

Путь Проклятые

Повествовательная ролевая игра
о бессмертных душах



Перевод: Егор Мельников

Обложка: Роман Родин

*Всякий, кто покидает пределы своих владений,
Чувствует на себе чужие глаза.
Ибо отныне за ним наблюдают.*

Ваш страх реален.

*Когда вы присваиваете чужое,
Ужас, который пронизывает вас до последней клеточки тела,
Не имеет ничего общего с чувством вины или паранойей.
Это холодное осознание своей судьбы.*

Проклятие реально.

*Когда вы умрёте,
Помните, что ваша жизнь была только вспышкой
На поверхности разума вашего судьи.*

Мы реальны.

И мы восстали.

- Анкх-Нефрис, Длань Мудрости.

Семижды священная маска

Иногда Уолтеру почти удавалось *забыть* – порой даже на несколько дней подряд, когда всё в его жизни шло хорошо. Однако как только он выходил на лёд, избавиться от этих воспоминаний становилось попросту невозможно, немислимо, особенно когда он намеренно шёл по давно намеченному пути. Вот и сегодня он возвращался домой по этой дороге, убеждая себя, что он делает это только затем, чтобы посмотреть на ослепительно белую плоскость, похожую на чистый лист бумаги. А потом он вернётся домой к ужину и...

Он увидел следы.

Уолтер резко ударил по тормозам, отчего его пикап вильнул влево и остановился, подчиняясь контролируемому заносу (ехать по льду для Уолтера было совершенно привычным делом). Путь к *Обители, О Которой Мы Не Рассказываем*, этим вечером должен был пустовать. Он должен был оставаться чист, как совесть младенца, однако с первого же взгляда становилось ясно, что путь отмечен следами от снегохода – во всяком случае, если судить по тому, как они выглядели. И это было особенно странным, потому что никто никогда не должен был *ездить* по этому пути. Вот почему он надавил на педаль тормоза вместо того, чтобы подъехать к следам поближе.

Он припарковал пикап там, где они всегда оставляли свои машины: на небольшой площадке, окружённой заострёнными скальными образованиями, а главное – на почтительном расстоянии от Обители. Он надел снегоступы и после минутного колебания прихватил винтовку. Уолтер мало чего хотел так, как добежать до Обители в кратчайшие сроки, однако камни, усыпавшие ледовую площадку, позволяли лишь кое-как переступить с ноги на ногу.

Приближаясь, он вгляделся в следы и попытался отыскать глазами отпечатки от человеческих ног... однако их не было, да и, в конце концов, он бы заметил *его* куда раньше, чем следы его ног, не так ли?

Невзирая на все слои зимней одежды, шерсти, хлопка, собственной кожи и жира, кровь у него начинала стечь. Не имея особого выбора, он продолжил двигаться и вскоре добрался до конца каменистой площадки. До холма оставалось всего ничего, и он последовал за следами снегохода прямо к его основанию. Да, он не ошибся – следы были совершенно явными и довольно свежими. Кто-то остановился у основания холма, поднялся по каменной тропе к Обители и вернулся назад, после чего завёл мотор и уехал прочь. Тем не менее, дальнейшие следы сходили с дороги и вели в снежную пустошь за пределами каменистой площадки. Уолтер был совершенно уверен, что кем бы ни был этот вечерний гость, после посещения Обители он двинулся в его родной город, Кваарсут.

Он выругался на обоих известных ему языках. Как далеко удалось уйти водителю снегохода? И кто этот человек, посмевающий подтвердить его самые мрачные опасения? Сможет ли он связаться с остальными, если не сумеет найти таинственного гостя самостоятельно?

Продолжая ругаться, он снял снегоступы и побежал вверх по ступеням, стискивая в пальцах винтовку. Не то чтобы от неё была какая-то польза – просто он не хотел оставлять оружие в снегу за спиной.

Вход в Обитель, О Которой Мы Не Рассказываем, открывался в виде трещины в каменистом склоне холма. Проскользнув внутрь, Уолтер оказался в холоде и темноте. В нише у входа располагались древние светильники, сделанные из моржовых тазовых костей. Во время проведения церемоний они сжигали там китовый жир, однако хранить даже такое топливо в Обители было запрещено, а потому Уолтер воспользовался небольшим фонариком на брелоке.

Даже в тусклом свете брелока стены пещеры отзывались мертвенным блеском. Целые поколения предков Уолтера оставляли здесь тотемы из резной кости, изображавшие богов и духов, имена которых не ведал ни один антрополог. В обычное время всё это было сложено вокруг ледовой колонны в центре обители, вершину которой украшала Семижды

священная маска, а в сердце самой колонны сквозь лёд можно было увидеть чёрную фигуру мёртвого человека.

Но теперь маска исчезла, лёд в центре колонны был разбит вдребезги, а следы мертвеца вели прямо по замороженным обломкам в сторону прихожей.

Оказавшись снаружи, Уолтер подумал, что надо бы как-нибудь связаться с верховной жрицей Нуджалик, однако эта затея была безнадёжной. Ближайший сотовый телефон находился в городе, и к тому же, ему не простили бы, если бы он попытался заговорить о таких вещах по общественному телефону. Что касается сотового, то Уолтер так и не потрудился его купить. Наконец, земля вокруг Холма, О Котором Мы Не Рассказываем, была слишком бесплодной, чтобы кто-нибудь разместил здесь передатчик. И хотя в пикапе Уолтера осталась рация, передать по ней сообщение можно было бы только в том случае, если бы кто-нибудь слушал его именно в этот момент.

Уолтер быстро надел снегоступы, глубоко вздохнул, всхлипнул, даже не осознавая этого, и отправился в сторону отвесных скал. Он успел взобраться на один холм и даже начал спускаться с другой его стороны, и только после этого увидел *его*.

Уже опускалась ночь, однако луна стояла высоко, а потому мертвец казался пятнышком черноты, красующимся на безликой белой равнине. Позади него снег был покрыт более мелкими пятнами тьмы, образованными от глубоких следов, оставленных ногами в снежном покрытии. В некоторых местах, там, где мертвец проваливался по грудь, эти пятна превращались в овалы, но даже в самых мелких местах следы были по меньшей мере по колено глубиной.

– Неем ме ниет куалийк? – выкрикнул Уолтер, однако ветер отнёс его голос в сторону. Создание не остановилось, и Уолтер неохотно приблизился к нему ещё на десяток шагов.

– Утоккуатсиссутигаа! – позвал он, на этот раз говоря используя *калаалисут*, который они называли Новым языком. Создание продолжало двигаться, и Уолтер задался вопросом, игнорирует ли оно его или всё ещё не пришло в сознание.

– Сефет Квам! – Уолтер подался вперёд, с трудом выговорив немеющими губами эти малознакомые буквы, приблизительно означающие “Прочность крокодильей кожи”. – Я обращаюсь к тебе и требую твоей верности! – продолжил он на старинном языке, используя заученную фразу, произношение которой он репетировал с незначительными перерывами всю свою жизнь. – Мы служим Храму и Маске, и я...

Голос Уолтера истончал и пресёкся, потому что создание остановилось и медленно обернулось к нему. Освободившиеся ото льда, его глазницы представляли собой пустые карие ямы. Рот образовывал приплюснутый круг, обрамлённый полосками тугого, высушенного мяса. Он был совершенно гол, невзирая на окружающую его заснеженную пустыню, а обезвоженные ткани превращали его в живой набор ключиц, локтей и тазовых костей, плотно обтянутых кожей.

– К какому имени ты прибёг – ты, кто встаёт у меня пути? – Голос был совершенно сух, как песок в гробнице, однако слова прозвучали на безупречном английском. – Если ты нарекаешь себя слугою храма, тебе должно быть ведомо, что наша верность общему делу превышает по важности мою верность тебе и твою – мне.

Уолтер вцепился пальцами в винтовку, словно ребёнок в плюшевую игрушку.

– Я... говорю только на голландском и калаалисут.

– *De Heilige Masker*, – незамедлительно ответил Сефет Квам на безупречном голландском. – Её забрали, и я пробудился. Ведомо ли тебе имя того, кто дерзнул нарушить покой её обители?

Уолтер отрицательно покачал головой.

– Но я могу помочь вашим поискам, – сказал он. – У меня есть... средство передвижения. И одежда.

Трудно было прочесть выражение на полусгнившем лице создания, замершего перед ним. Тем не менее, помолчав, мертвец кивнул и пошёл в его сторону. Уолтер заставил

себя повернуться спиной к защитнику храма, однако так и не смог отвести от него глаз. В конце концов они поравнялись и продолжили идти бок о бок – он наверху, по снегу, а мёртвое существо внизу, пробивая себе путь сквозь сугробы.

– Шумна же твоя повозка без лошадей, – произнёс защитник обители, когда они тронулись вниз по дороге.

– Приношу свои извинения.

– Ты действительно так уверен в том, что мы не можем сразу отправиться к Маске и забрать её обратно?

Уолтер осмелился бросить молниеносный взгляд на своего спутника и вздрогнул.

– Прошу вас, поверьте – будет гораздо лучше, если вы будете... чем-то прикрыты.

– Ты хочешь сказать, так будет уютнее для тебя самого. – Сефет Квам как-то образом удавалось выглядеть бдительным, невзирая на то, что его лицо представляло собой застывшую кожистую гримасу. Тем не менее, в глубине его глазниц теперь появился какой-то блеск, словно что-то оттаивало в глубине его черепа и просачивалось изнутри.

– В наше время изображения делаются очень быстро. Если вы покажетесь на улицах, люди начнут обмениваться вашими изображениями по всему миру.

– По-лароид, – проговорил мертвец. – Я помню эти изображения.

– Они стали гораздо чётче с момента вашего последнего пробуждения.

– Сколько лет минуло с тех пор, как... в Англии наступил тысяча девятьсот шестьдесят третий год?

– На дворе две тысячи двенадцатый. – Уолтер снова рискнул взглянуть на попутчика. – Однако вы пробуждались и позже, в тысяча девятьсот восемьдесят третьем. Вы этого не помните?

– Я... нет. Пока ещё нет.

В воздухе повисло неловкое молчание, которое продолжалось до тех самых пор, пока они не доехали до дома Уолтера на окраине города.

– Мы оденем вас так, чтобы вы могли передвигаться по городу, – сказал Уолтер. – В доме никого нет, так что мы будем в безопасности.

– Если никого нет в твоём доме, кто же открыл ворота? – спросил Сефет Квам, указывая на поднимающуюся дверь гаража.

– Это... электрическое устройство, – ответил Уолтер.

– Словно лампа без пламени. – Покачал головой Сефет Квам с непередаваемым выражением, которое Уолтер предпочёл списать на изумление.

Вскоре живой труп скрылся под толстым комбинезоном, галошами и парой огромных шерстяных варежек. Шарф, вязаный колпак и пара тёмных очков завершили процесс маскировки. Уолтер не без удивления поймал себя на мысли, что чувствует огромное облегчение, глядя, как ссохшаяся и неестественная нагота скрывается в этом примитивном костюме.

– Вы ощущаете, где находится Маска?

– О да... да, но нам следует поторопиться.

Вновь выйдя в снежную ночь, Уолтер почувствовал растущее беспокойство. Он попытался связаться с Нуджалик по домашнему телефону, однако услышал только сигнал “линия занята”. Между тем, молчаливые жесты его союзника со всей очевидностью указывали в сторону её дома.

– Вы помните Нуджалик? – наконец спросил Уолтер.

– Нет.

– Но... она верховная жрица, – сказал он, задаваясь вопросом, как это существо могло забыть ночь 1983 года – ночь, которая никогда не исчезнет из воспоминаний самого Уолтера. Тогда они вызвали своего покровителя из его ледяной могилы, чтобы он назначил на должность жреца либо Нуджалик, либо самого Уолтера. Когда хранитель

обители приблизился к ним, Уолтер не выдержал и закричал, оставив Нуджалик жрицей по умолчанию.

– Реликвия внутри, – произнёс мертвец и раскрыл дверь ещё прежде, чем автомобиль окончательно остановился.

Уолтер подбежал к двери и попробовал отомкнуть её своим ключом, однако замок не подался. Нахмурившись, он попытался вынуть и вставить его ещё раз, когда Сефет Квам легонько толкнул его в сторону. Одним движением, которое со стороны выглядело совершенно мягким и мимолётным, покойник рванул замок из двери. С возмущённым скрипом дерево уступило.

Уолтер едва не разинул рот. Дверь была заперта, а в разрезе он видел свежее установленный замок.

– Что-то не так, – сказал он, однако Сефет Квам не обратил на его слова ни малейшего внимания и просто зашагал вверх по лестнице. Уолтер попытался вернуть дверь обратно в некое подобие закрытой позиции, однако услышал какой-то громкий звук, доносящийся сверху, и бросил эту задачу. Первый звук сменился громким ударом, от которого люстры на первом этаже закачались. Уолтер взбежал по лестнице и тотчас же замер, увидев, как живой труп держит в подаренных ему шерстяных варежках Семижды священную маску. У его ног лежал человек, раздетый по пояс. Из носа и рта у него обильно хлестала кровь. Тихонько ахнув, Уолтер подошёл ближе и понял, что голова мужчины представляет собой немногим больше чем кожаный мешок с раздробленными костями и окровавленными волосами.

– Что вы наделали? – вскрикнул он.

– Вернул свою собственность. Однако я до сих пор не могу понять... выполнена ли моя задача...

– Вы убили его!

– Нисколько в этом не сомневаюсь. Полагаю, это было предначертано судьбой, поскольку когда я коснулся реликвии, спрятанной под кроватью, этот человек замер и только потом осознанно бросился на меня. Лишь после этого я его ударил.

– Ладно, – пробормотал Уолтер, не в силах оторвать глаз от неподвижной фигуры на полу. – Ладно, начальник полиции – один из нас... а этот человек, он чужак...

– Португалец, я думаю, – добавил Сефет Квам, по-прежнему глядя на золотую маску, которую держал в руках.

Уолтер вскинул голову.

– Это верно, он... был ученым. Говорил, что исследует образцы местного льда, однако все знали, что он интересовался рубинами...

– Или золотом? – спросил Сефет Квам, бросив маску на стол, куда она рухнула с тяжёлым стуком. Теперь он уже знал, что реликвия оказалась подделкой – видимо, её собирались использовать для того, чтобы скрыть пропажу истинной Маски (пусть даже ненадолго, чтобы выиграть драгоценное время).

Вслух же, однако, он ничего не сказал.

– Он пробыл здесь почти год. Если бы он знал, где находится Маска, зачем ему было так долго ждать?

– Возможно, именно столько времени ему потребовалось, чтобы соблазнить жрицу, – предположил Сефет Квам, теперь уже пристально глядя на Уолтера.

– Нет! Он был... чужаком. Она не могла!

Защитник обители поднял тяжёлые слои одеяла и покрывала, чтобы взглянуть на простыни под ними.

– Если только женщины и мужчины не изменились за последние десятилетия, именно это она и сделала.

– А потом убежала прочь от стыда? – спросил Уолтер, тотчас же обругав себя за прозвучавшее в его голосе нетерпение. Нуджалик всегда говорила о нём свысока, с тех пор как он запятнал себя той далёкой ночью, когда ему было всего восемнадцать.

Хранитель обители не ответил и лишь посмотрел на сверкающую маску.

– Куда она могла бежать? – спросил он.

– В Квекертарсуаг, пожалуй. Если она одолжила у кого-нибудь лодку или просто украла её. Может быть, даже в Сисимиут, если ей хотелось спрятаться в каком-нибудь крупном городе, чтобы её никто не узнал. Однако зачем ей бежать?

– Зачем, в самом деле... Однако мы знаем, что здесь её нет. Давай-ка проверим её *машину*, – проговорил Сефет Квам, впервые прибегнув к английской лексике.

Спустя несколько мгновений они уже стояли в пустом гараже, а покойник держал перед собой реликвию, сжимая её в пальцах, как пожилая леди могла бы сжимать сумку с продуктами.

– Ладно... – проговорил Уолтер. – Мы можем связаться с начальником полиции, чтобы он всё уладил. Тем временем я отвезу вас обратно в обитель, где вы сможете вернуть сокровище на своё место и... продолжить свой отдых.

– В самом деле? И как же вы найдёте предательницу?

Уолтер опустил голову.

– Пока не знаю. А это... действительно необходимо? Мне кажется, для наших верных товарищей было бы только лучше, если бы они ничего не узнали о...

Его речь пресеклась, когда Сефет Квам схватил его за горло неожиданным и болезненным рывком, приподняв над бетонным полом.

– Она осквернила мою обитель, – проскрежетал покойник. – Жрица или нет, она похитила Маску и сделала меня орудием убийства. Ни одному смертному не дозволено превращать меня в своей инструмент.

Сефет Квам разжал ладонь, и Уолтер рухнул на пол, задыхаясь и царапая пальцами горло.

– Созови верных, – настойчиво произнёс Сефет Квам. – Нам понадобятся все, кто способен вести поиски. Предателя необходимо найти и отправить к Судьям Дуата, чтобы *они* смогли определить её судьбу до скончания времён.

– Но... – начал было Уолтер и сразу закашлялся. – ... но что, если люди узнают об этом? Что делать, если в Кваарсут начнут приходить чужаки? Что если они найдут обитель?

– Значит, мы будем сражаться с ними, а если их окажется слишком много, мы спрячемся, – без малейшего колебания ответил голос. – Я здесь не для того, чтобы защищать вас, или ваш народ, или ваш образ жизни. Вы, как и я, служите Судьям и Маске, которую *они* поручили нам хранить. Разница заключается только в том, что я подчиняюсь им самим, в то время как вы подчиняетесь лишь традиции служения. Однако мы все – не более чем инструменты Судьбы, даже если я наделён правом приказывать вам.

Сефет Квам поднял руку и снял с себя шарф. К изумлению Уолтера, под ним оказалась нормальная кожа – слегка суховатая и морщинистая, но вполне полноценная кожа загорелого человека. Существо сорвало с лица солнечные очки, обнажив коричневые глаза – налитые кровью, но настоящие и живые.

– Так быстро? – пробормотал Сефет Квам на английском. – У нас мало времени, Уолтер. Зови их всех.

Когда Уолтер поднялся на ноги и, спотыкаясь, пошёл в дом Нуджалик, мумия Сефет Квама вздохнула и изрекла своими бессмертными губами:

– Воспоминания наконец возвратились ко мне, Уолтер из Кваарсута. Я помню, хотя и туманно, как ты струсил в тот далёкий день. Посмотрим же, сможет ли юная Нуджалик переиграть тебя снова.

Создатели

Креативный директор: Рич Томас

Концепция и дизайн: К.А. Сулейман

Текст писали: Дэвид Брукшоу, Майкл Гудвин, Джордж Холочуост, Халдоун Хелил, Ари Мэрмелл, Малкольм Шеппард, Грег Штольц и К.А. Сулейман

Разработчик: К.А. Сулейман

Редактор: Джон Чемберс

Художественный руководитель: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Аарон Асеведо, Абрар Эймаль, Сэмюэль Арайя, Джеймс Дентон, Крэйг С. Грант, Борха Пуиг Линарес, Йохан Линдрус, Винс Локк, Марко Маззони, Кристофер Шай, Энди Трабболд, Кэти Уилкинс, Тайлер Уиндхэм

Дизайн книги: Крэйг С. Грант и Майк Чейни

Посвящение: Эта игра посвящается людям Египта.

Особая благодарность выражается преподавателям Эдварду Саиду и Норману Финкелштайну за непостижимые истории и помощь в преодолении всевозможной путаницы.

Игровое тестирование: Аджена Аллен, Крис Аллен, Арран Бойд, Бо Браун, Уитни Карнес, Нейт Дюваль, Фил Сент-Леже Харрис, Джини Холочуост, Крис Ленгстон, Мэтью Мэлис, Мэтт Маккормик, Энди Паркер, Нилл Рэмонн Прайс, Рамон Рейес и Хоана Сулейман.

Майкл посвящает свою работу над **Мумией** своей матери¹.

*Перевод посвящается Voron Eril,
который вырастил неувядающие сады
посреди того, что казалось безжизненным пеплом*

¹ Очевидная игра слов «мама» и «мумия», то есть [ˈmʌmi].



Содержание

Пролог.....	3
Вступление.....	10
Книга первая: Руководство игрока по Восставшим.....	15
Глава первая: Мир Восставших.....	16
Глава вторая: Ваятель.....	91
Глава третья: Нечеловеческое состояние.....	217
Книга вторая: Руководство Рассказчика.....	258
Глава четвёртая: Свиток эпох.....	259
Глава пятая: Лики загробной жизни.....	272
Глава шестая: Сосуды могущества.....	327
Глава седьмая: Границы вечности.....	368
Приложение: Канун Суда.....	393
Эпилог.....	418

Вступление

Мумия пробуждённая

Память – основа каждого путешествия.
Стивен Кинг, “*Ловец снов*”.

В наше время первой реакцией некоторых игроков на вопрос о жизнеспособности игры, посвящённой мумиям, в лучшем случае будет сильнейшее чувство непонимания. Предложите такому игроку поиграть в “мумий”, и вы увидите, как искажается его лицо по мере того, как он пытается принять хотя бы самую возможность подобной игры, не говоря уже о том, чтобы сесть с вами за игровой стол (держим пари, первым делом он попытается изобразить Брендана Фрэйзера, отшатывающегося от нелепого трёхмерного изображения). Не желая вводить кого-либо в заблуждение, честно признаем, что мы понимаем такую реакцию – до определённой степени.

Тем не менее, будет вполне справедливо заметить, что эта реакция лишь подстегнула нас сделать игру на подобную тему. Если описанный нами игрок считает, что создать богатую и захватывающую историю про оживших мумий – задача повышенной сложности... что ж, мы не только принимаем этот вызов, но и радуемся самой возможности поработать над нашей общей проблемой. Одно из самых больших достижений, которое может совершить разработчик настольной игры (и писатель вообще) – это целиком перевоплотить концепцию, вызывающую недоверие, в образ, вызывающий искреннее восхищение. В случае с некоторыми из нас, это единственное, что заставляло нас выбраться из постели утром.

Книга, которую вы читаете в данный момент, представляет собой плод творческого вдохновения и колоссальных усилий, вложенных (в равной степени) коллективом настоящих писателей и художников, которые мечтали произвести подобную трансформацию уже очень давно. Мы приложили все усилия для того, чтобы найти каждый образ, вызывающий недоверие, каждый навязший в зубах стереотип, а затем перевернуть само представление о мумиях – и всё для вашего удовольствия, а может, даже дальнейшего усовершенствования. Тем не менее, мы можем смело уверить вас в том, что эта игра стала продуктом долгих мечтаний, грамотного руководства и тяжёлой работы. Однако мы не призываем верить нам на слово. Позвольте игре говорить за себя и сами оцените наш труд.

Добро пожаловать в **Mummy: the Curse**.

Если вы впервые оказались на борту ролевого движения, первое, что вам нужно знать: дорога будет ухабистой. Обитатели Мира Тьмы проживают либо короткие и яркие жизни, либо долгие и интересные — а в случае с мумиями, эти жизни могут быть очень и очень долгими. В этом мире улицы всегда пропитаны смрадом и зноем - или, напротив, пронизаны холодом без малейших источников тепла. В нём всегда царит нечто более тёмное, нежели самая беспроглядная ночь. Бессмертные и лишённые подлинной связи с человеческим миром, обладатели вечной жизни – кто-то из числа “Восставших”, а кто-то из рядов “Шуанхсен” – до сих пор бродят по этим переполненным улицам так же, как некогда они скитались по улицам Рима. Такова участь последних реликтов прошлых веков, пережитков великой империи, всё ещё не готовых выпустить из своей мёртвой хватки мир, который ускользает от них всё дальше.

Такова участь древних и жутких, невинных и гордых, одиноких, несчастных и нечестивых, но в первую очередь – неутомимых бессмертных.

Такова участь мумий. О да - мумий. Однако они ничуть не похожи на то, что вы видели в кинофильмах.

Тема

В искусстве повествования (а следовательно, и в повествовательных ролевых играх) трудно найти хоть один элемент, который играл бы более важную роль, чем тема. Именно тема связывает разрозненные элементы истории между собой, формирует единый образный тон и несёт смысловую нагрузку всего сюжетного полотна. В случае с **Mummy** центральные идеи сеттинга позволяют отразить огромное множество тем и мотивов при помощи ярких образов или сеттингового материала. Тем не менее, в сердце этого положения лежит простой факт: это игра о мумиях, и её буквально пронизывает тема памяти. Без памяти мумия - всего лишь безвольный раб своей вечной миссии. Память не только помогает душе сохранить свою независимость, но и определяет историю её существования. А когда существование длится безо всяких сроков и ограничений, гораздо дольше, чем жизни окружающих существ — не считая других бессмертных, — важность памяти не только не увядает, но даже растёт. Память обладает настолько фундаментальным значением как для мумий, так и для смысловой нагрузки игры, что находит своё отражение в виде полноценной игровой характеристики.

Словно карты, высыпавшиеся из колоды, от этой центральной темы россыпью ответвляются и другие темы. Главную роль наряду с темой памяти играет её тематический и структурный близнец: тема *самораскрытия*. Даже существа, живущие лишь краткий миг по сравнению с мумиями, зачастую прикладывают немало усилий к тому, чтобы изучить свою личность: понять свой истинный характер (или душу, если угодно), а также цели, ради которых они живут. А если понимание своей сущности и своего места в свитке истории — или, используя более сакральную терминологию, в свитке Судьбы — обладает таким значением в глазах человека, то можно только вообразить, каким важным должно казаться самосознание тому, кто некогда был простым человеком, однако в какой-то момент получил возможность продлить своё существование до скончания времён. Чем больше исследует или раскрывает себя бессмертная душа мумии, тем больше возрастает для неё важность памяти и осознания своего места на полотне времени. Эти и другие темы подробнее обсуждаются далее в нашей книге (Рассказчики могут рассчитывать на уникальные материалы в Главе Седьмой).

Атмосфера

Как и в случае с темой игры, сеттинг и ключевая идея **Mummy** располагают к удивительно широкому диапазону атмосферных образов. По умолчанию, отыгрыш роли в **Mummy** предполагает формирование образа, созданного на основе оккультного хоррора. Тем не менее, даже соблюдение такого подхода к игре вполне допускает определённую комичность тех или иных ситуаций, а также использование случайных тональных элементов из множества других источников, включая (и даже эксплуатируя) массовое тёмное фэнтези. Знаменитое открытие Говарда Картера и не менее знаменитые Сокровища Тутанхамона всё ещё пульсируют в сознании людей, а классические фильмы, последовавшие за повальным увлечением Королём Тутом², вызвали устойчивые ассоциации между мумиями и 1920-ыми, которые бытуют и по сей день.

Упоминание маскультуры перекидывает мостик к другому интереснейшему аспекту, который также потенциально может найти отражение в атмосфере **Mummy**. Этот аспект выражается в том, что отдельные сцены (или даже полноценные истории) могут разворачиваться буквально в любой географической точке в любое историческое время. Так, проведение хроники по 1920-ым годам не только возможно, но даже активно поощряется в игре. Вы можете развернуть действие своей истории в любой точке света в любую эпоху, даже если речь идёт о “вставке” в более глобальную хронику в качестве ретроспективного кадра. Кроме того, действие истории может разворачиваться даже в Сумраке (который мумии называют Нетер-Кертет), поскольку персонажи проводят

² Известное на западе сокращение от “фараон Тутанхамон”.

значительную часть своего времени в загробном мире. Мало какие из ролевых игр могут похвастаться таким впечатляющим многообразием возможных сеттингов и топологических приёмов, а потому при создании атмосферы Рассказчикам рекомендуется использовать упомянутые аспекты игры всякий раз, когда это обостряет интригу или подчёркивает тему истории. По умолчанию игра проникнута атмосферой древнего, ледящего душу ужаса, но подобное настроение служит лишь фоном, на котором каждый Рассказчик волен создавать собственные декорации.

Новые всходы

Игроки, знакомые с предыдущими воплощениями Мира Тьмы (**Vampire: the Requiem** и др.), возможно, уже заметили небольшое изменение в формате подачи материала. Это обусловлено тем, что, начиная с **Mummy**, мы будем выпускать содержание наших основных игр в той манере, которая лучше всего подходит для раскрытия сеттинга и удовлетворения потребностей игроков вместо банального соблюдения правил печати. Печатный мир претерпевает значительные изменения, и мы стараемся поспевать за ним по мере того, как сами движемся дальше по этой дороге. И мы не случайно начинаем этот путь именно с **Mummy**.

Некоторые сеттинги Мира Тьмы не скрывают от своих игроков никаких тайн. Они могут представлять сеттинговую информацию в качестве отдалённых слухов или предлагать сразу три варианта вместо одного, который был бы объявлен истиной в последней инстанции. **Mummy: the Curse** не относится к этой категории игр. Исследование мира и даже *жизни* протагонистов (а также попытка взглянуть на известные факты свежими глазами) является одним из ключевых проявлений основной темы игры. Эта тема лежит в самом сердце сеттинга **Mummy**, а потому нам необходимо обеспечить игроков материалом, который они смогут исследовать, открывать и перепроверять. Однако этот материал ожидает не игрока, который в обратном случае смог бы изучить всё самое интересное ещё прежде, чем сядет за игровой стол: нет, данные сведения мы предоставляем *Рассказчику*, с тем чтобы он мог позволить игрокам изучить их уже во время игры.

Именно этим объясняется разделение основного материала книги на два ключевых раздела. Информация, необходимая игрокам для игры, представлена в первой половине основной книги, которая называется Книга первая: Руководство игрока по Восставшим. Остальные материалы, необходимые Рассказчику для проведения игры, расположены в Книге второй: Руководство Рассказчика. Игроки, не желающие платить за содержание книги Рассказчика, могут приобрести Книгу первую отдельно.



Свиток эпох

Все повествовательные ролевые игры в какой-то мере основаны на вдохновении. Тем не менее, это утверждение приобретает особое значение в случае с **Mummy**. Чаще всего Рассказчиком, взявшимся за проведение именно этой игры – в противоположность любой другой, – руководит желание рассказать особую историю или исследовать особую идею через отыгрыш ролей. И создание такой истории начинается с вдохновения.

В других повествовательных ролевых играх мы попросту размещали на первых страницах список произведений, подходящих для поиска вдохновения или изучения тем, лежащих в основе той или иной игры. Учитывая колоссальное количество произведений, повлиявших на игру такого масштаба, как **Mummy** (не говоря уже о том, что ссылки на отдельные произведения, если не их непосредственное содержание, давно уже следовало выкладывать в свободный доступ при первой же возможности), мы решили разместить список источников вдохновения для **Mummy: the Curse** — а также связанных с игрой тем — в режиме онлайн.

Добро пожаловать в Свиток эпох — нашу первую интерактивную справочную библиотеку. Здесь вы можете просмотреть не только наши источники, но и свежайшие наработки других игроков. Если при этом вы сами наткнётесь на что-нибудь интересное и подходящее для игры, вы имеете полное право разместить обнаруженную информацию для будущих исследователей. Для этого и существует Свиток. Хостинг сайта постоянно меняется, однако если вам нужна стартовая точка для его поиска, вы всегда можете вернуться к игровому блогу: whitewolfblogs.com/mummy.



Словарь

Ниже представлен перечень основных терминов, использующихся в мире игры.

аб: *сердце* в пятиликой душе иремита.

Призвание: мистический дар, наделяющий мумию незначительным преимуществом, помогающим в достижении её цели.

Апофеоз: легендарное состояние бытия, посредством которого мумия может либо закончить, либо преобразовать цикл смерти и возрождения, к которому она прикована цепью вечности.

Восставшие: мумии, созданные в затерянном Иреме магами и жрецами великих гильдий.

ба: *дух* в пятиликой душе иремита.

культ: общепринятый термин для обозначения группы смертных, установившей связь с мумией.

Бессмертные: любые мумии, не ставшие Безжизненными.

Обманутые: мумии “потерянной гильдии”, принадлежащие иной природе, нежели Восставшие.

суждение: одно из пяти великих воззрений, которых житель Ирема придерживался, представ перед ликом Судей Дуата; такое воззрение определяет, какой аспект пятиликой души руководит мумией в течение её вечной жизни.

Сошество: период деятельности или жизненный цикл мумии, который может продлиться как ночь, так и целый год.

Пожиратель: в мифолого-религиозном мировоззрении Восставших - богиня забвения Аммут, которая пожирала души тех, кого судьи Дуата признали непригодными для вечной жизни.

гильдия: одна из шести могущественных организаций затерянного Ирема, каждая из которых возглавлялась кабалой из семи жрецов-колдунов (см. Шаньятю); также одна из пяти современных гильдий, отражающих воспоминания современных мумий об этих организациях.

хенет: период духовного “отдыха”, в который впадают мумии, утомлённые своей вечной жизнью.

Ирем: термин, использующийся мумиями для обозначения многоколонного города, служившего сердцем Безымянной империи.

Судьи Дуата: сорок два богоподобных создания, восседающих в судебном зале для определения судеб покойных душ; каждый Восставший приносит обет служения своему народу и своей цели перед одним из этих существ.

ка: *сущность* в пятиликой душе иремита.

Безжизненные: общая категория для обозначения безобразных, неполноценных форм бессмертия, отличных от самих мумий.

Маа-Кеп: современное воплощение древней гильдии рабочих и шпионов, возглавляемой семьёй жрецами-колдунами и специализирующейся на создании амулетов, наполненных мистической силой.

мерет: общепринятый термин для обозначения коллектива, в который входят от двух до семи Восставших; обозначает группу как единое содружество.

Месен-Небу: современное воплощение древней гильдии мастеров и кузнецов, возглавляемой семьёю жрецами-колдунами и специализирующейся на таинственных алхимических трансмутациях.

Безымьянная империя: затерянная преддинастическая цивилизация Египта, в которой некогда родились все истинные мумии.

Колонна: один из пяти аспектов древней души — сердце, дух, сущность, имя и тень.

реликвия: сосуд, содержащий дистиллированный или усовершенствованный Сехем (или, несколько реже, огромный объём неочищенного Сехема), а потому имеющий определённые мистические свойства наряду с неотъемлемой силой проклятия; существует в одной из пяти общепринятых форм (амулеты, изображения, регии, тексты и слова).

рен: *имя* в пятиликой душе иремита.

Церемония возвращения: Величайшее чудо из всех, какие когда-либо совершались на земле. Этот обряд проводится среди Восставших и позволяет им связать свой Сехем с собственными душами для того, чтобы они смогли и дальше оставаться среди живых.

Сехем: чистая “жизненная сила”, наделяющая великим могуществом как самих мумий, так и их древние традиции.

Сеша-Хебсу: современное воплощение древней гильдии судей и писарей, возглавляемой семьёю жрецами-колдунами и специализирующейся на создании тайных слов.

Шаньюту: кабала жрецов-колдунов, руководивших древними гильдиями и создавшими всех мумий.

Шуанхсен: опаснейшие из Безжизненных, целиком посвятившие себя тени.

шеут: *тень* в пятиликой душе иремита.

Недуг: неофициальный термин для обозначения тайных миазм, распространяющихся среди смертных, непривычных к древним способностям и жуткому присутствию мумии (см. Сибарис).

Сотический цикл: отрезок времени, совпадающий с концом предыдущего периода вращения Сириуса (приблизительно 1460 лет), во время которого все Бессмертные пробуждаются помимо собственной воли и вынуждены искать новую цель.

Су-Менент: современное воплощение древней гильдии погребальных жрецов и ритуалистов, возглавляемой семьёю жрецами-колдунами и специализирующейся на создании скорлупы.

Сибарис: общепринятый термин для обозначения Недуга, принимающего форму ужаса или тревоги.

Теф-Аабхи: современное воплощение древней гильдии архитекторов и инженеров, возглавляемой семьёю жрецами-колдунами и специализирующейся на создании волшебных изображений.

Изречение: могущественное заклинание, которое мумия наделяет силой своего Сехема.

сосуд: объект, накопивший Сехем естественным образом или по воле кого-либо из Восставших.

ветошь: сосуд, содержащий исключительно чистый или неочищенный Сехем и не обладающий мистическими качествами, однако представляющий определённую эмоциональную или духовную ценность для одной или нескольких вечных душ.

Книга первая: Руководство игрока по Восставшим

– Что, чёрт возьми, вы делаете?

Эдеш Нидаля, владелец компании Нидаля Констракшен, тотчас напрягся, подняв глаза от поверхности письменного стола. Остальные члены компании, собравшиеся вокруг него, вперили взгляды в свои проекты, опасаясь или попросту не желая видеть, что происходит.

– Мистер Сондерс, если вы только позволите...

У Сондерса не было ни малейшего намерения что-либо позволять.

– Я отменю к чертям все ваши лицензии, - прервал он. - Заберу их у всех до единого. Да я в суд могу на вас подавать! Мы договаривались о...

– Прошу вас, не вините господина Нидаля.

Эти слова выплыли из затенённого уголка в дальнем конце помещения – вместе с голосом, предельно мягким и слегка окрашенным в необычный тон благодаря акценту, который Сондерс так и не смог распознать.

– Это я внёс изменения в планы компании после заключения сделки. Если у вас есть какие-либо возражения, будьте так любезны, поделитесь ими со мной.

– Я это ещё кто такой? – протянул Сондерс, пытаясь всмотреться во мрак.

– Мистер Оуонсоу – ответил Нидаля с нетипичным для него колебанием. - Он занимает должность... э-э, специального консультанта, которого моя семья привлекает для решения важнейших вопросов.

– И что даёт мистеру Оуонсоу право появляться в зале заседаний и искажать суть договоров, которые мы заключили несколько месяцев назад?

Желтоватый оскал расколол тени, практически ничего не рассказав о тех смуглых чертах, которые его окружали.

– Я просто более приспособлен для возвышенных состояний жизни, мистер Сондерс. Углы вашего здания мешали потоку Сехема. Я внёс в проект определённые коррективы, чтобы исправить это недоразумение.

– Потоку... чего?

– Знаете, вы должны быть мне благодарны. Семья Нидаля скоро приобретёт один из ваших новых офисов, хотя я и сделал это исключительно для их собственной выгоды. Однако тот факт, что ваши арендаторы получают от этого неплохую прибыль, должен был бы вас заинтересовать.

– Да вы безумны. Вы все...

– У меня есть подарок и для вас, мистер Сондерс. В качестве извинения. Возможно, вам захочется поместить его в гостиной.

Фигура зашевелилась во тьме, подтолкнув вперёд металлическую тележку. На ней красовалось маленькое глиняное изображение самого Сондерса.

Предприниматель нахмурился.

– По-вашему, это как-либо повлияет на моё решение, мистер Оуонсоу?

– О, мистер Сондерс, - безо всякого очевидного изменения в освещении эта мерцающая усмешка каким-то образом стала ярче. - Вы себе даже не представляете...

Глава первая: Мир Восставших

*Вам хочется узнать тайну смерти.
Но где вы найдете её, как не в сердце жизни?*
Халиль Джебран, “Пророк”.

Они правили под знаком скорпиона, украшающего колонны, которые вы воздвигли.

Ваши руки бросили в землю тайные семена западной цивилизации. Уже позднее египетские династии, а затем даже греки и римляне воздвигли собственные цивилизации на камнях, которые вы положили с такой точностью, что даже бритвенное лезвие не смогло бы проникнуть в проём между ними, а идолы, высеченные вами из камня, настолько явно дышали жизнью и мастерством ваятеля, что казалось, будто они постоянно движутся в свете костра. Вы трудились в поте лица ещё на заре времён, когда магия и ремёсла работали рука об руку. Вы изобрели алхимию. Вы придали богам формы, слепив их из базальта, гранита и алебаstra. Спустя многие тысячелетия религия, искусство, архитектура и многое другое эхом отразилось от плодов вашего труда.

Наш современный мир владельцев и слуг – тоже всего лишь эхо забытой цивилизации, ибо древние мало чем отличались от нас. Вы были работником, а не королём, а потому ваш труд был уничтожен. Хозяева подарили вам смерть, но отказались дать тот покой, который ожидает за чертой жизни любого смертного. Их жуткая, могущественная магия призвала вас ко службе уже после того, как от вашей цивилизации остались лишь пыль и апокрифические предания. Ваш труп пробудился к жизни. Время и магия изменили вас, и теперь вашу душу подталкивают к исполнению древних обетов.

Что вы предпримете, обнаружив себя в рядах мумий? Будете ли вы исполнять обещанное, как этого требуют ваши инстинкты, или возьмётесь за тяжкий труд, постаравшись вернуть себе память, великое прошлое или, быть может, даже самих себя?

Конец смерти

В сеттинге **Mummy** вам предстоит вжиться в образ одного из Восставших — созданий, во многом напоминающих мумий из кинематографического и литературного хоррора. Более шести тысяч лет назад ваш персонаж был гражданином великой империи, которая предшествовала даже самым известным династиям Древнего царства Египта. Этой забытой страной управляла секта волшебников, наречённых Шаньюту, каждый из которых по собственной воле стал жрецом Дуата - египетского загробного мира. Ваш персонаж служил этим колдунам верой и правдой, и взамен они провели для него могущественную Церемонию возвращения. С физической точки зрения условия проведения ритуала во многом напоминали те, которые использовались для создания более поздних египетских мумий... что, безусловно, включало и смерть человека. Его душа должна была переправиться в Дуат, чтобы пройти ужасные испытания перед ликом божественных Судей. Результатом этого путешествия становился отказ от покоя в загробной жизни, а также немедленное определение своей духовной природы, которая сохранялась с неупокоенной душой смертного до конца времён.

По воле одного из Судей душа и тело Восставшего оставались в его владении и получали новую силу благодаря тайной энергии Сехема (“жизненной силы”), пропитывающего Церемонию возвращения. Сехем окутывал дух человека, поддерживал его тело в жизненном состоянии и создавал мистические каналы, через которые просачивалась его колдовская воля. Таково могущество вечности, власть над тем, что лежит в основе любого предмета и даже жизненных циклов. Сехем подталкивает Восставшего ко кратковременным вспышкам искусственной жизни, во время которых он вынужден искать затерянные сосуды — объекты, насыщенные потоком Сехема (а иногда даже наделённые сверхъестественными особенностями). Судьи требуют этих даров, и

обязанность любого Восставшего – преподносить им такие сосуды. К несчастью, со временем личный Сехем Восставшего ослабевает, и как только его запас иссякает, мумия возвращается к смерти до тех пор, пока определённые обстоятельства не заставят её восстать снова. Когда она поднимается вновь, в её разуме бьётся лишь осознание своей цели, однако мысли мечутся в ужасающем беспорядке, а воспоминания о своих предыдущих воплощениях чрезвычайно слабы.

Помимо власти над смертью, Восставшие обладают сверхъестественными способностями, чрезвычайной устойчивостью к физическим повреждениям и магическими знаниями, подпитывающимися могущественным колдовством самих Шаньятю. Чувствуя необходимость следовать воле собственного создателя, ваш персонаж должен решить, насколько он хочет открыть подлинную цель своего существования, свою память о прошлом и даже, возможно, великую тайну, которая позволит ему освободиться из-под гнёта Судей до скончания времён.

Миф, поп-культура и факт

История, кино, беллетристика и игры обогатили нас множеством взглядов на образ мумии. Тем не менее, мир Восставших носит свой уникальный характер. В сеттинге **Mummy** протагонисты мало в чём соответствуют образам монстров из произведений, в которых вы уже могли видеть оживших мумий.

Мумии происходят из древнего Египта. Правда, однако Восставшие были созданы задолго до наступления зарегистрированных периодов египетской истории. Ещё до появления фараонов под знаком скорпиона правили великие жрецы-колдуны, возводя великую империю со столицей в городе Ирем, который, по слухам, располагался в Долине Нила. Их царство тянулось от Эфиопии до Месопотамии. Физически подавляющее большинство Восставших напоминают представителей Северной и Центральной Африки, а также Ближнего Востока.

Мумии - короли, дворяне и священники. Ложь – во всяком случае, если речь идёт о Восставших. Элитные члены более поздних династий действительно сохраняли тела умерших благодаря древним знаниям и религиозным обрядам, однако то были лишь искажённые тени истинной, тайной Церемонии возвращения. Волшебники Ирема проводили этот обряд для своих подопечных, чтобы подготовить их к службе, которая должна была длиться в течение многих жизней. Сами жрецы Дуата никогда не становились Восставшими, хотя порой и оставляли мир живущих, чтобы сопровождать своего бога-покровителя в загробной жизни.

Мумии воскресают под влиянием древнего проклятия. Правда. Точнее – практически правда. Церемония возвращения никогда не была предназначена для того, чтобы даровать её получателям второй шанс искупить свою жизнь или исправить содеянное. Она заключала их разум в сосуды, способные возвращаться в Дуат, и привязывала их к священным обязанностям. Каждый Судья благосклонно относится к определённым поступкам мумии, и повиновение этим божественным существам предотвращает ослабление Сехема. В этом отношении жизнь каждой мумии – настоящее проклятие, хотя сами Восставшие могут и попытаться избежать своих связей с Дуатом.

Мумии существуют во многих культурах, каждая из которых предоставляет собственные формы колдовства, воскрешающие этих созданий. Ложь, во всяком случае, если верить самим Восставшим. Только жрецы-колдуны Ирема знали Церемонию возвращения, и только они проводили её для своих служителей. Даже если другие культуры использовали их колдовство для воскрешения избранных мёртвых, подобная магия была лишь тенью подлинной Церемонии возвращения.

Мумии получают силу благодаря покровительству древнеегипетских богов. Неизвестно. Владельцы Ирема создали Восставших посредством обрядов, которые не были известны их слугам. Мумии помнят богов, подобных древнеегипетскому Азару (ближайший аналог - Осирис), которые считались божественными покровителями

Безымянной империи, однако даже в восприятии самих мумий они занимали вторичное положение по сравнению с Судьями Дуата.

Мумии владеют секретами древнего колдовства. Правда, хотя речь и не идёт о подлинном “господстве над магией”. Величайшее магическое свойство мумии – заклинание, позволяющее ей возвращаться из мира мёртвых. Она может укрепить свои способности благодаря усиленному взаимодействию с мистическими Колоннами, лежащими в основе её духовной сущности. Кроме того, Церемония возвращения наделяет душу Восставшего силой Сехема, а также инстинктами, позволяющими изучить несколько простых магических эффектов, воспроизводящих магию Шаньяту. Восставшие могут расширять свои знания, однако лишь очень немногие из них становятся по-настоящему изобретательными оккультистами. Их магическая сила зиждется на запрограммированном заклинании, протекающем в их Сехеме, а не соединении воли, опыта и мистических знаний, которые культивируют в себе настоящие маги.

Мне трудно выразить своё неудовольствие по поводу состояния культа после моего возвращения. За одно лишь столетие, которое я провёл в покое, характер её участников и самого мира, в котором они исполняют мою волю, стал одновременно невообразимо твёрдым и омерзительно податливым. Эти люди готовы проявить поспешность в удовлетворении своих потребностей, но очень вяло берутся за безотлагательные дела, отвечая мне лишь невнятным бормотанием или лёгким кивком, когда я к ним обращаюсь. Мир ужасающей скорости – вот где я очутился. И всё же мы проявляем невиданную устойчивость и могущество, когда дело касается нашей цели. Малозначимые вещи, ценящиеся в это суетливое и бессмысленное время, не могут представлять для моих целей подлинную угрозу.

Но тем важнее причина, по которой я так нуждаюсь в слугах. Каждой эпохе сопутствуют свои трудности, но у всех трудностей есть решение. Я устанавливаю в своём храме несколько должностей, и каждый будет служить мне в роли советника, который приведёт этот новый мир в порядок с тем, который я знаю. Мне говорят, что компьютеры – прекрасный информационный и аналитический инструмент, который уже заменил людей в самых могущественных королевствах этого мира. Я узнал, что среди моих подданных есть владельцы этих новых безжизненных слуг. В знак благодарности я назначу их на новые должности. Для тех, кто не обладает подобными навыками и у кого нет способности к их развитию, я тоже найду применение, поскольку то, что мы ищем, достать совсем не легко.

Невзирая на бешеный темп этих новых дней, я уверен, что моё Сошествие должно пройти так же, как и всегда – поскольку никто не может выстоять долго против самой Судьбы, — и всякий, кто попытается бросить вызов Судьбе и Судьям, скоро умрёт, выкрикивая моё имя.

Из писем Анкх-Нефриса, известного как Длань Мудрости.

Мумия

как повествовательная ролевая игра

Mummy: the Curse полностью переворачивает некоторые игровые концепции, принятые в предыдущих сеттингах Мира Тьмы, добавляя при этом и новые элементы, которые ещё не встречались в ранних системах. Если вы ещё ни разу не играли по сеттингам Мира Тьмы, рассматривайте приведённое здесь руководство просто как текст, помогающий создать и отыграть выбранный образ. Если же вам знакомы такие игры, как **Vampire: the Requiem**, **Werewolf: the Forsaken** или **Mage: the Awakening**, обратите особое внимание на отличия нижеприведённого текста от концепций, известных вам по другим играм.

Пробуждённые к силе

Мумии возвращаются к жизни благодаря вспышке великой силы. Сехем служит основной характеристикой, позволяющей мумии пробудиться к жизни. Она начинается на 10 уровне и в течение долгого времени понижается всё сильнее.

При начальном уровне Сехема и саму мумию, и ресурсы (магические, человеческие и физические), которые она может подмять под себя после возвращения к жизни, уничтожить чрезвычайно трудно. Кроме того, Восставшие начинают хронику со множеством характеристик, которые в других повествовательных ролевых играх достаются протагонистам лишь после долгих и трудных испытаний. В то время как мумии обладают способностью обучаться – хотя и медленно – новым способностям, их основные преимущества постепенно снижаются. Таким образом, акцент игры переносится с накопления силы на достижение целей, определённых их Судьями и личными стремлениями — причём Восставший должен успеть выполнить свою задачу прежде, чем время иссякнет.

По мере того, как с течением времени Сехем понижается всё сильнее, эти задачи принимают всё более безотлагательный характер. Бездействующая или бесцельная мумия использует эту силу безо всякого прока, в то время как более инициативный протагонист всегда может направить её на обнаружение мистического сосуда или культивирование Памяти. Когда Сехем иссякает окончательно, мумию ожидает период разрушительного отчаяния, в течение которого она может преступить свой моральный кодекс ради достижения цели, даже невзирая на то, что время, проведённое в этом мире, вынуждает её культивировать в себе подобную этику.

В поисках Памяти

Вместо Нравственности (см. стр. 91-94 книги **World of Darkness Rulebook**) мумии обладают характеристикой Памяти, хотя они и не начинают с большим её запасом. После пробуждения к жизни Восставшие получают всего три очка этой характеристики; их воспоминания о далёком прошлом и даже о самих себе в этот момент самоидентификации чрезвычайно размыты, поверхностны и обманчивы. Их понимание своей истинной натуры, мотивации и этических ценностей также весьма незначительно. Лишь восстанавливая своё некогда человеческое миропонимание, мумия повышает значение Памяти. Ситуации, сопряжённые с нравственным выбором, демонстрация собственной воли и крепнущей самоидентификации, - эти и некоторые другие события могут открыть Восставшему правду о том, что лежит за завесой времени. По словам одного одинокого странника, исповедующего еретическую философию, самые просвещённые мумии способны достичь легендарного состояния, известного как Апофеоз, позволяющего подняться над своими узами и преодолеть разрушительную силу времени. Впрочем, легенда об Апофеозе может оказаться и простым вымыслом.

Будучи ключевым элементом **Mummy: the Curse**, Память модифицирует некоторые из общепринятых установок, определяющих роль персонажа в сеттингах Мира Тьмы. Бесспорно, игрок может и создать детализированную историю своего персонажа, однако до определённого момента в этом может и не быть никакой нужды. Вместо этого игрок узнаёт о своём персонаже все больше и больше, повышая его Память. В стандартной игре по мумиям распространённая практика ведения прелюдий (см. стр. 34 книги **World of Darkness Rulebook**) не применяется, а потому вы не обязаны отыгрывать жизнь своего персонажа до того, как он прошёл Церемонию возвращения. Вместо этого он пробуждается, чувствуя нарастающий поток Сехема, вступая в мир в роли поистине бессмертного существа.

Древние реликвии

Шаньяту создали каждую мумию с определённой целью. Сами Восставшие мало что знают о целях своих хозяев, однако они понимают, что им необходимо искать предметы,

или *сосуды*, наполненные энергией Сехема. В некоторых сосудах накапливается такая концентрация Сехема (иногда даже в очищенной форме), что они наделяют своего владельца чудотворными силами. Эти сосуды и называются реликвиями. Даже если они и не были созданы в Безымянной империи, большинство из них наполнены тайнами иремитов, которые передавались (как правило, в искажённом виде) от одного поколения оккультистов к другому. Чаще всего у Восставших складывается впечатление, что только они могут претендовать на звание подлинных хранителей этих реликвий, поскольку, согласно их мировоззрению, у реликвии не существует других хозяев, кроме Судей и богов затерянного Ирема.

Приговорённые к вечному взаимодействию с реликвиями, мумии натыкаются на них в ходе деятельности своих культов, в результате самостоятельных расследований, а порой даже по чистой случайности. К счастью, Восставшие обладают магическим чувством, предупреждающем их о присутствии этих священных предметов в окрестностях. Особенно остро они ощущают присутствие реликвий, на которых некогда специализировалась их гильдия, хотя ничто не мешает им искать и другие вместилища силы. Таким образом, мумии разных гильдий могут группироваться в сплочённые коллективы для того, чтобы использовать в своих интересах обострённые чувства каждого участника группы.

Суждения, гильдии и культы

В ходе Церемонии возвращения человек действительно умирает. Его тело подвергается обработке ножами, когтями, зубами и ядами, пока ему не будет позволено предстать перед ужасными Судьями Дуата. После длительной череды испытаний и пыток, предшествующих встрече с Судьёй, человек обязан подвести общий итог своей жизни: суждение, которое и выдвигает на первый план важнейший аспект его пятиликой души. Суждение мумии определяет как руководящую часть его характера, так и центральную составляющую его души - Колонну (см. ниже), - с которой он был наиболее близко и тесно связан при жизни.

Помимо этих врождённых различий мумии отличаются друг от друга членством в различных гильдиях: коллективах, которые обучают Восставших магии и наделяют их знанием древних секретов. Мумии пробуждаются с фундаментальными и инстинктивными знаниями о сверхъестественном мире, однако для того, чтобы обрести подлинное мастерство над мистическими секретами этого мира, требуется усердная работа. Наряду с доступом к вечным знаниям гильдии наделяют мумий особыми философскими взглядами и допускают их к тайнам своего коллектива.

По мере того, как со сменой веков Восставшие то отходят к великому сну, то пробуждаются вновь, большинство из них выбирают доверенных смертных, которым позволено следить за их имуществом и телами. Культи, состоящие из подобных смертных, представляют собой третий аспект, отличающий одну мумию от другой, поскольку участниками культа могут быть как филантропические сообщества, так и группы кровожадных фанатиков или любые другие представители человеческой расы.

Колонны, Призвания и Изречения

Когда мумия объявляет о сущности своей души в результате суждения, поток Сехема наделяет её сверхъестественной силой, проявляющейся в одном из пяти энергетических центров Восставшего. Такими центрами становятся Колонны аб (сердце), ба (дух), ка (сущность), рен (имя) и шеут (тень). С точки зрения игромеханики каждая из них обладает запасом очков, которые можно вкладывать в различные действия, включая активацию сверхъестественных сил и использование реликвий. Любая мумия способна направить силу своей Колонны на обретение нечеловеческой силы или выносливости, хотя существует немало других даров Сехема, зависящих от суждения, гильдии и личности самого Восставшего.

Простейшими среди этих даров считаются Призвания - рудиментарные (и зачастую достаточно слабые) эффекты, которые укрепляют уже существующие силы или чувства мумии либо предоставляют ей какое-нибудь незначительное преимущество. Более сложные и впечатляющие способности лежат в сфере действия Изречений - магических формул, сохранившихся со времён господства Ирема. Эти способности могут обуздать призраков или иссушить плоть, хотя некоторые из них позволяют приблизиться к знаниям самих жрецов-колдунов, которые, безусловно, никогда не предназначались для разума мумий.

Древние, личные тайны

Восставшие помнят только основы своего существования - они знают, что родились в преддинастическом Египте, служили воле правящей элиты Безымянной империи и теперь вынуждены пробуждаться к жизни, служить своим культам и погружаться в поиски могущественных сосудов. Однако они не знают подлинной истории своего создания.

Последнее знает только Рассказчик.

В определённом смысле эта система возвращает нас к истокам ролевых игр, в которых самая важная информация оставалась спрятанной до тех пор, пока игроки сами её не раскрывали. Вместе с тем, она коррелирует и с современными играми, основное удовольствие от которых игроки получают не столько благодаря самому сюжету, сколько благодаря глубокой и проработанной мифологии, лежащей в его основе.

Книга **Mummy: the Curse** разделяет подобную информацию на два “блока”, посвящённые соответственно игрокам и Рассказчикам. Каждому блоку сведений отведена своя книга. Если вы планируете играть за Восставшего, помните, что у вас есть выбор: вы можете отказаться от чтения книги Рассказчика или же погрузиться в изучение спойлеров, используя полученные оттуда знания для того, чтобы отразить их в красочном отыгрыше или образе персонажа.

Происхождение

Воспоминания о древних днях кажутся им ускользающими видениями. Восставшие знают общий ход истории своего царства, однако детали (и даже некогда масштабные события - в зависимости от характера их души и точности Памяти) наделяют Восставших лишь чередой образов, которые возникают при столкновении со знакомым пейзажем, звуком, запахом или чувством. В современном мире подобные стимулы встречаются куда чаще, чем можно подумать, поскольку весь нынешний мир построен на руинах Безымянной империи, какая бы участь её ни постигла.

Когда Сехем вспыхивает в душе мумии с новой силой, он наполняет его человеческое сознание Памятью. Полагаясь на голый инстинкт, мумия вспоминает определённые слова, образы и идеи, однако собрать полную картину из этих разрозненных фрагментов попросту невозможно. Мумия может увидеть знакомый иероглиф во сне, задумавшись о своих смертных днях, однако её эмоции будут слишком слабы, чтобы этот образ рассказал ей связную историю о её прошлом. Когда Память ослабевает, воспоминания мумии о событиях далёких дней начинают напоминать память животного, принимая форму череды образов или чувств, которые не несут в себе никакого смысла за исключением тех ситуаций, когда от них может зависеть существование самой мумии.

Как бы то ни было, общая схема остаётся единой для всех Восставших — мумии помнят великую династию, предшествующую всем остальным аристократическим родословным, и они помнят, что верно служили ей до тех пор, пока сила жрецов-колдунов не отправила их в тень великих Колонн Ирема, во власть демонов, судей и будущего.

Пришествие Шаньятю

Восставшие помнят бесписьменные предания, которые пели перед очагами и глиняными идолами — истории своих дедов о начале времён, когда даже свет был тёмным.

В эти доисторические времена люди ели сырое мясо и жёсткие семена, потому что огонь появлялся только по воле случая и практически никогда - по воле самого человека. Когда люди умирали, старейшины укрывали их тела под грудой камней. Однако время от времени мёртвые возвращались к жизни. А иногда изо рта трупа выползало серое дыхание, наполнявшее живого человека яростью мертвеца. Это происходило в Чёрной земле - Кемет, “сердце” мира, “аортой” которого была Река. Сегодня эта река известна как Нил, однако те люди не знали других названий, поскольку в сравнении с той великой Рекой ни один другой водный поток не мог считаться даже малейшим её подобием. Они не смели заходить на территорию необъятной белой пустыни, как не хотели они и иметь дела со странными древними скорпионами, охранявшими её тайны.

Вместо это скорпионы сами являлись к ним.

Они карабкались по красным рукавам странников, общавшихся с духами, мужчин, способных говорить при помощи рисунков, женщин, умевших творить огонь. Они подавляли волю как диких зверей, так и разумных людей. Они раскапывали тела усопших и приказывали им воздвигать стены из камней, которыми были усыпаны их могилы. Они запирали безумные, призрачные ветры в священных амулетах и посохах.

Некроманты обучили людей простейшим ремёслам, однако великое колдовство приержали для самых одарённых сынов и дочерей Кемета. Старинные предания об их пришествии просочились в сотни народных историй и ритуальных песен, однако в каждой из них чародеи, именуемые Шаньятю, раскрывают людям один и тот же секрет: лишь когда власть находится в руках нескольких избранных, эти избранные способны привести к процветанию свой народ. Из всех племён Чёрной земли некроманты сформировали единую нацию. Сами же они стали дворянами, наделёнными властью отдавать приказы даже старейшинам. Они говорили, что духи и призраки тоже имеют своих повелителей - сорока двух Судей загробного мира, - а также великого покровителя, бога Азара. Они дали Ирему короля и верховного жреца Азара, которого звали Фараон. Шаньятю посвятили себя покровительству священных некромантов, Жрецов Дуата, которые служили богу этого тёмного царства и хозяевам мёртвых душ – жутким Судьям Дуата. Хотя они никогда не называли себя богами, Шаньятю никогда не называли себя и простыми смертными.

Город Колонн

Заключённые в камне и золоте, скорпионы украшали набалдашники скипетров и боевые знамёна. Скипетры отражали могущество Шаньятю; колдовство, которое могло защитить от их яда или, напротив, обрушить его на врагов с семикратной силой. Некроманты превратили простых охотников в воинов, управляя миром живых с тем же непостижимым талантом, что и миром мёртвых.

В конце концов они привели народ Чёрной земли к процветанию, разделив его на ремесленников, исследователей, рабочих или новых воинов. Разделённые на касты, люди перестали быть членами самодостаточных племён. Они нуждались в едином правителе, который командовал бы ими из столицы.

Восставшие помнят легенды, повествующие о том, что Шаньятю сотворили великий город всего за одну ночь, просто повелев камню подняться из земли. Тем не менее, мало кто верит в это предание. Безусловно, правители повелели воздвигнуть город, однако строили его руки простых рабочих. Как бы то ни было, внешний облик столицы был приведён в соответствие с тайными законами архитектуры: её храмы, зернохранилища и палаты правительства находились в тени величественных колонн, построенных и расположенных согласно принципам священного зодчества.

Считается, что жрецы-колдуны так и не дали городу имени, потому что никто из Восставших его не помнит, как и не обладает свидетельствами о том, что такое имя существовало вообще. Тем не менее, более поздние легенды нарекли этот город Иремом (термином, которым на мёртвом языке называли ложное представление о рае). В самой же Безымянной империи это священное место нарекли Градом Колонн. Некроманты

создали здесь самое сердце своей империи, расположив в городе свои главные храмы, конюшни и тренировочные залы. Их подданные по-прежнему с трудом осваивали новые технологии, а племенные порядки плохо уживались с разделением труда, и потому великие Шаньяту разделили правление над ремесленниками и рабочими, воздвигнув специальные дома, в которых обучались и получали новые инструменты представители каждой промышленной отрасли. Они наделили творения ремесленников собственным колдовством и заставляли их постоянно иметь дело с магией. Покрытые кровью, обсидиановые клинки становились крепки, как железо. Благословлённые пеплом усопших, загадочные статуэтки украсили полы множества храмов. Уже после падения империи именно эти коллективы ремесленников послужили основой для мистических гильдий Восставших, многие из которых помнят дома, в которых они обучались своему ремеслу, куда чётче, чем любую другую часть своей древней жизни.

Новые акведуки, колодцы и здания поддерживали стремительный рост населения, однако ремесленники Ирема посвящали не меньше сил военному делу, чем мирному строительству. Они изображали священных скорпионов на своих булавах и рукоятках мечей. Колдовские обряды сопровождали каждый шаг создания нового оружия. И хотя казалось, что некоторые ремёсла не имеют ничего общего с производством оружия, силы, содержащиеся в произведениях их искусства, заставляли врагов умирать от гниения плоти, жгучего пламени или простого страха, который крушил их разум. Впервые ремесленники Ирема увидели эти силы во время тренировок, в ходе которых рабы и преступники Безымянной империи стали первыми жертвами боевых испытаний.

Ремесленники возвели бараки для солдат Ирема. Жрецы Дуата заменили племенные воинские сообщества легионами, приспособив традиционные обряды инициации к укреплению чувства братской поддержки. Они осваивали воинское искусство, подавляя внутренние восстания. Это было совсем нетрудно, однако мятежи постоянно вспыхивали то здесь, то там. Деревни изменников выжигали дотла, их старейшины исчезали за считанные дни, а семеро лидеров гильдии писцов стирали упоминания их имён из всех материальных носителей.

На сотом году Ирема началось завоевание известного мира.



Религия Колонн

Восставшие относятся к Шаньяту одновременно как к учителям, повелителям и полубогам. Жрецы-колдуны подарили их предкам цивилизацию и позволили их работе мистическим образом привести к процветанию всю империю. Только Шаньяту обладали правом служить богам Города Колонн напрямую, хотя они и передавали им просьбы простых обывателей. И хотя имена египетских богов, известных современной истории, действительно что-то вызывают в сознании мумий, они могут идентифицировать только некоторых из них (тех, кто упоминался ещё в религиозных эпосах Безымянной империи).

Выше всех остальных богов Шаньяту ставили Азара, который считался преддинастическим божеством, получившим впоследствии уже греческое имя Осирис. *Бау* (то есть божественное воплощение) Азара обрело человеческую форму в лице Фараона Ирема. Даже сам город служил одним титаническим монументом, посвящённым Азару. Каждая из его колонн была *джедом* — символом позвоночника бога, очерчивающего границу между жизнью и смертью. Подобно тому, как собрание жрецов-колдунов правило Безымянной империей по воле Фараона, одарённого церемониальным посохом, сорок два Судьи Дуата правили загробным миром по воле Азара.



Безымьянная империя

Каждый легион воинов подчинялся сразу двум генералам из числа Шаньяту. Войска Ирема без колебаний пересекли пустыню и двинулись на юг вдоль берега Реки, оставив позади даже самые отдалённые городские заставы. Поначалу разрозненные племена, которые встречались им на пути, не могли ничего противопоставить организованным действиям легионов, оскалившихся базальтовыми и бронзовыми мечами. Если эти племена могли что-нибудь предложить Шаньяту, их заковывали в цепи и уводили строить новые города вокруг столицы. В обратном случае солдаты Ирема просто уничтожали их, а особый отряд труповозов доставлял тела обратно в Ирем, где их складывали в бездонных хранилищах некромантов.

Завоевание земель, которые лишь в отдалённом будущем должны были получить названия Ливии и Нубии, заняло всего год, хотя край, именовавшийся Ханааном, первое время давал Ирему достойный отпор. Завидев войско Ирема, кочевники, привыкшие жить в палатках посреди пустынных земель, попросту скрылись за горизонтом, однако они успели предупредить о завоевателях другой народ, которому они долгое время платили дань. Эти воины, Ки-Эн-Жир, оказались единственными умелыми солдатами, в которых иремиты увидели свою ровню. Вражеские военачальники созвали провидцев, и хотя все они знали, что их солдаты не смогут выстоять в открытом бою с легионом профессиональных солдат, они всё же вступили в сражение и держались до последнего, ибо слова оракулов оказались столь же эффективны в бою, что и передовое вооружение воинов Ирема. Единственными, кто одержал безоговорочную победу, стали отряды труповозов, которые высылали в Город Колонн один караван за другим.

Легионы, отправленные на восток, встретились с союзниками Ки-Эн-Джир в Убаре - проклятой цитадели, в которой завеса между мирами живых и мёртвых давно уже износилась. Когда эти легионы вернулись домой, Убар был стёрт с лица земли. Даже его руины поглотили пески. С тех пор восток присылал Ирему непрерывную дань: золото, экзотических лошадей, рабов (и в особенности пророков, которые некогда оказали им столь достойное сопротивление). Этих мистиков отправляли в палаты некромантов, и больше никто их не видел. Ирем, в свою очередь, посылал своим вассалам магическое оружие, благодаря которому те могли защищать свои богатейшие земли.

После того, как с востоком был заключён договор, Ирем стал пожинать богатства других земель, благодаря которым жители Безымьянной империи могли прославить себя в храмах, скульптурах и даже новых величественных колоннах. Шаньяту создали план города с такой точностью, что смогли ещё больше расширить дома ремесленников, освободив место для обучения пленных и беженцев из далёких земель.

Таков был золотой век империи, которая не нуждалась в имени, ибо других просто не существовало. И именно в ней прожили свои первые жизни Восставшие. Они работали с камнем, медью и огнём во славу своих повелителей... пока не наступил день Церемонии.



Восставшие и этническая принадлежность

Все мумии некогда жили в городе, который известен современному миру под ложным наименованием Ирем. Хотя сам город располагался в Долине Нила, жители города прибывали со всех частей Безымьянной империи.

Разумеется, это не означает, что мумии могут принадлежать ко всем известным народностям. Ни один из Восставших не обладает голубыми глазами и светлыми волосами - во всяком случае, в своей естественной форме. Крупнейшая диаспора современных мумий включает выходцев из современного Египта, Ливии и других североафриканских народностей, за исключением более поздних европейских иммигрантов. Внушительную часть представляют предки нынешних обитателей Центральной Африки, и не меньшее число иремитов родились в землях нынешнего Судана. Некоторые происходят родом из Леванта или Малой Азии, поскольку тогда они

были зависимыми государствами, находящимися во власти шумеро-аккадских вассалов, подчиняющихся, в свою очередь, Фараону Ирема.

Насколько помнят сами Восставшие, Жрецы Дуата выглядели так же, как и их подданные, хотя вполне вероятно, что такой облик они принимали благодаря магии, а не крови, текущей в их жилах. Само понятие “рас” Восставшие интерпретируют совсем не так, как это делают современные люди. Европейский колониализм, работорговля и “просвещённый” расизм - все эти социальные явления имели место через многие тысячелетия после исчезновения Безымянной империи. Мумии редко соглашаются со взглядами современных смертных, изучая историю мира, и не имеют привычки навешивать на людей ярлыки так, как это делают нынешние обитатели Запада. Вместе с тем, они хорошо понимают различия между жителями Нильской Дельты, нубийцами, ливийцами и народами Малой Азии, которые, в свою очередь, практически незаметны для западного обывателя.

В отличие от более поздних египетских династий, жители Ирема не наделяли других людей особыми льготами или социальными клеймами, основываясь на их происхождении. Как правило, Шаньюту не дискриминировали чужеземных ремесленников; в расчёт принимались только умение и способность к повиновению. А потому в глазах Восставших существуют лишь две настоящие “демографические” группы: служители Безымянной империи и завоеванные чужеземцы.



Церемония возвращения

В этот день работать ему не пришлось. Служители внутренних кругов позвали его в покои, располагавшиеся глубоко под землёй, на которой стоял дворец. Они омыли его и обработали ароматическими маслами в гостиной, освещённой ярким огнём. Они сожгли его одежду и дали вместо неё льняную робу. Ткань украшали таинственные иероглифы.

Прежде чем он вошёл в большой зал, они велели ему выпить горькую и тягучую жидкость из чёрной каменной чашки. Когда он вошёл в убежище повелителя, его разуму впервые открылось, что колонны Ирема проникают глубоко в землю: одна из них проходила как раз через зал. Внезапно он обнаружил, что не чувствует своих конечностей. Его величественная поступь превратилась в неловкое шарканье. Звуки стали громче и приобрели какой-то странный характер, словно проникали сквозь воду. Одним из таких звуков была церемониальная речь, которую начал произносить кто-то из присутствующих, когда сопровождавшие его слуги водрузили тело ремесленника на плиту, испачканную странными пятнами. Его ждало величайшее изумление, ибо речь произносил один из Шаньюту. Казалось, что это хриплое рычание раздаётся откуда-то со стороны, а не исходит из его нестареющего лица. Фигура повелителя появилась над ним. В руке жрец-колдун сжимал длинный медный шип, и лежащему на плите ремесленнику внезапно захотелось пить. А затем его видение заслонила жуткая белая пелена боли – первое из множества испытаний, ожидавших его в тот день.

В загробном мире

Теперь он умер. На время.

Путь в Дуат долог, время здесь постоянно скользит и растягивается, как во сне.

Вне зависимости от ландшафта, по которому он ступает, он постоянно чувствует себя так, словно куда-то спускается. Он решает идти на запад, прочь от вялого красного солнца, которое здесь никогда не движется.

Поздние династии наделяли своих усопших заклятьями и оружием, которое могло помочь в этом странствии. *Ре* даже обеспечивали их баржей, которая могла поднять душу усопшего с земли и доставить её на небо. У него же с собою ничего не было - лишь инстинктивное желание идти вперёд и вспоминать названия мест, демонов и священных текстов, которые вспыхивали у него в голове по мере того, как усиливалась боль от его

ритуального убийства. Меньшие демоны, которых называли Губителями, преследовали его по пятам с каменными ножами в руках. Под ногами роились жуки и извивались змеи.

Иногда он зарывался в землю, чтобы переждать волну пламени, проносающуюся над поверхностью. Языки пламени шевелились в ветре, эти крохотные капли, вырвавшиеся из моря огня и начавшие освещать его путешествие. Иногда он просто стискивал зубы и шёл вперёд, игнорируя боль от ожогов. Каждый из очутившихся здесь путешественников вырабатывает свою тактику борьбы с пламенем. Один покрывает свою кожу глиной, которую пламя со временем обращает в непробиваемый панцирь. Другой наносит своим конечностям глубокие раны, с тем чтобы потоки крови остудили огонь.

За морем пламени высились чёрные металлические ворота, огромные и массивные, напоминавшие те, что преграждали проход в крепость Ирема. Здесь его ждали стражи Дуата, носившие имена наподобие Тот, кто танцует в крови и Живущий со змеями. Чтобы пройти мимо них, путешественник должен был проявить сочетание хитрости и отваги. Каждое испытание бросало ему новый вызов. Его ждали и загадки, и призраки, принимавшие облик его любимых, и пытки, которые было не под силу вынести даже самым стойким среди живущих и которые, казалось, были созданы для того, чтобы испытать саму его волю к существованию.

Если все предыдущие врата были окружены огнём или бесплодной землёй, то седьмые стояли среди деревьев, сделанных из ляпис-лазури, и песков, наполненных сияющими драгоценными камнями. Полузанесённые, тут и там показывались из песков реликвии древности. Стража этих ворот звали Шезму, или Палач, и он пользовался обликом львиноголового мужчины, с гривы и клыков которого вечно струилась кровь. Ремесленник знал его как покровителя иремитских армий, знал, что он превращает жизненные соки слабых людей в кровавое вино, которое затем подают синекожему богу Дуата. Что именно ожидает тех, кто проваливает это испытание, он не знал. Но он победил. Вместо того чтобы нападать на него вслепую или умолять его прервать эту бесконечную боль, он ответил на испытание высокой магией. Он не запомнил произнесённых слов, но смысл был таков: “Я тот, кто я есть, и что бы ты ни сотворил со мной, моя душа не уступит”.

Палач отступил.

Теперь Шезму знает просителя, но лишь Судьи имеют право в точности определить его дальнейшую судьбу. Каждый из сорока двух Судей хочет больше узнать о подлинной сущности своего просителя. Они испытывают его пытками, головоломками и ужасающими видениями. Когда один Судья натывается на ту часть души, которую он не в силах сломить, он передаёт её следующему, а тот - дальше, и так до тех пор, пока бывший ремесленник не окажется перед лицом последнего Судьи, который определяет его единственную и незыблемую Колонну души. Путешественник произносит перед его лицом суждение обо всей своей жизни. Он знает, что это его последний шанс вернуться назад - принять позор на свою голову и изгнание из рая, лишь бы не выполнять великую миссию, которую могут возложить на него Судьи, - однако преодолев столько препятствий, он всё же решает ступить вперёд и огласить собственное суждение. В этот момент последний Судья признаёт стоящего перед ним усопшего как одного из благословенных мёртвых, и этот Судья становится его покровителем до скончания времён, раскрывая ему секреты Колонны и магию, содержащуюся в её недрах.

Путешественник закрывает глаза. Когда он вновь раскрывает их, его дух принадлежит к легиону Восставших.

Вечный зов

Безымянную империю давно уже поглотили пески, однако мир построен в её тени. Восставшие видят родные черты в каждом соколе, вырезанном на камне, и в каждой колонне, в обычаях и афоризмах, которые они до сих пор помнят как новинки, ибо они родились ещё до того, как те начали циркулировать в обществе. Хотя во многом мир

кажется им странным, Восставшие знают, что они стоят на плодах своего труда и существуют по воле его завно забытых владельцев.

Ни одна мумия не пробудилась во времена Ирема, даже если речь идёт о первом ремесленнике, прошем Церемонию возвращения. Они лежали в гробницах: иссохшие трупы, пережившие распад собственной империи. Хотя многие из них вернулись в Египет, Нубию и другие знакомые территории, некоторые из них рассказывают, что впервые пробудились в сокровищницах, храмах или даже частных коллекционных домах в других частях света. Инстинкт пробудил их к жизни и заставил выйти из саркофага, чтобы защитить сокровища, наладить связи с культом или найти сосуд силы. Недавно ожившие мумии готовы безо всяких колебаний убить человека и в стремлении немедленно удовлетворить волю Судей способны использовать самые грубые и безжалостные методы достижения целей. Однако по мере того, как они приходят в себя, мумии начинают видеть отпечатки своих окровавленных ладоней на камнях незнакомых земель и делать из этого выводы.

Вместе с тем, пришествие новых веков дезориентирует мумию не так сильно, как можно было бы предположить. Восставшие всюду видят знакомые методы развития цивилизации. Они не удивляются им, потому что вне зависимости от того, какой повреждённой и ослабленной может оказаться их память, на определённом уровне они знают, что сами создали эту цивилизацию. В каком-то смысле этого слова мир *принадлежит* им. Его невежественные обитатели просто об этом забыли.

Для того, чтобы мумия вышла из состояния покоя и начала иллюзорную жизнь, которую все Восставшие называют Сошествием, должно произойти одно из трёх событий. В состоянии смерти (которую мумии называют хенет, или “отдых”) Восставший ничего не чувствует — ни течения времени, ни воздействия сновидений, какими их знают смертные, ни простых физических ощущений. Когда приходит время для пробуждения, мумия чувствует себя так, словно её забрасывает вперёд во времени, хотя ей и не удаётся вспомнить своё последнее воплощение в достаточной степени, чтобы сказать, как много времени прошло с момента последнего Сошествия.

Нарушение

Когда незванный гость передвигает или хотя бы трогает тело мумии либо ключевую реликвию её гробницы, ка (“сущность”) Восставшего подталкивает его к деятельности. Наполненный вспышкой Сехема, однако практически лишённый памяти, Восставший нередко разрывает незванного гостя на части. Затем он возвращается в саркофаг или другое укромное место, чтобы вновь погрузиться в сон, однако какое-то время он ещё может оставаться в сознании, особенно если двери его гробницы окончательно вскрыли или если поблизости он ощущает присутствие незнакомого сосуда.

Воззвание

Култ, основанный мумией, может по собственной воле попросить её о Сошествии. Члены культа имеют право делать это в том случае, если над ними нависает какая-нибудь угроза, хотя традиции каждой секты почти всегда чётко описывают “условия пробуждения”: например, проверенные свидетельства о наличии сосуда неподалёку от гробницы или доказательства возрастающей сверхъестественной деятельности в округе. Могущественный култ может пробуждать своего хозяина с большей лёгкостью и частотой, хотя это далеко не всегда можно отнести к преимуществам самого Восставшего. Иногда мифы о “мёртвом божестве” вызывают даже больший интерес у смертных, чем его непосредственное присутствие. Кроме того, недавно пробуждённый Восставший действует как одичавший зверь или механизм, убивая всех, кого он может хотя бы слегка заподозрить в расхищении своей гробницы или посягательстве на его драгоценные сосуды. Плохо проинструктированный култ может потерять своих лучших жрецов по

вине собственного же повелителя. Подробности такого воззвания описаны на стр. 153 в разделе “Сошествие”.

Сотический цикл

Потоком Сехема, стремительно проходящим сквозь тело мумии, руководят и астрологические законы. Такой процесс возвращения к жизни получил название Сотического цикла в честь 1461-летнего оборота звезды Сотис (Сириус). На каждой стадии цикла звезда принимает то же положение, в котором она находилась в первом году по летоисчислению Древнего Египта.

Исторические египетские династии ассоциировали Сотис с богиней Изидой, матерью колдовства и женой Ра. Шаньятю включили эти небесные энергии в Церемонию возвращения, хотя их динамика основана на дне смерти Восставшего вместо дня появления Сириуса в том или ином положении. Тем не менее, судя по всему, жрецы-колдуны создали большинство Восставших в пределах первого столетия естественного цикла движения Сириуса.

Мумия автоматически пробуждается в конце своего личного Сотического цикла. Восставшие выбираются из гробниц, собирают культы (или основывают новые) и начинают поиск собственных таинственных судеб. Эти периоды массовой деятельности всегда становятся наиболее динамичными в истории мумий.

Свиток истории

Сотический цикл пробуждает мумий во время особых периодов, которые перечислены ниже. Для того, чтобы связать их с персональными циклами, мы ориентировали эти периоды на несколько десятилетий, окружающих природный Сотический цикл. Рассказчики могут использовать эти периоды для отступления от основной истории в форме флешбеков, внедрения новых сюжетных линий или для проведения полноценных исторических хроник. Если Рассказчик позволяет игрокам подробно описать историю жизни своих персонажей (что далеко не всегда происходит в хрониках **Mummy: the Curse**), они могут использовать нижеприведённую информацию для того, чтобы детализировать деятельность протагонистов во время этих периодов.

Первый цикл: 2371 г. до н.э.

Фараон Унас - лишь тень того великого правителя, который занимал престол до него. Придворные самостоятельно делят его мандат, и многие из них находят своё последнее пристанище в храмах, которые по великолепию едва ли не превосходят его собственную усыпальницу. Возможно, виной всему сами Восставшие, захватившие власть под ложными обличьями. Унас - последний правитель Пятой Династии, и его уважают скорее как религиозного деятеля, чем влиятельного политика.

Во время господства Шестой династии, последовавшей за его правлением, местные лорды (которых греки называли номархами, поскольку те правили небольшими феодальными владениями - номами) захватили власть над Египтом и даже бросили вызов централизованной власти благодаря умелым полководцам и хитрым заговорам. Последний фараон, Пиопи II, правил 64 года; его наследники оказываются уже слишком стары и не допускаются к власти. Спустя несколько десятилетий после его смерти Нил практически не разливается — и это только одно из проявлений засухи, затронувшей весь мир. Древнее царство ослабевает под напором войн и чудовищного голода.

Второй цикл: 910 г. до н.э.

Египет слаб; подлинные наследники могущественного рода Рамзеса затеряны в веках. Осоркон I наследует от своего отца Шошенка задачу по завоеванию Иудейского царства. Сокровища из иерусалимского храма украшают его палаты, но эти победы мало чем помогают Египту, который начинает гнить изнутри. Большинство фараонов этого периода

правят лишь Верхним или Нижним Египтом, погрязая в мелких войнах с региональными королями, жрецами и мелкими лордами, которые бросают вызов их господству. Однажды сразу два человека - Петубастис I и Такелот II – начинают претендовать на титул фараона. Петубастису удаётся захватить власть на достаточно долгое время, чтобы оставить преемника, однако его наследник, Шошенк VI, быстро лишается своего титула. Нубийские короли захватывают власть над Египтом, и хотя на какое-то время они поднимают королевство с колен, им так и не удаётся дать ему достаточную силу, чтобы раз и навсегда отбить нападения ассирийцев, персов, греков и римлян.

Третий цикл: 551 г. н.э.

Практически утратив всякую связь с прежней нацией мистиков и философов, римский Египет становится христианской страной, подчиняющейся чужим указам. Феодосий I распространяет свою веру на всю империю из Византии, приказывая разрушить работы язычников. В перечень сооружений, подлежащих уничтожению, попадает и Серапеум, последней реликт Александрийской библиотеки. Потерянные работы включают рукописи, посвящённые Ирему и его колдовским знаниям. Восставшие пробуждаются столетием позже и уже не способны найти какого-либо упоминания о цивилизации, в которой они некогда родились.

Неоплатонисты, манихейцы и политеисты избегают смертной казни, скрывая свои практики от чужих глаз. Восставшие проникают в этот секретный языческий мир, закладывая основы культов и борясь с яростью, вызванной утратой стольких сосудов и памятников прошлого. Даже на закате своего существования Римская империя позволяет странствовать на огромные расстояния с невероятной лёгкостью. Некоторые мумии покидают свою растерзанную отчизну в поисках далёких артефактов и мест, в которых они смогут править как лорды и полубоги, не боясь наказания со стороны имперских правителей.

В глазах Восставших христианская концепция рассказывает знакомую историю, в которой лишь перепутаны некоторые имена. Легенда о короле, замученном насмерть, который затем становится богом и ведёт своих последователей к воскрешению, кажется им чрезвычайно знакомой. То же касается концепции проклятия и суда. Азар тоже был раненым королём; Судьи же выявляли грехи усопшего и определяли ему наказание.

Что касается Египта, то он процветает до тех пор, пока его не захватывают сасанидские персы. В конце концов Умар, второй праведный халиф, обращает Египет в Ислам.

Четвёртый цикл: 2012 г. н.э.

Восставшие, впервые услышавшие зов Сириуса, обнаруживают, что их собственность была рассеяна по всему миру Британской империей. Некоторые мумии выбираются из саркофагов в музеях и частных особняках, обнаруживая свои сосуды и культовые артефакты под толстым стеклом витрины. Они узнают, что их забывчивые потомки закапывают священных кошек для того, чтобы затем использовать их как удобрение, а ещё за сто лет до этого смертные использовали мумифицированную плоть как понюшку. Восставшие видят сокровища, извлечённые даже из самых малодоступных гробниц и демонстрирующиеся по телевизору всему миру, а также узнают о современных исследователях, которые рыщут по самым секретным - и даже священным - землям Египта.

Культы уже давно освоили современные системы безопасности и умеют вкладывать деньги так, чтобы они давали прибыль даже через века. Всё ускоряющийся темп технологического развития представляет для мумий определённую загадку, поскольку им приходится вырабатывать совершенно новые навыки для того, чтобы поспевать за этим миром. Они понимают, что притворяться чудаковатыми загородными аристократами у них больше не получится. К счастью, как опытные зодчие и строители, они обладают логическими способностями, лежащими в основе любых инноваций. В конце концов, нет

таких вещей, которые не были бы хоть сколько-нибудь похожи на все остальные. Как иремитский, так и более поздний египетский символизм проникает в каждый культурный слой, и - как это было всегда - мир остаётся местом правления лордов, ремесленников и рабов.

Загробная жизнь в живом мире

Большинство Восставших связаны друг с другом общностью жизненного опыта. Все они родились в одной и той же древней культуре, их сверхъестественная природа зиждется на одном заклинании, а их цели и нужды основаны на одинаковых мотивациях и желаниях. Кроме того, большинство из них чувствуют отрешённость от современной истории и культуры, поскольку вынуждены раз за разом пробуждаться в мире, который они не знают и не понимают, и возвращаться к своему беспокойному сну как раз тогда, когда они только начинают адаптироваться к новой среде.

Эта общность жизненного опыта играет центральную роль для понимания - и отыгрыша - образа любой мумии. В то же самое время, подобная общность далеко не всегда означает, что каждый Восставший относится к тем или иным явлениям так же, как и все остальные. Нижеприведённая информация в общих чертах описывает иллюзорную “жизнь” Восставших, освобождённую от того стилистического тона (и внеигровой информации), который вы видели в предыдущих разделах. Большая часть представленных ниже сведений, скорее всего, будет касаться и вашего персонажа, однако это вовсе не обязательно. Даже если и будет так, ответ на вопрос, как именно ваш персонаж адаптировался к подобному существованию, зависит только от вас и Рассказчика.

Пробуждение

Причина пробуждения мумии наряду с несколькими первыми периодами её нового жизненного цикла оказывает огромное влияние на характер её существования. В некотором отношении пробуждение мумии сопряжено с чудовищной дезориентацией. Даже человек, очнувшийся в полном смятении после глубочайшего сна, насыщенного яркими сновидениями, всё равно обладает более полным осознанием своей сущности, нежели мумия, сделавшая первый шаг к очередному Сошествию.

Восставший не только ничего не помнит о своём пребывании в Дуате (если его душа вообще находится в этом царстве во время хенета; сами Восставшие не располагают точной информацией по этому вопросу), но и слабо понимает, кто он такой вообще. Как его зовут, чего он хочет, кем он был раньше — все эти вопросы сталкиваются в его голове и кажутся какими-то чуждыми – по крайней мере, первое время.

Это не означает, что недавно пробудившаяся мумия ничего не знает. Напротив, определённые знания так глубоко отпечатываются в её сознании, что занимают практически все сознательные мысли.

Прежде всего, она знает, почему пробудилась. Восставший может не знать деталей - например, если его призвал собственный культ, он может и не знать, чего от него хотят, - однако в более широком смысле он понимает, что стало причиной его пробуждения. Равным образом, он понимает, призван ли он собственными служителями или каким-нибудь колдуном, получившим доступ к аналогичным способностям. Он знает, был ли он пробуждён к жизни очередным поворотом Сотического цикла. Наконец - что, как правило, сопряжено с наибольшей опасностью, - он может точно сказать, пробудился ли он из-за того, что его имущество переместили или осквернили.

И да — мумия всегда точно знает, на что она способна и как может получить доступ ко всей полноте своих некромантических знаний, заклятий, врождённых возможностей и реликвий. В этом и состоит ключевое различие между пробудившийся мумией и проснувшимся смертным: Восставший может запутаться в вопросах, связанных непосредственно с памятью, однако он обладает совершенно чистой головой в плане

осмысления обстановки и принятия решений. Далеко не один потенциальный расхититель гробниц погиб от рук пробудившейся мумии, проявившей блистательные способности к защите своего убежища, даже невзирая на то, что ей так и не удалось вспомнить собственное имя.

В сущности, из-за излишков Сехема, который едва ли не перегружает духовную сущность мумии в момент пробуждения, Восставшие обращаются к насилию куда чаще, чем в любое другое время существования - каким бы ни был их настоящий характер. Желание высвободить избыток энергии (чаще всего сопутствующее тому периоду активной деятельности, когда мумия меньше всего чувствует свою принадлежность к роду людскому или сочувствие простым смертным), делает расход Сехема практически инстинктивным решением как на физическом, так и на сверхъестественном уровне. Впрочем, не следует рассматривать это желание как аналог бешенства, в которое может впасть разгневанный смертный: Восставший не утрачивает контроля над собой и вполне способен сдерживать подобные желания (особенно если рядом с ним находятся его культисты или другие дружественные существа), однако в целом реакция на пробуждение тяготеет именно к насильственному проявлению интенсивных эмоций.

Утечка смерти

Невзирая на вышесказанное, одно из наиболее опасных последствий пробуждения мумии продиктовано совершенно иной стороной Сехема. Пока Восставший испытывает склонность к агрессивной реакции на всё враждебное и непонятное, он вызывает подобную же враждебность или смятение в окружающих. Эта загадочная болезнь, известная как Сибарис (или “Недуг”), может вызывать у простых людей панику, страх или дезориентацию даже при самых благоприятных условиях. Тем не менее, особенно острую форму Недуг принимает в том случае, если интенсивность Сехема Восставшего находится на 9 или 10 уровне. Более того, во время этого периода внешность мумии выдаёт её истинную природу: она действительно выглядит как ходячий, неповоротливый мумифицированный труп. Если только мумия не получает в своё распоряжение современную одежду, способную закрыть всё её тело до последней клеточки, ей не удастся сойти за смертного. Даже если она попытается слиться с толпой, духовный характер Сибариса заставит людей реагировать на присутствие мумии самым катастрофическим образом. Представителей культа специально готовят к такой реакции. Увы, остальная часть человечества не обладает такой привилегией.

Неудивительно, что в период, когда мумия склонна набрасываться на окружающих подобно кровожадному и неистовому чудовищу, большинство смертных принимают её именно за такое чудовище. А это неприятное совпадение означает, что если только мумия не ограничивает свой круг общения пределами собственного культа (по крайней мере, в первые часы или даже дни после пробуждения), Восставший практически неизбежно становится причиной массовых разрушений и бед, которых в другом случае легко можно было бы избежать.

Наконец, приблизительно в этот же период в окрестностях зарождаются первые слухи и перетолки о появлении мумии — или хотя бы о возникновении какой-то странной человекоподобной сущности. Подобные слухи стремительно распространяются среди тех, кому эта информация может показаться правдоподобной. А это практически неизбежно привлекает внимание особой разновидности мумий - Безжизненных (см. стр. 29), не говоря уже о многочисленных оккультистах и охотниках из числа смертных.

Цель

Ничто не обладает в глазах Восставшего такой важностью, как чувство собственной цели. Ни собственная личность, ни даже история своей империи - ничто не сравнится с этим. Именно осознание своей цели заставляет из раза в раз возвращаться к жизни покойников, которые не должны были вообще существовать в этом мире. А потому,

вероятно, худший из фактов, касающихся цели мумий, заключается в том, что когда жрецы-колдуны предлагали Восставшему “служить” им на протяжении тысяч лет, они подразумевали именно *вечную* службу. А потому мумия даже не может представить, какой будет её первая цель, когда она впервые раскроет глаза после смерти.

В большинстве случаев причина (или же способ) пробуждения мумии становится определяющим фактором при формировании первой цели, стоящей перед мумией. Если её пробудило вторжение в гробницу, цель мумии состоит в том, чтобы предотвратить дальнейшее осквернение своего дома, восстановить потерянное и (что важнее всего) расправиться со злоумышленниками. Если её пробудил собственный культ, желающий, чтобы их покровитель помог им в выполнении определённой задачи, у мумии нет реального выбора: эта задача становится её первой целью. Мумия может и отказаться от выполнения такой задачи, однако это сопряжено со значительными трудностями.

И только когда Восставшие пробуждаются из-за наступления нового Сотического цикла, они способны какое-то время существовать без какой-либо чёткой цели, стоящей за всем, что они делают, думают или чувствуют. Именно по этой причине (наряду с тем фактом, что после начала нового Сотического цикла Сехем исчерпывается несколько медленнее), пробуждённые мумии считают эти мучительно редкие периоды единственными настоящими “жизнями”, на протяжении которых Восставшие могут с лёгкостью брать за собственные дела — будь это раскрытие своей личности, изучение природы Восставших или простое желание провести время, слушая музыку, путешествуя по миру и собирая мимозы.

Увы, даже во время этих периодов Восставшие испытывают определённую тягу к достижениям целей, связанных с их природой, Судьей и нередко - интересами культа. Хотя подобные цели и не руководят каждым их действием, как это происходит в остальных случаях, общая тяга к поиску сосудов или защите своего смертного “племени”, за которым они поклялись приглядывать, действительно имеет место в их новой жизни. В неотложных ситуациях - например, когда мумия становится свидетелем неприкрытого насилия, совершённого против одного из её культистов, или обнаруживает, что реликвия, которую она берегла в течение сотен лет, была кем-то украдена - цель может вступить в полную силу, как это происходит и во время более “сконцентрированных” сроков службы. При этом все сопутствующие условия и скорость ослабления Сехема принимают соответствующую форму.



Конечная цель

Многие из Восставших только со временем поняли, что они обладают и “конечной целью”, которая затмевает по важности даже те причины, по которым они пробудились к жизни. Эта конечная цель зависит от сущности и стремлений Судьи, которому служит та или иная мумия. Если Восставший, стремящийся достичь такой цели, отклоняется от выполнения первоначальной задачи, призвавшей его в этот мир, он не переносит тех негативных последствий во время Сошествия, которые ожидают мумию, отказавшуюся от достижения своей изначальной цели по менее объективным причинам (подробнее эта информация представлена в разделе “Судья Дуата” в конце Первой главы).



Пастух и стадо

Едва ли у кого-нибудь вызовет сомнение тот факт, что чаще всего мумию призывают к жизни последователи её культа. Только культисты обладают средствами для того, чтобы пробудить Восставшего, не рискуя обрушить на себя его гнев и не нуждаясь при этом жертвовать какой-нибудь важной реликвией. Только они обладают достаточными знаниями и соответствующими сосудами (если только Восставший не осушил их все).

Разумеется, это нелёгкая процедура, суть которой зачастую известна лишь самым мудрым представителям культа, однако ценность такой способности бесспорна. Некоторые культы пробуждают своих покровителей только раз в несколько поколений для выполнения самых необходимых задач. Другие обладают большей свободой, и если им позволяют ресурсы, такие смертные призывают мумий с большей частотой и меньшим риском, хотя у Восставших всё равно нет возможности отказаться от пробуждения. К счастью, большинство из них редко возражают против выполнения тех задач, которые ставят перед ними их подопечные.

В большинстве случаев, когда культ вызывает своего покровителя, рядом (в момент пробуждения или несколько позже) присутствует жрец или другой лидер культа, в обязанности которого входит разъяснение причин вызова. Тем не менее, в редких случаях Восставший может пробудиться только затем, чтобы обнаружить, что у него нет никакой возможности узнать, чего ожидали от него подданные. Возможно, его призвали в чрезвычайной ситуации, которая затем вынудила культистов бежать прочь или даже привела к их гибели.

Вне зависимости от конкретной ситуации, недостаточная осведомлённость о намерениях культа не освобождает мумию от обязательств. Пока она не возьмётся за выполнение своего поручения, она будет терять Сехем в ускоренном темпе.

Впрочем, нельзя сказать, что такой Восставший брошен на произвол судьбы. Подобно тому, как он чувствует присутствие других мумий или реликвий, некогда созданных его гильдией, он способен почувствовать, что находится на верном пути, даже если смысл призыва до сих пор остаётся ему неясен. Подобное осознание не наделяет его пониманием каких-либо деталей. Он просто знает, что “Эта попытка ведёт в тупик” или “Выследив и убив лидера конкурирующего культа, я совершу правильный поступок” (разумеется, это не столько касается игромеханики, сколько предоставляет Рассказчику дополнительный инструмент для создания истории с загадками в духе “Зачем меня пробудили?”, причём Рассказчик отнюдь не обязан оставлять персонажа без ориентиров).

До тех пор, пока мумия активно пытается выяснить суть своей главной цели, с точки зрения игромеханики её Сехем ослабевает так, как если бы она выполняла ключевую задачу. Тем не менее, стоит ей хотя бы раз ослабить усилия, и Сехем начинает убывать в ускоренном темпе. Такой Восставший уже свернул с дороги и больше не может вернуться назад.

Покровительство

У читателя, добравшегося до этого раздела, могло сложиться впечатление, будто среднестатистический культ видит в Восставшем просто удобного слугу. В то время как некоторые деградировавшие (и обычно недолговечные) культы действительно относятся к мумии именно таким образом, большинство культистов хорошо понимают, что им посчастливилось заключить союз со сверхъестественным защитником и покровителем, сущность которого пронизана волей самих богов. Восставший – не просто слуга, которого можно использовать по собственной прихоти. В определённом смысле это полубог, к которому культисты должны питать соответствующее уважение. Он повинуется магии и собственной мистической природе, а не их воле, и если они достаточно умны, то они будут помнить это до скончания своих дней. Не будет преувеличением сказать, что большинство культистов и вовсе были бы счастливы, если бы им *никогда* не пришлось вступать с Восставшим в контакт.

А потому одной из самых распространённых причин воззвания к мумии служит ситуация, в которой культу необходим защитник. Когда сам культ или связанные с ним сообщества (иногда обладающие лишь мимолётной связью с основной частью культа) подвергаются опасности, его лидеры делают то, о чём мечтают миллионы людей: они обращаются за помощью к жуткому ангелу мести, который способен стереть их врагов с лица земли.

Такая опасность может принять любую форму. Нередко причиной является самая непосредственная угроза жизни: культ сообщает мумии, что его пытаются уничтожить. Очевидным противником культа может выступить другая мумия или даже иное сверхъестественное создание, для защиты от которого потребуются способности Восставшего. Тем не менее, это далеко не единственный вариант. Врагом культа может стать конкурирующая секта, загадочный монстр или охотники за сокровищами – или даже вооруженные силы, преступники и повстанцы, которые хотят устранить членов культа по причинам, ничуть не связанным с их мистическим статусом. Враг может попытаться лишить культ законной собственности или земель, используя как физическое насилие, так и политическое влияние. Равным образом, мумию могут попросить о защите *интересов* культа, а не его участников или собственности (например, если конкуренту каким-то образом удалось расторгнуть связь культа с крупным финансовым предприятием или сместить подопечного мумии с важного политического поста). Практически любую угрозу, подвергающую культ опасности – непосредственно или косвенно, физически или нет, – можно рассматривать, по меньшей мере, как *потенциальную* причину для пробуждения дремлющего покровителя.

В случае с некоторыми культами роль покровителя и защитника оказывается сопряжена с ролью лидера. Безусловно, мумия не способна командовать культом на ежедневной основе, однако она вполне может составить список законов или традиций, которых, по её мнению, следует придерживаться её смертным последователям. Некоторые культы пробуждают Восставшего (по его ли приказу или по собственной воле), чтобы узнать его мнение по какому-либо религиозному или церемониальному вопросу или рассудить серьёзный конфликт внутри самого культа (пробуждение мумии для выбора нового верховного жреца, как это было описано в прологе, может служить прекрасным примером такого события).

Некоторые культисты считают, что мумии обладают доступом к божественным знаниям или подлинной мудрости (даже если порой им бывает трудно что-либо вспомнить), а потому иногда спрашивают у своего покровителя совета по поводу тех или иных экзистенциальных вопросов, даже если культ и не рассматривает Восставшего как своего лидера. Тем не менее, даже такие простые просьбы, как “Помоги нам решить, кто достоин стать следующим верховным жрецом”, могут стать ведущей целью Восставшего – а это значит, что мумия не просто приложит все усилия к разрешению проблемы, но и постарается принять самое верное из возможных решений.

Служение

Хотя Восставших трудно назвать служителями своих культов, они действительно действуют в соответствии с их интересами. Грань между первым и вторым определением может показаться достаточно тонкой, однако большинство жрецов и руководителей культов достаточно умны, чтобы не пересекать её. Мумия обеспечивает культ тем, в чём он нуждается — но горе тому, кто злоупотребляет этой священной обязанностью Восставшего.

Список задач, для выполнения которых культ может призвать своего покровителя, потенциально неограничен, однако чаще всего они принимают следующие формы:

Проведение ритуалов: Стороннему человеку может показаться странным, что обряд вызова мумии — само по себе тяжёлое и дорогостоящее ритуальное мероприятие — иногда проводят только затем, чтобы попросить её о помощи в проведении другого обряда. Однако следует помнить, что мумии – не только носители великой магической силы, но и создания, обладающие в глазах смертных религиозным значением. Кроме того, в случае с особыми оккультными или духовными ритуалами само присутствие мумии может быть чрезвычайно выгодным для ритуалистов, даже если и не обязательным. Хотя, разумеется, это далеко не самая важная причина для пробуждения покровителя культа, события такого плана нередко имеют место в истории мумий, а потому Рассказчик вполне

может ввести их в сюжетное полотно, если уверен, что сможет развернуть из подобной концепции интересную сцену (в сущности, Рассказчик может рассказать целую историю о проведении такой церемонии, если приготовления к ней потребуют от Восставшего поиска могущественных сосудов или важных персон, как это будет описано в дальнейших разделах).

Приобретение сосудов: Реликвии и ветоши обладают в глазах культистов почти той же ценностью, что и в глазах Восставших. Помимо мистической силы, которой обладают многие из них — хотя, разумеется, это и немаловажная часть сосуда, — подобные артефакты наделены огромным религиозным и историческим значением. Если культист, пытающийся установить местоположение сосуда, играющего особо важную роль в системе верований его культа, неожиданно узнаёт, что кто-то использовал его в неподобающих целях или (да хранит его Господь!) украл реликвию у самого культа, обращение к мумии может стать очевидный выходом из ситуации. Такая история может закончиться настоящим столкновением с соперничающей сектой или аналогичной организацией, экспедицией в стиле Индианы Джонса или даже совершением набега на гробницу другого Восставшего (хотя последнее решение мумии принимают с трудом — отчасти из-за огромного уважения к статусу других Восставших, а отчасти — из-за опасений, что им — уже утратившим часть Сехема с момента пробуждения, — практически неизбежно придётся столкнуться с более сильным противником. Тем не менее, такие события действительно имеют место в истории культов). Если у мумий и есть какая-либо форма служения своим культам, которой они посвящают больше времени, чем любой другой, то это именно поиск новых сосудов.

Выслеживание врагов: Многие культы обладают соперниками или даже противниками. Некоторые из них хотят получить в свои руки то, что принадлежит другим организациям, или ищут возмездия за страдания, причинённые им в далёком прошлом (иногда — даже столетия назад). Безжизненные и другие сверхъестественные создания, выступающие против мумий, знают, что культы Восставших — их самые уязвимые точки. Оккультисты и борцы с нечистью постоянно разыскивают культы с самыми недружелюбными намерениями. Наконец, как и любая другая организация или религиозная община, культ обладает врагами и среди обычного населения: они делят политические, деловые или криминальные сферы влияния с теми, кто время от времени начинает избавляться от конкурентов. Когда одна из враждебных сторон нападает на культ Восставшего, его последователи могут обратиться к своему покровителю с просьбой о защите, как это уже было описано ранее. Тем не менее, далеко не все культы ожидают от мумии простой защиты.

Можете считать их солдатами, головорезами или убийцами, но Восставшие испокон веков служили и теми, и другими, и третьими. Когда верховный жрец указывает мумии на человека и произносит “Его”, мало какие силы на этой планете способны спасти ему жизнь. Разумеется, это крайняя мера — во всяком случае, если речь идёт об адекватном, вменяемом лидере культа. Насилие и убийства почти неизбежно приковывают к деятельности культа чужое внимание, которое не нужно *ни одной* из участвующих в конфликте сторон. Тем не менее, иногда дело доходит до разногласий, прервать которые может лишь тот, у кого толще мускулы. И мало кто на земле обладает силой, способной защитить его от бессмертного ассасина.

Само собой, грань между призывом защитить культ и напасть на его врагов нередко стирается; в сущности, первое очень часто перетекает во второе.

Телохранитель или сопровождающий: Хотя защита человека или объекта порой попадает и под призыв о защите всего культа, ситуация может принять неожиданный оборот, когда речь идёт о путешествии. Сопровождение верховного жреца в другую страну или обеспечение безопасной доставки реликвии в новое хранилище требуют совсем другого подхода и плана, нежели всеобъемлющая задача “защитить культ от тех,

кто грозит его уничтожить”, хотя подобная просьба действительно часто включает аспекты ранее упомянутых целей.



Необдуманное пробуждение

Хотя это и трудно назвать распространённой практикой, иногда случается так, что культ пробуждает Восставшего ради достижения целей, которые оказываются недостойны его внимания. Равным образом, иногда служители начинают пробуждать мумию слишком часто лишь потому, что всё время впутываются в неприятности, полагая в блаженном неведении, что они всегда могут обратиться за помощью к своему покровителю. Иногда они просто пытаются возложить на него обязанности, которые вполне в состоянии нести сами. Иногда мумия находит в себе желание помочь им в решении текущих проблем. Опять же, такое случается лишь в исключительных случаях - однако всё же случается.

Тем не менее, оказавшись в таком положении, мумия может отреагировать совершенно по-другому. Прежде всего, она может попросту отказаться выполнять просьбу своих последователей. Это вовсе не обязательно влечёт за собой падение Сехема, хотя ни один из Восставших не может с лёгкостью сказать “нет” своим просителям. Такой отказ вызывает у мумии ощущение скверного или даже непростительного поступка, который накладывает на неё свой отпечаток – как на физическом, так и на духовном уровне. А потому большинство мумий прибегают к этому варианту лишь в случае крайней необходимости.

Гораздо чаще Восставший соглашается выполнить возложенную на него миссию - однако ясно даёт своим подопечным понять, что он недоволен их поведением, даже если это означает, что ему придётся задержаться в этом мире на какое-то после выполнения поручения. В случае с культистами, выработавшими дурную привычку обращаться к своему покровителю по пустякам, мумия может ограничиться предостережением. В других ситуациях, когда внутренняя проблема (или даже общая деградация) культа становится очевидной... что ж, мало кто из смертных, навлёкших на себя гнев собственного покровителя, могут надеяться защитить себя от него. Возможно, следующий верховный жрец будет вести себя мудрее.



Отголоски прошлого

Связь между Восставшими, мистическими реликвиями и эмоционально насыщенными ветошами уходит корнями в самое сердце природы мумий. В сущности – если так можно выразиться, – это душа и сердце множества хроник по сеттингу **Mummy**. Если только не говорить в биологическом смысле, на метафизическом уровне сосуды и мумии *уже* являются частями друг друга. И те и другие представляют собой каналы, проводящие Сехем, или служат живыми хранилищами истории, нередко совмещая в себе оба качества. В древних сосудах мистическая энергия скапливается без труда, в то время как обычные предметы попросту не способны её удерживать. А потому Восставшие не только чувствуют близость таких сосудов (и пользуются ими для пополнения собственных жизненных сил), но порой даже испытывают странную тягу к коллекционированию подобных реликвий, даже если у них и нет чёткой цели касательно их использования.

Последнее утверждение требует особого разъяснения. В то время как некоторые цели, стоящие перед мумиями, сопряжены с возвращением определённых сосудов в руки культистов, Восставшие *постоянно* находятся в процессе поиска новых реликвий. Отчасти это вопрос убеждения. Из-за самой природы магии, пронизывающей мумий, все они искренне верят, что любые реликвии — даже созданные другими, более молодыми культурами — являются неотъемлемой собственностью Судей Дуата и древних богов затерянного Ирема. Тем не менее, по большей части их тяга к сосудам носит врождённый

характер. Если Бессмертный чувствует присутствие реликвии где-то в окрестностях, его главное инстинктивное убеждение заключается в том, что он должен получить её в свои руки. Даже если ему не нравится тот или иной сосуд — например, он не насыщен Сехемом, не обладает волшебной силой и не имеет символического значения, интересующего самого Восставшего, — мумия всё равно чувствует потребность в том, чтобы забрать его в своё хранилище. Восставшие вынуждены поставлять сосуды в Дуат, хотя большинство из них оставляют по крайней мере одну реликвию и несколько ветошей в пределах своей гробницы. Подобную тягу испытывают все Восставшие без исключения. Это врождённый и инстинктивный аспект их жизненной сущности, лежащий в основе деятельности всех Восставших.

Это не означает, что после Церемонии возвращения мумии неизбежно становятся рабами таких убеждений. По большей части, накопление артефактов выражает сознательное *желание*, а не *потребность* Восставших. Мумия не станет прерывать важное дело лишь для того, чтобы посвятить все усилия поиску реликвии, о которой она услышала краем уха. Равным образом, она не станет сражаться с кем-либо за артефакт, в котором не испытывает настоящей нужды и который не связан с её основной целью (хотя импульсивные или попросту недалёковидные мумии действительно могут пойти и на такой шаг). Опять же, речь не идёт о непреодолимой потребности, если только приобретение артефакта не становится целью мумии. Тем не менее, подобную страсть Восставшие чувствуют постоянно. Мумия, лишённая цели — потому ли, что она уже выполнила все свои поручения и ещё не успела отойти к великому сну, или потому что она пробудилась в начале нового Сотического цикла, — вполне может начать поиск сосудов просто ради удовольствия — точно так же, как она может заняться любым другим увлекательным делом.

Праведный гнев

Мало какие истории о Восставших получили такое распространение, как рассказы о мести. Почти все слышали тот или иной вариант предания (вероятно, недостоверного), повествующего о том, что гробница Тутанхамона украшена надписью: “Быстрокрылая смерть настигает всякого, кто дерзает вступить во внутренние покои Фараона”. Хотя смысл этого изречения не до конца понятен даже самим Восставшим, стимул, лежащий в его основе, более чем реален. Любое осквернение внутренних покоев Восставшего, особенно если оно оканчивается разрушением его убежища или похищением драгоценных реликвий, может привести к его немедленному пробуждению. Не следует забывать, что недавно пробудившиеся мумии наделены невероятной силой и вместе с тем действуют инстинктивно, опираясь только на чувства и эмоции, а не на мысли и память. Стоит объединить этот факт с врождённым стремлением мумии убивать всякого, кто нарушает её священный покой, и становится ясно, почему лишь у самых удачливых смертных, наткнувшихся на хозяина гробницы во время её разграбления, было время на то, чтобы пожалеть о своих действиях.

Тем не менее, некоторым нарушителям удаётся избежать гнева Восставшего — во всяком случае, поначалу. Они могут войти в гробницу, причинить незначительные повреждения или похитить какой-нибудь небольшой артефакт, а затем сбежать — прежде чем мумия получит хотя бы малейший шанс пробудиться. Тем не менее, некоторым грабителям — иногда благодаря могущественному колдовству, а иногда благодаря тщательным приготовлениям или чистому везению — удаётся сбежать от мумии уже *после* того, как она пробудилась. Эти заблудшие души могут даже считать, что теперь, после удачного бегства, они находятся в безопасности.

Только это ошибка. Стремление к осуществлению мести над нарушителем проникает в глубины души Восставшего. Жажда возмездия становится его целью, не менее важной, чем та, которую могут поставить перед ним последователи культа. Большинство таких мумий используют любые средства, находящиеся в их распоряжении — волшебство,

знания, союзников и ресурсы — для обнаружения тех, кто посмел осквернить их хенет. Наряду с жаждой мести большинство из них чувствуют необходимость вернуть украденное имущество или восстановить повреждения, однако месть и только месть остаётся их основной целью.

Как бы то ни было, перечень способов, позволяющих смертным навлечь на себя гнев Восставшего, не ограничивается похищением его реликвий и освернением его гробницы. Любая вопиющая несправедливость, касающаяся непосредственного мумии (или, в некоторых случаях, его союзников или культистов) может окончиться ожесточённой вендеттой, напитанной силой Сехема. Это не означает, что всякий, кто переходит дорогу мумии, становится её следующей целью. Лишь самые омерзительные или глубоко личные оскорбления — например, сознательное истребление целой родословной культистов или попытки удержать мумию от достижения цели, ради которой её призвали, — обладают достаточной силой, чтобы вызвать у неё острую жажду мести (иными словами, это решает Рассказчик). Однако если Восставший действительно начинает чувствовать праведный гнев, вендетта, направленная против такого обидчика, становится второй ключевой целью мумии, и как только Восставший освобождается от первоначальных обязательств (или терпит в них неудачу), он незамедлительно приступает к её осуществлению.

Эта потребность в мести способна пережить даже смерть. Если мумия, жаждущая мести, возвращается в состояние смерти прежде, чем успевает отомстить своему обидчику, а затем по какой-либо причине пробуждается вновь, то жажда мести никуда не исчезает — разумеется, если сам обидчик ещё не умер на момент второго Сошествия мумии. (Как бы то ни было, стремление к мести становится только второстепенной целью Восставшего: неоспоримым приоритетом обладает задача, для выполнения которой его призвали).



Только работа и никаких развлечений

В зависимости от обстоятельств, сознательное избегание или игнорирование цели, для достижения которой мумию пробудили к жизни, может окончиться стремительным истощением запасов Сехема, внутренним чувством вины, а возможно — даже враждой с другими Восставшими. Тем не менее, это не означает, что мумия никогда не принимает решения заняться собственными делами. Иногда Восставший слишком привязывается к личным заботам, чтобы уделять время выполнению своей миссии. Иногда он решает, что будет не столько игнорировать свои обязанности, сколько избегать полного и безоговорочного погружения в их исполнение, полагая, что он имеет право на “личное время”, которое можно посвятить другим целям — даже если это означает, что он рискует провалить основную задачу или просто утратить последние капли Сехема.

Личные цели, ради которых Восставший может пренебречь своим основным поручением или даже полностью отказаться от его выполнения, зависят от самой мумии. Тем не менее, чаще всего они попадают под следующие категории.

Личный рост: После такого количества жизней и смертей некоторые мумии начинают чувствовать одержимое стремление узнать, кто они, что собой представляют и какой может быть истинная, *конечная* цель их существования. Иногда эти потребности перевешивают даже те цели, ради которых Восставшего пробудили к жизни. Некоторые из них пускаются в изучение оккультизма, пытаясь узнать правду о Судьях Дуата, Церемонии возвращения или самом Иреме. Некоторые буквально стремятся раскрыть свою сущность, сосредотачиваясь на восстановлении Памяти и тем самым пытаясь определить, кем они были раньше. Самые редкие представители их вида решаются приступить к поискам Апофеоза, надеясь избежать вечного цикла и снова стать полноценными живыми людьми. В то время как некоторые мумии полагают, что эти безумцы ведут себя безответственно или эгоистично, некоторые обнаруживают, что в глубине души симпатизируют их стремлениям.

Прелести живого мира: В целом, Восставшие куда менее склонны прощать другим мумиям отказ от основных целей, когда дело доходит до этой категории личных побуждений. Потому ли, что мумия утомляется своей вечной жизнью и утрачивает веру в важность своего предназначения, или потому что её действительно восхищают определённые прелести современного мира – власть, богатство, даже любовь, – некоторые мумии полностью посвящают себя удовлетворению личных потребностей. Такие Восставшие пользуются дурной репутацией крайне эгоистичных и бесполезных существ, и нередко у них складываются весьма и весьма натянутые отношения с другими мумиями.



Мы заперты в цикле рождения и разрушения, скованные великой целью, созревшей в головах таинственных и непостижимых созданий. Нас можно сравнить с животными в лабиринте, безвольными зверьми, которых пускают перед собой, чтобы мы смотрели, искали, вынюхивали, достигали конца и на выходе становились чем-то иным. Однако в полном контрасте с этим сравнением нам запрещают вкушать истинных плодов самопознания. Нас ограничивают необъяснимые прихоти существ, которые заключили нас в эту темницу. Этот древний обряд, придуманный ещё до появления человека, в доисторические даже по нашим критериям времена, помещает нас в противоречивое измерение, в котором Слово и Воля могут нарушить законы реальности с той же лёгкостью, с которой солдат подчиняет своей власти рабыню. Поддавшись влиянию Шаньяту — этим верховным жрецам Дуата, — мы стали рабами цикла, обречённые либо проживать свою жизнь раз за разом, либо идти к очищению своей души. К несчастью, в обоих случаях мы лишены настоящей возможности освободиться.

Но кто завёл такой порядок? Это опасный вопрос. Я помню, как в Городе Колонн рассказывали, будто колонны установили древние, тёмные сущности, покорные воле хозяев гильдий, но столь же непостижимые и первобытные по своей природе, что и камни, которые они передвигали. Можно только задаться вопросом, кому принадлежала рука, вложившая тень и магию в эти жуткие сущности, точно так же, как нельзя не спросить себя, не может ли тяжкое бремя этих мрачных титанов быть конечной судьбой всех Восставших.

*Из личных писем Анту-Херапа,
Князя стекла.*

Обороты песочных часов

Восставшие выработали достаточно специфические отношения с потоком времени, даже по сравнению с другими потенциально бессмертными существами. Мумии вечны, но не постоянны. Они движутся сквозь историю человечества небольшими рывками, никогда не получая возможности по-настоящему узнать мир — или миры, — в котором они пробуждаются. Кроме того, некоторые элементы их жизни затрагивают всех Восставших и совершенно не известны кому-либо ещё.

Память и личность

Будучи одновременно внутриигровым термином и игромеханической величиной, Память представляет собой нечто большее, нежели ответ на вопрос, способна ли мумия вспомнить имя продавца, который торговал финиками в забытом Иреме. Это мера, позволяющая узнать, сколь богатой историей обладает Восставший и сколького он о себе ещё не знает, а также насколько он *человечен* с точки зрения его личности, мыслей, стремлений и чувств.

Не забывайте, что мы говорим о созданиях, которые родились тысячи лет назад, хорошо понимают, что они не способны по-настоящему умереть, провели большую часть своего существования в загробном мире, которого они не помнят, видели весь ход

истории как серию прерывающихся изображений, а также практически лишены возможности сформировать по-настоящему значимые связи с живыми людьми. Человек попросту не способен понять, что довелось пережить Восставшему, как не способен и вообразить, на что был похож этот опыт. Неудивительно, что сами мумии, живущие этими реалиями, в свою очередь, остаются *не вполне* человеческими существами. Способность сочувствовать людям, понимать их и даже рассматривать их как значимых существ, начинает таять. Становится всё труднее просто *вспоминать* те эмоции, нужды и страсти, которые движут столь незначительными и недолговечными существами. Когда ты знаешь, что тебя невозможно уничтожить – и когда понимаешь, что какие бы изменения ты ни пытался внести в этот мир, это не имеет никакого значения, потому что когда ты снова проснёшься, мир будет совершенно иным, – разрушается даже сама возможность *проявлять участие*. И даже не в отношении окружающих – но в отношении любой реалии этого мира.

Единственная защита, которую Восставшие могут противопоставить медленному разрушению своего интереса к окружающему миру и даже ослаблению их собственного представления о самих себе, проявляется в памяти. Чем больше они могут узнать (или открыть для себя вновь) о том, кем они были, тем более полный контроль они обретают над своей личностью. Мумия со слабой Памятью во многих отношениях представляет собой что-то вроде механизма. Ей не хватает хоть сколько-нибудь реального ощущения своей личности, и она существует только затем, чтобы выполнять свою текущую миссию. Её мало интересует (если интересует вообще), какие последствия вызовут её действия, и зачастую такой Восставший обладает только подобием прежнего нравственного компаса. И напротив, обладатели сильной Памяти помнят, кем они были раньше, и чувствуют, каково это – быть человеком. Такие мумии с большей вероятностью могут рассчитывать на то, что им удастся сохранить свою личность, и они практически неизбежно испытают совершенно человеческое раскаяние, если случайно разобьют школьный автобус, полный сирот с ограниченными возможностями (если только они не были настоящими головорезами ещё во время своей смертной жизни).

Такое положение дел образует жестокий порочный круг, потому что Восставший, утративший Память, имеет мало причин заботиться о её восстановлении. Как только мумия достигает этого порога, надежда на то, что когда-нибудь он вновь станет личностью, а не простым инструментом в руках людей (или своего Судьи), начинает стремиться к нулю. *Начинает*, но не обязательно достигает этой критической отметки. Иногда в сознании такой мумии что-то вспыхивает, освещая остатки сохранившейся человечности. Возможно, ей удаётся найти реликвию, сохранившуюся со времён её смертной жизни, а может, она совершает поистине тошнотворный поступок. В подобных случаях даже самый безнадёжный среди Восставших может обнаружить в себе силы вновь попытаться раскрыть свою личность и стать тем, кем он был когда-то. Само собой, чем крепче Память мумии, тем больше он приближается к человеческой личности, а потому — в большинстве случаев — чем выше эта характеристика, тем сильнее он жаждет прийти в себя. Особенно верно это утверждение по отношению к мумиям, высокая Память которых позволила им сформировать более прочные отношения с человеческим обществом, а возможно — даже помогла достичь настоящей дружбы со смертными.



Кого боятся мёртвые

Невзирая на всю свою силу и подлинное бессмертие, даже Восставшим известно чувство страха. Среди обитателей Мира Тьмы у них есть и личные враги, способные не только срывать их планы, но и – в определённых случаях – исказить и обезобразить их бесконечное существование.

Безусловно, главными сверхъестественными противниками Восставших служат другие мумии. Впрочем, хотя любой мудрый Бессмертный знает, сколь могущественными могут быть силы и знания его соперников, встречи с другими Бессмертными недостаточно, чтобы превратить существование мумии в настоящий кошмар.

Или, точнее, для этого недостаточно столкновения с *большинством* Бессмертных. Совсем иначе дело обстоит с мумиями, состоявшими в Потерянной гильдии. Эти мумии — которых кто-то считает легендой, а кто-то — реально существующими Бессмертными — происходят из числа выживших представителей шестой гильдии, практиков оккультной *номенклатуры*: магии истинных имён. Преданные другими гильдиями и считающиеся истреблёнными ещё до падения Безымянной империи, эти апокрифические создания должны страдать от самого настоящего безумия, и если только само их существование — не вымысел, следует предположить, что ими руководит лишь одно желание: отомстить представителям остальных пяти гильдий.

Тем не менее, даже их образ блёкнет перед истинными призраками древних усопших. Прозванные Безжизненными, эти создания не принадлежат ни к числу Восставших, ни к роду людскому. Эти нечестивые воплощения деградации хранят самые жуткие и тошнотворные тайны некромантии. Худшими из них считаются Шуанхсен, безобразные отражения самих мумий, некоторые из которых, по слухам, способны окончательно уничтожить Восставшего — или, что ещё хуже, сделать его самого представителем Шуанхсен.

Безусловно, Рассказчик располагает дополнительными сведениями по этим вопросам — как и вы, если пожелаете заглянуть в его книгу.



Тяжесть падения

Восставшие остро чувствуют тикающие часы Сошествия и Сехема. Некоторое принимают это, смиряясь тем, кто и что они есть, и соглашаясь проводить большую часть своего времени в мире мёртвых. Другие готовы бороться со своей сущностью до последнего, принимая любые возможные меры для того, чтобы получить в своё распоряжение хотя бы ещё несколько дней жизни. Большинство мумий действуют в промежутке между этими крайностями. Тем не менее, во всех случаях отношение к ослабевающему Сехему становится определяющим фактором, который ни одна мумия просто не может проигнорировать.

В определённой степени отношение мумии к длительности Сошествия влияет практически на каждый аспект её поведения. Восставший, мечтающий растянуть свою “жизнь” на максимально длительный срок, часто проявляет определённую скупость, вкладывая энергию Сехема в свои поступки только тогда, когда все остальные варианты потерпели неудачу — иногда даже дважды. Такие мумии соблюдают тонкую грань между двумя ключевыми способами провести жизнь на земле. Они стараются действовать “в соответствии” с целью, с тем чтобы Сехем ослабевал не так быстро, однако они хорошо понимают, что как только цель будет достигнута, истощение Сехема станет необычайно быстрым. Таким образом, они стремятся брать от своей жизни всё, в то же самое время не игнорируя свою цель полностью.

Другие мумии, более склонные к достижению своей изначальной цели, куда охотнее вкладывают Сехем в выполнение необходимых задач. Прожить долгий срок или умереть через несколько дней, увидеть мир или позволить ему пронестись мимо одним смазанным калейдоскопом, — все эти вопросы глубоко вторичны по отношению к завершению миссии. Они не цепляются за капли Сехема, активно расходуя его силу, если уверены, что это позволит им приблизиться ещё на шаг к достижению цели. Вместе с тем, если они ощущают, что Сехем может иссякнуть прежде, чем они выполнят своё поручение, зачастую они резко меняют свою позицию, начиная тратить энергию даже с большей скупостью, чем их нерасторопные товарищи.

Хотя подобное утверждение *чрезвычайно далеко* от универсального правила, в целом можно сказать, что Восставшие, обладающие слабой Памятью, куда чаще придерживаются второго подхода к Сехему, в то время как обладатели более высокой Памяти — острее чувствующие свою личность, способные к пониманию жизни и окружающего мира — склоняются к первой позиции.



Еретик

Его называют Еретиком. Отступником. *Тем*. Сторонники этой легенды рассказывают, будто он хорошо помнит Ирем; будто он давно отказывается от Сошествия; что ни время, ни Судьи не могут вмешаться в его бесконечную жизнь. Они говорят, будто он - мудрец, маг, подобный старым Шаньятю; рассказывают, что он пришёл в небесное царство А'Аару во плоти, но вернулся, чтобы спасти Восставших. Некоторые из таких утверждений почти неизбежно должны быть ложью — фанатики всегда лгут, потому что ничто истинное не бывает столь же прекрасным, что и легенды — однако те, кто идёт по стопам Еретика, говорят, что это не ложь, а лишь аллегория или оккультная загадка: ключ к легендарному состоянию Апофеоза. Сторонники Еретика говорят, будто эти легенды описывают программу нравственного преобразования и поиска давно утерянных знаний. Некоторые даже вспоминают о древнем принципе космического порядка, который назывался Ма'ат.

Бессмертные *знают* об Апофеозе — но мало кто из них верит в него. Подобные верования отмечали первое заметное расхождение в истинной религии Безымянной империи и вырождающейся вере исторического Египта. Мумии слышали, как жрецы взваливали на Ма'ат вину за свои неудачи, и видели кровопролитные гражданские войны, во время которых каждая сторона утверждала, что борется за великую истину. Мумии могут и не помнить всех иремитских религиозных предписаний, но они знают, что в сердце их древней веры лежало личное открытие своей души перед великим Судьёй. Они это делали сами. И нет никакой нужды в более просвещённой этике, потому что обычно подобная пропаганда оказывается не чем иным, как воротами к лицемерию. В конце концов, достаточно взглянуть на современный мир, полный проповедников, утверждающих, что им открыт разум Единого Бога и что Он поведал человечеству Свои святыне законы. Удалось ли Атону или Иегове, Ма'ат или этим Десяти Заповедям произвести совершенных людей? Смогли они изучить и использовать колдовство, которое сравнилось бы с силой Ирема? Способны ли они создавать настоящих бессмертных? Нет.

Еретик - опасное существо, а поиски Апофеоза - сомнительное предприятие. Те из Восставших, кто ищет встречи с Еретиком, полагают, что он скитается по земле, стремясь израсходовать свой Сехем как можно быстрее. Они отказываются от выполнения поручений, ради которых их пробудили, бросая вызов собственным Судьям ради того, чтобы узнать истину, скрывающуюся за вуалью поверий и мифов. Кроме того, враги мумий тоже слышали миф об Апофеозе и время от времени даже используют его для охоты на Восставших. Далеко не один раз аудиенция с “Тем” оказывалась засадой конкурирующих культов, смертных некромантов или Безжизненных.

Некоторые последователи Еретика рассказывают, что уже встречали его, однако эти истории всегда оказывались недостоверными. И всё же его последователи неуклонно продолжают идти к своей цели, считая, что сам Еретик не только распространяет знания об Апофеозе, но и скрывает своё истинное местоположение благодаря большим объёмам дезинформации. Вместе с тем, его потенциальные ученики не проявляют признаков искусственного поведения, характерного для рабов, попавших под сверхъестественное влияние, а потому их стремления кажутся подлинными. Тем не менее, все они печально известны распространением недостоверных историй, а потому не следует верить их словам, особенно когда они шепчут Восставшим истории о том, каким *действительно* был Ирем. Самое странное, что последователи Еретика проявляют особые способности к

обнаружению сосудов. По слухам, некоторые из этих сосудов сделаны из современных материалов, таких как пластмасса и сталь, что указывает на их недавнее изготовление. А потому Восставшие, сохранившие верность своему истинному пути, полагают, что легенды об Апофеозе могут быть стратегией, которую используют смертные маги, открывшие секрет создания реликвий – подобно тому, как некогда это сделали Шаньюту. Известны даже записки, в которых упоминается культ под названием “Лестница Сета”. Возможно, его участникам удалось пленить нескольких неразумных мумий, силой которых они напитали свои нечестивые артефакты. Более того, вполне возможно, что затем они передали подобные артефакты последователям Еретика, с тем чтобы они бродили по миру и заманивали новых мумий в этот капкан.

Несмотря на евангелистский характер этой пропаганды, а также легенду о некоем “спасителе”, его немногочисленные ученики подтолкнули некоторых Восставших на самостоятельный поиск Апофеоза. Такие Восставшие сами стремятся достичь этого легендарного состояния вместо того, чтобы ждать милости Еретика. Так, один из написанных им стихов гласит: “В твоём имени звучит голос, который шепчет о том, что верно и что неверно. Внемли ему!” Приверженцы Апофеоза расыкивают гробницы и сосуды, в которых могут скрываться рукописи, сохранившиеся с первых дней существования мира. Рассказывают, будто в этих письменах и заключена двойственная философия Еретика. Согласно этим рукописям, ищущий прежде всего должен выработать собственный нравственный кодекс, выходящий за пределы служения Судьям – а для этого он должен слушать свои внутренние убеждения и самостоятельно определять свои принципы. Во-вторых, философия Еретика призывает Восставших разыскивать ветоши и реликвии Безымянной империи не из преданности судьям, а ради удовлетворения собственного любопытства.

Если кто-либо из Восставших и получил от философии Еретика что-нибудь, кроме великой гордыни и искажения подлинных воспоминаний о Безымянной империи, то он никому об этом не рассказывает. В сущности, апологеты Еретика зачастую уходят из общества других мумий, покидая даже тех, кого они не один век называли друзьями. Возможно, они целиком погрузились в собственные иллюзорные поиски, а возможно, сторонники Еретика просто боятся гнева Судей, которые могут натравить своих преданных служителей на нарушителей и предателей.

(Более подробную информацию, выходящую за пределы общего мнения современных мумий, Рассказчики — и только Рассказчики — могут найти в своей собственной книге).



Маа-Кеп

Хранители увековеченного



Традиция амулета

В штамповочном прессе кузнец орудует молотом, но он делает это не в одиночку. Кто-то должен работать с мехами. Полководец отдаёт приказы на поле битвы, но и он не один. Возле него стоит тот, кто рассказывает о происходящем и несёт его знамя. Каменщик вырезает из камня величественную колонну, но кто-то должен её унести. Архитектор проводит линии, но нужен тот, кто сложит камни вместе.

В Иреме были и свои цари, и своя армия рабов. Но в городе было и промежуточное звено свободных рабочих, которые не были хозяевами своего ремесла, однако знали достаточно, чтобы самостоятельно выполнять большую часть работы. Эти рабочие средней руки и были известны как Маа-Кеп, “Хранители увековеченного”.

Гравёры проявили себя настолько полезными работниками, что заработали прозвище “Вторые руки”, смысл которого метафорически подразумевал, что начинать работу без них было всё равно что привязать себе одну руку за спину. Маа-Кеп так быстро стали важной и вездесущей частью иремитского общества, что жрецы их гильдии вскоре доверили большинству из них выполнение новой миссии: “Обеспечить идеологическую чистоту Ирема”.

А началось это как естественный результат их любви к наказанию бездельников и вознаграждению работяг, способных делать большой объём работы за меньшее время. Очень и очень быстро определённая часть представителей Маа-Кеп преобразовалась в первую тайную полицию Ирема (и мира вообще), действовавшую под покровительством семерых жрецов Шаньяту. В конце концов, рабочие допускались в любые дома, им доверяли детали каждого дела, и зачастую никто не обращал на них внимания, когда они просто стояли рядом с толпой и тихо слушали, о чём говорят их товарищи, дожидаясь, пока меха будут готовы к работе, пока им дадут заказ или пошлют работать в карьер.

Общие сведения

Гильдия Маа-Кеп выросла из группы каменщиков и погонщиков рабов, работавших под руководством Теф-Аабхи (подробнее описанных на стр. 51) с целью возведения величественных гробниц и храмов Ирема. Однако по мере того, как расширялась Безымянная империя, обязанности гильдии также росли. Вскоре Маа-Кеп начали играть главную роль не только в строительстве лодок и прокладывании дорог, но и в транспортировке провизии для иремитских войск. Они оказались чрезвычайно полезны в глазах алхимиков, поскольку были всегда готовы выполнить утомительную работу по поиску реактивов, а также снискали расположение художников, обеспечив им постоянный доступ к качественным материалам. Единственная группа, с которой они имели серьёзные

разногласия, стала гильдия писарей, которые видели в коллективе строителей всего лишь толпу невежественных и недалёковидных мужланов, приписывающих себе больше, чем позволял их статус, и пытающихся узурпировать законную позицию писарей как наиболее доверенных советников Шаньяту. Однако со временем они достигли шаткого мира и с ними, условившись, что советники из гильдии писарей будут заниматься только вопросами политики, философии и религии. Представителям Маа-Кеп доверили решение практических – и весьма неудобных – вопросов о том, что требуется в отдельных частях империи, как поставить туда товар с минимальными потерями и тому подобное.

В наши дни Маа-Кеп сохраняют этот прагматический центр, лежащий в основе их деятельности. Больше всего им нравятся простые, ясные задачи, предварительная информация о том, что понадобится для их выполнения, и, возможно, обещание горячего напитка в качестве вознаграждения. Нередко они следят за членами других гильдий, но уже не потому, что хотят доложить о них верховному жрецу (которого больше нет), а лишь потому, что мир представляет собой загадку, и современным Восставшим необходимо знать, кому доверять. Впрочем, они вполне доверяют другим Восставшим, пока те не совершат какого-нибудь сомнительного поступка. И даже те, кто присваивает чужие сокровища или отказывается исполнять волю Судей с подлинным рвением, редко получают со стороны Маа-Кеп открытые упрёки. Вездесущие и незаменимые, Хранители увековеченного просто наблюдают за ними немного пристальнее и стараются вступать с ними в сотрудничество как можно реже.

Невзирая на поток тайной энергии, пронизывающей их тела, Маа-Кеп предпочитают сосредотачиваться на выполнении стоящих перед ними задач вместо попыток разобраться в том, какое значение имеет их вечный труд. В их глазах, философия и планирование доступны лишь разуму великих командующих, а распределением труда занимаются их сержанты и адъютанты. Что касается подчинённых, то они чувствуют себя вполне счастливо, выполняя свои скромные обязательства и не задаваясь мучительными вопросами. В конце концов, какая судьба ожидает лидера, слуги которого сами решают, чем им заняться? Такие люди никогда не изменяют мир к лучшему. Они либо исчезнут в тумане бессильного сомнения... либо оставят шрамы на теле истории.

Представители

В славные дни господства Ирема гильдия Маа-Кеп привлекала тех, кто ставил комфорт выше популярности, а процветание империи – выше любой отвлечённой и специфической идеологии. Безусловно, повиновение всегда ценилось в их рядах, но даже самые уважаемые и влиятельные из Маа-Кеп полагались на лидеров, в которых они искренне верили... и которым они доверяли решать все сложные вопросы. Гравёры помнили, что деяния их господ необходимо увековечить в камне, и полагали, что цель их миссии – проследить, чтобы эти деяния были достойными. А поскольку им доверяли все жители города, они предпочитали сразу предотвращать дурные поступки, чем затем разбираться с их последствиями. Они знали, что лучшая услуга, которую иногда может предложить советник, заключается в честном инакомыслии. Любой, кто боится говорить об империи правду, чтобы угодить вышестоящим лицам, в лучшем случае остаётся лакеем.

Тем не менее, среди Маа-Кеп хватало и своих лизоблюдов. И если лучшие из Вторых рук присоединялись к лучшим лидерам империи, то менее достойные из них часто сплочались вокруг вождей, амбиции и мотивы которых были не столь чисты. Величайшее достоинство гравёров – в их пронизательности, однако их величайшей слабостью нередко становится нерешительность или даже простая трусость.

Иногда представителям Маа-Кеп кажется, что современный мир вырос на их идеалах, отбросив при этом другие элементы управления иремитской империи (аристократические дома, королей-полубогов, право завоевателя на порабощение и так далее). Сострадание пришло на смену воинской славе в качестве оправдания для вмешательства одного государства в дела другого. Бюрократия распространилась больше, чем теократия, а

передача высшей исполнительной власти по наследству теперь считается в лучшем случае странной. Благодаря амулетам, предоставляющим Маа-Кеп знания, необходимые для понимания современной жизни и адаптации к её сложностям, Хранители увековеченного нередко становятся самодовольными и эгоистичными... или даже немного ленивыми.

Многие представители их гильдии теперь считают, что, может быть, идеалы гравёров были воплощены слишком буквально. Неужели в мире нет места для благородных сражений? Для абсолютной власти короля-божества? Для величия и достоинства тех, кто действует ради высоких целей, не скованный земными законами?

В сущности, около половины гравёров до сих пор задаются этими вопросами. Остальные просто привыкли.

Цель

Гильдия Маа-Кеп разрывается между двумя ключевыми стремлениями - и хотя это не самое удобное положение для организации, следует помнить, что туго натянутая тетива посылает стрелу куда дальше, чем расслабленная. Этот конфликт выражается в противостоянии искреннего желания Маа-Кеп помогать, организовывать и консультировать других Восставших, как они делали это ещё испокон веков, и их тайной миссии следить за своими товарищами (как служителями, так и руководителями) и оценивать их поступки для того, чтобы обеспечить процветание иремитских властей, как это было в годы расцвета империи. Каменщик, обнаруживший мумию, искренне добивающуюся своей цели, может полностью снять с неё все подозрения, довериться ей и оказать всю посильную помощь. Другой может целиком пренебречь своей клятвой Дуату для того, чтобы сдержать слово, данное ещё в смертной жизни, и попытаться целиком избежать своей вечной службы, хотя подобное случается редко. Большинство Маа-Кеп просто бредут вперёд, стараясь поддерживать и направлять своих товарищей незначительными советами или упрёками, и неохотно наказывая тех, кто отклонился слишком далеко от своей дороги.

Помогай - или останешься в одиночестве

Многие задачи гравёров античного мира основывались на коллективной работе. Одиноким алхимик вполне мог проводить свои таинственные эксперименты в одиночку, однако никто не мог проложить дорогу или возвести крепость без посторонней помощи. Гильдия Маа-Кеп не только требовала от своих представителей постоянной взаимопомощи, но и настойчиво укрепляла эту традицию. Процветание всей империи Маа-Кеп ценили выше любых личных переживаний. Гравёр должен был выполнять свою работу, а если ему это было не под силу, он шёл к другим и помогал им закончить их труд. В глазах гравёров худшим недостатком работника может быть тщеславие, которое не только вредит тем, кто лелеет его в своём сердце, но и мешает его коллегам. Тот, кто отказывается служить общему делу, становится препятствием, которое необходимо устранить - любыми методами, мягкими или жёсткими. Всякий, кто стоит на пути прогресса и кто не просто задерживает его развитие, но и разрушает уже построенное, должен быть осведомлён о своей негативной роли или отброшен с дороги силой. В большинстве случаев союзники Маа-Кеп получали не одно предупреждение, прежде чем их вырезали, словно злокачественную опухоль, однако, учитывая безобидную репутацию каменщиков, многие из этих союзников просто не обращали особого внимания на их слова.

Внимание посторонних не служит прогрессу

Страсть ко всемирной славе знакома любому представителю человеческой расы, однако Маа-Кеп признают важность скромности в любых начинаниях и свершениях. Когда они помогают другим, им достаточно молчаливого осознания своей роли, а не почестей и наград, которыми может наделить их союзник. Когда же они следят за

Восставшим, сошедшим со своего пути, необходимость замалчивания своей деятельности становится попросту очевидной. Конечно, легко расценивать эту традицию как простую застенчивость. Легко - и неверно. Будучи перфекционистами и идеологическими пуристами, выросшими в культуре погонщиков рабов, Маа-Кеп относятся к людям прежде всего как к инструментам, позволяющим вернуть былую славу их затерянной империи. В чрезвычайных случаях они видят в себе такие же безликие инструменты и даже радуются, когда ими манипулируют ради достижения великих целей. Если кто-нибудь возлагает на себя обязанность по сохранению космологических идеалов Ирема, величайшей мечтой любого гравёра может быть только служба такому хранителю, даже если тот действует из корыстных целей, введён в заблуждение или сам работает по принуждению. Маа-Кеп существуют лишь для того, чтобы помочь другим обрести славу, достойную иремитов, в то время как сами они остаются в тени. Почести же им кажутся лишь обманчивой формой невезения, поскольку они означают, что Маа-Кеп перестают помогать прославленному победителю и начинают способствовать уже другим - иногда даже помогая им занять место своего прежнего союзника.

Практики

Ключевым инструментом гильдии всегда служит амулет - и в отличие от инструментов других иремитских гильдий, подобные амулеты кажутся очень скромным подспорьем Восставшему. Они не вызывают потоков пламени, не разжигают любовь в сердце врага и не наделяют мужчину силой целого легиона. Как правило, они всего лишь хранят в себе частицу знаний или способности, которые кто-то отнял от себя и вложил в этот амулет. Даже использование амулетов с целью получить новые знания можно сравнить с попыткой заварить чай, снимая воду, сконденсировавшуюся на крышке кипящего чайника. Однако техническая информация может оказаться чрезвычайно полезной. Узнать, как взломать телефон, поднять самолёт в воздух или собрать АК-47 в полевых условиях... подобные навыки могут оказаться просто необходимыми, особенно если Восставший старается избежать внимания, которое неизбежно привлекают струи волшебного пламени, сверхъестественная привязанность или нечеловеческая сила.

С точки зрения поддержания своего инкогнито ещё полезнее может оказаться глубоко вспомогательная информация. Как понять, что мелькает на экране телевизора? Как сказать "Томатный соус, пожалуйста" на языке тлинкитов? Что означают эти цифры и буквы на карте метрополитена? Эти незаметные, но обширные знания могут и не скрыть Восставшего от созданий, способных чувствовать их Сехем или просто видеть их ауру, но они позволяют избежать подозрений со стороны бедняков, постоянно ищущих богатеньких туристов, которых можно обмануть или просто ограбить. Большинство Восставших с лёгкостью справятся даже с самым достойным противником, однако связываться с целой сворой мелких мошенников - ниже их достоинства, а что ещё важнее - они отнимают их драгоценное время. Когда Восставший начинает Сошествие, последнее, что ему нужно - это бессмысленные задержки.

Наибольшей ценностью обладает социальная информация. Как нужно одеться, чтобы избежать внимания посторонних среди фавел³ в Рио? На каком расстоянии нужно стоять от финна во время переговоров, чтобы он чувствовал себя вполне комфортно? Какой пароль нужно произнести, чтобы пройти на военную базу?

Амулеты предоставляют доступ к подобным ответам и позволяют гравёрам путешествовать по самым важным уголкам мира безо всяких задержек. Маа-Кеп проникают в нужное место, делают свою работу и, если всё остальное проходит по плану, добиваются своей цели, не привлекая к себе внимания. Именно так они действуют испокон веков.

³ *Пгущобы в Бразилии, чаще всего расположенные на склонах гор.*

У каждого есть друзья

Куда легче ограбить дом, если его хозяева тебе доверяют, выпускают тебя внутрь и сами открывают все двери. А потому для достижения своей цели необходимо узнать, кто стоит на твоём пути, и заручиться его поддержкой. Порой это приносит даже более плодотворные результаты, чем можно было бы ожидать: иногда Восставший сталкивается с мягким и обходительным человеком, душа которого достойна спасения в мире доброжелательных Судей. Но куда чаще Восставшим приходится иметь дело с людьми, разум которых полон предубеждений, на которых можно сыграть, и проблем, которые можно решить. Особое внимание Маа-Кеп уделяют проблемам. И снова эта традиция восходит к одержимости Маа-Кеп своей секретной ролью. Другие гильдии жаждут продемонстрировать свой триумф всему миру, устроить грандиозное представление и развернуть вокруг себя маленький апокалипсис. Что касается Маа-Кеп, то в их глазах *выделяться* - даже с хорошей стороны - это в лучшем случае... неизящно. Само собой, в исключительных случаях допустима и подобная тактика, однако всякий раз, когда кто-нибудь привлекает к себе внимание, ему становится труднее следить за окружающими и помогать им достигать своих целей. А потому Маа-Кеп работают в кругу друзей и поют дифирамбы лишь тем, кто их жаждет. Нередко союзники становятся только сильнее, когда на них обращены восхищённые взгляды, но что касается самих Маа-Кеп, то они считают, что личная выгода лишь ослабляет дух мумии.

Чтобы подвинуть слона, напугай его мышью

Способности каменщиков обладают практически незаметным характером и предоставляют им скорее навыки по сокрытию своей личности или созданию ложного образа, нежели инструменты для разрушительных погромов и землетрясений. Даже когда Маа-Кеп наталкивается на создание, которое не должно было существовать в этом мире, он редко решает действовать силой. Вместо этого он обнаруживает уязвимую точку и использует её в своих целях либо находит того, кто сам хочет расправиться с его противником для решения собственных проблем. Мумии часто обзаводятся союзниками и стараются помогать им, натравливая на своих врагов, в то время как сами они никогда не любили ввязываться в разборки. Как и в случае со всеобщей застенчивостью членов гильдии, слово “трусость” может служить лишь очень и очень поверхностным объяснением куда более глубокого принципа. Маа-Кеп готовы действовать даже под страхом смерти или великой боли, как и любой другой из Восставших. Однако они не любят делать это в открытую, напоказ, ради эффектного, но бессмысленного представления. Даже самые мученические поступки гравёров остаются тихими актами самопожертвования, предотвращающими опасные ситуации ещё до того, как они разрастутся в полноценную катастрофу. Во время расцвета империи многие Маа-Кеп погибли, сражаясь с предателями Ирема, причём многие из них умерли, покрывая этих изменников, чтобы члены остальных гильдий не прослышали об их вероломстве и не потеряли веру в империю. Никто, кроме них, не знает, сколько раз империя иремитов стояла на краю развала из-за действий предателей, пожирающих её изнутри, но даже зная о том, что величайшие и мудрейшие граждане Безымянной империи порой обращались против богов и Судей, Маа-Кеп сохраняют веру в праведность их великого дела.

Взгляд на Апофеоз

По большей части гравёры считают Апофеоз неосуществимой мечтой, которая лишь отвлекает Восставших от достижения истинных и достойных целей, ради которых они и вырвались из когтей смерти. У сонгайцев есть изречение: “Плывущей ветви никогда не стать крокодилом”. Эта истина справедлива и в обратном отношении. Восставшие уже избежали смерти. Попытка *избежать избежания* кажется глупой по одному только своему замыслу.

Излюбленные сосуды

Излюбленными сосудами Маа-Кеп служат амулеты. Если тебе нужно произвести на кого-нибудь впечатление здесь и сейчас, тебе следует сочинить запоминающуюся песню. Но если тебе нужно записать то, что будет иметь значение и через тысячи лет, этот текст следует высечь в камне. Простые амулеты часто изготавливаются из дерева и представляют собой ничтожные побрякушки, в то время как более значимые, как правило, вырезаются из камня и/или драгоценностей. Самые могущественные амулеты иногда украшают священные места, а не отдельных людей. Во время расцвета Египта гравёры создавали огромные мраморные печати, способные обрушивать дождь из Сехема даже на тех Восставших, которые давно скрылись за горизонтом. Неудивительно, что когда они попадали в руки амхатцев, их армия пировала долгие дни. С тех пор Маа-Кеп стараются делать более скромные амулеты, однако печати, сделанные из мрамора, всё ещё пользуются среди них популярностью. Преимущество амулетов заключается в том, что они могущественны, внушительны и чертовски увесисты. Никому не удастся сунуть в карман кусок гранита диаметром четыре фута и незаметно вынести его из гробницы. Но это преимущество действует в обе стороны: тот, кому всё же удастся похитить такое сокровище, неизбежно использует свой опыт для обеспечения его безопасности, а потому попытка выкрасть его обратно потребует от Восставшего немалых усилий (и зачастую умения убеждать людей в своей правоте).

Призвание гильдии

В качестве бонуса представители Маа-Кеп получают *Дружескую поддержку*.

Дружеская поддержка

Требование: Статус в гильдии (Маа-Кеп) • или выше

Эффект: Одно современное изречение прославляет могущество единения. В случае с каменщиками таким могуществом становится выплеск Сехема, мягкий, как прикосновение паутины, и вместе с тем наделяющий их великой силой, когда они помогают другим.

- Мумия добавляет +2 дайса к следующим действиям: проверкам восприятия, соблазнению и скрытному слежению за выбранной целью (см. стр. 39 книги **World of Darkness Rulebook**). Если мумия вкладывает в это действие очко Воли, бонус достигает значения ключевой Колонны Восставшего, однако применяется только к данному броску.

- Когда представителю Маа-Кеп удаётся совершить поступок, который другой персонаж встречает с благодарностью (вне зависимости от его прежних эмоций), все последующие проверки на Убеждение и Коммуникабельность, направленные на этого персонажа, пользуются правилом снова-девятъ. Эффект сохраняется до окончания Сошествия.

- Маа-Кеп может укрепить это чувство усилием воли, вне зависимости от своих отношений с целевым персонажем. Для этого он использует очко Воли, после чего любые броски на Эмпатию, Скрытность и Обман, направленные на этого персонажа, пользуются эффектом правила снова-восемь до окончания сцены. Эффект пресекается, если Маа-Кеп нападает на жертву или предаёт её каким-нибудь явным образом.



Стереотипы

Месен-Небу: Лучшее качество этих алхимиков проявляется в прозрачности их намерений. Просто спросите, чем вы можете им помочь, и они скажут вам всё, что понадобится для извлечения выгоды из вашего договора.

Сеша-Хебсу: Близки нам, как братья. Только не забывайте, что Каин и Авель тоже были братьями.

Су-Менент: Пока другие скрывались в залах собраний и отдавали приказы, они помогали нам тем, что были под нами и принимали эти приказы безо всякого ропота. Подыщите для них достойное место при себе.

Теф-Аабхи: Они считают себя умелыми кукольщиками, и у них в распоряжении действительно много марионеток. Вот только настоящим мастером можно назвать того, чьё влияние на окружающих остаётся незаметным.

Обманутые: Есть вещи, которых нельзя коснуться. Многие готовы отдать всё ради постижения этих вещей, но они никогда не добьются своей цели... возможно, к лучшему.

Шуанхсен: Держитесь подальше от них, пока не найдёте достаточно союзников. Нет ничего постыдного в том, чтобы просить других о помощи в разрешении проблемы, которую вам решить не по силам. Постыдно лишь допустить непростительную ошибку вследствие собственного высокомерия.



Месен-Небу Рождённые золотом



Традиция алхимии

Богатство. Красота. Страсть. Великая Тайна алхимиков просачивается в каждый из этих аспектов человеческой жизни, и Месен-Небу стоят у истоков её мистического потока. Ещё до того, как была проведена первая Церемония возвращения, Рождённые золотом уже знали, что металл, камень и множество других материальных веществ можно покорить силой воли и разума. В век мягкой меди и хрупкого обсидиана они владели секретом бронзы. Они видели богатства земли и приказывали своим рабам поднимать их из тёмных глубин на поверхность. Они понимали, какую важную роль играет их гильдия в обществе иремитов: все остальные быстро сообразили, что они не смогут ничего сделать без материалов, которые им поставляют алхимики. Ибо алхимия - магия созидания, лежащая в основе любых божественных форм и символов. А ведь изготовление этих символов также требует священных материалов, которые могут создать лишь подлинные мастера великого искусства алхимии.

Было бы неразумно раскрывать чужакам сущность Тайны, однако алхимики всё же передавали упрощённые тексты собственных культов. Некоторые глупцы до сих пор считают, что алхимия преобразует простейшие вещества в ценные: например, свинец в золото. Но в действительности, алхимики испокон веков знали, что власть и могущество могут принимать множество форм, и лишь мудрейшие из людей способны преобразовать одну силу в другую или, напротив, создавать единую форму могущества сразу из множества. Печи алхимиков никогда не производили земные богатства, однако мастера Тайны действительно обретали могущество благодаря материи, которая оставалась попросту незамеченной глупцами, которые не знали, куда смотреть.

А потому единственную разницу между богатством, красотой или страстью определяла воля самого алхимика, выбиравшего, какую форму примет его могущество. Они знали, что хорошо проинструктированный слуга вполне может использовать базовые алхимические знания для проведения любых трансмутаций - в сущности, эта система и по сей день лежит в основе коммерции. В определённом - пусть и не столь грандиозном смысле - любой ремесленник занимается определённой формой алхимии, превращая свою работу в хлеб. Банки накапливают богатства своих клиентов и преобразуют их в силу, способную возводить заводы и поднимать с колен целые нации. Тайна алхимиков столь обширна, что даже невежественный человек способен использовать её силу, однако только Рождённые золотом понимают её целиком. Превратить работу шахтёров в золото не так трудно - на это способен любой правитель, - но превратить в золото плоть раба гораздо сложнее, хотя это и демонстрирует не самое грациозное использование Искусства.

В современном мире алхимики прячутся за масками сенсуалистов, брокеров и деловых магнатов. Время от времени Месен-Небу делают выбор в пользу одного из этих аспектов, однако они никогда не рассматривают плоды своих действий всего лишь как соединение разрозненных богатств. Вне зависимости от их благосостояния, они никогда не забывают, что ремесло алхимии требует собранности, усердия и практических знаний. Источники богатства и власти встречаются повсеместно, и ими нужно уметь воспользоваться. Если Восставший не хочет проявлять волю к власти или изучать новые способы её применения, ему остаётся винить в этом только себя.

Общие сведения

Если бы не Месен-Небу, Безымянная империя так и осталась бы небольшим поселением, обитатели которого жили бы посреди тростников и оборонялись хрупким и примитивным оружием. Испокон веков племена Нила работали над медью и камнем, полируя эти материалы, с тем чтобы они украсили доспехи военачальников или древние алтари. Однако Шаньюту открыли ремесленникам тайные свойства материи. Они показали им, как жар пламени, инструменты и магические воззвания могут придать материалу невиданные качества или объединить сразу несколько субстанций в одну, совершенно новую. Они пробивали отверстия в скалах и посылали рабов добывать сокровища в земной утробе. Другие гильдии придавали форму сырью и полировали драгоценные камни, которые они научились создавать собственными руками.

В конце концов правители Ирема возвели дом, в который привели кузнецов, ювелиров и надзирателей шахт. Шаньюту показали им то, что было заключено в алхимической сущности всей материи. То был *Дедвен*, или “благополучие”. Современная философия иногда заменяет это название словом “польза”, поскольку оно символизирует оккультный принцип материи, превосходящей по ценности все свои составляющие. Тем не менее, алхимики знают, что Дедвен лежит в основе любой материи и стремится к той или иной форме выражения.

Изобретение бронзы стало логическим и неизбежным следствием этого открытия. Месен-Небу изучали, каким образом Дедвен может проявиться в олове и меди, и объединили их в новый металл. Защищённые самой прочной бронёй, воины Ирема прорубались сквозь вражеские укрепления с самыми острыми клинками этого мира в руках.

Однако Алхимики дали империи больше, чем просто военную мощь. Изучение сложных материалов привело к появлению более качественных инструментов и более величественных памятников, а также к богатству империи, которое позволяло купить лояльностью любого соседа, которого было трудно завоевать силой своего войска. Ирем обладал большим количеством золота и драгоценностей, чем какая-либо другая цивилизация того времени — в сущности, их сокровищница была наполнена такими богатствами, которых никогда бы не смогли произвести даже легионы рабов. Когда шахты не могли обеспечить империю подходящим сырьём, Месен-Небу использовали более высокую форму алхимии, чтобы преобразовать в земное богатство более утончённые формы Дедвена. Их зелья превращали плоть рабов в золото, а их кости - в ляпис-лазурь. Как и простое золото, сама жизнь была лишь ещё одним проявлением “благополучия”, и великая Тайна алхимиков преобразовывала её в более ценные формы.

Микстуры и инструменты Месен-Небу дали Безымянной империи колоссальную промышленную базу - правда, за счёт негодования среди обычных людей. Представителям других гильдий не слишком хотелось торговаться за основные рабочие материалы, а представители низшей касты роптали на алхимиков от одной мысли, что их рассматривают как очередной ресурс для преобразования и строительства. Тем не менее, алхимики никогда не утверждали, что действуют ради блага империи или жертвуют собой из патриотических целей. Как и большинство современных Месен-Небу, тогдашние члены гильдии верили, что Судьи Дуата ставят перед людьми великие цели, которых они

должны достигнуть, если хотят обрести покой после смерти, однако они не определяют обстоятельства жизни каждого смертного. А потому, если рабу удавалось изучить искусство алхимии, он переставал быть рабом, и гильдия с удовольствием пользовалась его услугами. С другой стороны, сыновья и дочери мастеров не наследовали положения своих родителей, если только не демонстрировали своего таланта к алхимическому искусству. Чаще всего последних отправляли в шахты. И это приносило Месен-Небу определённое уважение со стороны других граждан империи.

Представители

Прежде, чем алхимика принимали в гильдию, он должен был проявить остроту своего ума, талант и усердие. Разница между готовностью работать в поте лица и врождённым талантом не имела значения, пока ученик избегал глупых оплошностей и держал знания гильдии в тайне от посторонних. Алхимиков часто обвиняли в лицемерии, поскольку они утверждали, что принимают в свою гильдию только достойных, однако при этом в открытую обсуждали деяния новичков со своими товарищами и близкими родственниками. Родители Месен-Небу были обязаны высылать из гильдии своих детей, если только те не соответствовали её стандартам, однако при этом они прилагали все усилия для того, чтобы гарантировать, что их потомки займут высокое положение в обществе.

Поскольку Восставшие не могут иметь детей, алхимики, встречающиеся в их рядах, отличаются большей эгалитарностью, нежели смертные. Хотя Месен-Небу и недостаёт смирения, они компенсируют его стремлением к совершению великих деяний. Истинный алхимик всегда готов принять в гильдию мастера своего дела, даже если тот беден — хотя, по традиции, такой мастер должен пояснить, почему талант не одарил его богатством. Что касается унаследованных богатств, то алхимики относятся к нему со смесью презрения и любопытства. С одной стороны, ни один наследник не проявил никаких усилий к приобретению своего имущества, но с другой, его родословная может указывать на дремлющий потенциал мастера.

Особый интерес алхимики испытывают к красоте — самой загадочной форме Дедвена. Материальная сила, богатство и политический авторитет всегда можно использовать. Но эстетические достоинства обладают силой, которую алхимики едва ли способны понять. Именно потому они называют себя Рождёнными золотом. Золото — редкий и красивый металл, однако оно не имеет практического применения само по себе, если не считать уже упомянутых качеств. Равным образом, большинство сосудов представляют собой не просто функциональные объекты, но и подлинные шедевры искусства. Если не считать отступников наподобие Эхнатона, правители древности предпочитали, чтобы их изображали красивыми и величественными — зачастую даже в ущерб реалистичности. А потому Рождённые золотом ценят не только практические качества, но и красоту действий мастера. Стрелец, поражающий мишени своими стрелами, создаёт Дедвен благодаря красоте своей воинской удали. Иногда даже рассказывают, что высшая алхимия способна манипулировать не только материальными свойствами предметов, но и их эстетической ценностью — а потому не стоит удивляться, что принесение в жертву красивого раба великим фехтовальщиком делает его клинок острее.

Цель

В годы существования Безымянной империи в ремесленнических домах Месен-Небу постоянно горел огонь. Неувядающий аппетит империи к бронзе и золоту не давал печам остыть. Подобное положение дел сохранилось и в наши дни, хотя современная гробница может быть освещена бутановыми горелками и компьютерными мониторами, а алхимик вполне может заниматься экономическими и политическими трансмутациями. Самой священной из всех сокровенных обязанностей Восставших по-прежнему сохраняется поставка сосудов, насыщенных потоком Сехема, Судьям Дуата, однако алхимики в

глубине души сожалеют, что им приходится это делать. Рождённые золотом многое бы отдали за возможность замедлить этот процесс, обратить его вспять и провести долгие десятилетия, пристально наблюдая за каждой ступенью операции.

Месен-Небу полагают, что они ищут сосуды лишь для того, чтобы передать Судьям вместилища Дедвена. И это естественно, ибо если когда-нибудь им разрешат вернуться в Дуат, то чем же будут украшены их дворцы, если Месен-Небу не переправят в мир мёртвых достаточно произведений искусства? Мир живых полон предметов роскоши, которыми пользуется всякий, кто может себе их позволить. Так почему мир мёртвых должен от него отличаться?

Учитывая подобный подход к своему существованию, алхимики не видят ничего дурного в том, чтобы обзаводиться земными богатствами и налаживать плотные политические контакты. Чем больше Дедвена они контролируют в мире, освещённом солнцем, тем больше они смогут переправить в Дуат. Кроме того, нет ничего постыдного в том, чтобы принимать вознаграждения от земных обитателей, если только это не сокращает срок их Сошествия. Они знают, что пока не в состоянии переправить в Дуат бокал марочного вина, однако изучение Тайны подсказывает им, что подобная операция всё же *возможна*, а потому они до сих пор пытаются её провести. Некоторые из них верят, что Судьи способны забирать Дедвен из ритуально погребённых или убитых людей и предметов, наделённых внешней красотой. Не существует никаких доказательств, подтверждающих эту догадку, однако, как и в случае с любой магией, последователи алхимии должны полагаться на веру.

Любая победа требует усилий

Завоёванная благодаря бронзе алхимиков и прославленная благодаря их золоту, Безымянная империя Ирема наглядно продемонстрировала, что победа достаётся в руки тех людей, которые готовы за неё заплатить. Шаньятю заплатили за появление гильдии передач мистических знаний – и Месен-Небу возместили этот долг своим тяжким трудом.

Безымянная империя достигла процветания именно благодаря этой мудрой сделке, а также благодаря другим, подобным обменам (хотя, разумеется, не столь важным в глазах алхимиков), которые проходили между Месен-Небу и другими ремесленниками или воинами. Большинство алхимиков полагают, что жрецы-колдуны Ирема были простыми смертными, однако это убеждение как ничто другое повышает в их глазах престиж этих загадочных созданий. Боги обладают властью по своей природе, и их могущество отражает силу самой вселенной. Однако простые мужчины и женщины входят в мир, получая в качестве дара лишь хрупкое тело – и дух, который приводит его в действие. Для того, чтобы стать кем-то большим, они должны учиться, бороться и спорить с силами, выступающими против них. Шаньятю проделали всё это и одержали победу, проложив путь для других.

Единственная причина, по которой Месен-Небу пока ещё не сравнились со своими хозяевами, заключается в том, что ни один из них не развил такого воображения и не обрёл такого желания получить новые знания, чтобы проникнуть в величайшие тайны Судей. Сами же Шаньятю оказались достаточно могущественными не только для того, чтобы обеспечить Восставшим вечную жизнь, но и для того, чтобы наладить постоянную связь между этими существами. И в подобной связи Месен-Небу видят бесконечную возможность обрести ещё большее величие. Однако это не дар, а лишь предварительная оплата их службы. И алхимики трудятся не для того, чтобы выполнить свою часть сделки, а лишь для того, чтобы заслужить ещё большую награду в Дуате.

В сравнении с этими высочайшими идеалами мелкие жалобы и полуосознанные жизни большинства смертных могут пробудить в сердце мумии только презрение. Сильные мира сего угнетают обедневшие массы лишь потому, что растоптанные и униженные не сознают собственной ценности. Если бы они её осознали, то создали бы новый блок

власти, в который вошли бы другие представители их угнетённой касты, а затем потребовали бы от своих прежних правителей лучших условий. Однако они этого не делают — и только сами угнетатели понимают силу собственных слуг и стараются направлять их силы на извлечение новой выгоды для государства. Однако ни один король или менеджер не может всегда принимать идеальные решения. Даже выдающиеся люди порой проваливаются в глубокие трещины. Рождённые золотом ищут такие трещины и предлагают талантливым людям, томящимся в их глубинах, стать их культистами или Садихами.

Подлинное могущество скрывается в глубине материи

Сущность алхимии заключается в исследовании природы объекта, вне зависимости от его формы или истории. Различные способы физического воздействия способны разбить золото на бесчисленное количество осколков, расплавить его или придать ему необычную форму, однако в своей основе оно остаётся золотом. Искусство Месен-Небу проникает в сущность материи и способно преобразовать даже самый незыблемый из металлов. Но что остаётся после такого преобразования? Рождённые золотом считают, что это и есть первичная сущность любой материи – Дедвен. Хотя они приводят различные философские доводы в защиту этого аргумента, никто из них не может точно сказать, что это такое. Им известно лишь то, что люди интуитивно чувствуют его в самых разнообразных носителях: *“Звездной ночи”* Ван Гога, связке стодолларовых банкнот, великолепии церемониальной коронации. Мудрые люди способны повлиять на эту энергию. Маги используют для этого свои мистические знания, в то время как нормальные люди обходятся и более изученными законами природы.

Алхимики уже совершили переход от простых людей до мастеров магической стихии, однако что ждёт их впереди? Можно ли предположить, что в определённой степени поток Дедвена контролируют боги? Или Судьи? А может быть, именно благодаря этой энергии Шаньятю некогда обрели свои знания? Эти вопросы волнуют разум любого алхимика. Они знают, что власть приходит к тому, кто лучше других понимает её природу, а потому постоянно стараются заглянуть за поверхностный облик любых явлений. Они во всём ищут заговоры, секретную информацию и научные аномалии: эти малозаметные завихрения в реке бытия. Не подкреплённые здравым смыслом, подобные исследования могут принять форму подлинной одержимости, которая угрожает занять слишком много драгоценного времени алхимика и истощить Сехем прежде, чем он успеет достичь своей главной цели. Однако если он преуспеет в своих исследованиях, то ему удастся открыть новый способ применения Дедвена, который он сможет использовать в своих целях. Благодаря подобным исследованиям некоторые представители гильдии Месен-Небу основывают могущественные культы, используя секреты коммерции, политики и оккультных субкультур.

Практики

Рождённые золотом обитают в мире покорных, изменчивых субстанций. Подобно валюте, алхимия может принять практически любую форму, однако это вовсе не означает, что в этой системе алхимик покупает алмазы за доллары (или другой алхимический эквивалент Дедвена). Несмотря на всю свою любовь к богатству и символам авторитета, Месен-Небу проявляют необычайную сдержанность, когда дело касается достижения их личных целей. Как бы ни была притягательна мысль о превращении свинца в золото при помощи магии, они понимают, что обычно бывает выгоднее использовать кредит на закупку свинца для того, чтобы вложить капитал во фьючерсы золота.

Изучайте богатства текущего века

Худшее, что может сделать алхимик, - это проигнорировать систему ценностей нового времени. Каждая культура превозносит одни элементы Дедвена над другими, и все они

могут стать инструментом в руках образованной мумии. Особенно сильна тяга использовать эти инструменты сразу по пробуждении, пока Сехем наполняет дух мумии своей энергией. Тем не менее, позыв действовать здесь и сейчас может быть обманчив, и личное вмешательство может подвергнуть риску величайший из инструментов алхимика: его самого. Куда лучше привыкнуть ко своему Сошествию, исследовать мир и наметить самый эффективный путь к цели, а также подумать, чем можно обогатить свой культ.

Расходуйте столько, сколько необходимо

Исследовав природу могущества во всех его формах, алхимики выше всего начинают ценить её точное и эффективное использование. Нерешительность означает, что на каком-то уровне Месен-Небу не верит в то, что заслуживает тех благ, которыми он обладает. Но таковы сомнения прирождённого раба, а не повелителя бронзы и золота! Если на пути Месен-Небу оказывается какое-либо препятствие, он либо мчится к нему с удвоенной скоростью, либо меняет направление - и первое происходит гораздо чаще, чем второе. Алхимики вполне могут потратить часть своих ресурсов для демонстрации собственного превосходства окружающим, однако они никогда не согласятся поставить под удар свои основные блага - наподобие своего текущего воплощения, гробницы или сосудов. В пределах же этих границ Рождённые золотом скорее попробуют уничтожить препятствие, чем согласятся его обойти.

Взгляд на Апофеоз

Какую цену придётся заплатить за достижение этого состояния? Любой из Восставших может жить вечно, пользоваться колдовством, недоступным ни одному смертному, и командовать культом, члены которого ступают по праху цивилизаций, которые пережила их организация. Что до Апофеоза, то он обещает... что? Конец Сошествия? И что потом? Цикл постоянного возвращения к жизни может казаться мучительным, но он происходит лишь определённое количество раз. Но сможет ли тело Восставшего вернуться к смертному состоянию после тысячелетий непрерывного существования? Могут ли “просвещённые” восстановить утраченный Сехем? Апофеоз представляет собой лишь серию неопределённых обещаний, привязанных к моральному кодексу, который не слишком хорошо уживается с желаниями алхимика и может разгневать Судей - а ведь именно они (а не какой-нибудь сумасшедший отступник) хранят при себе ключи к последним вратам Дуата.

Излюбленные сосуды

Излюбленными сосудами Месен-Небу служат регии. Эти алхимические творения преобразуют могущество в его базовую форму, возвращая его в первоначальное состояние. В эту обширную категорию входят зелья, оружие и даже сырьё, из которого можно вылепить настоящие чудеса природы. Если другие сосуды полагаются на силу магической скульптуры или иероглифов, регии существуют в любых формах, которые позволяют им нормально функционировать. Регии в форме мечей требуют только лезвий – и никаких магических надписей. Кроме того, следует помнить, что форма существует лишь определённое время: клинки сгибаются, зелья выплёскиваются, а любые инструменты со временем растворяются в потоке Сехема. И только алхимики знают, как преобразовать затуплённый меч в сырьё... и затем снова сделать его мечом.

Призвание гильдии

В качестве бонуса Месен-Небу получают *Божественную плоть*.

Божественная плоть

Требование: Статус в гильдии (Месен-Небу) • или выше

Эффект: Сверхъестественная плоть Восставшего преобразует свои физические свойства в соответствии с волей мумии.

- Персонаж получает +2 дайса к следующим проверкам: участию в кутеже, допросу и красноречию. Кроме того, в ходе проверки Самообладания + Медицины с целью имитировать признаки жизни Восставший пользуется эффектом правила снова-девяť, причём он способен делать такие броски безо всякого штрафа, даже не обладая ни одним очком квалификации в Медицине.

- Мумия может получить +1 очко брони на количество раундов/минут, равное показателю её основной Колонны, в качестве пассивного действия. Этот эффект не требует расхода каких-либо характеристик, а также не обладает видимым проявлением.

- В качестве пассивного действия мумия может получить сразу +2 очка брони на количество раундов/минут, равное показателю её основной Колонны. Этот эффект требует вложения одного очка Воли, и его применение заставляет кожу Восставшего приобрести заметный металлический блеск. Восставший сам выбирает цвет такой кожи (согласно традиции, ученики выбирают олово, подмастерья бронзу и только мастера имеют право выбирать золото). Кожа мумии напоминает металл, однако когда она трансформируется в своё обычное состояние, “металлическая” кожа не отслаивается от тела. Она не только обладает сверхъестественной прочностью, но и способна проводить электричество: до тех пор, пока эффект способности остаётся в силе и хоть какая-нибудь часть тела мумии находится в контакте с другой поверхностью (например, землёй, горлом врага и так далее), персонаж не получает урона от электричества или способностей, имитирующих электрический ток. Даже если мумия попадает под электрический удар в воздушном пространстве, уплотнённая кожа всё равно уменьшает такой урон наполовину (каждый раунд до окончания действия способности). Использование этой силы немедленно вызывает Сибарис ужаса (см. стр. 148). Эффект применения этой силы не “складывается”.



Стереотипы

Маа-Кеп: Они правы в том отношении, что мастерство можно хранить и обменивать на другие блага. Однако они ошибаются, утверждая, что мастерство отлично по своей природе от тех безделушек, в которых оно обретает форму. Подлинное мастерство проявляется даже в самом процессе создания новых форм.

Сеша-Хебсу: Любая другая гильдия некогда полагалась на материалы, которые мы для них создавали. Любая, кроме составителей текстов. Трудно сказать, делает ли это нас союзниками или конкурентами.

Су-Менент: Я способен оценить важность тела, так же как способен и восхищаться красивой женщиной - но, если перефразировать уже сказанное, если она вам нравится, вы должны надеть ей кольцо на палец. Золотое, лучшего качества.

Теф-Аабхи: Мастера формы, а не содержания — таковы Теф-Аабхи. Впрочем, это мастера поистине изысканной формы.

Обманутые: Они никому себя не продали. Вместо этого они купили что-то, чего они так и не поняли — что-то голодное. Никогда не забывайте свои обязательства.

Шуанхсен: Нищие и воры. Гоните от себя первых и отрубайте руки вторым.



Сеша-Хебсу Закрытые книги



Традиция писарей

Королевство, управлявшее всем древним миром из Города Колонн, стало первой великой империей человечества, и мало кто из Восставших испытывает такую гордость при мысли об этой победе, как писари Сеша-Хебсу. Безымянная империя дала миру немало технологических и гражданских новшеств, однако ни одно из них не затмило их главного достижения – учреждения должности “чиновника”. Ни одна человеческая культура до них не использовала бюрократов (и даже не обладала письменностью, которая для этого требовалась) до того, как Ирем породил своих первых писарей. Те, кто отдал себя в обучение мастерам этой гильдии, служили работниками административного аппарата ещё во времена преддинастического Египта. То были архивариусы, нотариусы, налоговые эксперты и другие государственные служащие. В те времена, когда лишь немногие среди смертных могли досчитать до десяти, не говоря уже о способности к чтению и письму, Сеша-Хебсу считались привилегированной элитой, равной по своему благосостоянию всем, кроме самых богатых дворян Ирема, и лишь второй после Шаньяту по своему общественному статусу.

С самого начала своего существования гильдия Сеша-Хебсу держалась обособленно от окружающих. Её представители были равны членам остальных пяти гильдий Ирема, однако вместе с тем их всегда рассматривали как *непохожих*. Шаньяту были невероятно могущественны, но даже они были гордыми и нередко - эгоцентричными созданиями. К их чести, они это признавали и ещё на заре существования Безымянной империи ощутили потребность в государственном аппарате, членам которого они смогли бы доверить дела Ирема и разрешение конфликтов между самими Шаньяту. Они знали о существовании проблемы, которая всегда преследовала (и до сих пор преследует) человечество: без отсутствия нейтральной, глубоко “сторонней” структуры, борьба между Жрецами Дуата или даже полноценными гильдиями в конечном счёте приведёт к развалу империи. Они условились, что передадут роль нейтральных арбитров единственным образованным и беспристрастным смертным, а потому в какой-то момент Шаньяту призвали к себе своих братьев, семерых священных писарей, наделив их правом использовать тайные книги и свитки для того, чтобы привести их обширную и быстрорастущую бюрократию не только к скорейшей стабилизации, но и к процветанию.

Современные писари - посредники, исследователи, учёные и эксперты в своей избранной области. Они привыкли пользоваться уважением своих коллег, однако всё ещё хорошо помнят, какой ценой заработано это уважение. Равным образом, они привыкли к

определённому богатству и целой череде привилегий, однако, в отличие от своих союзников из числа Месен-Небу, писари не столь одержимы властью и прежде всего стараются сохранить репутацию Сеша-Хебсу как справедливых и мудрых советников.

Общие сведения

Почти каждый поступок Сеша-Хебсу уходит корнями в их убеждение о существовании космологического принципа, который они называют Свитком эпох. Подобно тому, как сами Сеша-Хебсу всегда были ключевой частью иремитского общества, однако держались от него особняком, Свиток эпох представлял собой религиозную структуру Ирема, будучи при этом глубоко отвлечённым и обособленным принципом. Даже среди самих писарей существуют некоторые разногласия относительно формы, которой обладает Свиток, однако все соглашались с фундаментальной целью, которой он служит. Некоторые персонифицируют Свиток как вечную работу великого божества, которое, несмотря на свою божественную природу, в первую очередь исполняет обязанности Писаря Богов, и уже во вторую пользуется своим положением в качестве полноценного бога. Другие, напротив, рассматривают Свиток как космическую конструкцию, которая сама заполняет себя с течением времени. Но, говоря простым языком, вне зависимости от своей формы, Свиток эпох действительно представляет собой некую вселенскую летопись — одновременно незримого писаря и его папирус, содержащий своеобразную Хронику Акаши⁴, повествующую обо всех и обо всём, что там описано. Свиток лежит в основе работы писарей, что и наделило их достаточным авторитетом, чтобы обладать правом судить всех и каждого в Безымянной империи.

Безусловно, высшим законом самой империи была воля божественного “сената”, состоящего из Жрецов Дуата. Когда рассматриваемое преступление считалось поистине непростительным, включая злодеяния, направленные против Фараона, они и только они собирались в зале заседаний для того, чтобы рассмотреть доказательства и вынести обвинительный или оправдательный приговор (как правило, обвинительный). С принятием новых законов Фараон чаще всего сам выносил приговор, касающийся столь серьёзных преступлений, перед толпой. Как правило, это сопровождалось пышными церемониями и хотя бы одной публичной казнью. Тем не менее, каждая система нуждается в своих работниках административного аппарата, а потому, в то время как Шаньяту можно уподобить “государственным” судьям, гражданскими и окружными судьями служили писари Сеша-Хебсу, которые проводили слушания и выносили приговоры по большинству уголовных и бытовых конфликтов. Когда же такие конфликты разгорались среди самих Шаньяту, посредниками выступали семеро главных писарей гильдии.

С этой целью кодекс Ирема призывал к регулярному созыву тринубала, в который входило от трёх до семи писарей, проводящих слушания. Если вопрос касался лишь одного (и как правило, незначительного) юридического вопроса, писарей выбирали в одном здании гильдии, которое возглавлял местный лидер Сеша-Хебсу; если же тема затрагивала многочисленные проблемы, Ирем призывал писарей сразу из нескольких домов гильдии. (В последние годы владычества Безымянной империи эти судебные органы регулярно включали жреца Су-Менент, хотя это требовалось лишь в том случае, если вынесение приговора облегчалось за счёт присутствия оккультного или религиозного эксперта). Представители трибунала выслушивали аргументы, опрашивали свидетелей, рассматривали доказательства, иногда развязывая неразговорчивым языком с помощью силы, для чего они время от времени прибегали к помощи опытных дознавателей из числа Месен-Небу. В ходе слушаний они скрупулёзно записывали все факты (что делало их первыми судебными репортёрами, как и первыми судьями), а по окончании слушаний

⁴ Мифическая библиотека, вмещающая в себя весь совокупный и коллективный человеческий опыт, а также историю возникновения Вселенной.

записывали приговор в массивные, магически защищённые кожаные свитки, которые назывались “нерушимыми книгами”. Эти отчёты служили двойной цели, поскольку писари часто вкладывали в составление этих свитков часть своей магической силы, что позволяло им следить за осуждёнными издалека или определять истинность слов свидетелей на более поздних слушаниях, если те уже выступали во время составления “нерушимой книги”. Если у просителя или обвиняемого была на то веская причина (или просто хватало средств), он мог обжаловать приговор перед ликом самого Фараона или главы гильдии Сеша-Хебсу, однако в большинстве случаев решение трибунала было окончательным и непререкаемым.



Закон Ирема

Как и в поздних египетских династиях, последовавших за Безымянной империей, в Иреме система правосудия считалась творением богов и Судей, а потому была беспощадной и безоговорочной по своей природе. Закон проводил чёткое различие между слушанием гражданских и уголовных дел. В случае с гражданскими делами граждане должны были сами подавать прошение в суд от своего имени (рабы не могли даже этого, хотя иногда их интересы соглашались представить в суде свободные граждане). Уголовные дела преследовались государством. Чаще всего их инициировали старшие члены гильдии, и нередко - по воле Смотрителя или представителя более низких чиновников.

Самым большим преступлением после убийства и воровства считалось уклонение от налогов и рабской работы (то есть принудительного труда). И то и другое считалось обязанностью, которую иремиты несли перед государством и, таким образом, богами и Судьями. Наказание зачастую было безжалостным: штрафы, избиения, принудительный труд, обезображивание или смерть регулярно становились последствиями приговоров. Даже незначительные нарушения карались целой комбинацией суровых мер наказания: чаще всего это были штрафы, совмещённые с причинением физической боли и пытками (в основном, проводимых посредством кнута или нанесения открытых ран). Обезображивание, как правило, принимало форму удаления частей тела — обычно носов, ушей, пальцев ног или даже стоп. Что касается казней, то главную роль во время показательных наказаний играло ритуальное насаживание на кол, хотя порой использовались и другие методы. В отличие от других ранних культур, иремиты не прибегали к “божьему суду”, хотя изредка — и только в определённых случаях, — Шаньюту объявляли подобное испытание по собственной воле (как правило, исключительно для развлечения скушающего или беспокойного населения). Милосердие же считалось делом почти неслыханным, и не только в Иреме, но и по всей Империи.



Представители

Внимание к деталям и неутомимая бдительность перед лицом бедственной ситуации - самые явные признаки Сеша-Хебсу. Во время господства империи ключевым требованием для вступления в гильдию была, разумеется, всесторонняя грамотность — что было редкостью во времена Ирема, и не только среди населения, но даже среди представителей других гильдий. Степень грамотности, необходимая участникам других гильдий, зависела от них самих, и, как правило, эти требования росли только при повышении ремесленника в статусе. Обладатели самого высокого статуса, подчинявшиеся лишь самим руководителям гильдий, почти всегда были грамотны хотя бы в функциональном отношении, в то время как к простым подмастерьям подобных требований обычно не предъявлялось (хотя работа Теф-Аабхи требовала хотя бы зачаточной грамотности, поскольку это влияло на способности подмастерья к постижению геометрии). Вторым

принципиальным требованием ко вступлению в гильдию писарей была способность к здравому суждению, независимо от уровня образования.

Подобно Месен-Небу, старейшие члены Сеша-Хебсу ценили прежде всего талант и готовы были изгнать из гильдии (или отказаться принять в неё) даже собственных детей, если те не осваивали необходимые навыки вовремя или не проявляли мудрости, превосходящей их возраст.

Хотя Восставшие могут добровольно оставить свою гильдию, чтобы присоединиться к другой, попытки присоединиться к Сеша-Хебсу довольно редки. В затерянном Иреме считалось, что писарями рождаются, а не становятся, и комбинация характеристик, необходимых для (достойного) служения делу Сеша-Хебсу, нечасто встречалась даже среди Восставших. Более того, представители гильдии неоднократно её покидали. Отказ от прежних обязанностей мог произойти по множеству разных причин, хотя наиболее распространенной была публичная (и глубоко позорная) демонстрация своей пристрастности в вопросах, представляющих важность для Судей или Восставших. Когда происходит что-нибудь подобное, от писаря ожидают, что он сам снимет робу арбитра, если даже не навсегда, то хотя бы на тот период, который он (или его коллеги) сочтёт достаточным временем для раскаяния. Хотя окружающие и не могут вынудить его к такому шагу, опозоренный писарь почти всегда утрачивает статус (и Статус) в своей гильдии, если отказывается снимать робу даже при наличии явных доказательств своей некомпетентности. Многие кающиеся покидали ряды Сеша-Хебсу, отдавая себя в обучение жрецам Су-Менент, хотя некоторые из них уходили к Месен-Небу, особенно если имели покровителей среди алхимиков.

Цель

Сеша-Хебсу служат тем же целям, которым они служили и в жизни, в годы затерянного Ирема. Работа писаря вечна, поскольку его роль чрезвычайно важна как для других Восставших, так и для тех сверхъестественных существ, по воле которых они пробуждаются к жизни. Двойная роль писаря — роль нотариуса и арбитра — проникает в каждый аспект его бессмертного существования. В то время как члены других гильдий могут и не всегда признавать над собой власть писаря, все они ценят его вечную роль, и большинство из них честно пытаются облегчить его задачу по выполнению своей работы. Ищут ли они его совета при разрешении спора или пытаются с его помощью проникнуть в великую тайну, все они знают, что писарь выскажет мнение, которое будет мудрым не только в его собственных глазах, но и в глазах богов и Судей.

Согласно космологическому мировоззрению Сеша-Хебсу, двумя краеугольными камнями творения — и, таким образом, любой магии и любого деяния — служат Воля и Слово. Сеша-Хебсу считают, что в затерянном Иреме два этих ключевых аспекта творения были воплощены в традициях двух гильдий: писарей Сеша-Хебсу, которые занимались Словом, и учеников потерянной гильдии (так называемых “Обманутых”), которые воплощали Волю благодаря своей рен-хека (“магии имён”). Среди пяти уцелевших гильдий Сеша-Хебсу как никто другой уверены в существовании Обманутых, потому что они до сих пор опасаются, что *эти создания* могут помнить их. И даже те редкие писари, которые никогда не вспоминали о существовании шестой гильдии, в глубине души “знают”, что Слово и Воля переплетены между собой, а потому нетрудно предположить, что шестая, потерянная гильдия, концентрировалась на Воле. Несмотря на общность их веры в существование Обманутых, представители гильдии постоянно спорят о том, какие выводы необходимо из этого сделать. Одни считают, что это делает их идеальными кандидатами на роль агентов, которые могут распознать и при необходимости вступить в бой с Обманутыми, в то время как другие убеждены, что общая история всех гильдий предполагает другую задачу: им необходимо отыскать конечную цель, которой все они служат.

Умейте взвешивать факты

Сами понятия об арбитре и юриспруденции предполагают способность судьи разобраться в контексте любой ситуации. Не будучи в состоянии осознать всю проблему во время переговоров или конфликтной ситуации, писарь рискует вынести необоснованное суждение - а этого не может допустить ни один арбитр. Сеша-Хебсу признают, что для вынесения справедливого приговора необходимо не просто помнить, что всё зависит от обстоятельств дела, но и понимать, почему это так. Обстоятельства, послужившие для оправдания одной “стороны” в определённом месте и в определённое время, запросто могут стать аргументом для обвинения этой же стороны в другой ситуации. Поэтому Сеша-Хебсу часто становятся наиболее приспособляемыми существами на свете, поскольку их разум достаточно силён и подготовлен к тому, чтобы искать понимания ситуации *до того*, как будет вынесен приговор. Писари, склонные давать советы или выдвигать преждевременные суждения, не изучив всех фактов, не только пятнают свою репутацию и авторитет своей гильдии, но и рискуют навлечь на себя гнев богов и Судей. Эта идея принимает различные формы, включая приспособление к изменениям в общественных нравах и перспективам бесконечного развития человеческих прав и законов. Само собой, писари часто специализируются на определённых сферах деятельности, но даже тогда они рассматривают незнакомые или изменчивые ситуации как поле новой информации, требующей их внимания, а не препятствия, которые следует устранить.

Тяжесть слова

Спросите любого писаря, и он скажет, что несёт тяжкое бремя. Это не означает, что представители других гильдий менее важны или что они не играют своей роли в общем миропорядке. Это означает лишь то, что Сеша-Хебсу видят в себе хранителей самой фундаментальной энергии, лежащей в основе не только конкретной сферы деятельности, но и в основе вселенной как таковой. Мистическим образом они оказались единственными, кто поддерживает опору всей магии (Слово), поскольку организованной традиции *истинного имени* теперь попросту не существует (если она вообще когда-либо существовала). В социальном отношении Сеша-Хебсу несут ответственность, которая знакома любым чиновникам и бюрократам: необходимость поддерживать нейтралитет и служить общим интересам в дополнение ко своим личным заботам. А потому каждый из них тяготеет к прилежному и усердному сбору и составлению хронологических данных. Подобное поклонение силе и важности слова охватывает не одно тысячелетие и приводит в восторг далеко не один смертный разум. Сеша-Хебсу слишком хорошо знают, что хотя слова могут быть многочисленными, ошибочно делать из этого вывод, что они имеют значение только в большом количестве или при длительном повторении. Когда ты знаешь, что произнесённое тобой слово может разбить сердце, осудить невинного или свернуть горы (в случае с Восставшими – буквально), каждое слово — и каждый слог — становится оружием, которое необходимо выбирать с пониманием его сущности и уважением к его весу.

Практики

Сеша-Хебсу не обладают такой устойчивостью к изменениям, которую проявляют Су-Менент, поскольку их роль требует непрерывного мышления, которое, в свою очередь, не имеет такого значения для жрецов. При этом им не дана и лёгкость интуитивного мышления, которой отличаются Отец Идолов. Писари часто исполняют обязанности советников, а иногда – арбитров (особенно в спорах между алхимиками и остальными гильдиями), однако больше всего им нравится оставаться хранителями тех документов, к которым привязаны все представители их мира. Они стараются выносить исключительно справедливые решения, придерживаются бескомпромиссных перспектив и довольно часто

проявляют скрупулёзную приверженность точности, что всё вместе прекрасно служит им уже очень долгое время.

Составляйте новые свитки

Как и предлагает титул писаря, его первичная функция заключается в непрерывном составлении текстов. Разъясняет ли он сложный закон или участвует в рутинном подсчёте бобов, бессмертный писарь постоянно выполняет свои обязанности как нотариуса и хранителя записей. Эта практика воплощается в самом широком спектре проектов: и в сущности, способов “составлять свитки” столько же, сколько самих Сеша-Хебсу. Каждый из них служит своей страсти, совести и обету, принесённому перед Судьёй. Некоторые сосредотачиваются на истории, включая в свои обязанности необходимость вести хронику теми способами, которые недоступны простым смертным летописцам. Другие сосредотачиваются на метафизических явлениях, интерпретируют склонности своей гильдии и рассматривают новые знания в основном через призму иремитской космологии. Для некоторых из них практика играет религиозную роль, превращаясь в священную молитву, которая приближает их к божественному миру и вечным истинам. Другие считают, что правило “составлять свитки” аллегорически предлагает им “оставлять свой след”, а потому стараются создавать или делать что-нибудь достойное. Многие мумии просто ведут хронику своих жизненных циклов — упоминая любые события, от цели, ради которой они пробудились, до магических слов, которые они решают забрать с собою в Дуат, — полагая, что этого вполне достаточно для удовлетворения означенной заповеди.

Искореняйте несправедливость

Сеша-Хебсу всегда серьёзно относились к своим древним обязанностям. Они считают себя наследниками иремитских “чиновников”, а свою роль и призвание называют своим вечным долгом. На протяжении пяти тысяч лет они уравнивали чаши весов, особенно среди представителей своего вида. И писари делают это не из какой-либо привязанности к человечеству, но потому, что такова их природа, а также потому, что они видели, что ожидает систему, когда люди отказываются поддерживать её основные процессы. В течение многих тысячелетий они наблюдали за тем, что случается с людьми, забывшими или отказавшимися извлекать уроки из истории своей расы. Они видели, что происходит с Восставшими, когда они погружаются в междоусобицы, поддаются алчности или влачат ничтожное существование безо всякой цели. Они *видели* — и их священная обязанность заключается в том, чтобы не дать остальным отвести взгляд. Решают ли они споры между Восставшими или исследуют подделки великих произведений искусства, писари ищут несправедливость во всех её проявлениях. И пусть им не всегда удаётся вынести справедливый вердикт, осознание своей роли по-прежнему заставляет их идти этой дорогой.

Взгляд на Апофеоз

Поиск космической правды легко уподобить прогулке по натянутому канату, которая требует идеального балансирования между целой чередой разных (причём зачастую противоположных) потребностей. Писари никогда не ставили перед собой задачи интуитивно постигать тайны, само существование которых ещё не доказано — и тем не менее, тяга к знаниям всё равно заставляет их искать ответа на этот вопрос. А учитывая, что все Сеша-Хебсу специализируются на коллекционировании новых сведений, большинство из них стараются постичь хотя бы то, что позволяют им собственные труды по восстановлению зарегистрированной истории, магической или нет. Они полагают, что если Судьбой им предписано отыскать истину об Апофеозе, то в своё время они это сделают вне зависимости от методов исследования. Те, кто не соглашается с этим тезисом (или просто считает его недостаточным основанием для прекращения активных поисков), зачастую становятся самыми неустанными путешественниками, разыскивающими

сведения об Апофеозе в этом или любом другом мире, сколь бы немногочисленны они ни были.

Излюбленные сосуды

Излюбленными сосудами Сеша-Хебсу служат тексты. Письменность отражает сам путь священного писаря, и Сеша-Хебсу убеждены, что наряду с потерянным искусством рен-хека слово остаётся основой любых магических принципов. Алхимики Месен-Небу никогда не смогли бы извлечь пользу из своих реактивов, если бы не словари, в которых были описаны все их свойства. Теф-Аабхи не смогли бы освоить искусство священной геометрии, если бы не могли занести свои открытия в книги. Испокон веков Слово и Воля представляли фундаментальную сущность любой энергии.

Отчасти благодаря своей уникальной способности проникать в сущность реликвий (см. ниже “Глаза правосудия”), а отчасти – благодаря более явным проявлениям своей работы над Свитком эпох, Сеша-Хебсу почти всегда хранят наиболее достоверную информацию о текстах среди всех Восставших. Нередко они вспоминают и рассказывают истории о текстах подобно тому, как некоторые смертные вспоминают и рассказывают истории о бывших любовниках. Некоторые даже способны погрузиться в сон наяву посреди бела дня, раздумывая над тем, что могло произойти с тем или иным текстом. В сущности, многие из них сохранили больше сведений о священных текстах, нежели о своих жизнях.

Призвание гильдии

В качестве бонуса Сеша-Хебсу получают *Глаза правосудия*.

Глаза правосудия

Требование: Статус в гильдии (Сеша-Хебсу) • или выше

Эффект: Вечный писарь смотрит на мир глазами правосудия.

- Мумия добавляет +2 дайса ко всем следующим действиям: заключению сделок, попыткам различить сущность персонажа, скрывающегося под гримом или маскировкой, а также осмотру места преступления (см. стр. 38 книги **World of Darkness Rulebook**). Вложив очко Воли, мумия может повысить бонус до показателя своей ключевой Колонны, однако такой эффект применяется лишь к одному броску.

- Как и любая другая мумия, Сеша-Хебсу может почувствовать потенциальную мощь и опасность реликвии. Тем не менее, только священный писарь способен сделать это, просто *взглянув* на предмет (в глазах Сеша-Хебсу такие предметы похожи на сверкающие золотые короны). Более того, если реликвией служит текст, на который он смотрит, писарь способен узнать его силу, историю и проклятие благодаря успешной проверке на Интеллект + [Образование или Окультизм].

- В качестве пассивного действия писарь может вложить очко Воли, чтобы войти в состояние расширенного сознания, которое сохраняется до окончания сцены и наделяет его душу способностью видеть сразу два особых явления. Прежде всего, он пользуется эффектом снова-восемь во всех проверках, направленных на обнаружение Безжизненных, и в случае успеха начинает видеть их как живые серебряные короны. Кроме того, любое существо, отнявшее чью-либо жизнь с момента последнего захода солнца (то есть лично погубившее смертного или отправившее Бессмертного в очередной цикл хенета) получает в глазах Сеша-Хебсу особую белую корону, которая становится всё ярче в районе рук. Если персонаж активно пытается скрыть свою вину, он получает возможность пройти состязательную проверку на Сообразительность + Обман против броска мумии на определение маскировки. Тем не менее, даже если мумия преуспевает в этом броске, она не может доказать виновность человека, поскольку только её глазам доступны эти мистические улики.



Стереотипы

Маа-Кеп: Ценные союзники - особенно когда они не забывают, кому служат.

Месен-Небу: Они заслуживают положения, которого так жаждут... как правило.

Су-Менент: Роль этих жрецов определяет саму их сущность, и они всегда оставались самыми большими из её жертв.

Теф-Аабхи: Бесценная изобретательность этих созданий может тягаться разве что с их запредельным высокомерием.

Обманутые: Некоторые преступления нельзя искупить.

Шуанхсен: Их вечная пустота служит ещё одним доказательством тому, что любой разум нуждается в справедливости наших решений.



Су-Менент Пастыри залов



Традиция скорлупы

Важность погребальной традиции в древнем Египте известна даже начинающим исследователям этой великой эпохи. Реликвии, сохранившиеся с этого периода, наглядно подтверждают этот факт на каждом шагу исследований, поскольку нельзя не заметить, с каким вниманием к ритуальным деталям подходил египтянин к захоронению своих покойников, намереваясь сохранить всё их мирское богатство и символы власти в надежде на то, что в загробном мире душа умершего будет обладать тем же, что ему удалось обрести при жизни. Хотя эти ранние культуры воздвигли титанические гробницы и украсили их невероятным количеством золота и камня, стараясь осуществить переход земного богатства в загробный мир, их усердие и подготовка блёкнут по сравнению с величественными методами захоронения, которые использовались в Безымянной империи.

Невзирая на то, что саму Церемонию возвращения изобрели Шаньюту, узнавшие её тайну ещё во тьме времён, предшествовавших зарождению цивилизации, написанием табличек, собранием символов власти и подготовкой тел правящей элиты к священному путешествию в загробный мир занимались меньшие жрецы Су-Менент. Неустрашимые и вознесённые над простыми обывателями Города Колонн, жрецы смерти служили одним лишь законам своих великих хозяев и обучались самому тёмному колдовству Ирема. Они выбирали потенциальных участников среди тех, кто не только обладал верой и разумом, но и был в состоянии перенести вид омерзительных и кровавых (а зачастую – и невероятно жестоких) экспериментов, которые проводили жрецы-колдуны. И гильдия скорлупы уже в те далёкие дни занималась мистическими операциями, которая в конечном счёте сделала возможным вечное существование Су-Менент.

Насколько спокойнее был бы их труд, если бы представители гильдии ограничивались одними лишь погребальными обрядами, сопровождая путешествие души в загробный мир мягким шёпотом заклинаний в пыльном зале, слегка освещённом лучами зажжённой лампы. Но это не так. Искусство Су-Менент требует закрепления неуловимых нитей души и жизни в пределах сосуда, вылепленного из останков самого покойника. Как только им удаётся завершить операцию, душа покойника отходит во власть Су-Менент и божественных Судей, которые некогда и благословили этих жрецов на их вечную службу.

Общие сведения

Невзирая на то, что сегодня Город Колонн поглотили пески, цивилизация, которая возвела его стены, стояла на принципах постоянства и нерушимости. От чернорабочего до великого Фараона, все жители Безымянной империи посвящали свою жизнь тяжёлому труду, надеясь забрать в мир мёртвых то, что им удалось обрести при жизни. Они

помнили, что когда-то их предкам хватало простых обрядов и скромных молитв, возносимых над телами любимых, прежде чем их погружали в землю. Однако в какой-то момент мудрецы древних племён обнаружили прямую связь между обработкой тела и благополучием души покойного, и с тех пор Шаньятю скрывали эту тайну от простолюдинов, объединив тех, кто уже знал её, в гильдию послушных жрецов, с тем чтобы когда-нибудь они научились манипулировать силой смерти.

Искусство взаимодействия с духовной энергией долгое время исследовалось в самых разных храмах Ирема. Окружённые мёртвой плотью, костями и артефактами, связанными из зубов и волос, и украшенные священными символами, пронизанными колдовскими силами, жрецы смерти старательно учились запечатывать жизнетворные силы самих богов в оболочке плоти. Хотя они знали, что невозможно подарить или вернуть покойнику жизнь, они контролировали могущественные и жуткие силы, способные творить неслыханные чудеса и проникать даже за вуаль смерти. Успехи жрецов удовлетворяли Шаньятю, а потому со временем колдуны открыли им самые редкие и непостижимые тайны загробного мира. Тем не менее, знания Су-Менент порой утекали из их потайных базальтовых лабораторий, принимая искажённую форму из-за вмешательства неподготовленных смертных. В конце концов это вмешательство вынудило Су-Менент к применению более жёстких методов защиты своих секретов.

Хотя тайны жрецов охранялись настолько бдительно и эффективно, насколько это вообще было возможно, потребность в рабах и простых рабочих ставила некоторые из их сокровенных знаний под удар. Один раб с севера, который сам некогда был жрецом, стал первым нарушителем неприкосновенности тайн Су-Менент. В один день он услышал несколько слов, произнесённых Шаньятю перед своими учениками. Эта фраза служила подготовительной формулой для удержания божественной энергии в обработанном теле покойника — чем, в сущности, и занимались жрецы, — однако рабу эта операция показалась нарушением всех естественных законов и порядков. Хотя его язык был отрезан, как и у всех рабов, служивших жрецам Су-Менент, этот нарушитель был грамотен, а потому сумел передать свою жуткую тайну другим рабам, сказав при этом звучание формулы. В дальнейшем это искаверканное выражение прошло черед многие непосвящённые руки и само стало младшей системой магии — безобразным подражанием тем высоким обрядам, которые довелось похитить невежественным глупцам. Разгневанные жрецы приложили немало усилий к тому, чтобы сдержать распространение этой кощунственной формулы, проводя одну показательную казнь за другой и демонстрируя всему городу, что ждёт того, кто осмелится бросить вызов зрителям потустороннего мира. И хотя в пределах Ирема формулу быстро предали забвению, тайны её применения пустили корни далеко на севере и сохранились до сегодняшних дней в качестве оккультного учения *клипот* (основанного на управлении скорлупой, не получившей благословения небесных сил).

Благодаря изучению новых магических практик и непрерывной потребности в погребальных обрядах и обработке тел власть жрецов значительно возросла, ограниченная лишь природой их служения. Любой иремит испытывал страх перед смертью, а ведь именно Су-Менент проводили душу смертного в загробный мир. Жрецы затянули тугую петлю вокруг страхов всей Безымянной империи и тем самым добились великой и ужасающей репутации - но и это имело для них свою цену. Поскольку каста жрецов не могла позволить чистоте своей веры испачкаться в недрах политики, как не могла и принимать в свои ряды непосвящённых, жрецы давали обет безбрачия для поддержания своего оккультного статуса и сохранения тёмных тайн. Мирские соблазны и обязательства перед семьями лишь отвлекали бы их от вечной работы, а потому они целиком посвящали себя служению Судьям Дуата, подчиняясь только законам и догмам своих бессмертных хозяев.

Представители

Любой жрец затерянного Ирема подвергался длительной и запутанной череде испытаний с самого раннего детства. Им открывали доступ к образованию, техникам медитации и изучению магической космологии. Тем не менее, никого из жрецов не отбирали так тщательно, как желающих присоединиться к гильдии Су-Менент. Хотя в число необходимых требований входило умение обрабатывать травы, знание медицины и понимание божественной геометрии, основные испытания касались проверки оккультных талантов жреца и его способности хранить тайны. Мудрость и прилежание считались ключевыми достоинствами Су-Менент. Техники обработки тел были опасны даже сами по себе, и малейшая ошибка потенциально могла стать причиной эпидемии или остановки сердца жреца, если тот недостаточно хорошо понимал, какая ответственность на него возложена.

Сегодня, когда звезда Сириус вновь достигла зенита, жрецы смерти проявляют интерес к самым причудливым нишам современного общества. Врачи, гробовщики, расхитители гробниц, убийцы, таксидермисты и, по необходимости, оккультисты, нынешние Су-Менент вынуждены особенно тщательно прятать болезненную природу своего ремесла от глаз смертных, поскольку взаимодействие с тайнами смерти – одно из самых редких искусств во вселенной, и оно требует сосредоточенного сознания, преданности законам загробного мира и повиновения Судьям.

А потому послушание до сих пор считается одним из важнейших качеств жреца, сколь бы абстрактным и даже негласным ни было это требование. Хотя жрецы и старались отбирать кандидатов среди наиболее эффективных, усердных и изобретательных последователей, они без раздумий отказались бы от чересчур амбициозного ученика, даже если бы он проявлял в себе все эти качества. Ибо если позволить такому эгоцентричному существу обрести могущество, необходимое для обработки трупов и сопровождения душ в мир мёртвых, для получения личной выгоды, социального продвижения или даже преследования его цели, великий хаос, в который он мог погрузить (а в глазах некоторых жрецов, даже обязательно погрузил бы) мир, стёр бы существование Безымянной империи со страниц истории. В конце концов, для того чтобы заполнить скорлупу человека истинными стремлениями, она должна быть пустой.

Цель

В самом сердце служения Су-Менент лежит поддержание тёмного пламени. Если не говорить о простейших реликвиях, которыми иногда владеют эти жрецы, основная часть их сосудов базируется на пугающих методах обработки костей и плоти. Для того, чтобы призвать дух мёртвой кобры, извлечь разрушительную энергию из соколиного черепа или приказать оживлённому трупу в доспехах охранять дом, требуется не только вера, но и привычка к мощному потоку Сехема, позволяющему провести столь противоестественные операции. Хотя близость к энергии смерти может оставить непоправимый след на теле и разуме Су-Менент, колебания жизни и смерти, сопровождающие использование подобных сосудов, обладают пропорционально живительным эффектом. Благодаря дарам Шаньяту (и других могущественных чародеев) эти жрецы способны достичь поистине божественных, пусть и недолговечных способностей.

Даже несмотря на то, что во многих отношениях Су-Менент рассматривали себя как хранителей тайных знаний, повелевающих энергией смерти и самим миром мёртвых, их деятельность была ограничена чрезвычайно жёстким догматом, прививающим им отношение к себе как к исполнителям “Воли Судей”. Подобное отношение основывалось не столько на желании снять с себя чересчур большую ответственность, сколько на стремлении к подавлению собственных интересов ради сохранения чистого подхода к сложным, загадочным ритуалам, нарушение которых потенциально может привести к катастрофе. Оказавшись в числе Восставших, они продолжают смотреть на мир через призму своего духовного миропонимания, стараясь интерпретировать любые явления

настолько буквально, насколько это возможно. В частности, облик Анубиса вовсе не кажется им простой декорацией или художественным образом, и они не склонны считать размещение его изображений на стенах гробниц простым делом вкуса: они уверены, что существует незримая тропа в загробный мир, требующая наличия символа бога смерти в точке отправления. Без него целостность, или “жизненная сеть” метафизической усыпальницы (которой и становится гробница усопшего) нарушается, не позволяя наладить верный духовный маршрут, а потому Судьи (и, таким образом, боги) Дуата откажутся благословить такую гробницу. Приверженность этим взглядам удерживает Су-Менент от допущения подобных ошибок, однако она же мешает им вовремя воспринимать ценные новшества и открытия.

Лишённые той огромной роли, которую они некогда играли в культуре Безымянной империи, жрецы Су-Менент вынуждены прилагать особые усилия к поиску своего места в современном мире. Поскольку в наши дни на земле уже не существует могущественных и обширных организаций, исповедующих религию затерянного Ирема, жрецы отстранились от остальных гильдий и держатся особняком от мира других Восставших. Собирая культы из приверженцев необычных религий, фанатиков судного дня и представителей других субкультур, которыми можно с лёгкостью управлять благодаря их склонности к повиновению и страху перед могущественными лидерами, жрецы заняли уже не столь заметную, однако столь же фанатичную позицию в нынешнем обществе. И всё же, невзирая на их попытки придерживаться традиций древности, хватка жрецов слабеет всё больше и больше из-за их неспособности искать компромиссы. Они ещё слишком скованы письменами, клятвами и эдиктами, куда более древними, нежели они сами.

Всё для Судей, ничего для себя

Су-Менент до сих пор твердят, что величайшим предательством, известным древнему миру Ирема, было отнюдь не предательство Обманутых остальной частью общества, а предательство *со стороны* Обманутых. Какими бы жуткими ни казались чудовища из числа Шуанхсен, подлинный гнев в сердце любого жреца способны вызвать лишь воспоминания о преступлении шестой гильдии. Невежественность и гордыня участников этой “потерянной” гильдии определила их роковую судьбу и заставила их отказаться от исполнения воли богов - что и стало причиной их вечного проклятия. А потому Пастыри обращают особое внимание на истории об Обманутых, о существовании которых они прекрасно *осведомлены*.

Невзирая на то, что Су-Менент предпочитают казаться мудрыми и беспристрастными существами, на их лицах нередко можно заметить след личной ненависти или гнева, направленного на окружающих. Подобно богатым, но глубоко несчастным евнухам, завидующим простым удовольствиям своих подданных, эти Восставшие зачастую испытывают самую настоящую ненависть к тем, кто наслаждается благами, которые им недоступны. Именно в этом духовном жесте отказа от наслаждений проявляется их готовность жертвовать собой, укрощая страсть и силу эмоций ради сосредоточенного поиска скорлупы и сосудов, насыщенных энергией жизни.

Уподобляйтесь воде, перетекающей из сосуда в сосуд

Тело обладает определённой, стабильной формой; энергия жизни также подобна сплошному потоку, лишённому каких-либо разрывов. Хотя понимание этого факта находит своё отражение в методах создания утеров (скорлупы), оно сообщает жрецам соответствующее поведение. Погребальные обряды требовались всегда, и эта традиция сохранится до скончания времён. Их роль никогда не меняется, как и природа самой смерти. В то время как представители других гильдий должны приспособливаться к новым технологическим достижениям, погребальные церемонии столь же вечны, сколь вечно и состояние, в которое впадает покойник. И не важно, чей голос будет читать молитву, чьи руки будут обрабатывать тело - важна лишь цель, которой жрецы служат

вместе. И хотя таланты того или иного индивидуума также ценятся в их коллективе, важностью обладает сама идея вечного жреца, принцип, которой воплощается в Су-Менент как гильдии. Главное - обеспечить существование своего коллектива. Его индивидуальные проявления значат гораздо меньше.

Практики

Повиновение Судьям Дуата и соблюдение традиций перед лицом вечности - вот отличительные черты Пастырей. Их роль была, остаётся и будет неизменной. Вечно служить своим идеалам с одной лишь глубокой верой в истинность своего пути - вот природа их гильдии. Невзирая на то, что смертные могут назвать подобную службу адом, в глазах самих Су-Менент она остаётся вечным источником утешения, которое защищает их от страха перед вечно меняющимся миром. Результатом подобных взглядов, а также нехватки возможностей для самовыражения, становится относительная редкость интриг в рядах представителей гильдии (*относительная*). Подобное стремление к стабильности ради стабильности сплачивает Су-Менент друг с другом, как в политическом, так и финансовом отношении.

Будьте достойны своей мантии

Занимать должность жреца Су-Менент и продолжать службу Восставшего - величайшая ответственность, и ни в чём она не выражается так сильно, как в отношениях жреца с окружающими. Чем выше его статус и обязательства перед гильдией, тем больше внимания он уделяет традиционным жреческим манерам и внешности. А потому главы гильдий действительно бреются налысо и покрывают веки красительным порошком. Даже культы Су-Менент приобретают форму, отражающую современное им духовенство. После долгих лет идеологической обработки культисты часто получают задания по разграблению захоронений, очищению тел, охоте за материалами, изготовлению консервантов и чтению молитв. Однако каким бы образом доверенные культисты ни проявляли свою преданность Су-Менент, они практически никогда не получают более важных заданий, поскольку жрецы редко доверяют окружающим - и не без причины. Согласно их мировоззрению, непосвящённые обитают на другом уровне бытия, а потому неспособны провести церемонию правильно. Впрочем, не менее важен тот факт, что жрец считает одной из своих обязанностей проведение ритуалов с собственными культистами. Он должен быть жрецом своего культа - а потому, даже если его последователи не проявляют особого интереса к религии, они обязаны признавать божественную природу своего покровителя.

Умейте работать с плотью

Природа скорлупы - непостоянство. Хотя духовные энергии приобретают форму той оболочки, в которой они содержатся, любые сосуды способны гнить и разваливаться, особенно когда их создают руки непосвящённых или небрежных ремесленников. И хотя материя утеров обладает податливым характером, подготовка таких сосудов требует искусства консервирования плоти. Мумификация принимает различные формы и не всегда подразумевает какую-либо определённую технику, необходимую для обработки тела. Причины смерти, оставившие свой след на таком сосуде, точное положение солнца или луны в этот трагический момент, сила, с которой было перерезано горло, молитвы, произнесённые в ту минуту, когда извлекались внутренности - всё это обладает исключительно важным значением и должно быть изучено с соответствующим усердием. Несмотря на мистические способности по консервированию плоти, жрец Су-Менент должен быть в состоянии удержать скорлупу в одном состоянии, используя натрий, смолу или костяную пыль, способную зафиксировать плоть в неизменном положении на то время, пока душа умершего покидает свою оболочку и обретает новую судьбу по воле Судьи или колдуна. Как только жрец подготавливает тело и сохраняет его в таком

положении, возможности по использованию скорлупы ограничены только потребностями владельца такого сосуда.

Взгляд на Апофеоз

То, в чём жрецы Су-Менент испытывают недостаток во время своих утомительных жизненных циклов, они уравнивают надеждой на ритуальное очищение и удовлетворение воли Судей. И хотя никто, кроме самых падших представителей гильдии, не пытался расшифровать священные тайны Церемонии возвращения, Су-Менент до сих пор видит в легенде об Апофеозе главную загадку природы, затмевающую любые другие. Они понимают, что раскрыть этот великий план (и оказать уважение источнику их вечной жизни) можно, лишь обнаруживая новые утеры. Если не считать этого стремления, мало кто среди Су-Менент видит смысл в исследовании опасных мифов об Апофеозе.

Излюбленные сосуды

Излюбленными сосудами Су-Менент служат утеры. Сама суть работы жреца заключается в том, чтобы сосредоточить неизменную энергию жизни в ритуально подготовленном теле. Утерами называются не сами тела, а лишь каналы, через которые Сехем вступает в естественную связь с плотью. А какой сосуд может быть могущественнее, чем тело, некогда наделённое силой жизни самими богами? Если кость, сухожилие, зубы и даже плоть можно изменить благодаря знаниям Судей, то каковы же пределы этого ремесла? Плоть - величайшая загадка, стоящая перед Сехемом. Невзирая на то, что сами жрецы не придают формы своим сосудам, те могут принимать буквально любое обличье: от насекомых, утопленных в янтаре, до костяных тронов и кожаных лодок, которые воплощают лишь часть возможностей Су-Менент. А поскольку союз Сехема и плоти находит своё отражение во всём многообразии природного мира, неудивительно, что забытые мастера скорлупы способны порождать воистину ужасающие и чудовищные творения. Раковины, кричащие голосами убитых детей, заспиртованный глаз палача, до сих пор вселяющий смертный ужас в сердце любого, кто на него смотрит, и даже жуткое костяное оружие, отравляющее даже не плоть, а сам дух своих жертв, - всё это и многое другое украшает запечатанные сокровищницы жрецов Су-Менент.

Призвание гильдии

В качестве бонуса Су-Менент получают *Обречённую душу*.

Обречённая душа

Требование: Статус в гильдии (Су-Менент) • или выше

Эффект: Восставшие обладают тесной связью с душой и дорогой, которая ведёт эту душу сквозь полотно Судьбы.

- Мумия добавляет +2 дайса ко следующим проверкам: обследованию/исцелению ран, медитации (но не самим броскам на Память), а также заучиванию и запоминанию информации (см. стр. 38-39 книги **World of Darkness Rulebook**). Вложив очко Воли, мумия может повысить бонус до показателя своей ключевой Колонны, однако такой эффект применяется лишь к одному броску.

- Никто из Восставших не ведает страха, однако это утверждение особенно справедливо по отношению к Су-Менент. Любая попытка отпугнуть или каким-нибудь иным образом вселить страх в сердце Пастыря автоматически оканчивается провалом (либо, в случае исключительного успеха, позволяет мумии сделать бросок на сопротивление).

- При сопротивлении колдовству или попыткам окружающих воздействовать на его сознание Пастырь приобретает +1 очко к своей ключевой сверхъестественной характеристике - то есть Сехему (с максимумом в 10 очков). Это преимущество не требует вложения каких-либо характеристик, однако работает только в вышеперечисленных

случаях. Вместе с тем, если персонаж сопротивляется ментальному или эмоциональному принуждению, он имеет право вложить очко Воли в качестве пассивного действия, чтобы использовать показатель своей ключевой Колонны вместо Сехема. Приняв такое решение, мумия может и дальше использовать показатель Колонны вместо Сехема при сопротивлении дальнейшим попыткам повлиять на него или взять под контроль его разум до окончания сцены (больше не вкладывая очков Воли). Если по каким-либо причинам мумия не обладает возможностью сопротивляться такому воздействию посредством Сехема, то активация этой способности не принесёт ей никакой выгоды.



Стереотипы

Маа-Кеп: То, что нам кажется безделушками, они превращают в могущественное оружие.

Месен-Небу: Если заглянуть в самое сердце любых изменений, станет очевидно, что в действительности ничто не меняется.

Сеша-Хебсу: Слово - чистейшая форма могущества... однако его так легко направить на ложные цели.

Теф-Аабхи: Они даруют воду безжизненному. Мы даруем жизнь бессмертному.

Обманутые: Те, кто высмеивает наше вечное повиновение, должны узнать, какое наказание ожидает предателей.

Шуанхсен: Чудовищная натура этих ненасытных созданий прекрасно демонстрирует разницу между подлинной тьмой и нашими знаниями.



Теф-Аабхи Отец идов



Традиция изображения

Две великие тайны, прежде всех остальных, господствуют надо всеми законами власти и магии, которые проносятся неразрывным потоком по всем слоям мира — вечные, неизменные, непреложные как для богов, так и для смертных. Первая тайна гласит, что подобно воде, песку или воздуху поток энергии может быть сформирован и укреплен. Правильные углы, надлежащие материалы и даже определённые символы могут призвать энергию, увеличить её или, напротив, изгнать даже из самых благоприятных мест. Форма, расположение, направление и материя - на подобных деталях зиждется самое мощное и древнее колдовство этого мира. Отголоски этих таинственных практик все ещё слышны в проходах и залах величественных пирамид.

Вторая (и возможно - даже более важная) тайна провозглашает закон симпатии: имущество или изображение живого существа представляет гораздо больше, нежели простое воплощение мысли об этом существе. Те, кто действительно понимает законы магии, мира природы и царства богов, знают, что изображение *и есть* само существо. И нигде это знание не получило большего развития, чем в погребальных традициях древних египтян, в которых изображения мёртвых служили не просто для почтения их памяти, но и для того, чтобы дать новое тело отошедшей душе на тот случай, если сам труп окажется повреждён или украден.

Так стоит ли удивляться тому, что оба этих закона магии были известны не только в Египте и Безымянной империи, но и во многих народах и странах по всему миру. Однако *понимать* такие законы и *овладеть* подлинным мастерством над ними - отнюдь не одно и то же. Возможно, лишь Теф-Аабхи имеют право считаться лучшими как в понимании этих законов, так и в их практическом применении.

В глазах Отца Идов (раздел “Цель”, представленный ниже, даст философское обоснование применению формы единственного числа), в любом деле одинаково важно, *что* сделано и *как* сделано. Форма столь же важна, что и функция, потому что — хотя это могут и не воспринимать глаза смертных или не постигать человеческие умы — форма меняет функцию. Как это ни парадоксально, Теф-Аабхи считаются одними из самых практичных и творческих мумий. Кроме того, что может показаться ещё удивительнее, они считаются одними из самых скромных и высокомерных мумий одновременно: эти Восставшие чрезвычайно скромны в том плане, что они признают свою нужду в материалах, которые им поставляют другие гильдии, и уязвимость перед теми, кто обладает равными им способностями; высокомерны же они в том отношении, что полагают, будто бы любая магия этого мира исходит изнутри человека, даже если формируется уже внешними факторами.

В наши дни Теф-Аабхи тяготеют к должностям и позициям, которые требуют предварительного планирования и проектирования. Скульптура и архитектура - самые очевидные и распространённые сферы деятельности этих мумий, однако они вполне могут принимать участие и в любой другой деятельности, от производства и городского планирования до технического ремонта и даже компьютерного программирования (разумеется, если говорить о Восставших, способных к соответствующей адаптации). До тех пор, пока этот труд позволяет им реализовываться на ментальном, метафизическом и эстетическом уровнях, Теф-Аабхи, по меньшей мере, *могут* быть довольны своим положением.

Общие сведения

Учитывая, что все Бессмертные родились в античные времена, кичатся своим происхождением и ищут комфорта в соблюдении древних традиций, другие мумии (как и их смертные культисты) до сих пор удивляются, почему Теф-Аабхи регулярно напоминают, что их гильдия считается самой молодой из всех существующих. Мало того, что они заявляют об этом - они подчёркивают этот факт как предмет величайшей гордости и готовы вступить в ожесточённый спор со всяким, кто осмелится оспорить подобную привилегию (хотя мало кто из окружающих в этом заинтересован).

Они утверждают, что остальные ремесленнические дома Ирема существовали уже в течение нескольких поколений, прежде чем Отец Идолов объявил о своём существовании в Безымянной империи. Месен-Небу уже справились с тайнами своих металлов и материалов, писари изучили слова мистической силы, другие гильдии совершили свои открытия. Но Восставшие помнят, как Ирем вырос из одинокой деревни в цивилизацию, которая вот-вот должна была стать первой истинной нацией мира. И если верить Теф-Аабхи, если бы не они, Ирем так и остался бы в этом зачаточном состоянии.

Рассказывают, будто первое поколение Теф-Аабхи собрали Шаньяту, объединив в новую группу лучших представителей других гильдий. Они поставили перед ними великую цель: разработать новые способы продвижения иремитских взглядов на цивилизацию, технологию и колдовство. Если верить этой теории, Отец Идолов представляет собой дистилляцию всего лучшего, что только было в империи до него. Члены гильдии были самыми опытными и дальновидными гражданами Ирема, которые могли использовать работу своих товарищей в качестве фундамента, на котором они возводили невиданные чудеса. Маа-Кеп умели вдыхать силу магии в материальные объекты, однако они были не в состоянии сделать это с целыми зданиями или даже районами и не знали, как заставить рисунок наделять силой объекты, которые он изображает. Сеша-Хебсу освоили магию слова, однако лишь Теф-Аабхи смогли подхватить их идею и создать целые письменные проекты, а также открыть высшую математику. Возможно, Су-Менент и положили начало оккультизму, однако лишь самая молодая гильдия смогла разработать принципы священной геометрии и обнаружить потоки могущества.

И пусть основы всех этих знаний заложили другие, а Теф-Аабхи лишь развили их мысли, именно они отобрали всё лучшее, что было открыто до них, и довели это до логического завершения (впрочем, подобные заявления — как в отношении “всего лучшего”, так и в отношении “логического завершения” — регулярно оспариваются представителями других гильдий, что и не удивительно).

С чем не будет спорить никто, так это с тем, что Отец Идолов повёл Ирем в том направлении, в котором никто ещё не додумывался идти. Они возводили колоссальные сооружения и обучали практически непобедимые армии; строили храмы и гробницы, насыщенные мистической силой; конструировали фургоны и колесницы, способные двигаться с невероятной скоростью и выдерживать длительную дорогу. Наконец, великолепные скульптурные (и не только) произведения искусства также стали результатом практики и исследований Теф-Аабхи. Можно с уверенностью сказать, что

древний Египет, каким его помнят сейчас, никогда бы не стал таким величественным государством, если бы не Отец Идолов.

Представители

Больше, чем какая-либо другая гильдия, Теф-Аабхи сосредотачивались на поиске потенциальных рекрутов, основываясь исключительно на их личных достоинствах и способностях и не проявляя ни малейшего интереса к их родословной и социальной касте. Будучи самой молодой гильдией, к тому же вызывающей некоторые подозрения у окружающих (а порой даже у жрецов-колдунов), Теф-Аабхи хорошо понимали, что это не просто вопрос тщеславия, но и, по всей видимости, единственный путь к выживанию. Было бы глупо предполагать, что политика и вездесущее кумовство никогда не влияло на выбор учеников в рядах Теф-Аабхи, однако по большей части новая гильдия преуспела в том, чтобы соблюдать установленные ей же правила.

Стоит заметить, что в те далёкие дни — и даже сегодня, в тех редких случаях, когда мумия покидает родную гильдию и стучится в двери Теф-Аабхи, — требования к навыкам и способностям для вступления в их организацию были достаточно широки. Теф-Аабхи ценили одновременно практичность и способность ценить изящество формы, называя подобные качества сторонами одной монеты. А потому планировщики, строители, математики и другие ремесленники встречали у них горячий приём. Ключевым требованием служил интеллект новичка — или, если точнее, его способность к постижению принципов, которыми руководствовались все представители гильдии, — наряду с умением планировать всё заранее. С другой стороны, в дни господства Ирема всякий, кто присоединялся к ним, а затем не проявлял надлежащего отношения к делу или обнаруживал нехватку способностей, немедленно исключался из состава организации. Более того, гильдия никому не предоставляла второго шанса. Невзирая на то, что связь Бессмертных со своими гильдиями носит метафизический характер и не требует разрешения на вступление со стороны других участников гильдии, Теф-Аабхи, как правило, с подозрением смотрят на тех, кто примкнул к их рядам уже после распада Ирема. К тому же, Теф-Аабхи с опасениями относятся к тем, кто отличается слишком строгими или консервативными взглядами. Хотя сами Теф-Аабхи полагаются на расчёты и планы, они не проявляют никакой заинтересованности в Восставших, которые столь привержены старым традициям, что не желают приспосабливаться или учиться.

Именно Отец Идолов возвёл древние гробницы, включая многие из тех, которые до сих пор используются Восставшими. Это ещё одно достижение, которое представителям Теф-Аабхи нравится упоминать в том случае, если они хотят подчеркнуть своё превосходство над окружающими или хотя бы продемонстрировать большую приспособленность и подготовленность к управлению колдовской энергией, нежели та, что присуща участникам других гильдий. По этой же причине Теф-Аабхи придают большее значение своим гробницам, чем большинство других мумий. Если только Теф-Аабхи не видят причины избежать чужого внимания, они практически всегда приобретают Гробницы (см. стр. 81) выше первого уровня.

Цель

В далёкие дни господства Ирема Теф-Аабхи стремились достигнуть двух различных, но глубоко взаимосвязанных целей: создать великую нацию посредством работы над архитектурой и памятниками — а также их волшебными свойствами — и увеличить контроль иремитов над магией (а значит, косвенно наделить их властью над окружающим миром). Именно эти цели сделали возможным существование статуй богов и великих смертных, а также вдохнули жизнь в священную геометрию и мистическую архитектуру гробниц и храмов.

Кроме того, именно практики Отца Идолов открывали глазам иремитов их взгляд на магию - взгляд, который существенно отличал их от представителей других гильдий.

Месен-Небу до сих пор верят в Дедвен, сущность благополучия, которая наполняет любые материальные объекты и насыщает их теми свойствами, на которых и зиждется преобразующая сила алхимии. В противоположность им, Теф-Аабхи не верят ни во что подобное. Насколько они знают, почти все хека (египетский термин, обозначающий в лексиконе гильдии ключевые силы природы, которые можно взять под контроль; в современном мире ему соответствует термин “магия”) содержатся внутри самого колдуна, а не во внешнем мире. Магия, насыщающая гробницы, священные пирамиды и даже Сехем, заключённый в сосуд, исходит не из самого места или объекта, а из людей, которые некогда создали и/или использовали его. Углы, геометрия, руны - всё это может помочь накопить хека, однако не они создают магические эффекты. Подобно тому, как огромный камень может стать статуей Ра, но остаётся простым валуном до тех пор, пока скульптор не придаст ему форму, такой же камень обладает потенциалом стать проводником колдовской энергии, однако он не имеет собственных магических качеств до тех пор, пока маг не наполнит его своей силой (и даже чрезвычайно редкие сосуды, которые “органически” развивают в себе колдовские свойства, в действительности поглощают силу людей, которые окружали их долгие годы — опять же, если верить Теф-Аабхи).

Эта же философия стоит у истоков необычного имени гильдии. В глазах самих Теф-Аабхи, плоды их работы — скульптура, архитектура и колдовство — становятся “отпрысками” своих создателей и простого камня (или других материалов, послуживших для их сотворения), и именно они вдыхают силу хека и искусства в придание формы грубой материи. А потому, гильдия становится метафорическим “отцом” - в единственном числе - величайших произведений этого мира. Даже сегодня их окончательная цель несколько не изменилась. Теф-Аабхи стремятся создать великие произведения, обладающие неотъемлемыми эстетическими и практическими свойствами, но вместе с тем помогающими всему обществу (или своим создателям, или их культу) взять под контроль и направить поток хека. Тем самым человечество получает возможность присоединиться к исполнению божественной воли благодаря работе Теф-Аабхи. Подобно тому, как у любого отпрыска может быть только один отец, существует только одна “жизненная сеть”, видеть которую - одновременно обязанность и привилегия Теф-Аабхи. И стоит ли удивляться тому, что разочарование от неспособности создавать собственные реликвии доводит Теф-Аабхи едва ли не до безумия, и далеко не один представитель гильдии проводит колоссальные периоды времени, выискивая мистические возможности преодолеть это ограничение.

Выстоит только то, что достойно

Ценность любой вещи — будь это материальный объект, традиция, вера или ритуал — проверяется, в числе прочего, её долговечностью. Если традиция бесполезна, она исчезнет, и наоборот - если она исчезла, значит, была бесполезной. Структура любой древесины, вне зависимости от качества её обработки, уступает структуре камня, поскольку не может (и не сможет) сохранять крепкость столь же долгий период времени. И да, это означает, что боги стоят выше Бессмертных, а Бессмертные - выше смертных по той же самой причине.

В глазах Отца Идолов вопрос причины и следствия — то есть вопрос о том, ценен ли объект потому, что выдержал проверку временем, или он выдержал эту проверку лишь потому, что ценен — лишён всякого смысла. Нет никаких “это так, потому что есть что-то другое”. Оба явления переплетены и неразделимы.

Именно по этой причине последователи Отца Идолов предпочитают работать с камнем, а не глиной; с глиной, а не пергаментом. Равным образом, именно по этой причине большая часть их изображений, будь это величественные статуи или крошечные статуэтки, сделаны из камня или металла, в то время как было бы куда проще — особенно в современном мире — запечатлеть изображение на холсте, бумаге или целлулоиде.

Не пренебрегайте проверенными инструментами и не полагайтесь на неопробованные

Ещё одной доктриной, вытекающей из истории Теф-Аабхи как самой молодой и прогрессивной гильдии Безымянной империи, стало признание того факта, что все знания гильдии — и магические, и земные — частично базируются на достижениях окружающих. Это ни в каком случае не означает, что Теф-Аабхи столь же подкованы в оккультных вопросах, что и Су-Менент, столь же образованы, что и Сеша-Хебсу, и так далее. Однако они не и не утверждают, что добились мастерства во всех видах искусств. Это означает совсем другое: они не боятся делать отправной точкой собственных исследований и проектов избранные достижения других гильдий.

В то же самое время, Теф-Аабхи поощряют своих последователей принимать новые методы и технологии лишь после внимательного изучения. Только глупец хватается за всё новое, и пока новинка не проявила себя должным образом, неразумно приписывать ей эффективность.

В целом, это правило можно рассматривать как призыв “приспосабливаться, но не терять хватки” (что легче сказать, чем сделать - однако Теф-Аабхи действительно пытаются следовать этому принципу).

Следуя этой традиции, Отец Идолов ставит себя в один ряд с гильдиями, стремящимися ассимилироваться с современным миром. Многие из участников гильдии считают такие понятия, как компьютеры или передовая механика, не столько пугающими, сколько захватывающими (хотя, безусловно, они несколько ошарашивают Восставших). Впрочем, нередко по той же причине они пренебрегают современными технологиями как совершенно беспцельными, ибо они представляют собой носители формы без функции, сосуды, лишённые смысла. Как бы то ни было, Теф-Аабхи стремительно приспосабливаются к техническим инновациям нынешней эры. Увы, к поведению современных людей и массовой культуре они адаптируются куда медленнее.

Практики

Магия изображений, искусство скульптуры, сила и уют больших сооружений, неприступность гробниц — подобные достижения были бы невозможны без надлежащей подготовки и длительного планирования. Последователями Отца Идолов становятся сосредоточенные мыслители и усердные планировщики. Куда лучше предвидеть все трудности заранее, приводить всё в порядок ещё на чертеже и заранее обходить непредвиденные препятствия, нежели действовать наобум.

Проверять и перепроверять, проектировать и пересматривать - вот методика Отца Идолов. Получив в своё распоряжение достаточно времени для составления плана, Теф-Аабхи становятся неукротимы. Тот, кто позволяет поймать себя врасплох из-за отсутствия чёткого плана действий, часто оказывается уязвим, даже если всего лишь на какое-то время. Логичным (или почти логичным) следствием этого мнения становится склонность Теф-Аабхи к перфекционизму. Изображения, вышедшие из-под их руки, становятся только могущественнее, когда они действительно напоминают настоящие пейзажи или реальных людей; здания более устойчивы, а порой даже более восприимчивы к магии, когда их углы выверены с идеальной точностью, и так далее. Учитывая подобный перфекционизм наряду с беспрерывным стремлением к изучению мира и саморазвитию, бессмертные представители Отца Идолов часто видят весь мир как пространство, наполненное проблемами, которые необходимо решить, препятствиями, которые нужно преодолеть, и отвлекающими факторами, которые следует проигнорировать.

У плана должна быть цель, пусть цель сама продиктует план

Поначалу эта традиция может показаться не чем иным, как очередным повторением ключевых практик и принципов, на которых зиждется философия гильдии. Тем не менее, это правило означает больше, чем просто призыв планировать всё заранее. Оно

предостерегает Теф-Аабхи от погружения в теоретическую часть плана. Архитектору недостаточно просто учиться или проектировать. Его деятельность всегда должна быть направлена на конкретную цель — если не ту, ради которой он пробудился от своего вечного сна, то на цель, которую он выбирает сам. В глазах Отца Идолов любая работа, план или даже искусство должны иметь цель. Без неё любой труд будет попросту необязателен. С ней же он будет востребованнее и ценнее.

Нет того, чего нельзя постичь

Даже величайшие тайны вселенной — боги, жизнь, смерть — доступны для понимания. При надлежащем исследовании, тщательном обдумывании и настойчивом экспериментировании что угодно можно сделать доступным для своего разума. Разумеется, было бы глупо предполагать, будто человек может знать всё - однако сама мысль о том, чтобы отказаться от изучения или постижения тайны просто потому, что “есть вещи, не предназначенные для разума смертного”, кажется Теф-Аабхи кощунственной (не в последнюю очередь именно этим объясняется большая приспособленность Отца Идолов к современному миру, нежели та, которую проявляют другие мумии: передовые технологии они воспринимают как новое поле для исследования, а не как препятствие).

Взгляд на Апофеоз

В тех редких случаях, когда последователи Отца Идолов вообще рассматривают вопрос об Апофеозе, они, как правило, принимают одну из двух ключевых позиций. Учитывая тяжкий труд — а потому и необходимость планирования наряду со скрупулёзной реализацией, — который требуется для обретения Апофеоза, Теф-Аабхи видят в этой легенде исключительное воплощение их убеждений и принципов. С другой стороны, об Апофеозе известно так мало — а большая часть сведений вообще доносится сквозь века, словно эхо древней легенды, — что Теф-Аабхи считают себя недостаточно информированными, чтобы вообще браться за этот труд. Попытка достичь мифического состояния, не понимая, как именно это делается или что вообще ожидает их в конце этой операции, требует прыжка в неизвестность, который практически все представители Отца Идолов считают неоправданным риском.

Излюбленные сосуды

Излюбленными сосудами Теф-Аабхи служат изображения. Правдоподобные образы, запечатлённые в камне, металле, глине или древесине, требуют недюжинного мастерства, подробного плана и терпеливого усовершенствования, воплощающего саму суть стремлений Теф-Аабхи. Наилучшего результата они добиваются, когда сомещают создание изображения с симпатической магией, полагаясь на верования и практики, которые были знакомы им ещё в дни Ирема. Кроме того, при условии, что изображения были нанесены на прочный материал, такие сосуды — мистические или нет — способны сохранять силу и целостность куда дольше, чем большинство других сосудов.

Само собой, у практического применения изображений есть и свои пределы. Поскольку отчасти (или даже полностью) они основаны на принципах симпатической магии, такие сосуды чаще всего утрачивают часть своей силы (или даже полностью теряют эффект), когда Восставший использует их на любую другую цель, кроме той, к образу которой было привязано изображение. Хотя это не означает, что жертва обязана в точности походить на определённого человека, чтобы изображение смогло возыметь на него эффект, скорее всего, чем сильнее будет различие между образом и прототипом, тем слабее окажется колдовство — и едва ли изображение человека вообще окажет какое-либо воздействие на животное или машину. Неудивительно, что большинство Теф-Аабхи стараются держать при себе статуэтку, напоминающую их самих, поскольку, согласно их

представлениям, такие сосуды укрепляют любые магические эффекты, которые они направляют на самих себя.

Призвание гильдии

В качестве бонуса Теф-Аабхи получают *Чувство жизненной сети*.

Чувство жизненной сети

Требование: Статус в гильдии (Теф-Аабхи) • или выше

Эффект: Теф-Аабхи невероятно чувствительны к священным потокам Сехема, пронизывающим мир.

- Мумия добавляет +2 дайса к следующим проверкам: созданию произведений искусства, ремонту материальных объектов, а также решению загадок (см. стр. 38-39 книги **World of Darkness Rulebook**). Вложив очко Воли, мумия может повысить бонус до показателя своей ключевой Колонны, однако такой эффект применяется лишь к одному броску.

- В качестве мгновенного действия мумия может изучить объект, возложив на него руки - подобно тому, как любой Восставший способен изучить свойства сосуда (см. врезку “Носитель имени” на стр. 147). Если он может сконцентрироваться на объекте и никто не отвлекает его в течение нескольких секунд (то есть не нападает и не отталкивает в сторону), Теф-Аабхи способен различить истинное предназначение предмета, вне зависимости от его формы. Хотя это автоматически наделяет персонажа определёнными знаниями, с точки зрения игромеханики он получает возможность пройти соответствующую проверку. Если предмет представляет собой сосуд, персонаж добавляет +2 дайса к проверке Интеллекта + Образования или Оккультизма, которая позволяет Теф-Аабхи узнать рейтинг сосуда, его эффекты и/или проклятие. Кроме того, если сосуд представляет собой изображение и Теф-Аабхи получает успех, в его сознании возникает образ последнего хранителя сосуда, как если бы персонаж отслеживал свой кефер (см. стр. 147). Если он добивается исключительного успеха, то вместо этого он может различить даже образ создателя самого изображения, если этого хочет Рассказчик и если у сосуда действительно был живой автор. Впрочем, последнего мумия может и не узнать.

- В качестве пассивного действия персонаж может вложить очко Воли, чтобы увеличить свою чувствительность к потокам Сехема. Его способность различать предназначение объектов преодолевает необходимость касаться самих предметов и растворяется во всём окружающем мире. Всякий раз, когда в пределах данной сцены персонаж оказывается рядом (то есть в пределах одной комнаты или другой ограниченной области) с объектом или изображением, предназначение которого сознательно скрывают или искажают внешние силы, Рассказчик должен позволить игроку сделать бросок на постижение этого секретного предназначения. Персонаж обязан пройти проверку Сообразительности + Навыка, подходящего в конкретной ситуации: например, Ремесла, Расследования или Выживания. Трудность зависит от степени или глубины маскировки: например, панель, заслоняющая секретную дверь, заметить не слишком трудно (1 успех), в то время как обнаружение аналогичной панели, прикрытой, в свою очередь, книжным шкафом, потребует уже больших усилий (2 успеха). Успех может и не продиктовать Восставшему истинную цель объекта, однако он подтверждает, что у предмета существует и тайное предназначение (проваленные броски могут быть повторены позже в течение сцены, если это позволяет Рассказчик).



Стереотипы

Маа-Кеп: Пожалуй, самые близкие из наших братьев. Без их труда были бы невозможны ни достижения, ни методики нашей гильдии - и из-за этого мы испытываем к

ним благодарность. К несчастью, они по-прежнему слишком недальновидны и консервативны.

Месен-Небу: Напыщенные “дворяне”, которые обезличивают и обезображивают наши общие мистические пути. Если бы они не достигли столь многого, мы бы сказали, что они и вовсе достойны презрения.

Сеша-Хебсу: Накопление, архивирование и распространение мудрости достойно похвалы. Однако это не может быть самодостаточной целью, не так ли?

Су-Менент: Им доступны многие тайны, им покоряются великие силы, однако их “инструменты” нельзя считать надёжными. Даже на плоть Восставшего нельзя полагаться всецело.

Обманутые: Я бы многое отдал, лишь бы узнать то, что узнали они. Тем не менее, нельзя позволять им вмешиваться в наши дела и разрушать то, что мы возвели.

Шуанхсен: Гнев, насилие, разрушение и инстинкты. Наша полная противоположность. Наш бич. Старайтесь избегать столкновения с ними, однако используйте любую благоприятную возможность, чтобы покончить с ними раз и навсегда.



Судьи Дуата

Первая же обязанность мумии, приступающей к вечной жизни, заключается в оглашении своего суждения о собственной сущности перед ликом последнего Судьи Дуата. Лишь огласив такое суждение, мумия получает возможность пройти Церемонию возвращения. Каждый Судья наделяет своего подопечного внутренней связью с главной Колонной его души, а также дарует ему череду Призваний, секреты которых протагонист осваивает быстрее других (что выражается в скидке на приобретение данных Призваний как в ходе создания персонажа, так и во время истории). Призвания, ассоциирующиеся с суждением персонажа (и следующие за указанием его Колонны во всех случаях, кроме описаний Арем-Абфу и Усех-Немтета) даруются персонажу автоматически в момент создания. Как правило, игрокам предоставляется возможность самим выбрать Судью своего персонажа, хотя при согласии всей игровой группы Рассказчик может выбрать и другую методику.

Акхи

Наречённая Громогласным Рёвом, эта сущность выносит приговор всякому, кто давал голос кипящей в нём ярости. Рассказывают, что она является к душам просителей в форме великого льва с тяжёлыми челюстями и костяной гривой.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Голос совести, Компаньон, Ярость звериной души, Гнев хранителя, Великое оглашение.

Ам-Хайбит

Наречённое Пожирателем Теней, это создание считается Судьёй - и воплощённым кошмаром - всякого, кто совершал преступления против человечества (включая массовые убийства). К просителям он является в виде трёхголовой гончей, превосходящей размером даже самого крупного человека и выдыхающей струи чёрного дыма.

Избранная Колонна: Шеут (тьень).

Ключевые Призвания: Порождение ночи, Вечная легенда, Величественное обличье, Пробуждение нигилиста, Духовное облачение.

Ан-Афх

Наречённый Вестником Его Руки, этот Судья воплощает духовную реакцию на уничтожение всего чистого. Его описывают как мускулистого гуманоида с алебастровой кожей, который украшает свою голову убором из золотых перьев, покрытых сочащейся кровью.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Господство над разумом, Благословенная защита, Смертельное зрение, Чудесный благодетель, Сияющая энергия.

Ан-Хотеп

Наречённый Вестником Жертвы, этот Судья решает судьбу преступников, которые убивали людей во время подавления мятежей или захвата рабов. Восставшие говорят, будто он предстал перед ними в форме жертвенного быка с глазами, передающими глубокую, невыносимую печаль.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Стойкая плоть, Зачарованные жизни, Наставление, Порождение ночи, Лёгкий бег.

Арем-Абфу

Наречённый Последним Судьёй, этот обитатель Дуата считается вторым после Пожирателя по своей неспособности к снисхождению. Он становится Судьёй всякого, кто

воплощает собой величайшее зло и совершил страшнейшее из преступлений, нарушив законы самого космоса. Его голос звучит в голове просителя, поскольку никто не способен выдержать вида его подлинной сущности.

Избранная Колонна: отсутствует (игрок получает Колонну случайным образом, делая бросок одного дайса и разделяя результат на два).

Ключевые Призвания: Обличение древнего ужаса, Гнев хранителя, Жизнь в настоящем, Духовное зрение, Великое оглашение.

Артем-Хет

Наречённый Крокодильими Слезами, этот Судья наделён властью над теми, кто использовал ложь и коварство для совершения нечестивых поступков (включая осквернение священных храмов или использование религиозных трактатов для развращения смертных). Он принимает обличье вовсе не существа из плоти и крови, но шакалоголовой статуи, которая роняет слёзы из глубины своих каменных глаз.

Избранная Колонна: Шеут (тьма)

Ключевые Призвания: Глас искушения, Господство над разумом, Благословенная душа, Дарование истины, Карающее проклятие.

Басту

Наречённый Пристальным Взглядом, этот Судья способен вывести на поверхность самые глубокие тайны просителя, просто взглянув на него и использовав свой талант к суждению тех, кто “сожрал своё сердце” (то есть попытался обмануть правосудие). Он принимает обличье андрогинной фигуры с тонким носом и ртом, одетой в робу. Фигура лишена глаз, на месте которых находится чистая кожа. Вместо волос на голове у неё извиваются разноцветные змеи, тела которых оканчиваются не головами, а немигающими глазами.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Обострённые чувства, Благословенная сила, Невидимый шаг, Взгляд сквозь веки, Духовное зрение.

Фенту

Наречённый Чутьём, этот Судья является к тем, кто присваивает чужое и в особенности - пытается замести следы преступления. Его описывают как коренастого гуманоида с огромной головой белого быка и кольцом в носу, которое начинает вибрировать всякий раз, когда Судья начинает принохиваться к вине стоящих перед ним душ.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Благословенная сила, Компаньон, Ярость звериной души, Обострённые чувства, Благородное сердце.

Хепет-Хет

Наречённый Охваченным Пламенем, этот Судья карает всех, кто погружался в насилие во время краж или других преступлений, традиционно не связанных с кровопролитием. Его описывают как десятифутового воина с обнажённой грудью и головой льва. Его лапы и челюсть покрывают языки пламени.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Величественное обличье, Сокрушительная мощь, Знакомое лицо, Хватка смерти, Лёгкий бег.

Хер-Уру

Наречённый Обличьем Ужаса, этот Судья выносит приговор тем, кому нравилось пугать окружающих, особенно других представителей своего вида. Его описывают как проявление самого жуткого образа, который только может представить его проситель,

однако как только тот начинает привыкать к его облику, Хер-Уру принимает другую жуткую форму.

Избранная Колонна: Шеут (тень).

Ключевые Призвания: Грозный дух, Господство над разумом, Божественное спокойствие, Знакомое лицо, Духовное облачение.

Хераф-Хет

Прозванное Тем, Чьё Лицо На Затылке, это божественное создание обладает репутацией одного из главных Судей Дуата, поскольку оно занимается только самыми сложными преступлениями или рассматривает прошения, которые требуют великой мудрости от того, кто выносит приговор. Его описывают как человекоподобную фигуру, обёрнутую в полотно и наделённую парой крыльев с чёрными перьями и простым кожаным овалом вместо лица. Когда проситель начинает вглядываться в эту безликую фигуру, она приобретает обличья потерянных любимых.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Пробуждение нигилиста, Обличение древнего ужаса, Стойкая плоть, Знакомое лицо, Голос совести.

Хетч-Абху

Несмотря на прозвание Сияющий Оскал, этот Судья обладает именем, указывающим на тех, кого он судит - носителей “сияющего оскала” (то есть готовящихся напасть на святое). В данном случае под словом “святое” следует понимать как людей, так и редких или диких животных (поскольку неприрученные животные принадлежали богам, а не человеку). Его описывают как высокого гуманоида с чёрной кожей и бычьими рогами, украшенного символами благородства, а также вооружённого ритуальным крюком и цепом.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Укор слабым, Парение сокола, Божественное зрение, Восхождение Фараона, Пробуждение хайбита.

Кенемти

Наречённое Кающимся, это существо судит богохульников и осквернителей. Это касается не столько нарушения религиозной святости, сколько преступлений против всего, что можно разграбить и осквернить. Кающегося описывают как фигуру в капюшоне, облачённую в белую одежду с инкрустацией ляпис-лазури. Попытка заглянуть под капюшон открывает глазам просящего безволосое синеекожее лицо и пару жёлтых глаз со змеиными зрачками.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Дарование истины, Карающее проклятие, Внедрение души, Духовное зрение, Глас искушения.

Кем-Инху

Наречённый Свержителем, Кем-Инху считается высшим Судьёй, наделённым властью над теми, кто использовал закон для причинения вреда окружающим. Его описывают как бледнокожего египетского дворянина, облачённого в традиционный королевский шендит (льняную тунику). Рассказывают, что его лицо и шея закрыты ритуальной посмертной маской в форме змеиной головы. В одной руке он держит посох, в другой - чашу весов.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Сияющая энергия, Господство над разумом, Смертельное зрение, Гнев хранителя, Голос совести.

Маа-Нантууф

Наречённый Провидцем Грядущего, Маа-Нантууф наделён властью над теми, кто загрязняет или иссушает самого себя - идёт ли речь о душе или теле. Как Судья, он способен видеть порчу любой материи, живой или мёртвой. Его описывают как типичного египетского мужчину, практически обнажённого, если не считать горгерина (ожерелья) из полированного золота и церемониальной маски с двумя бычьими рогами.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Живой монолит, Обострённые чувства, Величественное обличье, Взгляд сквозь веки, Глас искушения.

Неб-Абиту

Наречённый Повелителем Рогов, Неб-Абиту считается одним из величайших Судей духа. Он наделён властью над теми, кто создавал и распространял нелепые сплетни или погружался в бессмысленную болтовню, отвлекая окружающих от более значимых вопросов. Рассказывают, что он обладает телом бурой совы и головой безволосого египтянина, жёлтые и пронизательные глаза которого лишены зрачков, а губы - сшиты льняными нитями.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Взгляд сквозь веки, Порождение ночи, Духовное облачение, Голос совести, Великое оглашение.

Неб-Херу

Наречённый Лордом-Смотрителем, этот Судья приглядывает за работой тех, кто действует решительно, но в неоправданной спешке, особенно если он занимает место в суде (поговаривают, что Неб-Херу присматривает даже за другими Судьями с той же целью). Его внешность напоминает легендарного сфинкса с телом африканского льва и головой египтянина в золотом головном уборе.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Благородное сердце, Зачарованные жизни, Грозный дух, Живой монолит, Мудрость древних.

Неб-Имху

Наречённый Лордом Имху, этот Судья считается среди мумий братом Повелителя Рогов. Он судит тех, кто привык подслушивать и особенно - действовать, основываясь на подслушанных сведениях. Рассказывают, что он выглядит как простой египтянин, укутанный в белое полотно, с головой кобры, капюшон которой всегда открыт.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Знакомое лицо, Невидимый шаг, Благородное сердце, Жизнь в настоящем, Духовное облачение.

Небха

Наречённый Огнём, Небха карает тех, кто постоянно вводил окружающих в заблуждение. Будучи, по всей видимости, низшим (или самым простым) Судьёй тени, он принимает форму колеблющегося в воздухе шара, сияющего невероятно яркими белыми огнями, которые отбрасывают в сторону любой обман и освещают истину.

Избранная Колонна: Шеут (тень).

Ключевые Призвания: Пробуждение хайбита, Благословенная душа, Неутомимый странник, Парение сокола, Дарование истины.

Нефер-Тем

Наречённый Бессмертным Лотосом, Нефер-Тем считается главным Судьёй, уступающим по авторитету разве что Усех-Немтету. Его мудрость и справедливость столь

же бессмертны, что и цветок, символизирующий эти качества, и он судит лишь тех, кто совершил преступления, допускающие различные нравственные интерпретации. Его описывают как сокологоловую мумию, держащую в одной руке скипетр, а в другой - лотос.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Внедрение души, Благословенная сила, Смертельное зрение, Вечная легенда, Духовное зрение.

Неха-Хату

Наречённый Зловонным Телом, этот Судья отвечает за судьбу тех, кто отказывал окружающим в удовлетворении основных потребностей. Как правило, его просителями становятся убийцы, поскольку жизнь и есть самая основная потребность смертного. Впрочем, Неха-Хату выносит приговор и тем, кто отказывал другим в пище, убежище и других нуждах. Ему приписывают обличье, подобное египетскому “минотавру” - гуманоиду с бычьей головой и парными копытами, а также горгерином на шее и топором в руке.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Карающее проклятие, Благословенная защита, Величественное обличье, Хватка смерти, Лёгкий бег.

Нехеб-Ка

Наречённый Тем, Кто Объединяет, этот Судья знает цену смирению и выносит приговор тем, кто предавался тщеславию или искал признания, не заслуживая его. Нехеб-Ка описывают как жуткое сфинксоподобное существо с головой леопарда, раздвоенным языком, телом и передними лапами льва, а также задними лапами в форме длинных извивающихся змей с красно-коричневой чешуёй.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Божественное спокойствие, Ярость звериной души, Сокрушительная мощь, Обострённые чувства, Пробуждение нигилиста.

Нехеб-Неферт

Наречённая Прекрасной, Нехеб-Неферт наделена чрезвычайно высоким авторитетом среди арбитров человеческой души. Она судит тех, кто нарушает естественные порядки, установленные в человеческом коллективе, будь это презрение к нравам, проявление ненужного инакомыслия или другой вид преступления против общего блага. Её внешность описывают как сияющий женский силуэт, лицо которого постоянно скрывают переливы света и кожа которого, также отдающая блеском, кажется облепленной чёрными и белыми перьями.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Жизнь в настоящем, Обличение древнего ужаса, Благословенная сила, Божественное спокойствие, Знакомое лицо.

Нехенху

Наречённое Невинным, это ужасающее создание оценивает способность смертного слушать истину - или его готовность отворачиваться от правды, какой бы горькой она ни была. Малодушных смертных, относящихся к последней категории, судит именно Нехенху. Вместо обличья Судьи глазам просителя открывается пугающее видение шести шакалов, впивающихся в соски мёртвой, окоченевшей матери. Хотя этот труп никогда не двигается, слова Судьи исходят именно изнутри него.

Избранная Колонна: Шеут (тень).

Ключевые Призвания: Смертельное зрение, Стойкая плоть, Божественное зрение, Наставление, Внедрение души.

Кверрти

Наречённый Истоком Двойного Нила, этот Судья решает судьбу тех несчастных, которые погружались в нечистоплотные сексуальные практики (и если измена и гомосексуальность таковыми не считались, то скотоложство и некрофилия рассматривались как преступления). Кверрти выглядит как гибрид человека и льва - верхней частью ему служит тело лысого, загорелого воина, передними ногами - человеческие руки, а заднюю часть представляют львиные ноги и хвост.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Чудесный благодетель, Благословенная сила, Сияющая энергия, Внедрение души, Глас искушения.

Рурути

Наречённый Двойным Львом, этот Судья выносит приговор тем, кто оскверняет или разрушает священные (и освящённые) места. Его описывают как огромного, чрезвычайно свирепого льва с двумя головами, находящимися по обе стороны от тела. Одна голова выглядит так, словно окутана языками пламени. Вторая подобна морде земного льва, однако всё время пускает слюну подобно бешеному зверю.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Благословенная душа, Ярость звериной души, Благословенная защита, Гнев хранителя, Лёгкий бег.

Сехиру

Наречённый Ровными Весами, этот Судья обращает своё божественное внимание на тех, кто пытается узнать сведения, не предназначенные для их рассудка, и судит тех, чьё вмешательство привело к страданиям и ранениям окружающих. Вместо обличья Судьи глазам просителя открывается пугающее видение шести маленьких египетских гадюк, вползающих и выползающих из распухшего тела их мёртвой матери. Слова Судьи раздаются из пасть молодых змей, которые говорят в унисон.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Благословенная защита, Жизнь в настоящем, Порождение ночи, Карающее проклятие, Духовное зрение.

Сер-Херу

Наречённый Поглотителем Речи, этот Судья определяет судьбу преступников, причинявших вред представителем собственного рода. Сер-Херу выглядит как гигантский египетский стервятник со сверкающими глазами и вырванным языком, свисающим из его окровавленного клюва.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Лёгкий бег, Зачарованные жизни, Неутомимый странник, Хватка смерти, Голос совести.

Сер-Тиху

Наречённый Поглотителем Гнева, Сер-Тиху считается величайшим судьёй человеческого сердца, уступающим мудростью разве что Усех-Немтегу. Он судит тех, кто выплёскивал ярость на окружающих, не имея при этом цели, а также тех, кто разжигал волнения и недовольство без должной причины. Выглядит он как беременная африканская львица.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Наставление, Смертельное зрение, Сияющая энергия, Карающее проклятие, Взгляд сквозь веки.

Сет-Квешу

Наречённый Крушителем Костей, этот Судья решает судьбу тех, кто присваивал чужое имущество или причинял вред окружающим безо всякой нужды. Даже те, кто служит Сет-Квешу, признают неоднозначность понятия “нужды” (а учитывая прозвище этого Судьи, можно предположить, что его взгляды могут быть чрезвычайно строгими). Его описывают как живой, приноживающийся к просителю механизм в форме быка, высеченный из известняка.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Сокрушительная мощь, Зачарованные жизни, Величественное обличье, Хватка смерти, Пробуждение нигилиста.

Шет-Херу

Наречённый Повелителем Речи, этот Судья считается братом Нефер-Тема, а потому одним из величайших судей. Он судит тех, кто позволял слабостям своего духа (тщеславию, ревности, трусости и тому подобному) затмевать свои достоинства и справедливость. Описывают его как культового иеракосфинкса, наделённого головой сокола в головном уборе, а также телом белого льва.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Мудрость древних, Божественное зрение, Гнев хранителя, Восхождение Фараона, Глас искушения.

Та-Ретинху

Наречённый Огнеследным, Та-Ретинху занимает особое место в тёмных анналах мифологии мумий. Он судит тех, кто причиняет вред окружающим ради информации (то есть подвергая других людей пыткам) или же чистого удовольствия. Его описывают как бронзового быка, сидящего на вершине небольшого костра, огни которого заслоняют лишь нижнюю часть его тела. Изнутри можно услышать слабые вопли, отражающиеся многократным эхом от бронзовой поверхности.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Гнев хранителя, Божественное спокойствие, Грозный дух, Лёгкий бег, Великое оглашение.

Чезер-Теп

Наречённый Священной Рукой, этот Судья следит за тем, чтобы мёртвые были защищены от мира живых. Он обращает внимание и на физические нарушения этой традиции (например, расхищение гробниц), и на концептуальные (очернение репутации благородного мертвеца), и на мистические (подчинение души покойного смертными или, напротив, её незаслуженное забвение). Он выглядит как шакалоголовый аристократ, сжимающий в одной руке посох, а в другой - анх.

Избранная Колонна: Шеут (тень).

Ключевые Призвания: Невидимый шаг, Божественное зрение, Гнев хранителя, Пробуждение нигилиста, Голос совести.

Тем-Сепу

Наречённый Источником Приказов, этот Судья решает судьбу тех, кто - как сказали бы египтяне - “проклял своего короля”. С практической точки зрения подобное обвинение относится ко всем, кто использует “обманные методы” (например, магию) для ниспровержения власти законного правителя. Выглядит он как бледный безволосый фараон, облачённый в королевский наряд. Вместо головы из его шеи торчат хвосты гадюк, что создаёт впечатление борьбы нескольких змей за проникновение внутрь его божественного тела.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Зачарованные жизни, Господство над разумом, Сокрушительная мощь, Грозный дух, Восхождение Фараона.

Тенемху

Наречённый Беглецом, этот Судья выносит приговор лжесвидетелям, особенно если их ложь или клевета причинили реальный вред окружающим. Его описывают как дрожащего от злости пса, шкура которого наполовину съедена жестокой чесоткой, а хвост подёргивается между ногами.

Избранная Колонна: Шеут (тень).

Ключевые Призвания: Ярость звериной души, Обострённые чувства, Лёгкий бег, Духовное облачение, Духовное зрение.

Тутуутеф

Наречённый Дарователем Порока, Тутуутеф судит тех, кто всё время потворствовал своим аппетитам, особенно если речь идёт об удовлетворении сексуальных страстей в целях вымещения своей агрессии (как, например, в случае с использованием секса для осуществления мести). Его описывают как погребальную статую из обсидиана, вырезанную в форме сидящей кошки, украшенной драгоценностями.

Избранная Колонна: Аб (сердце).

Ключевые Призвания: Восхождение Фараона, Благословенная сила, Компаньон, Зачарованные жизни, Глас искушения.

Уаменти

Наречённый Переплетённым Семенем, Уаменти судит тех, кто издевался над окружающими для собственного удовольствия, особенно посредством изнасилования. Описывают, что внешне он похож на фаллическое изображение человека с головой чёрного быка, руками, оканчивающимися змеиными головами вместо ладоней, и мускулистым чернокожим телом высокого, загорелого человека.

Избранная Колонна: Ка (сущность).

Ключевые Призвания: Духовное облачение, Благородное сердце, Знакомое лицо, Хватка смерти, Внедрение души.

Уач-Рехет

Наречённый Очистителем, этот Судья выносит приговор тем, кто накладывал проклятия на святые места или нарушал законы самой вселенной (возможно, метафорически, то есть стараясь предать забвению или разрушить святые традиции, а возможно, буквально - как в случае с чёрной магией). Подобные преступления наглядно демонстрируют, что случается, когда святотатство обретает реальное воплощение. Уач-Рехет выглядит как известняковая статуя, изображающая фигуру в капюшоне с раскрытым свитком, которую она держит двумя чешуйчатыми руками.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Божественное зрение, Обличение древнего ужаса, Божественное спокойствие, Пробуждение нигилиста, Карающее проклятие.

Унем-Бесек

Наречённый Пожирателем Внутренностей, этот Судья решает судьбу всякого, кто силой или коварством отобрал землю, которая по праву принадлежала другому. Его описывают как рептилоидное чудовище, вырывающееся из мясистой массы (поверхность которой напоминает спину кобры). Тело чудовища наделено гигантскими образцами семи ключевых разновидностей змей, обитающих в землях Египта (включая песчаных гадюк и плывущихся кобр), которые выползают из центра этой кровавой массы.

Избранная Колонна: Рен (имя).

Ключевые Призвания: Вечная легенда, Компаньон, Ярость звериной души, Сокрушительная мощь, Величественное обличье.

Унем-Сеф

Если верить слухам, то это создание, наречённое Пожирателем Крови, вселяет ужас даже в сердца других Судей Дуата. Оно отвечает за судьбу тех редких смертных, которые посвятили всю свою жизнь развращению окружающих, особенно посредством тщательно продуманной лжи или недомолвок. Его описывают как массивного, злого шакала, который вызывает ассоциации скорее с пауком, чем с млекопитающим. Его шея и голова склоняются почти к самой земле, задние ноги приподняты, а багровый язык вываливается изо рта.

Избранная Колонна: Шеут (тень).

Ключевые Призвания: Хватка смерти, Стойкая плоть, Дарование истины, Лёгкий бег, Духовное зрение.

Усех-Немтет

Наречённый Первым Судьёй, Усех-Немтет – Судья, “Проделавший Долгий Путь”, – разбирается во всех проявлениях безнравственности и порока. Часто именуемый Судьёй всех Судей, он обладает наибольшими познаниями о священном порядке вселенной. Его служители утверждают, что он явился к ним в обличье их собственных отцов или фигур с лицами их далёких предков.

Избранная Колонна: любая (игрок сам выбирает Колонну).

Ключевые Призвания: Неутомимый странник, Смертельное зрение, Божественное зрение, Взгляд сквозь веки, Духовное зрение.

Уту-Несерт

Наречённый Огненосцем, Уту-Несерт решает судьбы тех, кто проклинал на страдания и несчастья других, будь это подлинное использование чёрной магии, сосудов или других способов передачи проклятия или метафорическое преступление против судьбы другого человека - например, посредством социальных манипуляций. Уту-Несерта описывают как прекрасного ястреба, парящего в воздухе с распростёртыми крыльями и окружённого языками пламени. Когда проситель смотрит на него, опалённые перья медленно опускаются на землю подобно тлеющим уголькам.

Избранная Колонна: Ба (дух).

Ключевые Призвания: Парение сокола, Благословенная душа, Неутомимый странник, Сияющая энергия, Пробуждение хайбита.

Хитроу – крупный аэропорт, и в нём я чувствую себя некомфортно. Он запускает в мой разум тысячу ненужных вопросов, затмевающих сознание, словно патина. Я думаю о том, сколько же здесь должно быть входов и выходов, сколько глазами по многочисленной охране, пытаюсь представить, как пакетики с чипсами попадают внутрь этих киосков с невероятно завышенными ценами. И это уже не говоря о ловкости, с которой владельцы багажа находят своё имущество на конвейере. В 2011 году через этот терминал прошло 58 миллионов человек. Это в четыре раза больше, чем вмещала наша планета, когда я родился. Один год деятельности персонала Хитроу может похвастаться большей занятостью, чем мой родной мир.

Под этим крохотным слоем поверхностных знаний, которые позволяют мне с такой лёгкостью изображать из себя бывалого путешественника, прячется глупый, невежественный дикарь. О, меня можно назвать и посланником неба, слугою могучих сил, о которых не имеют ни малейшего понятия эти миллионы... И тем не менее, я смотрю на Хитроу, на самолёты... они так огромны, и всё же способны воспарять в воздух, как птицы. А я... я – просто пятнышко на крыле этой птицы. Живая мелочь. И всё же мелочь имеет значение.

Когда я покидаю зону повышенной безопасности, судьба сталкивает меня с женщиной, говорящей в одно из этих устройств, небольших и чёрных, как онис. Она тоже летела этим рейсом, и я хорошо помню, что улыбался ей. Я почти уверен, что она улыбнулась в ответ. Её волосы... клянусь Дуатом, они были подобны солнцу! За все дни своей жизни я ни разу не видел глаз, подобных её очам цвета морской волны. А потому я жду, когда она поднимет голову.

– Я чувствовал себя мёртвым, – говорю я. – Увидев вас, я понял, что пробудился к жизни.

Я знаю, что она говорит по-английски – на языке, подобном ещё одному мазку на древней стене моего разума. А потому я знаю, что она понимает меня. И это заставляет меня отвернуться и поспешно уйти, чувствуя, как расползается по щекам румянец. Важно произнести то, что чувствуешь, и затем уйти прочь – так, чтобы она поняла, что мои слова были искренны, что я имел в виду только то, что вложил в свою реплику, и что я не пытался получить от неё что-нибудь, кроме внимания.

Просто смертная женщина. Воплощение хрупкости. Живая мелочь. И всё же мелочь имеет значение.

Глава вторая: Ваятель

*О моё тысячелетнее сердце! Заклинаю тебя не свидетельствовать против меня
И не восставать против меня на суде загробном
Не очернять меня в присутствии хранителя равновесия
Поскольку ты - моё Ка, ты - часть моей плоти, хранитель силы моей, наделявшей могуществом моё тело.
Ступай в то прекрасное место, к которому мы так стремились.
И не говори обо мне ни одного ложного слова в присутствии моего создателя.*
Книга мёртвых

В этой главе рассматриваются персонажи, участвующие в историях о Восставших, включая уникальные характеристики, позволяющие подвести количественную основу под их индивидуальные черты. Прежде всего читателю предстоит ознакомиться с процессом создания персонажа. В дальнейших разделах речь пойдёт о новых Достоинствах в форме Сехема, Колонн и особого вида Нравственности, который мумии называют Памятью. В конце этого раздела вниманию читателя будут предложены новые Преимущества, за которыми следует описание суждений и двух разновидностей колдовства, принимающих в мире Восставших форму Призваний и Изречений.

Создание персонажа

Приступая к созданию персонажа, не забывайте, что вы придумываете протагониста, которому предстоит стать центром истории о памяти и самораскрытии. Для этого недостаточно создать игромеханическую единицу, которая будет просто выполнять определённые действия в мире игры. Вовсе нет: мумии входят в мир (и игру) с расплывчатыми воспоминаниями, ощущая далёкий зов Судей и их затерянной цивилизации – и только путём колоссальных усилий они способны вскрыть печать тайн и открыть доступ к собственной личности, потерянной в веках. А потому гораздо важнее иметь чёткое представление о характере и привычках своего персонажа, чем о значениях навыков, на которых он специализируется. Равным образом, только это даёт Рассказчику возможность увидеть, на каком фундаменте ему предстоит возводить историю.

Большинство сеттингов Мира Тьмы рекомендуют игрокам провести кратковременную “прелюдию” перед игрой или даже рассказать небольшую историю, освещающую биографию персонажей. За редкими исключениями, сеттингу **Mummy** подобная опция только повредит – особенно если вы и ваши друзья решили сосредоточиться на теме восстановления воспоминаний о давно забытых событиях и даже личности собственных персонажей. Таким образом, в ходе создания персонажа имеет смысл описывать протагониста таким, каким он является *в настоящее время*, в этот день, в эту минуту. Не нужно ломать себе голову, придумывая ответ на вопрос, как он стал таким, каким мы видим его сейчас. Просто сосредоточьтесь на том, что лучше всего иллюстрирует индивидуальность вашего альтер-эго. Возьмите за основу те остатки человечности, за которые он всё ещё держится, невзирая на тысячелетия, проведённые в служении своим бессмертным хозяевам. И пусть процесс распределения навыков просто проиллюстрирует этот образ.



Процесс создания персонажа

Используйте правила по созданию персонажа, описанные в книге **World of Darkness Rulebook**, дополняя их следующими действиями в ходе **Пятого шага**.

Выберите Судью и припишите мумии его ключевое суждение (см. стр. 56) либо выберите суждение и оставьте выбор Судьи за Рассказчиком. Выбор суждения добавляет одно дополнительное очко к Атрибуту, связанному с суждением.

Выберите гильдию (см. стр. 31)

Распределите девять очков Колонн. Ни одна Колонна не может быть выше, чем ключевая (определяемая суждением персонажа). Только одну Колонну позволяется оставлять вообще без каких-либо очков к концу созданию персонажа. Пятое очко в какой-либо Колонне допустимо приобретать лишь в том случае, если остальные четыре получили хотя бы по одному очку. Кроме того, приобретение пятого уровня Колонны требует вложения сразу двух очков.

Выбор гильдии наделяет протагониста соответствующим Призванием (см. стр. 98). Также выберите одно из Духовных Призваний, доступных суждению персонажа (см. стр. 99). Наконец, добавьте в список Призваний ещё одно по собственному выбору. Персонаж должен удовлетворять требованиям этого Призвания.

Выберите одно стартовое Изречение (см. стр. 111). Если к этому моменту вы вложили хотя бы по одному очку во все пять Колонн, персонаж получает ещё одно стартовое Изречение.

Особые Преимущества мумий описаны на стр. 79.

Нравственность в сеттинге **Mummy** заменяется Памятью (см. стр. 76).

Распределите 20 свободных очков сразу по завершении создания персонажа (Рассказчик имеет право предоставить вам и больший объём свободного опыта). К началу игры персонаж должен обладать хотя бы одним очком в Преимуществах *Кульм*, *Статус в Гильдии* и *Гробница*.



Шаг первый:

Концепция

Составление концепции становится первым шагом вашего персонажа на тропе игровой хроники. Равным образом, это его последний шаг из расплывчатой предыстории в настоящее. Вне зависимости от того, каким он станет в ходе игры, и того, что Рассказчик откроет вам о событиях его жизни до начала истории, концепция должна оставаться сердцем придуманного вами образа. Каким бы ни стал персонаж к концу хроники, начинает он именно с этой концепции. Что бы вы ни узнали о нём во время флешбеков и в результате его попыток больше узнать о собственной жизни, весь путь, пройденный персонажем в далёком прошлом, приводит к концепции, которую мы видим в момент начала игры. И пусть чудовищный опыт, полученный в ходе Церемонии возвращения и многочисленных событий того или иного Сошествия, отнял у него почти всё, что некогда делало его человеком, ваш персонаж ещё не превратился в бездушный механизм по исполнению воли Судей. О нет. *Пока ещё нет.*

Хорошая концепция имеет форму простого описания, а потому чаще всего представляет собой сочетание прилагательного и существительного, например: “странствующий ремесленник”, “строгий чиновник”, “утомлённый страж” и так далее. Эти концепции могут быть и длиннее, а могут даже включать идеи о жизни протагониста в далёком Иреме, о его роли в исторических событиях прошлого или, наоборот, о привычках, приобретённых им в наши дни. Примером такой усложнённой концепции может служить следующее описание: *“В Граде Колонн мой персонаж служил золотых дел мастером, однако в современные дни его особенно заинтересовала наука смертных. Тем не менее, он считает, что материализм двадцать первого века дурно сказывается на искусстве – в его понимании этого слова, – а потому старается отстраниться от всего, что кажется ему не заслуживающим внимания”*. Если вы уже представляете, к какой гильдии и к какому суждению следует отнести вашего персонажа, можете включить эти элементы в концепцию. Тем не менее, если вы ещё не определились, имеет смысл подождать до Пятого шага, и только потом вынести окончательное решение.

Шаг второй:

Распределение Атрибутов

Ни одно разумное существо не может обладать одинаковым талантом во всех искусствах – даже если речь идёт о шеститысячелетней мумии. А потому следующим шагом в процессе создания персонажа становится распределение Атрибутов – врождённых талантов, слабостей и предрасположенностей персонажа. Атрибуты делятся на Ментальную, Социальную и Физическую категории, отражая качества, которыми в той или иной мере обладают все люди. Хотя Атрибуты вполне можно развивать в ходе длительных тренировок, этот процесс считается чрезвычайно долгим и утомительным.

Для начала расставьте приоритеты в выборе каждой из озвученных категорий. Одна из них должна стать первичной, другая вторичной и последняя – третичной. Опирайтесь на выбранную концепцию. Подумайте, тяготеет ли ваш персонаж к постоянной умственной деятельности – или же он прирождённый (и перерождённый) оратор? Может быть, он удивительно харизматичен или отличается атлетическим телосложением?

Каждый персонаж начинает с одним бесплатным очком во всех Атрибутах. Вам предстоит распределить пять очков между первичными Атрибутами, четыре между вторичными и только три – в пределах последней категории. Пятое очко во всех Атрибутах стоит сразу двух очков: такова цена за полное сосредоточение на определённой сфере деятельности, позволившей персонажу достичь пика человеческих возможностей.

Два очка в Атрибутах соответствуют стандартному человеческому показателю. Нежелание вкладывать в тот или иной Атрибут даже одно очко оставит персонажа только с первым (бесплатным) уровнем этой характеристики, что следует рассматривать как сознательное признание слабости и неприспособленности персонажа к участию в соответствующей деятельности. Три или даже четыре очка заставят окружающих признавать ваш авторитет в соответствующих областях: например, обладателя трёх очков Силы будут описывать как “силача”, обладателя четырёх пунктов Решительности станут называть “непоколебимым”, в то время как обладателя одного уровня Сообразительности окружающие будут склонны расценивать как “тугодума”.

Имейте в виду, что любой из Восставших способен развивать Физические Атрибуты до сверхчеловеческих уровней, особенно если речь идёт о мумии, только начавшей своё Существование и насыщенной чистой энергией Сехема. Распределение Атрибутов на этой стадии описывает только базовое состояние персонажа, в котором он пребывает, когда *не* вкладывает в развитие своих характеристик очки Колонн.

Шаг третий:

Распределение Навыков

В то время как Атрибуты представляют собой врождённые особенности и таланты протагониста, Навыки были освоены им уже после рождения – и сохранены за время бессчётных перерождений. Подобно Атрибутам, они подразделяются Ментальные, Социальные и Физические. Все три категории снова следует распределить по шкале приоритетов. В отличие от Атрибутов, свойственных каждому человеку, определённые Навыки могут обладать и нулевым значением. Навыки приходится развивать путём длительных тренировок, исследований или даже учёбы.

Как только выбор приоритетов вас удовлетворит, распределите одиннадцать пунктов между первичными Навыками, семь между вторичными и лишь четыре – между наименее важными. Обратите внимание, что персонаж не получает бесплатных очков в каждом из Навыков. Персонаж вполне может предпринимать действия, основанные на том Навыке, в который он не вложил ни одного очка, однако в этом случае персонаж не только не получает бонусов, но даже испытывает дополнительные трудности из-за воздействия штрафов – по -1 дайсу в случае с Социальными и Физическими Навыками и -3 в случае с Ментальными. С другой стороны, выполнение простеньких и повседневных задач

Рассказчику следует сопровождать определёнными бонусами, а потому игроку нет нужды стремиться вложить хотя бы по одному очку в каждый Навык. Лучше уделите внимание тем Навыкам, которые персонаж должен уметь применить даже под давлением или с огромным риском провала.

Обладание определёнными Навыками подразумевает, что персонаж уже пробуждался в пределах последних десятилетий. Так, если последнее воплощение мумии пришлось на те времена, когда миру ещё не были известны компьютерные технологии или огнестрельное оружие, персонаж не сможет развить соответствующие характеристики. С другой стороны, персонаж мог владеть архаичными техниками и познаниями, которые могут отразиться на его современных Навыках. Ниже приведена таблица, позволяющая понять, какие Навыки может приобрести персонаж, некогда развивавший череду сопряжённых характеристик. Также из неё можно узнать, какой из Навыков отвечает за определённые действия:

<i>Стрельба из лука</i>	<i>Атлетика</i>
<i>Астрономия</i>	<i>Образование</i>
<i>Гребля</i>	<i>Атлетика</i>
<i>Верховая езда</i>	<i>Атлетика</i>
<i>Плавание под парусом</i>	<i>Выживание</i>

Если вам не удастся придумать, как персонаж сумел развить определённый Навык или какой Навык лучше всего соответствует деятельности, упомянутой в предыстории персонажа, обговорите это с Рассказчиком. На данной стадии персонаж не обязан сам знать, как и когда он освоил ту или иную практику. Он знает лишь то, что умеет это делать к началу своего нынешнего Сошествия.

Шаг четвёртый:

Распределение Специализаций

Навыки описывают исключительно широкий круг действий, которые может выполнять персонаж. Например, Восставший, обладающий двумя очками Ремесла, отличается мастерством в выполнении сразу всех задач, связанных с этой характеристикой. Для того, чтобы отразить более узкие или специфические аспекты того или иного Навыка, вам предлагается выбрать Специализации – уникальные характеристики, дополняющие соответствующие проверки Навыков +1 дайсом. Так, персонаж может обладать только двумя очками Ремесла, однако если он обладает Специализацией на Плотничьем деле, работа с деревом будет проходить так, как если бы он обладал тремя уровнями этого Навыка.

При создании персонажа вам предлагается распределить три базовые Специализации. Их не обязательно приписывать разным Навыкам, однако если вы выбираете Специализацию на каком-либо Навыке, убедитесь, что вы вложили хотя бы одно очко в развитие этого Навыка. Использование Специализаций позволяет вам улучшить шансы своего персонажа на выполнение определённых задач или отразить его мастерство в тех областях, которые заявлены в его концепции как особенно развитые, но на которые вам не хватило свободных очков. В целом Специализация наделяет протагониста особыми шансами на выполнение узкоспецифических действий.

Шаг пятый:

Особые качества мумии

Некогда мумии были простыми людьми – живыми и совершенно обыкновенными гражданами давно забытой империи древнего мира. Тем не менее, им было предначертано потерять свою смертность взамен на жестокую Церемонию возвращения. Они пробуждаются из века в век для того, чтобы возвращать своим повелителям магические сосуды, резонирующие с энергией, бушующей в телах самих мумий. Эта энергия и

позволяет Восставшим развивать непостижимые качества глубоко оккультного, сверхъестественного характера.

Сверхъестественные шаблоны не сочетаются друг с другом – ни одна мумия не способна Пробудиться в качестве мага или стать оборотнем. Если вампир попытается превратить мумию в одного из своих потомков, мумия просто погибнет и возродится (кипя от гнева) при первом же благоприятном случае.

Будучи сверхъестественными существами, Восставшие не способны выбирать Преимущества, предназначенные исключительно для обычных людей. Тем не менее, им доступны новые Преимущества, описанные далее в этой главе.

Суждение

Суждение воплощает общее представление мумии о самой себе. В момент своей первой смерти мумия обращается к определённой части своей многосоставной души, которую она считает фундаментальной для своей сущности. Это суждение оказывает дальнейшее воздействие на личность мумии и предоставляет ей особые средства для восстановления своей духовной энергии. Каждое суждение обращено к одному из Судей, который и определил всю дальнейшую судьбу иремита.

Как игрок вы можете либо выбрать Судью и приписать своему персонажу суждение, ассоциирующееся с этим непостижимым созданием, либо самостоятельно выбрать суждение и предложить Рассказчику самому решить, какого Судью повстречал ваш протагонист в Дуате.

Суждения описаны далее в этой главе, на стр. 85. Список Судей ждёт вас на стр. 56.

Львиноголовое суждение сердца (Аб)

Страстные, вспыльчивые, руководствующиеся скорее инстинктом, чем разумной мыслью, эти самопровозглашённые Сфинксы заявили перед собранием Судей, что их характер определяют в первую очередь страсти. Будучи наиболее человеческими – пусть даже лишь внешне – среди Восставших, Львиноголовые часто зарабатывают репутацию безрассудных и чрезвычайно эмоциональных созданий.

Сокологоловое суждение духа (Ба)

Смелые, импульсивные и горделивые, перед собранием Судей эти Возницы прославили важность действия. Даже шесть тысячелетий спустя они продолжают бороться, двигаться и идти в авангарде всего коллектива Восставших.

Быкоголовое суждение сущности (Ка)

Надёжные, своевольные и упрямые, в момент своей первой смерти Жернова отстаивали перед Судьями мнение об особой значимости какого-либо явления. Подобное убеждение они пронесли сквозь века, продолжая считать, что всё в этом мире – включая их самих – обладает важным и исключительно судьбоносным значением.

Змееголовое суждение имени (Рен)

Усердные, любопытные и дисциплинированные, Шептуны сосредоточены прежде всего на природе индивидуальности. Они верят, что во всем есть скрытая истина, и только эта истина определяет качества своего носителя. Беспрерывно пытаясь постичь свою сущность и изучить этот мир, они известны редким упорством в своём постоянном поиске истины.

Шакалоголовое суждение тени (Шеут)

Задумчивые, болезненные и непостижимые, эти Паромщики посвятили себя изучению таинств смерти и времени. Тысячелетия обучения других мумий секретам жизненных и

посмертных циклов оставили неизгладимый отпечаток на их мировосприятии, заставляющий их во всём видеть древний мистический смысл.

Гильдии

Шаньюту организовали Ирем в соответствии с оккультными подразделениями всякой деятельности на специальности. Они стали зрителями ремесленнических домов, в которых работало смертное население великой империи. Каждая гильдия управляла особой разновидностью колдовства, разработанной кругом жрецов-колдунов. В дальнейшем каждый Шаньюту провёл череду Церемоний возвращения для своих слуг, работавших в том или ином ремесленническом доме. Результатом этого длительного процесса стало появление мумий. Даже спустя многие тысячелетия после падения Ирема Восставшие продолжают подразделять себя на последователей той или иной гильдии, обучая других традициям своего магического направления и делясь знаниями, некогда полученными от своих наставников из числа жрецов-колдунов.

Таким образом, гильдия вашего персонажа служит одновременно его профессией и призванием. Даже разделённые сотнями километров, многие мумии остаются членами одной гильдии, а возможно – слугами одного создателя и/или Судьи.

Каждая гильдия наделяет протагониста дополнительным Призванием и особым чутьём на ту категорию сосудов, с которой работали представители его гильдии.

Подробнее гильдии были описаны на стр. 31-55. Выберите для своего персонажа одну из них.

Маа-Кеп, создатели амулетов

Мумии, состоящие в гильдии каменщиков, отличаются редкой сообразительностью и работоспособностью. Будучи незаметными исследователями человеческой натуры и организации, смиренным словом они подчас делают больше, чем иной Восставший – при помощи личной армии. Маа-Кеп предпочитают работать с амулетами – украшениями, позволяющими передавать силу от одного персонажа к другому.

Месен-Небу, первые алхимики

Мумии, состоящие в гильдии алхимиков, некогда были ремесленниками, кузнецами и зрителями шахт, служившими самым богатым из знатных жителей Безымянной империи. Став апологетами принципа, известного как Дедвен (“благополучие”), они обладают властью как над земными, так и над сверхъестественными преобразованиями материи. Месен-Небу работают с региями – реликвиями, наделёнными алхимической силой преобразования.

Сеша-Хебсу, слагатели текстов

Мумии, состоящие в гильдии писарей, раньше служили жрецам-колдунам исследователями, судьями и бюрократами. Они высоко ценят знания и порядок, и даже прошедшие тысячелетия мало что сделали с их стремлением видеть стройную систему в действиях всех Восставших. Сеша-Хебсу специализируются на текстах – сосудах, скрывающих силу Сехема в печатном и письменном слове.

Су-Менент, хранители скорлупы

Мумии, состоящие в гильдии скорлупы, некогда были аколитами, жрецами заупокойных культов и гробовщиками. Обученные взаимодействию с магией плоти, они имели возможность удостовериться, что вне зависимости от изменений, которые вносят в жизнь время, смерть – а значит, и их искусство, – остаётся прежней. Су-Менент специализируются на обработке утеров – скорлупы, внедряющей силу Сехема в мёртвые кости и ткани.

Теф-Аабхи, ваятели изображений

Мумии, состоящие в гильдии архитекторов, стали зодчими и инженерами Ирема, в совершенстве освоив искусство священной геометрии. Именно им безымянный город был обязан своими знаменитыми колоннами и статуями, а также бесчисленными храмами и усыпальницами. Теф-Аабхи не только возвели их, но и следили за их сохранностью. Неудивительно, что их искусством стала работа с изображениями – оккультными воплощениями идеальных форм.

Лучшие Атрибуты

Будучи представителями мира нежити, мумии располагают целыми тысячелетиями существования, позволяющими им глубже раскрыть свой природный потенциал. Разумеется, сами они мало что помнят о времени, проведённом в мире людей, и практически ничего – о годах, проведённых в Дуате. И как создания, сотканные из эфемерной, неувядающей плоти, они обладают ключевым компонентом духа, который со временем развивается до нечеловеческих пределов. Как только игрок выбирает Судью и суждение своего персонажа, он получает возможность выбрать один из двух Атрибутов, связанных со его суждением, и повесить его на единицу.

Суждение	Лучшие Атрибуты
Сердце	Внушительность и Сила
Дух	Решительность и Сообразительность
Сущность	Решительность и Выносливость
Имя	Интеллект и Манипулирование
Тень	Самообладание и Выносливость

Колонны

Когда мумия пробуждается к жизни, его тело и душу полностью восстанавливает энергия Церемонии возвращения, наполняющая сущность Восставшего силой Сехема. Восставший способен использовать спиритическую энергию своей пятиликой души, направляя её на создание колдовских эффектов, развитие сверхчеловеческой силы и активацию древних реликвий.

Мумии называют различные стороны своей бессмертной души “колоннами”, отводя каждый из них определённый термин, соответствующий их ключевому аспекту. Речь идёт о колоннах **Аб** (сердце), **Ба** (дух), **Ка** (сущность), **Рен** (имя), **Шеут** (тень). Эти аспекты входят в игру посредством системы Колонн, подразделяющей энергию Восставших на одноимённые категории.

Как игрок вы должны перераспределить девять очков между пятью Колоннами. При этом вам следует руководствоваться следующими ограничениями:

- Ни одна Колонна не может вмещать больше очков, чем ключевая, которая определяется суждением мумии и носит то же название.
- Только одну Колонну допустимо оставлять полностью без очков.
- Пятое очко Колонны требует удвоенной платы. Более того, персонаж может обладать пятым очком в какой-либо Колонне только в том случае, если все другие получили хотя бы по одному очку.

Если вы не хотите ограничиваться только девятью очками, у вас есть возможность пожертвовать очками Преимуществ (см. **Шаг шестой**) ради дополнительных уровней Колонн. Каждые три очка Преимуществ позволяют вложить ещё одно очко в одну из Колонн. Так, персонаж, начинающий с одиннадцатью очками Колонн, будет обладать только одним уровнем Преимуществ для распределения в ходе следующего шага.

Призвания и Изречения

Призваниями и Изречениями называются колдовские силы Восставших. К Призваниям принято относить незначительные мистические способности, зачастую полученные

Восставшим благодаря своему суждению или гильдии, в то время как Изречение представляют собой уже более сложные “заклинания”, насыщенные некромантическими энергиями Церемонии возвращения.

Каждая мумия начинает игру с одним Духовным Призванием, которое она получает от своего Судьи (и, следовательно, суждения). Также она получает одно Призвание, ассоциирующееся с её гильдией, и ещё любое одно Призвание, требованиям которого соответствуют её характеристики.

Кроме того, мумия начинает игру с одним Изречением. Она должна удовлетворять хотя бы одному из требований этого заклинания. Если персонаж приписал хотя бы по одному очку к каждой Колонне (вне зависимости от того, пользовался ли он базовыми девятью очками или вкладывал дополнительные очки, приобретённые за счёт отказа от части Преимуществ), он получает ещё одно Изречение к концу этого шага.



Языки минувших столетий

Преимущество *Языки* предполагает, что персонаж умеет читать и писать хотя бы на одном языке, который считается родным для представителей его общества. Считается, что такой персонаж обучался этому языку с раннего детства, однако он может прилагать и дополнительные усилия, чтобы освоить языки других наций. А потому отсутствие этого Преимущества может сказаться на благополучии персонажа только в том случае, если протагонист находится за пределами родных земель.

Тем не менее, мумии *постоянно* находятся за пределами родных земель. Даже край, известный нынешним археологам как “Древний Египет”, отделён от подлинной родины иремитов полным Сотическим циклом. Город Колонн не знал того языка, который в дальнейшем использовался для написания текстов на стенах храмов или для общения в вассальных землях Египта. Нет, некроманты пользовались своим собственным языком, посвящая в его секреты и своих верных слуг.

В наши дни язык Ирема звучит только в обществе самих Восставших и их культистов, которых обучают этому тайному языку для облегчения процесса коммуникации. Тем не менее, его влияние прослеживается по всему свету: слова, фразы и даже грамматика Града Колонн распространилась по древнему миру так же, как арабский (и даже больше).

А это означает, что, не обладая Преимуществом *Языки* или Призванием (либо Изречением), позволяющим понимать речь других существ, персонаж сталкивается с очередным барьером, разделяющим его и современных смертных. Неспособный говорить ни с кем, кроме своих культистов, Восставший порой оказывается буквально отрезан от всего остального мира.



Шаг шестой:

Распределение Преимуществ

Начинающий персонаж обладает семью очками, которые необходимо распределить между Преимуществами. В выборе Преимуществ игроку следует руководствоваться концепцией протагониста. Например, едва ли “нелюдимый архитектор” будет обладать Боевыми стилями.

Некоторые Преимущества доступны только обычным смертным или другим разновидностям сверхъестественных существ. Эти Преимущества должны быть вычеркнуты из перечня характеристик, доступных мумии. Кроме того, мумия неспособна обладать Эйдетической памятью.

С другой стороны, мумии получают доступ к семи новым Преимуществам, уникальным для сеттинга *Mummy: the Curse*. Речь идёт о Культе, Загадке, Статусе в Гильдии, Ветоши, Гробнице, Реликвии и Свидетеле. Данные Преимущества подробно описаны на стр. 78-80.

Кроме того, обратите внимание на изменения, внесённые в некоторые общедоступные Преимущества.

Шаг седьмой: Определение Достоинств

Правила по определению Достоинств протагониста можно найти на стр. 90-105 книги **World of Darkness Rulebook**. Защита, Здоровье, Инициатива, Размер, Скорость, Воля, Добродетель и Порок во многом остаются неизменными даже в случае с настоящим сеттингом. Изменяется прежде всего характеристика Нравственности, на смену которой приходит Память. Кроме того, Восставшие обладают особой характеристикой, известной мумиям как Сехем.

Воля

Определите количество пунктов Воли по стандартным правилам, сложив Решительность и Самообладание. В дополнение к обычным способам применения Воли, описанным на стр. 95 книги **World of Darkness Rulebook** персонажи могут вкладывать очки Воли в активацию некоторых Призваний и Изречений.

В ходе игры Восставшие могут пожертвовать очком Сехема для того, чтобы полностью восстановить запас Воли – подробнее этот момент описан на стр. 74.

В дополнение к этому, мумии способны расходовать Волю на исцеление повреждений и активацию определённых реликвий.

Сехем

В сеттинге **Mummy** Сехем занимает нишу “сверхъестественной характеристики”. Эта характеристика определяет жизненную силу Восставшего, маркируя предел, до которого мумия способна развивать свои способности, и наделяя протагониста защитой от сверхъестественного влияния.

В случае с Сехемом вы не должны распределять какие-либо очки. Всякий раз, когда персонаж возвращается к жизни, вне зависимости от причины его Сошествия он получает десять очков Сехема. У этого правила есть только одно условие: последнее Сошествие протагониста должно было закончиться мирно (то есть он должен был умереть от истощения запаса Сехема). Если же персонаж был убит прежде, чем смог довести последнее Сошествие до конца, обычно он возвращается к жизни с запасом Сехема, равным прежнему за вычетом -1 уровня. Со временем показатель Сехема снижается, заставляя протагониста в конце концов отойти от земных дел и вернуться в Дуат.

Более полные правила по расчёту Сехема см. на стр. 73.

Память

Нравственность в данном сеттинге заменяется Памятью. Эта характеристика определяет, какая часть подлинной, живой личности персонажа осталась в его душе после такого количества непрерывных Сошествий. В отличие от аналогичных Достоинств, использующихся в других сеттингах Мира Тьмы, к началу игры Память *всегда* находится на третьем уровне из десяти. Персонаж может повысить её показатель только во время игры, развивая её при помощи очков опыта.

Эти три уровня отражают столетия медленного, но неуклонного процесса по восстановлению Памяти. Мумии, ни разу не пробуждавшиеся с момента проведения Церемонии возвращения и лишь сейчас вступившие в мир, обладают только одним очком этой характеристики. Каждый раз, когда мумия возвращается из загробного мира, её Память находится на третьем уровне, хотя достаточно быстро восстанавливается до прежнего уровня (чаще всего достигая своего подлинного значения в пределах сцены или часа игры).

Шаг восьмой:

Возраст и опыт

Поскольку любой Восставший уже провёл исключительно длительный цикл существования в этом мире (равный приблизительно шести тысячам лет), каждый из них обладал достаточными возможностями для того, чтобы возвращаться в мир, получать новый опыт и изучать вещи, о которых ранее он не имел ни малейшего представления. Для отражения внутреннего богатства знаний Восставшего каждый игрок завершает процесс создания персонажа, распределяя двадцать свободных очков между любыми характеристиками, которые кажутся ему особенно важными для его образа. Рассказчик должен удостовериться, что этот выбор созвучен характеру грядущей истории. Если на данный момент персонаж ещё не имеет ни одного очка Статуса в Гильдии, Гробницы и Культа, игрок обязан потратить хотя бы по одному очку на приобретение этих характеристик.

Кроме того, Рассказчики могут наделить персонажей и дополнительными очками опыта для того, чтобы отразить могущество мумий, уже не первый раз призванных их культистами и/или сумевших сохранить огромную часть богатств, накопленных за предыдущие циклы жизни.

Начинающий персонаж	20 очков опыта
Приспособившийся персонаж	40 очков опыта
Ветеран Сошествий	75 очков опыта
Легенда среди бессмертных	125+ очков опыта

Шаг девятый:

Возвращение к жизни

К этому моменту образ вашего персонажа должен уже обрести полноту в отношении игромеханических элементов. Тем не менее, показатели, уровни и очки образуют только скелет, который необходимо облечь в плоть и кровь. Пробежитесь глазами по распределённым характеристикам, держа в уме задуманную концепцию, и подумайте, что эти показатели *значат* для вашего персонажа. Мумия обладает повышенной Сообразительностью? Тогда она должна отличаться быстротой реакции и ловить всё на лету, адаптируясь даже к самым странным элементам будущего, в которое вбросила её Церемония возвращения. Персонаж отличается низкой Силой или Выносливостью? Тогда он должен хорошо понимать свою хрупкость, особенно в тех ситуациях, когда он не укрепил своё тело силой Колонн. Само Сошествие будет подталкивать его к поиску ненасильственных методов решения проблем. Мумия обладает невероятно высоким Навыком? Тогда у вас есть причина задуматься, что заставило мумию поддерживать остроту своих знаний в пределах выбранной сферы деятельности на протяжении долгих тысячелетий. Возможно, этот Навык как-нибудь связан с ремеслом её гильдии или бесчисленными попытками выяснить больше о своей личности.

Также имеет смысл подумать о внешности персонажа. В своей смертной жизни Восставшие представляли народы Северной и Центральной Африки, Малой Азии, Аравийского полуострова и даже древней Месопотамии. Церемония возвращения реконструирует тело мумии всякий раз, когда она вновь пробуждается к жизни, однако новое *хат* (“тело”) принимает тот облик, который мумия держит в воспоминаниях к началу Сошествия – а эти воспоминания могут разниться с тем, какой была мумия на самом деле. После бесчисленных циклов жизни собственные черты лица начинают расплываться в воображении мумии, создавая тело, соответствующее куда больше визуальному представлению мумии о самой себе, нежели подлинному обличью граждан Безымянной империи. Какой эффект это обстоятельство может наложить на облик вашего персонажа? Будут ли современные люди принимать его за египтянина? Перса? Нигерийца? Может быть, с его лица пропали старые шрамы, образ которых, однако, порой проскальзывает в его воспоминаниях? Может ли быть, что с течением тысячелетий

персонаж становился всё выше в своих глазах, а потому это отразилось на его физическом облике? Может быть, он стал сильнее? Кроме того, не следует сводить понятие внешности к одним лишь особенностям его тела. Как движется, отдыхает или даже дерётся ваш персонаж? Может быть, он изящен? Или, напротив, предпочитает выбирать самый прямой маршрут, за какую задачу он бы ни взялся?

Тысячелетия непрерывной деятельности и скачки Сехема медленно ослабляют представление мумии о своей личности – однако за маской вечного слуги Дуата всё ещё можно найти живой человеческий разум. Какими привычками обладает ваш персонаж? Может быть, он на всё привык реагировать язвительными репликами, а может – он предпочитает попросту игнорировать всё, что не представляется ему важным? Может быть, он и вовсе обращает внимание только на то, что может помочь ему поскорее выполнить миссию, а потому остальное буквально оказывается вне его поля зрения? Посмотрите на Преимущества персонажа: как взаимодействует он со своими культистами? Чувствует ли он себя лидером и наставником этой группы смертных? Ведёт ли он себя с ними на равных? Или считает себя их слугой и защитником? Как выглядит его усыпальница? По каким деталям его гробницы можно понять, что он любит или не любит? Как он относится к самому Сошествию?

Кроме того, персонажу необходимо подобрать имя. Большинство городских библиотек и Интернет-порталов содержат ресурсы, позволяющие подобрать подходящие древнеегипетские имена, однако многие мумии также используют прозвища или звания (иногда забывая, что они значили в древнем Иреме). Некоторые даже используют только выбранные псевдонимы, забывая о своих истинных именах.

К началу игры персонаж обладает лишь несколькими очками Памяти, однако это не означает, что он *ничего* о себе не помнит (это выражение имеет и обратную сторону, поскольку у персонажа всегда остаётся возможность забыть ещё больше). Если вы более-менее представляете, что ваша мумия могла делать в предыдущие тысячелетия (когда была частью Безымянной империи или когда уже приступила к своим первым Сошествиям), вам следует обсудить своё видение персонажа с Рассказчиком. Главным предназначением подобного обсуждения служит использование ваших задумок уже в игре, когда персонаж получит возможность больше узнать о самом себе. Вы можете описать историю персонажа в подробностях или детализировать только некоторые моменты его долгой жизни (например, описав только его деятельность во время последнего Сотического цикла). Конкретизируйте только те стороны его жизни, которые вы хорошо представляете сами, а остальное вполне можно ограничить лишь общими зарисовками. И не волнуйтесь, если представленные вами подробности содержат множество белых пятен: возможно, мумия помнит, как покинула территорию Египта во время второго Сотического цикла и повела свой культ в европейские земли, однако она вполне может и не помнить, от чего именно она бежала. Другое воспоминание может касаться горящего здания, судя по всему, подожжённого в ходе какой-то войны. В этом случае персонаж вполне может помнить эмоции страха и злости, однако не иметь ни малейшего представления о том, где и когда это происходило. Подобные сцены интерпретирует по своему усмотрению уже ваш Рассказчик.

Наконец, подумайте, как обращается ваш персонаж с другими членами своего *мерета*. Рассказчику следует поделиться с вами общими сведениями о характере его хроники, а потому, если он хочет, чтобы протагонисты были союзниками, соперниками, случайными попутчиками или врагами, вы можете опираться на его замысел. Если вы создаёте персонажа одновременно с другими игроками, будет разумно обговорить особенности характера каждого из Восставших с целью определения их отношений друг с другом⁵.

⁵ В оригинале за врезкой “Возвращение к жизни” следует пример создания персонажа. Поскольку он очевиден и не нуждается в переводе, читатель может найти его на стр. 72 книги *Mummy: the Curse*. Это единственный непереведённый фрагмент книги.



Памятка для быстрого создания персонажа

Первые шаги по созданию персонажа полностью дублируют правила, описанные на стр. 34-45 книги **World of Darkness Rulebook**. Приведённые ниже сведения предназначены непосредственно для создания мумии.

Прелюдия

За исключением отдельных хроник, сеттинг **Mummy** не предполагает участия персонажей в прелюдии на стадии **Девятого шага**.

Судья и суждение

Выберите Судью своего персонажа или предложите Рассказчику сделать это за вас. Припишите мумии ключевое суждение, соответствующее выбранному судье. Суждение определяет преобладающую Колонну вашего персонажа и способ восстановления его духовной энергии.

Суждение сердца (Аб)

Страстные и эмоциональные, “Львиноголовые” мумии понимают, что жизнь без чувств пуста и бессмысленна. Эти самопровозглашённые Сфинксы легко отвлекаются на сторонние явления, достигают крайностей как в любви, так и в ненависти, и чаще всего отличаются редкой приспособленностью к взаимодействию с простыми смертными. Тем не менее, им далеко не всегда удаётся самостоятельно удержать себя в узде.

Суждение духа (Ба)

Смелые и подвижные, “Сокологовые” верят, что жизнь определяется постоянным действием. Эти Возницы никогда не просят о помощи окружающих, если могут сделать это самостоятельно, и в целом характеризуются редким упорством в исполнении воли Судей наряду с безрассудством и тягой к импровизации.

Суждение сущности (Ка)

Сосредоточенные и упрямые, “Быкоголовые” некогда заявили, что всё в этом мире, включая мумий, обладает невидимой внутренней силой. Спокойствие и непоколебимая вера в свою правоту превращает их в Жернова, вращающиеся по воле Судей. Однако их неотступность от раз и навсегда выбранного пути делает их столь же безжалостными врагами.

Суждение имени (Рен)

Любознательные и трудолюбивые, “Змееголовые” мумии ищут скрытые истины и настоящую личность, определяющую подлинный характер как мира, так и самих Восставших. Готовность ставить всё под вопрос и выдвигать неожиданные гипотезы превращает их в Шептунов, неслышно делящихся с окружающими секретными знаниями, которые им удаётся извлечь из давно забытых источников (и нередко – забытых намеренно). Всё то же стремление к изучению скрытых истин делает их ведущими кандидатами на потерю рассудка и/или на бегство от своего вечного предназначения.

Суждение тени (Шеут)

Задумчивые и болезненные, эти “Шакалоговые” мумии видят во всём пугающее значение, скрытое от посторонних глаз. Склонные к созерцанию и саморефлексии, Паромщики помогают себе и другим преодолевать духовные трудности Церемонии возвращения и бесчисленной череды Сошествий.

Гильдии

Выберите гильдию – организацию, созданную непостижимыми Шаньяту в незапамятные времена. Персонаж становится членом той гильдии, к которой принадлежал жрец, проводивший для него Церемонию возвращения. Гильдия определяет ключевой сосуд, к поиску которого приспособлена мумия, и наделяет протагониста особым Призванием.

Маа-Кеп, создатели амулетов

Организаторы и шпионы, созданные для толкования приказов и исполнения воли Судей посредством невидимого воздействия на окружающих. Предпочитают работать с амулетами.

Месен-Небу, первые алхимики

Представители знати и сенсуалисты, призванные трансформировать форму и функции как земных, так и сверхъестественных материалов. Предпочитают работать с региями.

Сеша-Хебсу, слагатели текстов

Писари и учёные, привыкшие вести летописи и следить за порядком. Предпочитают работать с текстами.

Су-Менент, хранители скорлупы

Жрецы и ритуалисты заупокойного культа, знающие о тонкостях пересечения духа и плоти, а потому использованные Шаньяту для удовлетворения нужд кошмарного мира мёртвых. Предпочитают работать с утерами.

Теф-Аабхи, созидатели изображений

Инженеры и зодчие, посвящённые в тайны божественной геометрии и предназначенные для ваяния, проектирования и строительства величественных сооружений. Предпочитают работать с изображениями.

Колонны

Распределите девять очков Колонн. Ни одна Колонна не может быть выше, чем ключевая (определяемая суждением персонажа). Только одну Колонну позволяет оставлять вообще без каких-либо очков к концу созданию персонажа. Пятое очко в какой-либо Колонне допустимо приобретать лишь в том случае, если остальные четыре получили хотя бы по одному очку. Кроме того, приобретение пятого уровня Колонны требует вложения сразу двух очков.

Персонаж может отказаться от трёх очков Преимуществ, чтобы получить дополнительный пункт Колонны, или сразу от шести, чтобы получить два пункта Колонн.

Призвания и Изречения

Запишите Призвание, связанное с гильдией протагониста. Добавьте Духовное Призвание, связанное с его Судьёй и суждением. Выберите одно другое Призвание. Персонаж должен соответствовать требованиям выбранных Призваний. С этой целью он может повышать соответствующие характеристики за счёт стартовых очков опыта.

Выберите одно Изречение. Персонаж, вложивший хотя бы по одному очку во все пять Колонн в процессе создания, получает второе бесплатное Изречение. Персонаж должен соответствовать требованиям выбранных Изречений. С этой целью он может повышать соответствующие характеристики за счёт стартовых очков опыта.

Преимущества

Мумии неспособны обладать Эйдетической памятью и Преимуществами, предназначенными исключительно для простых людей или других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. Персонажи способны приобретать уникальные Преимущества Восставших: Культ (см. особенности), Загадка (от • до •••••), Статус в Гильдии (от • до •••••), Гробница (от • до •••••), Реликвия (•+) и Ветошь (•+).

Сехем

Сехем персонажа служит шкалой измерения его жизненной силы, полученной благодаря Церемонии возвращения. Персонаж всегда входит в игру с определённым количеством Сехема, после чего его показатель начинает медленно понижаться. Протагонисты, закончившие предыдущее Сошествие мирной смертью, возвращаются из мира мёртвых с 10 очками Сехема. Всякий, кто возвращается для выполнения прерванной миссии после насильственной смерти, обладает прежним уровнем Сехема за вычетом -1 пункта.

Память (Нравственность)

Персонаж входит в игру с третьим уровнем Памяти и должен развивать её путём вложения очков опыта.

Начальный опыт

Распределите 20 очков опыта (или больше, если этого хочет Рассказчик). В стандартных хрониках большинство мумий обязаны обладать хотя бы одним очком Кulta, Статуса в Гильдии и Гробницы. Если вы не приобрели эти характеристики ранее, имеет смысл купить их сейчас.

Цена в Очках опыта

Характеристика	Цена
Атрибут	Новый пункт x4
Навык	Новый пункт x3
Специализация Навыка	3 очка
Ключевая Колонна	Новый пункт x2
Другая Колонна	Новый пункт x3
Ключевое Призвание Судьи,	
суждения или гильдии	15 очков
Другое Призвание	17 очков
Судьбоносное Призвание Судьи,	
суждения или гильдии*	13 очков
Другое Призвание Судьбы*	15 очков
Изречение	15 очков
Преимущество	Новый пункт x2
Память	Новый пункт x3

Некоторые поступки и силы способны понижать само *значение* Воли Восставшего. Восстановление запаса Воли до прежнего уровня, равного Самообладанию + Решительности, стоит 8 очков за каждый утерянный уровень.

* Персонаж может оставить выбор Призвания на откуп самой Судьбе. В этом случае выбор конкретного Призвания отходит Рассказчику.



Новое Достоинство: Сехем

Где бы ни существовала жизнь – или хотя бы потенциал для создания жизни, – из самой материи космоса вырывается поток мистической энергии, подобной воде, наполняющей оазис цветением и красотой. Этот непрерывный поток жизненной силы известен мумиям как Сехем – одновременно источник и сущность любой магии. Сама по себе эта энергия отличается пассивным характером и представляет собой воплощение эмоциональной взаимосвязанности вещей (нередко принимающей форму ветошей). Однако всякий, кто обладает достаточной силой воли и определённым объёмом мистических знаний, способен вдохнуть Сехем в чудотворные или даже божественные эффекты, включая даже такие подвиги, как воскрешение мертвецов.

Будучи в большей степени порождениями некромантической силы, нежели обладателями подлинной жизни, Восставшие не создают Сехема сами по себе. Вместо этого они сосредотачивают и направляют потоки этой энергии в нужном им направлении благодаря Церемонии возвращения, некогда подарившей бессмертие им самим. Такова величайшая ирония Сехема: он представляет собой наиболее очищенную форму жизни, помещённую в наименее чистый сосуд. Такой великий дар, как бессмертие, требует столь же великой платы. Смертные проживают жизни, сопоставимые с пламенем крохотных свеч. Эти свечи горят недолго и тускло, однако стабильно. В сравнении с ними, Восставшие напоминают рвущиеся в небесах фейерверки – и каждое новое Сошествие заставляет их ярко вспыхнуть на горизонте, прежде чем их жизнь оборвётся с той же стремительностью, что и началась.

Эффекты

- **Максимальное значение Атрибута/Навыка/Способности:** Поскольку каждое Сошествие возвращает показатель Сехема на 10 уровень, мумии способны развивать Атрибуты и Навыки до значения в 10 очков (даже если речь идёт не о временном, а о постоянном повышении этих характеристик). Тем не менее, Сехем ограничивает максимальный уровень характеристик и на протяжении всей дальнейшей части Сошествия, а потому мумия, обладающая Сехемом 5, обнаружит, что даже шестой или более высокий уровень её Атрибутов и Навыков превращается в пятый. Ослабленные показатели возвращаются на прежний уровень только тогда, когда мумия повышает Сехем до соответствующего значения. Равным образом, показатель Сехема ограничивает эффекты Изречений, которых может достичь Восставший. Это же ограничение касается уровня Атрибутов, которые персонаж может усилить посредством использования Колонн (см. ниже).

- **Броски на Сошествие:** Во время бросков на Сошествие мумия применяет Сехем в качестве запаса дайсов.

- **Грандиозная сила:** В отличие от большинства сверхъестественных обитателей Мира Тьмы, Восставшие начинают своё существование вовсе не в качестве неоперившихся птенцов или учеников, которым лишь предстоит достичь своей подлинной силы спустя долгие годы опыта и обучения. Вовсе нет: мумии входят в игру с максимальным уровнем Сехема, наполненные проклятой и благословенной энергией своего славного происхождения. Время незаметно подтачивает этот уровень до тех пор, пока он не снижается до нуля и не заставляет мумию возвратиться в Дуат. Мумии ускоряют этот неизбежный процесс всякий раз, когда добровольно отступают от своего вечного предназначения. Более того, многократное воскрешение на протяжении одного и того же Сошествия не обновляет запас Сехема до 10 (самые эгоистичные среди мумий даже решаются на открытое отступничество и начинают поглощать энергию реликвий, тем самым нанося непоправимый вред спиритическому богатству вселенной; см. подробности на стр. 156). Учитывая все достоинства и недостатки Сехема, служащие лишь побочным

продуктом Церемонии возвращения, игроки никогда не получают возможности вкладывать очки опыта для развития этой характеристики.

- **Чувство жизни:** Всякий раз, когда мумия пытается обнаружить конкретный источник Сехема, её собственная энергия начинает резонировать с сущностью разыскиваемого объекта. Подобное чувство, известное самим мумиям как *кефер*, незамедлительно наделяет мумию общим (хотя и весьма неполным) пониманием сущности этого источника (см. описание кефера на стр. 145).

- **Иммунитет к одержимости:** Церемония возвращения полностью заполняет останки Восставшего чистой энергией жизни, не оставляя ни духам, ни призракам никакого свободного места, в которое можно было бы втиснуться. Они попросту неспособны захватить контроль над оживлённой плотью Восставшего. Любая попытка такого рода автоматически оканчивается провалом. Любые ресурсы, вложенные в активацию такого действия, оказываются израсходованы впустую.

- **Восполнение Воли:** В отчаянные времена мумии способны взывать к своей внутренней силе для укрепления подорванной морали. Пожертвовав уровнем Сехема, мумия восполняет весь запас Воли. Более того мумия может проводить эту операцию в каждом раунде в качестве пассивного действия.

- **Восполнение Саху:** Физическая оболочка Восставших, известная самим мумиям как *саху*, представляет собой материальное воплощение *воспоминания* мумии о своей плоти, насыщенное энергией Сехема. Когда мумия сталкивается с потребностью вернуть целостность повреждённой плоти, она способна потратить часть своего драгоценного Сехема на восстановление саху. За каждый уровень агgravированного урона мумия жертвует одним пунктом Сехема. Мумия может проводить эту операцию в каждом раунде в качестве пассивного действия.

- **Нечестивые останки:** Обитатели животного мира подсознательно чувствуют поток смерти, пронизывающий оживлённое тело мумии, а потому ни за что не станут ни нападать на такое создание, ни тем более пробовать его плоть на вкус. Даже голодающее животное предпочтёт найти более органический источник пищи. В том случае, если животное заставляют поглотить останки Восставшего, этот материал не подвергается перевариванию, а потому жертве уже очень скоро приходится изрыгнуть его или избавиться от него другим способом.

- **Бессмертие:** Восставшие совмещают в себе черты нежити и вместе с тем – особенности живых обитателей мира. Любые сверхъестественные способности, призванные для обнаружения представителей той или иной группы созданий, позволяют распознать в мумии и живого человека, и оживлённого мертвеца. Безусловно, энергия жизни, наполняющая останки мумии, отличается редкой эфемерностью: биологический метаболизм Восставшего функционирует только в том случае, если этого желает сам персонаж, хотя мумия всё же *живёт* в своём воскрешённом теле. Таков парадокс Церемонии возвращения, и такова их жуткая, святотатственная природа, не сочетающаяся с природным порядком вещей.

Схем	Макс. значение Атрибутов и Навыков	Колонны за раунд	Уровень Изречений	Выносливость, Сила/Ловкость
10	10	5/1	5	4/3
9	9	4/1	5	4/2
8	8	3/1	5	3/2
7	7	3/1	5	3/2
6	6	2/1	5	3/2
5	5	2/1	5	2/1
4	5	2/1	4	2/1
3	5	2/1	3	2/1

2	5	1/1	2	1/1
1	5	1/1	1	1/0

Новое Достоинство:

Колонны

Хотя воля Судей и вывела их за пределы Дуата, Восставшие вынуждены прилагать самостоятельные усилия к завершению Церемонии возвращения, прорываясь сквозь стену между мирами живых и мёртвых. Сехем обеспечивает их мистическим воплощением собственного представления о себе - своеобразным “скафандром”, позволяющим мёртвой душе выживать в условиях мира живых. И способности этой мёртвой души представляют именно Колонны - энергетический потенциал “скафандра”, насыщенного Сехемом и ограниченного его целостностью.

Некроманты Безымянной империи хорошо знали, что душа представляет собой отнюдь не абстрактную “жизненную искру” - их исследования показали, что под душой следует понимать сложную комбинацию элементов, наделённых различными характеристиками. Прежде любых других они выделяли пять духовных Колонн: Аб (сердце), Ба (дух), Ка (сущность), Рен (имя) и Шеут (тьма). Представ перед Судьями, потенциальная мумия вынуждена сама вынести суждение о ключевом элементе, определяющем всю его сущность (подробная информация о суждениях и соответствующих Колоннах представлена на стр. 85).

Стартовые Колонны

Каждая из Колонн, представленных в сеттинге **Mummy: the Curse**, обладает как постоянным значением (на листе персонажа оно обозначается кружками), так и временным (представленным в виде пунктов, которые заносятся в соответствующие квадраты). Постоянное значение Колонн определяет максимальный объём временных пунктов, доступных мумии. Поскольку ни одну Колонну невозможно повысить до уровня, превышающего пять единиц, соответственно, ни одна мумия не способна обладать сразу более, чем пятью временными очками этой характеристики. Обычный Восставший входит в игру с нулевым значением всех Колонн, однако между пятью вариантами этой характеристики ему следует распределить девять свободных очков.

При этом игрок должен соблюдать следующие правила:

- Ни одна Колонна не может вмещать больше очков, чем ключевая, которая определяется суждением мумии и носит то же название. Только её допускается повышать до максимального значения в пять очков.
- Только одну Колонну допустимо оставлять полностью без очков. В остальные четыре (включая ключевую Колонну суждения) необходимо вложить хотя бы по одному очку.
- Если Восставший хочет развить ключевую Колонну до пятого уровня, все остальные должны получить хотя бы по одному очку.
- Если Восставший хочет развить ключевую Колонну до пятого уровня, он обязан израсходовать сразу два очка на приобретение последнего уровня.
- Игрок может пожертвовать очками Преимуществ для получения дополнительных уровней Колонн по цене три к одному.

Вложение очков опыта позволяет игроку достигать максимального значения и в других Колоннах, не принадлежащих его суждению. Тем не менее, мумия по-прежнему обязана соблюдать условие, согласно которому она может достичь такого значения в какой-либо Колонне только в том случае, если четыре других получили *хотя бы* по одному очку. Значение ключевой Колонны служит также ограничением на значение остальных Колонн. Так, Сокологоловый последователь суждения духа, обладающий Ба 4, не может повышать и остальные Колонны выше четвёртого уровня.

Колонны в игре

Для использования Колонны игрок должен израсходовать определённое количество её временных пунктов. Вложение этих пунктов принимает форму пассивного действия; максимальное значение пунктов, которые игрок может вложить за раунд, определяется значением его Сехема (см. соответствующую таблицу на стр. 74). Восставший может вкладывать пункты сразу нескольких Колонн, если только общая сумма не превышает вышеописанное ограничение на использование Колонн в пределах одного раунда. Мумии способны направлять энергию Колонн на выполнение следующих действий:

Повышение Атрибутов: В отличие от более поздних культур, цивилизация Шаньюту и их приверженцев не видела никакого конфликта между телом и духом. Материальный, эмоциональный и интеллектуальный миры так плотно переплетались друг с другом, что определённые стороны одного всегда прослеживались в другом. Таким образом, очки Колонн можно с лёгкостью вкладывать в развитие Атрибутов.

Когда мумия вкладывает очко Колонны в Физический Атрибут, оно повышает соответствующую характеристику на количество уровней, указанное в таблице Сехема (однако до максимального значения Атрибутов, позволенного мумии). Когда игрок вкладывает очки Колонн в развитие Силы или Выносливости, используйте то число, которое указано в таблице слева от дроби (игроки могут смешивать этот бонус, распределяя бонусные очки между Выносливостью и Силой). Если игрок повышает значение Ловкости, вам следует использовать число, указанное справа от дроби. В тех случаях, когда это число равно 0, считается, что мумия слишком слаба, чтобы повышать Ловкость за счёт духовной энергии. Любые очки, превышающие максимальное значение Атрибутов на данном уровне Сехема, не учитываются.

В дополнение к этому природа мумии позволяет ей усиливать и другие Атрибуты, не входящие в Физическую категорию. В этом случае очки Колонн повышают соответствующие характеристики по цене один к одному – опять же, с учётом максимума Атрибутов, позволенного на текущем уровне Сехема. Восставший способен повышать только один нефизический Атрибут (ассоциирующийся с его суждением) и только за счёт своей *ключевой* Колонны.

Аб (сердце): Внушительность
Ба (дух): Сообразительность
Ка (сущность): Решительность
Рен (имя): Манипулирование
Шеут (тьня): Самообладание

Усиление Атрибутов длится только на протяжении сцены. Тем не менее, игрок способен смешивать бонусы от вложения нескольких пунктов Колонн, соблюдая лишь максимум Атрибутов, определяемый текущим уровнем Сехема.

Укрепление плоти: Мумия способна направить силу Колонн на поддержку своей физической формы. Обычно этот процесс принимает форму медленного и малозаметного исцеления, не отражающегося на игромеханическом уровне. Небольшие царапины и порезы, не отражающиеся на шкале Здоровья протагониста, просто стираются с тела мумии в пределах часа после нанесения (если только Восставший сам не желает оставить их на своей коже – в таком случае он приказывает своему саху принять травмированную форму). Тупой и летальный урон лечится в соответствии с “естественными” органическими процессами, которые значительно опережают метаболизм смертных (см. “Что значит быть Восставшим” на стр. 142). Тело мумии не стареет, однако в определённых случаях может само вернуться в изначальное состояние, сморщенностью напоминающее труп усопшего.

Если мумии требуется заживить повреждения с ещё большей скоростью, она способна эксплуатировать силу Колонн с целью укрепления повреждённого саху. В этом случае, если игрок вкладывает один пункт *любой* Колонны, тело мумии начинает возвращать себя в изначальную форму на протяжении нескольких ходов, число которых равно значению

использованной Колонны. В течение этого периода мумия восстанавливает по три уровня тупого и по одному летального за раунд. Более того, в этот период времени мумия не может быть уничтожена, если только агрессор не нанесёт удар по её сердцу (иными словами, мумия просто не может получить травму, которая разрушила бы её физическую оболочку и заставила пройти цикл нового воскрешения). Если восставший получает такой объём повреждений, который был бы способен убить её, он погибает лишь после того, когда завершается период восстановления плоти – и ни секундой раньше. Это правило сохраняется в силе даже в том случае, если Восставший не способен излечить нанесённые ему раны ввиду их особенно пагубного характера. Если Восставший немедленно активирует силу Колонн для восстановления плоти, он остаётся на ногах и способен действовать, даже невзирая на то, что технически он должен быть “мёртв” из-за полученных аггравированных повреждений.

В пределах сцены мумия способна активировать этот режим только один раз за каждую Колонну. Иными словами, если игрок вкладывает в восстановление своего саху пункт Аб, он лишается возможности использовать Аб с той же целью в пределах этой же сцены. Тем не менее, он может обратиться к силе Шеута, если наделён хотя бы каким-нибудь количеством пунктов в этой характеристике.

Восставший не способен исцелять таким образом аггравированный урон, однако способен откладывать его пагубное воздействие за счёт активации вышеописанного режима. Для того, чтобы действительно исцелить повреждения такого характера, мумия должна восстановить саху под воздействием времени, магии или принесения в жертву одновременно Сехема и Воли (см. “Восполнение Саху”).

Использование реликвий: Восставший способен использовать энергию Колонн для активации определённых эффектов своей реликвии. Природа сосуда сама диктует тип и количество пунктов Колонны, силу которой необходимо направить на активацию. Самые редкие среди реликвий могут быть использованы даже простыми людьми. Их мумии также способны использовать безо всякой траты духовной энергии (то есть пунктов Колонн).

Высвобождение Изречений: Колонны Восставших питают их Изречения. Вложение определённого количества пунктов *конкретной* Колонны позволяют “высвободить” эти оккультные силы в мир. Чем могущественнее заклинание, тем выше вероятность, что оно потребует траты конкретной Колонны.

Восстановление Колонн

Мумии восполняют запас Колонн, используя следующий правила.

Следование суждению: Каждое из суждений восставших предоставляет мумии два отдельных пути для восстановления духовной энергии. Подробности см. на стр. 85-99.

Поглощение ветошей: Восставшие могут высасывать спиритическую энергию ветошей, получая по одному пункту любой Колонны за каждое очко ветоши (Рассказчикам следует ознакомиться с разделом “Уничтожение ветошей” на стр. 217).

Медитация: Один раз за 24-часовой период мумия способна посвятить целую сцену (или час времени) медитации, специально направленной на восстановление Колонн. Она укрепляет свой дух, погружаясь в воспоминания и поиск собственной личности. Игрок в этом случае делает бросок на Память Восставшего (*не* получая возможности повышать шансы на успех путём вложения Воли). Каждый успех восстанавливает один пункт Колонны по выбору игрока. Если медитация мумии имеет место в её гробнице, бросок проходит с бонусом, равным значению Геометрии (см. стр. 81).

Модифицированное Достоинство: Память (Нравственность)

Испытания, пережитые Восставшим в Дуате, оставляют сознание мумии на грани полного уничтожения. После длительных пыток и вынесения приговора мумиям было отказано даже в надежде на небытие. И только произнеся перед Судьями суждение о

своей сущности, мумия воздвигает последний барьер между забвением и остатками своей личности. Увы, даже несмотря на это, мумии возвращаются в мир лишь с подавленными *следами* своей настоящей личности. Мумия отдаёт слишком много сил преодолению смерти – и это те самые силы, которые требуются для сохранения воспоминаний о своей сущности. Кроме того, Церемония возвращения заставляет мумию следовать воле Судей, выискивая реликвии и ветоши и только потом задаваться вопросами о природе своей бессмертной сущности. И всё же мумия попросту неспособна руководствоваться понятиями о морали вне понимания своей личности.

Подобные факторы проявляются в форме модификации характеристики Нравственности, представленной на стр. 91-94 книги **World of Darkness Rulebook**. Нравственность мумий известна как Память, поскольку она отвечает не только за психическую устойчивость персонажа, но и за чёткость его представлений о самом себе, не говоря уже о способности восстанавливать в сознании события прошлого. К началу Сошествия большинство мумий находятся лишь на третьем уровне этой характеристики, однако даже его они обретают только спустя одну сцену (или один час) после начала игры. Этот час – или сцену – мумии вынуждены проводить на *нулевом* уровне Памяти. В первые мгновения своего Сошествия мумия представляет собой бездумное порождение Дуата – душа Восставшего ещё попросту не успевает оправиться от пребывания в загробном мире, а потому в целом мумия не имеет ни малейшего представления о том, что она делала в пределах сцены.

По счастью, дух мумии всё ещё может до определённой степени сдерживать инстинкты Сехема. Для того, чтобы помешать своему персонажу выполнить действие, которое стало бы грехом при его подлинном уровне Памяти, игрок может сделать бросок с количеством дайсов, зависящим от настоящего значения Памяти его персонажа (три дайса на третьем уровне). Хотя ни одно преступление, совершённое в этот период хаоса и самозабвения, не приводит к проверкам дегенерации, впоследствии мумия может испытать чувство раскаяния и боли при воспоминании о своих бесчеловечных поступках.

После того, как дух мумии полностью возвращается в тело, мумия обретает способность мыслить и восстанавливает все нравственные ориентиры, выработанные ей за предыдущие циклы Сошествий.

Восставший, прилагавший особые усилия к закреплению своих нравственно-этических представлений в Памяти (и игрок которого потратил дополнительные очки опыта на повышение этой характеристики перед началом игры) может вернуться в мир с более высоким значением Памяти, однако стресс, полученный в ходе реинкарнации, всё равно уничтожает один уровень этой характеристики. И напротив, падшая мумия может вернуться к жизни на втором или даже первом уровне Памяти.

В целом Память *не* отражает степень повиновения мумии Судьям Дуата. В сущности, многие действия, идущие вразрез с волей Судей, часто приводят лишь к улучшению нравственного состояния персонажа. Таков парадокс бесконечного существования мумий.

Система

Как и обычная Нравственность, Память представлена иерархией грехов, использующей всё те же правила по сопротивлению дегенерации и получению отклонений, которые были описаны в книге **World of Darkness Rulebook**. А потому грехи против Памяти включают как уникальные поступки Восставших, так и обычные преступления против Нравственности.

Повышение Памяти и Себайт

Для того, чтобы вспомнить о существовании собственной личности, выходящей далеко за пределы воли бессмертных Судей, мумия должна признать, что окружающие не служат одними лишь инструментами для достижения её целей. Древние тексты, сосуды, орудия

труда и многие другие явления всё ещё пробиваются на поверхность сквозь туман забвения, позволяя мумии вспомнить о том, что было раньше.

Справедливые решения, проявления сочувствия к окружающим и свидетельства о предыдущих воплощениях мумии позволяют Восставшему вспоминать всё больше подробностей о своей насыщенной личности. Подобные события получили название *Себайт* в честь древнего текста о справедливой жизни. Если в ходе игры мумия исправляет чудовищную несправедливость, проявляет милосердие к окружающим или открывает секрет о своём предыдущем воплощении, она получает возможность вложить очки опыта в приобретение нового уровня Памяти. В каждой из таких ситуаций Рассказчик обязан наградить Восставшего одним, двумя или даже тремя дополнительными очками опыта, известными как Себайт. Эта награда не замещает, а дополняет стандартные очки опыта, которые персонаж может получить за участие в важном событии. Большинство таких откровений приносят Восставшему только одно очко опыта, исключительно значимые или показательные для нравственности персонажа поступки могут наградить его сразу двумя очками Себайта, в то время как подлинное осознание своей пробуждающейся личности наделяет Восставшего сразу тремя очками. Восставший может получить Себайт и в процессе медленного, но заметного реконструирования своей души, что отражает развитие Колонн. Всякий раз, когда Восставший достигает новой минимальной планки в Колоннах – например, когда все Колонны получают хотя бы по два очка, – Рассказчику следует наделить игрока объёмом Себайта, равного новому минимальному рейтингу. Иными словами, персонаж может получить до 14 очков Себайта (2+3+4+5) благодаря достижению новых минимумов, причём эта награда ждёт игрока даже на стадии создания протагониста.

Себайт допускается вкладывать только в развитие Памяти. Более того, если игрок собирается приобрести новый уровень Памяти за счёт обычного опыта, хотя бы одно очко должно быть очком Себайта. В остальном Восставший вполне способен приобретать Память путём вложения стандартного опыта.

Эффекты Памяти

Память	Грех*	Запас дайсов
10	Соккрытие своей личности	5
9	Неспособность осмысливать свои духовные Колонны в ходе ежедневной медитации	5
8	Следование поручениям Судьи с целью сбережения Сехема	5
7	Уничтожение свидетельства о существовании Безымянной империи	4
6	Потеря сосуда, созданного своей гильдией	4
5	Уничтожение сосуда, созданного своей гильдией	3
4	Допущение уничтожения своей ветоши	3
3	Отказ от наказания расхитителей своей гробницы	3
2	Совершение “самоубийства” путём физического разрушения саху или	2

	намеренного истощения Схема	
1	Уничтожение свидетельств о существовании смертного	2
* В дополнение к преступлениям, описанным на стр. 91 World of Darkness Rulebook .		

Эффекты Памяти

Чем крепче Память Восставшего, тем сильнее он чувствует свою личность, а кроме того – тем больше он помнит о событиях прежних Сошествий и даже жизни в качестве простого ремесленника Безымянной империи. По мере того, как уровень его восприятия своей личности повышается, задача по восполнению духовной энергии Колонн посредством медитации становится для мумии всё легче и легче.

На третьем уровне Памяти Восставший начинает своё Сошествие в мир с достаточной полнотой воспоминаний, чтобы понимать, что именно пробудило его на этот раз и какие задачи ставят перед ним Судьи. Чем лучше мумия выполняет эти задачи, тем медленнее угасает в ней жизнь. А потому мумии понимают, что от них требуется, даже на инстинктивном уровне. Улучшение Памяти позволяет мумии с большей точностью формулировать суть задания для самой себя, однако даже на первом уровне она будет чувствовать стремление выполнить то, для чего её пробудили, даже если и не будет понимать, зачем она вообще это делает.

Приведённые здесь положения абзац за абзацем описывают общее состояние мумии на каждом из уровней Памяти.

Память 10: Мумия помнит практически всё о своей жизни в Безымянной империи и своей деятельности в каждом из прежних Сошествий. Загадку для неё представляют только секреты Дуата. Восставший не только понимает свою натуру, но и хорошо понимает, какое место в оккультной иерархии этого мира он занимает, приобретая тем самым *Потустороннее чувство* (см. стр. 109-110 книги **World of Darkness Rulebook**). Это Преимущество действует только в отношении Судей Дуата: мумия понимает, что они любят и что ненавидят в поступках Восставших. Например, если другая мумия задерживает Сошествие за счёт верного служения своему Судье, Восставший способен увидеть это по незаметным для окружающих знакам или мимолётным видениям. Как только Восставший утрачивает этот уровень Памяти, переходя на девятый, дарованное Преимущество теряет силу.

Память 9: На этом уровне Памяти мумия помнит большую часть важных подробностей о своей жизни в Иреме и своей деятельности в ходе предыдущих Сошествий. Более того, он оттачивает свою способность пользоваться опытом прежних жизней до такой степени, что получает Преимущество *Эйдетическая память*, описанное на стр. 108-109 книги **World of Darkness Rulebook**. Это Преимущество не применяется по отношению к событиям, пережитым мумией при восьмом или меньшем уровне Памяти.

Память 8: Этот уровень считается самым слабым из всех, при которых мумия ещё что-то помнит о своей смертной жизни с хоть сколько-нибудь высокой точностью и надёжностью. Кроме того, на этом уровне Памяти мумия вспоминает поступки, совершённые ей при нулевых уровнях Памяти (зачастую к собственному ужасу).

Память 7: Как только Память мумии восстанавливается до этого значения, она вспоминает подробности каждого своего Сошествия за исключением тех откровений, которые она получала за счёт обладания более высокими уровнями Памяти. Она может помнить, что где-то в глубинах её воспоминаний содержатся сведения о её жизни в Безымянной империи, однако она неспособна сказать, на что указывают эти сведения.

Память 6: Мумии удаётся вспомнить два более ранних Сошествия: одно последнее, непосредственно примыкающее к её нынешнему существованию, и одно обладающее наибольшим эмоциональным значением для неё самой. Мумия не способна вспомнить какие-либо сведения, которые получают обладатели более высоких уровней Памяти.

Также она получает обрывочные воспоминания о других Сошествиях. Несмотря на то, что ей трудно сказать что-либо о своей жизни в Безымянной империи, мумия вспоминает каждый объект и каждое произведение искусства, созданное её собственными руками.

Память 5: Восставшему удаётся вспомнить практически все подробности предыдущего Сошествия. Кроме того, он помнит общее содержание других Сошествий. Он мало что может сказать об Иреме, однако в целом этот уровень Памяти считается первым из тех, на которых мумия всё же может рассказать общую историю своего существования в загробном мире. Она помнит, как погрузилась в Дуат, каким испытаниям подвергли её душу и как она вынесла о себе суждение перед Судьями, личность которых она узрела собственными глазами.

Память 4: На этом уровне мумия вспоминает общую суть последнего из своих Сошествий. Кроме того, она может сказать, какой была её жизнь в Иреме – но лишь в отношении друзей, семьи, работы и событий того самого дня, когда её вызвали для проведения Церемонии. Мумия вспоминает, каким страданиям её подвергли в Дуате и как ей пришлось предстать перед Судьями, однако подобные воспоминания приобретают какой-то сюрреалистический и размытый окрас, поскольку в участниках этих “воспоминаний” мумия иногда узнаёт людей, которых она в действительности встречала во время Сошествий, или места, в которых ей довелось побывать уже значительно позже.

Память 3: Восставшему удаётся вспомнить собственное имя, гильдию и суждение. Он ещё кое-что помнит о Безымянной империи, однако ему трудно сказать, какие из этих сведений он помнит из личного опыта, а какие он получил уже в ходе Сошествий из менее достоверных источников. Он вспоминает общую картину предыдущего пробуждения, однако ему так и не удаётся вызвать в сознании ту информацию, которую получают обладатели шестого или более высокого уровня Памяти.

Память 2: Восставшему удаётся вспомнить своё имя, гильдию и суждение. Он точно помнит, что родился в Безымянной империи или был приведён в неё из прилегающих земель, однако на вопрос, как проходила его жизнь в Граде Колонн и чем ему довелось заниматься в ходе предыдущих Сошествий, он может ответить лишь в форме разрозненных воспоминаний (например, вспомнив обрывки разговоров тысячелетней давности или описав один из знакомых ему сосудов). Иногда мумии, обладающие этим уровнем Памяти, бессознательно выдумывают себе ложную историю жизни, чтобы заполнить эти лакуны втайне от самих себя.

Память 1: Восставшему не удаётся вспомнить своё настоящее имя, как и хоть сколько-нибудь подробных сведений об Иреме, однако он всё ещё может понимать письменный и разговорный язык иремитов и (учитывая сходство этих языков) древних египтян. Он может путать определённые периоды своей деятельности один с другим и даже – если Рассказчик находит такой момент подходящим для своей истории – считать себя выходцем из династического Египта, если даже не из более поздних цивилизаций и стран.

Память 0: Лишённая Памяти, мумия превращается в вечный механизм по исполнению воли Судей. Она возвращается в свою гробницу при первой же возможности, утрачивая при этом способность пользоваться как современными, так и античными транспортными средствами наподобие лошадей и других животных. Она неспособна говорить и использовать сложные инструменты, хотя и сохраняет возможность усиливать Физические Атрибуты (а также восстанавливать саху) посредством использования Колонн. Медитация становится для неё невыполнимой задачей, а потому восстановление духовной энергии Колонн во многом зависит от её пребывания в гробнице. Во время пребывания в ней Восставший погружается в состояние вечного и незыблемого покоя, нарушить который она решается только для того, чтобы наказать проникших внутрь грабителей. Мумия остаётся на этом уровне Памяти до тех пор, пока кому-нибудь не удаётся её убить или пока Сошествие не завершается. В обоих случаях мумия возвращается к жизни на первом уровне Памяти. Такой Восставший не имеет ни малейшего представления о том, что он делал на нулевом уровне Памяти, если только ему

не удаётся проделать длительный путь по обретению восьмого или даже более высокого уровня этой характеристики.

Преимущества

В целом Восставшие могут приобретать те же Преимущества, что и другие обитатели Мира Тьмы, за исключением тех, которые предназначены исключительно для людей или представителей иных сверхъестественных сообществ. Учитывая духовный характер памяти мумий, Восставшие неспособны приобретать Эйдетическую память. Равным образом, они неспособны (или, точнее, не имеют потребности) приобретать Железный желудок, Природный иммунитет, Быстрое выздоровление, Сильные лёгкие и Сопротивляемость токсинам (все эти Преимущества описаны в соответствующем разделе основной книги правил). Врождённые характеристики мумий не только заменяют, но порой даже существенно опережают по силе эффекты этих особенностей организма. В определённых случаях мумии получают возможность использовать свои античные навыки в качестве современных Преимуществ: так, умелый возница вполне может научиться управлять гоночным автомобилем по принципам Рискового водителя (см. стр. 113 основной книги правил).

Мумии могут приобретать Преимущества, требующие более высоких показателей Атрибутов, нежели те, которыми персонаж обладает на данной стадии игры. В этом случае Преимущества остаются в инертном состоянии, вступая в силу только тогда, когда мумия развивает соответствующий уровень Атрибута. Прежде всего это правило предназначено для усиления Атрибутов с целью соответствия требованиям Преимуществ. Например, мумия, обладающая Ловкостью 2, может специально вложить одно или даже несколько очков в повышение Ловкости для получения доступа к Преимуществу *Рисковый водитель* на всё время обладания Ловкостью 3.

Социальная атрофия

Длительное время, проведённое в мире мёртвых, приводит к разрыву общественных отношений хотя бы по той причине, что прежние друзья и коллеги стареют и умирают быстрее, чем мумия приступает к очередному Сошествию. Эта тенденция часто понижает или даже стирает из листа персонажа очки Контакт, Союзников, Известности, Наставника, Ресурсов, Слуг и большинства видов Статуса (все эти Преимущества описаны в соответствующем разделе основной книги правил). Рассказчик может распространить это правило и на другие похожие Преимущества. В отличие от многих аналогичных характеристик, Культ мумии (см. стр. 157) не атрофируется, поскольку он продолжает поклоняться фигуре Восставшего на протяжении многих столетий – и не в последнюю очередь из-за вложения опыта персонажа в развитие этого Преимуществ.

В попытке определить, насколько стремительной должна выглядеть атрофия социальных характеристик, руководствуйтесь здравым смыслом. Друзья и наставники вполне могут остаться с мумией, если она погибнет, однако воскреснет раньше, чем умрут они сами. Разумеется, мумии следует предоставить им правдоподобное объяснение и/или даже извинения за столь долгое и внезапное исчезновение. С другой стороны, работники, нанятые Восставшим, едва ли останутся на занимаемой ими должности хотя бы сутки, если босс внезапно прекратит им платить. Большинство Восставших сознательно предпринимают шаги к сокращению потерь – в частности, сохраняя Ресурсы в форме драгоценных металлов, золотых украшений, предметов искусства и других неувядающих ценностей, спрятанных в глубине их гробниц.

Мумии, пробудившиеся в современные дни, практически никогда не обладают “атрофированными” Социальными Преимуществами, поскольку все вложенные в них очки опыта отражают либо сокровища, накопленные за века Сошествий, либо новые связи с обществом смертных, с которыми они успели наладить отношения с момента возвращения из Дуата. И всё же Рассказчикам настоятельно рекомендуется обратить

внимание на Социальные Преимущества, которые планирует взять игрок перед началом истории, чтобы удостовериться в их логичности и правдоподобности.

Ниже приведена череда новых и модифицированных Преимуществ, описанных специально для сеттинга **Mummy**. Во многом модифицированные варианты давно известных характеристик значительно превышают по силе свои аналоги, которыми обладают (или хотя бы могут надеяться обладать) смертные.

Модифицированное Преимущество: Энциклопедические знания (•••)

Эффект: Данное Преимущество функционирует так же, как и его стандартный аналог (см. стр. 109 основной книги правил). Тем не менее, мумии, пробудившиеся лишь в последнее время, мало что знают о современном мире и куда лучше разбираются в фактах, касающихся реалий прошедших веков или даже глубокой античности. Сужение фокуса характеристики обуславливает снижение его стоимости на две единицы. Игроки могут приобрести четвёртый и пятый уровни этого Преимущества только тогда, когда Рассказчик решит, что их персонажи узнали уже достаточно об этом мире, чтобы расширить их осведомлённость о современных реалиях.

Модифицированное Преимущество: Язык (•)

Эффект: Все Восставшие умеют говорить и писать на иероглифическом (то есть преддинастическом египетском) языке, поскольку их обучили ему ещё в смертной жизни. В дополнение к этому Церемония возвращения наделяет их непостижимой способностью стремительно адаптироваться к реалиям любого времени и любой культуры. За каждое очко этого Преимущества, приобретённое в ходе создания персонажа, мумия узнаёт сразу два языка. Новые случаи приобретения этой характеристики стоят по одному очку опыта и могут даже быть куплены “в долг”, если персонаж лишён очков опыта, однако должен уметь разговаривать на означенном языке. Восставшему достаточно всего часа работы с незнакомым языком для того, чтобы научиться использовать его в живой речи и письменности. Тем не менее, с этой целью Восставший обязан сосредоточенно изучать текст, написанный на таком языке, и/или слушать живую речь носителей языка.

Культ (особенности)

Эффект: Несмотря на то, что характер и природа участников разнятся от одного культа к другому, в зависимости от самой мумии и её последователей, утверждение, что любая мумия обладает культом, можно считать практически аксиомой. Кроме того, хотя культ представлен в игре в виде полноценного Преимущества (разделённого на различные ветви), его следует рассматривать как отдельную игровую систему, позволяющую подчеркнуть его важность как для персонажей, так и для всего сеттинга. Система по управлению культом представлена в **Главе третьей**.

Загадка (от • до •••••)

Требования: Отсутствие Известности (см. стр. 115 книги **World of Darkness Rulebook**).

Эффект: Любого Восставшего можно назвать загадочной, непостижимой фигурой, ведущей незримое существование на периферии сверхъестественного мира. Такие создания практически неизвестны даже тем обитателям Мира Тьмы, которые сами считают себя практически незаметными. Тем не менее, в любой тени есть ещё более глубокие тени, и даже среди бессмертных встречаются те, кто держит свою личность в тайне даже от окружающих мумий. Книги, написанные об этих созданиях, давно утеряны или даже испепелены мистическим пламенем. Долгая цепочка невероятных совпадений приводит любого, кто пытался что-нибудь выяснить о личности мумии, в тупик, если даже

не сталкивает его с обстоятельствами, препятствующими дальнейшему продолжению расследования.

Всякий раз, когда какой-либо персонаж предпринимает действия по накоплению каких-либо сведений о Восставшем или пытается обнаружить точное место его деятельности (а возможно, даже выйти на его след), он получает штраф, равный очкам этой характеристики. Этот штраф не влияет на непосредственное восприятие мумии (и не улучшает шансы Восставшего прокрасться мимо других персонажей), однако мешает различить обладателя этой характеристики в толпе. Загадочность биографии не делает дела персонажа невидимым, однако его действия в самом деле оказываются малозаметными для окружающих. Члены культа такого протагониста используют эти очки с обратной целью, в качестве бонуса к определённым действиям. Таким образом, культисты могут обнаружить своего полубожественного наставника, не давая врагам и случайным свидетелям понять, где находится его тело. Однако ничто не мешает таким врагам проследовать за культистами, чтобы выяснить, где находится гробница мумии, и похитить её содержимое или даже убить Восставшего.

Статус в Гильдии (от • до •••••)

Эффект: Будучи служителями могущественных хозяев, несоизмеримо более важных по своему статусу, нежели они сами, мумии куда меньше уделяют внимание своему положению, чем другие обитатели Мира Тьмы. Тем не менее, сама природа их существования и постоянное следование зову Судей мешает им полностью разрушить иерархическую систему своего общества. Учитывая невыразимо древнюю природу Восставших, следует подчеркнуть, что они не обращают внимания на возраст окружающих мумий, уделяя куда больше внимание их репутации в единственных значимых социальных структурах: пяти гильдиях Бессмертных. Уважение, продуцируемое их отношением к другим мумиям в соответствии с их положением в гильдиях, во многом носит интуитивный характер. Однако они хорошо понимают, что велика не та пирамида, которая была воздвигнута, но та, которая сохранила целостность даже под гнётом тысячелетий. Лишённые прямой связи со своими бывшими повелителями из числа жрецов-колдунов, древние гильдии до сих пор действуют от их имени и соблюдают их заветы. Каждый Восставший является членом одной из гильдий, а потому обладает хотя бы одним • очком Статуса в своей гильдии. Каждая гильдия подразделяет своих последователей на три категории, названные по титулам их представителей: это послушники (Статус в Гильдии •), ремесленники (Статус в Гильдии от •• до ••••) и мастера (Статус в Гильдии •••••).

По традиции, Восставшие собираются в областях, которые называются номами. В Безымянной империи таким номом служили все земли вокруг столицы (Града Колонн), а все отдалённые части империи подразделялись на множество дополнительных номов, в каждом из которых правил имперский наместник. Характер нынешних номов во многом определяется их территорией. Если речь идёт о крупном урбанистическом центре, влекущем к себе Восставших, словно огонь мотыльков (как это происходит в случае с Рио-де-Жанейро, Каиром и Лондоном), в пределах одного нома могут встречаться по два мастера одной гильдии. Если ном отличается меньшей плотностью населения, всего на его территории могут встречаться до семи мастеров, отвечающих за пять гильдий: как правило, в этом случае тремя гильдиями управляет лишь один мастер, и только две самые многочисленные позволяют отвести место сразу для двух мастеров. Если в номе уже собралось максимальное количество мастеров, то всякий член гильдии, достигший Статуса •••••, пользуется всеми преимуществами своего положения, однако не получает ни звания, ни дополнительных привилегий, которые он приобрёл бы, став мастером. Разумеется, в мире встречаются и пограничные случаи распределения титулов (например, в стартовом городе для игры – Вашингтоне – осуществляют деятельность только семь мастеров, однако плотное население мумий теоретически позволяет создать и более

продвинутую общественную структуру). Тем не менее, подобные номы встречаются редко и отличаются нестабильным характером политической ситуации среди мумий.

Статус мастера гильдии приносит свои преимущества. Именно они (и только они) контролируют поток информации и ресурсов среди представителей своих гильдии, а потому именно они решают, кому открыть доступ к самым секретным (а значит – и самым мощным) мистическим ритуалам их гильдии. Когда послушник проявляет желание освоить новое Изречение своей гильдии, это решение отдаётся на откуп местному главе гильдии (или нескольким мастерам). В крупных нomaх, в которых каждая гильдия выделяет сразу два места для мастеров, именно они выбирают, кто будет представлять их гильдию в местном обществе мумий и налаживать отношения с представителями иных гильдий, действующих в их номе. Такой представитель обычно зовётся номархом, и в крупных нomaх все пять номархов регулярно собираются вместе, образуя совет городских старейшин. В отдельных нomaх Восставшие могут (довольно самолюбиво) использовать титул своего божественного создателя – жреца Дуата – для обозначения мастера, не получившего место номарха, однако известного своими оккультными знаниями или великой мудростью. Мастера не имеют права одобрять или осуждать повышение Статуса других представителей своей гильдии, однако они могут выносить на обсуждение предложения по понижению Статуса мумий, не заслуживающих своего места в их обществе. Такой процесс грозит понижением Статуса обвиняемого на один уровень. Тем не менее, эта инициатива требует участия по меньшей мере одного представителя гильдии Сеша-Хебсу (что заставляет мастера объявить о разладе в рядах своей гильдии окружающим), а потому описанная процедура встречается в обществе мумий достаточно редко.

Игрок добавляет Статус своего персонажа к броскам на любые социальные взаимодействия с представителями его гильдии. Как и в случае с применением других видов Статуса, очки Статуса в Гильдии не добавляются к проверкам использования сверхъестественных сил – в данном случае из числа Призваний и Изречений. Мумия не может обладать Статусом сразу в нескольких гильдиях: таким образом, персонаж, обладающий хотя бы одним очком Статуса (Маа-Кеп) не может одновременно обладать Статусом (Су-Менент). Когда мумия покидает гильдию, она теряет все очки Статуса в этой организации, однако немедленно приобретает одно • очко Статуса в другой гильдии. В этот момент она утрачивает Призвание своей гильдии и получает новое. Этот процесс протекает автоматически и не требует вложения очков опыта.



Жизненная сеть

Если бы потоки мистической энергии, скапливающиеся внутри гробницы Восставшего и распространяющиеся по её покоем, были бы видны глазу, они напоминали бы чрезвычайно подвижную трёхмерную схему: постоянно меняющийся узор, формирующий новые энергетические структуры или вырывающийся за их пределы и образующий новые диаграммы в стороне от других. Восставшие называют эту оккультную схему “Жизненной сетью” (а в древности – “Сетью жизни”). В пределах этой сети священная геометрия усыпальницы призывает Сехем, насыщая им внутренние покои. Этой же цели служат реликвии.

Хотя возвращение сосудов в Дуат служит одной из первостепенных задач Восставших, существуют три исключения из правила, согласно которому и реликвии, и ветоши должны вернуться во владения Судей через усыпальницу мумии. Первое исключение заключается в том, что мумии разрешается хранить одну реликвию в качестве “священного центра” божественной геометрии, пронизывающей гробницу мумии. Второе исключение позволяет мумии хранить или даже носить с собой одну реликвию, созданную ещё в древнем Иреме – то есть шедевр, сотворённый руками Шаньяту. Однако важнее всего то, что мумиям дозволяется хранить любое количество сосудов, которые

были их личной собственностью (или представляли для них особое эмоциональное значение) в смертные дни Восставших. Если они находят такие сосуды и получают возможность хранить их, мумии часто прячут их в глубине гробниц, где сосуды вступают во взаимодействие со всей Жизненной сетью. Тем не менее, хотя мумии могут использовать и другие реликвии, им дозволяется делать это лишь временно (на пути к гробнице). По возвращении в свою усыпальницу каждый Восставший должен вернуть такие сосуды в Дуат.

Впрочем, поскольку смертные дни Восставшего протекали около шести тысяч лет назад, а большинство мумий не обладают способностью создавать сосуды (ограничиваясь их использованием или даже уничтожением), даже эти глубоко персональные исключения применяются лишь единицами из Восставших. В современном мире не так уж много сосудов, и лишь ничтожная доля из них могла быть создана той или иной мумией. Шансы на обнаружение таких сосудов стремятся к нулю.

А потому существует и исключение из указанных исключений. Если Восставший находит ветошь, сила Сехема в которой резонирует с его Сехемом (Рассказчики, уделите внимание описанию ветошей на стр. 235), он способен сам вплести её сущность в Жизненную сеть усыпальницы, даже невзирая на отсутствие чёткой связи между его находкой и жизнью, прожитой в Граде Колонн. Чем больше таких ветошей вплетено в сеть гробницы, тем больше энергии они отдают внутренней сущности сооружения. Восставший способен вплести таким образом лишь ограниченное число ветошей, равное уровню “центральной реликвии” (от одного до пяти) + значению Памяти или Статуса в Гильдии (в зависимости от того, что выше). Для того, чтобы вычислить масштаб действия *всех* ветошей, добавьте их рейтинги к общему показателю Жизненной сети (что создаёт разброс от 0 до 75 единиц), однако имейте в виду, что при подсчёте должны учитываться и другие факторы. Восставший способен вносить в сеть гробницы энергию новых ветошей – при условии, что они обладают связью с Иремом, – однако все остальные ветоши должны быть связаны с центральной реликвией. В обратном случае они не будут иметь влияния на сеть гробницы.



Реликвия (от • до •••••)

Эффект: Хотя одной из ключевых целей Восставших всегда оставалось обнаружение и возвращение утерянных реликвий в Дуат, существуют важные исключения из этого правила (см. “Жизненная сеть” на стр. 80). В начале игры Восставший обладает одной реликвией, которую практически наверняка использует в качестве энергетического узла, централизующего мистическую силу гробницы (хотя в критических ситуациях даже такую реликвию можно извлечь и использовать). Стартовые реликвии, приобретённые благодаря этому Преимуществу, обязательно должны соответствовать гильдии персонажа. Имя и функции каждой реликвии определяет Рассказчик. Если мумия обладает несколькими реликвиями, хотя бы одна из них должна быть шедевром, созданным в Безымянной империи.

- Мумия обладает одной первоуровневой реликвией.
- Мумия обладает одной второуровневой реликвией.
- Мумия обладает одной третьеуровневой реликвией.
- Мумия обладает одной реликвией четвёртого уровня *либо* одной первоуровневой и одной третьеуровневой реликвией.
- Мумия обладает одной реликвией четвёртого уровня и одной – первого уровня *либо* одной третьеуровневой и одной второуровневой.

Гробница (особенности)

Эффект: Гробница Восставшего вовсе не служит ему домом. Это сооружение, в котором покоятся его останки. Это великая усыпальница, в котором лежит его тело, когда

дух возвращается на покой в Дуат. И всё же гробница служит ему не только местом захоронения собственной плоти. Гробница впитывает в себя сущность мумии, окружая взамен саму мумию поглощённой энергией – к добру это или нет. Она становится своеобразным шитом, которым мумию одаряют Судьи, желающие укрыть своих подопечных от страхов невежественных смертных и от разрушительного воздействия эонов. Увы, вместе с тем гробница становится для Восставшего кандалами, которые Судьи давным-давно нацепили на его волю. Она защищает Восставшего, и она же поработывает его.

Мумия без гробницы – это мумия, кости которой лежат в гниющей дыре или, что ещё хуже, выставлены в музее для развлечения сопливых детишек и любопытных туристов. Если мумия не обладает гробницей, скорее всего, это значит, что в прошлом произошла великая битва между Восставшим и его могущественными противниками. И культ мумии проиграл эту битву (впрочем, бывает и так, что мумия самостоятельно разрушает гробницу – однако сколь извращённым должно быть её понимание воли Судей, если она решилась на столь отчаянный шаг?)

Если мумия обладает гробницей – каким бы ни был её конкретный тип, – она получает череду преимуществ. Прежде всего, если она запирается внутри своего убежища и сосредотачивается на восстановлении духовных сил с целью возвращения потраченных Колонн, персонаж делает бросок без штрафов (само собой, воздействие Памяти всё ещё учитывается). Во-вторых, гробница укрепляет культ мумии – причём речь идёт не о каких-либо мистических видах воздействия на культистов, но о простой важности символа, свидетельствующего о величии мумии. Наконец, это место, в котором мумия появляется регулярно. Если культ не может найти её, он может оставить сообщение в её гробнице (хотя, разумеется, никто не мешает и врагам Восставшего оставить в гробнице предупреждение).

Мумии, не обладающие гробницей, не получают подобных преимуществ. Они вынуждены восстанавливать духовные силы Колонн там, где приходится, и так, как приходится, а кроме того – им приходится неприкаянно блуждать по этому миру.

С игромеханической точки зрения игроки могут вложить в развитие Преимущества до 10 очков, разделив их между Геометрией, Защитой и Дополнениями. Если игрок желает понизить стоимость Преимущества (или помочь Рассказчику придумать очередное испытание для самого себя), он способен и сократить цену покупки тех или иных аспектов Гробницы за счёт добавления Недостатков. Например, игрок, взявший сразу пять очков Недостатков, может распределить эти пять очков между различными аспектами Преимущества и получить превосходную усыпальницу для своего персонажа.

Геометрия (от • до •••••)

Эффекты священной египетской геометрии столь велики, что даже невежественные массы давно прониклись благоговейным ужасом и уважением к “проклятию пирамид”, которое позволяет древнейшим фруктам сохранять свежесть, а старым клинкам – первозданную остроту. Геометрия усыпальницы, принадлежащей подлинной мумии, отличается куда большим могуществом. Она всасывает в себя магию самих небес, земной почвы и даже взглядов людей, невольно поднявших глаза на сооружение, а затем удерживает в себе эту энергию, дожидаясь, пока Восставший не сможет использовать её в своих целях. Само собой, как и в случае с большинством механизмов, чем лучше он должен работать, тем больше приходится уделять под него место. А потому на первом уровне Геометрии гробница отличается крошечным размером, немного превышающем шкаф, хотя её внутреннее убранство действительно наделено изящными пропорциями и богато украшено драгоценностями. С другой стороны, на пятом уровне Геометрии усыпальница мумии отличается невероятным размером, а потому вмещает всея и больше энергии.

- Приблизительно два квадратных метра с саркофагом по центру. Интерьер отмечен стёртыми линиями, которыми испещрены стены. Мумия получает +1 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

- Гробница размером с небольшой офис, полностью покрытая геометрическими сечениями, которые выглядят свежими и глубокими. Мумия получает +2 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

- Под землёй, за пределами вестибюля, наполненного сокровищами и охраняемого изящными статуями (и стойками с дорогостоящим имуществом) располагается непосредственная усыпальница мумии. То здесь, то там встречаются места, значимость которых подчёркивается золотыми или драгоценными украшениями. Над землёй (во всяком случае, сразу после возведения гробницы) выступает статуя или обелиск, покрытый загадочными надписями, которые ныне уже практически стёрлись и едва поддаются расшифровке. Мумия получает +3 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

- Надземный элемент принимает форму внушительной статуи, которую непостижимым образом не смогли повредить ни песчаные бури, ни разрушительные тысячелетия, минувшие с момента возведения усыпальницы. Глубоко под ней (если только сама статуя не занесена песком и землёй) находятся пять или шесть обширных палат, усыпанных потрясающей красоты фигурками, большая часть которых мерцает золотом или кораллом. Мумия получает +4 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

- На месте захоронения мумии возвышается внушительный монумент — например, сфинкс размером со школьный автобус (если только прошедшие столетия не похоронили его под движущимися песками). Лестница и подземный проход уводят в лабиринт из дюжины или даже большего числа комнат, загроможденных оружием, масками, стелами и ритуальными инструментами, каждый из которых отличается такой сохранностью, словно его использовали ещё вчера. Статуи стражей поглядывают из углов на всякого, кто спускается вниз, а от каждой поверхности исходит мягкий свет золота и ляпис-лазури, заметный даже в тусклом свет факела. Мумия получает +5 дайсов к попытке восстановить запас Колонн.

Защита (от • до •••••)

Проникновение в захоронение мумии сопряжено с колоссальной опасностью – и это ещё мягко сказано. Хотя первым же фактором риска становится вероятность пробуждения самого усопшего, некоторые части гробницы опасны сами по себе, даже если рядом и не оказывается бессмертного стража, кипящего от неопишуемой ярости.

Эта опасность может быть представлена двумя формами: физическими ловушками и невидимыми проклятиями.

Физические ловушки варьируются от стандартных архитектурных опасностей (ямы с шипами, места для падения каменного блока) до более сложных устройств (подпружиненных копий, комнат, способных в нужный момент запечатать саму себя и начать заполняться песком, ям для разведения скорпионов и так далее). В обоих случаях предполагается, что ловушки будут периодически очищать и настраивать заново либо слуги Восставшего, либо сам Бессмертный. Физические ловушки срабатывают на небольшую площадь, нанося по одному очку летального и одному – тупого урона за каждое очко, выделенное мумией этому аспекту Гробницы. Мумия может создать одну большую ловушку или несколько небольших в зависимости от своего желания, однако вне зависимости от хитрости её устройства нарушители получают возможность сделать бросок на Сообразительность + Самообладание, чтобы заметить ловушку, прежде чем она активируется. В случае успеха ловушка приходит в действие, не нанося им вреда, хотя некоторые ловушки вполне могут заблокировать им проход вперёд или назад.

Проклятие, с другой стороны, принимает форму мистического отравления области – явного, но лишённого конкретных источников бедствия, которое распространяется на 100 футов от гробницы за каждое очко Защиты. Люди, почуявшие угрозу, исходящую от

захоронения мумии, могут отступить. В этом случае они не страдают от пагубного воздействия проклятия. Те, кто всё же решает нарушить покой Бессмертного, делают бросок с количеством дайсов, равным их Воле. В случае успеха они способны преодолеть свой страх и войти внутрь. В случае провала им приходится вкладывать очки Воли для того, чтобы войти. Объём Воли равен уровню Защиты. Обратите внимание, что эта особенность работает на любых созданиях, обладающих Волей, за исключением законного обитателя усыпальницы и тех, кого мумия сама пригласила внутрь.

Недостатки

Под Недостатками следует понимать проблемы, связанные с гробницей. Игрок может брать каждый Недостаток лишь один раз.

Известность (минус ••): Святая святых вашего персонажа становится ловушкой для туристов. Люди постоянно появляются возле гробницы, приходят и уходят, когда им вздумается – а в худшем случае, вся территория усыпальницы объявляется собственностью музея и на раскопки захоронения выдвигаются археологи. Предполагается, что к началу игры они ещё не проникали во внутренние покои, но каждый раз, когда вы хотите, чтобы ваш персонаж вошёл или вышел из своего убежища, ему необходимо пройти успешную проверку Ловкости + Скрытности, чтобы не попасться никому на глаза. Если это не удаётся, мумии могут понадобиться навыки Обмана или Запугивания. Убийство любопытного охранника может сработать лишь в краткосрочной перспективе, поскольку в следующие разы это станет гораздо труднее из-за возросшей бдительности охранного предприятия.

Привидение (минус •••): Какой-то призрак считается гробницу своей. Он не признаёт права вашего персонажа на это место. Хотя он и не так стар, как мумия, этот призрак отличается редкой силой. Он расстроен своим ужасающим положением, а потому не станет делить место с мумией, если только протагонист не приложит усилия к тому, чтобы убедить его или оградить от него убежище. Рассказчик получит 10 очков, которые ему следует распределить между Грацией, Спротивлением и Могуществом духа, а также приписывает ему те Нумина, которые позволяют сделать жизнь вашего персонажа особенно невыносимой. (Рассказчики, обязательно ознакомьтесь с новыми силами призраков, описанными в конце **Пятой главы**).

Руины (минус •): Грабители (или кто-то ещё) существенно повредили или разбалансировали священную геометрию усыпальницы. Выберите одну Колонну: ваш персонаж не может восстанавливать её во время отдыха в своей гробнице. *Вообще.*

Пугающая история (минус •): Игрок может воспользоваться этим Недостатком только в том случае, если мумия имеет хотя бы одно очко Культа. Как правило, при приближении к могиле Восставшего его последователи получают бонус, описанный на стр. 159. Однако ваша мумия не наделяет их подобным воодушевлением, поскольку её гробница наполняет их сердца страхом, стыдом или угрызениями совести.

Под наблюдением (минус ••): Некая группа смертных очень заинтересована в убежище вашего персонажа. Пользуясь игровой терминологией, они состоят в полноценном культе (а потому с готовностью будут противостоять членам вашего культа). Рассказчику следует распределить пять очков между Охватом и Верностью культа (см. стр. 159). Хотя игрок может предложить свой вариант касательно личностей тех культистов, которые шпионят за его персонажем, только Рассказчик имеет право решить, что именно происходит после того, как мумия или её последователи сталкиваются с нарушителями в коридорах гробницы.

Дополнения

Существуют также побочные бонусы, которыми гробница обеспечивает персонажа. Каждый из них можно приобрести лишь однократно.

Антиквариат (*):** Усыпальница персонажа содержит что-то такое, что некто посторонний искал в течение долгого, долгого времени. Этот объект не имеет мистических свойств и не может служить недостающей частью какой-нибудь недоказанной оккультной теории. Кроме того, предмет не может быть драгоценным сам по себе. Тем не менее, в определённый момент истории вы можете выбрать персонажа (обязательно неигрового), который отличается фанатическим интересом к истории или мистицизму Древнего Египта, и напрямую сказать Рассказчику: “Этот человек хочет достать артефакт моей мумии”. Если персонажем становится некий исследователь, то он знает, что лишь такой артефакт способен доказать, что он был прав с самого начала, а потому его получение сможет привести к его повышению в должности. Если персонаж является магом, то артефакт становится жизненно важным ключом к одной из тех непостижимых загадок, которыми занимаются все колдуны. Если это вампир, артефакт способен рассказать ему что-нибудь о его злейших врагах (или о соперничающей с ним родословной, или враждебной политической партии, или ещё о чём-нибудь в этом роде). Точная природа желания персонажа находится в руках Рассказчика, как и поступки, на которые персонаж пойдёт, чтобы приобрести предмет своей страсти. Но можете не сомневаться: он отчаянно хочет его получить.

Затемнение (•): Смертные попросту не замечают гробницы вашего персонажа. Для того, чтобы просто заметить её, требуется успешная проверка Сообразительности + Оккультизма (хотя обладатели Потустороннего чувства игнорируют это правило). Если бросок не приводит к успеху, смертные не замечают гробницы и не получают возможности повторить какой-либо аналогичный бросок в течение 24 часов. Смертный обращает внимание на гробницу только тогда, когда кто-то, кто всё же заметил её, указывает ему на это странное место. Тем не менее, как только этот временный “гид” покидает его, персонаж забывает об усыпальнице. Исключением из этого правила становится случай, когда на гробницу указывает сама мумия. В этом случае смертный может увидеть гробницу без каких-либо затруднений.

Если при этом гробница вашего персонажа отличается Недостатком *Известность*, считается, что само местонахождение гробницы известно смертным, однако люди попросту не имеют понятия, что внутри усыпальницы прячется живая мумия.

Кусочек жизни (••): Гробница вашего персонажа включает в себя какую-то часть его земной жизни – не очередной символ его служения Судьям, не просто инструмент, помогающий ему в осуществлении их божественных замыслов, но что-то тесно связанное с ним самим. Может быть, это горячо любимый питомец, слуга или даже супруга. Может быть, это изображение, запечатлевшее одно из величайших деяний, которое он совершил, однако уже давно забытое смертными. Или, возможно, это загадка, аналогичная “розовому бутону” из “Гражданина Кейна” и имеющая смысл только для самого персонажа. Как бы то ни было, вы как игрок должны описать его, а Рассказчик – включить в историю персонажа, давно уже им забытую. Кусочек жизни функционирует так же, как первоуровневая ветошь (см. ниже), за тем исключением, что он не может быть удалён из гробницы без потери своей оккультной энергии.

Особое положение (•): Гробница вашего персонажа была перемещена (возможно, его собственным культом) в другое, более желательное местоположение. Теперь она возвышается в музейном кампусе или на улице *Игла Клеопатры* в Лондоне (в этом случае гробница должна получить Недостаток *Известность*). Равным образом, она может располагаться глубоко под Вашингтоном или на вершине небоскрёба в Гонконге.

Источник (*):** Выберите одну Колонну. Если вы успешно делаете бросок на восстановление какой-либо Колонны, находясь в своей гробнице, в дополнение к стандартному бонусу мумия получает очко выбранной Колонны. Например, если вы выбрали Ка, и мумия успешно провела медитацию в своей гробнице (то есть восстановила по крайней мере одно очко Колонны), она получает дополнительное очко Ка за счёт энергии своей гробницы.

Ветошь (от • до •••••)

Эффект: Мумия входит в игру с одним или несколькими ветошами – артефактами, насыщенными неочищенной силой Сехема. Мумии используют эти предметы для восстановления воспоминаний, усиления своих гробниц, а в критических ситуациях – даже восстановления своих Колонн (критическими эти ситуации называются из-за того, что после высасывания энергии из ветоши объект навсегда понижает свой уровень). Стартовые ветоши, приобретённые благодаря этому Преимуществу, полностью соответствуют духовной энергии персонажа. Рассказчик сам должен определить, как выглядит каждая из этих ветошей, однако игрокам рекомендуется предлагать свои концепции и идеи.

- Мумия обладает одной первоуровневой ветошью.
- Мумия обладает одной второуровневой ветошью или двумя первоуровневыми.
- Мумия обладает одной ветошью третьего уровня или одной второуровневой и одной первоуровневой.
- Мумия обладает одной ветошью четвёртого уровня или одной третьеуровневой и одной первоуровневой.
- Мумия обладает одной ветошью пятого уровня или одной третьеуровневой и одной второуровневой.

Свидетель (•••)

Требование: Не мумия

Эффект: Некоторые смертные способны видеть истинную натуру мумий сквозь вуаль ужаса и благоговения, сотканную могуществом Сибариса. Такие смертные видят в Восставших своих божественных покровителей и союзников. До сих пор неизвестно, что вызывает появление таких спонтанных союзников, хотя мумии и пытаются ответить на этот вопрос на протяжении долгих тысячелетий. Некоторые убеждены, что Свидетели некогда были супругами или возлюбленными Восставших, и некромантическая сила Церемонии возвращения обрекла их на вечный цикл реинкарнаций с целью воссоединения со своими прежними товарищами в ходе их Сошествий. Другие считают, что эти смертные сами могли бы стать Восставшими, если бы родились в Безымянной империи. Более того, некоторые Изречения и Призвания способны превращать и обычных смертных в Свидетелей: иногда временно, иногда – навечно. Вне зависимости от своего происхождения, Свидетели всегда остаются возле Восставших, порой становясь их слугами, порой – друзьями, а подчас даже заклетыми врагами.

В случае со смертными персонажами, обладатели этого Преимущества получают полный иммунитет к Сибарису (сверхъестественные союзники мумий и без того неподвержены этому пагубному эффекту). В дополнение к этому персонаж, обладающий данным Преимуществом, отличается чрезвычайной заинтересованностью в Восставших. Всякий раз, когда у него появляется возможность больше узнать о мумиях или даже сопроводить их на пути к исполнению воли Судей, он должен сделать бросок на Сообразительность + Самообладание. Успех позволяет Свидетелю поступить в соответствии с собственными желаниями. За каждый повторный бросок в пределах месяца, прошедшего с тех пор, как Свидетель в последний раз поддавался своей одержимости, Рассказчик налагает кумулятивный штраф -1 (до максимума -5). Для того, чтобы удовлетворить свою страсть, Свидетель должен провести неделю во взаимодействии с мумией. Лишь после этого штраф устраняется. Обратите внимание, что Свидетели не разыскивают Восставших *постоянно*. Их одержимость проявляется только в присутствии мумии или следов, ведущих к одному из Восставших (или, наконец, источников информации об этих непостижимых созданиях). Кроме того, Свидетели получают ограниченную форму шестого чувства, позволяющую им интуитивно распознавать Восставших и Безжизненных всякий раз, когда они смотрят на них собственными глазами. В первое время они могут даже не понимать, что именно означает

подобное чувство, однако в дальнейшем опыт подсказывает им, что они столкнулись с одним из Бессмертных или Безжизненных.

Свидетель-наставник (от • до •••••)

Требование: Мумия

Эффект: В то время как мумии чаще всего обращаются за советом к другим Восставшим или даже пытаются сами решить все стоящие перед ними задачи, некоторые из них опираются в своих поисках на мудрость смертных. Наставник (см. стр. 115 книги **World of Darkness Rulebook**), обладающий Преимуществом *Свидетель*, стоит такое же количество очков опыта, как и обычный Наставник. Тем не менее, за мудрость такого учителя мумии приходится платить постоянной борьбой с его одержимой, а порой даже властной натурой, поскольку многие Свидетели проявляют необычайную заинтересованность в жизни своих бессмертных учеников.

Свидетель-прислужник (+•)

Эффект: Многие мумии приобретают служителей и агентов благодаря Преимуществу *Слуги* (см. стр. 115 книги **World of Darkness Rulebook**). Такие смертные часто становятся лидерами и жрецами культа Восставшего. Далеко не все из этих прислужников обладают Преимуществом *Свидетель*. В сущности, даже среди культистов редко встречаются люди, способные присутствовать рядом с мумией, произносящей грандиозное Изречение, безо всякой паники. Такие люди ценятся исключительно высоко, а потому добавляют по одному уровню к своей “стоимости” в качестве простых Слуг. Теоретически таких прислужников могут приобретать не только Восставшие – однако сведения о Свидетелях и тем более их неопикуемой ценности практически полностью ограничены миром Бессмертных.

Аб (Сердце)

Чувств лишены только мёртвые – мы проводим достаточно времени среди покойников, чтобы знать это наверняка. Если жизнь отпускает вам только несколько ярких мгновений до возвращения в загробный мир, заклиная Дуатом: проживите их сполна.

Любовь и ненависть, вера и сомнение, смелость и трусость, горе и радость. Именно это – не знания и не сила, но *чувства* – делают человека человеком. И откуда речь идёт о Львиноголовых, именно чувства делают Бессмертных теми, кто они есть. Без чувств они не имеют права называться Бессмертными – такие мумии представляют собой обычных покойников, и не важно, лежат ли они под землёй или ходят под солнцем. По мнению других Восставших, бессмертие медленно подтачивает человечность мумии, пока от неё не остаются одни лишь обрывки воспоминаний и искусственных стремлений. Львиноголовым подобное утверждение глубоко чуждо. В центре их миропонимания сияет неугасимый уголёк личности, верности самим себе, продолжающий гореть спустя долгие века жизни и побеждающий саму смерть – даже если только на время. Они сохраняют в себе искру жизни, чувства и страсти, о которых давно забыли многие из окружающих мумий, – и тем самым они поддерживают огонь в сердцах других представителей их бессмертного рода.

Это вовсе не означает, что те, кто некогда вынес суждение *сердца*, становятся ветреными гедонистами, хотя некоторые из них вполне могут соответствовать этому определению. Львиноголовые руководствуются страстями практически в любой деятельности. Они реагируют инстинктивно, полагаясь лишь на желания, охватывающие их в текущий момент. Их любовь обжигает огнём, а ненависть – холодом. Трудно найти слугу или друга, более лояльного, нежели один из Львиноголовых Бессмертных, и в то же самое время трудно нажать врага более мстительного и непримиримого, чем один из них. Львиноголовые отличаются редким разнообразием. Вероятно, в их ряды входит больше мумий, нежели в любой другой коллектив Восставших, объединённый своим суждением. Среди них можно увидеть мужчин и женщин почти всех мастей, всех профессий, любых убеждений – во всяком случае, по тех пор, пока они остаются движимы своими эмоциями. Любые предположения о том, что Сфинксы представляют собою не что иное, как коллектив музыкантов, художников и поэтов Ирема, совершенно не соответствуют действительности. Само собой, среди них встречаются и представители этих профессий, однако многие среди них были спортсменами и солдатами, целителями и преступниками, вождями и жрецами. И если они заработали репутацию легкомысленных и неосмотрительных гедонистов, с лёгкостью находящих себе в любую эпоху как друзей, так и врагов, и скорых в равной степени на обиду и гостеприимство... что ж, как говорят они сами, всё это потому, что они лучше, чем все остальные мумии, помнят, каково это – чувствовать себя человеком. По их мнению, потеря способности *чувствовать* себя живым существом, которая сопровождает Церемонию возвращения многих Восставших – например, превращение в машину по разрешению оккультных задач (как это происходит в случае с Шакалоголовыми) или в искателя скрытой истины (как это прослеживается на примере Змееголовых), – есть не только предательство своей личности, но и предательство Судьей, жрецов Дуата и даже затерянного Ирема. В конце концов, из такого количества смертных слуг именно их Шаньяту отобрали для вечной жизни. Как же тогда следует рассматривать изменение своей первоначальной сущности, если не как оскорбление тех, кто избрал их на эту священную роль?

Прозвища: Львиноголовые (а также Длани Сехмет и Сфинксы)

Внешность: Чувственные и страстные, Длани Сехмет, несомненно, выглядят самыми *живыми* среди Бессмертных. Их глаза яркие, жесты решительны, лица – необычайно выразительны. Тем не менее, трудно выделить другие черты, которые можно было бы назвать типичными для Львиноголовых. Их внешность почти всегда отличается удивительной внушительностью, однако в высшей степени отличается одна от другой.

Адаптация: Несмотря на общую биографию и обстоятельства, приведшие их к вечной жизни, Львиноголовые иногда испытывают трудности в общении с другими Восставшими. Даже те из Бессмертных, кто сохранил в себе столько же чистых эмоций и человечности, сколько и типичный Сфинкс, не чувствуют *жажды* продолжать жизнь, близкую к человеческой. Они видят в Сфинксах порывистых, импульсивных, а подчас даже глупых созданий; Длани Сехмет, в свою очередь, видят в других Восставших холодных и полумёртвых слугителей иного мира, забывших, что значит *жить*. Они сотрудничают вполне активно и дружелюбно, однако им трудно на самом деле понять друг друга.

По другую сторону этого спектра находится то обстоятельство, что Бессмертные, вынесшие о себе суждение сердца, чаще всего прекрасно взаимодействуют с обычными смертными. Если объединить их стремление к околочеловеческому существованию, несвойственному многим другим Восставшим, с тем фактом, что большинство из них отличается редкой харизмой и притягательностью, то можно получить вполне справедливый образ созданий, обладающих подлинным магнетизмом для большинства нормальных людей. И хотя их общее отношение к смертным не наделяет Львиноголовых какими-либо особыми преимуществами в адаптации к технологиям современного мира и прочим новшествам, в целом они не испытывают настоящих трудностей с приспособлением к этому миру в начале очередного Сошествия. Сфинксам достаточно просто принять всё то, что дарует им жизнь, не пытаясь самостоятельно сформировать свой процесс обучения. Следует также заметить, что репутации Сфинксов как необычайно страстных существ немало способствует то обстоятельство, что они входят в число тех мумий, которые наиболее склонны отказываться от исполнения воли Судей или, по крайней мере, задерживаться на тропе своего Сошествия на какое-то время. Нельзя сказать, что они не заботятся об отношениях с Судьями (недаром верность также считается одним из их ключевых достоинств), однако они вполне могут прийти к выводу, что у них есть и другие вещи, о которых им следует позаботиться или, по крайней мере, которые им следует реализовать прежде, чем их Сошествие подойдёт к концу. Бессмертные, вынесшие о себе суждение Аб, также входят в число Восставших, которые приложат все усилия, чтобы попытаться хотя бы немного задержаться в этом мире и продолжить существование уже *после* выполнения своей божественной миссии.

Церемония возвращения: Церемония занимает центральное место в суждении Львиноголовых о собственной сущности, однако это не единственная причина их покорности воле Шаньюту. Большинство Львиноголовых согласилось на участие в Церемонии из чувства долга и любви к Граду Колонн – либо же из религиозной преданности жрецам-колдунам (из тех Сфинксов, которым трудно приписать эти характеристики, большинство согласилось на Церемонию ради удовлетворения личных амбиций, желания пережить соперников или продемонстрировать Судьям, на что они способны). Некоторые сохраняют преданность до сих пор; другие почувствовали возмущение своим вечным рабством, разочаровавшись в своей бессмысленной миссии. Большинство сочетает оба взгляда на Церемонию, однако всё ещё высоко оценивают изменения, внесённые Шаньюту в их сущность. Подобное отношение накладывает отпечаток на их реакцию на любые другие события и явления, иногда пропитывая даже самую искреннюю радость горьким привкусом сожаления, а иногда вселяя в их сердце уверенность даже перед лицом подлинных ужасов.

Култ: Коллективы смертных, собирающиеся вокруг Львиноголовых, почти всегда принимают форму, близкую к культам личности. Бессмертный, оказавшийся в центре такого культа, привлекает в первую очередь смертных, которые тянутся к сильным и харизматичным личностям, а они, в свою очередь, привлекают других, которые чувствуют то же самое уже по отношению к ним. Эти культы строятся на личной преданности (передаваемой из поколения в поколение), а также на преданности оккультным и даже религиозным положениям, пропагандируемым в этих культах. Неудивительно, что члены

культа нередко пробуждают своих покровителей по причинам, которые показались бы недостаточно важными большинству культов других Бессмертных. Культи приверженцев *сердца* могут значительно варьироваться в размерах: от небольших семей до сект из сотен последователей, в зависимости от конкретных организаций и лиц.

Сосуды: Львиноголовые страстно разыскивают сосуды, имеющие особую, персональную ценность либо для них, либо для членов их культа. Когда им необходимо найти какие-либо конкретные сосуды, они нередко берутся за поиск *любых* реликвий, а порой даже временно прекращают поиски тех сосудов, для возвращения которых их пробудили, чтобы отыскать те, которые кажутся значимыми им самим. Если Львиноголовый чувствует, что сосуд, который он ищет, не представляет особого интереса для него самого, он вкладывает куда меньше усилий в его возвращение (хотя никогда не отказывается от его поиска по одной лишь этой причине).

Создание персонажа: Пылающий огонь страстей не может не привлекать к Сфинксу других созданий. Подавляющее большинство Львиноголовых ориентированы на Социальные Навыки, хотя многие находят физические почти столь же важными для своей вечной жизни. Хотя большинство из них чрезвычайно чувствительны к эмоциям окружающих, первостепенным значением для них обладает выражение собственных чувств, что сказывается на развитии Экспрессии, Запугивания, Убеждения и Коммуникабельности как первичных Навыков. Внушительность и Сила всегда оставались наиболее благоприятными для постоянного совершенствования, однако многие Львиноголовые высоко ценят и развитую Решительность.

Лучшие Атрибуты: Внушительность и Сила

Ключевая Колонна: Аб (сердце)

Восстановление Колонн: Длани Сехмет восстанавливают свою духовную силу (а значит – и пункты Колонн) путём удовлетворения своих чувств и инстинктов. В конце каждой сцены, в ходе которой Львиноголовой успешно решил задачу при помощи импровизированных решений, пока другие пытались выработать подробный план, либо в ходе которой он получил эмоциональную поддержку от другого разумного существа, либо доказал своё превосходство над соперником или врагом (не просто победу – но именно *превосходство*), он получает очко *любой* Колонны.

Мало что так ободряет Сфинкса, как новый эмоциональный опыт. Это может казаться практически невозможным для существ столь древнего возраста, однако в данном конкретном случае шаткая память Бессмертных служит даже преимуществом, а не слабостью. Если Львиноголовый сознательно добивается эмоционального переживания, которого он никогда ещё не испытывал (или не помнит, как испытывал) и наслаждается всей им во всей его полноте, запас Аб полностью восстанавливается. Он может сделать это не более одного раза за главу (игровую сессию).

Судьи: Акхи, Хепет-Хет, Неб-Херу, Нехеб-Ка, Кверрти, Рурути, Сер-Тиху, Тутуутеф и Усех-Немтет.



Стереотипы

Сокологоловые: Они так стараются узнать, что их ждёт впереди, и исследовать то, что случилось в прошлом, что забывают наслаждаться тем, что происходит *сейчас*.

Быкоголовые: Они почти понимают, в чём сущность жизни. По крайней мере, они достаточно мудры, чтобы наслаждаться жизнью в этом мире, пока у них вообще есть возможность жить.

Змееголовые: Неужели нас в самом деле создали одни чары? Они воплощают всё, от чего мы так отчаянно стремимся избавиться.

Шакалоголовые: Эти создания отличаются от Безжизненных только названием.



Ба (Дух)

Солнечный диск придаёт форму величину ба, однако оружием сокола навсегда останутся его когти.

Мудрый правитель командует вовсе не с трона, а с колесницы. Высокое положение только символизирует власть, однако тот, кто его занимает, не может по-настоящему использовать собственное могущество. Тем не менее, если вы не способны править, кто-нибудь обязательно сделает это за вас. Ваши визири, священники, писари, двоюродные братья и члены совета директоров... все они готовы принять вашу власть, если свои приказания вы облачите в форму советов и просьб. Король, восседающий на троне, сам вводит себя в заблуждение, отдавая команды, которые он не может воплотить в жизнь. Такой король объявляет победу даже тогда, когда враги врываются в его дворец. В конце концов, он глотает собственную наживу. И когда ножи убийц обрывают его никчёмное существование, изумлению такого правителя нет границ.

Но подлинное могущество – в действии. В грохоте колесницы, в луке и палице. Оно исходит от Ба. Когда Восставший выносит о себе суждение духа, он поднимается на колесницу и направляется вперёд, чтобы командовать оттуда всеми, кто согласится пойти за ним. Даже в поражении его преданность безупречна, и он не может быть свергнут никем и ничем, кроме собственной воли. Ба принимает форму внутреннего голоса, который говорит: “Я сделаю это”. Последователи духа культивируют в себе лишь молчаливое смирение и воинственную решительность – и, возможно, лишь незанятную импульсивность. Они не отрицают пользы мирного созерцания, однако считают, что плоды этого созерцания необходимо использовать. Иначе подобное созерцание не имеет смысла.

Так называемые “Сокологоловые” начинают выкрикивать приказы и указания из своих гробниц сразу после того, как Сехем окончательно входит в их горло и в их язык, наделяя их даром речи. Из всех суждений они испытывают наибольшее отчаяние при мысли об очередном Сошествии. Они понимают, сколь ограничен перечень действий, которые они могут *успеть* совершить за срок текущей реинкарнации. Они знают, что стоит промедлить – и они потеряют ещё одно тысячелетие. Возницы принадлежат к числу тех, кто выводит свои культы на охоту безо всякого предустановленного плана и замысла, предпочитая импровизировать вместо того, чтобы тратить время на приготовления, и куда чаще – руководить своими подданными, находясь в их рядах, вместо того, чтобы отдавать им приказы издалека.

Воины духа знают, что этот подход обладает и некоторыми недостатками. Они уважают мудрость других Восставших, склонных терпеливо накапливать сведения об этом мире. В сущности, они относятся к окружающим как к союзникам, которые были достаточно любезны, чтобы признать свою второстепенную роль по отношению к самим Возницам, даже если они этого не понимают. Им хорошо известно, как мало Восставших сознают тот факт, что анализ происходящего и обсуждение плана действий не наделяют их властью. Всё это служит лишь инструментами, которые наделяют властью других Восставших – тех, кто пользуется плодами их труда. В конце концов, они сомневаются в том, что Судьи действительно заинтересованы в философских дебатах своих вечных слуг. Нет, бесконечная миссия мумий сосредоточена на материальном мире, и эта миссия требует реальных шагов по возвращению древних сосудов в Дуат, а не абстрактного обсуждения идеалов.

Как уже было сказано, воины духа предпочитают командовать – но это вовсе не означает, что они требуют беспрекословного подчинения. Более того, они сами готовы признать власть другого Восставшего, если его правление способно привести к желаемым результатам. В таком случае они действуют на пределе своих возможностей, не оспаривая его авторитета. Неважно, отведена ли им роль правителей или слуг – последователи духа стремятся к активным действиям по достижению *значимой* цели, соглашаясь на необходимые жертвы, если этого не избежать. Они знают, что только отважные действия

могут привести их к победе – промедление же лишь отравляет их душу сомнениями. Сокологоловые презирают любые эмоции, которые могут заставить их замешкаться. Они знают, что смерть заключена в неподвижности, а потому долгая пауза может привести их к мучительному периоду хенета, вырваться из которого им удастся ещё не скоро. Они стараются следовать стремительному потоку жизни, увлекающему их в глубины Сошества, чтобы избежать ненужных страданий или бессмысленных наслаждений. Для Возниц имеют значение только великие достижения, которыми они могут успеть – или не успеть – усеять тропу своего Сошества. Сокологоловые убеждены в том, что награду, которую они заслужили во время Сошества, она сполна получают уже в Дуате.

Многие члены суждения вспоминают из своей смертной жизни сцены военных походов, другие помнят об инструментах, покрытых кровью или золой из печи оружейника. Другие порой видят грёзы о воплощениях, в которых они играли роль исследователей и возводили сооружения в землях, в которых ещё не ступала нога человека. Хотя история колонизаций практически неразрывно связана с войнами, сами Возницы не признают, что помнят зверства завоеваний. Впрочем, всё та же тяга к путешествиям сохраняется и в душе современных Восставших, которым приходится проделывать не самый близкий путь от своей гробницы до цели, ради возвращения которой их пробудили Судьи. Сильный дух поощряет прямые действия, а потому Сокологоловые полностью отдаются исполнению своего долга, не чувствуя в этом ничего предосудительного. Они возлагают на свои плечи немалую тяжесть и ожидают, что их товарищи сделают то же самое. Не то чтобы они осуждали тех, кто отставал от них, или отказывались вести с ними дела. Со временем слабые духов научатся стыдиться своих ошибок и попытаются исправить их. Тем не менее, лишь после этого они смогут занять своё место на колеснице рядом с Возницами.

Хотя члены суждения чувствуют в себе силы прощать других за их неудачи и даже ошибки, они ненавидят в себе любые проявления подобных слабостей. Признание своего поражения и потеря сосудов кажутся таким мумиям невыносимыми испытаниями. Однако вместо того, чтобы сдаться, Возница будет бросать все свои силы на преодоление препятствия снова и снова, используя новые тактики и прилагая всё больше усилий до тех пор, пока стоящий перед ним барьер не сломается. Приводит ли это к глупому поведению? Редко. Сокологоловые участвую на каждой своей ошибке, применяя полученные ранее уроки при первой же удобной возможности. Тем не менее, можно понять, почему они так страдают от каждого поражения.

Некогда они допустили превосходство других созданий над своим духом: то были демоны, сжимающие в руках церемониальные лезвия. Они ни за что не дадут этому повториться вновь.

Второй раз они позволили остановить себя лишь перед вратами Дуата, ибо путь им перегородили боги. И они верят, что только боги способны остановить их снова.

Прозвища: Сокологоловые (а также Возницы и Когти)

Внешность: Как правило, последователи Ба отличаются мускулистым телосложением и множеством шрамов от огня и клинков, ибо таковы признаки ремесленника-воина. Поскольку Шаньяту набирали генералов из числа самых талантливых мастеров, которых они находили в побеждённых племенах, Сокологоловые происходят из всех этнических групп империи, от Ливии и Нубии до окраин Ханаана. Выходцы из южных и западных земель Ирема могут носить заметные шрамы, оставленные обрядами инициации в воины, которые практиковались многими ранними племенами, покорёнными легионом Ирема. Мужчины могут носить стриженую бородку, которую они, тем не менее, никогда не заплетают на королевский манер – нет, такие бородки созданы для того, чтобы скрывать боевые шрамы и закрывать обнажённый торс от летящих из печи оружейника искр. Представители обоих полов часто предпочитают короткую стрижку в силу её практичности.

В конфликте формы и функции чаще всего побеждает последняя, особенно если речь идёт об одежде и стиле, хотя большинство Когтей балуют себя в одном-двух аспектах своего имиджа. Это может быть дорогой амулет или яркий цвет одной из рубашек. Они носят прочную одежду с большим количеством карманов, которые они заполняют оружием и инструментами. Когти не любят хрупкие образцы современной электротехники, однако могут оценить их удобство. В последнем случае они следуют современным стандартам вооружения и пользуются наиболее прочными и надёжными образцами телефонов и ноутбуков – само собой, при условии, что они успевают к ним приспособиться.

Адаптация: В любое время и в любом месте последователи духа быстрее всего сближаются с теми культурами, которые готовы покрыть мозолями (или даже кровью) собственные руки вместо того, чтобы полагаться на окружающих. Они легко сходятся с полицейскими, кузнецами, местными “авторитетами” и младшими офицерами – то есть людьми, ещё не занявшими места, предназначенные для абстрактного “управления”, но уже поднявшимися над серой толпой. В каком бы столетии и в какой бы культуре они ни пробудились, их ожидает немало людей, в которых они узнают приятные и хорошо знакомые им черты. Они знают, что трудолюбивый воин всегда защитит себя – в частности, от политиков, которые якобы управляют его деятельностью. Стоит ли говорить, что они ставят личные качества куда выше знатного рода, а действия – над отвлечёнными рассуждениями?

По мнению воинов духа, в нынешнем мире и демократия, и анархия в равной степени поддерживаются силой оружия. В политиках они видят лишь второсортных писарей, распространяющих в массах красивые заблуждения и даже самостоятельно верящих в то, что слова равносильны действиям. Однако перо никогда не было сильнее меча: человек с мечом запросто может приказать человеку с пером написать что угодно. Сакральное колдовство Ирема выражалось в более значимых действиях, чем написании слов и произнесении речей: сами Шаньюту были лидерами и носителями чудотворного пламени в противовес современным “интеллектуалам”. Вот почему нынешним правителям не удаётся удовлетворить запросы своих народов, а криминальный мир вполне достойно держится в борьбе с их анемичной “властью”. Даже Возницы, состоящие в исследовательских гильдиях, предпочитают теории практику. Например, Сеша-Хебсу, служащие идеалу духа, видят в своих писаниях не поэмы, а части магической единой программы. Алхимики из числа Возниц предпочитают работать с физической, а не эфемерной материей, поскольку могут на практике видеть, что эта материя делает с чувством и разумом окружающих.

Церемония возвращения: Призванные на суд Дуата, Возницы не исповедывались и не просили прощения за свои поступки. Это не означает, что они не стыдились своих пороков. Это означает лишь то, что многие из них ограничились краткими репликами наподобие: “Вы знаете, что я сделал и что могу сделать”. Как правило, этого оказывалось достаточно.

Куль: Возницы заинтересованы в верных, сильных, умелых людях, готовых служить их целям. Их культы зиждятся на принципах честности, преданности и самодостаточности – а кроме того, они требуют от чужаков прохождения инициаций, которые заметно снижают желание посторонник примыкать к культу Восставшего. Желаящим Сокологоловые могут приказать провести в одиночку в лесу целую неделю, отмечая любые успехи нанесением шрамов или татуировок. Охват и Верность организации обладают равным значением для Возниц – первое отражает вдохновение культа, второе – опытность его членов. Философия духа часто становится чем-то вроде доктрины, а потому у Возниц иногда возникают трудности с поддержанием верности смертных, которым они не способны предоставить систему сложных табу, ритуалов и мифов, которые самим мумиям не удаётся вспомнить.

Сосуды: Достать. Использовать, чтобы достать другой. Повторить. Таков цикл поиска древностей, осуществляемый в рядах Возниц. Хотя им всегда приятно найти случайный трофей и оставить его в гробнице ради практической пользы, которую он приносит, в целом Возницы предпочитают артефакты, которые они могут использовать в полевых условиях. Даже если они не могут найти способ немедленного применения той или иной реликвии, они могут взять её с собой, надеясь, что она пригодится во время импровизированного выполнения текущих задач. Как бы рискованно это ни было, многие из Возниц удерживают артефакты при себе, вместо того чтобы отправить их Судьям, до последнего момента, когда реликвия или ветошь уже перестают давать пользу (или казаться полезными). Последователи духа с трудом балансируют между использованием найденных древностей и их отправкой в Дуат. Когти предпочитают наиболее агрессивные виды сосудов, которые действуют в качестве обычных инструментов или оружия. Так, независимо от сверхъестественной силы античной булавы, Возницы будут заинтересованы в её обретении ещё и потому, что булава сама по себе способна крушить врагам кости.

Создание персонажа: Развитие Социальных Атрибутов обычно становится последним в перечне достижений, которые собираются совершить Возницы. Ремесленники и первопроходцы должны быть умны, солдаты – крепки физически. В сущности, если человек может распространять информацию посредством умных речей, разве слова обязательно должны быть красивыми? Сила, Выносливость, Сообразительность и Решительность чаще всего становятся наиболее развитыми чертами характера таких мумий. Сама сущность ба рвётся к действию. Их удел – импровизация, а не длительное изучение. Чтобы стать решительным, им необходимо развить в себе готовность приступить к действию в любую минуту, однако чтобы пережить последствия своих действий, нужна физическая подготовка. В целом физические способности и стремление самостоятельно заниматься трудом делают их специалистами в сферах Атлетики, Ремесла, Холодного оружия и Выживания. Если Возница уже приспособился к современному миру, он часто берётся за повышение своей компетенции в Науке с целью стать самодостаточным инженером, химиком или представителем другой сопряжённой профессии.

Лучшие Атрибуты: Решительность и Сообразительность

Ключевая Колонна: Ба (дух)

Восстановление Колонн: Когти восполняют запас Колонн всякий раз, когда находят способ восторжествовать над невзгодами. Способность разгадать тайну при помощи одного лишь ума может быть приятной, однако сделать это с пулей в боку, несколькими ножевыми ранениями и после пятидесятикилометровой гонки по пересечённой местности или даже лесной глуши... вот что называется *подвигом*.

Сокологоловый восстанавливает один пункт любой Колонны всякий раз, когда он проводит как минимум час в решении тяжёлых задач физического или ментального характера. Он не обязан преуспеть в этом деле, однако должен искренне стремиться к победе. Самозащита не считается, однако защита слабого идеально подходит под это требование. Задачи, приносящие этот бонус Возницам, должны иметь хотя бы небольшой шанс провала. В частности, характеристики оппонента должны быть лишь ненамного слабее аналогичных характеристик Восставшего, если последний хочет действительно восстановить свои духовные силы. Как бы то ни было, персонаж может получить означенный бонус только один раз за 24 часа.

Для того чтобы полностью восстановить запас Ба, приверженец духа обязан приложить поистине героические усилия. Если протагонист преодолевает ментальное или физическое препятствие, которое он решил покорить добровольно и которое предполагает серьёзнейшие последствия в случае провала (например, моментальную потерю Сехема или шанс получения аггравированных повреждений), мумия восстанавливает все потраченные очки Ба. Персонаж может участвовать в таком испытании в дополнение к

вышеописанной ежедневной проверке своей силы воли, однако ему дозволяется восполнять запас Ба таким образом лишь однажды за сессию (главу истории).

Судьи: Ан-Афх, Хераф-Хет, Неб-Абиту, Нефер-Тем, Нехеб-Неферт, Сер-Херу, Шет-Херу, Усех-Немтет и Уту-Несерт.



Стереотипы

Львиноголовые: Мне не интересно, что вы там чувствуете. Для меня важно, что вы *делаете*. Тем не менее, я не спору, что действие невозможно без мотивации, а последнее исходит от сердца.

Быкоголовые: Осторожность и тщательность переоценены в этом мире. Робкие и опасливые проигрывают в любой гонке. Если заяц хочет хорошо отдохнуть, пусть сначала обгонит ленивую черепаху.

Змееголовые: Вы можете сколько угодно вписывать тайные имена в свои свитки, однако не забывайте, что значимое деяние приносит куда больше плодов, чем громкое слово. Сильный и смелый может повлиять на картину этого мира так, что ни один завистник не сможет стереть воспоминания о его личности.

Шакалоголовые: Боги даровали нам тени, в которых мы можем защититься от пустынного солнца, однако порой нам всё же приходится собраться с духом и преодолеть песчаные земли, проливая собственный пот. И всё же нельзя отрицать, что порою имеет смысл затаиться в ожидании и позволить врагам самим проникнуть в глубины теней, которыми вы управляете.



Ка (Сущность)

Смертная правда сокрыта в огне и дыхании, а потому исчезает с течением времени. Моя правда высечена в прочном камне.

Слова “гордость” и “смирение” не имеют особого значения для тех, кто посвятил себя идеалу сущности, хотя посторонние иногда обвиняют их в обладании тем и другим (или восхищаются тем, что они нашли в себе место и для этих качеств). Эти “эссенциалисты” пристально всматриваются в самую сущность того, чем они являются. Сущность имеет всё. Удалить эту основную материю из объекта – всё равно что уничтожить его, будь это человек, предмет живописи или империя. Изменить сущность значит создать новую вещь вместо старой. Детали могут меняться, может меняться форма и даже состав, однако, как утверждают приверженцы сущности, всё, что поддаётся изменению, не является центром самой вещи, его полноценной сущностью, его *истиной*. Когда вы касаетесь истины, сразу становится ясно, что её изменить нельзя.

Отсюда – гордость. Когда они оказались пред ликом Судей и получили от них приказ вынести суждение о самих себе, они гордо ответили: “Я – это я”. И этого было достаточно, чтобы обрести вечность.

Отсюда – смирение. Каждый из Быкоголовых знает, кто он такой, и хотя у него могут быть цели, стремления и амбиции, он признаёт, что победы и поражения не имеют в конечном счёте никакого значения для того, кем он является. Существуют аспекты его существа, его личности, от которых он просто не может сбежать, а потому он должен принять их.

Приверженцы этого суждения некогда установили для себя путеводную звезду и с тех пор следуют ей, терпеливо, без сетований и жалоб, зная, что таким их путь будет до скончания веков. Некоторые называют их Жерновами, поскольку они медленно перемалывают свои проблемы, зерно за зерном, до тех пор, пока от последних не остаётся одна лишь пыль. Терпеливое приложение силы и непоколебимое устремление к своей цели порой завоёвывают тому или иному Быкоголовому репутацию “Буйвола Судей”.

Иногда их преданность делу приобретает черты настоящей страсти, а потому может даровать им огромное удовлетворение. В конце концов, часто случается так, что величайшим счастьем разумного существа становится работа над делом, в важность которого верит оно само. Тем не менее, столь упорное стремление работать над своей мечтой может выглядеть как одержимость, особенно если оно превращает личность в непримиримого и фанатичного приверженца своего идеала (не терпящего появления посторонних на его пути). Однако для членов суждения эти вопросы о счастье и горести не имеют большого значения. Они следуют своему пути. Остальное не важно.

В своей смертной жизни большинство Жерновов отличались хорошей подготовкой, а нередко даже внушительным состоянием (ибо в за б ы т о м И р е м е б о г а т с т в о часто соседствовало с мастерством). Если вы не знаете, когда вас покормят в следующий раз, обычно вы просто теряете реальное желание работать и вырабатываете двойственное отношение ко всему на свете. И наоборот, те, чьи материальные потребности удовлетворены, обычно приобретает склонность к размышлению над философскими, эфемерными и космическими вопросами.

Среди представителей суждения иногда встречаются представители нобилитета, служившие в Безымянной империи деятелями науки или философами, стоящими на одной из высших ступеней социальной лестницы Ирема. Тем не менее, большинство из них были подмастерьями, выходцами из семей потомственных ремесленников и различными управленцами невысокого звания, которых империя выдвигала на соответствующие позиции для улаживания отношений с окружающими её нациями. То здесь, то там появлялся молодой иремит, поднявшийся выше по социальной лестнице благодаря неотъемлемому таланту – например, врач, любовь которого к медицине получила признание даже у местного правителя, или солдат, прославившийся своей непоколебимой преданностью Ирему, – однако в целом Буйволы Судей не были ни носителями голубой

крови, ни угнетёнными и поруганными рабами. И большинство сохраняют верность своим былым повелителям в знак признательности за их покровительство их талантам.

Большинство Жерновов считают этот принцип основным. Обязательства перед другими Восставшими, здравый смысл, порядочность – все эти принципы попадают под рассмотрение Жерновов уже во вторую очередь, если попадают вообще. Тем не менее, время от времени это суждение приводит к возникновению любопытной аномалии. Среди приверженцев сущности встречаются те, кто восстанавливает силы Колонн за счёт своего эгоизма, который они считают собственной сущностью. В этом случае их лояльность направлена на самих себя, и вместо преданного служения Судьям они рассматривают и своих повелителей, и своих товарищей среди Восставших, и даже весь подлунный мир как инструменты для достижения личных целей (в конце концов, мало кто среди мумий развивает Память с той же целеустремлённостью, что и Быкоголовый, считающий свою личность центральным элементом своего ка).

Тем не менее, по большому счёту, Быкоголовые служат миру Восставших потенциальными художниками и провидцами. Они считают себя скульпторами. Мир служит им камнем, в котором они намерены запечатлеть будущее. К несчастью, резьба по камню требует острых стилосов, а потому фрагменты видений, оставленных ими на камне, порой стираются как с поверхности самого камня, так и из памяти окружающих.

Способность непрерывно идти к своей цели делает Быкоголовых надёжными и решительными союзниками – разумеется, если вы сами находитесь на их стороне. Если же вы идёте другой дорогой, то их уверенность в собственном представлении о благе в лучшем случае делает их неудобными препятствиями на вашей дороге. В худшем случае они используют свою репутацию честных и преданных союзников для того, чтобы обмануть и предать вас, обратив против вас всю свою изобретательность и упорство. В конце концов, Жернова верят, что цель обычно оправдывает средства. Ваше разочарование их предательством может стать очередным инструментом в их руках. Но в сущности, с их точки зрения, вы – всего лишь песчинка, которую неизбежно сметёт со своей дороги метла всемирной истории.

Прозвища: Быкоголовые (а также Жернова и Буйволы Судей)

Внешность: Большинство Жерновов отличаются кожей цвета тёмного мокко и прямыми чертами лица, свойственными коренным племенам Ирема. Их мягкое воспитание отражается в коже, лишённой шрамов и травм, крепком здоровье, а иногда даже полноте – признаке богатой жизни, который казался особенно явным в те времена, когда сельское хозяйство находилось ещё на зачаточных стадиях развития, а зерновой элеватор ещё не был изобретён. Привлекательный Буйвол Судей едва ли будет обладать мускулистым телосложением и впечатляющими рубцами, а вместо этого будет располагать к себе аурой значимости и уверенности, выражающейся в его жестикляции и безупречной осанке. Непривлекательный Быкоголовый, скорее всего, будет казаться несколько избалованным или даже слабым, а его голос будет излишне тонким.

Приверженцы этого суждения часто пользуются символами своего статуса. Они высоко ценят ремёсла, уделяют большое внимание красоте и хорошо понимают разницу между качественной и небрежной работой – а потому они считают себя в праве демонстрировать окружающим свой утончённый вкус и значимости своей личности. В то время как окружающие удивляются их богатому гардеробу, они задаются вопросом, почему остальные носят нарочито дешёвую, выгодную для покупки одежду, вместо того, чтобы подыскать себе лучший костюм, какой только можно достать.

Адаптация: Быкоголовые отличаются склонностью к игнорированию многих нововведений в современной политике и культуре, в которых они видят лишь “отвлекающие факторы”. Какая разница, запрещает ли местное законодательство рабство? В мире полно людей, достигших такой нищеты, что их можно использовать как бездушные инструменты для достижения своих целей. Вся эта болтовня о демократии и универсальных правах человека *кажется* революционной, но только для тех, кто не видит

сути вещей. На практике эти свободы играют роль приятных иллюзий, усыпляющих бдение – и лишь единицам из смертных удаётся это понять.

Ничто не ново под солнцем. Мужчиной, отвлекшимся на изгибы женской груди, можно управлять из-за его собственной похоти, а подкуп женщины благодаря предложению новых акций на бирже ничуть не отличается от завоевания её сердца при помощи мешочка с рубинами. Решение утомительных вопросов по организации предприятия можно передать своим подчинённым, как это было ещё в Иреме, только сейчас подчинённые называют себя “менеджерами” и используют вместо перьев и папируса сотовые телефоны. Конфликты достигли больших масштабов, но сущность их остаётся всё той же. Деталям придали иные формы, однако картина мира не отличается от той, которую иремиты видели ещё шестьдесят столетий назад.

Церемония возвращения: В ходе Церемонии возвращения ваш персонаж отстаивал перед Судьями мнение об особой значимости какого-либо явления. Это явление показалось ему настолько фундаментальным, что он оказался готов посвятить остаток своего времени изучению его сущности. И пусть со временем он распространил поиск сущности и на другие феномены, для него по-прежнему существует то первостепенное, самое значимое явление, красота и реальность которого столь высока, что всё остальное меркнет в сравнении с ним. Что могло стать для вас подобным явлением?

Култ: Как правило, Жернова вкладывают в развитие культов немалые средства, делая особый упор на Охвате организации (определённый уровень Верности также может быть необходимым, однако в целом Быкоголовые настолько убеждены в том, что занимаются правым делом, что, по их мнению, общество должно уважать их идеи и преданность делу как таковые, даже не ставя их под сомнение). Самые консервативные среди них полагаются в руководстве культом на религиозную основу (и порой даже сознательно культивируют эти качества, придавая культу такие черты, как *Покорность* и *Церемониальность*), но многие культы из поколения в поколение превращались в тайные общества с полноценной иерархией должностей.

Сосуды: Учитывая сосредоточенность Быкоголовых на сущности всех вещей, неудивительно, что они склонны держать реликвии в безопасности и сохранности в не меньшей степени, нежели остальные Восставшие. Обычно они избегают использования срочных мер по восстановлению своей духовной энергии: в их глазах, мумия, вынужденная поглотить Сехем из древнего артефакта для преодоления текущих препятствий, является жертвой собственной неспособности просчитать всё наперёд. Тем не менее, в отношении тёмных реликвий, дурных по своей натуре, Жернова используют политику двойных стандартов. Они считают, что подобные артефакты следует уничтожить, хотя при этом задаются вопросом, стоит ли вообще наполнять свою душу их тёмной энергией.

Несмотря на то, что они предпочитают избегать поглощения реликвий ради собственной выгоды, использование сверхъестественных качеств подобных объектов кажется им настолько естественным, что порой они даже передоверяют хранение и использование реликвий надёжным смертным. По словам самих Быкоголовых, задача факела – освещать дорогу. Если оставить его в кладовке и запереть на ключ, его предназначение будет нарушено.

Создание персонажа: Жернова нередко считают себя наиболее умными и талантливыми из Восставших, хотя в действительности они просто действуют в открытую там, где другие стараются избегать ненужного внимания и тем более – противостоять самим Быкоголовым. Физические характеристики этих мумий, как правило, оказываются на последнем месте, в то время как Социальные часто выдвигаются на передовую позицию – даже несмотря на то, что многие из них далеко не столь обаятельны и неотразимы, как думают они сами. Хороший потенциал к Политике, Коммуникабельности, Запугиванию и Убеждению в целом свойственен всем

приверженцам сущности, хотя среди них высоко ценится и Обман. Также в силу происхождения всех Жерновов Ремесло считается одним из важнейших Навыков.

Лучшие Атрибуты: Решительность и Выносливость

Ключевая Колонна: Ка (сущность)

Восстановление Колонн: Быкоголовые черпают силу в точности своего понимания истинной картины мира, а потому восполняют один пункт любой Колонны в той сцене, в которой они сумели действительно эффективно разрешить недоразумение. Для этого недостаточно уладить конфликт, вызванный простой бестактностью одной из сторон – нет, для этого важно исправить непонимание истинного положения дел участниками разногласия. Обратите внимание, что этот бонус может быть утрачен, если Быкоголовый неожиданно понимает, что исправление ситуации было само по себе неправильным действием.

Более важным поступком среди Жерновов считается сотворение памятника, способного пережить века, или получение признания ранее существовавшего памятника. В таком случае Быкоголовый полностью восстанавливает своё Ка. Иногда это означает, что Быкоголовый закончил создание великолепной статуи, а иногда – что он увидел собственную работу на полке в музее с подписью “великолепный образец преддинастического искусства” (по горькой иронии, если он обнаружит предмет своего творчества с комментарием, приписывающим авторство другому гражданину Безымянной империи, его душа не откликнется на подобное открытие). Тем не менее, список примеров не ограничивается исключительно материальными шедеврами. Персонаж может войти в это экзальтированное состояние, просто узнав, сколь важной его работа стала для философии смертных или сколь велико почитание его творчества в современные дни – пусть даже среди небольшой группы учёных. Мумия может получить этот бонус не чаще одного раза в пределах главы (игровой сессии).

Судьи: Ан-Хотеп, Фенту, Хетч-Абху, Маа-Нантууф, Неха-Хату, Сет-Квешу, Та-Ретинху, Уаменти и Усех-Немтет.



Стереотипы

Львиноголовые: При должном уровне контроля страсть может стать могущественным оружием, но природа страсти не терпит контроля... и осторожности.

Сокологоловые: Дух возникает из сущности, как дым из огня. Если дым начал бы опускаться на землю против своей природы, он затушил бы огонь, после чего и сам дым перестал бы появляться.

Змееголовые: Когда имя вещи полностью соответствует её природе, все её части находятся в гармонии друг с другом и следуют своей судьбе. В свою очередь, это означает, что попытка взять имена под контроль может привести только к слабости или катастрофе.

Шакалоголовые: Если вы знаете форму вещи, но не знаете её веса, то ваша вещь – пуста. Пустые вещи полезны лишь в такой степени, в которой полезно всё, что вы в них кладёте.



Рен (Имя)

Камни крошатся. Сердца остывают. Тени растворяются в дневном свете. Но что бы ни произошло, всё, что есть в этом мире, всегда остаётся собой.

Всё в этом мире – или, точнее, во всех мирах – обладает незыблемой и неизменяемой истиной, сокрытой в самом его сердце. Такой пожелали увидеть вселенную сами боги: ни одно явление не способно стать чем-либо ещё. Вне зависимости от того, как оно выглядит и что думают о нём окружающие, вне зависимости от того, что с ним делают и каким изменениям подвергают, явление остаётся *собой*. Правда есть правда – как бы ни искажали её желания или прихоти восприятия окружающих. *Знать* что-то или кого-то – действительно знать эту неизменяемую натуру предмета, устойчиво выносящую перемены в верованиях, восприятиях или даже эфемерном материальном мире, – означает иметь великую власть над этим предметом или индивидом.

Во многих культурах встречаются хорошо разработанные религиозные или даже магические системы, зиждущиеся на этом понятии врождённой самости – однако мало кто понял эту концепцию лучше, чем мудрецы затерянного Ирема. Как и многие другие, они связывали эту концепцию с понятием истинного имени – или “рен”, если пользоваться иремской терминологией. Тем не менее, концепцию имени следует признать лишь очень поверхностной. Природа? Идея? Современный язык не имеет эквивалента для точного отражения этого понятия. Неудивительно, что Змееголовые – созерцатели и учёные мира Восставших – усматривают великую иронию в том, что “истинное имя” объекта или индивида уже невозможно произнести ни на одном из живых языков.

Бессмертные, вынесшие о себе суждение имени, некогда были (а некоторые даже до сих пор остаются) историками, учителями, летописцами, исследователями и даже колдунами. Они одержимы желанием *знать*, понимать до малейшей мелочи сущность, природу и личность всего окружающего их мира. Они хотят знать его истинное имя, подлинную цель его существования. Некоторые ищут этого знания, даже не понимая, как они смогут его использовать, в то время как другие чувствуют в этом религиозный долг или великую силу, которую они смогут обрести с его помощью. Вне зависимости от своих мотивов, все они тщательно изучают саму реальность. Нередко это стремление проявляется в парадоксальном сочетании абсолютной уверенности в своей правоте и желания ставить всё под сомнение. Когда Восставший пытается выучить что-то новое, обрести давно забытое знание или разрушить стену иллюзий, он редко задаётся вопросом о цене своих поисков.

Он задаёт вопросы. Он погружается в бесконечную череду раскопок. Он может даже бросить вызов цели, ради которой его пробудил культ или сам Судья. И речь идёт даже не о восстании против воли Дуата, но о стремлении постоянно искать ответа на вопрос, почему Бессмертные вообще занимаются тем, чего от них ожидают. И они задаются этим вопросом гораздо чаще, чем остальные Восставшие. Как только Змееголовый чувствует, что он достиг настоящего понимания какого-либо явления, он может стать чрезвычайно самоуверенным в отношении этой темы и полностью сфокусироваться на её осмыслении. В конце концов, он считает, что уже знает правду: так с какой стати ему терпеть возражения?

Подобная самоуверенность может вырождаться и в невежество, которое будет только усиливаться тем обстоятельством, что *обычно* Змееголовые приходят к правильным выводам. Неудивительно, что в тех редких случаях, когда Змееголовый получает доказательства своей ошибки, его ожидает жестокий период кризиса, вызванного неверием в собственные силы.

На каком-то уровне Змееголовые обладают сходством с Бессмертными, вынесшими о себе суждение тени. И те и другие склонны к занятиям, сопряжённым с наукой, однако если Шакалоголовые ищут оккультного понимания, Змееголовые интересуются в первую очередь тем, как выглядит мир и почему он устроен именно так. С другой стороны, в то время как Змееголовые ставят знания превыше любых других достижений и, таким

образом, предпочитают рассудок чувствам, их трудно назвать бесчувственными циниками, которыми стремится стать большинство Шакалоголовых. Бессмертные, принадлежащие к этому суждению, получают наибольшее удовольствие от самого процесса обучения, находя удовлетворение в знаниях, а вдохновение – в постоянном возникновении новых неоднозначных вопросов.

Прозвища: Змееголовые (а также Короли Сенета и Шептуны)

Внешность: Все Короли Сенета – искатели правды, однако это не делает их похожими исключительно на исследователей и учёных. Само собой, мало кто из них обладает внушительными физическими данными в силу их представлений о приоритете разума над телесной оболочкой, однако из этого правила существуют и исключения. Многие Змееголовые кажутся увлечёнными до такой степени, что их можно назвать даже одержимыми, хотя время от времени они могут казаться и отрешёнными – это, как правило, происходит в тех случаях, когда они просто пытаются впитать в сознание всё, что они видят вокруг.

Адаптация: Змееголовые получают огромное удовольствие от общения с другими мумиями, поскольку оно позволяет им всё лучше понимать не только сущность иных суждений, но и природу Бессмертным в целом. К несчастью, им редко представляются такие возможности, не говоря уже о том, что другие мумии далеко не всегда рады отложить дела и вступить в беседу со Змееголовыми. Мало кто среди окружающих мумий *не* слышал предположения о существовании связи между приверженцами *рен* и потерянной гильдией (см. стр. 29), полумифических повелителей магии истинных имён. А потому, несмотря на признание ценности знаний и мудрости Змееголовых, мало кто из других Восставших действительно доверяет им. Время от времени, когда потребность в сведениях или развитии существующих практик преодолевает этот порог, другие мумии всё же вступают в сотрудничество со Змееголовыми – в первую очередь, делая их своими советниками (или, если говорить о древних эпохах, визириями).

Ориентированные на понимание того, что разворачивается вокруг них, Бессмертные из числа Королей Сенета, как правило, хорошо приспосабливаются к новшествам современного мира – во всяком случае, если у них появляется хотя бы небольшой период времени для обучения и адаптации. Если такого времени у них нет, они стараются держаться в тени до тех пор, пока ситуация сама не наделит их пониманием окружающей обстановки. Змееголовые полагают, что все проблемы могут быть решены при помощи надлежащих знаний, а потому стараются разбить любую стоящую перед ними проблему на понятные и легко изменяемые части. Их отличает лёгкое пренебрежение теми, кто действует исключительно на эмоциях или всецело полагается на инстинкт, и они глубоко стыдятся тех ситуаций, когда им самим приходится делать то же самое. Тем не менее, последнее происходит чаще, чем хотели бы они сами.

Короли Сенета входят в число тех мумий, которые отличаются особым рвением при выполнении своей миссии – но лишь при условии, что они действительно понимают причину, по которой им необходимо достичь своей цели, или чувствуют, что Сошествие приведёт их к большему пониманию чего-либо: себя, истории или природы Сотических циклов. Если они не чувствуют удовлетворения от того, что им довелось узнать в ходе пройденных испытаний или если их окружают другие, более перспективные возможности, они становятся чрезвычайно подвержены отвлекающим факторам. Мало кто среди Змееголовых решается окончательно бросить свой путь или даже восстать против своего вечного предназначения, однако они не способны полностью посвятить себя цели, которая не представляется им действительно важной. В таких ситуациях они продолжают идти по начатому пути, однако тратят хотя бы какое-то время на поиск новых возможностей по исследованию реальности.

Церемония возвращения: Нужда в понимании самой природы их существования и поиск истинных целей, скрывающихся за Церемонией возвращения, продолжает стимулировать многих Королей Сенета. Они не тягостятся своей вечной службой (за

исключением ситуаций, когда они чувствуют себя плохо информированными для очередного Сошествия), вместо этого рассматривая путь Сошествия как возможность дальнейшего постижения земной действительности (то есть как существования в целом, так и их вечной жизни – в частности). В сущности, некоторые из них находят определённое удовлетворение в простом знании ответа на вопрос, какова их цель и зачем их вернули к жизни, а потому не задают дальнейших, более глубоких вопросов. Редкие Змееголовые, восстающие против цели, для достижения которой их пробудили, или даже против самих Судей Дуата (или природы в целом), обычно делают это по одной из двух основных причин. В первом случае мумия сталкивается с великим открытием, которому она не способна посвятить всё своё время из-за предназначения, пробудившего её к жизни. Во втором она обнаруживает запретные знания, которые обращают её против собственного культа, Судьи или даже самого бытия Восставших. Змееголовые чувствуют необходимость в том, чтобы продолжать исследования и раскапывать древние тайны в источниках сакральных знаний даже тогда, когда остальные Восставшие оставили все попытки добраться до сути вещей. Неудивительно, что всё это делает Змееголовых ведущими кандидатами на потерю рассудка в результате вечного поиска истины.

Култ: Култы Змееголовых, как правило, отличаются средним размером – чаще всего они достаточно многочисленны, однако значительно уступают по масштабу культам многих других Восставших. По большей части, такие култы влекут тех, кто ищет знаний и понимания этого мира, а потому испытывают желание оказаться рядом с Восставшим, задающим те же вопросы, что и они. Таким образом, култы Змееголовых чаще всего отличаются схоластическим характером или состоят из смертных, считающих своего бессмертного покровителя источником сверхъестественной мудрости. Смертные, самостоятельно узнавшие правду о существовании мумий благодаря путешествиям или археологии, чаще всего вступают в култы именно этих Восставших.

Сосуды: Змееголовые широко известны не только как ревностные искатели древних сосудов, но и как ценители их исторического значения или возможности изучить способности этих непостижимых древностей. Они намного свободнее, чем многие другие Восставшие, позволяют смертным культистам проводить аналогичные исследования. По очевидным причинам, эти Бессмертные отличаются редкой жестокостью по отношению к мумиям, позволившим себе поглотить энергию сосуда или даже разрушить его по причинам, которые сами Шептуны не считают достаточно основательными.

Создание персонажа: Едва ли у кого-нибудь вызовет удивление то обстоятельство, что практически все Короли Сенета полагаются прежде всего на Ментальные Навыки, формируя различные комбинации Образования, Оккультизма, Расследования и Науки. Поскольку их социальные взаимоотношения также вращаются вокруг понимания (а значит, и контроля) окружающих, многие из них уделяют определённое внимание развитию Эмпатии, Запугивания и Убеждения. В то время как Лучшими Атрибутами Змееголовых традиционно являются Интеллект и Манипулирование, Сообразительность – а значит, и способность быстро интерпретировать происходящее – наряду с Решительностью часто достигают внушительных показателей.

Лучшие Атрибуты: Интеллект и Манипулирование

Ключевая Колонна: Рен (имя)

Восстановление Колонн: Те, кто вынес о себе суждение имени, восстанавливают Колонны путём расширения своих знаний об окружающем мире (а значит – и путём укрепления власти над ним). Кроме того, они могут просто решать задачи при помощи обрётённых знаний. Изучая подлинную натуру человека или объекта, с которым протагониста свела судьба, раскрывая неизвестные стороны исторических событий или доказывая превосходство разума над сердцем и мускулами (а планирования – над инстинктами и импровизацией), такой персонаж восстанавливает свою духовную силу. Шептуны могут восстановить один пункт любой Колонны в конце сцены, в которой они выполнили любое из этих требований.

Если Король Сенета добровольно отклоняется от своего пути с целью накопления дополнительной информации для решения стоящей перед ним задачи, запас Рен восстанавливается полностью. Обратите внимание, что речь идёт именно о *дополнительной* информации: сведения, которые мумия неизбежно должна была получить в ходе решения своей задачи, не учитываются, как не учитываются и знания, которые она просто обязана была получить, чтобы вообще надеяться на достижение своей цели. Мумия вправе получить этот бонус только один раз за главу (игровую сессию).

Судьи: Басту, Кенемти, Кем-Инху, Неб-Имху, Сехиру, Тем-Сепу, Уач-Рехет, Унем-Бесек и Усех-Немтет.



Стереотипы

Львиноголовые: Безусловно, самые откровенные и решительные из нас. Как жаль, что их действия отличаются редкой недальновидностью.

Сокологоловые: Их способность видеть так много и ясно, однако не извлекать из этого никаких уроков, безмерно разочаровывает нас.

Быкоголовые: Мы можем оценить важность понимания своей сущности, однако едва ли эту цель можно назвать достаточной самой по себе.

Шакалоголовые: Как и мы, они изучают природу окружающих нас миров, однако они так сосредоточены на вопросах, что не оставляют времени для поиска ответов.



Шеут (Тень)

Не нужно мириться с буйством того урагана, который бушует внутри. Имеет смысл только незыблемость вашей гробницы – и ваше место на наковальне времени.

Религия и античные практики иремитов сохранились во множестве рукописей, на поверхности сотен табличек и даже на стенах давно забытых гробниц, занесённых песком. Магические и эзотерические практики Бессмертных всегда отличались полнотой и универсальностью – а потому мумии из перерождения в перерождение могли возвращаться к ним и заново открывать для себя мистические секреты, позволяющие удовлетворять в эти краткие мгновения жизни потребности их души и загадочные пожелания Судей, к которым привязана сама их сущность. Невзирая на это, философия мумий не уделяет большого внимания записи непосредственно *исторических* событий. Подлинная мудрость Восставших кроется в тайных, запретных мыслях и нарушении метафизических законов древнего мира мёртвых – и сведения о тёмной природе Восставших были бы слишком тяжелы даже для самого решительного из смертных читателей. Знание нигилистических истин об уделе всех мумий можно назвать настоящим проклятием. Неудивительно, что из всех мумий только Шакалоголовые отважились поднять факел и проложить Бессмертным дорогу сквозь самые длинные и тёмные коридоры вечного цикла перерождений.

Искажённые тысячелетиями добровольного изучения промежутков времени, лежащих между Сошествиями, те, кто вынес о себе суждение тени, известны прежде всего как мистики и философы, стремящиеся осветить себе и своим товарищам путь сквозь непроглядную тьму Дуата. В результате их мировоззрение столь же устойчиво, сколь и отрешено от духовных исканий большинства других мумий, прошедших Церемонию возвращения. Неудивительно, что приверженцы тени отличаются редким консерватизмом, смешанным с чувством покорности и *обречённости*, которое поразительным образом сочетается с преданным служением воле Судей. По той же причине они сохраняют спокойствие даже тогда, когда окружающие их мумии робеют от страха, и уверенно направляют стопы туда, куда большинство Бессмертных не отважится ступить никогда.

Невзирая на это, направленность их сознания на обретение запретных знаний и вместе с тем – отсутствие интереса к большинству видов человеческой деятельности приводят Шакалоголовых к эмоциональному одиночеству, виной которому – страсть к искусству передвижения между мирами. Даже когда они отходят от использования строгих понятий и древних мистических шифров, к которым привыкли все Шакалоголовые, они часто сталкиваются с непониманием своих товарищей, руководствующихся амбициями или мечтами о великих деяниях. В глазах последователей шеута (“тени”), эмоциональные потребности души не имеют большого значения, а потому представляют собой лишь мимолётную рябь отвлекающих факторов на огромной и тихой поверхности моря смерти. В конечном итоге, когда воля Судей оказывается удовлетворена, а приказы - выполнены, всё растворяется в этом безмолвном море. Само собой, тяжесть их вечного предназначения можно ослабить, обманывая других и скрывая от самих себя жестокую истину о своей неживой природе. Некоторые Паромщики прибегают к подобной практике, что ещё больше усиливает их мрачную репутацию в обществе мумий. К несчастью, они (как и Судьи, которым все они служат) привыкли осуждать всё, что связано с ложью - от невинных добровольных заблуждений до открытого искажения истины. Приверженцы тени предпочитают слышать слова, несущие в себе безупречную - если даже болезненную - истину, вместо того, чтобы позволять презренным иллюзиям осквернять чистую мудрость. Излишне и говорить, что подобное отношение заставляет их отвергать саму мысль о компромиссах, особенно когда речь заходит о духовном кризисе, вызванном стрессом и кризисом на пути исполнения воли Судей. Даже если другие не в силах выдержать открывающиеся им истины, Паромщики не прекращают пророчествовать, закрывая глаза на чувства и боль окружающих. Если уже сегодня их

собеседники неспособны выдержать мудрость тени, то насколько ослабит их волю ещё один тысячелетний период смерти?

Прозвища: Шакалоголовые (а также Факелы Анубиса и Паромщики)

Внешность: Хотя Паромщики склонны к созерцанию и рефлексии, последнее отражается в них по-разному. Печать шеута вечна и глубока. Те, кому досталось не столь тяжёлое бремя, могут отличаться только обилием морщин и привычкой мигать отрешённо и медленно. Более страстные приверженцы своего пути могут страдать от бессонницы, знаки которой проявляются на физическом уровне, особенно если в это время активируются их психические отклонения. Такие мумии могут обладать глубокими тёмными кругами вокруг глаз. Привычка говорить много и без остановки также считается одной из ключевых черт суждения тени.

Адаптация: Даже вынужденные существовать в изоляции от множества других мумий, Шакалоголовые хорошо осведомлены о том, что происходит в их бессмертном обществе. Проведя тысячелетия за изучением Судей и их природы, они прекрасно чувствуют себя в компании других Восставших и членов собственных культов. Совсем иначе они ведут себя, когда им приходится выйти из своего сверхъестественного сообщества и начать своё знакомство с миром. Не понимая многих условностей, выработанных смертными за время своего существования, Паромщики стараются облегчить себе задачу, сводя даже самые сложные жизненные явления к философским паззлам или оккультным метафорам. Когда Шакалоголовые разрабатывают свою систему мировоззрений в ходе очередного Сошествия, результатом становится не столько подробная интерпретация окружающего их мира, сколько приблизительный *символ* происходящего, заменяющий им реальное понимание обстановки. В сущности, Паромщики не пытаются постичь окружающий мир, ограничиваясь построением метафизического “плота”, на котором они смогут пересечь мир живых на пути к обретению своей цели.

Из всех суждений именно те, кто несёт в руке Факел Анубиса, наименее подвержены замешательству при столкновении с отвлекающими факторами. Чаще всего они продолжают упорно идти к своей цели, не придавая особого значения тому, что находится за пределами области знаний, необходимых для выполнения их священной миссии. В отличие от приверженцев более чувственных и активных суждений, Шакалоголовые следуют чётко обозначенной цели прежде всего потому, что попытка следовать чему-либо ещё было бы предательством воли Судей. Изучение мира служит только побочным эффектом выполнения своего божественного предназначения, а потому Шакалоголовые просто выбрасывают из головы всё, что не требуется для окончательной реализации замысла Судей, надеясь, что следующее Сошествие будет ещё более спокойным, чем предыдущее. Невзирая на это, Паромщики далеко не столь непогрешимы, как может показаться на первый взгляд. Они вполне могут поддаться болезненному очарованию мистических откровений и взяться за их изучение вместо того, чтобы подавлять собственные желания.

Церемония возвращения: Определяющей чертой Паромщиков служит их преданность ритуалу, наделившему их вечной жизнью. Без этой преданности они оказались бы в царстве хаоса, не зная, куда податься – и они хорошо понимают, что если они откажутся от целенаправленного путешествия в раз и навсегда выбранном направлении, их странствие быстро приобретёт черты бессмысленного скитальчества, полного ярости и отчаяния. Хотя Паромщики редко восстают против Судей, по их словам, когда это всё-таки происходит, пасть Пожирателя искажается в кровавом оскале. Даже в своей наиболее мягкой, смиренной форме врождённый интерес Шакалоголовых к смерти пугает других Восставших до дрожи. Отрёкшись же от философии и законов, позволявших им сдерживать такой интерес, Паромщик легко может стать прислужником тёмных сил, снявшим с себя все нравственные ограничения и предавшимся уничтожению жизни в самом прямом смысле этого слова.

Культ: Культы шеута, как правило, отличаются небольшим размером. В первую очередь это объясняется отсутствием чёткой связи между интересами смертных и предназначением организации. Странное сочетание философии нигилизма и строгости кажется привлекательным лишь единицам из смертных. Однако всегда существуют те, кто интересуется вещами, лежащими за пределами типичных потребностей смертных – будь это проповедники судного дня, нигилисты, члены заупокойных культов или преступники, убивающие людей на религиозных основаниях. Все эти и другие смертные порой видят в культах шеута своё призвание. Именно в их рядах мумии, пытающиеся восстановить знания о том загадочном времени, которое они проводят в промежутках между Сосшествиями, видят своих избранников и верноподданных. Впрочем, по этой же причине культисты шеута пробуждают своих Восставших лишь в ситуациях, требующих применения срочных мер.

Сосуды: Будучи хранилищами Сехема, сосуды представляют значительно меньше интереса для Шакалоголовых, нежели для других Восставших, если только их приобретение не связано с целью мумии напрямую. Тем не менее, нельзя отрицать, что Паромщики высоко ценят древние артефакты, позволяющие им больше узнать о Сосшествиях. А потому Шакалоголовые редко позволяют своим смертным последователям погружаться в изучение подобных объектов.

Создание персонажа: Хотя путь шеута требует прежде всего мистических знаний и понимания самых абстрактных и отвлечённых философских концепций, мрачные коридоры времени, в которых бродят Паромщики, предполагают также способности продолжать нескончаемый поиск. По этой причине всякий, кто следует учению тени, отличается редкой устойчивостью и упорством. Хотя важнейшими среди Атрибутов считаются Самообладание и Выносливость, в обществе Шакалоговых высоко ценится и Решительность. Практически все Паромщики обладают хотя бы какими-то навыками в сферах Образования и Оккультизма, однако многие изучают и Медицину. Способность успешно пропагандировать своё учение среди других Восставших требует высокой Экспрессии. И лишь самые непокорные из Факелов Анубиса, восстающие против своего предназначения, изучают боевые искусства и тренируются в уничтожении жизни посредством прямого насилия.

Лучшие Атрибуты: Самообладание и Выносливость

Ключевая Колонна: Шеут (тень)

Восстановление Колонн: Приверженцы тени восполняют духовные силы посредством выполнения действий, иллюстрирующих природу шеута. Извлекая на поверхность скрытые истины, унимая страх других мумий словами подлинной мудрости и не проявляя боязни перед лицом возможного уничтожения, эти Восставшие обновляют свою спиритическую энергию. А потому, действуя с присущей всем Факелам Анубиса прямоотой и бесстрашием, Шакалоголовые восстанавливают один пункт любой Колонны в конце соответствующей сцены.

Если Паромщику удаётся найти и доказать случай обмана или разрушить иллюзию от лица Судьи, которому он служит, сама его сущность пронизывает омолаживающей энергией его саху. Если агент шеута распутывает клубок такого обмана, его Шеут полностью восстанавливается. Он не способен делать это чаще одного раза за главу (игровую сессию).

Судьи: Ам-Хайбит, Артем-Хет, Хер-Уру, Небха, Нехенху, Чезер-Теп, Тенемху, Унем-Сеф и Усех-Немтет.



Стереотипы

Львиноголовые: Из всех Бессмертных хозяева сердца ближе всего подошли к человечеству.

Сокологоловые: Их вопросы позволяют сорвать лишь первую из вуалей, окутывающих истину, однако за ней их ждёт нескончаемая череда новых вуалей. Возможно, беда не в ответах, которые они получают, но в вопросах, которые они задают.

Быкоголовые: Они так привязаны к вопросам о сущности – а ведь последнее есть не что иное, как вспышка солнца на поверхности глубокого океана. Удивительно, что они заставили всех нас поверить в неоспоримую значимость их работы.

Змееголовые: Если их бесконечная жажда знаний служит во благо Судей, позвольте им узнать истину. Мы не скрываем правды от тех, кто ищет её.



Призвания

Сияющая энергия Сехема, бушующая внутри мумий, наделяет их существование постоянным стечением благоприятных обстоятельств, а их самих – сверхчеловеческим потенциалом. И это не случайно. Восставшие верят, что способность прибегать к Призваниям, которыми наделила их Церемония возвращения, предоставляет им инструменты, необходимые для исполнения их священного предназначения.

Проявление

В отличие от большинства других видов сверхъестественных способностей, Призвания не требуют от персонажей участия в длительной тренировке или обучения у опытного наставника. В сущности, персонажи и вовсе не “изучают” Призвания в традиционном смысле этого слова. Вместо этого сверхъестественные силы Восставших сами проявляют себя в качестве пассивного действия (буквально появляясь в листе персонажа) в момент их приобретения вне зависимости от того, купил ли игрок эти способности в момент создания протагониста или уже в ходе игры. Восставшие не понимают, что они обладают той или иной способностью, до тех пор, пока магия сама впервые не проявляет свой эффект. Лишь тогда для Восставшего становится очевидно, что он обладает новыми способностями. В такие моменты многие из Восставших оказываются удивлены своей силой не меньше, чем окружающие их смертные.

Требования

Практически все Призвания требуют от персонажа обладания минимальными значениями тех характеристик, которые указаны в их описании. Несмотря на то, что технически Восставший может приобрести Призвание, не удовлетворяя его требованиям, магия такого Призвания останется в дремлющем состоянии, в котором сам персонаж не сможет её использовать. Только достигнув тех минимальных значений, которые требует от него соответствующее Призвание, персонаж сможет воззвать к чудотворной силе своей мистической сущности. Если уже в ходе игры значение соответствующей характеристики падает ниже требуемого минимума, магия снова входит в инертное состояние.

Требования к Призванию определяют его тип в соответствии с описанными ниже правилами:

- **Духовные Призвания** служат продуктами определённых Колонн и редко требуют от персонажа обладания более чем тремя очками соответствующей Колонны. Чем выше минимальный показатель Колонны, тем сильнее эффект Призвания. Духовные Призвания входят в число способностей, которыми обладают прежде всего приверженцы соответствующего суждения. Тем не менее, они никогда не обладают эффектами, которые можно было бы с полной уверенностью назвать сверхъестественными. Их магия вполне могущественна, однако её невозможно заметить невооружённым глазом или легко принять за проявление особого таланта и/или везения мумии. Восставший может обладать лишь несколькими Духовными Призваниями в пределах каждой Колонны, точное число которых определяется значением этой Колонны (таким образом, обладатель Рен 3 может приобрести до трёх Призваний, требующих обладания этой Колонной). Если Восставший утрачивает очко Колонны, уже обладая максимумом Призваний, он также теряет и соответствующее Духовное Призвание. В таком случае игрок может либо вернуть часть опыта, потраченного на приобретение этой способности (см. описание ликвидации Призваний), либо просто оставить способность в инертном состоянии до тех пор, пока он не восстановит утраченное очко Колонны. Если игрок решает вычеркнуть из списка способностей базовое Призвание своего Судьи, он не получает опыта за его ликвидацию.

- **Призвания гильдий** черпают силу в метафизической связи мумий и иерархии их гильдий, которую отражает в игре характеристика Статуса в гильдии (см. стр. 79). Каждая гильдия наделяет своих последователей ключевым Призванием, которое её члены приобретают сразу после вступления в организацию (и, соответственно, получения

первого очка Статуса). Самые редкие (и бдительно охраняемые) способности, предоставляемые членам той или иной гильдии, требуют от персонажа обладания высоким уровнем Статуса, что заставляет представителей этой гильдии играть в политические игры с другими Бессмертными. Призвания гильдий входят в список способностей, на которые полагаются представители соответствующих организаций. Некоторые из таких способностей обладают уже очевидными сверхъестественными эффектами, хотя последние и находятся в тесной связи с ритуальными практиками той или иной гильдии. Восставшие могут приобрести лишь ограниченное количество таких Призваний, равное своему Статусу в Гильдии +1 (впрочем, порой можно услышать истории о мастерах гильдий, сумевших преодолеть это ограничение). Если протагонист утрачивает очко Статуса, к которому было приписано одно из его Призваний, он утрачивает доступ к этой способности. В таком случае игрок может либо вернуть часть опыта, потраченного на приобретение этой способности (см. описание ликвидации Призваний), либо просто оставить способность в инертном состоянии до тех пор, пока он не восстановит утраченное очко Статуса. Если игрок решает вычеркнуть из списка способностей базовое Призвание своей гильдии, он не получает опыта за его ликвидацию.

- **Напастьями** принято называть проклятые силы, способные заразить или искалечить душу Восставшего. Шуанхсен владеют этими способностями просто в силу своей природы (если слово “природа” вообще может использоваться в разговоре об этих созданиях), однако Восставшие также могут приобретать их после взаимодействия с Шуанхсен. Чаще всего Напасти становятся самыми мощными инструментами в арсенале Восставшего, однако их сила компенсирует собственные эффекты проклятиями, от которых вынужден страдать их владелец. Эта искажённая форма магии зачастую обладает очевидными для смертных эффектами и в целом отличаются жутким характером, только усугубляющим природу бессмертных мертвецов, решивших освоить это проклятое искусство (Рассказчики, примеры таких способностей описаны на стр. 197). Восставшие могут обладать лишь ограниченным числом Напастей, равным (10 – Память протагониста). Персонажи, теряющие доступ к Напастям из-за восстановления Памяти, не могут удерживать эти способности в “резерве” и вместе с тем не получают опыта за их ликвидацию.

- **Остальные Призвания** не вписываются ни в одну из основных категорий. Эти способности могут не требовать выполнения никаких условий либо, напротив, требовать обладания необычной характеристикой наподобие высокого значения Культа. Несмотря на это, подобные Призвания трудно категоризировать по степени их могущества, а способы проявления их эффектов разнятся от одной силы к другой. Просто ознакомьтесь с отдельными описаниями этих Призваний. Когда Восставший приобретает одно из таких Призваний, он *заменяет* один из слотов, предназначенных для его Духовных Призваний или Призваний гильдии, полностью замещая его.

Приобретение Призваний

Восставшие входят в игру с ключевым Призванием их гильдии, одним Духовным призыванием, предопределяемым их Судьёй, и ещё одним свободным Призванием, которое самостоятельно выбирает игрок. Приобретение Призваний в игре стоит 17 очков опыта (или 15 в случае с ключевыми Призваниями суждения, гильдии или судьбы). Эта стоимость может упасть до 15 (или 13 в случае с ключевыми Призваниями), если игрок предоставляет выбор конкретного Призвания Судье. В таком случае выбор наделяет его тем Призванием, которое позволяет Восставшему лучше понять, что требуется от него в ходе Сошествия – если вообще не в ходе всего её вечного существования. Рассказчик не должен приписывать игрокам Напасти вместо обычных Призваний, если только не убеждён, что игрок оценит столь неожиданно появившееся у его персонажа проклятие (и даже тогда игроку следует удовлетворить все условия получения Напасти).

Ликвидация Призваний: Как и подобает столь временным и загадочным способностям, как Призвания, эти оккультные силы могут быть сознательно “ликвидированы” игроком с целью дальнейшей замены другими Призваниями. В таком случае персонаж не просто добавляет новую силу в список имеющихся, а полностью замещает одну из них. В таком случае персонаж утрачивает старую силу и получает 8 очков опыта для приобретения новой способности.



Веление Судьбы

Время от времени в описаниях Призваний и Изречений встречается указание, что конкретный результат проявления этих способностей определяет Судьба. Это означает, что Рассказчик сам выбирает результат проявления сверхъестественной силы, основываясь на замысле текущей истории и его планах на её развитие. Таинственные силы и преимущества Бессмертных, бушующие в их душах, могут гарантировать, что проявления этих Призваний и Изречений приведут персонажей к новым духовным открытиям, а потому, даже если действие силы определяет Судьба, это вовсе не значит, что подобный эффект будет носить случайный характер. Кроме того, Рассказчик должен видеть в таких ситуациях прямую возможность направить историю в нужное *персонажам* русло. В случае с Рассказчиками, которые полагаются в большой степени на импровизацию, чем на готовый сюжет, такая “Судьба” становится нарративной силой, движущей персонажей к захватывающим и интересным сценам, практически всегда заставляя мумий принять участие в ситуациях и испытаниях, которые могут привести их к личным достижениям. Хотя Судьба может поставить жизнь персонажа в опасность (что происходит гораздо чаще, чем может показаться на первый взгляд), важно помнить, что её вмешательство в реальность – скорее благословение, чем проклятие. Мумии подобны воплощённым богам. Стоит ли удивляться тому, что вселенная отводит им исключительно богатые и насыщенные событиями жизни?



Использование Призваний

По большей части, Призвания работают по тем правилам, которые перечислены в их описании. Восставшему не нужно совершать каких-либо действий, чтобы получить эти преимущества, хотя они и не могут “отказаться” от эффектов активных Призваний. Если эффекты разных Призваний вступят в конфликт друг с другом, только Судьба сможет определить, какой эффект будет обладать приоритетом. В целях баланса Рассказчику следует отдавать первенство способностям с более специфическими эффектами, нежели универсальным Призваниям.

Некоторые Призвания позволяют мумиям активировать определённые способности за счёт вложения Воли. В таком случае мумия может использовать *любое* количество Воли в пределах раунда в качестве пассивного действия. Такой расход Воли не влияет на стандартную способность протагониста вложить *одно* очко Воли за раунд для получения обычных преимуществ подобного действия.

Обличение древнего ужаса

Требования: Шеут 3

Эффект: В качестве мгновенного действия Восставший обращает свой гнев на одну конкретную цель, находящуюся рядом с ним. Ему не нужно ничего говорить, хотя некоторым из Восставших нравится подчёркивать этот ритуал чередой веских слов, поскольку жертва будет помнить эту реплику до конца своей жизни. В течение этого (и только этого) раунда цель подвергается сокрушительному воздействию Сибариса и видит в мумии то, чем она является, хотя данное Призвание и не обнажает натуру мумии перед

остальными участниками сцены. Даже уникальные жертвы, обладающие иммунитетом к Сибарису, находят этот опыт весьма и весьма травмирующим.

Игрок мумии вкладывает одно очко Воли и проходит проверку Внутренности + Запугивания. Цель сопротивляется броском Решительности + Самообладания + Схема. Если только она не обладает Добродетелью Стойкости, жертва добавляет к целевому числу⁶ броска единицу. Если мумия побеждает, жертва получает фобию, связанную со страхом вновь встретиться с этой мумией (см. стр. 97 книги **World of Darkness Rulebook**). Жертвы, уже обладающие определённой фобией, вместо этого отягощают её до степени Истории (см. стр. 97 книги **World of Darkness Rulebook**). Те, кто уже страдает от Истории, чувствуют, как страх распространяется на другие сферы их жизни, а потому получают отклонение Избегания (см. стр. 100 книги **World of Darkness Rulebook**). Все описанные отклонения направлены только на данную мумию. Для избавления от Избегания требуется неделя, ещё неделя - для исчезновения Истории и, наконец, целый месяц - для преодоления Фобии (а это значит, что полностью сокрушённой ужасом жертве необходимо провести шесть недель без контакта с мумией для полного выздоровления). Каждая успешная активация этой способности обнуляет время, проведённое жертвой в целях выздоровления, после чего та обязана начинать всю процедуру реабилитации заново.

Благословенная сила

Требование: Ка 1

Эффект: Тело мумии служит ей подлинным храмом, освящающим её атлетические способности. Данное Призвание дублирует эффекты Благословенной души (см. ниже), однако относится к использованию Физических Атрибутов и Навыков вместо Социальных.

Господство над разумом

Требование: Ба 1

Эффект: Судьба любой мумии наделяет её непостижимой мудростью и подталкивает её разум к осмыслению важных явлений. Данное Призвание дублирует эффекты Благословенной души (см. ниже), однако относится к использованию Ментальных Атрибутов и Навыков вместо Социальных.

Компаньон

Требования: Ба 1

Эффект: Отношения мумии с определённым животным становятся важной частью истории её жизни, а потому повторяются в каждом воплощении по мере того, как прежние жизни мумии обрываются под гнётом времени или полученных ран. Восставший сам выбирает себе компаньона, коснувшись его и наладив контакт с его душой в качестве пассивного действия. Это животное остаётся выбранным компаньоном Восставшего до самой своей смерти, после чего мумия получает возможность выбрать себе замену. Хотя Призвание и позволяет выбрать любое животное, оно работает с особой силой в случае с зачарованием существ, пользовавшихся религиозным почётом в древнем Египте.

Выбранное животное получает следующие особенности:

- Любые действия, сопряжённые с броском дайсов, понижают целевое число на -2 единицы.
- Животное получает иммунитет к Сибарису.
- В качестве пассивного действия мумия может заимствовать чувства своего компаньона, заменяя их собственными до тех пор, пока персонаж сознательно не прервёт

⁶ Как будет видно далее в этой главе, под целевым числом подразумевается цифра на десятиграннике, соответствующая успеху (обычно 8).

эффект. Он видит то, что видит животное, слышит то, что слышит его компаньон, и так далее.

- Восставший может телепатически передавать инструкции своему любимцу, вне зависимости от расстояния. Компаньон повинует команды мумии как персонаж с Интеллектом 1, однако не может самостоятельно приходить к разумным решениям в остальных сферах деятельности.

- И мумия, и компаньон могут чувствовать души друг друга. Это позволяет каждому из них отслеживать местоположение своего спутника, как если бы они обладали особым внутренним компасом.

- Мумия может коснуться своего фамильяра для того, чтобы передать ему свои временные отклонения. Компаньон выражает полученное отклонение в соответствии со своим стандартным поведением. Таким образом, кошка, страдающая от буйного помешательства, может стать чрезвычайно привередлива в пище или невероятно раздражительна в случае с нарушением её капризов. Животное переносит переданное отклонение в течение одной недели, по окончании которой оно приходит в себя.

- Если в древнем Египте животное считалось священным (особенно явно это прослеживается в случае с собаками, кошками, крокодилами, соколами, змеями и некоторыми другими представителями фауны), оно получает урон и исцеляет его по тем же правилам, что и Восставшие.

Ярость звериной души

Требования: Шеут 1

Эффект: Мумии - настоящие монстры: в конце концов, таковы все люди. И подобно большинству монстров, Восставшие безуспешно пытаются стать чем-то большим, подчас вводя себя в заблуждение и выстраивая целые системы философских положений и аксиом. Однако за этим фасадом скрывается дикая натура животного. Ярость звериной души разрывает эту завесу, оставляя только рычащий Шеут, беснующийся в теле мумии.

Пассивная активация Ярости стоит всего очка Воли и длится до окончания цены. Состояние ярости наделяет мумию следующими преимуществами и ограничениями:

- Интеллект мумии падает до 1, а потому персонаж способен предпринимать только те действия, которые может осмыслить и инициировать любой примитивный гоминид. Оценку действий выносит Рассказчик. По-настоящему сложные действия или усилия по проведению умственной деятельности становятся для мумии невозможны. Перечень недоступных действий включает также использование языка (за исключением простейших реплик и самых базовых построений). Память мумии остаётся неизменной, что позволяет ей действовать безвредно для друзей и случайных свидетелей, однако она приобретает предрасположенность к гневу и яростно реагирует на любую воспринятую угрозу с максимальной силой, доступной её воскрешённому телу.

- Её примитивный разум, питаемый гневом, полностью отвергает любые чужеродные влияния, что позволяет полностью аннулировать все виды контроля над разумом, иллюзий, управления эмоциями и других аналогичных способностей. Все временные отклонения начисто стираются под напором бешенства, а потому Восставшие порой чувствуют себя куда более спокойными, чем раньше, когда приходят в себя после этого всплеска эмоций. Сверхъестественные эффекты, наложенные на разум протагониста, полностью блокируются во время действия данной способности. Сверхъестественные методы чтения мыслей или исследования памяти Восставшего позволяют увидеть лишь красный туман, застилающий разум мумии.

- С точки зрения укрепления Силы и/или Выносливости посредством Колонн Сехем мумии считается 10-уровневым.

Благословенная защита

Требования: Рен 2

Эффект: Мумии бессмертны. Однако большая часть их имущества далеко не столь долговечна. Это Призвание предоставляет мумии следующие преимущества:

- Собственность Восставшего не ржавеет, не гниёт и не переносит любых других отрицательных эффектов под воздействием времени. Еда будет свежей даже через несколько сотен лет. Полы и стены гробницы будут лишены даже малейших следов эрозии. Предметы не будут изнашиваться даже от постоянной эксплуатации, за исключением тех деталей, которые изначально были предназначены для обильного расхода. Например, лезвие клинка останется бритвенно-острым до скончания времён. Кроме того, любой бросок на повреждение подобных предметов добавляет к целевому числу единицу. Такая защита распространяется на всё имущество, находящееся в собственности Восставшего (включая имущество, разделенное с другими персонажами до максимума из четырёх “совладельцев”, не считая самого персонажа). Призвание накладывает этот эффект на любое имущество мумии, даже если оно рассеяно по всему свету. Оставленные без присмотра предметы будут пользоваться подобной защитой до тех пор, пока кто-нибудь не присвоит их себе и не станет пользоваться ими в течение целого года. После этого защита спадает, и время начинает причинять найденному предмету обычный вред.

- Мумия способна очистить своё тело (включая любую одежду или предметы, которые она носит при себе) в качестве мгновенного действия. Эта способность воздействует также на любой предмет, которым она владеет и которого она касается в момент применения силы, вне зависимости от его размера. Эффект не работает в присутствии смертных наблюдателей, хотя компаньоны и культисты Восставшего не блокируют действия подобной магии. По площади очищаемых предметов пробегают золотистые волны, под воздействием которых выкипает вся грязь, пыль, кровь и другие субстанции, оставляющие позади себя первозданный облик объекта, на который была направлена эта сила.

- Восставший способен визуализировать любой из своих предметов, чтобы воззвать к неосязаемым узам между ними. До тех пор, пока ничто не нарушает связь мумии с её имуществом, она способна ощущать местоположение своих предметов с такой точностью, как если бы на них указывал специальный внутренний компас. Она не может оценить расстояние до цели навскидку, однако способна мысленно отследить всю дорогу до неё или определить её местоположение на карте, которую держит в руках.

- Мумия может коснуться объекта, которым не владела раньше, и сделать его своим в качестве мгновенного действия, произнеся магическую формулу присвоения. Если у объекта нет владельца, успех считается автоматическим. Если предмет не бесхозен, результаты проверки Решительности + Сехема со стороны мумии сопоставляются с аналогичным броском со стороны текущего владельца предмета. Владелец добавляет по +1 дайсу за каждое десятилетие, на протяжении которого он владел предметом, до максимума из +5 дайсов. Если мумия преуспевает, её игрок тратит пункт Воли и присваивает объект себе.

Благословенная душа

Требования: Аб 1

Эффект: Сама Судьба преклоняется перед великолепием мумии. Всякий раз, когда персонаж предпринимает действия, сопряжённые с броском дайсов и основанные на Социальных Атрибутах или Навыках, на которых мумия обладает соответствующей Специализацией, игрок может вложить очко Воли, чтобы уменьшить целевое число на единицу. После этого эффект Призывания распространяется на все Социальные Навыки, на которых персонаж обладает Специализацией. Преимущество сохраняется до окончания сцены.

Сокращение целевого числа от Благословенной души не складывается с эффектами Благословенной силы и Господства над разумом (в тех обстоятельствах, когда мумия использует больше одной из этих способностей).



Целевые числа и Судьба

Целевое число броска представляет собой минимальную цифру на десятиграннике, которая может принести персонажу успех. Ни один бросок не может использовать эффект “снова-икс”, где “икс” меньше целевого числа. Таким образом, если целевое число равно девяти, то правило “снова-восемь” становится “снова-девять” и так далее. По стандартным правилам любые броски в Море Тьмы обладают целевым числом 8, хотя в редких случаях эта планка повышается до 10. Проклятия мумий также способны увеличить целевое число до 10, в то время как их благословения могут понизить его до 6 (с учётом всех модификаторов).



Невидимый шаг

Требования: Шеут 3

Эффект: Восставший может принять мгновенное действие, чтобы скрыться от глаз окружающих. Игрок делает бросок на Скрытность с бонусом, равным значению своего Шеута. Результаты проверки сопоставляются с Сообразительностью + Самообладанием противника.

Эффект способности вступает в силу в том случае, если игрок получает больше успехов, чем потенциальные свидетели, или если игрок получает исключительный успех. В этом случае считается, что персонаж отвлекает внимание своего противника или перемещается в пространстве в мгновение ока. Как бы то ни было, успех позволяет мумии мгновенно телепортироваться в определённом направлении в пределах (Шеут x10) ярдов. Мумия попросту растворяется в тенях и материализуется из них, избегая чужого внимания. При этом мумия должна видеть точку, в которую она собирается телепортироваться, либо помнить, как она выглядела раньше. Она не способна переместиться туда, куда смотрит другое разумное существо, хотя исключительный успех всё же позволяет ей выкроить нужный момент, когда никто не смотрит в то место, куда она пытается переместиться. Первое использование этой способности в каждой сцене считается бесплатным. Последующие активации в пределах сцены требуют по очку Воли.

Восставшие часто используют Невидимый шаг для нападения, появляясь за спиной ничего не подозревающего противника или перемещаясь в укрытие для ведения огня на поражение. До тех пор, пока враг не поймёт, куда переместилась мумия, он не сможет применять Защиту от её нападений.

Зачарованные жизни

Требования: Рен 2

Эффект: Мумия существует на высочайшем экзистенциальном уровне, на котором отрицательные условия, которые могут оказаться опасными для большинства обитателей Мира Тьмы, просто не могут ей повредить. Подобное состояние обеспечивает её следующими бонусами:

- Мумия перестаёт сталкиваться с мелкими бытовыми трудностями. Когда она ловит такси, к ней сразу подъезжает свободная машина. Она редко (если вообще когда-либо) сталкивается с необходимостью остановиться на светофоре из-за красного света. Голуби пачкают любые другие автомобили, кроме машины Восставшего. А ведь эти примеры касаются только попыток добраться до нужного места. Остальная часть её жизни оказывается столь же свободна от незначительных трудностей. К несчастью, подобное

везение не распространяется ни на что более серьёзное, нежели крохотные, досадные мелочи, не говоря уже о реальных проблемах. Хотя не следует забывать, что порой мумии сами ищут эти “реальные проблемы” для того, чтобы сделать своё Сошествие как можно более запоминающимся.

- Игрок может вложить очко Воли, чтобы продиктовать результат вытягивания карты, броска костей или другого случайного события, обладающего определённым числом исходов. Такой результат должен быть *возможен*, а потому колода не может предоставить мумии два туза пик, если содержит только одну копию этой карты. Рассказчик должен сам решить, насколько допустима та или иная ситуация, балансируя между “маловероятным” и “невозможным”. Если два персонажа направляют эту (или аналогичную) способность друг против друга, действие магии обнуляется, и конфликт разрешается сам по себе, безо всяких модификаций.

- Игрок может вложить очко Воли в качестве пассивного действия, чтобы до конца сцены оградить *все* действия своего персонажа от увеличения целевого числа из-за воздействия чужих Призваний и Изречений.

Неутомимый странник

Требования: Ка 2

Эффект: Бесстрашная сила мумии наделяет её способностью выстаивать даже в самых суровых условиях, сплачивая друзей и союзников вместе для того, чтобы выполнить свою задачу. Эта способность наделяет мумию следующими эффектами:

- Персонаж добавляет значение Ка к любому запасу дайсов, направленному на сопротивление страху или отчаянию, если только рейтинг Ка не является частью этого запаса по стандартным правилам.

- Мумия бесплатно получает Преимущество *Крепкая спина* (см. стр. 113 книги **World of Darkness Rulebook**), которое действует *постоянно*.

- Мумия бесплатно получает Преимущество *Вдохновитель* (см. стр. 115 книги **World of Darkness Rulebook**), которое также действует постоянно. Всякий раз, когда она использует это Преимущество в попытках наделить кого-либо очком Воли, этот персонаж также получает свободу от любых отклонений до окончания сцены. Он может действовать с полной ясностью сознания, хотя по окончании сцены его ждёт полное возвращение всех психических расстройств. Кроме того, наряду с очком Воли такой персонаж получает Преимущество *Крепкая спина* на одни сутки (если только он не обладал этим Преимуществом раньше).

- Во время пребывания в незнакомой местности персонаж может пассивно вложить очко Воли в ходе броска на Выживание, чтобы преобразовать результат в исключительный успех.

Смертельное зрение

Требования: Шеут 1

Эффект: Близость Восставшего к загробному миру дарует ему следующие способности:

- Он может замечать призраков, обитающих в царстве Сумрака, воспринимая их всеми органами чувств. Также он видит призраков, вселившихся в живые (или воскрешённые) тела, поскольку таких существ отличает лёгкая прозрачная аура, окутывающая их плоть.

- Он получает ограниченную форму Духовного зрения, позволяющего читать только Пороки, Нравственность и Шеут окружающих. Запас дайсов складывается из Сообразительности + Расследования + Шеута мумии, которому противостоит Решительность + Самообладание цели. Сехем к броску сопротивления не добавляется. Провал означает, что мумия ничего не узнаёт, а игрок должен вложить очко Воли для последующей попытки исследовать эту же цель в пределах этой же сцены. Попытка

изучить одержимое существо позволяет узнать качества паразитирующего духа, а не носителя.

- Игрок сокращает на единицу целевое число бросков, направленных на обнаружение нежити (призраков, вампиров, ходячих мертвецов, Безжизненных, других мумий и так далее). Восставший признаёт в обнаруженных представителях мира мёртвых самую настоящую нежить, хотя он и не способен дифференцировать их, ограничиваясь только поверхностными определениями наподобие “мумия” и “не мумия”.

- Игрок может потратить одно очко Воли, чтобы оградить Восставшего от воздействия нежити до окончания сцены. В ходе действия этой способности рейтинг Шеута становится штрафом на все мистические попытки нежити повлиять на протагониста, если только агрессором не является другая мумия или Садих.

Божественное спокойствие

Требование: Аб 1

Эффект: Мумия способна укрепить свои Социальные Атрибуты, вкладывая очки Колонн и используя те же правила, которые позволяют ей увеличивать и свою Ловкость. Тем не менее, повышать Социальные Атрибуты на единицу она способна даже при первом уровне Сехема.

Восставший должен потратить очки Колонн только на один конкретный Атрибут. Он не способен распределять бонусные очки между несколькими характеристиками. Повышение Самообладания увеличивает и значение Воли (до максимума 10), однако не наделяет мумию самими пунктами Воли.

Сокрушительная мощь

Требования: Ка 3

Эффект: Непостижимая сила Восставшего иногда способна творить поистине жуткие вещи.

- Персонаж добавляет +2 к своему значению Силы в целях подъёма/перемещения грузов.

- Значение Ка вычитается из показателя Инициативы противников, вступающих в схватку с мумией (до минимума 0), если до этого они хотя бы раз видели, как персонаж демонстрирует свою невероятную силу или боевое умение. В таком случае встреча с мумией будет вызывать у врагов ужасающие воспоминания о её могуществе, сея в их сердцах панику и смятение.

- Всякий раз, когда мумия наносит одно или несколько очков урона противнику в ближнем бою, игрок волен объявить, что противник падает навзничь.

- Мумия не получает урона от попыток нанести повреждения неподвижным объектам, даже если ударяет по ним голыми руками.

- Персонаж может вложить очко Воли, чтобы сделать своё значение Ка бронебойным рейтингом. До конца сцены этот рейтинг применяется ко всем атакам ближнего боя, направленным на повреждение неподвижных объектов.

Стойкая плоть

Требования: Ка 1

Эффект: Тело мумии приобретает даже большую устойчивость к повреждениям, нежели та, которой отличаются большинство Восставших. Данное качество наделяет мумию следующими преимуществами:

- Никакие естественные условия окружающей среды (помимо самых смертоносных) не налагают штрафов на броски мумии, не вредят ей и не наносят ущерб. Например, она может заплывать в трубу на дне океана, не волнуясь о температуре и давлении. Разумеется, иммунитет к штрафам не распространяется на другие испытания, связанные с поиском следов, отслеживанием жертвы и остальными проверками восприятия.

- Первые несколько атак, нанесённых мумии пламенем в пределах сцены, наносят летальный урон вместо аггравированного. Количество атак, которым сопутствует смягчение урона, равно значению Ка самой мумии. Если мумия находится в гробнице, количество применений этой способности удваивается.

Обострённые чувства

Требования: Рен 2

Эффект: Восприятие мумии расширяется, открывая ей истины и величие, неизвестные простым смертным. Обострённые чувства предоставляют мумии многочисленные преимущества:

- Она может замечать призраков, обитающих в царстве Сумрака, воспринимая их всеми органами чувств. Также мумия видит призраков, вселившихся в живые (или воскрешённые) тела, поскольку таких существ отличает лёгкая прозрачная аура, окутывающая их плоть

- Игрок добавляет +2 дайса к следующим действиям: броскам восприятия, проверкам Ремесла на создание произведений искусства, проверкам Расследования при попытках решить загадку. Эта премия увеличивается до показателя Рен мумии в тех ситуациях, когда Судьба привлекает её внимание к особым деталям или направляет её руку. Даже если действие оканчивается провалом, мумия интуитивно понимает, что данная ситуация обладает для неё каким-то особым значением.

- Непостижимое эстетическое восприятие мумии позволяет ей постоянно анализировать и синтезировать смысл известных ей фактов, что наделяет её Преимуществом *Здравый смысл* (см. стр. 108 книги **World of Darkness Rulebook**) вкупе с *Медитативным сознанием* (см. стр. 109 книги **World of Darkness Rulebook**). Обе характеристики действуют постоянно, а потому персонаж получает соответствующую компенсацию в очках опыта, если уже имеет одно или даже оба этих Преимущества.

- Уверенные движения и зоркий взгляд позволяют мумии вычестить значение Рен из штрафа за стрельбу на среднюю и большую дистанцию.

Погребённая слава

Требования: отсутствуют

Эффект: Мумия получает возможность вкладывать по очку Воли за сцену, чтобы добавлять к своему рейтингу Сехема бонус, равный ключевой Колонне. Этот бонус применяется только тогда, когда мумия находится в пределах своей гробницы. Бонус не способен поднять рейтинг Сехема выше 10, не может наделить мумию сверхъестественной волей и не способен предотвратить её смерть при падении подлинного Сехема до нуля.

Благородное сердце

Требования: Аб 2

Эффект: Восставший черпает внутреннюю силу в самых благородных аспектах своей души.

- Мумия может восполнять по очку Воли за сцену, действуя в соответствии со своей Добродетелью (как и в случае с Пороком) в дополнение к обычному восстановлению всей шкалы Воли один раз за сессию. Добродетель не может предоставить ей очко Воли в той же сцене, в которой она уже получила Волю за удовлетворение своего Порока.

- Игрок добавляет рейтинг Аб к проверкам медитации. Кроме того, Восставший способен достигнуть получасового эквивалента медитации всего за пять минут концентрации (см. стр. 51 **World of Darkness Rulebook**). Данное Призвание не воздействует на проверки Памяти, связанные с попытками восстановить силу Колонн.

- Мумия не переносит штрафов при использовании нетренированных Социальных Навыков.

Вечная легенда

Требование: Рен 5

Эффект: Имя Восставшего стало молитвой, мистической тайной, вычерченной в небесных чертогах. Мумия способна использовать это преимущество двумя способами:

- Вне зависимости от того, бодрствует мумия или пребывает в состоянии посмертного отдыха, она способна наделять особым могуществом смертных последователей, взывающих к её имени. Любой смертный может произнести имя протагониста для того, чтобы увеличить свои шансы на выполнение действия, требующего броска дайсов - но только если он правильно произносит имя Восставшего и намеревается добиться благословения мумии (иными словами, две мумии с одинаковыми именами будут получать только те молитвы, которые были предназначены специально для них). Правильно прочитанная молитва направляет силу персонажа на укрепление могущества его просителя. Если успех просителя служит интересам Восставшего или предоставляет ему определённую помощь (даже если всего лишь косвенную), целевое число броска уменьшается на единицу. В обратном случае бросок автоматически оканчивается полным провалом.

- Во время как душа мумии находится в Дуате, Судьба гарантирует, что её имя и связанное с ним почтение не исчезнут из разума смертных. Мумия получает бесплатное очко Культа (см. стр. 157) за каждое десятилетие, проведённое в загробном мире. Эти очки не могут превысить максимальное значение культа, которым когда-либо обладала мумия. Иными словами, если какая-либо катастрофа приводит к гибели мумии и её культа, последователи начнут активно работать над восстановлением прежней славы своего культа. Тем не менее, возвращение былой славы не может протекать пассивно: мумия должна лично подняться и расширить круг своих последователей.

- Восставший способен направить могущество своего имени на благословение других мумий. Для этого он выбирает любое число Восставших, которых он видит в данный момент, и вкладывает очко Воли. Все адресаты этой способности восполняют по одному очку Воли и по одной Колонне, связанной с их суждением. Персонажи могут получить эти бонусы только однажды за день.

Парение сокола

Требование: Ба 1

Эффект: Хотя при помощи этого Призвания мумия и не способна летать, прыжки на выдающееся расстояние (и изящество, с которой она осуществляет эти прыжки), порой вызывают обратное впечатление.

Данное Призвание обеспечивает Восставшего следующими преимуществами:

- Восставший может автоматически измерить расстояние и прикинуть свои шансы преодолеть его одним прыжком, не делая никаких бросков.

- Игрок добавляет рейтинг Ба к проверкам прыжков (см. стр. 66 основной книги Мира Тьмы) и любым броскам, сделанным для попыток мумии удержать баланс.

- В случае с прыжками и попытками удержать баланс мумия понижает целевое число на единицу.

- Мумия не переносит штрафов от воздействия окружающей среды, когда осуществляет прыжки.

- Восставший переносит один пункт повреждения только за каждые (Ба +3) ярда, которые он пролетел при падении, вместо одного пункта за каждые три ярда. Любой человек или предмет, на который он приземлился, также подсчитывает урон с учётом данного правила, что позволяет снизить объём повреждений, нанесённых случайным жертвам.

Знакомое лицо

Требование: Рен 1

Эффект: Люди всё время сталкиваются с незнакомцами, каждый день взаимодействуя с сотнями новых личностей или перекидываясь с ними чередой ничего не значащих реплик – и это уже не говоря о постоянных партнёрах, с которыми человек взаимодействует на протяжении всей своей жизни. Мумии, обладающие этой способностью, знают, как использовать в своих целях то чувство паники и неловкости, которое вызывает столкновение смертного с внешне знакомым, но всё-таки неизвестным ему человеком. Под воздействием магии у собеседника мумии возникают ложные воспоминания, которые делают облик протагониста знакомым и дружелюбным в его глазах. Собеседнику кажется, что перед ним человек, который, возможно, когда-то сделал для него что-то хорошее. Если же собеседник и мумия действительно связаны давней, приятной историей, то смертного посещает череда ярких картинок, напоминающих об этом прошлом в ходе мимолётного видения.

Для того, чтобы использовать эту способность, мумия должна интуитивно постичь имя собеседника, потратив на это мгновенное действие. Она не узнаёт истинного имени жертвы, вместо этого получая лишь то обращение, которое лучше всего подойдёт в данной ситуации. Когда мумия извлекает имя из разума смертного, магия создаёт кратковременное соединение между собеседником и Сехемом протагониста.

Игрок делает бросок на Манипулирование + Обман против Сообразительности + Эмпатии + Сехема жертвы. Если её и жертву объединяет общее (и приятное для воспоминаний) прошлое, мумия может заменить свой бросок проверкой Внушительности + Коммуникабельности. Если мумия набирает больше успехов, жертва начинает считать, что мумия - её старый друг, одноклассник, коллега или другая персона, с которой можно беззастенчиво поболтать. В результате до окончания сцены протагонист может добавлять значение Рен в качестве бонуса к любым социальным проверкам, направленным на данного смертного.

Если больше успехов удаётся получить смертному, он приобретает иммунитет ко всем дальнейшим применениям Знакомого лица той же мумией в течение одного дня. Тем не менее, он не понимает, что его едва не поймали в ловушку мистическим образом (учитывая ограниченное восприятие смертных), а мумия всё равно узнаёт одно из его имён. Бонус от этой способности не применяется против целей, которые могут чувствовать магию, а потому быстро распознают фальшь в своих ложных воспоминаниях, хотя волшебство, поддержанное реальными воспоминаниями, всё ещё работает на таких жертвах.

Грозный дух

Требования: Шеут 3

Эффект: Потенциальная возможность мумии творить великое зло становится источником её могущества. Обретая контроль над самыми жуткими уголками своей души, Восставший препятствует тому, чтобы это зло завладело им. Грозный дух предоставляет мумии следующие преимущества:

- Однажды за эпизод мумия может предпринять действие, которое удовлетворяет её Пороку, однако получить от него эффект, сопоставимый с удовлетворением Добродетели. В этом случае мумия восстанавливает все потраченные очки Воли благодаря выплеску очистительной страсти. Персонаж не способен потворствовать своему Пороку означенным образом, если уже восстанавливал Волю благодаря Добродетели ранее в той же сессии, и при этом он не может вернуть все очки Воли при помощи Добродетели до окончания сессии после использования данной способности (иными словами, варианты пополнения Воли носят взаимоисключающий характер в пределах одной и той же главы).

- Восставшему достаточно лишь пяти минут (вместо стандартного часа) для опроса свидетелей. Каждый успешный бросок допроса также истощает жертву на одно очко

Воли. Если подобное истощение уменьшает Волю подозреваемого до нуля, он раскалывается, как в случае полного провала, и выкладывает мумии всё, что та хочет знать.

Дарование истины

Требования: Рен 1 (см. ниже)

Эффект: Смертный разум попросту не способен постичь всю возвышенность состояния истины. Им нужно в этом помочь. Для использования этого Призвания Восставший должен выбрать одну цель, не являющуюся другой мумией. Эта цель должна находиться в пределах физического восприятия протагониста. Кроме того, в активацию Призвания персонаж обязан вложить очко Воли. После этого цель временно получает Преимущество *Свидетель* (см. стр. 83), хотя она и не обязательно будет знать об источнике своего духовного просветления. За каждый прошедший день смертный может вложить очко Воли, чтобы продлить это благословение ещё на сутки, либо потратить соответствующее количество опыта, чтобы увековечить своё открытие в собственной памяти. Если же он не делает ни того, ни другого, благословение пресекается, и смертный начинает чувствовать, как из его разума ускользает дорожка к какой-то возвышенной, но уже забытой истине.

Если мумия обладает значением Рен 3 или выше, в дополнение к описанному результату она может даровать смертному Преимущество Языков из числа тех, которые она знает сама. Рен 5 позволяет мумии наделить смертного Преимуществом Здравого смысла (см. стр. 108 книги **World of Darkness Rulebook**). Мумия способна предоставлять любые из описанных выше Преимуществ даже в процессе одного-единственного благословения, что наделяет смертного способностью возобновлять действие всех Преимуществ всего за очко Воли в день. Кроме того, смертный может заплатить и обычные очки опыта для закрепления любой из даруемых характеристик на постоянной основе. Полученное знание и мудрость воспринимаются смертным подобно божественной способности проникновения в суть вещей или даже невероятного открытия, расширяющего весь его разум.

Величественное обличье

Требования: Аб 2

Эффект: Восставший пронизывает свою плоть всей глубинной энергией сердца, преображая себя в создание нечеловеческого великолепия.

- Мумия получает четвероуровневую версию Преимущества *Сногсшибательная внешность* (см. стр. 117 книги **World of Darkness Rulebook**), которая продолжает действовать на постоянной основе. Мумия получает обратно весь вложенный в Преимущество опыт, если приобретала данную характеристику ранее.

- Мумия получает возможность вложить очко Воли для того, чтобы окружить себя аурой королевской власти. Пребывая в таком состоянии, мумия утрачивает возможность использовать Скрытность для растворения в толпе, однако её величественная поступь вселяет в сердца врагов настоящий ужас. Даже самые омерзительные из монстров испытывают давно забытое чувство вины при мысли о том, чтобы напасть на Восставшего или запугать его (успешно или нет), а потому утрачивают по очку Воли за каждую попытку, если всё же решаются это сделать. Тем не менее, такие персонажи не могут утратить более двух очков Воли за сцену.

Скипетр короля-божества

Требования: Культ 3

Эффект: Метафизические связи между мумиями и их последователями оставляют свой отпечаток на полотне Судьбы. Всякий раз, когда мумия совершает действия, основанные на Атрибутах и/или Навыках и направленные исключительно на членов её культа, целевое

число снижается на единицу. В перечень таких действий входят самые разнообразные виды деятельности: атаки, допросы, попытки лечения или убеждения и так далее.

Божественное зрение

Требования: Рен 3

Эффект: Мумия способна настроить свои чувства на космические тайны, рассеянные по всему Миру Тьмы. Обычно это приводит к большему количеству вопросов, чем ответов, однако мудрость должна начинаться хоть где-то. Эта способность обеспечивает мумию следующими преимуществами:

- Всякий раз, когда Сехем мумии вспыхивает в ответ на Сехем другого Восставшего в пределах его чувственного диапазона, игрок узнаёт о рейтинге Сехема обнаруженной мумии. Персонаж получает эту информацию в абстрактном отношении, измеряя силу или слабость чужого Сехема относительно своего собственного.

- Восставший может вложить очко Воли, чтобы обострить своё восприятие до окончания сцены. В этом состоянии оккультные явления и сущности объединяются в своеобразной синестезии, показывая Восставшему, как работает магия, которую он наблюдает в действии. Подобное восприятие позволяет игроку делать пассивные броски, используя Сообразительность + Оккультизм в качестве основы для проверки на восприятие потусторонних существ и явлений. Это включает в себя изучение сверхъестественных особенностей, а также магических эффектов, лежащих на цели. Модифицируйте эти проверки штрафом -1 в случае простыми или глобальными эффектами, -3 в случае с большинством остальных и -5 в случае с чрезвычайно редкими или малозаметными эффектами. В случае успеха персонаж получает общее представление о том, свидетелем чего он только что стал. Так, например, при встрече с вампиром мумия может почувствовать сильный запах крови, услышать далёкие крики и интуитивно понять, что незнакомец представляет собой кровожадного монстра, лишённого дара подлинной жизни. Если позже вампир попытается использовать на мумии сверхчеловеческие силы, мумия получит шанс обнаружить эффекты этих способностей (а игрок узнает основные игромеханические факты о том, как работает эта сила). В дополнение ко всему, Божественное зрение позволяет мумии обнаружить воздействие сверхъестественных сил на окружающих.

Хватка смерти

Требования: Шеут 2

Эффект: Хватка мумии становится хваткой самой Смерти, безжалостной и неизбежной. Персонаж получает следующие преимущества:

- Бонус +2 ко всем броскам на захват противника. В темноте и локациях, тематически связанных со смертью (например, на кладбище, в морге или гробнице самой мумии) бонус возрастает до рейтинга Шеута мумии. Всякий раз, когда мумия захватывает противника с нулевым показателем Воли, персонажу становится об этом известно. В этом случае он получает возможность наносить летальный урон вместо тупого.

- Жертвы, взятые Восставшим в захват, мистическим образом оказываются неспособны издавать какие-либо звуки, которые могли бы привлечь внимание посторонних. Наблюдатели получают штраф, равный Шеуту мумии, на все броски, направленные на обнаружение мумии и/или её жертвы в то время, как персонаж держит кого-либо в захвате. Это правило включает и ненасильственные методы захвата, а потому придают особого уединения и романтическим объётам.

- Хватка смерти помогает мумии стремительно вставать на ноги, что позволяет ей подниматься с земли в качестве пассивного действия. Тело мумии буквально поднимается вверх, словно марионетка, за нитки которой тянет незримый манипулятор.

- Сверхъестественное восприятие мумии позволяет ей перехватывать на лету снаряды, направленные в неё, даже если в роли таких снарядов выступают пули (см. стр. 68 книги **World of Darkness Rulebook**). В случае успеха Восставший не получает никаких травм.

Гнев хранителя

Требования: Ка 2

Эффект: Мумия способна разрывать врагов на куски голыми руками. В конце концов, смертные так хрупки...

- Мумия получает бонус +2 на проверки рукопашного боя. Если она находится в своей гробнице и/или защищает членов своего культа от смертельной опасности, бонус становится равен рейтингу Ка.

- Она не получает урона за попытку ударить неподвижный объект голыми руками.

- Пока персонаж обладает Силой 5 или выше (даже временно), он наносит летальные повреждения любыми атаками ближнего боя, которые обычно наносят тупой урон. Если протагонист решает нанести тупой урон, из его броска атаки вычитается -1 дайс из-за концентрации, необходимой для нанесения такого удара.

Наставление

Требования: Аб 3

Эффект: Слова Восставшего способны посеять семена гармонии и здоровья в других, помогая им преодолеть свои душевные травмы и исцелить физические раны. Мумия должна вложить очко Воли и сделать бросок на Внуительность + Память. Этот бросок получает бонус +3, если Восставший проводит полную сцену в подготовке к ритуалу. Если цель сопротивляется, она делает защитный бросок на Решительность + Самообладание + соответствующее Сверхъестественное Достоинство.

За каждый успех (количество которых может сократиться в случае сопротивления) цель мумии получает очко Нравственности (с максимумом 10 очков). Очки, пожертвованные персонажу, страдающему от временных отклонений, сначала должны быть потрачены на исцеление его безумия. Каждое очко преобразует тяжелые отклонения в умеренные или же устраняют умеренные целиком. Только после исцеления всех отклонений мумия может вложить оставшиеся успехи в повышение Нравственности своей цели. Если цель мумии носит сверхъестественный характер, то она получает очки соответствующей характеристики (будь это Человечность, Память или другое Достоинство).

Мумия может выбрать в качестве цели саму себя. В этом случае она получает только возможность исцелять отклонения, но не способна укреплять свою Память.

Под действием этой способности персонажи обычно ведут себя в соответствии с новым рейтингом Нравственности, однако могут сознательно совершать преступления, если готовы рисковать дегенерацией.

Повышение Нравственности обеспечивает обычное преимущество в форме устранения психических отклонений, однако более высокий рейтинг этой характеристики также поднимает планку в отношении поведения, допустимого для такого персонажа. Кроме того, если цель проваливает бросок на дегенерацию, она теряет очко своей настоящей Нравственности, а не предоставленный бонус. Например, персонаж с Нравственностью 4 может укрепить свою Нравственность до 7, однако со временем потерять один уровень, в итоге получив Нравственность 6 (из которых три принадлежат ему самому и три – подарены мумией). Единственным исключением из этого правила становится оговорка, согласно которой грехи, совершённые непосредственно для спасения собственной жизни, понижают бонусные очки Нравственности вместо настоящих. Например, вампиры вынуждены кормиться человеческой кровью просто затем, чтобы выжить, а потому грехи, связанные с питанием, уменьшают бонусные очки Человечности и ослабляют чары Восставшего – но не их настоящую Человечность.

Персонажи, подлинная Нравственность которых сокращается до нуля, теряют все преимущества этого Призвания и становятся жертвами полной и окончательной деградации.

Цель может вложить очки опыта, чтобы навсегда сохранить присвоенную ей Нравственность, даже если это сделает его временным “должником” Рассказчика. Тем не менее, такой игрок должен будет вкладывать все заработанные очки опыта в оплату долга до тех пор, пока не окупит приобретение всех бонусных очков Нравственности. Если только цель не решает закрепить бонусные очки Нравственности описанным выше образом, она утрачивает их по одному в день. Наконец, если цель получает травму, она способна исцелить небольшое количество тупого и/или летального урона, равное числу успехов, полученных мумией при активации данной способности.

Многократное использование этой силы на одной и той же цели не умножает её эффектов, однако способно исцелять дополнительные очки урона, не заживлённые при первом применении.

Жизнь в настоящем

Требования: Ба 2

Эффект: Мумия фокусирует свой вечный разум, блокируя в равной степени воспоминания о ветхой древности и заботы о будущем. Новые веяния более не способны поколебать её дух, и она легко приспосабливается к нынешним обстоятельствам.

- Восставший не страдает от штрафов за отсутствие очков в Ментальных Навыках.
- Фокусировка сознания и образ мыслей буквально прорываются сквозь темноту, позволяя мумии видеть во тьме, как если бы каждый глаз испускал луч света (см. стр. 140 книги **World of Darkness Rulebook**). Этот свет разума существует только в её воображении и не может быть замечен другими.
- Мумия может вложить одно очко Воли для осуществления конкретного социального или ментального действия, отменив все штрафы на один бросок.
- Игрок может вложить очко Воли для осуществления конкретного физического действия, отменив все штрафы за телесное или психическое состояние (спутанность мыслей, интоксикация, боль, страх и т.д.) или условия окружающей среды (туман, ураган, ветер, свет прожектора и т.д.) на один бросок.

Живой монолит

Требования: Ка 2

Эффект: Стойкость бессмертного тела мумии намного превосходит выносливость любого смертного. Это даёт персонажу следующие преимущества:

- Он игнорирует штрафы за раны.
- Игрок не страдает от штрафов за отсутствие Физических Навыков.
- Восставший получает дополнительные очки Здоровья, равные показателю его Ка.
- Игрок может вложить очко Воли, чтобы увеличить способность мумии поднимать тяжёлые грузы до конца сцены. Это позволяет Восставшему нести максимальный вес, который он может поднять в качестве однократной попытки подъёма (см. стр. 47-48 книги **World of Darkness Rulebook**) без напряжения и риска получить травму. Дополнительный вес, превышающий даже это значение, сопряжён со стандартными рисками.

Чудесный благодетель

Требования: Аб 2

Эффект: Восставший направляет русло своей Судьбы на помощь своим союзникам и на облегчение мук самых доверенных своих слуг. Мумия должна выбрать одного конкретного союзника или слугу, который с этого момента понижает целевое число одного броска (по выбору Восставшего) на единицу. Использование этой способности

требует одного пункта Воли, и даже её воздействие не способно уменьшить целевое число ниже 6.

Порождение ночи

Требования: Шеут 2

Эффект: Мумия черпает силы из своей тёмной натуры, приобретая следующие преимущества:

- Игрок понижает целевое число проверок на Скрытность на единицу в случае с бросками, направленными на сокрытие своего присутствия от окружающих. В тёмных локациях или в гробнице самой мумии целевое число понижается на -2.

- Игрок может вложить очко Воли, чтобы мумия немедленно приспособилась к темноте до конца сцены. В этом состоянии она может видеть в темноте безо всяких штрафов и не поддаётся на ложную, мимолётную красоту смертного тела (иными словами, только другие бессмертные получают бонус от Преимущества *Сногшибательная внешность*). Кроме того, его взгляд позволяет распознавать “нечистых” существ по ореолу теней вокруг них. Нечистыми считаются персонажи, для которых верно одно или несколько из следующих утверждений: Нравственность равна 3 или ниже, характеристика Нравственности отсутствует как таковая, персонаж восстанавливал Волю за счёт потакания своему Пороку в пределах сцены, персонаж совершил поступок, потребовавший проверки на Нравственность (независимо от результата такой проверки). Аура нечистых персонажей добавляет к броскам мумии на восприятие бонус в размере её показателя Шеута и даже в случае провала предупреждает её о наличии таких персонажей в округе.

- Игрок может использовать очко Воли, чтобы расширить возможности мумии по обнаружению и истреблению нечисти. Этот бонус сохраняется до окончания сцены и понижает целевое число любых действий, направленных на запугивание и уничтожение нечистых персонажей, на единицу (включая броски атаки). Мумия не способна замечать нечистых персонажей, когда этот бонус применяется без приспособления зрения к темноте (см. выше).

Пробуждение нигилиста

Требования: Ба 3

Эффект: В качестве мгновенного действия Восставший способен на удивление точно прокомментировать всю мимолётность, хрупкость и/или бессмысленность жизни. Всякий, кто слышит его комментарий, чувствует чудовищное экзистенциальное отчаяние – если только сам не принадлежит к числу бессмертных обитателей Мира Тьмы (последнее имеет место в случае с призраками, другими мумиями, вампирами и т.д.) Игрок вкладывает одно очко Воли и делает бросок на Внушительность + Экспрессию. Слушатели могут сопротивляться броском на Решительность + Самообладание + соответствующее Сверхъестественное Достоинство, прибавляя к целевому числу единицу, если только их Добродетелью не является Вера или Надежда.

Если мумия получает больше успехов, чем цель, слушатель получает временное отклонение в форме Депрессии (см. стр. 97 основной книги Мира Тьмы). Жертвы, уже страдающие Депрессией, получают Меланхолию. Меланхолия смягчается до формы Депрессии в течение недели, Депрессия же устраняется за месяц. Таким образом, персонаж, страдающий от Меланхолии, нуждается в пяти неделях мучительной борьбы за чистоту своего разума, чтобы полностью оправиться от полученной травмы.

Укор слабым

Требования: Ка 3

Эффект: Восставший в открытую демонстрирует сокрушительную силу своего мистического потенциала, вселяя ужас в сердца противников. Это Призвание может быть

использовано в качестве пассивного действия всякий раз, когда бросок мумии оканчивается исключительным успехом (однако враги или оппоненты мумии должны стать свидетелями этого действия). Кроме того, Бессмертный может использовать эту способность в качестве мгновенного действия, приняв величественную позу или просто похваставшись своими великими достижениями. Ничто в его действиях не выглядит в глазах наблюдателей сверхъестественным или необъяснимым, хотя определённые качества этой способности действительно черпают свою силу в магической энергии бытия.

Вне зависимости от того, с какой целью активировано это Призвание, мумия вкладывает очко Воли и делает бросок на Внушительность + Экспрессию + Сехем. К этому броску применяется также бонус за Преимущество *Сногшибательная внешность*. Враги мумии (или просто те персонажи, которые в данном случае конкурируют с ним за какой-либо ресурс) становятся потенциальными жертвами этой способности, хотя окончательное слово в выборе жертв остаётся за Рассказчиком. Такие жертвы проходят проверку Решительности + Самообладания + Сехема. Все потенциальные жертвы, получившие меньше успехов, нежели сама мумия, в течение следующего месяца страдают от Комплекса неполноценности (см. стр. 98 книги **World of Darkness Rulebook**), в то время как те, кто уже обладает им, начинают страдать от Тревоги (см. стр. 98 книги **World of Darkness Rulebook**). Те, у кого уже развилась Тревога, страдают от Иррационального мышления (см. стр. 99 книги **World of Darkness Rulebook**). Все эти отклонения лечатся в обратном порядке и требуют всего дня для смягчения Тревоги, а затем пяти недель для преодоления Комплекса неполноценности. Каждая успешная активация этой способности обновляет счётчик восстановления жертвы.

Восхождение фараона

Требования: Аб 3

Эффект: Эпические саги о деяниях Восставших могут варьироваться по форме, однако сюжет всегда остаётся прежним. Это Призвание обеспечивает персонажа следующими особенностями:

- Всякий раз, когда игрок решает получить новое Социальное Преимущество или увеличить рейтинг уже существующего, сама Судьба помогает ему достичь желаемого. Благодаря сверхъестественному сочетанию маловероятных обстоятельств и благоприятных встреч мумия получает невероятно широкие возможности для культивации нужных отношений. Так, победа в лотерее может предоставить ей все необходимые Ресурсы, в то время как группа новых (и весьма разговорчивых) друзей может обеспечить протагониста отличными Kontakтами. Персонажу остаётся только воспользоваться своим везением, чтобы оправдать покупку нужного Преимущества. Это Призвание не помогает мумии получить Преимущества, которыми она просто не в состоянии обладать.

- Всякий раз, когда мумия с этим Призванием утрачивает очко Социального Преимущества (вне зависимости от причины такой утраты), персонаж может восстановить предыдущий рейтинг данного Преимущества без вложения очков опыта. Это правило остаётся в силе даже тогда, когда Преимущество приобретает новый контекст (как, например, в случае с заменой одного Слуги другим).

Сияющая энергия

Требования: Рен 1

Эффект: Имя Восставшего буквально притягивает к нему жизненную силу подобно маяку, позволяя ему разделить часть своего бессмертия с теми, кто его окружает. Это Призвание наделяет протагониста следующие преимуществами:

- Он может добровольно получить очко аггравированного урона, чтобы исцелить одно временное отклонение. Подобное повреждение не оставляет на его теле никаких следов,

проявляясь в форме болезненной вялости. Тем не менее, в сочетании с другими травмами духовное истощение вполне способно убить его.

- Все живые существа в пределах количества ярдов, равных показателю Рен, помноженному на 100, временно получают Преимущество *Быстрое выздоровление*. Игроки могут сохранить этот бонус навсегда, оплатив Преимущество очками опыта, если их персонажи обладают достаточным уровнем Выносливости. В таких случаях воздействие Сехема неожиданным образом преобразует и возвышает их сущность над окружающим миром. Персонажи, уже обладающие этим Преимуществом, не получают никаких бонусов от присутствия мумии рядом с ними.

- Восставший может заплатить очко Воли, коснувшись персонажа, находящегося в беспомощном состоянии от полученных травм. Касание мумии считается мгновенным действием и оказывает на состояние раненого стабилизирующее воздействие. В этом случае раненый не будет получать дополнительных повреждений из-за своего состояния, если только ему не нанесут новых ранений.

Карающее проклятие

Требования: Ка 2

Эффект: Горе тем, кто посмеет нанести смертельную рану Восставшему. Магия этого Призвания обрушивается на всякого, кто убивает мумию, а также на всех, кто посмеет украсть или осквернить её останки. Этот эффект выполняет следующие функции:

- Всякий раз, когда мумия умирает, персонаж (или персонажи), несущий ответственность за смерть, страдают от порчи. Если в одной из будущих сцен (по воле Судьбы) провал в каком-либо броске будет сопряжён с реальным шансом получить серьёзную травму или погибнуть, все действия проклятого персонажа получают +1 очко к целевому числу. Что ещё хуже, любой провал в таком броске будет рассматриваться как *полный провал*.

- Если Восставший находится в состоянии медитации, лежит без сознания или погибает, все персонажи добавляют +1 к целевому числу своих действий при попытках украсть тело мумии или повредить его целостность. На повествовательном уровне Судьба также вступает в свои права, сводя такие попытки к череде маловероятных совпадений. Внезапный обвал в гробнице может блокировать доступ к останкам мумии. Появление патрульной машины может заставить врагов бежать и помешать им похитить останки Восставшего. Союзники или культисты могут прибыть буквально в последний момент. Иными словами, если Рассказчик способен объяснить невозможность противника повредить телу мумии, Судьба может стать идеальным инструментом в его руках. Даже самые маловероятные события никогда не бывают фатальными для противника, однако они могут быть для них крайне неприятными и/или неудобными. Тем не менее, Судьба вмешивается в ситуацию только однажды за сцену, а потому злоумышленники всё же обладают определённой возможностью пробиться через все препятствия и добиться успеха.

Пробуждение хайбита

Требования: Шеут 2

Эффект: В кризисный момент мумия, обладающая этим Призванием, может в качестве пассивного действия отказаться от подлинного контроля над своим умом и телом, обратившись вместо этого к самым низменным качествам своей природы. Внутренняя трансформация приводит одновременно к жуткому и катарсическому состоянию наподобие фуги, во время которого вопросы нравственности отступают назад и Восставший получает возможность делать то, что он должен в целях самозащиты. Это Призвание наделяет мумию следующими особенностями:

- Рейтинг Памяти временно падает до 1, что делает дегенерацию практически невозможной. Даже по окончании действия этого Призвания мумия не рискует потерять

очки Памяти за действия, совершённые ради удовлетворения своих примитивных желаний. Побочным эффектом становится проявление любых Напастей, известных мумии.

- Персонаж временно теряет свою Добродетель и оказывается неспособен восстанавливать Волю любыми методами, кроме потакания своему Пороку.

- Всякий раз, когда персонаж восполняет одно или несколько очков Воли благодаря потаканию своему Пороку, общая сумма увеличивается на единицу.

- Всякий раз, когда у персонажа появляется реальная возможность дать волю своему Пороку, не рискуя физической расправой (по мнению Рассказчика), он должен удовлетворить своё желание, если только игрок не решает вложить очко Воли в обмен на час самоконтроля.

- Призвание не заканчивается само по себе. Вместо этого мумия может попытаться освободить свой разум в качестве пассивного действия в любое удобное время, вложив очко Воли и сделав бросок на своё настоящее значение Памяти с бонусом +1 за каждый полный день активности этого Призвания, однако со штрафом, равным показателю Шеута. Если попытка не удаётся, игрок может попробовать освободить персонажа снова без каких-либо негативных последствий при условии, что у Восставшего остаётся достаточное количество Воли, которую можно вложить в активацию новой попытки освобождения.

Лёгкий бег

Требования: Ба 2

Эффект: Динамика движений мумии ускоряется, подчас достигая сверхъестественного уровня. Это Призвание наделяет протагониста следующими особенностями:

- Восставший бесплатно получает первоуровневый вариант Преимущества *Быстрый бег* (см. стр. 112 книги **World of Darkness Rulebook**). Бонус увеличивается до второуровневого варианта при уровне Ба 3 и третьёуровневого – при уровне Ба 4.

- Пока мумия остаётся вне поля зрения живых существ, она способна удваивать свою Скорость (с учётом представленного выше бонуса). Духи и призраки не считаются “живыми свидетелями”. Если свидетели обладают потенциальной возможностью нарушить действие магии, мумия должна пройти проверку на Скрытность, с тем чтобы остаться незамеченной.

Духовное облачение

Требования: Ка 3

Эффект: Таинственные, незримые силы вмешиваются, оберегая Восставшего от вреда и обнаружения. Это Призвание наделяет протагониста следующими особенностями:

- 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. 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 Восставшего не подвержены этому эффекту. Только Рассказчик обладает правом решить, подвержено ли конкретное действие описанному выше штрафу.

- Мумия может вложить очко Воли (и только), чтобы оградить себя от любых бросков, направленных на нанесение физического вреда её телу (даже если она не была осведомлена о нападении). Сама Судьба отклоняет опасность без заметных усилий со стороны мумии, повышая целевое число на броске атаки на единицу.

Взгляд сквозь веки

Требования: Ба 3

Эффект: Восприятие мумии больше не ограничивается её телом, проецируя её ощущения за пределы смертных органов чувств. Когда мумия погружается в это состояние, её чувства полностью перемещаются в другое место и/или иную точку на полотне времени, как если бы мумия действительно присутствовала в этом месте и стала свидетелем этого события. В ходе видения время продолжает протекать с той же скоростью, что и в реальном мире, а потому минутное погружение в транс в попытке увидеть прошлое займёт одну минуту реального транса. В ходе видения игрок может делать броски на восприятие и/или использовать Навык *Расследования*, чтобы лучше рассмотреть увиденную им сцену, используя любые способности, обостряющие чувства мумии. Несмотря на то, что в состоянии транса Восставший способен воспринимать всё, что действительно происходит вокруг его тела, и выполнять простые задачи, подобное отвлечение Ба налагает штраф -3 на все действия, совершаемые при помощи его настоящего тела (если только означенные действия не требуют сознательных усилий). Вызов видения требует вложения очка Воли. Кроме того, игрок должен выбрать одну из следующих особенностей:

- Бессмертный отдаёт содержание своего чувственного восприятия на откуп Судьбе, получая видение о любом событии в любой точке времени и пространства, на которую указывает ему Судьба. Видение длится до того, пока мумия не прерывает его пассивным действием, или пока событие не подходит к своему завершению. Если видение повествует о событиях будущего, то как правило, они носят весьма загадочный и трудноинтерпретируемый характер, предоставляя мумии скорее ключ к пониманию грядущих событий, чем непосредственную информацию о ближайшем будущем.

- Мумия выбирает конкретное местоположение в пределах нескольких ярдов, точное число которых ограничено показателем его Ба $\times 20$, или любое место в своей гробнице (независимо от расстояния, разделяющего это место от самой мумии), формулируя своё желание указанием на свои намерения, а не физическое местоположение цели (например, мумия может пожелать увидеть, что происходит “за этой дверью”, а не “в трёх ярдах впереди”). В большинстве случаев мумия обязана знать то место, которое она хочет увидеть внутренним зрением, и неспособна сканировать неизвестные области наподобие “логова злодея”. Это видение длится до того, пока мумия не прерывает его пассивным действием. Форма видения зависит от положения тела самой мумии. Иными словами, мумия способна изменить ракурс, вращая тело, однако не может изменить место, подвергнутое рассмотрению, без повторной активации этого Призвания.

- Персонаж может почувствовать засаду. Это краткое предупреждение о нависшей опасности добавляет к проверке на Сообразительность + Самообладание рейтинг Ба самой мумии. Вместе с тем, видение заканчивается достаточно быстро, чтобы мумия успела защититься от нападения, не отвлекаясь на изменение сенсорного восприятия.

Внедрение души

Требования: Ба 3

Эффект: Восставший способен временно переплести своё Ба с чужой душой, что позволяет ему наделить партнёра психической энергией или, напротив, отнять её одним лёгким касанием. Это требует проверки на прикосновение к цели или её захвата, если только жертва не поддаётся мумии добровольно. Вне зависимости от способа активации, каждый раунд контакта позволяет мумии забрать у донора очко Воли в качестве пассивного действия. Если жертва не сопротивляется, то получатель приобретает по одному дополнительному очку Воли за каждые два заимствованных (с округлением вниз) до максимального значения в 10 очков в день вне зависимости от количества доноров. В противном случае поглощённые очки Воли уходят впустую. Осушив последние очки

Воли, остававшиеся у персонажа, или попытавшись вытянуть Волю у персонажа, растратившего весь запас этой характеристики, мумия заставляет его упасть без сознания на количество часов, равное своему показателю Ба. Только особая магия, предназначенная для пробуждения спящих, может вырвать персонажа из этой временной комы. Современная медицина попросту бесполезна даже при попытках определить причину сна, поскольку утечка Воли не оставляет ран и других пометок на теле жертвы.

С другой стороны, мумия может использовать это Призвание для того, чтобы узнать известный жертве язык, поцеловав её в рот (и проведя успешный захват цели, если та сопротивляется). Каждый пункт Воли, извлечённый из цели, открывает мумии информацию об одном языке, известном жертве, и считается за час, проведённый в присутствии человека, говорящего на этом языке (см. модифицированный вариант Преимущества *Языки* на стр. 78).

Духовное зрение

Требования: Аб 3

Эффект: Мумия получает возможность тайно взвешивать сердца окружающих на весах подобно самому Тоту. Один раз за раунд в качестве пассивного действия Восставший способен выбрать любую жертву, которую он воспринимает при помощи одного или нескольких органов чувств. После этого игрок должен сделать бросок на Сообразительность + Эмпатию + Аб мумии против Самообладания + Обмана жертвы. Сехем не способен дополнить защитный бросок, поскольку даже самые великие и могущественные обязаны предстать перед судом сердца. Провал означает, что мумия ничего не узнаёт о своей жертве, а потому должна вкладывать по очку Воли за каждую дополнительную попытку исследовать ту же цель посредством Духовного зрения в этой же сцене. Сканирование одержимого существа наделяет мумию информацией о доминирующей сущности, а не носителе.

Каждый успех показывает одну порцию информации о жертве. Ориентируйтесь на следующий перечень сведений: эмоциональное состояние жертвы, её Добродетель, Порок, рейтинг конкретной Колонны, тип Нравственности/её рейтинг (а также информация о поведении, которое сопряжено с риском дегенерации в случае с таким рейтингом Нравственности), сведения об одержимости жертвы. Мумии способны дифференцировать сверхъестественных существ по их уникальным типам Нравственности, если только знают, кого именно они изучают. Например, мумия, ощущающая Человечность вампира, хорошо понимает, что это не человек, однако она не может соотнести Человечность с расой вампиров до тех пор, пока не узнает о природе этих кровососущих существ иными методами (например, сделав бросок на Оккультизм в попытке вспомнить, как функционирует иссушённая душа вампиров). Определение эмоционального состояния жертвы передаёт ту же информацию, что и исключительный успех при броске на Эмпатию (см. стр. 79-80 книги **World of Darkness Rulebook**).

Голос совести

Требования: Аб 2

Эффект: Посредством внедрения ложных истин в сознание жертвы и воззваний к её совести мумия способна заставить её следовать своей собственной ключевой Добродетели вне зависимости от того, как это отразится на отношениях жертвы с окружающими и её положении в обществе. В разных ситуациях подобное воззвание может принимать различные формы. Иногда мумии оказывается достаточно нескольких слов, которые она излагает в качестве мгновенного действия. Иногда от неё требуется несколько минут для чтения вдохновляющего монолога. Даже если жертва не понимает языка мумии, она интуитивно понимает суть указания по интонации и жестам Восставшего. Жертвы, лишённые Нравственности (или другой подобной характеристики) или не обладающие Добродетелями, всё равно поддаются действию этой магии, поскольку Призвание

воздействует вовсе не на их противоестественный разум или иссохшее сердце. Восставший апеллирует к представлению жертвы о самой себе, воспевая её как единственного героя в мире, полном чудовищного греха. Даже те, кто не обладает характеристикой Добродетели, рассматриваются как персонажи, обладающие Добродетелью *Справедливости*.

Мумия проходит проверку на Внуительность + Убеждение, добавляя к броску +3 дайса в том случае, если её слова тесно связаны с настоящей Добродетелью жертвы (например, если она просит помочь нуждающимся персонажа, отличающегося Человеколюбием). Первая активация силы не требует от мумии никаких расходов, однако любые последующие попытки эксплуатировать этого же персонажа в своих интересах посредством того же Призвания в пределах сцены требует вложения Воли. Жертва способна сопротивляться мумии проверкой Нравственности + Самообладания с бонусом +1 в том случае, если Добродетель мумии отличается от Добродетели жертвы.

Если Восставший преуспевает в этом броске, его слова укореняются в разуме жертвы. Цель чувствует стремление к совершению поступков, связанных с определённой Добродетелью (если мумия не конкретизировала Добродетель, то приоритетом обладает Добродетель самой жертвы). Всякий раз, когда жертва обладает реальной возможностью поступить в соответствии с указанной Добродетелью (наличие этой возможности определяет Рассказчик), она обязана выполнить соответствующее действие. Если такая возможность не сопряжена ни с какими личными рисками или жертвами, она выполняет действие без колебаний. Тем не менее, в большинстве случаев стремление удовлетворить свою Добродетель сопряжено с серьёзными неудобствами и способно привести к травме, повреждению или разрыву налаженных отношений, потере имущества и т.д. Это принуждение не может заставить жертву сознательно пойти на самоубийство, однако она может поставить себя в куда более уязвимое положение, чем рассчитывала изначально. Многократное использование этого Призвания на одном и том же объекте не вызывают никаких дополнительных эффектов.

Глас искушения

Требования: Шеут 2

Эффект: Восставший знает, как обнаружить в другом порок и выдвинуть его на первый план. В значительной степени это Призвание дублирует Голос совести, описанный выше, однако в данном случае мумия взывает к Пороку Жертвы вместо её Добродетели. Восставший проходит проверку Манипулирования + Запугивания в случае с прямыми угрозами жертве или проверку Манипулирования + Убеждения в случае с её искушением, добавляя +3 дайса в том случае, если Порок жертвы соответствует её собственному пороку. Мумия способна принудить жертву действовать позорном или даже пагубным для себя образом, однако она не способна вынудить её совершить поступок, связанный с риском гибели.

Мудрость древних

Требования: Ба 1

Эффект: Просветлённое сознание мумии получает возможность достигать уровня нечеловеческой глубины и подлинной гениальности. Это Призвание дублирует эффекты Божественного спокойствия (см. стр. 102), однако взаимодействует с Ментальными Атрибутами вместо Социальных. Равным образом, увеличение Воли в данном случае происходит за счёт укрепления Решительности.

Великое оглашение

Требования: Рен 3

Эффект: Имя Восставшего выскальзывает из его сущности в неслышном шёпоте его губ, обращаясь секретным словом, на которое отвечают другие тайные формулы. Это

Призвание позволяет мумии выбрать в качестве получателя любого персонажа в пределах нескольких ярдов, точное число которых равно её показателю Рена x10. Вне зависимости от результата, лишь персонажи, способные воспринимать магию, понимают, что Восставший использовал на них какую-то необычную силу.

Мумия вкладывает очко Воли и проходит проверку Манипулирования + Оккультизма. Если жертва сопротивляется, то она делает защитный бросок на Решительность + Самообладание + Сехем. Если только Добродетелью жертвы не является Благоразумие, целевое число броска повышается на единицу. Успех со стороны мумии вселяет в её рассудок *Вокализацию* (см. стр. 98-99 книги **World of Darkness Rulebook**). Те, кто уже владеет этим отклонением, получает Нарциссизм (см. стр. 97 книги **World of Darkness Rulebook**), в то время нарциссы получают Манию величия (см. стр. 97 книги **World of Darkness Rulebook**). Мания величия исцеляется за неделю, Нарциссизм – ещё за неделю. Наконец, избавление от Вокализации требует ещё одной недели (до суммарных трёх недель исцеления). Каждая успешная активация этого Призвания обнуляет время восстановления жертвы.

Изречения

Если Призвания черпают свою силу в самой душе мумии, то чудотворный потенциал Изречений обладает отнюдь не естественным происхождением. Эти космические тайны должны быть исследованы экспериментальным путём, вырваны из страниц древних томов или даже постигнуты под тайной опекой других мудрецов. Рассказывают, что могущество Изречений берёт начало в источниках куда более древних, нежели человечество, и что оно зародилось одновременно с нашей Вселенной – а возможно, даже и раньше неё. Как бы то ни было, оно подпитывается Сехемом, черпая силу в той же энергии, которая позволила жрецам-колдунам провести Церемонию возвращения для каждого из Восставших.

Некоторые ученые из числа Восставших считают, что мумии никогда не должны были овладеть искусством Изречений. Согласно такой точке зрения, их создатели попросту не предвидели величия своих собственных слуг, как не предвидели они и непостижимых целей, на достижение которых мумии направили свою неувядающую энергию. Любое использование Изречений становится одновременно актом восстания и ловушкой для самой мумии, поскольку возвышенность этой магии требует от мумии продолжать Сошествия до скончания времён, чтобы обеспечить достаточный объём Сехема.

Когда источник Сехема подходит к концу, даже величайшие из эффектов этой космической магии попросту исчезают из поля досягаемости Восставших, как свет, поглощённый густым туманом. Не являясь “пагубным” началом как таковым, Изречения почти всегда оказываются связаны с эстетикой “великого и ужасного”. Эта магия применяется только для совершения настоящих чудес, вызова стихийных бедствий или проведения святотатственных ритуалов.

Даже в самой ослабленной форме Изречения позволяют мумиям совершать невозможное и познавать тайны, которые не были предназначены для их разума. Когда мумия направляет их силу на помощь окружающим, Изречения действительно способны преобразить мир по воле Восставшего. Но цена велика. Судьба может быть прекрасной, однако едва ли её можно назвать поистине благосклонной.

Структура и стоимость

Каждое Изречение состоит из трёх уровней могущества, каждый из которых представляет собой отдельное заклинание. Каждый уровень обладает минимальным требованием, и каждое из требований касается различных духовных Колонн. Так, Изречение может потребовать применения силы Ба на первом уровне могущества, Ка – на втором и Шеута – на третьем. Требования разделены на две модели, а потому принимают форму 1, 2, 4 либо 1, 3, 5. При этом последняя позволяет Восставшему совершать куда более могущественные поступки, что в определённой степени компенсирует затраты на

осуществление самой магии. Если мумия не отвечает требованиям минимального уровня, она просто не может использовать этот уровень магии. Таким образом, игроки получают стимул на приобретение только нескольких Изречений вместо стихийного развития всего арсенала. Кроме того, большинство игроков сосредотачиваются на параллельном развитии нескольких духовных Колонн вместо фокусировки лишь на одной или двух из них.

Достижение нового уровня в Изречении принимает форму чтения заклинания. В большинстве случаев заклинание требует мгновенного действия, которое может потребовать броска дайсов (хотя это и не обязательно). Некоторые уровни заклинаний могут быть приведены в действие пассивно, в то время как другие требуют удовлетворений конкретных условий, в зависимости от того, что отмечено в описаниях той или иной способности.

Для использования способности первого уровня мумии должны вложить в неё одну Колонну любого типа. Второй и третий уровень требуют той же платы, *а также* вложения одной Колонны конкретного типа, зависящего от самого уровня (например, вложения Рена в случае с уровнем, основанном на энергии Рена). Восставший способен использовать неограниченное количество уровней одного и того же Изречения в качестве одного мгновенного действия при условии, что его Сехем достаточно высок, чтобы Восставший мог использовать сразу несколько Колонн за один раунд. Кроме того, Восставшие могут использовать пассивные уровни любых Изречений в любое удобное им время, хотя ограничение по расходу Колонн в пределах одного раунда остаётся в силе.

Внимание посторонних

“Высвобождение” Изречения налагает на мумию эффект Сибариса, который сохраняется в течение одного раунда (если эффект заклинания носит агрессивный или особенно показательный характер, он продуцирует Сибарис ужаса; если высвобождение Изречения ограничивается внутренними или малозаметными изменениями, то оно продуцирует Сибарис смутения). По окончании этого периода времени всплеск сверхъестественного ужаса постепенно ослабевает, даже если эффект Изречения длится дольше. Самые редкие уровни Изречений обладают “смягчённым эффектом”, что позволяет мумии распространять Сибарис *только* на других сверхъестественных существ (включая Свидетелей). Разумеется, даже если смертные не распознают истинную природу мумии в момент применения силы, они всё равно будут реагировать на проявление сверхъестественных изменений в реальности соответствующим образом.

Некоторые уровни – обладающие пометкой “Эпический эффект” – обладают ещё более очевидным действием. Такие силы распространяют Сехем Восставшего по обширной территории начиная с момента их активации до конца “высвобождения” (включая время на проведение ритуала). Магия быстро привлекает внимание окружающих, особенно если речь идёт о сверхъестественных существах, обладающих достаточной мудростью, чтобы не оставлять подобные всплески аномальной энергии без внимания. Подобные существа могут ощутить применение Эпических Изречений посредством успешной проверки на Сообразительность + Оккультизм + Сехем со штрафом, равным количеству миль до Восставшего. Броски на удачу в данном случае не допускаются. Успех позволяет чудовищу понять общие принципы действия этой магии. Другие мумии наряду с Безжизненными и Свидетелями обладают особым чутьём на эффекты Изречений, а потому в случае успеха чувствуют направление, в котором находится мумия (а потому могут быстро определить её приблизительное местоположение). Персонажи, не сумевшие почувствовать эффект Эпического Изречения, каждый час получают новый шанс пройти эту проверку. Кроме того, они получают шанс повторить бросок в том случае, если приближаются к мумии на достаточное расстояние, чтобы вышеописанный штраф за дистанцию понизился на единицу.

Освоение Изречений

Протагонисты входят в игру с одним или двумя Изречениями, которые они приобретают ещё на стадии создания персонажа. Дальнейшие Изречения приобретаются посредством вложения очков опыта. Для того, чтобы освоить новое Изречение, Восставший должен соответствовать минимальному требованию к показателю определённой Колонны. Как правило, мумия автоматически удовлетворяет требования первого уровня, если только полностью не отказалась от развития той или иной Колонны. Дополнительные Изречения стоят 15 очков опыта и требуют полной недели обучения у наставника (что выливается приблизительно в 40 часов напряжённой практики).

Для освоения большинства Изречений учитель просто необходим. Как правило, таким учителем становится другая мумия, хотя иногда Восставшим приходится заключать сделки с опытными колдунами или искать соответствующие реликвии. Тем не менее, самым важным остаётся вопрос о том, как и почему такие наставники решают поделиться с мумией знанием столь могущественного чародейства. Если Восставший пытается изучить Изречение, неизвестное этому миру, Рассказчик должен решить, каким образом он может постичь подобную тайну. (Чтобы не превращать процесс освоения нового заклинания в напряжённое самокопание, Рассказчик может просто постановить, что “новое” Изречение в действительности существовало всегда – однако мумии придётся принять участие в полноценной сюжетной линии, чтобы открыть эту тайну).



Тон превыше всего

Образцы Изречений, представленные в этой главе, предназначены лишь для общего ознакомления с теми силами, которые персонажи способны использовать в сеттинге **Mummy** (само собой, грядущие дополнения к игре будут включать в себя новые образцы Изречений). Хотя мы предпринимали определённые меры для обеспечения игрового баланса между различными элементами сеттинга, важно помнить, что первым – и наиболее важным – фактором, определяющим суть игры, всегда остаётся её *тон*. Тон игры должен стать единственным мерилom, которым будет пользоваться Рассказчик, определяя, пригоден ли тот или иной игровой элемент для его истории.

В частности, некоторые примеры Изречений позволяют Восставший создавать армии неуклюжих зомби. Если Рассказчик решает, что его хронике мало подходят открытые угрозы, и вместо этого хочет сосредоточиться на атмосфере пугающих тайн, он вполне может принять решение об исключении этих Изречений из своей хроники (разумеется, это необходимо сделать ещё до начала игры). Мир мумий обеспечивает игроков богатой и чрезвычайно глубокой почвой для создания захватывающих историй – однако нельзя забывать, что сами истории плотно связаны общей тематикой и атмосферой. Игрокам рекомендуется бегло просмотреть образцы Изречений, представленные в этой книге, и отметить те, которые кажутся им особенно интересными. Тем не менее, по мере освоения новых Изречений они должны объединять усилия с Рассказчиком для совместного интегрирования историй об изучении новых сил в хронику.



Особые правила

Изречения вступают в игру с учётом следующих правил.

Доступность: Способности мумии по использованию наиболее могущественных Изречений ограничены его общим потенциалом, который выражается в уровне Сехема. Как можно увидеть в таблице Сехема на стр. 74, максимальный уровень Изречения (в лице минимального уровня Колонны) ослабевает по мере падения самого Сехема. Таким образом, когда мумия достигает четвёртого уровня Сехема, она неспособна пользоваться Изречениями третьего уровня (требующими пятого уровня Колонн).

Досрочное завершение: Любое высвобожденное Изречение может быть прекращено в качестве пассивного действия посредством вложения одного очка Воли. В противном случае эффект Изречения остаётся в силе до окончания специально указанного срока. Некоторые уровни Изречений требуют соблюдения особых условий для пресечения магии. В этом случае приоритетом обладают именно специально обговоренные условия, выполнение которых считается обязательным.

Слова важнее звуков: Мумии способны высвободить свои Изречения независимо от условий окружающей среды или обстоятельств, которые подразумевают исключение всякой речи – как, например, в случае с использованием Изречений под водой или в вакууме космоса (или даже в случае с оглашением Изречения мумией, лишённой языка). Их души способны произнести то, что не может тело, и космос сам отвечает на их зов.

Проклятие смерти: Всякий раз, когда мумия погибает в результате действия другого персонажа, она может проклясть своего убийцу, вложив это проклятие в свой последний вздох. Это означает, что мумия может выбрать один любой уровень Изречения, обладающий пометкой “Проклятие”. Она может высвободить это Изречение на следующий же раунд после собственной смерти, как если бы всё ещё оставалась в живых и касалась убийцы. Такой способ использования Изречений не требует расхода Колонн, однако мумия должна удовлетворять всем остальным требованиям заклинания (так, проклятие, которое можно наложить только на детей, невозможно направить на взрослого человека). Если за гибель мумии несут ответственность сразу несколько человек (как в случае с расстрелом Восставшего), мумия способна направить по отдельному проклятию на каждого из своих убийц. Тем не менее, она может использовать только те проклятия, которые действуют на конкретные цели, а не на области. Если мумия решает обрушить проклятие на целую область (например, обуглив место своей гибели метеоритным дождем), она не способна накладывать на своих убийц отдельные проклятия.

Опыт в рассрочку: Некоторые Изречения позволяют мумии приобрести новые характеристики или усилить старые, вне зависимости от того, способен ли игрок оплатить такое приобретение в данный момент. В таких случаях игроку позволяет взять соответствующую характеристику в долг. Игрок обязан вкладывать все заработанные очки опыта в оплату долга до тех пор, пока не возместит недостающее количество опыта целиком. Если он приобретает таким образом несколько характеристик, первыми оплачиваются те, которые были приобретены раньше.

Вариация гильдии: Когда мумия высвобождает то или иное Изречение, она делает это сквозь призму мистических традиций и ритуальных элементов собственной гильдии. Где это только возможно, игроки и Рассказчики должны объединить усилия, чтобы приблизить проявления конкретных Изречений к образам, связанным с гильдиями протагонистов.



Сверхъестественный конфликт

Мумии не одиноки в Мире Тьмы. Всякий раз, когда Восставший использует Изречение или Призвание, допускающее бросок на сопротивление со стороны жертвы, предполагается, что жертва будет дополнять защитный бросок показателем Сехема (например, добавляя Сехем к проверке Выносливости при сопротивлении физическим эффектам, Самообладания при сопротивлении эмоциональному давлению и Решительности – в случае с сопротивлением психическому воздействию). Другие сверхъестественные существа могут заменить рейтинг Сехема соответствующей характеристикой (например, Силой Крови в случае с вампирами).

Отдельные уровни Изречений, обладающие качеством “Потенциал #”, ослабляют защитные характеристики других сверхъестественных созданий на соответствующее число ещё перед броском дайсов. Например, Изречение, обладающее Потенциалом 3 и использованное против вампира с Силой Крови 4, позволит вампиру добавить только одно

очко Силы Крови к проверке сопротивления. Как бы то ни было, сверхъестественная характеристика не может понизиться до отрицательного значения, хотя и может упасть до нуля. Другие мумии получают аналогичный штраф при сопротивлении Изречениям.

Равным образом, сами Восставшие могут использовать свой Сехем для сопротивления мистическому воздействию со стороны других монстров (например, применяя Сехем при сопротивлении Дисциплинам вампиров, которые в обычных условиях допускают сопротивление только при помощи Силы Крови). Поскольку Сехем, в отличие от других сверхъестественных характеристик, достаётся Восставшим “бесплатно” и первоначально обладает показателем 10, мумии отличаются повышенной устойчивостью к большинству мистических сил в начале каждого Сошествия. Вампиры, рискнувшие проникнуть в гробницу мумии, часто сталкиваются внутри с непримиримыми врагами, которые отмахиваются от их сверхъестественных сил с той же лёгкостью, что и от направленных в их тела пуль.



Пробуждение усопшего

Уровень 1: Ба •; **Уровень 2:** Шеут •••; **Уровень 3:** Рен ••••

Уровень 1: Мумия бросает вызов самой смерти, вдыхая в мёртвое тело новую жизнь. На этом уровне Восставший способен передать искру своего могущества телу умершего человека, вернув в труп эхо той личности, которая некогда была хозяином этого мёртвого дома. Он должен мягко коснуться цели, окунув её в сияющий поток своего Сехема. Игрок делает бросок на Манипулирование + Оккультизм. Если череп покойника значительно повреждён, мумия получает штраф на бросок -5. За каждый успех Восставший может задать трупу один вопрос и извлечь из его мёртвого разума одну правдивую информацию, которую умерший знал в жизни, вполне сойдёт за такой ответ, однако тело ограничено только словами “да” и “нет” (и всегда отвечает на том же языке, на котором был задан вопрос, даже если при жизни усопший не владел этим языком). Если ответ невозможно свести к простым словам “да” и “нет”, труп продолжает молчать, а вопрос уходит впустую. Если у тела ещё сохранился рот, Сехем насыщает покойника достаточной энергией, чтобы он мог говорить собственным, пусть и глубоко севшим голосом. В противном случае слова таинственным образом исходят изнутри его мёртвого тела. Повторное использование этого Изречения позволяет мумии задать покойнику ещё несколько вопросов.

Уровень 2: На этом уровне Восставший больше не спрашивает. Он отдаёт приказы. По его слову, после короткого прикосновения и передачи бессмертного могущества телу покойника, мумия заставляет человеческий труп подняться и начать служить ему в качестве безжизненного раба (см. врезку). Создание не имеет своего разума и практически не обладает воспоминаниями о былом. Оно существует лишь для того, чтобы завлекать в логово смерти других существ, отслеживая и убивая людей и животных при первой возможности, если только Восставший не пожелает иначе. Приказам мумии оно подчиняется в меру своих весьма и весьма ограниченных познаний.

Уровень 3: Мумия способна воскрешать мёртвых на чрезвычайно короткий срок, совершая тем самым чудо, бросающее вызов самой природе и нарушая естественный порядок вещей (иными словами, этот поступок считается грехом против Памяти 8 или более высокого уровня). Высвобождение этого Изречения требует прикосновения к останкам жертвы или пространству, которое занимает материализовавшийся призрак. Если жертва в данный момент принимает обе формы, то прикосновение мумии заставляет вторую часть её сущности раствориться в первой. При отсутствии призрака в материальном мире прикосновение мумии заставляет дух покойного вернуться из великого небытия. Попытка одновременно воскресить труп и призвать дух умершего оканчивается выполнением первой задачи. Если останки смертного уже анимированы другой сверхъестественной силой (например, кровью вампира), Изречение не оказывает

на покойника никакого эффекта. Равным образом, Изречение не действует на самих мумий, даже если энергия воскрешения направляется на пробуждение мёртвого тела другого Восставшего.

Анимированные энергией мумии, останки покойника преобразуются в живую плоть, восстанавливая утраченное здоровье за считанные мгновения. Возрождённое существо сохраняет все свои воспоминания как о смертной жизни, так и об опыте загробного бытия. Оно входит в новую жизнь со всеми характеристиками, которыми обладало на момент смерти, а также с полными шкалами Здоровья и Воли. По желанию персонажа умерший может вернуться в мир объёрнутым в древнеегипетское траурное бельё, сотканное из чистой магической энергии. В противном случае он получает назад одежду, которая находилась на его останках. Одежда также полностью восстанавливает свою структуру.

Подобное чудо не может длиться вечно. Спустя несколько часов, точное число которых равно Памяти + Схему Восставшего, тело воскрешённого существа рассыпается в пыль, а его душа вырывается в вечное небытие, не оставляя следов, которые позволили бы вернуть его снова при помощи этого Изречения или любой другой магии.



Мёртвый слуга

Трупы, оживлённые вторым уровнем Изречения *Пробуждение уснувшего*, обладают следующей статистикой и особенностями:

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 1, Решительность 2, Сила 1-7 (см. ниже), Ловкость 2, Выносливость 5, Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3

Воля: 1

Инициатива: 4

Защита: 1

Скорость: 11 (фактор вида 4)

Размер: (определяется размером трупа)

Здоровье: 6-10 (в зависимости от Размера)

Гниль: Мёртвый слуга не способен исцелять раны и получает по одному очку тупого урона за каждый день, проведённый в реанимированном состоянии, из-за воздействия гнили. В конечном счёте этот урон разрушает их, если только они не находят насильственный конец прежде, чем их погубит собственная природа. Когда такому созданию наносят урон, его нечеловеческая природа становится очевидной. Тем не менее, в обычном состоянии труп вполне способен сойти за живого человека. Пока мертвец находится в гробнице своего создателя, все трупные процессы приостанавливаются, однако как только он покидает стены гробницы, время навёрстывает упущенное (а потому труп, выбравшийся из гробницы, вполне может моментально рассыпаться в прах).

Голод: Оживлённые мертвецы жаждут плоти живых людей. Своим смертоносным укусом они способны наносить урон +1. В отсутствие других указаний со стороны Восставшего они действительно будут охотиться на живых людей и насыщать свою плоть. Поскольку они не способны проглатывать пищу, покойники оставляют позади себя жуткие свидетельства своего чудовищного голода. Этот голод носит глубоко спиритический характер, а потому не может быть утолён.

Языки: Мёртвые слуги Восставших не помнят ни одного языка, на котором они говорили при жизни, однако они способны понять своего создателя вне зависимости от языка, на котором говорит он (в пределах своего скудного интеллекта). По желанию Рассказчик может постановить, что трупы способны говорить только грубо составленными (и односложными) предложениями на своём родном языке.

Обнаружение жизни: Зомби обладают запасов из шести дайсов на попытки обнаружения живых существ (или преодоления их Скрытности). Зомби, созданные из детских трупов, компенсируют своё пониженную устойчивость к повреждениям более

острым восприятием, получая сразу двенадцать дайсов на проверку обнаружения жизни. Взрослые зомби используют такой же бросок только при попытках обнаружить собственных детей, братьев и сестёр, а также родителей. Попытки обнаружить что-либо ещё ограничены их собственными Атрибутами.

Отсутствие разума: Эти создания не имеют собственной воли и потому не поддаются на уговоры, сверхъестественные методы контроля сознания или другие попытки воспрепятствовать выполнению их задачи. Речь идёт о чудовищных машинах для убийства, а не полноценных людях. Грубые, неумолимые и безжалостные, они делают только то, для чего были созданы.

Потусторонняя мощь: Модификаторы манифестации призраков (см. стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**) применяются в качестве бонусов или штрафов к Силе зомби, начиная с базового значения 4. Это означает, что на кладбище или гробнице зомби обладают показателем Силы 7, однако попытка преследовать жертву на парковке посреди бела дня понизит её Силу до 3.

Мистическая устойчивость: Зомби не спят, не испытывают усталости и получают только тупой урон от огнестрельных ранений. Отсутствие биологических функций полностью устраняет возможность болезни и отравления, смерти от удушья и других тягот истинной жизни. Кроме того, они не испытывают штрафов от ран и не теряют сознание, когда их шкала Здоровья заполняется тупым уроном. Более того, они остаются на ногах даже после того, как их Здоровье оказывается заполнено летальными повреждениями. Лишь аггравированный урон (который они получают от пламени) способен убить их по-настоящему. Когда у зомби остаются последние пять очков Здоровья, каждый пункт аггравированного урона отрывает им по одной конечности, пока, наконец, их голова не отваливается от окровавленного торса.



Блажен король-бог

Уровень 1: Рен • (Смягчённый эффект), **Уровень 2:** Аб ••• (Смягчённый эффект); **Уровень 3** (ключевая Колонна) ••••• (Эпический эффект)

Уровень 1: Восставший вызывает 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: На этом уровне мумия обращается к собственной божественной энергии, превращая себя в живое воплощение величия до окончания сцены. Это преобразование накладывает на него следующие эффекты:

- Голова мумии преобразуется в голову животного, ассоциирующегося с суждением самого Восставшего, что заставляет его внешний облик отражать важнейшую сущность его души. Обострённые чувства мумии позволяют ей чутко чувствовать запах и слышать движения притаившихся врагов, а также видеть в абсолютной темноте. К несчастью, её невозможно спутать с простым человеком, а потому мумия постоянно налагает Сибарис на всех в округе с тем же эффектом, как если бы она обладала Сехемом 10.

- Мумия вырастает в размере, увеличивая его на две единицы. Любое имущество и одежда вырастают пропорционально телу, хотя это и не меняет свойств данных предметов (за исключением Размера, который также увеличивается).

- Мумия способна увеличивать Атрибуты посредством вложения Колонн, как если бы она обладала Сехемом 10.

- Любые действия, основанные на Атрибутах и/или Навыках, понижают целевое число на -1.

- Владелец Ба •••• способен атаковать сразу несколько целей в пределах одного раунда посредством одного оружия или совершения двух отдельных атак. Таким образом, каждый раунд протагонист способен дублировать эффект *Скользкого удара* (см. стр. 112 книги **World of Darkness Rulebook**).

- Владелец Ка •••• добавляет +1 к целевому числу атак, направленных против него.

- Владелец Рен •••• может приобретать Призвания со скидкой в 8 очков опыта. Когда мумия не использует данное Изречение, они остаются недоступны ему до возобновления третьего уровня заклинания. При желании игрок может оплатить разницу в очках опыта, чтобы сделать эти Призвания постоянными и доступными в любое время. Он по-прежнему не способен использовать Напасти без предварительного контакта с Шуанхсен.

- Владелец Шеут •••• в качестве пассивного действия способен призвать проклятое оружие ближнего боя, скованное их светом и тенью. Когда он бросает его (добровольно или нет), оно попросту растворяется в воздухе, хотя в случае необходимости он может просто вызвать в воображении замену этому оружию. Конкретный тип оружия должен быть хорошо знаком персонажу, а потому, как правило, речь идёт о египетских копьях (а не обычных мечах). Всякий раз, когда оружие должно нанести более одного очка повреждений, его владелец может задержать свой удар и “отсрочить” все уровни повреждений, кроме самого первого. После этого из пореза или ушиба наружу прорывается слой всепожирающей гнили, которая наносит очко агgravированного урона каждый последующий раунд, пока все очка “отсроченного” урона не будут нанесены. Эффекты нескольких отсроченных ударов складываются, ускоряя растворение плоти. Заражённые жертвы нередко погибают с воплями, разлагаясь в вонючую массу гнилой плоти за неполную минуту.

- Если этот уровень Изречения высвобождается персонажем в кульминационной сцене (одной конкретной сцене в одной истории), он не получает никаких штрафов. В остальных случаях воззвание к божественной форме влечёт за собой кармическое возмездие. Такой эффект увеличивает целевые числа всех бросков персонажа, основанных на использовании Атрибутов и/или Навыков, на +1, пока не пройдут сутки после возвращения мумии в своё обычное состояние. Более того, персонаж не может высвободить этот уровень снова до тех пор, пока не оплатит свой кармический долг. По счастью, заклинание обладает Эпическим эффектом только во время своей активности, а не в период суточного “возмещения долга”. Противники не получают бонусов к обнаружению персонажа во время его кармического наказания.

Хтоническое владение

Уровень 1: Ба •; **Уровень 2:** Шеут ••; **Уровень 3:** Рен •••

Уровень 1: Мумия призывает бледно-голубой шар света размером с сердце ребенка. Свет появляется в пределах (Ба + Сехем) ярдов и продолжает источать лучи света до тех пор, пока мумия не пожелает остаться в темноте. Создатель шара может телепатически приказать ему следовать за ним или переместить его в новое место в пределах указанного диапазона. Шар повинуется, словно верный питомец, устремляясь к названной точке пространства с любой скоростью, с которой пожелает мумия.

Шар освещает три ярда вокруг с интенсивностью полной луны. Что ещё важнее, сияние шара высвечивает фигуры призраков так, как если бы они манифестировались. При этом души умерших получают возможность свободно общаться с мумией, как если бы они обладали способностью *Речь призрака* (см. стр. 211 книги **World of Darkness Rulebook**). Призраки, вселившиеся в других существ или в неподвижные предметы, принимают форму полупрозрачных аур, окружающих форму своих носителей. В противном случае мумия видит и слышит их в совершенно нормальных условиях. Мумия не может отказаться от этого эффекта, однако, с другой стороны, сами призраки не должны прилагать никаких усилий к общению с мумией. Неупокоенные мертвецы исчезают из поля зрения мумии и перестают разговаривать с ней сразу после того, как оказываются за пределами света.

Уровень 2: Высвобождение этого уровня позволяет Восставшему отдавать призракам и другой нежити приказы, которые те способны воспринимать. Эта команда может обладать любой длиной и состоять из множества уровней, однако Восставший должен придерживаться единой концепции (например, он с равным успехом может отдать приказ: “Оберегай эту гробницу от всех рыжих, если только они не называют моё имя” или “Скажи мне, как ты умер”). Задача может и не предполагать однозначного разрешения (например, “Останься здесь навсегда”), однако её выполнение всё же должно оставаться возможным (иными словами, Восставший не может попросить призрака стать вампиром). Также Восставший может направить это заклинание на жертву или объект, который, по её мнению, оказался одержим призраком. Тем не менее, в этом случае он способен отдать лишь один приказ: покинуть носителя. Благодаря магии этого Изречения призрак хорошо понимает команду мумии вне зависимости от языковых барьеров.

Восставший делает бросок на Внушительность + (Убеждение или Запугивание соответственно), вычитая из него рейтинг Соппротивления призрака или Самообладание жертвы. Если призрак освещён первым уровнем Изречения, этот бросок снижает целевое число на -1. В случае успеха мумии призрак обязан подчиняться ей в меру своих способностей и добросовестно служить и духу, и букве отданного приказания. Каждое повторное использование этого заклинания на одном и том же призраке обнуляет предыдущее приказание, а потому призрак будет выполнять только последнее. Призраки подвержены нравственной дегенерации из-за поступков, которые они совершают по воле мумии, однако получают бонус +1 к проверке сопротивления.

Уровень 3: Восставший полностью перекраивает форму несчастной души. В этом случае мумия должна выбрать в качестве цели призрака или ревенанта, которого она видит в данный момент или хорошо знает, однако последнее требует, чтобы мумия коснулась одного из якорей призрака во время произнесения заклинания. Если призрак находился вдали от якоря, то высвобождение этого Изречения призывает его к Восставшему, как если бы призрак вложил очко Воли для мгновенного перемещения. Дух прибывает с горестным воплем, который слышен ещё до того, как призрак материализуется. Этот вопль может услышать любой, кто оказался поблизости.

Восставший делает бросок на Манипулирование + Окультизм, вычитая из него штраф в размере Соппротивления призрака или Решительности жертвы. Каждый успех позволяет мумии инициировать одно из следующих преобразований: изменить Порок или Добродетель жертвы, указать новый уровень Нравственности (с максимальным

показателем, равным Нравственности самого призрака в момент смерти; повышение Нравственности устраняет соответствующие психические отклонения), устранить связь призрака с одним конкретным якорем (устранение связи с последним якорем уничтожает и самого призрака, разрушая даже следы его существования), приписать ему новый якорь (которые должен присутствовать рядом), удалить любое количество воспоминаний (это касается как непосредственных событий, так и промежутков времени наподобие “детства”) или восстановить забытые воспоминания (в том числе удалённые сверхъестественным образом). Если призрак обладает *Страстной душой*, то данное Изречение не способно изменить его Добродетель, Порок, уровень Нравственности или привязанность к якорю, однако вполне может изменить старую или привить новую страсть (не более трёх).

Господство над животными

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

Уровень 1: Даже самые дикие порождения живой природы неспособны помешать мумии. Высвобождение этого Изречения позволяет мумии скрыть своё присутствие от любых неразумных животных на один день. Ни при каких обстоятельствах они не станут взаимодействовать с мумией и обращать на неё внимание, если только она сама не инициирует с ними физического контакта. В этом случае животные обращают внимание на мумию только на этот раунд. По истечении раунда она снова теряет интерес к персонажу. Сверхъестественные животные, китообразные и крупные обезьяны обладают иммунитетом к этому уровню Изречения, как и любые другие животные, обладающие невероятно развитым интеллектом (последнее определяет Рассказчик).

Уровень 2: После высвобождения этого уровня мумия метафизически коронует себя Богом Зверей. Действие заклинание сохраняется в течение одного дня. Любые проверки на Знание животных уменьшают целевое число на -1 (или на -2, если Восставший отвечает требованию Рен ••). Кроме того, любые броски на дрессировку или управление немагическими животными автоматически оканчиваются успехом, если только приказы мумии не противоречат другой форме магического контроля и если этому не противоречит сама природа животного (это решает Рассказчик). Наконец, он способен давать животным достаточно сложные инструкции, которым его питомцы подчиняются, словно люди с Интеллектом 1, понимающие язык самой мумии. В остальном звери сохраняют свой прежний, глубоко примитивный разум.

Уровень 3: Восставший проклинает одну конкретную цель или область, обращая всех местных зверей против жертвы своего гнева. В обоих случаях объект проклятия должен находиться в пределах Шеута + Сехема мумии в ярдах. Это требование учитывается только в момент активации проклятия. Магия сохраняет полную силу в течение равнозначного количества дней. Кроме того, Восставший может отсрочить действие своего проклятия на один день. По истечении этого срока Изречение вступает в полную силу.

Для того, чтобы проклясть свою жертву, мумия должна сделать бросок на Внушительность + Знание животных против защитного броска жертвы на Самообладание + Сехем. Персонажи, обладающие Добродетелью Благоразумия, обладают иммунитетом к проклятию, поскольку их преданность чистому разуму возвышается над яростью дикого, примитивного мира. Неодушевлённые объекты и здания автоматически поддаются действию проклятия. В случае успеха проклятие привязывается к самой сущности целевого объекта. На протяжении всего срока его действия любые немагические животные, в поле зрения которых попадает жертва, реагируют на неё с максимальной враждебностью. Зову Восставшего подчиняются все, от ничтожных насекомых до смертоносных хищников. Животные неистово набрасываются на жертву с твёрдым намерением разорвать её на части. Пострадавшие не просто оказываются атакованы

хищниками – их буквально разрывают на крохотные ошметки. Другие формы магического контроля над миром фауны позволяют сдерживать ярость животных, а потому даже предыдущего уровня этого Изречения достаточно, чтобы спасти жертву от неминуемой гибели.

Если мумия проклинает отдельную область, то магия распространяется на многие мили во все направления от центра проклятия. Это делает третий уровень Изречения Эпическим (хотя проклятие отдельных жертв не обладает Эпическим характером). Все немагические животные, находящиеся в зоне действия Изречения, нападают на любых разумных существ, которые попадают в их поле зрения, по тем же правилам, которые были описаны выше (а потому оставляя нетронутыми всех обладателей Благоразумия). Если мумия накладывает проклятие на свою гробницу, оно распространяется только на её территорию, однако сохраняет полную силу до тех пор, пока обратного не пожелает сама мумия. Кроме того, персонаж может отфильтровать перечень потенциальных жертв, указав их характеристики (например, заставив животных обходить стороной женщин, бритоголовых людей, культистов, молящихся самой мумии, и т.д.) Фильтр позволяет и ограничить список животных конкретными представителями фауны: такими как “птицы”, “скорпионы” или “все, кроме кошек”.

Печать скорби

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

Уровень 1: Мумия – порождение самой Судьбы, её раб и господин. Она способна привести врагов к гибели, соединив воедино самые тёмные нити их душ с полотном Судьбы. Для того, чтобы высвободить этот уровень, мумия указывает на определённую жертву в пределах 100 ярдов и вызывает к ритуальной магии своей гильдии, проклиная тем самым врага на несчастья. Игрок делает бросок на Интеллект + Окультизм против Самообладания + Схема жертвы. В случае успеха Изречение проклинает один из Навыков жертвы на сутки. Всякий раз, когда жертва делает бросок на один или несколько проклятых Навыков, целевое число увеличивается на +1. Повторное наложение проклятия на тот же навык обновляет счётчик времени, которое должно пройти, прежде чем проклятие утратит силу.

Уровень 2: Пытается ли мумия вызвать чёрную полосу в судьбе жертвы или же причинить ей поистине смертоносный вред, проклятие этого уровня использует те же правила, что и предыдущее. Это проклятие касается уже самого противника, а не его Навыков, поскольку оно понижает целевое число любых атак и враждебных действий, направленных против него, на -1. Эффект длится в течение часа. Повторное наложение проклятия на ту же цель обновляет счётчик времени, которое должно пройти, прежде чем проклятие утратит силу.

Уровень 3: Мумия высвобождает это проклятие в качестве пассивного действия. В результате один любой бросок жертвы, основанный на Атрибуте и/или Навыке, повышает целевое число на +1. Мумия должна видеть, как цель совершает это действие, чтобы активировать заклинание. Кроме того, проклятие заставляет проваленный бросок приводить к эффекту *полного провала* с точки зрения последствий и результатов.

Сны мёртвых богов

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

Уровень 1: Высвободив это заклинание в качестве пассивного действия, Восставший 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 союз-

ников, так и врагов Восставшего.

Восставший 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 Дуате, оплатив стоимость сразу по пробуждении. Заклинание сохраняет силу либо в течение суток, либо на протяжении всего цикла смерти, если Восставший действительно активирует его в Дуате.

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 Восставший 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).

Высвобождая этот уровень Изречения, мумия 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 за счёт удовлетворения своего Порока или Добродетели. Новые сновидения, посланные мумией, обнуляют счётчик времени, и отсчёт начинается заново. Некоторые жертвы вынуждены разрываться между сновидениями, посланными сразу несколькими Восставшими.

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 хаотичных 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 Восставшего, 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). Восставший 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 Восставшего 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 Восставшим 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.

Жертвы, соблазнённые 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 Восставшего. 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 Восставшим 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 Восставший сопротивляется, увещевания жертвы могут и обольстить её против собственной воли. Как бы то ни было, если Восставшему 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 Восставший. Допрос проходит в качестве пассивного действия. Аватар Восставшего применяет любые модификаторы на свои действия или действия жертвы из примеров, перечисленных на стр. 82 основной книги **Мира Тьмы**, 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). Восставший 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 невинности, 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 Восставшего, 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 Восставший окутывает величием самого себя, он получит 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 Восставшего и начинают размеренно, в унисон, скандировать его имя. Свидетели не подвержены действию этого проклятия. Скандирование действует 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.

Пыль под ногами

Уровень 1: Ба •; **Уровень 2:** Ка •• (•) (Проклятие); **Уровень 3:** Шеут ••• (•) (Проклятие, Эпический эффект)

Уровень 1: В сущности, каждая мумия представляет собою ветхую пыль, получившую жизнь и форму благодаря Церемонии возвращения. Эта пыль куда более постоянна, нежели материя, из которой состоит её душа. Тем не менее, пыль принадлежит самой мумии, а благодаря этому Изречению мумия и вовсе способна распространить своё влияние на всю окружающую материю. Высвободив этот уровень Изречения, мумия способна пропитать землю вокруг себя собственным Сехемом на один час. Она способна продлить этот срок на неопределённое время, если находится в своей гробнице, однако в этом случае эффект Изречения пресекается сразу после того, как мумия покидает усыпальницу. Это наделяет землю следующими особенностями и преимуществами:

- Всякий раз, когда мумия получает урон от приземления на землю (стекло, песок, пыль, грязь, глину, камень, гравий, бетон, асфальт, металл и т.д.), она может потратить весь следующий раунд, полностью сосредоточившись на регенерации. В этом случае она восстанавливает все повреждения от падения, а также любой тупой и летальный урон, полученный в раунд непосредственного исцеления. Даже аггравированный и летальный урон от падения подвержен регенерации. Мумия попросту восстанавливает свою прежнюю форму в пределах нескольких ударов сердца.

- Мумия способна проплывать сквозь любые неодушевленные предметы, изготовленные из земляных материалов, как если бы они были водой. В этом ей

существенно помогает новообретённая способность задерживать дыхание на любое удобное время. Восставший способен проплывать в почве под врагами или погружаться в стены бетонного бункера. Её имущество и одежда наделяется той же способностью, хотя мумия и не способна распространить эффект на других персонажей, а потому не может захватить их с собой. Материя схлопывается за спиной мумии так, как если бы ничто не нарушало её структуры, не оставляя никаких следов прохождения мумии. Могущество заклинания позволяет мумии буквально проскакивать сквозь металлические двери банковского хранилища, словно сквозь водопад, или погружаться в бетонный пол автопарковки, чтобы приземлиться уровнем ниже. Перемещаясь сквозь плотную материю, мумия видит сквозь него так, как если бы он был прозрачен и хорошо освещён, однако дальность её видения ограничена несколькими ярдами, точное количество которых равно Ка + Сехему Восставшего.

- Мумия способна предпринимать мгновенное действие для того, чтобы приказать свободной земной поверхности в пределах нескольких ярдов (равных значению Сехема) преобразоваться в мантии, туники, бинты для мумификации и другие простые одеяния, ассоциирующиеся с Иремом и Древним Египтом. Одежда обладает той прочностью, которой может её наделить соответствующий материал. Она не имеет магических свойств, не считая её чудесного происхождения. Заклинание способно в прямом смысле слова одеть человека с ног до головы, используя грязь под его ногами. Остаётся только протянуть руку и поднять этот подарок с земли. Восставший может позволить Судьбе самой выбрать структуру этого дара, не ограничивая её конкретной формой. Неудивительно, что платья и мантии, предоставленные Судьбой, часто оказываются вневременными и по своему стилю идеально подходят как раз тому случаю, по которому одевается мумия.

- Оказавшись в эпицентре оползня, землетрясения (включая землетрясения, вызванные третьем уровнем этого Изречения) или другого стихийного бедствия, связанного с перемещениями земных масс, мумия инстинктивно проплывает сквозь землю и регенерирует урон от падения таким образом, что она находит себе безопасный путь на поверхность без каких-либо повреждений. Она может проделать такое действие машинально, даже в бессознательном состоянии.

- Под эффектом этого Изречения мумия способна распространить его силу и на других существ, просто коснувшись их и активировав по отдельному заклинанию для каждого из них.

Уровень 2: Жизнь способна превратить пыль в нечто большее, однако этот уровень Изречения предназначен для иной цели. Вместо этого земля сама обретает жизнь под воздействием древней магии, собирая любые сыпучие материалы земляной природы и заставляя пыль телекинетически собираться вокруг тела мумии, чтобы сформировать гигантскую статую самого Восставшего. Если такого материала поблизости не оказывается, мумии не удаётся высвободить заклинание. В обратном случае монолитный экзоскелет обеспечивает мумию следующими преимуществами на протяжении того же времени, что и предыдущий уровень Изречения (включая правило по использованию Изречения в гробнице):

- Её Размер увеличивается на показатель Ка, а вес – приблизительно на 500 фунтов за новое очко Размера. В лучшем случае она начинает напоминать слона, вставшего на задние лапы, или жуткий движущийся колосс. Ловкость мумии получает штраф, равный половине этого значения (до минимума в 1 очко Ловкости). Никто не способен спутать такую мумию с человеком, а потому персонаж постоянно накладывает Сибарис на всех свидетелей, как если бы он обладал Сехемом 10.

- Экзоскелет обеспечивает мумию крепкой природной бронёй, обладающей рейтингом 3/4 и требованием к Силе, равным показателю Ка. Броня не снижает Защиту Восставшего (за исключением того штрафа, который налагает сокращённая Ловкость), однако снижает Скорость мумии на значение её Ка.

- Мумия добавляет значение Ка к повреждению, подъёму и иным манипуляциям с земляными материалами. Броски, основанные на Силе, пользуются эффектом снова-восьмь (как, например, в случае с попыткой сломать амулет на шее врага). Эти бонусы распространяются также на проверки Запугивания, направленные против жертв, обладающих человеческим размером, однако это преимущество вступает в игру только тогда, когда мумия совмещает Запугивание с применением Силы.

- Мумия способна использовать эффекты предыдущего уровня, буквально выплывая из своей брони, а не снимая её. Таким образом, она способна оставлять за собой массивные статуи соответствующего Размера, прочность которых равна её показателю Ка, а Структура – сумме этих показателей. Такие статуи широко почитаются как священные идолы среди многих культистов. Высвобождение этого Изречения в качестве проклятия замуровывает тело мумии в аналогичном саркофаге, который оберегает её останки от кражи и осквернения, не говоря уже о попытках уничтожить её тело огнём (если только этот огонь не будет обладать температурой, способной прожечь каменную стенку статуи-саркофага).

Уровень 3: Мумия обрушивает свой гнев на землю, сотрясая твердь так, словно где-то под земной корой пробуждается взбешённый дракон. Высвобождение этого Изречения требует произнесения ритуальных заклинаний на протяжении трёх дней подряд. Любого физического отвлечения достаточно, чтобы мумии пришлось начинать всё сначала. Когда обряд подходит к концу, мумия делает бросок на Силу + Оккультизм. Для того, чтобы вызвать опустошительное землетрясение, она должна получить исключительный успех. Восставший может отсрочить действие ритуала на один день, чтобы дать себе время на бегство из эпицентра грядущего землетрясения.

Очаг землетрясения приходится на место пребывания своего создателя в момент активации ритуала. Землетрясение обладает величиной приблизительно 6,0 баллов по шкале Рихтера, а потому вызывает серьёзные разрушения в радиусе 10 миль. Оно не сможет обрушить самые современные здания, возведение которых сопровождалось созданием укреплений для сопротивления землетрясениям, однако некоторые из таких зданий, оказавшиеся непосредственно в эпицентре, могут и поддаться магическому удару Восставшего.

Спорадическое крушение зданий и постоянная тряска распространяются приблизительно на 50 миль, хотя в целом землетрясение может ощущаться даже людьми, обитающими в 300 милях от эпицентра этого бедствия. Рассказчику следует ознакомиться с описаниями реальных исторических землетрясений и уделить особое внимание сейсмоустойчивости местных зданий с целью определения точных эффектов (например, на Манхэттене землетрясение сулит куда большие беды жителям, нежели в Лос-Анджелесе). Урон, нанесённый людям, может исчисляться астрономическими числами, поскольку многих Судьба просто бросит под осыпающиеся небоскрёбы. Тем не менее, некоторым удастся бежать прочь, отделавшись лишь царапинами и синяками. Восставший не способен заранее предсказать развитие событий – единственное, что он может сказать наверняка: вид города подвергнется разрушительным изменениям.

Мумии, чувствующие в себе милосердие, могут провести последний день ритуала, расхаживая по периметру небольшого пространства. При этом они должны танцевать, петь, играть на музыкальном инструменте или каким-либо иным образом занимая свой разум определённой деятельностью во время хождения вокруг обители своего врага. Когда день подходит к концу, и заклинание обретает силу, мумия должна немедленно покинуть область. В этом случае катастрофа заканчивается на краю периметра, оставляя мумию стоять в каких-то шагах от дымящихся руин.

Только Восставшие, обладающие Сехемом восьмого или более высокого уровня, способны высвободить это Изречение в качестве проклятия после смерти. В этом случае мумия способна обрушить заклинание на своего врага без каких-либо ритуалов, как если бы она уже обошла весь желаемый периметр за последние три дня.

Однако разрушения, вызванные землетрясением на этом уровне, становятся далеко не единственным бедствием, сотворённым руками Восставшего. Энергия заклинания проникает в царство мёртвых, заставляя всех призраков в пределах 10 миль увидеть в эпицентре землетрясения мощнейший якорь. Такие духи получают полную свободу творить в городских руинах всё, что им заблагорассудится – привилегию, в которой многие из них видят дар божий. Многие призраки отмечают новообретённую свободу жестокими нападениями на рабочих и других смертных, пытающихся вернуть развалинам прежний вид и тем самым отнять у призраков их драгоценное жилище. Что ещё хуже, модификатор на материализацию призраков в пределах этого всеобщего якоря увеличивается до +5, понижаясь на -1 с каждым восходом солнца до тех пор, пока он не упадёт до обычного уровня, характерного для конкретной области.

Дар золотого анха

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

Уровень 1: Порой Восставшие пробуждаются ото сна, о котором они помнят лишь то, что видели колоссальный анх, сияющий, как солнце в бесконечной черноте космоса. Опираясь на общее видение, они придали форму своей таинственной грёзе, а потому мумия, обладающая знанием этого Изречения, способна материализовать пылающий символ этого непостижимого явления у себя в руках. И сквозь этот символ струится нездешний свет, наполненный чистой энергией жизни.

Сосредоточив могущество сияющего анха на смертном (включая Свидетелей) в пределах нескольких ярдов (Сехем + Память), мумия способна даровать ему великую Силу и Выносливость, как если бы они сами были мумиями, обладающими Сехемом 1 и стремящимися укрепить свою физическую оболочку. Когда лучи дотягиваются до смертного, окутывая его золотой короной, анх разрушается, подводя к концу и высвобождение магии. Дар остаётся со смертным до окончания сцены. Обладатели Порока Гордыни сохраняют его на час вместо сцены (или по-прежнему до конца сцены, если она длится дольше).

Мумия, высвободившая это заклинание, применяет правило снова-девяť ко всем броскам на Запугивание и Убеждение, направленным на взаимодействие с такими смертными. Они понимают, что их благословение исходило от мумии, а потому с особым вниманием слушают его слова.

Уровень 2: Мумия способна направить луч анха на смертного – точно так же, как это описано выше – с целью предоставления одного временного Преимущества, выбранного из нижеприведённого перечня. Получателем этой способности может быть лишь один смертный, и он должен отвечать требованиям этого Преимущества. Неподходящая цель просто расходует магию Восставшего впустую. Мумия способна направить анх на себя. Как бы то ни было, временные Преимущества сохраняются в течение 12 часов, после чего исчезают (однако смертные и Свидетели, обладающие Пороком Зависти, сохраняют бонус в течение полного дня). Персонаж может получить сразу несколько таких Преимуществ от разных мумий, однако повторное применения заклинания со стороны одной и той же мумии только сбрасывает на ноль “счётчик” магического эффекта.

Подробную информацию о Преимуществах и их эффектах можно найти на стр. 110-113 **World of Darkness Rulebook**. Некоторые Преимущества доступны парами (см. далее). Мумия располагает следующими Преимуществами: Амбидекстрия (•••); Быстрый бег (•••); Неутомимость (•••); Железный желудок и Крепкая спина (• и •• соответственно), Природный иммунитет и Сопrotивляемость к токсинам (• и ••); Сильные лёгкие (•••).

Если смертный умышленно нападает на мумию, которая предоставила ему это Преимущество, действие Изречения пресекается, и благословение сменяется проклятием. Мумия делает бросок на Сехем со штрафом в размере Самообладания жертвы. Успех

лишает жертву двух очков Воли из-за отчаяния, которое она чувствует при мысли о растрате священной энергии во имя бессмысленного предательства.

Уровень 3: Этот уровень следует тем же правилам, что и предыдущий. Вызванный мумией анх наделяет цель чистой энергией жизни, исцеляя любое одушевлённое существо золотыми лучами, исходящими из его магической сущности. Даже безжизненные создания наподобие зомби получают способность мистически регенерировать ткани, пока они не придут в соответствие с подлинной человеческой плотью, а призраки получают возможность восстанавливать очки Корпуса.

Игрок делает бросок на Сехем, понижая целевое число на -2. Каждый успех превращает очко летального урона в очко тупого. Если после этого у мумии на руках остаются какие-либо успехи, они исцеляют тупой урон в соотношении один к одному. Мумия способна даровать эту способность только один раз за сцену, если только не пытается воскресить убитое существо (см. ниже).

Если Восставший пытается совершить поистине невозможное и берётся за исцеление трупа простого смертного, ему приходится сделать выбор, о котором не может идти и речи в случае с другими созданиями Мира Тьмы. Тело жертвы должно быть ещё очень свежим (с момента смерти должно минуть не более нескольких минут, число которых равно Памяти мумии). Кроме того, тело должно быть преимущественно нетронутым и обладать минимальным количеством повреждений в районе торса и головы. Обезглавленные, раздавленные, кремированные и расчленённые трупы не подлежат воскрешению (хотя это не самое худшее, что могло с ними произойти). Если труп отвечает описанным выше условиям, мумия может пожертвовать очком Сехема для того, чтобы воскресить умершего. Такой человек возвращается назад изменённым, навсегда превращаясь в Свидетеля (и оплачивая соответствующее Преимущество “в долг”).

Пациент возвращается к жизни с одним очком тупого урона за каждый успех, полученный мумией при проверке Сехема. Остальные очки здоровья оказываются заполнены аггравированным уроном. Например, три успеха позволяют жертве пробудиться с тремя последними клетками Здоровья, заполненными тупым уроном, в то время как все остальные будут заполнены аггравированным. Само собой, возвращённым с того света жертвам часто требуются дополнительные магические операции по их исцелению или немедленная медицинская помощь просто для того, чтобы они избежали смерти сразу после возвращения в мир живых.

Поцелуй Анепа

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 усоряющегося 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 высвободить этот уровень, Восставший 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 Восставшего не остаётся уже никакой живительной силы, способной привести его организм в движение, а потому мумия отбывает в Дуат сразу после того, как первые лучи утреннего солнца начинают расползаться по небосклону. Этот акт добровольной смерти вступает в силу ещё до того, как тело мумии падает наземь, однако он позволяет ей бросить проклятие смерти (см. с. 113) 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, Восставший 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 Восставший высвобождает 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. Восставший, 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, проявляющего враждебность к её создателю. Судьба “помогает” ей выбрать подходящую жертву, однако, как правило, тьма выбирает тех, кто представляет наибольшую угрозу Восставшему, оставляя в покое тех, кто просто недоблюбливает или не понимает её создателя. Атака основана на проверке Внутренности + Шеута + Сехема Восставшего. Она допускает любые модификаторы за локацию, 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 из 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 среди 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 расстройства, 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 мумии. 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.

Податливая глина

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

Уровень 1: По мере того, как персонаж всматривается в поверхность объекта или образец вещества, его чувства расширяются, предоставляя ему интуитивное понимание физических и даже метафизических свойств предмета. Высвобождение этого уровня требует, чтобы изучаемый предмет находился в пределах (Ба + Сехем) ярдов от самой мумии.

Восставший делает бросок на Сообразительность + Ба. Успех показывает, из чего сделан предмет и какими свойствами он обладает. Например, понимание того обстоятельства, что вещество относится к числу горючих (или даже взрывоопасных), делает Изречение более чем полезным в ситуации, сопряжённой с возгоранием пламени. То же касается ядовитых, биологически опасных и радиоактивных свойств тех или иных элементов.

Полученную информацию мумия интерпретирует посредством собственных Навыков. Персонаж, не обладающий достаточными познаниями в Медицине, увидит в образце вируса Эболы всего лишь источник быстродействующей болезни, вызывающей кровотечение, в то время как мумия, не отличающаяся познаниями в науке, не сможет отличить плутоний от невидимого газа, выделяющегося при горении. Исключительный успех открывает мумии все сверхъестественные качества предмета. Специальные сведения и уровень детализации полученных данных зависят от Оккультизма Восставшего.

Уровень 2: Материя способна преобразиться в соответствии с желаниями самой мумии, временно изменив своё состояние на одну степень: твёрдые тела могут превратиться в жидкость, жидкость в газ или наоборот. Температура не меняется. Следовательно, жидкая сталь не станет гореть (в отличие от разжиженного шлака), однако останется непригодной для внутреннего применения. Преображённая материя возвращается в своё первоначальное состояние спустя сутки, однако сохраняет ту форму, которую ей успели придать за прошедший период времени. А потому заклинание может придать самые невероятные формы даже твёрдым объектам (достаточно только представить себе застывшие лужи дерева).

Для того чтобы высвободить этот уровень, Восставший выбирает неодушевленный объект, который не должен являться реликвией, а также не должен превышать по Размеру значение Рен + Сехем Восставшего. Мумия может выбрать целую грудку объектов: например, всю одежду и/или броню, которую носит жертва. Максимальный размер в этом случае понижается на единицу за каждые 5 ярдов, разделяющие цель и Восставшего, однако удваивается, если мумия способна коснуться цели. Точные эффекты зависят от состояния объекта (или объектов), а потому попытка изменить состояние объекта на несколько степеней требует многократного высвобождения Изречения.

Твёрдые объекты можно превратить в жидкость, что автоматически наносит им очко аггравированного урона за раунд, поскольку они размякают или просто сползают с владельца бесформенной лужицей воска. Между тем, большой объём жидкости вполне можно превратить в твёрдый объект, обладающий Прочностью 3. В качестве альтернативного действия мумия способна испарить жидкость, с тем чтобы она осела на землю разрозненными каплями, рассеявшись по всей территории. Следует помнить, что многие объекты, превращённые в облако газа, становятся ядовитыми.

И напротив, облако газа вполне можно превратить в лужицу жидкой грязи. В этом случае газ оседает на землю и рассеивается по ней или впитывается – в зависимости от своих характеристик.

Уровень 3: Восставший получает практически неограниченную власть над материей. Он может высвободить этот уровень, дотронувшись до любого неподвижного (и немагического) объекта, обладающего Размером, не превышающим его показатели Аб + Сехема. Мистическая сила врывается в этот объект и проносится сквозь него на материальном (и совершенно видимом) уровне, превращая его в другой неподвижный объект такого же или меньшего Размера. Таким способом мумия может очистить даже самую примитивную материю, превратив её в драгоценность или точно выверенный сплав, что даёт протагонисту неоспоримое основание для приобретения предметов стоимостью •••• в очках Ресурсов. Персона должен быть знаком с тем, во что он хочет превратить материал. Тем не менее, он способен расширять перечень доступных ему вариантов посредством обучения или использования личного опыта.

Рассказчик может потребовать пассивной проверки на Интеллект + соответствующий Навык со штрафом от -1 до -5 для того, чтобы вспомнить достаточный объём информации по тому или иному предмету. Хотя таким Навыком, как правило, становится Ремесло, его вполне может сменить и любой другой Навык, соответствующий функциям преобразуемого элемента (например, Огнестрельное оружие подойдёт в случае с пистолетом, Медицина – в случае с хирургическими инструментами и наркотиками, Наука в случае с химикатами и т.д.). Объекты, преобразованные таким Изречением, не меняют форму обратно на первоначальную даже по прошествии времени.

Чертог знает своего фараона

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

Уровень 1: Восставший сосредотачивается на структуре здания, которое он занимает в настоящий момент, настраивая свои чувства и разум на один лад с окружающей его геометрией. Он связывает своё бытие с ключевыми принципами построения этого здания, что позволяет ему воспринимать саму сущность ограниченного пространства и разделяющих его барьеров. В роли “здания”, как правило, выступает одна конкретная структура любого размера, независимо от того, разбивается ли она на части (иными словами, мумия постигает сущность обеих половин дуплекса, всего общежития, каждого этажа небоскрёба и т.д.). Тем не менее, мосты, туннели и другие формы соединения разрозненных частей здания не делают их одним целым. Последнее слово при определении границ “здания” остаётся за Рассказчиком.

Мумия делает бросок на Сообразительность + Ремесло, пытаясь разобраться в полученной информации. К броску применимы любые подходящие модификаторы за локацию (см. стр. 210 основной книги Мира Тьмы). Успех забирает у мумии возможность видеть и слышать, однако позволяет ей отрешиться от происходящего и расширить своё осязание до чистого и невидимого нимба полной осведомлённости о качествах здания. В результате протагонист получает возможность касаться любой части здания. Это невидимое касание движется со скоростью, вдвое превышающей скорость мумии, и проходит сквозь все барьеры, давая ей свободный доступ к исследованию здания на протяжении одного часа. Касание мумии не может покинуть пределы самой конструкции, а потому ограничивается исключительно этим пространством. Мумия продолжает чувствовать ароматы и вкусы, окружающие её текущее местоположение, однако мистическим образом понимает, находится ли её тело в непосредственной опасности или нет. Таким образом, мумия способна прервать изучение здания и ответить на надвигающуюся угрозу. Если опасности нет, то магия даёт мумии один час, в течение которого её мысли могут буквально бродить и любоваться структурой здания и всем, что находится в его пределах.

Во время путешествия и изменения чувств Восставшего протагонист ничего не видит и не слышит по-настоящему, однако тактильное “зрение” позволяет ему ориентироваться и действовать так, как будто у его ментальной проекции есть глаза. Равным образом, мумия ощущает любую вибрацию звука, которая могла бы попасть ей в ухо, находишься она в этом месте физически. Эта особая форма видения не позволяет мумии различать цвета и другие визуальные качества, что налагает штраф -2 на попытки Восставшего распознать незнакомых людей и предметы в дальнейшем. Тем не менее, мрак, туман и другие препятствия, затрудняющие визуальное восприятие, не способны помешать сенсорному путешествию мумии.

Этот уровень допускает некоторые изменения вышеописанных правил в зависимости от местонахождения мумии. Высвобождение Изречения в собственной гробнице не требует расхода Колонн. Это место создано для того, чтобы мумия любовалась им, и оно служит немым свидетелем тех наказаний, которые ждут непрошенных гостей в доме Восставшего. Персонаж может привязать свои перемещённые чувства к собственному телу, расширяя их только в тех случаях, когда сталкивается с темнотой или туманом (по крайней мере, при условии, что он остаётся в пределах гробницы).

Исключительный успех при активации Изречения мгновенно перемещает восприятие мумии в любое место, к которому привлекает внимание мумии сама Судьба. Обычно это связано с наиболее важным событием, произошедшим в пределах здания, особенно если мумии пока ещё неизвестно об инциденте. Например, мумия способна увидеть, где именно находится спецназ, втайне проникший в её убежище, и понять цель визита оперативников прежде, чем они станут представлять угрозу. Затем она может вернуться к своему обычному восприятию, чтобы исследовать здание самостоятельно.

Если мумия пытается исследовать место, ограждённое от мистических методов осмотра, стены такого места становятся непроницаемыми в глазах Восставшего. Защищённое пространство кажется ему тёмным, и даже попытка исследовать его при помощи осязания не приводит ни к каким результатам.

Уровень 2: Вместо простого “зондирования” структуры здания, в котором Восставший находится в данный момент, персонаж получает возможность изменить само здание и его детали в соответствии с собственной волей. Основной эффект высвобождения заклинания во многом повторяет способность Телекинез, описанную на стр. 212 книги **World of Darkness Rulebook**. Тем не менее, Сила мумии в этом случае приравнивается к её Сехему. Кроме того, персонаж не способен атаковать людей напрямую. Вместо этого мумия получает возможность манипулировать самой структурой здания, мебелью, стоящей в его помещениях, и элементами декораций. Любые предметы, временно занесённые в здание снаружи (включая одежду и личную собственность посетителей), не поддаются эффекту данного Изречения. Мумия способна предпринять мгновенное действие для того, чтобы телекинетически воздействовать на любой предмет в пределах пяти ярдов от своего “духа”. Персонаж должен видеть предмет, который собирается передвинуть, хотя с этой целью он может воспользоваться суррогатным “зрением”, полученным при использовании предыдущего уровня этого Изречения. В число наиболее распространённых методов применения этого заклинания входит открытие и закрытие дверей, нападение на злоумышленников с помощью мгновенно передвигающейся мебели или, напротив, гостеприимное пододвигание стульев желанным гостям.

Эта форма телекинеза позволяет мумии контролировать поток различных энергий в пределах здания, что позволяет ей ослаблять или отключать электроснабжение, менять давление воды в трубах, деактивировать системы безопасности, включать пожарную сигнализацию и противопожарные пульверизаторы и так далее. Мумия может сфокусировать телекинез на определённом источнике энергии – например, розетке – с целью манипулирования электричеством. Только Рассказчик может позволить или запретить применения этого Изречения тем или иным образом. Наконец, мумия способна блокировать замки безо всяких усилий, хотя попытка открыть их требует обычной

проверки на взлом, в ходе которой мумия заменяет Ловкость показателем Сообразительности.

Высвобождение этого заклинания в пределах собственной гробницы не требует от Восставшего никаких расходов. Мумии просто не нужно вызывать в энергии своей Колонны для управления собственным святилищем. Подобное требование было бы оскорбительным для любого Восставшего.

Уровень 3: Для высвобождения этого уровня мумия должна прикоснуться к двери, дверному проходу или другой подобной структуре в пределах здания. Она может использовать как физическое касание, так и ментальное прикосновение посредством использования предыдущих уровней этого Изречения (особенно первого). Затем мумия должна вызвать в воображении образ другой двери или прохода аналогичного размера, находящегося в этом же здании (а потому здание, обладающее множеством дверей, предоставляет мумии больше возможностей по использованию этого Изречения). Для этого мумия должна хотя бы раз увидеть проход, который она вызывает в воображении, хотя она может получить зрительное представление о нём и благодаря предыдущим уровням заклинания.

Магическая энергия мумии позволяет соединить эти две локации воедино. В течение минуты после произнесения Изречения проход позволяет переходить в совершенно иную локацию, воображённую мумией. Всякий, кто может протиснуться в этот проход, получает возможность путешествовать в оба конца этого магического портала, хотя перед этим он может увидеть, куда именно ведёт раскрывающаяся дверь. Если данное Изречение применяется в пределах гробницы Восставшего, портал сохраняет полную силу до тех пор, пока мумия не пожелает обратного. Мумия может даже создать ужасающий лабиринт в духе рисунков Эшера, выхода из которых может даже и вовсе не существовать.

Мумии, обладающие восьмым уровнем Сехема, способны открывать двери в произвольные части света, позволяя самой Судьбе определить, куда именно поведёт их проход. Такая дверь может привести персонажа в другую, особенно интересную часть того же здания, что и происходит при большинстве применений этой способности. Однако с равным успехом она может открываться и в другое здание, находящееся в другой точке земного шара, по причинам, известным одной лишь Судьбе. Самые редкие двери открываются в тайные катакомбы в недрах земли или даже в бездну глубокого космоса, что наделяет высвобождение Изречения с этой целью Эпическим эффектом.

Могущество Ре

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

Уровень 1: Восставший должен выбрать жертву, находящуюся в пределах (Сехем + Аб) ярдов. Цель не должна превышать по Размеру значение Аб Восставшего, однако при желании мумия может выбрать не всё тело жертвы, а только часть её тела или даже отдельный объект, удовлетворяющий требованию к Размеру (а потому вполне может выбрать в качестве цели кулаки жертвы или верхние ветви дерева). Игрок делает бросок на Сообразительность + Окультизм в качестве дальнобойной атаки. Успешный удар позволяет протагонисту окутать жертву мистическим пламенем, которое не способно поглощать материю, как обычный огонь. Размер объекта определяет и размер пламени (факел, костёр, пожар), однако, вне зависимости от своего размера, пламя горит с интенсивностью простой свечи.

Поскольку такой огонь не требует топлива, его можно разжечь даже в условиях, которые в обычной ситуации должны были бы пресечь горение: например, мумия может распалить огонь в вакууме или под водой. Погасить огонь можно, только сбив его на землю – например, рухнув ничком и начав кататься по грязи. Если цель не предпримет подобные меры, этот бледно-золотой огонь продолжит гореть на протяжении (Сехем + Аб) минут, прежде чем начнёт гаснуть. Магические языки пламени могут поджечь

любые воспламеняемые субстанции, хотя этот “новый” огонь обладает уже совершенно естественным происхождением, а потому может быть потушен обычными средствами. Наконец, Восставший может говорить сквозь созданный им огонь, заставляя свой голос звучать из пламени, как во время сеанса чрево вещания. Мумии способны поддерживать только один очаг оккультного пламени, и создание нового моментально приводит к угасанию старого.

Уровень 2: Этот уровень подавляет любые процессы горения на том условии, что охваченная огнём область не должна превышать значение Сехема + Шеута мумии в ярдах. Хотя бы часть такого огня должна находиться в пределах пяти ярдов от мумии. Неопишное облако тьмы поглощает огонь, вбирая его в себя и сталкивая свет и тени друг с другом с целью их взаимоуничтожения. Этот уровень заклинания обладает особым эффектом при взаимодействии с мистическим пламенем, разожжённым при помощи первого уровня Изречения. В этом случае облако тьмы направляет энергию поглощённого пламени в самое сердце магического огня мумии (если только протагонист не пытался погасить именно этот мистический источник пламени). Над языками пламени поднимается целая дуга ослепительных искр, повышающих температуру магического огня. Допустимо использовать это Изречение несколько раз для изменения температуры на одну стадию (свеча, факел, бунзеновская горелка, химический огонь). Повышение температуры сохраняется до тех пор, пока огонь не погаснет.

Уровень 3: Для того, чтобы высвободить этот уровень, мумия испускает вопль, громкость и тон которого не имеют ничего общего с человеческими. В этом крике слышится эхо взрывающейся звезды. На мгновение сила этого заклинания окружает мумию вспышкой света, превышающего по своей яркости даже свет полуденного солнца – неудивительно, что подобная вспышка способна опалить раскалённым светом любую нежить, оказавшуюся в пределах действия Изречения. Всякий, кто смотрит на мумию в момент вспышки, видит сквозь неё самого Ре – как и Ре 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 $\times 5$) 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 $\times 5$) ярдов от мумии, также получают аггравированный урон, если только их Добродетелью не является Вера или их Нравственность не превышает значение Памяти самой мумии. 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 Ре даже красота оказывается бессмысленной и преходящей. Тем не менее, смертные, вовремя отвернувшиеся от Восставшего, 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.

Укор визиря

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, Восставшего 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 Восставшего. 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 Восставшего. 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: Высвобождение этого уровня на жертву, находящуюся в пределах (Сехем + Рен) ярдов открывает внутреннему взору мумии все временные магические эффекты, наложенные на цель. 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, Восставший 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, Восставший способен снимать с окружающих эффекты проклятий. Только Рассказчик способен определить, возможно ли аннулировать ту или иную способность.

Откровения дыма и пламени

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

Уровень 1: Восставший заставляет воздух сгуститься и потемнеть – и сама вселенная повинует его указанию. Высвобождение этого заклинания создаёт в воздухе

спиралевидные завихрения дыма, пахнущего благовониями, или сухого ветра, сопровождаемого песчаной бурей. Подобные завихрения покрывают пространство в радиусе (Шеута + Сехема + Памяти) в ярдах, создавая удушающую, задымлённую область. Облако движется вместе с самим Восставшим, который одновременно служит центром этого мистического феномена. Тем не менее, персонаж способен оставить облако позади себя и выйти за его пределы. Вне зависимости от места, в котором использовано это Изречение, облако уменьшается на один ярд за каждый прошедший раунд до тех пор, пока магия полностью не рассосётся.

Внутри этого извивающегося клуба пыли видимости падает до такой степени, что каждый персонаж считается *хорошо укрытым*. Тем не менее, все Восставшие и Безжизненные способны видеть сквозь мрак песчаного облака. Бесчисленные песчинки, мечущиеся в пределах облака, или удушающий дым, окутывающий своих жертв, автоматически наносит всем персонажам по одному очку тупого урона за каждые 30 секунд пребывания в затронутой области. Тем не менее, в случае с дымом некоторые персонажи способны попросту затаить дыхание, не позволяя дыму причинять вред их организму (создания, не нуждающиеся в воздухе – как, например, Восставшие, – также не получают урона от пребывания в задымлённом пространстве).

Если мумия прибегает ко второй форме этого заклинания и создаёт песчаную бурю, она способна использовать мечущийся песок как оружие дальнего боя. Находясь внутри этой бури, она способна мистическим образом атаковать своих противников волнами мелких осколков, подобных ружейной дробин, или сконцентрированными порывами ветра, похожими на удары винтовочных пуль. В этом случае мумия применяет значение Оккультизма вместо Огнестрельного оружия. Каждый такой удар забирает у мумии по одному очку *усиленного* Физического Атрибута, черпая его силу для создания метафизической “амуниции”. Разумеется, персонаж способен немедленно возратить себе утраченное очко Атрибута, просто усилив его ещё раз. Мумия не способна проводить такие атаки, когда находится под воздействием третьего уровня этого Изречения.

Высвобождение этого заклинания под воздействием второго уровня этого же Изречения наделяет мумию особыми преимуществами. Радиус облака увеличивается в десять раз и не начинает сокращаться до тех пор, пока мумия остаётся центром этой песчаной бури. Уменьшение радиуса начинается только тогда, когда персонаж добровольно оставляет облако за спиной или когда действие второго уровня этого заклинания подходит к концу. Объединённый эффект этих двух уровней позволяет Восставшему скрыться с глаз потенциальных свидетелей, просто окутав себя огромным облаком пыли. Если мумия применяет песок в качестве амуниции для обстрела противников, он превращается в сгустки расплавленного стекла, которое мумия выбрасывает из “глаз”, словно слёзы, сорванные с её крыльев ветром.

Уровень 2: Восставший создаёт крылья, сотканые из дыма и пламени. Эти крылья раскрываются у него за спиной, словно павлиньи перья, украшенные языками пламени и созвездиями далёких звёзд. Это жуткое и грандиозное пламя проявляется на физическом уровне, наделяя мумию следующими преимуществами на количество часов, равное Схему Восставшего:

- Персонаж обретает пленительную красоту, временно получая второуровневую версию *Сногшибательной внешности* •• (см. стр. 117 книги **World of Darkness Rulebook**). Тем не менее, его невозможно спутать с человеческим существом, а потому он вызывает в окружающих эффект Сибариса с такой мощью, как если бы обладал десятым уровнем Сехема.

- Персонаж способен летать с удвоенной Скоростью или зависать в воздухе, с невероятной быстротой взмахивая своими огненными крыльями. Когда он поднимается над землёй, сам воздух пропитывает его тело поистине восхитительной красотой, что усиливает Преимущество *Сногшибательная внешность* до четвёртого уровня.

- Персонаж способен произносить слова даже в обычном тоне и с обычной громкостью так, что их будет слышать любой другой персонаж по его выбору в пределах пятисот ярдов. При этом мумия не должна надрываться или прикладывать какие-либо усилия по привлечению внимания жертвы. Звук просто достигает уха указанной цели в стремительном потоке воздуха.

- Постоянно бьющие крылья наделяют мумию частичным укрытием. Кроме того, “павлиньи глаза”, украшающие его крылья, мистическим образом наделяют его способностью видеть любые объекты в пределах нескольких миль (точное число которых равно Сехему) так, как если бы он находился всего в дюйме от них. Мумия обладает круговым зрением, а потому её невозможно застать врасплох, не применив каких-либо сверхъестественных способностей.

- Если мумия активирует одновременно второй и третий уровни этого Изречения, всякий, кто слышит голос Восставшего, понимает его речь вне зависимости от языка, на котором мумия произносит свои слова. Слушатели автоматически понимают, о чём говорит Восставший, хотя сама мумия не получает аналогичной возможности понимать слова, произнесённые на незнакомых ей языках. Кроме того, все смертные, слышащие голос мумии, но обладающие более низкой суммой Решительности + Самообладания, нежели Аб + Сехем Восставшего, немедленно получают фобию, связанную с персонажем (см. стр. 97 книги **World of Darkness Rulebook**). Смертные, обладающие Преимуществом *Свидетель*, не подвержены этому эффекту. Равным образом, мумия может попросту приказать смертному не испытывать перед ней страха: в этом случае человек приобретёт иммунитет к означенной фобии до тех пор, пока мумия сознательно не отменит приказа.

Уровень 3: Не все колонны величественного Ирема были высечены из камня. Высвободив это Изречение, мумия заставляет собственную плоть рассыпаться прахом – однако это нисколько не сказывается на её здоровье. Совсем напротив, сила и сущность мумии вырываются на свободу в потоке пламени, заполняя пространство радиусом три ярда и высотой – девять ярдов. Языки пламени, порождённые сущностью персонажа, окутывают эту область подобно лесному пожару, однако жар от этого пламени сопоставим лишь с факелом. Тем не менее, если протагонист обладает Добродетелью *Справедливости* или Пороком *Гнева*, температура горения усиливается до сопоставимой с бунзеновской горелкой. Если мумия обладает обеими характеристиками, пламя приобретает характер химического огня. Размер области статичен и не подвержен изменению, вне зависимости от желания персонажа. Равным образом, немагические средства тушения не способны погасить это пламя (хотя пожар, вызванный соприкосновением побочных территорий с этим огнём, может быть потушен и обычными средствами).

Восставший – как и всё имущество, которое он нёс с собой или на себе в момент активации заклинания – переходит к неосязаемое и невидимое состояние. Персонаж остаётся в пределах означенной области, принимая форму призрака, а потому не способен взаимодействовать с физическими объектами (не считая их испепеления). В этом состоянии персонаж продолжает двигаться со стандартной скоростью. Область, окутанная огнём, продолжает двигаться вместе с ним. Огонь погасает лишь через несколько часов, точное число которых равняется показателю Сехема Восставшего. По истечении этого срока тело мумии восстанавливается, проходя нечто вроде процесса кремации, обращённого вспять. Активация Изречения сопровождается следующими эффектами:

- С точки зрения Сибариса мумия вселяет Недуг в окружающих так, как если бы обладала десятым уровнем Сехема.

- При высвобождении этого заклинания мумия временно приостанавливает эффекты других Изречений, наложенные на неё ранее. Эти эффекты вступают в силу лишь в тот момент, когда тело мумии возвращается в своё естественное состояние. Длительность действия таких эффектов продолжает высчитываться только с того момента, когда они снова вступают в силу. Таким образом, способность, которая должна быть сохраняться до

конца предыдущей сцены, в которой мумия активировала это Изречение, продолжит действовать уже до конца текущей сцены. А потому Восставший вполне способен заранее наложить на себя череду эффектов, чтобы защитить своё тело сразу после окончания действия этой силы.

- Если мумия одновременно находится под воздействием этого и предыдущего уровней данного Изречения, пламя обретает способность распространяться на более обширные территории. Хотя непосредственные языки пламени продолжают занимать всё то же пространство вокруг Восставшего, полёт персонажа над землёй проецирует искажённое отражение этого пламени на землю, создавая огненный столп, неотступно следующий за мумией. Этот столп поднимается и *над* мумией, уходя вертикально в небо. Кажется, будто сквозь небеса прорывается луч зарождающейся планеты. В большинстве атмосферных условий луч будет видно за пятьдесят миль от Восставшего. Хотя этот луч и достаточно горяч, чтобы испепелить насекомых и других крохотных существ, более крупным созданиям прикосновение этого света кажется лишь неприятным. Таким образом, луч не наносит подлинного урона жертвам, попавшим в радиус его действия. Только указанная выше область, окружающая парящую мумию, сохраняет свою разрушительную температуру, а потому иногда Восставшим, активировавшим это заклинание, приходится спускаться на землю, чтобы обрушить на врагов всю обжигающую силу своего гнева.

Создания, добровольно следующие за этим циклопическим лучом света, получают бонус +2 к проверкам Выносливости, направленным на сопротивление негативным последствиям путешествия (например, жажде, жаре и другим изматывающим факторам). Когда персонаж добровольно решает остановиться или же упускает колонну света из вида, бонус утрачивается.

Церемония священного скарабей

Уровень 1: Ка •; **Уровень 2:** Рен •••; **Уровень 3:** Ка ••••

Уровень 1: Сразу по активации этого Изречения мумия раскрывает рот до практически невозможной степени. Из недр этой жуткой пасти выкарабкивается крупный скарабей. Это Безжизненное подобие настоящего жука-скарабей отличается удивительной красотой и больше напоминает скульптуру, нежели живой организм. Сияющий панцирь поблёскивает золотыми крапинками и наростами из драгоценных камней. Скарабей стремительно отползает от мумии на один ярд, после чего застывает на месте, раскидывая лапки в стороны и раздвигая усики. В этом положении он и застывает, превращаясь в живой талисман Восставшего.

В качестве талисмана такой скарабей наделяет своего владельца защитными свойствами, вычитая один дайс из любых враждебных бросков, предназначенных для прямого нанесения физического урона мумии (или даже два дайса, если подобный урон пытается нанести Безжизненный). С этой целью застывшего скарабей вполне можно прикрепить к ожерелью. Такой талисман обладает Прочностью 3, Размером 0 и Структурой 3; любой урон, способный разрушить его, пресекает мистическое действие талисмана и превращает его в бесполезное украшение. Талисман сохраняет защитные свойства в течение месяца, после чего действительно превращается в странную, но лишённую магических качеств скульптуру. Ношение сразу нескольких талисманов не укрепляет описанного эффекта, однако защита, полученная благодаря скарабею, сочетается с большинством других защитных эффектов, не замещая, а дополняя их.

Уровень 2: Этот уровень во многом дублирует качества предыдущего, однако при его активации скарабей успевает откусить крохотную частичку плоти своего создателя, прежде чем выбирается наружу. Насыщенный вкус Сехема пропитывает его тело и наделяет его подобием жизни (характеристики и способности таких скарабеев описаны в соответствующей врезке). В случае гибели персонажа такое создание способно вернуться к культистам Восставшего и стать посредником между смертными слугами мумии и самой мумией. В сущности, таково главное предназначение оживлённого скарабей,

поскольку он сохраняет в себе энергию жизни Восставшего и наделяет мумию запасным планом на случай, если что-то пойдёт не так.

Уровень 3: В отличие от предыдущих уровней этого Изречения, проведение заключительной стадии Церемонии священного скарабея позволяет мумии изрыгнуть целую тучу жуков, поднимающихся в воздух рядом с Восставшим. Каждое из этих созданий обладает качествами скарабея, указанными в описании второго уровня Изречения. Тем не менее, они обладают лишь половиной его размера и не наделяют хозяина способностью воскрешения. Вместо этого рой из тысяч жуков, окружающих мумию до конца сцены (или до момента гибели персонажа), может стать разрушительным оружием в руках опытного заклинателя. Если сцена подходит к концу или персонаж погибает, жуки оседают на землю облаком переливающейся чёрной пыли. Каждый жук обладает теми же качествами, что и остальные, и выполняет ту же задачу, что и весь рой. В целом рой обладает следующими качествами:

Защитный рой: Высвобождение этого уровня одновременно с первым полностью изменяет цель формирования роя. Успешная “атака” просто приписывает по одному жуку к каждому союзнику мумии (как известному ей, так и тому, кого выбирает Судьба). Такие жуки немедленно впадают в состояние стазиса и превращаются в защитные талисманы наподобие тех, которые создает применение первого уровня этого Изречения. К несчастью, подобные амулеты сохраняют мистические способности только на протяжении ближайшего часа. Кроме того, персонажи, обладающие Пороком *Гордыни* или Добродетелью *Воздержанности*, обязаны подождать минуту, прежде чем их талисманы войдут в состояние стазиса и активируют свои защитные силы.

Облако: Рой способен занять территорию до 200 ярдов (или, напротив, сконцентрироваться на области, в десять раз уступающей указанной выше). Он получает только половину урона от инструментов и орудий, воздействующих на область (например, от источников пламени), однако в целом смерть нескольких жуков (или даже десятков из них) не отражается на общей численности роя. Жуки располагают достаточной численностью, чтобы затмевать поле зрения персонажей подобно густому туману. Кроме того, облако налагает на все мгновенные и продолжительные действия, осуществляемые в пределах роя, штраф -1, вызванный обилием отвлекающих факторов и ужасающим шумом шуршания тысяч крыльев.

Последний рой: Мумия способна призвать рой в качестве проклятия после уничтожения её тела. В этом случае рой вырывается прямо из тела Восставшего, покрывая вдвое большую территорию, нежели при стандартном высвобождении этого Изречения. Рой не нуждается ни в каких приказах: он тотчас окутывает убийц, погубивших Восставшего, и не отстаёт от них до тех пор, пока от них не останутся только окровавленные груды костей.

Спрятанное сердце: Высвобождение этого уровня наряду с предыдущим позволяет скарабею, попробовавшему на вкус плоть своего создателя, с большей лёгкостью затеряться в рою. Попытка вычислить эту крупную особь среди других проходит со штрафом -5.

Жестокое милосердие: В качестве милосердного жеста Восставший может изрыгнуть из своего тела рой Безжизненной саранчи, а не плотоядных скарабеев. Жертвы, оказавшиеся в пределах этого роя, получают урон только в том случае, если на их теле в этот момент и вовсе не было ни одной раны. Тем не менее, даже нанесение одного очка повреждений заставляет остальных членов роя окончательно закрыть глаза на эту жертву и полностью предотвращает дальнейшие атаки. Между тем, за несколько раундов после высвобождения заклинания рой пожирает любые источники пищи, включая живые растения, оставляя лишь почерневшие корешки. Нередко после высвобождения этого Изречения местных смертных ожидает чудовищный голод.

Ещё большее проявление милосердия заменяет саранчу мухами. Эти насекомые способны кусать своих жертв подобно скарабеем, однако лишь до тех пор, пока у них не

получится высосать из тела жертвы несколько капель крови. Первое же очко повреждений накладывает на жертву штраф -2, который действует на протяжении всего дня и снижается до -1 на протяжении следующего дня (из-за зудящей боли на месте укуса). Укусы новых мух обнуляют этот счётчик.

Послушные рабы: Насекомые получают ограниченную форму стайного разума. Что видит один, становится видно всем. Рой получает иммунитет ко всем формам контроля над разумом, которые способны воздействовать только на одну жертву за раз. Мумия способна телепатически управлять движением роя и придавать ему конкретную форму посредством пассивного действия. Равным образом, он способен приказать рой остановиться или начать поглощение пищи на занятой территории. Телепатические способности мумии не ограничиваются расстоянием, однако ей необходимо смотреть на рой собственными глазами в момент произнесения команды, чтобы визуализировать действие, которого она от них ожидает. Рой не способен на что-либо большее: в целом он представляет собой простое и изящное орудие массового уничтожения, не больше и не меньше.

Разрушительный аппетит: В качестве пассивного действия рой способен атаковать противника с бонусом +5, который предоставляет бесчисленное количество укусов, направленных на любых живых существ и любую съедобную материю в пределах действия заклинания (включая тела Безжизненных, вампиров и другой нежити). Тем не менее, рой не способен наносить больше одного очка урона конкретной жертве в пределах одного раунда. Смертные, обладающие Добродетелью *Справедливости* или Пороком *Чревоугодия*, получают урон только раз в минуту, поскольку рой видит в них либо глупцов, которыми следует брезгать, либо деликатесы, которые следует оставить на закуску. Только другие Восставшие получают иммунитет к этому Изречению. Во время атак рой полностью игнорирует Защиту жертв и большинство средств спасения от повреждений. Жертвам попросту некуда отскочить, поскольку вокруг нет ни одного свободного места, которое не было бы занято жужжащими, переливающимися крыльями скарабеев.

Выборочный голод: Сразу после высвобождения мумия может заставить жуков поглощать лишь конкретные органы – например, глаза или языки (используя стандартные правила нанесения ударов по выборочным частям тела). Получив этот приказ, насекомые причиняют лишь ограниченный объём урона, определяемый Рассказчиком в зависимости от того, какой орган подвергается атаке (с минимумом в одно очко). Жуки не только нападают на части тела, но и стараются употребить их в пищу. Как правило, после нападения жертвы получают травмы, которые необходимо отразить в форме соответствующих Недостатков.

Слабости: Поскольку огонь способен уничтожить весь рой, его присутствие способно удерживать рой в отдалении от жертвы (в двух ярдах от свечи или лампы, в трёх ярдах от факела, в пяти от костра и в шести от более ярких источников света). В то время как пламя можно назвать самым надёжным способом для спасения от голодных жуков, пониженные температуры способны просто лишить скарабеев *желания* атаковать кого-либо на протяжении первых пяти минут. По окончании этого срока жуки подвергаются парализации и обрушиваются на землю.



Скарабей

Жуки, сотворённые вторым уровнем Церемонии священного скарабея, обладают следующими характеристиками и способностями:

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 5, Решительность 5, Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 5, Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 1

Навыки: Атлетика 5, Рукопашный бой 5, Скрытность 5

Воля: 10

Инициатива: 6
Защита: 5
Скорость: 10 (фактор вида 4)
Размер: 0
Здоровье: 10

Оружие/атака		
Тип	Урон	Бросок
Укус	1(T)	7

Защитный панцирь: Скарабей обладает врождённой Бронёй 3 без каких-либо требований к Силе и штрафам. Прочность конструкции наделяет его дополнительными пятью очками Здоровья. Сочетание заколдованного корпуса и быстрых движений, направляемых самой Судьбой, увеличивает целевое число всех попыток заметить, отследить и ударить жука на +2 единицы.

Долгий полёт: Во время полета жук добавляет +5 единиц к своей базовой скорости. Он никогда не устает и не чувствует потребности во сне, а потому способен безо всяких последствий для своего организма постоянно действовать на пике возможностей.

Удача: Любые броски, основанные на Атрибутах и/или Навыках скарабея, а также проверки его инициативы понижают целевое число на -2. Существо обладает иммунитетом к магии, которая поднимет целевое число каких-либо бросков.

Голодные клещи: Жук не способен нанести больше одной единицы урона за один укус.

Воскрешающий талисман: Жук представляет собой священный Безжизненный сосуд Сехема, функцию которого он начинает нести сразу после того, как пробует на вкус плоть собственного создателя. Это заимствованное могущество позволяет ему получать урон и лечиться по тем же правилам, что и Восставшие. Судьба также наделяет его безошибочным инстинктом, который позволяет найти кратчайший и самый безопасный маршрут к ближайшей гробнице мумии (или ближайшему культисту, если у мумии не остаётся уцелевшей гробницы). Жук будет прятаться, убегать и даже драться, если этого потребуют обстоятельства, однако в целом он постарается сделать то, что позволит ему благополучно завершить своё путешествие. Культ Восставшего может попытаться пробудить своего хозяина ото сна, используя тело скарабея вместо трупа мумии.

Исключительная прочность: Описание этой характеристики представлено на стр. 114, однако разорвать эти крошечные, бронированные воплощения ужаса удаётся только тогда, когда они теряют последнюю единицу Здоровья.



Тайны, сорванные с небес

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

Уровень 1: Мумия высвобождает это заклинание, глядя в небо. Магия Изречения открывает ей текущее местоположение в зависимости от тех географических координат, которыми пользуется сама мумия. Какой бы системой измерений не определял Восставший своё положение, он понимает, где оказался. Точность этого интуитивного понимания своего физического местонахождения во многом соответствует данным, которые смертные могли бы получить при использовании современных спутников. Например, мумия может определить, что она находится в двадцати милях к юго-западу от горы Синай или в двух кварталах к северу от китайского ресторана, в котором ей довелось побывать вчера. Помимо прочего, использование этого Изречения автоматически позволяет мумии проследить обратную дорогу до входа, через который она попала в лабиринт.

Уровень 2: Мумия произносит *слово силы*, которое проносится сквозь пространство и время к началу сотворения мира, внося изменения в его форму. Затем эон за эоном

Вселенная медленно формируется и срастается с этими изменениями, подчиняясь божественному гневу мумии таким образом, что к моменту произнесения Изречения на жертву Восставшего падает огненный метеорит. Мумия способна выбрать только одну цель в пределах видимости (и не дальше, чем в миле от себя). Кроме того, эта жертва должна находиться под открытым небом (а потому жертвы, находящиеся внутри здания, не могут стать целями этого Изречения, хотя мумия способна наносить удары по самим зданиям).

Игрок делает бросок на Шеут + Оккультизм + Сехем своего персонажа в качестве дальнобойной атаки. Успехи наносят летальный урон (или агgravированный в случае с неподвижными объектами и сооружениями). Мумия не испытывает никаких штрафов за дальность атаки: цель либо находится в пределах действия Изречения, либо за её пределами. Укрытие налагает штрафы только в том случае, если закрывает жертву сверху; барьеры, разделяющие жертву и мумию, не учитываются. Метеорит создаёт вспышку пламени, наделённого температурой, сопоставимой с бунзеновской горелкой. Этот огонь распространяется в пределах двух ярдов от кратера, хотя он наносит урон только в раунд падения метеорита (однако огонь может поджечь воспламеняющиеся материалы наподобие дерева, человеческой кожи и так далее). Персонажи, оказавшиеся в пределах двух ярдов от кратера во время образования пламени и способные применять Защиту, порой способны вовремя увернуться от огня. В таком случае они делают бросок на Ловкость + Атлетику и вычитают полученные успехи из объёма урона. Тем не менее, жертвы, попавшие непосредственно под удар метеора, не способны отпрыгнуть от пламени.

Уровень 3: Восставший поднимает глаза к ночному небу и вслушивается в ропот тверди, одновременно вглядываясь в тайны космоса, запечатлённые в узорах созвездий. Мумия делает бросок на Память + Рен, получая штраф -5 в том случае, если более половины неба затянуто облаками и/или если вокруг присутствует слишком много источников света, заслоняющих сияние звёзд (как это происходит в большинстве крупных городов и пригородов). Успех позволяет мумии вспомнить одну важную истину, которой готова поделиться с нею Судьба. Восставший получает подсказку, непосредственно касающуюся решения наиболее актуальных проблем, стоящих перед ним в текущей истории. Ключи к расшифровке этой подсказки окутаны метафорами и загадочными символами, однако не столь запутанными, чтобы они оказались попросту бесполезными.

Если мумия высвобождает второй уровень этого Изречения в той же сцене, в которой она пыталась прочитать будущее в узорах созвездий (успешно или нет), ей удаётся призвать вниз Эпический метеоритный дождь вместо одного-единственного камня. Этот дождь обрушивается на любые объекты, находящиеся в пределах мили от мумии, и продолжает идти в течение нескольких раундов, число которых равно Сехему. Восставший может сам выбрать, будет ли он указывать цели атаки или их выберет сама Судьба. В первом случае все выбранные цели в диапазоне мили каждый раунд имеют 10%-ный шанс стать мишенью метеоритов, падающих с неба (таким образом, приблизительно 10% области по окончании действия Изречения подвергнутся колоссальному опустошению даже без учёта вторичных разрушений, вызванных пожарами). Если дождём управляет Судьба, метеориты падают на такое количество целей, на какое пожелает Рассказчик – будь их тысячи или единицы. Метеориты используют для атаки полный запас дайсов, однако эти пассивные проверки не требуют дальнейших усилий со стороны мумии. Персонаж, вызвавший этот дождь, никогда не оказывается в зоне падения метеоритов, однако его союзники не имеют никакой защиты, если только не пытаются стоять максимально близко к нему.

Семена жизни

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

Уровень 1: Высвободив этот уровень Изречения, мумия приобретает повышенную устойчивость к вредным воздействиям со стороны растений и всевозможных растительных продуктов (включая переработанное дерево и бумагу). Эта устойчивость сохраняется на протяжении нескольких часов, точное число которых равно показателю Памяти или Сехема – в зависимости от того, что *выше*. На протяжении этого времени мумия полностью игнорирует все травмы, которые она могла получить от различных факторов окружающей среды, таких как падение на кучу листьев или деревянный навес. Даже если мумию накрывает осколками древесины, мечущимися в потоке ураганного ветра, она не подвергается никаким вредным воздействиям. В случае с состязательными проверками, направленными на причинение вреда мумии посредством орудий, сделанных из растений (например, в случае с деревянным колом или стрелой), повышение целевого числа атакующего на +2 единицы делает успех исключительно маловероятным.

Кроме того, под воздействием этого Изречения мумия способна предпринять мгновенное действие для того, чтобы извлечь яд из тела другого существа. С этой целью она должна прикоснуться к коже отравленного персонажа. Восставший проходит проверку на Интеллект + Медицину, однако максимальное значение Медицины, которое может использоваться при этой проверке, ограничено Окультизмом или Выживанием мумии (в зависимости от того, что *выше*). Случаи серьёзного отравления налагают штраф -3, смертельные яды повышают его до -5. Успешная проверка заставляет пациента автоматически получить очко агgravированного урона, поскольку он выводит весь яд в потоке рвоты, напоминающей изумрудный сок растения. Затем из образовавшейся лужицы в пределах нескольких мгновений вырастает живой букет полевых цветов, подобных которым на земле никогда не распускалось – и не распустится никогда в дальнейшем. Эти цветы живут всего день, после чего стремительно засыхают, оставляя по себе только воспоминания. Вполне возможно, что именно эта магия создавала первые человеческие сады со всех их бесчисленными сокровищами.

Наконец, если мумия, активировавшая это Изречение, бросает на землю деревянную палку или другой продолговатый объект, сделанный из древесины, её игрок может вложить очко Воли. Упав на твердую поверхность (или в лужицу жидкости), такой объект превращается в живую змею в расцвете своих сил. Подобная трансформация длится лишь до тех пор, пока змея не умрёт или пока её создатель не прикоснётся к ней; в обратном случае змея продолжает жить и действовать так, как велят ей инстинкты. Сама Судьба управляет процессом этого удивительного преобразования, наделяя змею чертами, которых не было ни у одной рептилии за всю историю мира (и не будет ни у одной другой змеи будущего). Основные характеристики змеи перечислены в соответствующей врезке.

Уровень 2: Восставший должен высвободить этот уровень в естественной, природной области, будь это воды глубокого океана, засушливые пески или пышные джунгли. Вне зависимости от окружающей местности Судьба сама решает, какие растения вырастут из магических семян, брошенных в землю Восставшим. Тем не менее, для этого растениям требует неограниченный доступ к воде (что позволяет Судьбе воздвигнуть сады бурой водоросли в морской пучине, фиговые и финиковые деревья в оазисе и так далее). Мумия способна выбрать и определённый тип дерева, которое она хочет видеть в этом саду в дополнение к выбранным Судьбой. В этом случае она должна ударить в землю посохом, сделанным из соответствующей древесины, после чего палка выпустит корни и начнёт трансформацию в полноценное дерево. Созданные растения занимают территорию в радиусе (Сехем + Рен) ярдов от места высвобождения заклинания. Даже самые крупные растения способны превратиться из крохотных всходов в могучие деревья всего за минуту. Вращённый таким образом сад способен производить достаточно пищи для поддержания множества взрослых людей, точное число которых равняется *пятикратному*

значению Памяти протагониста. Только такое количество смертных способно полностью очистить растения от их плодов.

Тем не менее, пища – далеко не единственный дар этого магического сада. Любые Социальные действия, которые мумия предпринимает по отношению к персонажам, пробовавшим эти плоды в пределах суток, понижают целевое число на -1. Всякий, кто вкушает деликатесов из сада Восставшего, становится чрезвычайно уязвим для её чар.

Высвобождение этого уровня наряду с предыдущим создаёт сад, цветущий божественной панацеей. Любой больной или отравленный персонаж, вкушающий этих плодов, способен бесплатно сделать бросок на исцеление в качестве пассивного действия. Кроме того, вкус этих фруктов считается вполне убедительным предложением для повышения Ментальных и Социальных Атрибутов с • до ••, а также для приобретения Преимущества *Языки* (с фокусом на языках, выбранных самой Судьбой) или *Энциклопедических знаний* (см. стр. 109 книги **World of Darkness Rulebook**). Последнее отражает внедрение галлюцинаций вперемежку с полезными сведениями в разум жертвы. Подобные сведения зачастую включают оккультные истины, подчас бесполезные или пугающие, как, например, в случае с постижением того обстоятельства, что в бесчисленное множество потусторонних созданий скребутся в стены между мирами, питаясь фрагментами полузабытых воспоминаний. Игроки получают возможность приобрести эти характеристики в долг. Персонаж, вкушающий плодов магического сада, получает эту возможность только при первом его посещении. Дальнейшие откровения кажутся куда более приземлёнными и разочаровывающими.

Уровень 3: Произнося это заклинание, персонаж может выбрать любого взрослого, находящегося в пределах её восприятия. Игрок делает бросок на Аб + Сехем против Решительности + Сехема жертвы. Если Восставший получает больше успехов, его колдовская сила наделяет жертву необычайной плодовитостью (что во многом служит необычайной разновидностью проклятия). Ближайший половой акт с участием выбранной жертвы автоматически приводит к зачатию. Эта магическая беременность проходит безо всяких медицинских осложнений (врождённых или экологических), однако родившийся ребёнок с детства становится Свидетелем. За исключением редких случаев, когда Судьба решает иначе, жертва рождает или зачинает лишь одного ребёнка, а не близнецов или даже большие группы младенцев.

Высвобождение этого заклинания воздействует даже на восьмидесятилетних с той же лёгкостью, что и на подростков. Магия игнорирует менопаузы и даже способна восстановить ампутированные части тела, если это необходимо (например, изменив результаты гистерэктомии, перевязки маточных труб или вазэктомии). И отец, и мать ребёнка получают этот исцеляющий дар в момент зачатия и сохраняют своё мистическое омоложение до конца жизни.



Рукотворные змеи

Змеи, созданные первым уровнем этого Изречения, обладают следующими характеристиками и способностями:

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 5, Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 5

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Скрытность 5

Преимущества: Боевое изящество (укус)

Воля: 10

Инициатива: 9

Защита: 3

Скорость: 9 (только ползание; фактор вида 3)

Размер: 3

Здоровье: 6

Оружие/атака

Тип	Урон	Бросок
Укус	1(Л)*	8

* Если укус наносит хоть единицу урона, вместо реальных повреждений он просто впрыскивает яд Токсичностью 5.

Искушение: Мистическая природа змеи воздействует на желания персонажей, находящихся рядом с ней и знающих о её присутствии. Такие лица стараются реализовать любые возможности, позволяющие им потворствовать своим Порокам (возможно – при помощи Рассказчика). В случае успеха они восстанавливают сразу два очка Воли вместо стандартного одного. Этот эффект не суммируется в случае с присутствием нескольких змей.



Вуаль забвения

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 (Память + Сехем) часов, в течение которых она воздействует на всех смертных, заметивших мумию благодаря обычным органам восприятия (например, увидевших, как Восставший скрывается за углом и т.д.). Игроки потенциальных жертв должны сделать бросок на Интеллект + Самообладание со штрафом, равным Шеуту мумии. 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 Восставшим 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: Восставший 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 удастся 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 Восставшего. 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 Восставшего. Вместо этого мумия проходит проверку Манипулирования + Ба против Самообладания + Сехема 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 Восставший может и

подарить их жертве посредством второго уровня этого Изречения. 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 Восставшего, однако позволяют игроку оправдать приобретение соответствующих характеристик за очки опыта.

Высвобождение 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.

Воды жизни и смерти

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

Уровень 1: При активации этого Изречения мумия наносит удар по твёрдой почве у себя под ногами, создавая трещину размером с её ладонь. Традиционно это заклинание используется при взаимодействии с естественными поверхностями наподобие камня, песка или грязи. Тем не менее, Восставший способен направить заклинание и на искусственные поверхности, структура которых не превышает прочности обычного камня, при условии, что они будут отделены от природной поверхности наподобие почвы не более чем футом искусственного материала.

Из глубин земли к трещине поднимается струя чистой пресной воды, которая начинает пульсировать над поверхностью подобно фонтану, брызжущему из артерии. Фонтан сохраняет силу в течение часа, после чего источник превращается в простой источник чистой воды. Заклинание не создаёт воду из ничего, вместо этого пронося волю Восставшего сквозь миллионы лет назад во времени, чтобы изменить процесс формирования земного шара так, чтобы в нужное время и в нужном месте фонтан воды смог выплеснуться на поверхность. Источник, созданный посредством этого заклинания, поставляет достаточно воды, чтобы поддерживать средних размеров оазис и утолять жажду внушительной толпы смертных – само собой, при условии, что они окажутся достаточно терпеливыми, чтобы пить воду по очереди. Обычно источник остаётся в таком состоянии на протяжении (Рен + Сехем) лет, после чего высыхает. Тем не менее, источник, созданный в гробнице Восставшего, сохраняет силу до тех пор, пока сама мумия не пожелает избавиться от него.

Уровень 2: Восставший проклинает всю воду поблизости от себя. В сущности, он наполняет её чистой субстанцией жизни: а потому эта способность влияет на все источники стоячей и проточной воды в радиусе двух миль, превращая их содержимое в человеческую кровь. Эффект проявляется только в случае с жидкостью (не воздействуя на лёд, пар и любые другие формы воды). Преобразование сохраняет силу в течение (Шеут + Сехем) часов, на протяжении которых любая другая вода, доставленная в зону поражения, также преобразуется в кровь. Если мумия высвобождает проклятие в своей гробнице, она сама определяет, какие области подвергаются действию заклинания, а также может выбрать длительность его действия вплоть до вечности. Вода, содержащаяся в телах живых существ или смешанная с другими веществами, не трансформируется. Кровь, созданная этим заклинанием, способна насытить определённые виды живых существ, питающихся кровью, однако вполне очевидно, что река или озеро, превращённые в колоссальные источники крови, уничтожат всех рыб и другие водные организмы, не приспособленные для обитания в таких условиях. Вампиры также способны пить воду, превращённую в кровь, однако час спустя их тела отвергают проклятую субстанцию, заставляя своих носителей потратить вдвое больший объём крови.

Уровень 3: Мумия указывает в сторону большого источника жидкости, такого как озеро или река. Силою этого заклинания мумия создаёт в воде коридор не более чем (Ба

или Сехем x30) ярдов глубиной, (Ба или Сехем x10) ярдов шириной и вплоть до мили длиной. Если траншея не способна достичь нижней части водного бассейна, заклинание не срабатывает. Траншея перемещается вместе со своим создателем, раскрывая и закрывая окружающий её водный массив на соответствующем расстоянии. Те, кто успевает двигаться достаточно близко к мумии, рискует утонуть или оказаться раздавленным бесчисленными тоннами воды. В таком случае смерть ждёт любого, кто не способен сопротивляться такому катастрофическому объёму жидкости. Коридор остаётся в воде до тех пор, пока мумия не пересечёт бассейн или пока не минут сутки с момента его создания.

Слово писаря

Уровень 1: Рен •; **Уровень 2:** Аб •••; **Уровень 3:** Рен •••• (Проклятие)

Уровень 1: Воззвав к первозданному языку, лежащему в основе всех земных языков, мумия заставляет текст, написанный на любом меньшем, смертном языке, перевести самого себя. Будь слова написаны чернилами, вырезаны в камне или внесены в электронный документ, буквы физически изменяются, образуя переведённый текст. Это заклинание способно перевести любую надпись, хотя метафоры, шифры, загадки и прочие скрытые данные обычно не проясняют смысла написанного. Впрочем, даже в таких ситуациях Судьба иногда способна заменить двусмысленности на более простые, понятные утверждения. Специально разработанные сверхъестественные языки также редко поддаются непосредственному переводу, однако Судьба вполне может сделать некоторую долю текста более понятной. Текст переводится на любой язык, известный мумии, либо на язык оригинала.

Уровень 2: Мумия наполняет свой разум языком иремских колдунов. Этот язык древнее, чем даже самые старые части коллективного бессознательного смертных, а потому обладает тёмной, пугающей силой. До конца сцены всякий, кто слышит слова мумии, понимает их значение, даже не распознавая конкретных слов. Последнее вызывает ужас даже у тех, кто не поддаётся эффекту Сибариса. Те же, кто действительно стал жертвой Сибариса, понимает слова мумии с ужасающей ясностью, даже если не помнит других обстоятельств столкновения с мумией. Способность понимать речь не наделяет смертных какими-либо дополнительными способностями к пониманию замысла мумии. В дополнение к созданию речи, понятной всем окружающим, это заклинание заставляет всех смертных почувствовать невыразимый вес столетий, лежащий на словах мумии, что понижает целевое число всех бросков на Запугивание со стороны мумии на -1. Смертные, находящиеся в тисках Сибариса, могут выполнить команду мумии для того, чтобы воспрепятствовать распространению безумия по своему разуму, а потому мумия понижает целевое число при проверках командования такими смертными ещё на -1.

При использовании этого эффекта мумия может высвободить и первый уровень заклинания с целью зачарования письменного текста. Когда кто-либо пытается прочитать заколдованный текст, буквы перестраиваются, создавая надпись на родном языке читателя. Они сохраняют подобную форму достаточно долго, чтобы человек успел прочитать послание, после чего возвращаются к прежней форме. Если надпись читают сразу несколько человек, то надпись поочерёдно принимает форму родного языка то одного, то другого читателя. Мумия может выбрать любой срок действия этого заклинания, от пяти минут до бесконечности, и всегда может прервать эффект, просто коснувшись текста.

Уровень 3: Произнеся ужасное слово антиязыка, Восставший лишает окружающих способности использовать и понимать какой-либо язык. Мумия делает бросок на Рен + Образование + Сехем, после чего все персонажи, слышащие голос мумии и обладающие суммой Решительности + Сехема, уступающей количеству полученных успехов, поддаются проклятию Восставшего. До конца сцены ни один проклятый персонаж не может сформировать свои мысли при помощи слов, как не может и сам понимать ни

письменную, ни устную речь. Простые жесты способны передать общий смысл их посланий, однако хоть сколько-нибудь сложный язык жестов или пантомима также кажется непонятной проклятым персонажам. Второй уровень этого заклинания делает слова мумии понятными даже для таких персонажей. Те, кто покидает зону действия заклинания, всё равно сохраняет пагубные эффекты этого Изречения до конца сцены, а новые персонажи с достаточно низкой суммой Решительности + Сехема, вошедшие в проклятую зону во время сцены, также оказываются под ударом. Означенная выше зона фокусируется на мумии и перемещается вместе с ней.

Протагонист способен направить это проклятие и на одну-единственную жертву, создав ещё более пагубные эффекты. В таком случае персонаж делает бросок на Рен + Образование + Сехем против Решительности + Сехема жертвы. Каждый успех, превышающий сумму успехов жертвы, навсегда лишает её знания одного языка (по выбору самой жертвы). Персонаж получает все очки опыта, потраченные на изучение этих языков. Языки, утраченные вследствие этого проклятия, должны быть изучены заново за нормальное время обучения и при условии траты обычного объёма опыта. Если Восставший добивается исключительного успеха и удаляет все языки жертвы, то он лишает её даже знания родного языка, оставляя проклятого без возможности говорить, писать или даже понимать чужие слова. Каждый день после такой психической атаки жертва пытается вспомнить родной язык, делая бросок на Интеллект + Самообладание со штрафом, равным Рен мумии. За каждый прошедший день она получает бонус +1 к дальнейшим попыткам восстановить свою память. До тех пор, пока жертва не вспомнит родной язык, она не получит возможности выучить или вспомнить любые другие языки.

Слова мёртвой ярости

Уровень 1: Шеут •; **Уровень 2:** Ка ••; **Уровень 3:** Ба •••• (Эпический эффект)

Уровень 1: Восставший призывает к себе призрака, создавая для него новый якорь с привязкой к текущему местоположению мумии. Таким якорем может быть либо объект, находящийся поблизости, либо сам персонаж. Мумия не способна выбирать призрака, который явится на её зов, однако может назначить любой из следующих фильтров: приблизительный возраст (недавно умерший, старый призрак, древний дух), приблизительный темперамент (враждебный, нейтральный, доброжелательный) и потенциальную опасность, которую он представляет для Восставших (отсутствие опасности, минимальный риск, серьёзная угроза, смертельная опасность). Опасность часто исходит от сверхъестественных сил, которыми обладает призрак, а силы во многом зависят от возраста – таким образом, эти фильтры тесно связаны друг с другом. Тем не менее, лишь Судьба может определить, кто и откуда явится на зов мумии. Чаще всего Восставший притягивает к себе одно из местных привидений и только изредка – обитателей дальних уголков мира, однако в целом выбор призрака остаётся за Судьбой.

Если мумия делает себя якорем или касается известного ей якоря во время призвания духа, она способна притянуть к себе обладателя этого якоря вместо того, чтобы предлагать Судьбе самой выбрать подходящего кандидата. В обоих случаях призрак появляется в виде застывающего тумана, который мгновенно обретает Корпус и получает материальную форму, что заставляет его автоматически манифестироваться на физическом уровне до окончания сцены. Восставший не обладает особым контролем над призраком, хотя большинство персонажей, использующих это Изречение, обладают и другими способностями, призванными для управления миром мёртвых. Созданные мумией якоря обладают стандартными характеристиками, нередко дополняя естественное эмоциональное состояние призрака и становясь частью его загробного существования. Если в дальнейшем того же призрака вызывают при помощи этого же Изречения, он утрачивает связь с прежним якорем и начинает испытывать чувства к новому. Порок призрака автоматически заменяется на Гнев. Он может отменить это правило, утолив Гнев хотя бы раз или последовательно вложив три очка Воли.

Уровень 2: Мумия выбирает место вокруг себя не более чем (Шеут + Ка) километров в диаметре, освящая его на одну неделю. Повторное высвобождение этого заклинания на той же области просто обновляет счётчик действия Изречения. Как минимум половина области должна обладать модификатором к манифестации призраков, равным +1 или выше (см. стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**), а потому большинство случаев применения этой способности протекали в пределах конкретных строений, улиц, кварталов и непосредственно примыкающих к ним областях. Лишь изредка мумии удаётся подыскать место, в котором она сможет охватить максимальный радиус действия этого заклинания. После высвобождения заклинания минимальный модификатор к манифестации призраков в пределах всей области увеличивается на +1 за каждую ночь до максимума +5. Находясь в освящённой области, призраки временно получают следующие Нумина: Речь призрака (см. стр. 211 **World of Darkness Rulebook**), Сумасшествие (см. стр. 209) и Ужас (см. стр. 212 книги **World of Darkness Rulebook**). Кроме того, они получают два очка Эссенции всякий раз, когда используют Сумасшествие по прямому назначению, доводя смертного до безумия.

Уровень 3: Восставший призывает к себе живую энергию ужаса, которую невозможно причислить ни к категории призраков, ни к роду демонов. Речь идёт о нечестивом хтоническом создании, вырванном из эпохи далёкого прошлого и буквально вброшенном мумией в настоящее (см. врезку). Некоторые мумии предполагают, что подобные существа больше не бродят по земле именно потому, что все они были призваны Восставшими далёкого будущего.

Заклинание функционирует только в районах, обладающих бонусом к манифестации призраков +5 или выше, а потому лишь могущественная магия (наподобие предыдущего уровня этого Изречения) способна подготовить почву для призвания такого чудовища. Когда существо выбирается из раскола между эпохами, оно фокусирует все свои усилия на поглощении призраков, обитающих в этой области, для укрепления своей сущности. Оно игнорирует всех иных жертв до тех пор, пока не обратит полную силу.

Прежде чем мумия сможет активировать это заклинание снова, она должна подождать (сумма успехов на броске 10 дайсов) недель, прежде чем звёзды примут новое положение, при котором она сможет призвать столь кошмарное порождение ужаса снова. Контроль Восставшего над призванным монстром в лучшем случае можно назвать *исключительно слабым*. Находясь в пределах 100 ярдов от монстра, мумия способна предпринять мгновенное действие для произнесения череды мистических формул и поддержания энергии заклинания. При этом игрок делает бросок на Внушительность + Оккультизм + Ба + Сехем против Соппротивления + Возраста существа (20 дайсов). Существо получает кумулятивный штраф -1 к сопротивлению приказам мумии за каждого призрака, которого он поглотил в этой сцене (см. ниже). Если проверка мумии оканчивается успехом, она может отдать своему питомцу череду приказов или постоянных табу, которым оно должно будет повиноваться до конца своего существования.

Новые инструкции не могут переписать предыдущие, однако способны ограничить или видоизменить их (например, приказ “Убивай всех” можно заменить на “Убивай всех первенцев”). Если чудовище видит способ исказить суть приказа, оно постарается использовать весь свой озлобленный разум для того, чтобы сделать это. Не то чтобы монстр старался нарушить отданный ему приказ – речь идёт скорее о том, что разрушительная природа его хтонической сущности подталкивает его причинять страдания как добыче, так и своему повелителю. Соответственно, первым приказом Восставшего должен стать запрет на причинение вреда ему самому. Сила Судьбы заставляет монстра соблюдать даже те табу, суть которых он не способен понять (такие, как распознавание первенцев). Чудовище продолжает существование до тех пор, пока его не уничтожат. После гибели монстра его Корпус стремительно растворяется в воздухе, оставляя по себе только кошмарные воспоминания.



Хтонический зверь

Эти примитивные существа представляют собой аритмические, неевклидовы кольца жидкого Корпуса, украшенные бесконечными глазами и пастями различного вида. Последние можно сравнить с пастями сразу множества самых разных существ. Они покрывают всё тело монстра от начала и до конца. Шум чужеродной речи и бесконечная полифония исходят из многочисленных ртов этого создания, но человеческий разум попросту не способен перевести речь этого непостижимого существа. Хтонический зверь не ведаёт ни сострадания, ни жалости. Ему известен лишь голод, направленный в равной степени на живых и мёртвых.

Атрибуты: Могущество 10, Грация 5, Соппротивление 10

Воля: 20

Нравственность: 0

Добродетель: Вера

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 15

Защита: 0 или 10

Скорость: 25 (просачивание сквозь поверхности, фактор вида 10)

Размер: 10-20 (см. ниже)

Оружие/атака

Тип	Урон	Бросок
Укус	0(Л)	15

Корпус: 20-30 (см. ниже)

Якоря: Место проведения призыва.

Нумина: Глаза мертвеца (см. стр. 208), Сумасшествие, Электромагнитная дисфункция (постоянно активна, даже если монстр не манифестируется на физическом уровне), Материализация (см. ниже), Древняя душа (Возраст: 10, 20 очков Эссенции, см. стр. 209), Фантазм, Призрачный арсенал (см. стр. 210), Регенерация (см. стр. 210), Сифон (см. стр. 211), Спектральная устойчивость (см. стр. 211), Могущество духа (см. стр. 209), Ужас, Неуправляемый (см. стр. 210), Хождение по стенам (см. стр. 210), Воля от могущества (см. стр. 210). Нумина, перечисленные выше без указания страниц, описаны на стр. 210-212 книги **World of Darkness Rulebook**.

Полупризрак: Это создание не принадлежит к числу призраков, однако использует те же правила, что и души неупокоенных мертвецов. Таким образом, оно может служить целью магии соответствующих классов – при условии, что эта магия не ставит целью контроль, прямое уничтожение или изгнание монстра из земной реальности. Существо получает двойной урон от благословлённого оружия, которое наносит урон и обычным призракам. Кроме того, пламя наносит ему аггравированные повреждения. Монстр избегает огня даже в состоянии Сумрака, в котором огонь не может ему повредить. Он никогда не решится добровольно приблизиться к точке, находящейся в радиусе трёх ярдов от пламени размером с факел или больше (или одного ярда от свечи). Равным образом, он постарается не атаковать жертв, находящихся возле огня. Успешная попытка заманить монстра в горящее здание или поджечь строение уже после того, как монстр проникнет внутрь, может поймать зверя в ловушку.

Пожирание мертвецов: По умолчанию существо обладает Размером 10, а его бесчисленные, вечно голодные пасти наносят летальный урон. Всякий раз, когда оно уничтожает призрака в результате безоружной атаки, его Корпус получает одно дополнительное очко Размера (до максимума 20 очков) и восстанавливает пять пунктов Эссенции. Тем не менее, на каждом рассвете создание обязано расходовать определённый объём Эссенции, равный половине его Размера (с округлением вниз). В обратном случае оно начинает ослабевать, утрачивая каждый раз по одному очку Размера. Если это сводит его Размер до 0, чудовище исчезает из этой реальности.

Материализация: Согласно Нумену. В отличие от настоящих призраков, хтонический зверь не способен развоплотиться по собственной воле или использовать свою Защиту в материализованном состоянии. Он должен дожидаться окончания сцены и только потом вернуться в бесформенное состояние. Даже во время материализации это создание остаётся в реальности Сумрака, что делает его обитателем одновременно физического мира и мира духов.

Истребление душ: Всякий раз, когда существо убивает смертного, душа жертвы высвобождается из темницы плоти и задерживается на земле в качестве призрака. Новые призраки выбирают место собственной гибели в качестве якоря и автоматически манифестируются до окончания сцены, появляясь в физическом мире ещё до того, как лохмотья плоти упадут наземь, словно обрывки обёрточной бумаги. Принудительная манифестация гарантирует, что любые наблюдатели смогут увидеть, как хтонический зверь разрывает несчастного на части во второй раз.



Слова мёртвой доблести

Уровень 1: Шеут •; **Уровень 2:** Ба ••; **Уровень 3:** Ка •••

Уровень 1: Восставший касается земли ладонью, после чего проходит проверку Интеллекта + Оккультизма, применяя штрафы или бонус, равный модификатору манифестации (см. стр. 210 **World of Darkness Rulebook**). В случае успеха ближайший (и относительно нетронутый) труп Размером (Шеут + Сехем или менее) в пределах 50 ярдов пробуждается и прорывает себе кратчайший путь на поверхность, чтобы ответить на зов Восставшего. С целью скорейшего появления монстр приобретает значение Силы 10, которое он утрачивает сразу после того, как выбирается из-под земли.

Восставшие называют этих Безжизненных монстров *нениту*. Нениту трудно назвать особенно мощными противниками (см. врезку), однако укус любого из подобных созданий несёт в себе смертельный вирус, который стремительно превращает убитых в новых нениту, которые присоединяются к стае до тех пор, пока она не достигнет максимального размера (то есть количества успехов, полученных при броске активации). В случае, если стая несёт потери, оставшиеся нениту вновь получают возможность заражать жертв укусом до тех пор, пока вновь не пополнят свои ряды. Магия Восставшего поддерживает всю группу покойников вместо каждого из них по отдельности, и поскольку она утрачивает по одному успеху за час, самый слабый и/или израненный среди членов стаи лишается оживляющей его энергии и оседает на землю. Уничтожение всех членов стаи полностью прекращает действие Изречения.

Мумия, высвободившая этот уровень заклинания, может предпринять мгновенное действие для того, чтобы сделать любого из персонажей в зоне собственной видимости невидимыми для его нениту. Ходячие мертвецы оставляют таких персонажей в покое, а потому Восставший вполне может провести всех друзей и союзников сквозь толпу собственных монстров. Сами нениту в такой обстановке сосредотачиваются исключительно на врагах Восставшего. Повторного высвобождение этого заклинания лишает силы всех ранее созданных монстров, оживляя новых.

Высвобождение этого заклинания наряду со вторым или третьим уровнями создаёт вместо нениту *ревенанта* или *нарушителя*, которые также обладают способностью *Эпидемия зомби*. Тем не менее, укус подобных созданий оживляет всё тех же *нениту*, хотя они также утрачивают эффект после формирования максимально возможной стаи. Магия сохраняется до первого случая заражения жертвы, после чего эффект Изречения начинает обратный отсчёт.

Уровень 2: Для активации Изречения мумия подготавливает труп смертного, проводя особый ритуал с заката до полуночи. Игрок делает бросок на Интеллект + Оккультизм + Ба со штрафом -4. В случае успеха высвобождение заклинания подготавливает труп к превращению в ревенанта. Ещё до восхода солнца душа покойника возвращается к собст-

венной плоти, завершая тем самым жуткий обряд по созданию монстра. Если душа действительно успевает вернуться в тело, она получает Нумен *Ревенант* (см. стр. 209) и переходит из царства призраков в категорию мертвецов.

Если новый ревенант хочет получить также особенность Страстная душа (а большинство действительно этого хочет), Восставший чувствует это и получает возможность повлиять на формирование Страстей. Мумия может определить две из трёх целей ожившего мертвеца, оставив последнюю на выбор самому ревенанту. Кроме того, она может оставить все три цели на выбор Судьбе, в случае чего цели ревенанта формируются таким образом, чтобы он смог помочь Восставшему выполнить его текущие задачи, учитывая цель его пробуждения и события текущей истории. Так, например, ревенант может почувствовать зов из другого города и привести мумию к ответам, которые она, вероятно, просто не знала бы где искать. Восставший не может высвободить этот уровень заклинания снова, пока прежний ревенант ещё существует. Он должен дожидаться, пока душа не покинет тело, или заставить её это сделать. В последнем случае мумии помогает сама Судьба. Все его действия и Изречения, направленные на данного ревенанта, понижают целевое число на -1.

Уровень 3: Восставший направляет эффект Изречения одновременно на материализовавшегося призрака и относительно нетронутый человеческий труп. Он обязан видеть обе цели, и обе должны находиться в пределах 20 ярдов. Игрок делает бросок на Манипулирование + Оккультизм + Ка против Могущества + Сопротивления призрака или Решительности + Самообладания в случае с призраками, обладающими стандартными Атрибутами. Если мумия побеждает, высвобождение преобразует натуру призрака и растворяет последние остатки его человечности, чтобы очистить дорогу для ужасающей силы этого Изречения.

Призрак приобретает Нумина *Нарушитель* (см. стр. 210) и *Просветление в смерти* (см. стр. 209), превращаясь в более изобретательную и жестокую сущность, внедрившуюся в предложенный мумией труп. Одна из Страстей нарушителя выражает разрушительное или бесчеловечное стремление, суть которого оставляется на откуп самому призраку. Другую Страсть выбирает Судьба, опирающаяся на те же правила, которые были описаны в случае с предыдущим уровнем этого Изречения. Тем не менее, выбор ориентируется на долгосрочную выгоду для Восставшего и самой истории вместо выполнения кратковременных целей, к которому стремятся обычные привидения. Третью Страсть нарушителя определяет сам Восставший, который обязан связать эту тягу с определёнными аспектами своей бессмертной воли. В случае уничтожения своего тела нарушитель может предпринять мгновенное действие с целью внедрения в новый труп. Тем не менее, он может переселяться из тело в тело только определённое количество раз, равное Ка Восставшего. После этого мумии приходится снова высвободить это заклинание, если она хочет восстановить Корпус нарушителя и обнулить счётчик трупов, в которые призрак сможет вселиться в дальнейшем. Повторная активация этого заклинания отзывает предыдущего нарушителя. Если его текущее тело оказывается уничтожено, призрак обязан найти дорогу обратно к плоти. При этом сила заклинания передаётся уже новому нарушителю.



Нениту

Эти Безжизненные создания не обладают Социальными и Ментальными Атрибутами, Навыками, Преимуществами, Волей, Нравственностью, Добродетелью, Пороком и способностями к исцелению. Речь идёт вовсе не об “оживлённых людях”, а о грубых подобию жизни. Они влачат своё существование исключительно в качестве солдат и не способны ни на что, кроме бесцельного скитания в поисках добычи, преследования жертв или попыток сожрать её заживо. Потенциал к решению проблем в случае с *нениту* сводится к использованию лестниц вместо прыжков с высоких поверхностей и других

аналогичных действий. Другие способы взаимодействия с окружающим миром им попросту незнакомы.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 1, Выносливость 3

Инициатива: 1

Защита: отсутствует

Скорость: 6 (фактор вида 3)

Размер: 4-5

Оружие/атака		
Тип	Урон	Бросок
Укус	1(Л)*	4
Захват	0(Т)	5
Удар	0(Т)	3

* Эпидемия зомби

Здоровье: 7 или 8

Голод: см. стр. 114.

Ограниченное восприятие: При любых бросках на обнаружение живых организмов (или даже преодоление их Скрытности) *нениту* обладают запасом из пяти дайсов. Они получают только два дайса, если хотят заметить что-либо ещё. Они автоматически распознают своего творца и членов собственной стаи, которых они не рассматривают как добычу.

Отсутствие разума: см. стр. 114.

Мистическая устойчивость: см. стр. 114.

Уязвимость: Удары и выстрелы в голову *нениту*, наносящие летальный урон, получают штраф -1 к атаке, однако наносят повреждения агgravированного характера.

Эпидемия зомби: Любой смертный, получающий урон от укуса *нениту*, заражается его ядом и начинает получать по одному автоматическому очку тупого урона за каждый раунд до тех пор, пока не погибнет. Если заражённую рану успевают прижечь огнём или ампутировать (например, вместе со всей укушенной конечностью) в пределах пяти раундов после укуса, заражение останавливается (это подразумевает нанесение жертве *по меньшей мере* одного очка агgravированного урона и, возможно, наложение постоянного Недостатка). Если инфекцию не удастся остановить, чума распространяется по организму до тех пор, пока не разрушит каждый действующий орган. Жертвы погибают, корчась от боли и изрыгая потоки крови, а порой даже выцарапывая глубокие борозды на своей коже (само собой, если заразу не удастся остановить). На следующий же раунд после смерти их трупы возвращаются к жизни в качестве нового члена стаи *нениту*, если только стая не достигла максимального размера.



Слова мёртвого голода

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

Уровень 1: Мумия наделяет свои глаза вторым зрением, открывающим её взору секреты усопших. Действие заклинания сохраняет полную силу в течение одного часа. Магия Изречения даёт мумии следующие преимущества:

- Она может видеть призраков, как если бы они материализовались исключительно для неё. Она добавляет своей Рен в качестве бонуса к обнаружению призраков и ревенантов.

- Она интуитивно узнаёт якоря, когда они попадают ей на глаза. Кроме того, она добавляет Рен в качестве бонуса к направленному поиску таких объектов. Прикоснувшись к якорю, она может предпринять мгновенное действие для получения мимолётного видения того призрака, который считает данный объект своим якорем. Этого видения достаточно, чтобы мумия поняла, знает ли она этого призрака или нет.

- Она может атаковать призраков в рукопашном бою с тем же эффектом, как если бы они находились в физическом мире. Тем не менее, мёртвые также могут воздействовать на

тело мумии в каждом раунде сражения и на один раунд после того, как мумия прекращает агрессивные действия. Заключение призрака в продолжительный захват делает мумию уязвимой к атакам призраков до тех пор, пока не минёт один раунд после прекращения захвата.

- Всякий раз, когда мумия собирается нанести урон призраку в ходе захвата, она может попытаться высосать жизненную энергию призрака. В этом случае из эфемерного тела призрака вырываются лучи света, струящиеся в рот и глаза Восставшего. Урон, причинённый подобным образом, лишает призрака равнозначного объёма Эссенции и преобразует его в пункты Колонн, восполняющие энергию мумии. Количество Эссенции, необходимой для пополнения одной Колонны, равно текущему количеству пунктов этой Колонны (минимум одному). Таким образом, если мумия обладает значением Аб 4, но при этом располагает только двумя пунктами этой Колонны, получение третьего пункта требует двух очков Эссенции.

- Если протагонист высасывает энергию призрака и тем самым уничтожает его, он получает знание одного из Нумина, которыми располагает жертва. Выбор конкретной способности даётся на откуп Судьбе. Многократные убийства наделяют мумию различными Нумина. Эти способности можно использовать на втором уровне текущего Изречения.

Уровень 2: Восставший может быть столь же щедрым, сколь и ужасным. Он способен даровать любому призраку или ревенанту, которого он видит в пределах (Ба + Сехем) ярдов, особые проклятые способности. Игрок делает бросок на Внутренность + Оккультизм против Сопротивления призрака, если тот не желает подобного дара. Если мумия побеждает, она дарует призраку один Нумен по выбору Судьбы, который оказывается наиболее полезным в данной ситуации. С другой стороны, она может предоставить жертве один из Нумина, которые она впитала благодаря первому уровню этого Изречения. Наконец, она всегда может выбрать в качестве дара Сифон (см. стр. 210) или Неуправляемый (см. стр. 210). Какой бы Нумен она ни выбрала, благословение длится на протяжении (Ба + Память Восставшего) дней. Призрак может получить любое количество отдельных даров при помощи этого заклинания, однако каждые два Нумина, переданные ему мумией, наделяют его психическим отклонением, которое выбирает Судьба. Человеческие души чрезвычайно хрупки.

В дополнение к временным Нумина призрак, благословлённый мумией, получает особенность *Древняя душа* (см. стр. 209), которая не учитывается при подсчёте психических отклонений, который должен получить призрак. Персонажи, получившие в дар особенность *Просветление в смерти*, должны оплатить её приобретение очками опыта, даже если им приходится взять её в долг. Если призрак умер совсем недавно и не способен использовать определённые эффекты, магия всё равно остаётся с ним, столетиями выжидая минуты своего высвобождения.

Уровень 3: Мумия открывает рот невероятно широко, выдыхая лучи искажённой радуги, не поддающейся законам земной гравитации. Пока мумия продолжает использовать это заклинание, её божественное могущество становится очевидным для всего мира, а потому поражает любых свидетелей эффектом Сибариса, как если бы мумия находилась на десятом уровне Сехема.

Любые призраки (за исключением ревенантов) в пределах (Решительность + Самообладание + Сехем Восставшего) ярдов, попавшие в 180-градусную дугу, исходящую от неё, чувствуют непреодолимое влечение к её бессмертной утробе. Они автоматически получают по очку аггравированного урона за каждый раунд сопротивления до тех пор, пока не сдаются или не исчезают с лица земли, уничтоженные силой мумии. Они не могут двигаться ни в одном направлении за исключением приближения к мумии. Большинство призраков в конечном счёте сдаются, поскольку чувствуют, что иначе их ждёт гибель. Мумия способна поддерживать заклинание каждый раунд, не активируя его заново, пока не тратит мгновенное действие на прекращение его эффекта. Если она решает пресечь

действие заклинания или получает хотя бы очко урона, высвобождение Изречения подходит к концу.

Мертвецы, подчинившиеся зову магии, растягиваются и растворяются в утробе мумии, превращаясь в светящийся инверсионный след, остающийся на поверхности радужного вихря, словно лёгкий туман. Входя в пасть Восставшего, призраки покидают вселенную, однако это не означает, что они прекращают существование. Вместо этого их ждёт необъятное озеро пламени, в котором они обречены вечно гореть безо всякой возможности умереть. Их существование исполнено страшной агонии, но всё же они продолжают существовать. В таком положении они остаются навсегда, если только мумия не оказывает им милость, высвобождая данное Изречение специально с этой целью. Помилованный призрак возвращается в земную реальность в потоке вихря, вырывающегося из утробы Восставшего, после чего мгновенно материализуется. В большинстве случаев времени, проведённого в озере пламени, оказывается достаточно, чтобы наделить призрака одним отклонением по выбору Судьбы. Повторное воздействие этого Изречения наделяет призрака дополнительными психическими расстройствами, а потому Восставший теоретически может создать живое воплощение ужаса, бьющееся в вечном отчаянии. Тем не менее, если призрак возвращается в земную реальность после недели (или немного большего срока) пребывания в озере, он не получает отклонения. Вместо этого он возвращается с пылающими глазами, насыщенный знанием следующих Нумина: Полёт теней (см. стр. 208), Благословенная Страсть (см. стр. 208), Страстная душа (см. стр. 208; Страсти: *Жечь всё, что красиво, Служить мумии, поглотившей его, а также любая другая задача разрушительного характера*), Пирокинез (см. стр. 210), Неуправляемый (см. стр. 210) и Воля от могущества (см. стр. 210). Во многих отношениях призрак становится в большей степени эфемерным демоном пламени, нежели настоящей душой умершего человека. Его удел – служить мумии разрушительной силой, растворённой в потоке ветра.

Если призрак выполняет приписанную ему задачу разрушительного характера, он утрачивает Благословенную Страсть и замещает её Просветлением в смерти. Кроме того, призрак может по собственной воле заменить (Полёт теней, Страстную душу или Пирокинез) на (Сифон, Могущество духа или Похищение Колонн). Сделав свой выбор, призрак достигает благословенного состояния, навсегда обретая полученные улучшения. Игроки, управляющие обладателями Просветления в смерти, должны оплатить получение этой особенности очками опыта (или взять её в долг при отсутствии опыта).

Гнев пустыни

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

Уровень 1: Оплатив стоимость заклинания в очках Колонн, мумия получает возможность выпускать струи острых песчинок из рук или рта до окончания сцены. Эти атаки основаны на проверках Ловкости + Атлетики + Аб, наносят летальный урон и игнорируют 3 очка Брони. Они обладают дистанцией 20/40/80, однако получают удвоенный штраф за огонь на среднюю и дальнюю дистанцию, поскольку струи песка быстро теряет прочность или даже рассеиваются на больших расстояниях. Струя песка может быть направлена как в одну, так и несколько целей. В сущности, мумия сама определяет градус атаки, поскольку технически песчаный поток наделяет её возможностью вести автоматический огонь. Если данное Изречение используется в качестве проклятия смерти, мумия может обрушить струю песка на своего убийцу, игнорируя штрафы за раны.

Уровень 2: Пустынный песок разверзается под ногами жертв и поглощает любое количество персонажей в пределах (Ба x20) ярдов. Потенциальные жертвы должны стоять на песке достаточной глубины, чтобы тот мог поглотить их. Мумия инициирует захват (см. стр. 157 книги **World of Darkness Rulebook**), используя вместо Силы + Рукопашного

боя бросок Выживания + Ба. Жертвы сопротивляются при помощи стандартного броска, хотя также получают возможность заменить Рукопашный бой проверкой Атлетики.

Мумия способна поддерживать захват в качестве пассивного действия, мешая жертве выбраться наружу. Тем не менее, в отличие от настоящего захвата, песок не даёт персонажу возможности наносить жертве прямой урон. Вместо этого жертвы, не сумевшие вовремя выбраться на поверхность, рискуют задохнуться.

Важно отметить, что мумии могут ориентировать заклинание на самих себя для того, чтобы погружаться в пески и мгновенно выбираться наружу в другом песчаном месте в пределах (Ба x20) ярдов. Как точка погружения, так и точка выброса должны обладать достаточным объёмом песка, чтобы он мог вместить тело мумии. Данная версия Изречения может быть высвобождена в качестве пассивного действия, а внезапное перемещение увеличивает Защиту Восставшего на +2 единицы до конца раунда. Тем не менее, мумия погружается в песок не так быстро, чтобы у неё появилась возможность телепортироваться с траектории атаки.

Уровень 3: Издав вопль, отзывающийся в небесах оглушительным громом, Восставший поднимает песчаную бурю, покрывая ей территорию в радиусе (Ка x100 ярдов) во всех направлениях. Заклинание сохраняет полную силу на протяжении часа. Если в округе не хватает песка, мумия способна выдохнуть достаточный его объём для того, чтобы наполненный песком ветер смог наносить урон окружающим. Темнота и ограничение видимости, спровоцированные бурей, снижают зрительное восприятие всех персонажей до 15 ярдов и налагают штраф -3 на соответствующие броски, а также на проверки атаки, проходящие в этой области. Кроме того, персонажи, попавшие в бурю, получают штраф на все *непассивные* действия в размере Ка Восставшего, поскольку вой ветра и мельтешение острого песка создают изобилие отвлекающих факторов. Персонажи, наделённые иммунитетом к магическим формам страха, получают лишь половину этого штрафа (с округлением вверх), поскольку во многом этот модификатор обязан дезориентации, панике и ужасу, вызванным всё возрастающей уверенностью жертв в том, что они больше никогда не увидят дневного света. За каждые 10 минут пребывания в пределах бури все персонажи получают очко тупого урона. Это происходит лишь при условии, что они продолжают активно действовать, невзирая на окружающий их катаклизм. Если же они пытаются спрятаться с подветренной стороны крупного объекта или сооружения, то их быстро засыпает песком. В таком случае персонажи уже очень скоро начинают задыхаться. Сверхъестественные персонажи, получающие от огнестрельных ранений только тупой урон (такие как мумии и вампиры), страдают от очередного очка тупого урона лишь в 20 минут.

Дальность видимости Восставшего подвергается тем же ограничениям, что и восприятие остальных персонажей, однако другие пагубные эффекты бури обходят его стороной. Буря следует за персонажем, однако она способна передвигаться только со скоростью обычного урагана (то есть около 50 миль в час⁷), а потому, если персонаж движется достаточно быстро, он может даже опережать её. Находясь в пределах песчаной бури, мумия способна развоплощать своё тело в песке и переноситься в другие места, буквально используя песчаную бурю в качестве оправдания для активации второго уровня этого Изречения. Более того, если он активирует это заклинание исключительно для путешествия, он не обязан вкладывать в него энергию своей Колонны.

⁷ Около 80 км/ч

– Прими наш дар, о Святая!

– Больше никогда меня так не называй, – отрезала Мерев-Пжав. – Святость должна быть очевидной. Как золото, как королевское достоинство, как красота молодого тела.

Она наклонилась со своего трона, чтобы поднять ожерелье из груди сокровищ, лежащих у её ног. В течение трёх мучительно долгих секунд она вглядывалась в материю. Культисты замерли, затаив дыхание.

Пишина действовала ей на нервы.

– Пожалуй, вам ещё предстоит научиться чувствовать, есть ли хоть толика святости в том, что вы называете драгоценностями. Половина бусин на этой дешёвке сделана из позолоченной меди.

– Святая... о, я хочу сказать, Жрица. Простите меня.

Леонидас (Пауль Леонидас – на этот раз она помнила его имя) преклонил перед ней колени и в страхе уставился на правую сандалию Мерев-Пжав.

– Разве я не творила чудес для того, чтобы вы проникли в тайны драгоценных металлов? Разве не говорила я вашей семье уделить внимание новой науке, когда в последний раз занимала этот престол? Разве я не велела отдавать молодых в мастерские, чтобы со временем они стали опытными кузнецами и химиками?

– И финансистами, Жрица. Банкирами и экономистами. Один из моих предков в точности последовал вашим указаниям. Остальные погибли в годы Первой мировой. Мой прадед посвятил всю свою жизнь работе, которая, по его расчётам, должна была обогатить вас. Простите меня за моё невежество, Жрица, однако если вы взглянете в чёрную книгу – вот в это портфолио, – вы увидите, что мы инвестировали деньги со знанием дела. Мы можем приобрести всё, что вы пожелаете, и останется ещё на тысячу таких же приобретений.

– Нет. Ты даже не представляешь, где искать истинное богатство. Кроме того, то, что ты мне описываешь, в очередной раз подтверждает, что я ничему вас не научила.

Она бросила взгляд за его плечо.

– Это твой сын, Пауль?

– Да, Жрица.

– Пожалуй, теперь можешь называть меня Святой. У тебя красивый мальчик. Пусть подойдёт.

Минуту спустя, когда сын Пауля Леонидаса испустил ужасающий вопль, Мерев-Пжав показала своему культу, что красота может принимать разные формы и что её можно переливать из одного сосуда в другой.

Теперь дары Мерев-Пжав сияли, как никогда прежде.

Глава третья: Нечеловеческое состояние

*Они не могут произнести заклинание, которое находится в конце свитка.
Они не станут говорить из страха перед тем, чьё имя сокрыто:
тем, кто находится теперь в моём теле.*

Книга двух путей

Подобно водам великого Нила, запасы их силы то прибывают, то истощаются в бесконечном потоке времени. Во всяком случае, это сравнение знакомо любому Восставшему, который помнит великую Реку, даже забыв почти все остальные детали, касающиеся Безымянной империи. Искажённые волей Шаньяту, бессмертные слуги Дуата наполнены силой Сехема, которая пронизывает всю их сущность отчаянным ритмом жизни. Они пробуждаются лишь на определённые периоды времени, в ходе которых способны делать всё, что угодно – но лишь при условии, что успеть они могут совсем немного. Жизнь Восставшего скоротечна, и каждый сосуд, который не удалось переправить в Дуат, знаменует провал его божественной миссии. Рано или поздно мумия отдаёт душу Судьям... но лишь до тех пор, пока к ней вновь не приходит волна живительной силы.

Сехем воплощает собой энергию жизни, но не саму жизнь. Восставшие хорошо это понимают – особенно когда они погружаются внутрь себя и пытаются нащупать в себе давно утерянные нравственные ориентиры. В глазах Восставших, подлинная жизнь представляет собой *состояние души*. Вне зависимости от Сехема Восставшего, его душа постоянно находится в опасной близости к царству смерти, а его личность и чувство собственного предназначения медленно истончаются и растворяются в потоке небытия подобно чувствам и личности призраков.

Жизнь порождает сильнейшее ощущение диссонанса между душой и Сехемом мумии: само их бытие искажено обетом служения царству мёртвых. Хотя мумии поклоняются целые культы, члены которых мечтают обрести столь же грандиозную силу, что и Бессмертный, в глубине души даже такие смертные ненавидят своего повелителя – даже если они и не понимают, в чём причина подобного отвращения.

Невзирая на то, что медленное погружение в глубины памяти иногда помогает Восставшим вернуть себе нравственные ориентиры и кодексы, большинство мумий чувствуют, что им куда легче *играть* в человечность, чем быть людьми в прямом смысле этого слова. Мир живых отвергает смерть и боится её – хотя нельзя забывать, что человечеству свойственно поклоняться тому, чего оно боится, а потому даже в отсутствие любви мумии всё же могут требовать поклонения и почёта.

Что значит быть Восставшим

Шаньяту сотворили мумий для того, чтобы они поддерживали их надежды на процветание Ирема. Мумии обладают доступом к колдовству Безымянной империи лишь потому, что так они смогут ещё сильнее прославить Дуат и лучше выполнить волю Судей. На какие бы компромиссы ни шли жрецы-колдуны в попытке вплести службу Восставших в ткань самой вечности, мумии по-прежнему могут пользоваться большинством достижений Ирема: оккультной мощью, физической силой и способностью ощущать потоки Сехема, пронизывающие мистические сосуды.

Тело Восставшего излучает магическую энергию на материальном уровне, однако *естественной* формой мумии служит изуродованное тело покойника. Вне зависимости от воспоминаний Восставшего, Дуат оставляет на пятиликой душе иремиты свой ужасающий след. Обычные люди воспринимают печать Дуата как самую сущность смертного ужаса, которую тело Восставшего источает, словно испарину и зловоние. Когда Восставший открывает глазам окружающих свою истинную натуру, сердца людей сжимаются от страха. Само присутствие мумии пропитывает разум смертных ужасом перед брэнностью

своего бытия. Неудивительно, что Церемония возвращения наделила Восставших практикой сотворения иллюзий, позволяющей им моделировать свою плоть в соответствии с собственной волей.

Телесная оболочка

Глазам окружающих мумия открывает лишь симуляцию подлинной жизни. С другой стороны, тела Восставших нельзя назвать и ожившими трупами, поскольку Сехем заменяет любые повреждения тканей (включая следы старения) подобием смертной плоти. Такая плоть, известная иремитам как *саху*, представляет собой затвердевший Сехем, созданный по образцу настоящего тела Восставшего – или, точнее, того обличья, каким его помнит сам иремит. А потому тело мумии несёт следы бальзамирования и некромантических ритуалов, проведённых ещё в забытом Иреме. В начале нового Сошествия Сехем мумии полностью воссоздаёт этот шаблон, придавая толику неестественной жизни даже самой иссохшей и неподвижной плоти. К счастью, по мере как Сошествие прогрессирует, Сехем Восставшего ослабляет своё воздействие на его *саху*. Душа Бессмертного рефлексивно перекраивает его плоть в идеализированный дубликат живой, настоящей плоти. В этот период своего Сошествия он действительно может сойти за нормального человека – во всяком случае, до тех пор, пока он не будет вынужден обратиться к своим жутким некромантическим силам, разрушив тем самым иллюзию подлинной жизни.

Материя *саху* основана на ритуально преобразованном “*ката*” (теле), а потому с точки зрения анатомии представляет собой пугающую аномалию. При проведении Церемонии возвращения бальзамировщики извлекли из трупа Восставшего каждый внутренний орган за исключением сердца и выцарапали из черепа его мозг. Пустые полости тела были наполнены ароматными травами, а потому Восставшие до сих пор источают сладковато-горький аромат. На высоком уровне Сехема плоть мумии возвращает свои настоящие серо-голубые оттенки, иссохшие под воздействием углекислых солей.

Саху Восставшего не полагается на извлечённые органы, а потому не испытывает никаких проблем даже ввиду их отсутствия (во многом воспроизводя то, что мумия *помнит* и *знает* о своём теле, каким оно было при жизни). Тем не менее, Церемония возвращения позволяет мумии имитировать функционирование таких органов. Эта иллюзия также включает способность воспроизводить многие из удовольствий жизни... и, в определённой степени, многие из её мучений. Восставший способен есть, пить и кровоточить точно так же, как настоящий смертный, хотя любая проглоченная материя растворяется при контакте с пустыми внутренностями Бессмертного.

Восставший способен заниматься любовью (а те, кому удаётся вспомнить половой акт в дальнейшем, иногда чувствуют настойчивое желание повторить его – и это желание возвращается к ним с частотой, которая зависит от личности самого Восставшего), однако мумии совершенно бесплодны, а потому не могут ни забеременеть, ни зачать ребёнка. Невзирая на это, с клинической точки зрения Восставшие лишены жизни – а потому обладают иммунитетом ко многим опасностям, угрожающим жизни обычных смертных. Они не могут утонуть, замёрзнуть или заболеть, хотя некоторые травмы, которые, на первый взгляд, не должны представлять для них никакой опасности, всё же могут причинить мумиям определённые неудобства. В частности, симуляция жизни заставляет ранения, нанесённые *саху* Восставшего, кровоточить, а синяки и ушибы – саднить. Тем не менее, природа *саху* быстро заявляет о себе и позволяет стремительно вернуть тело в здоровое состояние.

Проявление *саху*

Как и другие создания, приспособленные к древнему колдовству Ирема, Восставшие способны распознать других мумий вне зависимости от уровня своего Сехема. Разумеется, они видят ту же иллюзию, которую Восставший показывает и смертным

взамен своей подлинной внешности, однако в конечном итоге истинная форма саху смутно промелькивает за этой маской (даже если она остаётся вне поля зрения обычных смертных). Более того, когда Восставший расходует очки Колонн для достижения любых целей за исключением имитации признаков жизни (см. ниже), его истинная форма проявляется на физическом уровне.

Если он занимается *укреплением плоти*, форма сохраняется до тех пор, пока персонаж вкладывает энергию в поддержание этого состояния. В противном случае трупное обличье сохраняется в течение одного раунда. Хотя мумии с достаточно низким Сехемом способны имитировать внешние признаки жизни, обученный медицинский сотрудник вполне может заподозрить обман. Практическое исследование тела мумии со стороны любого человека, обладающего хотя бы очком Медицины, автоматически показывает, что с Восставшим что-то не так. Так, смертному не удаётся почувствовать внутренние органы при пальпировании, а другие признаки жизни оказываются лишь чрезвычайно поверхностными (или даже полностью отсутствуют). Сердце Восставшего бьётся вполне исправно, но сохраняет один и тот же ритм вне зависимости от физической нагрузки. Зрачки не сокращаются при воздействии яркого света.

Всё это объясняется тем, что саху Восставшего имитирует элементы физического существования, которые сама мумия осознавала ещё при жизни. Те элементы, которые никогда не привлекали внимания иремиты, не отражаются в форме саху, а потому становятся для внимательного наблюдателя метками, выдающими нечеловеческое состояние персонажа. Как бы то ни было, эти метки могут варьироваться от одного персонажа к другому.

Помимо тщательного изучения тела, свидетели могут заметить и менее очевидные недостатки на теле мумии при успешном броске на Сообразительность + Медицину. Стандартный успех показывает, что с мумией просто не всё в порядке, и это нельзя объяснить ни генетикой, ни болезнью, ни макияжем. Исключительный успех с точностью указывает наблюдателю, что по всем правилам медицины Восставший должен быть мёртв.

Мумии, обладающие познаниями в анатомии, способны обеспечить себя более убедительной имитацией жизни и лучше скрыть свою сущность от посторонних глаз. В такой ситуации игрок тратит очко Колонны и делает бросок на Самообладание + Медицину. Простой успех позволяет Восставшему обмануть визуальный осмотр. Исключительный успех позволяет преодолеть любые земные методы исследования. Эффект сохраняется до окончания сцены.

Некоторые сверхъестественные силы, в том числе Изречения и Призвания, способны скрывать истинную форму саху. Эти способности изменяют описанные здесь правила по выявлению саху. За более подробными сведениями обратитесь к описанию подобных способностей.



Полузабытые лица

Если в значительной степени саху является магической реконструкцией плоти Восставшего, возникает вопрос, где проходит граница между образом “ожившего трупа” и “бессмертного полубога”. Простого и ясного ответа здесь нет. Всё зависит от соотношения между Памятью и Сехемом.

Когда мумия пробуждается на пике Сехема, для всех окружающих становится очевидно, что она находится в состоянии, не имеющим ничего общего с человеческим. При 9-10 уровнях Сехема Восставший выглядит именно так, как выглядят мумии, которых можно увидеть в музее: бездонные отверстия вместо глаз, коричневые и заострённые косточки на месте носа и сморщенные частички кожи, оборачивающие проглядывающие кости. Особое внимание привлекают зубы – единственная часть скелета, которую можно видеть в обычной жизни. Движения кажутся нечеловеческими, слишком

изящными в своей неестественной энергичности. Мумия движется так, словно несётся с песком, сметённым с песчаных дюн, а не опирается на ткани и мускулы, напрягающиеся и расслабляющиеся для создания движения.

По мере того как Сехем сокращается, облик Восставшего начинает восстанавливать свой прежний вид. При 6-8 уровнях этой характеристики мумия выглядит так, как она выглядела в последние 10 лет своей жизни. Хотя она может казаться иссохшей или, напротив, удивительно молодой (в зависимости от возраста, в котором она умерла), её окружает аура грандиозности и величественности. Даже если она бежит со всех сил, стороннему наблюдателю она кажется неторопливой. Если мумия падает, то падение не кажется неуклюжим или комичным. Оно подобно падению небоскрёба.

На 3-5 уровнях Сехема тело мумии находится в расцвете зрелости. Восставший выглядит невероятно здоровым и свежим – он может казаться даже немного моложе, чем был в смертной жизни. В процессе Сошествия его тело подвергается внешним признакам старения. На 2 уровне Сехема мумия выглядит усталой или болезненной, в то время как обладатель 1 уровня, скорее всего, будет казаться голодным, отчаянным и опустошённым.

Как бы то ни было, всё это лишь физические особенности Сошествия. Куда более важную роль в обществе играет поведение мумии. Влияние жестов, мимики и положения тела на наше восприятие легко недооценить – однако вы сразу почувствуете неладное, если встретите человека, который стоит слишком близко или не реагирует на ваши жесты. Бесчисленные и практически незаметные способы общения между смертными протекают глубоко под слоем осознанной мысли, а потому реализуются в нашем поведении прежде всего за счёт памяти.

Тем не менее, Память мумии далеко не полностью аналогична памяти смертного. Нормальные люди располагают лишь собственным опытом, закодированным в клетках головного мозга. Такой опыт можно нанести на карту или забить в программу маршрутизатора. Но мозг Восставшего умер столетия назад. Воспоминания, которые остаются в *его* сознании, не имеют ничего общего с мелочами наподобие беспокойства по поводу утерянных ключей или дня рождения близкого друга. Они представляют собой такие элементы жизни Восставшего, которые показались ему достаточно важными, чтобы он закодировал их в своей вечной памяти.

Память Восставших вмещает отнюдь не то, что они когда-то узнали или испытали. Она вмещает *события* – иногда даже, казалось бы, несущественные явления, – которые прошли сквозь их разум и навсегда запечатлелись на эфемерной, бессмертной душе Восставших.

Таким образом, на 8-10 уровнях Памяти жесты (и общее впечатление, которое производит мумия) оказываются неотличимы от тех, которые производит живой человек (при условии, что мумия не находится одновременно и на 9-10 уровне Сехема).

На 5-7 уровнях Памяти мумия просто подходит под большинство социальных норм. Скорее всего, она будет казаться несколько неуклюжей (как, например, рассеянный человек или иностранец), однако едва ли кто-нибудь сочтёт её откровенно бесчеловечной.

На 3-4 уровнях Памяти в поведении мумии уже появляются определённые элементы автоматизма. Со стороны кажется, будто мумия жёстко фильтрует всю информацию, поступающую в её разум. Даже когда она обращает на кого-либо внимание, со стороны это кажется раздражающей попыткой изучить человека в мельчайших подробностях.

На 2 уровне Памяти персонаж начинает казаться резким, монотонным, бесцеремонным и/или эмоционально мёртвым. Даже если Восставший участвует в схватке, кажется, будто он просто перетаскивает мешки с мусором и не заботится о сохранности их покрытия – прежде всего потому, что это не имеет для него никакого значения.

Обладатели 1 уровня Памяти могут выглядеть как нормальные люди, однако попытка заговорить с ними эквивалентна попытке поговорить с (потенциально рассерженным) манекеном.

На 0 уровне Памяти мумия уже полностью посвящает себя машинальному выполнению воли Судей, не принимая “нет” за ответ.



Исцеление

Тело Восставшего мистическим образом реконструирует себя в чрезвычайно ускоренном темпе. При заживлении ран персонаж избавляется от повреждений по следующим правилам:

- Одно очко тупых повреждений за раунд.
- Одно очко летальных повреждений каждые полчаса.
- Одно очко аггравированных повреждений каждые три дня.

Кроме того, Восставший способен заживить очко аггравированного урона за один раунд в качестве пассивного действия, потратив пункт Воли и снизив уровень Сехема (само собой, это преимущество недоступно на 1 уровне Сехема).

Восставшие способны исцеляться даже ещё быстрее путём укрепления плоти. По активации этой способности мумия начинает из раунда в раунд восстанавливать по два дополнительных очка тупого урона (до общих трёх пунктов за раунд) + по одному пункту летального урона. Пока укрепление плоти активировано, мумию невозможно убить или вывести из строя. См. описание Колонн на стр. 74.

Если все клетки Здоровья мумии заполняет аггравированный урон и мумия не укрепляет в этот момент свою плоть, она умирает – на этот раз. Её саху возвращается к своей истинной форме. После этого она подлежит воскрешению или возвращению к своей миссии в зависимости от своих сил и Сехема.

Источники повреждений

Будучи вечным слугой Дуата, тело которого основано на магической энергии, мумия не имеет причин опасаться большинства видов ранений. Восставшие не способны истекать кровью, как они не способны и терять сознание от простых ударов. Более того, если только в них не стреляют разрывными пулями, огнестрельное оружие наносит им тупой урон вместо летального. Наконец, враги не получают никаких преимуществ за счёт выбора отдельных органов для атаки, поскольку Восставшие попросту не имеют важных для жизни органов, которые можно было ослабить выстрелом или ударом.

Мумии вполне могут стать жертвами аггравированных повреждений, как и любые другие обитатели Мира Тьмы. Такой урон чаще всего становится результатом исключительно мощных ударов или магических атак. В частности, иссохшее саху Бессмертных отличается повышенной чувствительностью к огню, который наносит им аггравированные повреждения. Кроме того, аггравированный урон можно нанести мумии при использовании реликвий, но только при условии, что такая реликвия была бы способна нанести повреждение и обычному смертному (иными словами, прикосновение амулета не возымеет никакого эффекта на мумию, в то время как кинжал, смоченный в мистическом ядовитом растворе, способен причинить саху Восставшего и аггравированный урон вместо летального). Почти все другие серьёзные формы физического урона, будь то укусы, удары когтей или свалившийся на голову погрузчик, наносят летальный урон.

Мертвее мёртвых

Когда мумия получает повреждения сверх того, что она может выдержать при текущей шкале Здоровья (то есть когда все клетки этой характеристики заполняются аггравированным уронem), *но* остаётся на ногах благодаря эффекту укрепления плоти, она начинает получать “мёртвые” очки урона. Такие раны не заживают с течением времени, как не затягиваются и при использовании Колонн. Тем не менее, их можно исцелить при

помощи различных заклинаний (хотя и не за счёт обычных способов исцеления), которые способны устранять аггравированные повреждения. По иронии судьбы, мёртвые очки повреждений в действительности восстанавливать несколько легче, чем аггравированный урон, поскольку мумии, достигшей этой точки, уже незачем имитировать подлинную жизнь. Её существование зиждется на противоестественной энергии. А потому исцеление таких повреждений выражается в самом буквальном сложении частей тела, придавливании бинтами или скобами... Что угодно, что может скрепить воедино кости и плоть, подходит для исцеления мумии, достигшей этого уровня Здоровья.

Для исцеления одного очка такого урона необходимы три раунда работы и успешный бросок на Ловкость + Ремесло. Исключительный успех лечит два пункта урона. Как только персонажу удаётся избавиться от очков мёртвого урона, он начинает восстанавливать целостность саху в обычном темпе. Если Восставшему не удаётся собрать своё тело до того, как закончится укрепление плоти, его ожидает смерть.

Пути Кефера

В ремесленнических домах Ирема наряду с обычной обработкой материи древние гильдии практиковали и мистические обряды. Жрецы Дуата не наделяли свои сосуды мистической силой, однако делали их пригодными для восприятия некромантических заклинаний. Ремесленники записывали на поверхностях своих сосудов сигилы, читали предзнаменования в звёздах, воде и кровавых внутренностях, не забывая приносить богам соответствующие жертвы. Они научились *чувствовать* в окружающем мире сосуды, подготовленные для восприятия колдовских эффектов Шаньюту.

Благодаря Церемонии возвращения Шаньюту лишь усилили эту способность в своих вечных слугах. Восставший чувствует реликвии куда сильнее, чем в жизни, даже если он и забыл остальные тайны собственной гильдии. Мумии ощущают прежде всего те сосуды, созданием которых занимались члены их гильдии, даже если те скрыты на другом конце света.

Мумии способны чувствовать даже оккультные связи, возникшие между сосудами и их хозяевами за века существования. Так, например, алхимик может “почувать” регии на руках смертной женщины, которая некогда обладала его мистической мазью.

Каждая мумия испытывает тягу к сосудам по-своему: чаще всего Восставшего посещают яркие грёзы, странная музыка или внезапные перепады тепла и холода. Независимо от того, какое ощущение вызывает сосуд, Восставший способен отследить его по кеферу – “преобразованию” или “проявлению”, вызванному в сосуде вечным движением солнечного скарабея.

По следам скарабея

Любой Восставший способен почувствовать близость ветоши, особенно если та попадает ему на глаза. Тем не менее, для того чтобы распознать полноценные магические реликвии, мумия обязана принадлежать к гильдии, занимавшейся созданием данного типа реликвий. Мумии способны использовать кефер для того, чтобы найти реликвии, которые были сделаны в Безымянной империи, однако для этого артефакты должны соответствовать требованиям гильдии. Опирайтесь на следующую взаимосвязь:

- **Амулеты:** Маа-Кеп
- **Изображения:** Теф-Аабхи
- **Реги:** Месен-Небу
- **Тексты:** Сеша-Хебсу
- **Утеры:** Су-Менент

Кефер обладает активными и пассивными качествами. Как игрок, так и Рассказчик могут использовать эти способности в своих целях. Рассказчик может активировать кефер всякий раз, когда ему это необходимо. Игрок же может делать это лишь при соблюдении следующих условий:

- Один раз за главу (игровую сессию)
- После каждого броска на Сосуществование (независимо от результата)
- После любого контакта с посредником (см. ниже)

Для активации кефера необходимо сделать бросок, используя в качестве запаса дайсов Сехем Восставшего. Если мумия сама активирует эту способность (и игрок делает соответствующий бросок), она может вложить очко Воли, чтобы добавить три дополнительных дайса к броску. Штраф при броске зависит от взаимосвязи между сосудом и мумией, а именно:

Штраф Отношения

- 2 *В гробнице или поблизости:* Сосуд некогда находился в гробнице мумии или же в данный момент находится в пределах пяти ярдов за каждый уровень Сехема, которым обладает Восставший. Даже если сосуд был унесён далеко за пределы могилы, Восставший способен приобрести определённую выгоду за счёт этой связи. Оккультисты также обладают подобной связью с сосудами, находящимися в их ритуальных святилищах. Обычные посредники такой связью не обладают.
- 4 *Персонаж видел этот сосуд или держал его в руках:* Восставший или посредник когда-то уже обладал этим артефактом или видел его собственными глазами. Опять же, мумии сохраняют данное преимущество даже после того, как утрачивают сосуд.
- 6 *Сосуд был описан Восставшему:* Мумия или её доверенное лицо вычитала или услышала подробное описание артефакта. Это описание должно предоставлять достаточный объём информации, чтобы мумия смогла отличить сосуд от других аналогичных артефактов.
- 8 *Сосуд был каталогизирован:* Восставший или её доверенное лицо вычитал или услышал общее описание сосуда: например, его однострочное упоминание или расплывчатое воспоминание одного из тех, кто видел его, но не обратил на него особого внимания (или же не способен вспомнить сосуд в данную минуту). В любом случае, описание должно быть посвящено именно этому артефакту, а не магическим сосудам вообще.
- 10 *Артефакт неизвестен или известен по слухам:* До мумии доходят слухи, которые могут относиться к различным объектам, либо Восставший использует кефер для того, чтобы “почувствовать” ближайший сосуд, о котором он ничего не знает. В последнем случае выбор сосуда отходит на откуп Рассказчику.

Результаты броска

Полный провал: Смятённый обилием энергетических потоков в окружающем мире, Восставший оказывается неспособен отличить желанный сосуд от других. Если Восставший активно использовал путь кефера, Рассказчик делает ещё один бросок Сехема: провал означает, что эта ложная связь приведёт к другому объекту Сехема, но не к тому, который ожидает найти персонаж. Большинство ложных следов приводят к странным и даже опасным источникам оккультной энергии.

Провал: Восставшему не удаётся обнаружить достаточно явный след Сехема в окружающем мире.

Успех: Посредством чтения примет, расшифровки видений и следования своей интуиции, Восставший узнает город, округ или другое (достаточно широкое) указание на местонахождение сосуда. Также он получает видение об индивидуе, обладающем с этим сосудом эмоциональной связью, превосходящей его собственную на две ступени (то есть превосходящую его собственный рейтинг связи с сосудом на 2 очка). Если мумия ищет посредника, то она узнаёт его внешность и область текущего местонахождения, а также имя и точное местоположение человека, места или вещи, важной для этого посредника.

Исключительный успех: Восставший получает видение сосуда, его ближайшего окружения (размером приблизительно в один городской квартал) и туманный образ человека, который в настоящее время обладает наиболее тесной связью с сосудом. Мумия интуитивно чувствует относительное направление, в котором она может обнаружить сосуд. Если она ищет посредника, то она узнаёт столь же подробную информацию о его окружении и направлении, в котором его можно найти, а также личность человека, к которому посредник испытывает наиболее сильные чувства, будь это любовь всей его жизни или заклятый враг.



Пять благородных искусств

В забытые дни Ирема над поддержанием цивилизации и процветания в империи усердно работали шесть величественных гильдий. Каждая из этих гильдий обладала своей частью оккультной мудрости, позволяющей создавать конкретную разновидность реликвий. После предательства Обманутых традиция сократилась до пяти ключевых гильдий.

Амулеты: Талисманы и защитные браслеты остаются общими формами во многих магических традициях, однако мастерами амулетов по сей день считаются Маа-Кеп. Покрытые неприязнительными надписями и скромными украшениями, подпитывающими силу священной магии, эти предметы хранят в себе великую мощь. Во многоколонном граде Ирема эти реликвии часто носили в качестве знака официальной должности (особенно среди жрецов Дуата) или в качестве символа верности. Амулет отражает статус тех, кто преданно служил Шаньятю, и нередко даже ограждает своих хозяев от вреда.

Изображения: Что бы случилось с великим Иремом, не будь у него величественных Колонн? Скульптуры и изображения богато украшали забытый город, построенный с соблюдением правил магической симпатии и божественной геометрии. От простых статуэток до огромных каменных стен с высеченными на них изображениями, напоминающими фигуры их строителей, реликвии Теф-Аабхи прославили и украсили величие Града Колонн. Эту группу реликвий следует признать самой разнообразной по своему размеру и функциям, причём некоторые из них слишком велики, чтобы их можно было носить с собой – однако нередко они несут в себе самые мощные воспоминания о Безымянной империи.

Регии: В славном Граде Колонн великое дело алхимии топило кузнечные печи и литейные мастерские, которые позволяли жителям Безымянной империи утолять свою неугасающую страсть к войне. Ирем производил тонны бронзового вооружения и брони, а регии пропитывали это обмундирование скрытым могуществом иремитской алхимии. После вступления в гильдию члены Месен-Небу стремительно богатели и обретали власть, а их реликвии часто отражали высокое положение, которого они достигали в Иреме благодаря своему мастерству. Алхимические реликвии, известные также как регии (в единственном числе *региум*), часто состоят из множества самых различных материалов, которые не всегда поддаются идентификации. Неудивительно, что внешний вид регий разнится от одного экземпляра к другому.

Тексты: Вероятнее всего, тексты являются самым редким подвидом реликвий из-за их общепризнанной ценности в глазах историков, колдунов и воров. Мало какие из иремитских текстов сохранились после падения Безымянной империи, и слова судей, писарей и чиновников этой древней империи сегодня уже потеряны. Подавляющее большинство текстов были написаны уже наследниками Ирема – во всяком случае, в большем количестве, чем реликвии других типов. Обычно они принимают форму каменных скрижалей с тусклыми надписями, больших томов, пахнущих древней пылью, и свитков, сделанных из папируса. Хотя наибольшим могуществом отличаются по-настоящему значимые работы наподобие трактатов по оккультизму, даже в допотопном свидетельстве о покупке товара может содержаться древний секрет Сеша-Хебсу.

Утеры: В величественных катакомбах, существовавших глубоко под многоколонным Иремом, работали те, кто был обучен ремеслу *скорлупы*, позволявшем найти особое применение человеческим останкам. Эти жуткие артефакты могут принимать различные формы, однако они всегда состоят из материи, некогда обладавшей подлинной жизнью (или никогда не получавшей возможности жить). Магически запечатанный в янтаре жук, пыльные останки прославленного святого – всё это может служить хорошим примером обработанной скорлупы. Вполне очевидно, что данные артефакты обладают наиболее оккультным характером из всех пяти категорий, а потому часто источают незримую ауру смерти или носят на себе некромантические символы, восхваляющие искусство погребения и жертвоприношений.



Использование посредников

Восставший способен практически без труда находить имущество, похищенное из его собственной гробницы, и даже сосуды, буквально вырванные у него из рук. Тем не менее, обнаружение *новых* сосудов считается куда более трудной задачей. К счастью, кефер позволяет мумии засекать магическую симпатию между артефактами, а потому Восставший способен использовать для отслеживания похищенных у него реликвий тех, кто некогда обладал ими, видел их или даже просто слышал о них. Восставшие не используют какого-либо конкретного термина для обозначения таких смертных, однако для простоты восприятия в данной главе применяется термин “посредники”.

Для обнаружения посредника игрок должен сделать бросок на Сехем. Тем не менее, этот бросок модифицируется отношением самого посредника с разыскиваемым артефактом (в противовес эмоциональной связи самой мумии с сосудом, как это происходит в случае с обычным поиском). Рассказчик налагает штраф -1 к проверке за каждую ступень, на которую связь посредника с артефактом превосходит связь самого Восставшего с данной реликвией (до максимума -4). Затем к получившейся сумме добавляется единица.

Пример: *Асар-Аб вычитывает в старом пергаменте о некоем “водном кинжале”. Его единственная связь с этим артефактом относится к категории каталогизации, а учитывая седьмой уровень Сехема, Асар-Аб не чувствует в себе никакого желания искать его самостоятельно (поскольку игрок знает, что поиск будет проходить со штрафом -8). Вместо этого он открывает свой Сехем менее очевидным потокам силы в надежде, что они приведут его к тому, кто однажды видел или держал этот артефакт в руках. Это уменьшает его запас дайсов до -5 (-4 в виду того, что проводник держал артефакт в руках или видел его, -2 за две степени превосходства эмоциональной связи и +1 к окончательной сумме). Асар-Аб концентрируется, и игрок тратит пункт Воли. Аб бросает пять дайсов. Один из них даёт результат 8+. Видение проносит разум Восставшего по туманным улицам Мэриленда мимо обветренной дорической колонны, пока его внутреннему оку не предстаёт стол, за которым сидит человек по имени Джон Калкин. Затем грёза переносит Восставшего в Балтимор, где в одном из подвалов чьи-то мозолистые руки медленно пересчитывают смятые двадцатидолларовые купюры. Деньги принадлежат человеку по имени Харлан Вест. Образ подвала и черты лица Харлана навсегда отпечатываются в сознании Асар-Аба.*



Вечные поиски

На фундаментальном уровне органы чувств Бессмертных настроены на восприятие реликвий, связанных с их гильдией, поскольку лишь с этими артефактами они знакомы действительно близко.

Оккультная взаимосвязь между мумиями и реликвиями лучше – и глубже – всего протекает в случае с теми сосудами, на создании которых некогда специализировалась их гильдия. Они могут чувствовать и другие сосуды, однако подобное чувство носит лишь общий характер. В любом случае, мумии воспринимают сосуды Ирема с достаточной ясностью, чтобы распознать артефакт, использованный непосредственно в их присутствии, независимо от типа самой реликвии. Если только кефер реликвии не будет скрыт при помощи специальных магических ритуалов, рано или поздно Восставший почувствует, что в окрестностях спрятан ещё один пережиток Безымянной империи. И если реликвия соответствует специализации его гильдии, подобное откровение не заставит себя ждать.

В большинстве случаев мумии ищут реликвии *вообще*, а не какие-либо конкретные образцы искусства древнего мира. Тем не менее, для того, чтобы почувствовать силу реликвии, персонаж должен взять его в руки (если только Призвание его гильдии не позволяет обойти это ограничение). Физическое изучение артефакта позволяет Восставшему определить лежащее на нём проклятие, хотя большинство реликвий не обладают точным уровнем проклятия и по-разному реагируют на различные формы внешних воздействий. Если реликвия принадлежит гильдии персонажа, проклятие действует на него слабее, чем на других Восставших. Успешный бросок на Интеллект + (Образование или Оккультизм) дарует мумии короткое видение, благодаря которому она с точностью определяет силу реликвии (в уровнях), её могущество и проклятие. В случае с любыми другими реликвиями бросок показывает лишь рейтинг артефакта. Даже если бросок персонажа оканчивается провалом, он подтверждает, является ли реликвия артефактом его собственной гильдии. Такой бросок может быть сделан повторно всякий раз, когда сила или проклятие реликвии вступают в игру (или когда они *могли бы* вступить в игру; Рассказчик поймёт, о чём идёт речь).



Сибарис

Восставший источает противоестественную энергию непосредственно в окружающий его мир. Хотя ни один из Бессмертных не может сказать с уверенностью, с какой целью Шаньяту включили этот эффект в Церемонию возвращения, её некромантические потоки несут в себе мощный заряд, позволяющий мумиям обращаться к Судьям Дуата. Длительная связь смертного с мумией налагает на его душу магический отпечаток. Несмотря на все свои недостатки, Восставшие были буквально созданы для служения загробному миру, и их вечные души сумели выдержать прямое воздействие тёмных сил Дуата. Обычным же смертным не хватает духовной силы, чтобы избежать состояния, которое мумии называют Сибарис (или “Недуг”). Под влиянием Сибариса простые люди чувствуют на своей душе вес разрушительной смертности. Всё, что они делают в этом мире, начинает казаться им бессмысленным, поскольку время сотрёт сами следы их существования – в то время как мумия и её работа представляется куда более долгоживущими, хотя последнее мало чем может утешить страдающих. Аура бессмертия, окружающая Восставшего, кажется им зловещей насмешкой. Мумии начинают казаться поистине вечными, а интуитивное выполнение их божественной миссии представляется куда более важным, чем мотивации, движущие человеческими жизнями. Восставший настолько не вписывается в общую картину мира, что быстро становится сюрреалистической фигурой, похожей на ожившую галлюцинацию.

Временами Восставшие пользуются этим эффектом в своих интересах. Нередко они сознательно распространяют Сибарис на свои культы, поскольку сектанты быстро начинают чувствовать, что отдают свои жизни за что-то более важное и долговечное. В большинстве случаев эмоциональное воздействие Сибариса протекает подспудно, а потому среднестатистический смертный не понимает, почему он чувствует себя

испуганным, смятённым и побеждённым. Обычно он приписывает этот эффект обычному стрессу, химическому дисбалансу или психическим заболеваниям.

Сибарис проявляется в двух сильнейших воздействиях на человеческий разум: ужасе и тревоге. Чем выше показатель Сехема мумии, тем хуже протекает Недуг. Другие сверхъестественные существа в меньшей степени подвержены пагубному эффекту Сибариса, но и они со всей явственностью чувствуют его тень – достаточную, чтобы сделать мумию в их глазах исключительно неприятным собеседником, хотя и не достаточную, чтобы лишить их свободной воли или позволить им автоматически распознать в мумии сверхъестественное создание.

Сибарис ужаса

Сибарис ужаса проявляется всякий раз, когда Сехем мумии вспыхивает с особой силой. Тени начинают двигаться сами по себе. Шёпоты, угрожающие смертной расправой, начинают звучать на полузабытых человеческих языках. Аура животного ужаса окутывает всех, кто оказывается рядом с мумией. Это сочетается со сверхъестественными резонансами, которые и придают Сибарису его зловещую форму: галлюцинаторные переживания смертных принимают различный вид, смешиваясь с их собственными тревогами. Когда душа мумии проявляется в виде золотой кобры, один смертный видит женщину с золотой чешуёй и кровавой пеной, брызжущей изо рта, в то время как другому видятся золотые змеи, скользящие за ним по пятам или обвивающие тело мумии. Каким бы ни было конкретное проявление Недуга, смертные рискуют подвергнуться ему всякий раз, когда происходит одно из следующих событий:

- Восставший продолжает прерванное Сошествие.
- Мумия воскресает.
- Восставший сознательно тратит очко Сехема (в противовес его медленному понижению с течением времени).
- Восставший впервые раскрывает свою подлинную, трупную оболочку глазам данного человека.

Когда происходит любая из вышеописанных ситуаций, сделайте бросок на Решительность + Самообладание за каждого смертного, способного видеть мумию в данный момент, и обратитесь к следующей таблице:

Успехи	Результат
Полный провал	Человек обращается в слепое бегство или погружается в бессознательное состояние до окончания сцены. Он приобретает психическое отклонение, а его дальнейшие воспоминания о данном событии наполняются противоречиями и иллюзиями.
Провал	Смертный бросается прочь так быстро, как может, однако не предпринимает никаких действий, сопряжённых с чрезмерным риском. В течение часа после того, как ему удаётся избавиться от присутствия мумии, он начинает рационализировать это событие и в конце концов придумывает какое-нибудь естественное объяснение произошедшему. Если Рассказчик делает броски за этого персонажа, то онемение, вызванное приступом ужаса, налагает на такие проверки штраф -3.
1	Смертный падает ниц, моля Восставшего о пощаде. Если тот не отвечает, смертный бросается прочь и в конце концов придумывает какое-либо рациональное объяснение тому, что с ним произошло, как и в результате провала.
2	В приступе страха и отвращения смертный нападает на мумию, используя любое оружие, оказавшееся под рукой (или пытаясь ударить её кулаком, если оружие недоступно), и продолжает атаковать до тех пор, пока не лишается возможности действовать, не

- получает летального или агgravированного урона или пока он не убивает мумию (либо не погружает её в беспомощное состояние). Он страдает от штрафа -3 на любые броски атаки и прочие действия в связи с приступом ужаса. Он помнит о своей встрече с мумией, однако страх перед тем, что его ждёт, если он расскажет кому-нибудь об увиденном, делает чрезвычайно сложной задачу по убеждению такого персонажа в необходимости рассказать кому-либо свою историю.
- 3** Смертный выбирает лучший вариант между борьбой, бегством и мольбой о пощаде. Он страдает от стандартного штрафа -3, вызванного присутствием мумии. Как только сцена заканчивается, его охватывает страх перед возмездием, ожидающим его в том случае, если он проболтается, как и в случае с двумя успехами.
- 4** Смертный мыслит и действует более или менее рационально, однако в присутствии мумии получает штраф -3 на любые действия.
- 5+** Смертному удаётся преодолеть самые пагубные эффекты Сибариса. Он может действовать так, как ему заблагорассудится.

Сибарис тревоги

В дополнение к пугающей разновидности Недуга, Сибарис может влиять на смертных и менее заметным образом, усиливая хватку на их сознании по мере того, как они поглощают мистические эманации Сехема. Если мумия умеряет силу Сехема культивацией человеческой Памяти, сверхъестественные эффекты ауры смягчаются, хотя и редко исчезают полностью. Каким бы ни был конкретный характер проявления этого Недуга, неторопливое распространение Сибариса вызывает у смертного необычайное чувство тревоги.

Сибарис тревоги проявляется в следующих обстоятельствах:

- Прямой контакт с мумией.
- Проникновение в гробницу мумии.
- Прикосновение к сосуду, которым некогда пользовался Восставший.
- Прямое столкновение с Садихом Восставшего (см. стр. 188).
- Проведение 24 часов подряд в пределах [одной мили за каждое очко Сехема] от гробницы Восставшего или от самой мумии.

Чувство тревоги сохраняется до тех пор, пока не разрешится ситуация, вызвавшая это беспокойство, либо пока не минёт одна неделя за каждый уровень Сехема (которым мумия обладала в момент активации Сибариса). Чтобы вычислить степень беспокойства, вычитите Сехем мумии из её Памяти. В случае косвенного контакта примените характеристики, принадлежащие Восставшему, оказывающему на смертного наиболее сильный эффект. Запомните результат (даже если он будет носить отрицательный характер) и обратитесь к следующим вариантам исхода.

-8 или менее – Наводнение Дуата: Энергия смерти и времени увлекает смертных настолько, что загробный мир вторгается в их сны. Воспоминания мумии о Дуате и Безымянной империи (даже те, которые сама мумия не может окончательно вспомнить) сталкиваются с местными конфессиями и личной верой различных смертных. Жертвам видятся раздавленные ангелы под ногами Шезму, а местные священники начинают поклоняться Судьям Ирема. Эти видения способны погрузить некоторых жертв в ограниченную форму лунатизма, а могут, напротив, вторгнуться в их жизнь в часы их бодрствования. Рассказчик сам должен решить, кто из смертных оказывается подвержен этим эффектам. Потерпевшие могут бредить, выцарапывать каракули на языке Ирема на стенах домов, убивать “демонов”, которых они видят в своих друзьях, выполнять кровавые обряды в подвалах и так далее. Когда им удаётся вернуться к своё нормальное

состояние, они ничего не помнят. Некоторые из них даже инстинктивно скрывают от окружающих результаты своей деятельности во время сна.

от -7 до -5 – Отчаяние: Смертные начинают слепо влачить свои жизни, полностью лишённые всякого желания жить перед ликом бессмертия мумии. Они прекращают планирование каких-либо действий за исключением удовлетворения самых примитивных потребностей, отказываясь от стремления к долгосрочным целям, включая продвижение по карьерной лестнице, завершение образования и установление личных отношений. Это проявляется в виде штрафа -2 на любые броски, основанные на Решительности. Лишь те учреждения, символы и личности, которые действительно способны выстоять под разрушительным давлением времени, приобретают в их глазах хоть какой-то смысл. Смертные находят утешение в религии, обещающей вечную жизнь, в стабильном правительстве и в традиционных культурах. Восставшие и их сосуды также излучают подобную ауру вечности. Мумии и другие существа, использующие сосуды в качестве религиозных или политических символов, получают +2 дополнительных дайса на Социальные броски при взаимодействии со смертными, погружёнными в эту форму Сибариса.

от -4 до -3 – Культ борьбы со смертью: Древние клики и тайные общества процветают, а новые культы расширяются, стараясь облегчить страдания жертв, отравленных этим Недугом. Они поклоняются лидерам и жрецам, не чувствующим аналогичной тревоги, как мудрым наставникам. Все члены культа прославляют жизнь после смерти и стремятся открыть для себя врата бессмертия. Кодовые слова и скрытые жесты проникают в повседневные отношения и взаимодействия. Жертвы бессознательно стараются копировать модели поведения самих Восставших, включая в символику и теологию своего общества верования иремитов. Мумия способна распознавать подобных культистов по странным шифрам и необычным рукопожатиям. Как и в случае с отчаянием, вызванным предыдущей формой Сибариса, лица, использующие реликвии, получают бонус +2 к Социальным проверкам.

от -2 до -1 – Суеверный материализм: Смертные верят, что мир проклят, а любые случаи невезения, личных допущений и даже смерти стали возможны только из-за пагубного воздействия сверхъестественных факторов. Они создают ритуалы, отражающие их личные убеждения на основе самых различных поверий, начиная от детских стишков (“Наступишь на трещину, сломаешь спину матери”) до вполне основательных оккультных трактатов. Пострадавшие редко приступают к проведению самых настоящих магических ритуалов, однако со временем, вырабатывают всё более сложные табу, чтобы избавиться от воздействия “проклятой” сверхъестественной силы. Во всех суевериях преобладает материализм. Медитации здесь недостаточно; смертные нуждаются в фетишах, песнопениях, тотемах и обрядах. Смертные тратят деньги на звонки экстрасенсам и приобретение браслетиков на удачу. Подобно древним королям и фараонам, богатые приобретают памятники и монументы со странной историей, уверенные, что эти предметы обладают священным или магическим характером.

от -1 до 0 – Страх и замкнутость: Смертные поддаются робости и паранойе. Они стараются не подвергать себя ненужному риску, если их просят о помощи незнакомые люди, а путешественников они могут попросить покинуть город до захода солнца. Члены привилегированных обществ плетут интриги против представителей “иных” групп, в то время как все остальные обращаются к более замкнутым моделям поведения, посвящая себя защите тех, кто им дорог, за счёт всех остальных. Сообщества жертв, заражённых этим типом беспокойства, стараются запастись оружием и предметами первой необходимости. Частота убийств по причине “самообороны” резко взмывает.

от 1 до 2 – Отвращение: Несмотря на тревожные чувства, которые смертный подсознательно связывает с Восставшим и его непосредственными помощниками, ему удаётся сохранить контроль над своим разумом.

от 3 и выше – Никакого эффекта: Смертные не испытывают никакой тревоги.

Не забывайте изменять степень беспокойства на несколько ступеней вверх (что хуже для смертного) или вниз (что лучше для жертвы) от базовой суммы, учитывая следующие обстоятельства. Модификаторы назначаются в соответствии с нижеописанными правилами:

- Смертный некогда пережил Сибарис ужаса (от любого Восставшего): на одну ступень вверх.
- Преимущество *Потустороннее чувство*, связанное с восприятием призраков, магии или нежити: на одну ступень вверх.
- Не вступал в прямой контакт с мумией ранее: на одну ступень вниз.
- Не вступал в контакт с культом мумии, её гробницей или сосудами: на одну ступень вниз.

Оракулы ужаса

Сибарис вселяет страх и безнадежность во всякого, кто испытал его удушающую хватку на своём горле, однако смертные порой могут и вырывать из его эффектов искры великого знания. Наряду со страхом, человеческий разум может воспринимать и сверхъестественные закономерности в потоке Дуата, прокладывая себе путь через прошлое, настоящее и будущее.

Загробный мир лежит за пределами стандартных концепций прошлого, настоящего или будущего. Он *сам* управляет временем, уничтожая каждый текущий момент, чтобы перенести бытие ещё на одну позицию вперёд. Восставшие не способны читать приметы в своём собственном потоке Сехема – Шаньятю создавали их не для этой цели. Тем не менее, мумия всегда может расспросить смертного, который сумел вырвать из страшных видений её Сибариса зёрна пугающей мудрости. Жертвы Недуга часто видят модели грядущих событий и постигают великие тайны в грёзах и галлюцинациях. Сама Судьба отправляет им мистические сообщения, позволяя видеть проблески прошлого и будущего в полётах птиц или формах старинных шрамов.

Проклятые знамения

Бросок: Самообладание + Оккультизм. Каждая предыдущая попытка налагает штраф - 2 на последующие попытки, поскольку смертный может извлечь только определённое количество важных идей благодаря своему проклятию.

Действие: Бросок соответствует приблизительно шести часам медитации, проведения ритуалов или практике осознанных сновидений.

Результаты броска

Полный провал: Смертного посещают кошмары о мире Дуата, основанные на болезненном опыте самого Восставшего в ходе его Церемонии возвращения. Сделайте проверку на получение отклонений, как если бы персонаж провалил бросок Нравственности (см. стр. 94 основной книги правил)

Провал: Полезные сведения отсутствуют.

Успех: Вглядываясь в свои грёзы и окружающие приметы, смертный угадывает, на что ему намекает Судьба. Речь обязательно должна идти о значительной ситуации, о которой в противном случае ему было бы неизвестно: о событиях будущего, о тайне далёкого прошлого или о современных, но утаённых сведениях, таких как действия местного культа. Рассказчик должен выразить эти сведения в форме загадки или аллегории. Умные игроки (или же игроки, которым Рассказчик позволяет сделать ещё несколько бросков) смогут расшифровать и верно интерпретировать этот намёк.

Исключительный успех: Смертный интерпретирует своё видение так, что оно принимает форму вполне законченного утверждения о доселе неизвестной или непонятной ситуации.

Воскрешение

Жизнь после смерти – один из центральных мотивов религии и одна из величайших угроз, известных народным поверьям. Тома священных писаний гласят, будто те, кому благоволят небеса, способны вернуться назад в безупречном совершенстве, независимо от того, какое разрушительное воздействие мог оказать на них возраст и травмы. Тем не менее, более мрачные истории, рассказываемые вокруг костров, повествуют о гнилых тушах, открывающих глаза у себя в могиле, о призраках, возвращающихся в этот мир для осуществления великой мести, и о холодных трупах, охотящихся на живых людей для того, чтобы поддержать реанимирующую их энергию красной горячей кровью.

Пробуждение от Дуата носит туманный, холодный и оцепенелый характер. Души Восставших (или их личности, если вам нужен термин, не столь навязший в зубах) воссоздаются с нуля, медленно восстанавливая свою целостность и становясь всё сильнее и крепче по мере того, как они поднимаются из глубин загробного мира вверх, по направлению к солнечному царству смертного мира.

Воскрешение вписано в саму ткань Церемонии возвращения. Когда завеса загробного мира отодвигается в тень и мумия возвращается в своё тело, единственное, что она чувствует, - это пугающая и непоколебимая устремлённость к исполнению воли Судей. Это чувство становится опорой не только для тела, но и в первую очередь для пробуждающегося сознания мумии.

В глазах самих мумий, обладать подобной опорой – великое облегчение. Лишь эта движущая мотивация, приказ Судей, мистическое подчинение Дуату позволяет мумии сохранить разум при пробуждении. Не следует заблуждаться: когда мумия пробуждается, она не чувствует ни боли, ни усталости, ни дискомфорта... лишь свою цель. Даже зрение и слух кажутся неестественно чёткими и совершенными, воссозданными на основе древнейшей магии, а не смертной ткани. Тем не менее, Церемония возвращения час за часом восстанавливает тело Восставшего, ослабляя натиск Сехема и неизбежно ослабляя неумолимую хватку цели. К этому времени мумия уже обретает возможность войти в человеческое общество, не рискуя открыть глазам смертных свою трупную оболочку и вызвать Сибарис одним лишь своим присутствием. Мумия чувствует себя так, словно действительно вновь стала частью человеческого коллектива.

Сам процесс возвращения из мёртвых не занимает много времени. Как только мумия откликается на успешный зов (см. стр. 214), поворот Сотического колеса или попытку разграбить её гробницу, воскрешение вступает в силу. Оно способно занять от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от уровня Памяти, которым обладает Восставший. Если кто-либо пытается уничтожить останки Восставшего (невзирая на то, что такая попытка практически никогда не способна увенчаться успехом), воскрешение происходит мгновенно и сохраняет силу лишь до тех пор, пока мумия не доведёт свою месть до конца.

Уровень Памяти	Среднее время воскрешения
0-3	Мгновенно
4-7	от 3 до 30 минут
8+	от 2 до 3 часов

Это явление представляет особый интерес для Восставших. Мумии, адаптировавшиеся к современному миру, описывают воскрешение как аналог перезагрузки компьютера. Если на компьютер не установлено ничего, кроме чистой ОС, он запускается практически моментально. Если же он загружен множеством самых разных программ, запуск будет занимать куда больше времени (Память мумии порой накладывает на её душу непосильную ношу, а потому возвращение к своей личности требует продолжительного периода времени). Именно так работает воскрешение при нормальных условиях – если, конечно, слово “нормальные” вообще применимо к реанимированным покойникам, стареющим в обратном темпе и бродящим по миру по воле королей и богов загробного мира.

Отступничество

Услышав зов, подталкивающий её к выполнению своей божественной миссии, мумия чаще всего вступает на путь достижения своей цели, погибая и воскресая до тех пор, пока долг не будет выполнен. От мумии труднее избавиться, чем от надоедливой бывшей супруги – и трудно поспорить с тем, что она гораздо, гораздо опаснее. Когда все клетки Здоровья мумии заполняются по-настоящему тяжёлыми ранами, а Колонны больше не позволяют активировать укрепление плоти, Восставшего ждёт поражение. Его душа проваливается сквозь почву этого мира в ледяной мрак загробной жизни... однако он не способен приступить к отдыху. Не сейчас. Вне зависимости от того, насколько он утомлён, Восставший должен продолжать идти, он должен вернуться, должен закончить свою работу.

Время, которое требуется ему для восстановления после гибели, зависит от трёх факторов: как его душа провела свой смертный цикл (см. стр. 171), какой объём Памяти отягощает его личность и какие резервы Сехема насыщают его энергией жизни. Последние два фактора попросту вычитаются один из другого, и результат становится приблизительной мерой длительности восстановления тела, обезображенного смертоносными ранами.

Сехем – Память

10

9-6

5-1

0

Любое отрицательное число 11-20 дней

Время до окончательного восстановления

До тех пор, пока убийца не прекратит стеречь останки Восставшего, или 10 минут (в зависимости от того, что короче).

Около 30 минут

Часы, равные Памяти

Дни, равные Памяти

Примечание: Данная форма воскрешения не “перезапускает” Сошествие. Восстановление тела сжигает поток Сехема, а потому, если мумия оказывается недостаточно сильной, чтобы спасти свою жизнь, она возвращается к жизни с Сехемом, пониженным на единицу – и это при условии, что её смертный цикл прошёл без каких-либо осложнений. Более того, восстановление организма мумии отличается далеко не совершенным характером. После воскрешения все летальные повреждения тела действительно заживают, однако половина аггравированных ранений (с округлением вверх) остаётся на месте. Таким образом, хорошая новость заключается в том, что мумии способны возвращаться к жизни даже после того, как их убивают и убивают, словно рождественских индеек. Плохая новость состоит в том, что воскрешение требует определённого времени, а Восставшие возвращаются к земному существованию в более слабой и истощённой форме.

Последние факторы можно смягчить, однако при этом мумия зависит от действий своего культа или своих союзников, которым следует поторопиться, чтобы проложить Восставшему путь обратно в земное царство.

Прежде всего необходимо рассмотреть вопрос об ускорении воскрешения. Для этого тело Восставшего должно быть возвращено в гробницу и (если в случае необходимости) реконструировано в хоть сколько-нибудь удовлетворительной степени. Таким образом, обломки костей необходимо приложить друг к другу, кожу сшить или скрепить и так далее. В целом труп должен быть возвращён в некое подобие своего исходного положения. По окончании вышеописанной операции тело заворачивают в льняную ткань (в соответствии с древней традицией) и помещают в саркофаг гробницы. Если всё будет сделано правильно, мумия возвратится через полчаса после операции, независимо от стандартных эффектов Сехема и Памяти.

Возвращение к жизни без повреждений – вопрос иного характера. Мумия должна быть погребена и физически реконструирована (как в случае с ускорением воскрешения), однако в дополнение ко всему гробница должна вмещать по меньшей мере один сосуд.

Если все эти условия будут соблюдены, один из союзников мумии может попробовать перенастроить энергию гробницы на восстановление духа мумии, что требует от ритуалиста проверки на Интеллект + Оккультизм. Каждый сосуд, находящийся в пределах гробницы, добавляет +1 дайс к проверке (с максимумом 10 дайсов). Если среди союзников мумии нет оккультистов, Рассказчик может сделать бросок со стороны всего культа Восставшего, используя в качестве запаса дайсов комбинированное значение его Верности + Охвата, добавляя +1 в случае с Ритуалистским характером культа и ещё по +1 дайсу за каждый сосуд, находящийся в пределах гробницы (до максимума +10). Каждый успех удаляет очко урона.

Обратите внимание, что ни в одном из этих случаев возвращение к жизни не проходит без понижения Сехема, а восстановление аггравированных повреждений проходит в обычном темпе (если только Восставший или его союзники не применяют иных форм магии).



Четыре кувшина

Процесс мумификации сохраняет всю костную структуру Восставшего, кожу и плоть, поскольку их заворачивают в льняное бельё. Тем не менее, желудок Восставшего, его лёгкие, кишечник и печень по отдельности извлекают во время мумификации и бережно сохраняют в четырёх разных канобах. Традиционно четыре кувшина хранились в гробнице мумии, однако столетия разграблений и расхищений величественных усыпальниц Египта привели к формированию новой традиции, куда менее удобной для мумий – традиции хранения этих кувшинов в музеях и частных коллекциях, иногда вместе, а иногда – порознь. Хотя Восставшие способны защищать свои усыпальницы от нарушителей, иногда даже наследники Безымянной империи оказываются в ситуации, в которой их органы рассеивают по всему миру. Более того, иногда они сами делают это нарочно для достижения определённых целей.

Восставшего можно призвать при наличии любой из частей его тела, а потому сообразительные Бессмертные иногда пользуются канобами как резервными хранилищами своей плоти. Если Восставший находится у себя в гробнице в Нувебе, а его тело оказывается в ловушке, и никакой надежды на спасение уже не остаётся, подготовленный персонаж способен убить себя, чтобы воскреснуть в месте расположения одного из четырёх органов. Его саху заново формируется рядом с мумифицированным органом, буквально выстраивая вокруг него новое тело, хотя этот процесс занимает одну дополнительную единицу времени (минуту, час или день, в зависимости от Памяти персонажа).

Как и тело Восставшего, его мумифицированные органы обладают иммунитетом к обычным методам уничтожения и не подвержены вторжению со стороны духов или других эфемерных сущностей. Разумеется, рассеивание компонентов собственного организма имеет свои недостатки, поскольку разбросанные по всему свету органы увеличивают шансы противников на получение доступа к телу мумии. Если Восставший не знает, где находится тот или иной из его внутренних органов, он способен отслеживать его по кеферу, как может и просто воскреснуть рядом с ним после смерти (хотя если сначала он не исследовал окружение этого органа, по воскрешении его может ждать неприятный сюрприз). Мумия, тело и органы которой оказываются уничтожены, не имеет другого выхода, кроме как попытаться вернуться в останки другого существа (см. “Дважды Восставшие” ниже по тексту).

Тем не менее, предполагается, что Восставший будет держать все четыре органа под контролем.



Дважды Восставшие

В какой-то момент Восставший может оказаться в незавидном положении, окончательно лишившись тела, в которое он мог бы вернуться. Само собой, это требует от противников мумии куда больших усилий, чем произведение нескольких выстрелов или нанесение удара в спину – однако порой случается так, что плохие парни действительно понимают, что именно они делают и как привести в негодность физическую оболочку Восставшего. Иногда бессмертные слуги Дуата просто встречаются с Шуанхсен, и тогда их останки ждёт полная и неотвратимая ликвидация. Так что же происходит, когда один из Восставших не хочет или не может вернуться в свои останки? Значит ли это, что он действительно застрял в Дуате?

Не обязательно.

Его культисты могут попытаться собрать тело снова, однако это требует своей платы: они должны подыскать ему новое тело, в которое мог бы вселиться Восставший. Если культ необычайно верен Восставшему, кто-нибудь из его членов может стать добровольцем. Если нет, то решительный культ может похитить “расходный материал” для воскрешения мумии среди смертного населения. Если культисты не могут или не хотят убивать кого-либо ради достижения этой священной цели, они могут использовать тело недавно умершего человека, просто устранив все четыре внутренних органа, хотя в этом случае трудность броска поднимается на 1 или 2.

Вне зависимости от того, как именно это происходит, культ проводит церемонию (обычно в гробнице Восставшего), чтобы избавиться от нежелательной души, населявшей тело до этого знаменательного момента. Если все условия будут соблюдены, душа Восставшего сможет вселиться в новое тело.

Для того чтобы выполнить эту задачу, бросьте по одному дайсу за каждое очко Верности + Охвата культа (или, если обряд выполняет оккультист, то его игрок может сделать бросок на Интеллект + Оккультизм). Восставший способен вложить очко Воли, чтобы помочь культистам довести начатое до конца. Если культ обладает Ритуалистическим характером, он получает +1 дополнительный дайс к проверке (да, все эти пыльные головные уборы и скипетры иногда могут наделить культистов определённой силой).

Если бросок оканчивается провалом, Восставший становится одним из презренных Шуанхсен. Такая трагедия окончательно подтверждает гибель Восставшего как игрового персонажа (и, вероятно, приводит к смерти всех, кто присутствовал при проведении ритуала), хотя, вероятно, Рассказчик позволит игроку создать новую мумию.

Если бросок успешен, Восставший действительно возвращается к жизни. Мало того, он возвращается в новом теле, так что игрок получает возможность создать нового смертного по правилам, описанным на стр. 34-35 основной книги правил. Выбирая Атрибуты, Навыки и Преимущества, игрок может как базироваться на характеристиках своего старого персонажа, так и на концепции нового смертного. Если игрок вложил много опыта в определённые Навыки и Преимущества, скорее всего, он не сможет восстановить сразу *все* из них: важные компоненты его молекул оказываются стёрты, а это оказывает существенное воздействие на привычки и воспоминания перерождённой мумии.

Кроме того, внедрение разума в новое тело имеет и череду жутких побочных эффектов. Прежде всего, Восставший утрачивает половину уровней Памяти (с округлением вниз), поскольку опыт иремского существования смешивается с опытом современной жизни 21-го века. Кроме того, Восставший навсегда утрачивает два очка Колонн. Наконец, если Рассказчик допускает возможность Апофеоза (и если он требует от игроков прохождения определённых проверок на обретение этого состояния), бросок проходит со штрафом -3, поскольку многое из того, что было необходимо для достижения Апофеоза, приобретает совсем иные черты. Независимо от того, чем является Апофеоз в интерпретации Рассказчика, складывается впечатление, будто выскабливание чужой души из нового тела оставляет мумию лишь подобием подлинного Восставшего, как если бы она просто

надела старенький свитер из дешёвого магазина вместо того, чтобы подыскать себе хороший костюм.

Если в этом процессе и есть хоть какая-нибудь положительная сторона (кроме утверждения “это гораздо лучше, чем просто погибнуть или стать Шуанхсен”), то она выражается в следующем: Восставшему удаётся приобрести некоторые из современных инстинктов и знаний. Права человека, шутки из “Симпсонов” и упоминания трансатлантических перелётов – всё это становится для персонажа столь же естественным, сколь и картины рабства, тирании и древнего колдовства для других Восставших.

Сошествие

При обсуждении своего цикла о “Тёмной башне” Стивен Кинг подчеркнул: “В хорошем фэнтези речь идёт о могуществе. В таком фэнтези могущество либо утрачивают, либо обретают. В плохом фэнтези им просто пользуются”.

В определённом смысле, **Mummy: The Curse** относится к категории тёмного фэнтези. Тем не менее, в основе игры лежат мотивы оккультного хоррора, а хоррор всегда посвящён чувству бессилия.

Ядром истории о Восставших служит Сошествие – состояние бытия, которое Восставшие называют *Семектет* и которое является мерой всей силы Бессмертных. Когда мумия лишь откликается на зов Судей, она пробуждается к жизни с великой силой. Она наполнена жизненной силой оккультной магии, неудержима и омерзительна в своей бесчеловечности. Однако сама природа сопротивляется её вечной жизни. Постоянное стремление внести в этот мир волю Дуата вкупе с пугающим возрастом, беспрестанно напоминающим мумиям, что они умерли тысячи лет назад, заставляет факел Сехема стремительно ослабевать. Быть Восставшим значит постоянно чувствовать песок, сыплющийся сквозь жерло песочных часов, и помнить, что время убегает капля за каплей, как кровь, неторопливо покидающая ранение. Время – злейший враг всех Восставших, и с каждым часом его влияние на жизнь мумии становится всё сильнее.

Но в то же самое время ослабление личной мощи увеличивает свободу мумии. Хотя связь между Сехемом (позволяющим мумии влачить существование бессмертного мстителя) и Памятью (подталкивающей мумию к восстановлению личных, глубоко человеческих качеств, которые даже жрецы-колдуны Ирема не смогли стереть из душ своих слуг) лишь косвенна, она существует – и неизбежно воздействует на Сошествие. По мере того как ослабевает Сехем, саху мумии преобразуется в настоящее тело из плоти и крови, однако по мере того, как иллюзия человеческой внешности начинает всё больше соответствовать нормам человеческого обличья, мумиям приходится вспоминать, каково это – относиться к людям как к полноценным личностям. Подобные осложнения позволяют мумиям совершенствоваться, даже если они мешают им исполнять волю богов.

Чем дольше мумия бодрствует, тем большую свободу она приобретает в своих действиях. И эта тенденция служит интересам самих Восставших, поскольку, если только мумию не пробудила какая-нибудь мелочь вроде животного, случайно забредшего в её гробницу, то ей придётся немало импровизировать для того, чтобы адаптироваться к странному и опасному миру, в котором она пробудилась. Как бы то ни было, камнем преткновения мумий всегда остаётся установка, согласно которой чем больше Восставший имеет возможностей, тем меньше времени у него остаётся.

Падение Сехема

Как уже было сказано ранее, Восставшие постоянно утрачивают живительную силу Сехема. Когда их внутренняя энергия на высоте, они обладают невероятным могуществом. Когда она падает, Восставшие также теряют силу. Когда её попросту не остаётся, мумии возвращаются в вечное царство душ. Иногда мумия совершает действие, которое незамедлительно сокращает её Сехем на один уровень, но это бывает редко. Возвращение в мир земной после смерти от избытка аггравированных повреждений также

уменьшает Сехем на одно очко. Некоторые другие внешние силы также могут заставить Сехем понизиться в ходе игры.

Тем не менее, наиболее распространённой формой утраты Сехема является его постоянное ослабление. Когда Восставший выполняет свою первичную цель, ради которой его пробудили от вечного сна, он немедленно утрачивает очко Сехема и *автоматически* проваливает все последующие проверки Сехема до тех пор, пока тот не иссякнет. В этот период времени он способен замедлить своё ускоренное старение только за счёт поглощения силы реликвий.

Если они того пожелают, Восставшие могут расходовать Сехем и по собственной воле. Удаление одного уровня/пункта Сехема восстанавливает всю Волю протагониста до максимума. Это приводит к преобразованию божественной мощи Сехема в личную силу, направленную на достижение эгоистичных целей. Такие поступки чаще всего совершают Восставшие с высокой Памятью, однако на это способны любые мумии вне зависимости от уровня их Сехема.

Как и во многих случаях, связанных с проблемами Сощества, этот приём несёт в себе частичку знаменитой Уловки-22. Если мумия обладает высоким уровнем Сехема, скорее всего, ей попросту не понадобится сжигать её уровни для обретения ещё большей силы. Если же мумия истощена и нуждается в любых преимуществах, которые она только может выпросить, отнять или украсть у собственной магической природы, внезапный порыв силы воли действительно может определить разницу между успехом и неудачей – однако происходит это, как правило, лишь тогда, когда Сехем становится гораздо более редким и ценным ресурсом. В конечном счёте, подлинный ужас – и подлинный хоррор – зиждется на тотальном чувстве беспомощности.



Глазами Восставших

Показатель Сехема должен оставаться исключительно механическим определением, поскольку никто из Восставших не станет говорить об “уровнях” этой характеристики точно так же, как обычные смертные не говорят об “очках Железного желудка”. Тем не менее, Восставшие действительно могут чувствовать поток Сехема, проходящий сквозь них. На 9 и 10 уровнях они попросту не способны ощущать что-либо ещё: до того, как нервные ткани саху окончательно восстановятся, мумия воспринимает себя лишь как сгусток оккультной энергии. Мумии знают, когда этот поток силён, они знают, когда он иссякает, и они знают, когда его сила меняется.

Различные мумии ощущают силу Сехема по-разному, в зависимости от их собственной личности и их Судей. Чаще всего они описывают Сехем как гладкую, тёплую энергию, просачивается сквозь их эфемерную плоть и даже выходящую наружу во время высвобождения Изречений и использования Колонн. Когда эта сила ослабевает, мумии начинают испытывать более холодные, жёсткие и даже неприятные переливы энергии внутри саху. При высоком Сехеме цвета кажутся более резкими, а звуки – более отчётливыми. Когда он понижается, мир начинает казаться серым, а разговоры остаются всё так же ясны, однако утрачивают свою музыкальность. При высоком уровне Сехема осязание может приносить Восставшему сильнейшее эстетическое удовольствие – однако уже на 6-8 уровнях оно приобретает характер обычного чувства, не выделяющегося среди всех остальных. На 3-5 уровнях осязание может казаться уже банальным и неинтересным. На 1 и 2 уровнях мумии больше не воспринимают собственное осязание как “банальное чувство” – они уже попросту не обращают внимания на ощущения, вызванные прикосновением к большинству вещей.

Немедленная потеря Сехема кажется шоком – для мумии это равносильно потере клок волос, который вдруг вырывают их головы. Броски на Сехем приносят меньше страданий: они подобны медленной потере волос, который вытягивают миллиметр за миллиметром, по волоску за раз. Если бросок не приносит успехов, с головы мумии и вовсе не падает ни

волоска. Если бросок оканчивается успехом, потеря Сехема отзывается ледяным крещендо внутри Восставшего, и мумия понимает, что просто стала ещё на шаг ближе к миру живых мертвецов. С другой стороны, восстановление Сехема, как правило, сопровождается мимолётным, но тёплым ощущением расслабления. Это чувство не столь интенсивно, как немедленная потеря Сехема или даже его медленное ослабление при успешной проверке Сехема, однако оно физически ощутимо. Таким образом, Восставший знает, когда он находится на верном пути... или сворачивает с него в сторону.



Проверки Сошествия

Быстрая и незамедлительная потеря Сехема встречается в мире Восставших достаточно редко. Гораздо чаще они утрачивают Сехем вследствие обычных проверок Сошествия. Это единственный из бросков, который игроку самому *захочется* провалить. Когда наступает время проверки (определяемое текущим значением Сехема, как будет видно на графике ниже), игрок бросает несколько дайсов, общее число которых равно показателю его Сехема. Если он получает хотя бы один успех, персонаж теряет очко Сехема. Так, например, если он обладает Сехемом 10, запас дайсов равен десяти. Если хотя бы один дайс показывает результат 8+, сила Восставшего падает до 9 уровня. На 10 уровне шансы на избежание такого падения сравнительно невелики, однако когда Восставший цепляется за более низкие уровни силы, наподобие Сехема 1 или 2, неизбежный конец иногда удаётся отсрочить на удивительно долгое время.

Броски на Сошествие играют огромную роль с точки зрения игромеханики, а потому их последствия вступают в силу только по окончании сцены, в которой был сделан бросок (иными словами, Восставший не может просто упасть замертво в разгар боя). Если мумия совершает поступок, который требует броска на Сехем, Рассказчик может остановить игру и потребовать от игрока, чтобы тот сделал бросок прямо здесь и сейчас – с тем, чтобы подчеркнуть значение этой проверки и быстро получить представление о текущей силе протагониста. Другие Рассказчики, тем не менее, предпочитают откладывать все проверки до окончания сцены с целью сохранения темпа игры. Здесь нет ни правильного, ни ошибочного варианта: оба прекрасно работают в сеттинге. Рассказчику самому предстоит решить, как поступить в той или иной сцене, в зависимости от того, какую цель он преследует. В обоих случаях *результаты* броска проявляются лишь в конце сцены.

Игроки не могут вкладывать очки Воли для увеличения своих шансов при броске на Сехем, как не могут и применять к нему модификаторы экипировки. Точнее, некоторые реликвии *теоретически* могут способствовать сохранению жизненной силы Восставших (в данном случае *понижая*, а не увеличивая запас дайсов), однако они чрезвычайно редки и поистине бесценны – если Рассказчик вообще решит, что они существуют в его истории.

Задачи Сошествия

Будем надеяться, до сих пор цели Восставших оставались достаточно ясными. Мумия возвращается к жизни с Сехемом 10. Некоторые преступления, которые она может совершить (или которые могут совершить с ней) грозят понизить Сехем мумии на одно очко – а кроме того, игроки регулярно делают броски на Сошествие, чтобы увидеть, способны ли их персонажи остаться по эту сторону загробной жизни или же им предстоит отойти в небытие. Тем не менее, остаётся вопрос, *когда* игроки делают эти броски.

Ответ на этот вопрос зависит от текущего уровня Сехема, от того, как долго он держится на этой позиции, и от того, действительно ли мумия действует в интересах Судьи. На частоту этих проверок влияет множество самых разнообразных факторов. Давайте рассмотрим их по одному.

Прежде всего, обратите внимание на уровень Сехема. Большой объём Сехема трудно поддерживать, и он выгорает практически в самом начале Сошествия. При прочих равных, мумия с силой Сехема 8 рискует его падением куда больше, чем обладатель

Сехема 4, просто потому, что высокий показатель Сехема продуцирует и высокий шанс его ликвидации.

График Сошествия основывается на двух параллельных шкалах. Одна носит вполне конкретный характер: это дни, часы и недели, минувшие с начала Сошествия. Другая носит скорее абстрактный характер и во многом подвержена интерпретации со стороны Рассказчика: в частности, эта шкала использует в качестве ориентиров понятия сцены, главы и хроники (см. стр. 120-121 основной книги правил). Рассказчик имеет право на свободное изменение этих шкал – безусловно, не для того, чтобы истязать игроков своими капризами, а лишь для того, чтобы поддерживать чувство *конечности* любого Сошествия. Рассказчик может потребовать от игрока пройти и незапланированную проверку Сошествия (см. ниже), но лишь в том случае, если эта проверка становится результатом действий самого игрока: например, такую проверку Рассказчик может потребовать после того, как игрок предложит Судье самому разбираться со своими проблемами или решит повысить значение Памяти.

Базовый график бросков на Сошествие выглядит следующим образом:

Сехем	Когда делать бросок	Сколько времени добавляет провал
10	После сцены (12 часов)	Одну сцену (12 часов)
9	После двух сцен (один день)	Одну сцену (12 часов)
8	После трёх сцен (два дня)	Две сцены (один день)
7	После одной главы (пять дней)	Две сцены (один день)
6	После одной главы (10 дней)	Три сцены (два дня)
5	После двух глав (20 дней)	Три сцены (три дня)
4	После трёх глав (40 дней)	Одну главу (пять дней)
3	После одной истории (60 дней)	Одну главу (10 дней)
2	После двух историй (100 дней)	Две главы (20 дней)
1	После целой хроники (160 дней)	Одну историю (40 дней)

Как только Сехем Восставшего падает до пятого уровня, у персонажа остаётся лишь 20 дней (или примерно две игровые сессии) на то, чтобы воспользоваться с максимальным эффектом Изречениями, требующими пятого уровня Колонн. По истечении этого срока мумия проходит новую проверку Сехема. По истечении этого срока игрок обязан сделать бросок пяти дайсов. Если он получает успех, Восставший снижает показатель Сехема до 4 уровня. Если бросок оканчивается долгожданным провалом, мумия сохраняет 5 уровень Сехема на протяжении трёх дополнительных сцен (или, ориентировочно, трёх дней деятельности). После этого ей предстоит пройти эту проверку снова.

Тем не менее, это только базовый график. Мумия, сохраняющая пятый уровень Сехема на протяжении большей части истории (что весьма маловероятно, хотя за игровым столом иногда происходят и менее вероятные вещи, чем регулярный провал одного и того же броска), не слабее мумии, проведшей на этом уровне Сехема всего полторы главы. И тот и другой Восставший делают бросок на Сошествие по окончании текущей главы, и оба используют одинаковый запас дайсов.

Разумеется, существуют и способы изменить частоту проверок. Церемония возвращения отличается чрезвычайно сложным характером, который меняется в зависимости от личных целей Судьи Восставшего. Бессмертные, преданно следующие воле своего Судьи, стареют медленнее тех, кто упорно идёт лишь к своим собственным целям. Рабская преданность богу Дуата позволяет мумии стабилизировать неумолимый обратный отсчёт Сехема. Соппротивление же Дуату может заставить мумию сделать бросок на Сошествие прямо здесь и сейчас, задолго до даты, назначенной в соответствии с вышеописанным графиком. Если мумии удаётся провалить “внеплановый” бросок на Сехем, её действия не вызывают потери жизненной силы.

Существует и несколько исключений, которые идут вразрез с могуществом и предназначением Церемонии. Если ваш персонаж совершает один из следующих поступков, вам необходимо немедленно пройти проверку Сошествия:

- Персонаж хулит богов Ирема или позволяет кому-либо делать это в его присутствии, не реагируя на его слова соответствующим образом*.
- Персонаж увековечивает свою миссию так, что смертные признают его славу.
- 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 Судью, в открытую называя его имя.
- Персонаж решается осквернить гробницу своего товарища, который служит тому же Судье.
- Персонаж убивает другую мумию, обладающую иммунитетом к его иремитской магии.
- Вслух провозглашает о своей любви к смертному, используя язык Ирема и своё собственное имя.

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

Вот и всё! За исключением избегания определённых оккультных действий и противостояния собственному Судье, единственное, что ставит Сехем Восставшего под удар, это его стремление быть человеком. И да, это означает, что персонаж может действительно оставаться злобным сукиным сыном, не ставя под угрозу свой статус в Дуате. Убийства, изнасилования, поджоги? В глазах Дуата, в этом нет ничего страшного – хотя, разумеется, персонаж не сможет требовать от окружающих признания и любви.

На другом конце спектра находится выполнение личных задач своего Судьи, что также может замедлить потерю Сехема. Если Восставший делает важный, показательный шаг к выполнению своей миссии, Судья может и обнулить счётчик Сошествия. Само собой, это не возвращает ему потерянных уровней Сехема – если бы Церемония возвращения допускала такую возможность, Бессмертные давно завоевали бы мир. Так, предположим, что Восставший обладает по крайней мере 3 очками Сехема, и ему удаётся поддерживать этот уровень в течение 30 дней из 60, отведённых ему Дуатом (или в течение двух историй, хотя в данном случае легче будет описывать эту систему так, как её видят сами Восставшие). В ходе выполнения своих обязанностей Восставший сталкивается с одним из Великих Амхата, после чего (будучи верным слугой своего Судьи) вырывает из него жизнь. В качестве награды Судья обновляет счётчик Сехема мумии. Вместо того, чтобы делать бросок уже через 30 дней, персонаж получает ещё 60 дней свободы. Если протагонисту удастся вовремя находить достаточно сильных Амхата, которых он смог бы устранять одного за другим, он сможет оставаться в живых в течение неопределённо долгого срока.

(Подвох, разумеется, заключается в том, что сбрасывание счётчика дарует мумии куда больше времени на более низких уровнях Сехема, когда Восставший оказывается слишком слаб, чтобы надеяться по-настоящему часто заслуживать подобного дара со стороны Судьи).



Падение вверх

Хотя успешный *провал* броска на Сошествие может быть чрезвычайно удобен для мумии, персонаж может поддерживать в своём организме только определённый объём Сехема. Когда вы впервые проваливаете бросок на Сошествие *на данном уровне Сехема*, считается, что боги и Судьи Дуата просто милостиво кивают вам и желают счастливого пути. В их глазах, по каким-то причинам вы заслужили продление жизни. Однако когда вы делаете свой следующий бросок на Сошествие, запланированный в соответствии с

графиком (по окончании дополнительного периода времени), целевое число броска уменьшается на 1 (с 8 до 7), что делает вероятность успеха немного выше. Если вам удастся добиться провала и в этом броске, ваш следующий запланированный бросок на Сошествий будет проходить против сложности 6, и так далее, пока вы, наконец, не получите нежеланный успех и не перейдете на новый, более низкий уровень жизненной силы. После этого штрафы элиминируются, и целевое число возвращается к стандартному показателю 8. Условно говоря, в топливный бак можно залить только ограниченный объем бензина, который в конечном счёте иссякнет – независимо от того, как экономно вы ведёте машину.

Обратите внимание, что данные штрафы не распространяются на проверки Сошествия, спровоцированные самим игроком или Рассказчиком. Они касаются только тех проверок, которые были отмечены в соответствии с графиком. С другой стороны, верна и обратная связь: в частности, “сброс” Сошествия, подаренный Судьей мумии, не имеет воздействия на описанные выше штрафы.



Обратите внимание, что отдельные Судьи наделены личными планами и стремлениями, не имеющими ничего общего со стандартными задачами Сошествия. Персонажи, которые служат им верой и правдой, могут заслужить обновление своей жизненной силы, выполняя другие, более узкие императивы Дуата. Например, если Восставший следует воле Артем-Хета, он может заслужить обновление Сехема благодаря раскрытию мошеннической деятельности лидера культа. Аналогичным образом, последователь Сер-Херу способен добиться омоложения, если сможет разрешить внутренний конфликт среди членов своей общины.

Кроме выполнения непосредственной воли Судей, существует и череда поступков, который могут позволить Восставшему заслужить обновления жизненной силы (разумеется, по усмотрению Рассказчика):

- Персонаж создаёт памятник, прославляющий величие Безымянной империи (но ни в коем случае не его самого), который обладает потенциалом, по меньшей мере, тысячелетнего существования.
- Персонаж уничтожает Великого Амхата или одного из Шуанхсен (обратите внимание, что это преимущество получает лишь тот Восставший, который наносит смертельный удар или более всего способствует смерти этого проклятого создания).
- Персонаж обрушивает месть на тех, кто нарушает покой его гробницы (то есть не просто пробуждается и убивает нарушителей, но намеренно разыскивает их и наказывает за дерзость).
- Персонаж убивает кого-либо перед толпой свидетелей, посвящая эту смерть своему Судье (например, провозглашая: “Так будет с каждым, кто нарушает законы Шет-Херу!”)
- Персонаж спасает жизнь своего товарища, который служит тому же Судье.

Список великих деяний, приносящих Восставшим новые силы, немного короче перечня наказаний – однако всегда нужно помнить, что Судьи, как правило, предпочитают править кнутом, а не пряником. Даже совершение таких поступков ничуть не мешает Восставшему жить эгоистичной жизнью и обманывать своего Судью. В сущности, только один из этих поступков действительно может считаться достойным (спасение мумии, подчиняющейся тому же Судье), но даже он не имеет ничего общего с современными представлениями о сострадании, а вместо этого ограничен вопросами политического взаимодействия. Судьи *правят* Восставшими. И как бессмертные боги, занятые вопросами всего загробного мира, они не обязаны беспокоиться о том, сколь привлекательными (или отталкивающими) кажутся их последователям эти “нравственные ценности”.



Вращение колеса

Время от времени случается так, что мумии пробуждаются в массовом порядке. Предположительно, силы Дуата знают, почему это происходит, однако никто из Восставших не может сказать с достаточной степенью уверенности, является ли это побочным эффектом Церемонии возвращения или просто случайным заклятием, сработавшим вовсе не так, как ожидалось. Быть может, этот эффект делает именно то, что он должен делать, и мумии просто не обладают достаточной перспективой, чтобы увидеть ценность этого массового пробуждения.

Чем бы ни являлся этот эффект в действительности, его принято называть Сотическим колесом. Подобное колесо вращается каждые 1461 года (с погрешностью до трёх десятилетий) с момента окончания земной жизни Восставшего. Когда их время приходит, мумии пробуждаются к жизни безо всяких целей и способны существовать в этом мире без тех строгих требований, которые обычно сопутствуют их Сошествию.

Сотическое воскрешение не влияет на скорость падения Сехема, которую неизбежно провоцирует тяжесть Сошествия, как и не изменяет правила бросков на Сошествие. Единственное изменение, которое вносит в вышеописанную систему подобное пробуждение (кроме того очевидного обстоятельства, что мумия не обладает подлинной целью Сошествия), заключается в том, что, достигнув 1 уровня Сехема, мумия обретает иммунитет к *запланированным* проверкам Сошествия. Она может оставаться на этом низшем (и весьма неудобном для жизни) уровне силы в течение неопределённого срока до тех пор, пока она сама не спровоцирует неудачный бросок на Сошествие или пока не погибнет.



Поглощение артефактов

Даже бессмертные Судьи Дуата не способны поднять Сехем мумии после того, как он утратил свой прежний уровень. Тем не менее, в мире есть то, что способно вернуть Восставшему энергию самой жизни. Речь идёт о реликвиях, которые обладают таким значением для богов Дуата. Судьи вкладывают в артефакты немалую часть своей силы – считается, что даже больше, чем в самих мумий. Могущество, которым они обладают, выдвигает реликвии на роль ключевых инструментов, которыми Судьи пользуются для достижения своих непостижимых целей. Их игровая площадка – весь мир, а их территория – человеческие культуры, которые – осознанно или нет – платили кровавую дань Судьям, внося свою лепту в историю завоеваний и воспроизведение древних моделей жизни Ирема на протяжении всего своего существования.

Тем не менее, как и в случае с другими играми, на игровой площадке богов иногда случается так, что игроку приходится жертвовать малым, чтобы защитить нечто большее. Иногда мумия понимает, что достижение её главной цели куда важнее, чем сохранение того или иного мистического артефакта, каким бы значением эта реликвия ни обладала в глазах Судьи. Если мумия действительно решается на такой поступок, она высасывает из артефакта живительную энергию, пополняющую её Сехем. Это противоречит самому предназначению Бессмертных, однако это не останавливает отчаянных мумий от поглощения силы реликвий.

С точки зрения игромеханики эта система работает следующим образом. Если мумия держит реликвию в руках и готова пожертвовать ей ради повышения своей жизненной силы, она способна поглотить её силу. Восставший способен извлекать по одному очку силы в качестве мгновенного действия. Как только артефакт оказывается полностью разряжен, он рассыпается прахом, а мумия получает по очку Сехема за каждый уровень уничтоженного артефакта. Если реликвию вырывают из рук Восставшего прежде, чем он заканчивает операцию по осушению его силы, вместо дополнительных уровней Сехема

мумия может получить простой сброс счётчика Сошествия. Тем не менее, в этом случае реликвия утрачивает значительную часть своей силы или даже полностью утрачивает свой мистический потенциал.

После того, как персонаж заканчивает эту кощунственную операцию, его игрок должен немедленно сделать по одному броску на Сошествие за каждое очко поглощённого Сехема (при расчёте модификаторов кефера эти броски считаются за один).

Необходимость делать бросок на Сошествие после такого отчаянного поступка может показаться страшной ценой за высасывание Сехема – однако даже если игрок получает успех в проверке Сошествия (и тем самым утрачивает свежеприобретённый уровень жизненной силы), он находится в более выгодном положении, чем в начале сцены. Подумайте вот о чём: если персонаж высасывает Сехем из реликвии, после чего преуспевает в проверке Сошествия (или даже нескольких) – в то время как персонаж стремился получить в этих проверках провал, – мумия остаётся на том же уровне Сехема, что и раньше, однако счётчик времени полностью обнуляется. Если же игроку удастся провалить этот бросок (или эти броски), он не только повышает общий уровень жизненной силы, но и перемещается на графике в самое начало их действия.

Пример: *Хем-Теп закончил предыдущую главу с тремя очками Сехема. Он чувствует, что находится на краю пропасти. В то же самое время один подозрительно осведомлённый русский миллиардер начинает погоню за ним, за его друзьями и за первоуровневым артефактом, известным как Рубин Ибиса, который принадлежит Нехеб-Неферту. Хем-Теп понимает, что его Судья будет возмущён провальным Сошествием в любом случае, а потому решает, что лучше будет полностью уничтожить Рубин, чем отдавать его в руки русского. Таким образом, когда в конце сессии его загоняют в угол, он поглощает реликвию, чтобы похитить её Сехем. Он немедленно получает 4 уровень Сехема, а его игрок кидает четыре дайса. Если он не получит успехов, 4 уровень Сехема останется с персонажем до окончания всей истории. Даже если бросок принесёт нежелательный успех и Хем-Теп останется на 3 уровне силы, этот показатель также не сможет понизиться до конца истории.*

Помните, что любые изменения Сехема вступают в силу только в начале или в конце сцены. В целом, хотя поглощение жизненной силы из древних реликвий может показаться Восставшему чрезвычайно заманчивой перспективой, поскольку эти реликвии предназначены для вечного возвращения в загробный мир, где они больше не смогут приносить мумии пользу, следует понимать, что Судьи *надолго* запоминают любые попытки Восставшего уничтожить их драгоценные артефакты для достижения своих личных целей.

Культы

Любая мумия – пережиток давно ушедшей эпохи. Она блуждает по миру, в котором она никогда не жила и который она не способна понять до конца. В некоторых ситуациях она не знает, как говорить на языке современных смертных, как ориентироваться в современном городе, как пользоваться современным оружием – и как вообще понять культуру, *не* основанную на рабстве. Она может обладать колоссальным могуществом – но она чувствует себя одиноким мешком с костями, борющимся против целой планеты, вмещающей более семи миллиардов разумных существ, лишь часть из которых относится к категории простых смертных.

В этом свете особую ценность приобретают культы Восставших. Культ может пробудить Бессмертного, научить его новым словам, показать, как пользоваться огнестрельным оружием, объяснить концепцию демократии, преподнести в дар новейший смартфон – и так далее. Члены культа способны работать годами и даже десятилетиями, чтобы помочь существу, живущему на этой земле уже не первую тысячу лет, приспособиться к нормам современного общества. На самом базовом уровне они могут

стать переводчиками, водителями и советниками Восставшего. Но они могут занимать и куда более важные роли.



Культ как отдельное Преимущество

При создании персонажа вы можете вложить до 10 очков в соответствующее Преимущество. Эти очки можно распределить между Верностью и Охватом, а также можно вложить в приобретение дополнительных бонусов. Каждый из таких бонусов требует по очку Преимуществ. Уровни Верности и Охвата стоят по два очка Преимуществ. Вы можете повышать Охват и Верность своего культа в ходе игры, вкладывая в них заработанные очки опыта.



Сердце культа

“Культ” трудно назвать лестным определением, поскольку он вызывает в воображении образ орды последователей в капюшонах и робах, готовых безропотно выполнять приказы эгоистичных и хищных владык. К сожалению, эти организации редко оказываются свободными от обоих стереотипов – агенты, неспособные сказать и слова против своих хозяев, и древние повелители, нравственные ориентиры которых давно покрылись копотью в горниле жестокости, действовали в этом мире на протяжении тысяч лет.

Тем не менее, слово “культ” с точностью описывает структуру иерархии, которой управляет одна-единственная большая шишка, которой подчиняется целая пирамида беспрекословных слуг. Культи – одно из сложнейших орудий в инвентаре мумии (точно так же, как сам Восставший является сложнейшим орудием в арсенале своего Судьи). Бессмертный находится в центре культа, и всё остальное складывается уже вокруг него; тем не менее, именно эти дополнительные структуры наделяют культ таким сложным, неоднозначным характером.

Как и в случае с любой группой смертных, объединённых в единое общество, формирование культа вызывает сразу целую череду вопросов. Почему эти люди решили присоединиться к культу? Чего стремятся достичь эта клика послушников? Почему члены культа решили остаться в организации даже после того, как узнали об истинной природе своего повелителя? Какими методами культ стремится достичь своих целей? На что готовы пойти культисты – и каких благ они ожидают от своего владыки?

Ответы на эти вопросы варьируются от одного культа к другому, однако особенно здесь важна природа всей организации. Хотя культи обладают достаточно универсальным характером, они существенно различаются по составу и поведению и вместе с тем способны участвовать в двух параллельных – и довольно обширных – сферах деятельности.

Прежде всего, культи способны инициировать череду событий, которые существенно упростят задачу Восставшего. Они могут предпринимать легальные действия, которые способны инициировать и любые правительственные организации, корпорации, политические активисты и даже отряды бойскаутов. Когда культи выполняют действия, допускаемые законодательством и обладающие социально приемлемым характером (даже если их и нельзя однозначно описать как “правильные” или “хорошие”), они обращаются к своему Охвату.

С другой стороны, культ может *препятствовать* определённым событиям. Предотвращение инцидентов, способных навредить самому Бессмертному, чаще всего предполагает действия, выходящие за рамки закона. Безнравственные, нелегальные и неприятные в человеческом социуме поступки культ совершает при помощи другой характеристики – своей Верности. Если Охват отвечает за активные действия культа, то

Верность прежде всего предназначена для того, чтобы помешать каким-либо инцидентам произойти – или выйти из-под контроля.

Обе характеристики – Охват и Верность – подробно описаны ниже, однако прежде всего необходимо понять, почему один из видов деятельности отвечает за очевидные и приемлемые поступки, а другой – за скрытные, нравственно неоднозначные и рискованные. (Кроме того, обратите внимание, что игрок может использовать культ для замены некоторых других Преимуществ, как может и вовсе использовать своих последователей в качестве пушечного мяса, однако в целом за деятельность культа отвечают уже упомянутые характеристики Верности и Охвата).

Характер

Значения Верности и Охвата культа показывают, что они могут сделать для своего повелителя и наставника. Характер культа описывает, как именно организовано это общество, как оно выглядит и почему оно вообще служит мумии. Существуют три основных шаблона для формирования культов. Каждый из этих шаблонов влияет не только на показатели Верности и Охвата, но и на общее поведение культа в том случае, если дела у него идут не так хорошо, как хотелось бы его повелителю.

Племя

– Это будет совсем не похоже на другие церемонии, – сказал Бретт, накрывая своими ладонями вспотевшие руки Дженис.

Она нахмурилась – не то чтобы её раздражало происходящее, но сейчас она просто чувствовала себя усталой. Она устала от безумной болтовни Бретта, от повторяющихся ритуалов, от обещаний, лишённых всякого смысла, от глупых нейлоновых мантий...

– Дети мои... я вернулась.

Взгляд Дженис быстро метнулся от слабого, но оживлённого лица Бретта к саркофагу, вокруг которого они читали молитвы и проводили бесчисленные ритуалы на протяжении нескольких месяцев. Саркофаг был открыт, и то, что выбиралось из него в эту минуту, напоминало груды костей и лохмотьев, движущихся подобно живому существу. Однако если что-либо и заставило её застыть на месте, широко раскрыв глаза и чувствуя пробегающее по телу покалывание, так это голос...

Всю свою жизнь Джен стремилась увидеть нечто более важное и реальное, нежели тот серый мир, который видели её глаза. Она жаждала найти доказательства жизни после смерти. Теперь это доказательство поднималось на ноги, обращаясь к собравшимся с приветственной речью.

Старейшей моделью культа считается племя. В таком культе фигура Восставшего рассматривается как образец поведения, объясняющий, как именно приказания Судей смогут обеспечить лучшую жизнь для всех последователей культа, и скупой награждая (или наказывая) своих подопечных (а также в течение длительного времени устанавливая и излагая принципы благородства и бесчестия, которым последователи Восставшего будут следовать в годы его божественного хенета).

Нередко племенные культы носят религиозный характер, однако данная предпосылка считается необязательной. Какими они оказываются *неизбежно*, так это авторитарными. Люди вступают в культ потому, что они хотят, чтобы кто-нибудь всегда мог объяснить им, что происходит в мире, потому что они хотят стать частью чего-то большего и лучшего – а кроме того, потому что они жаждут компании единомышленников. И бессмертное существо, пробуждённое силой Сехема, как нельзя лучше подходит на роль привратника, хранящего ключи от храма высшего, тайного знания.

Племенные культы считаются одними из самых послушных, и они могут предложить мумии хороший баланс Охвата и Верности. Тем не менее, они постоянно нуждаются в поддержке мумии. Члены такого культа вступают в организацию для того, чтобы понять

свою личность, найти ответы на вопросы о добре и зле – и если ответы им не понравятся, они не смогут просто махнуть на это рукой.

Если культ вашего персонажа отличается племенным характером, он получает по бесплатному очку Верности и Охвата, однако чаще всего такие культы оказываются и более требовательными к Восставшему. В конце концов, для членов культа нет ничего более личного, чем вера в своего повелителя.

Тайное общество

Кожаный портфель Яна, выкрашенный в цвет бычьей крови, в эту минуту скрывал в своих недрах \$2000 долларов немаркированными двадцатидолларовыми купюрами вместе с поддельным паспортом гражданина Саудовской Аравии и водительским удостоверением, выданным на имя “Базеля Джамуса”. Он занял своё место в переполненной надземке рядом с человеком, портфель которого – также выкрашенный в цвет бычьей крови – содержал зашифрованное сообщение о незаконной торговле древностями в Бендер-Аббасе, страничку New York Times с кодовыми словами, вписанными в недостроенный кроссворд. Рядом в портфеле лежал плексигласовый куб с человеческим ухом.

Покинув надземку, Ян вышел с другим портфелем, зашёл в таксофон, вытер трубку при помощи гипохлорита натрия и наконец сделал звонок.

– Козырь – бубновый валет, - отчётливо проговорил он и прислушался. Услышав ответ собеседника, он улыбнулся.

– Да, он думает, что работает на ЦРУ.

Он ещё раз протёр приемник и клавиатуру, после чего захлопнул за собой дверь.

В разговоре о тайных обществах ключевым словом является “доступ”. Пароли, вымышленные имена, тайники и тщательно продуманные иллюзии постоянно работают так, что если один элемент культа становится угрозой, лидер организации может попросту вырвать его из структуры культа, не подвергая риску другие части цепи.

Значительная часть деятельности тайного общества направлена на сокрытие собственного существования. Хороший культ должен уметь себя защитить. Это делает тайные общества несколько медленными и громоздкими в выполнении множества видов деятельности, однако если цели и методы культа считаются незаконными или просто не приняты в современном обществе, такой курс действий следует признать более предпочтительным, чем открытое нарушение вековых традиций и правил.

В отличие от участников племенного культа, члены тайного общества никогда не присоединяются к нему просто ради того, чтобы чувствовать себя частью чего-то значимого и великого (если, конечно, не говорить об извращенцах, получающих удовольствие от чувства власти над окружающими). Они хотят получить преимущество над другими людьми (зачастую в обход всех правил) – и до тех пор, пока тайное общество будет способствовать им в достижении этих эгоистичных целей, они будут платить руководству культа наличными – или преданностью, или даже способностью прикрыть других членов культа в случае необходимости. Младшие члены культа редко вообще понимают, на кого они в действительности работают: на бессмертного египетского фараона, на наркокартель, на аль-Каиду или даже на еврейский мировой заговор. Некоторые могут считать, будто знают, кому подчиняются, хотя многих попросту не интересует, кто стоит на верхушке организации, до тех пор, пока она даёт всё, что им нужно.

Тайными обществами труднее управлять, чем другими организациями, особенно когда речь идёт о попытках руководить ими на значительном расстоянии от основного штаба или о попытках принять в общество сразу внушительное количество членов. Последние факторы обуславливают отсутствие стартового бонуса к Охвату культа, однако тайные общества начинают с двумя дополнительными очками Верности. Тем не менее, мумии следует соблюдать осторожность: какой бы сильной ни казалась защита такого культа,

если тайное общество неожиданно обнаруживает своё существование, ему практически неизбежно приходит конец.

Предприятие

- О, Гленда! Какими судьбами тебя занесло в транспортный отдел?
- У вас, ребята, лучший кофе во всём учреждении. Внизу, в финансовом, он вообще непонятно из чего сделан.
- Чарльз получил отчётность по расходам?
- Да, какой-то простофиля просто забыл поставить запятую. То есть мне, конечно, известно, что этот парень из Индонезии всегда отличался вкусом ко всему дорогостоящему, но \$4000 за суши – это какой-то вздор.
- Похоже, следующему крупному инвестору они будут прокладывать ковровую дорожку. Эта бизнес-леди прилетает из Дании, и завтра нас ожидает роскошь на роскоши, включая комнату в пятизвёздочном отеле, лимузин и обед с мэром.
- Да, я видела некоторые из этих заказов. Кстати, что это вообще за имя такое, Тефа Хетестат Ра?
- Понятия не имею, но слышала, что она родилась аккурат за пять лет до мезозоя.

На другом конце спектра, противоположном тайному обществу, находится совершенно легальное предприятие. Оно открыто для новичков, оно платит налоги, имеет в штате профессиональных бухгалтеров и носит собственный логотип. Это может быть как реально функционирующая корпорация (хотя, вероятно, и не котирующаяся на бирже), так и НПО или даже просто социальная группа со своим уставом и налоговыми документами. Восставшие начали создавать такие культы для большего соответствия современным законам – если, конечно, они не хотят скрывать свою деятельность от местных органов правоохранения.

Смертные присоединяются к таким культам либо ради официального заработка, либо потому, что они верят в её предназначение – не в религиозно-мистическом смысле, как племена, но в более конкретном отношении к окружающей действительности. Иными словами, если к церковной общине смертные присоединяются, чтобы спасти свою душу, то коллектив Врачей без границ они поддерживают для того, чтобы спасти жизнь окружающих. До тех пор, пока предприятие даёт последователям то, что они хотят, они будут поддерживать и само учреждение, и его хозяина.

На более высоких уровнях предприятия часто смыкаются с тайными обществами – особенно если смертные узнают, что они занимаются не просто “сохранением египетских артефактов”, но поддержкой бессмертного существа, рождённого за века до наступления нашей эры. Тем не менее, некоторые культы Восставших сумели достичь синхронности между целями своего хозяина (“вернуть Священный цеп скорпиона-убийцы”) и более... правдоподобными стремлениями (“защитить культуру от спекулянтов”).

Такой тип организации легко выполняет глобальные задачи (приобретая +2 единицы Охвата), однако члены легальных компаний нередко мешкают, когда дело доходит до нарушения законов или участия в боевых действиях – что заметно реже случается с преступными группировками или фанатичными сектами. В результате ни одно предприятие не получает стартового бонуса к Верности. Более того, предприятия редко получают поддержку со стороны фанатичных или воинственных лиц, которые вместо этого заключают союзы с другими видами культов. А потому, когда дела идут хорошо, предприятие процветает. Когда оно сталкивается с неожиданными препятствиями, его может ждать период застоя или даже бесславный конец.



Тень гробницы

Любой культ получает модификатор +1 к Верности и Охвату всякий раз, когда осуществляет деятельность рядом с гробницей своего повелителя. Если вам нужны более чёткие

правила, считайте, что наречие “рядом” относится к радиусу приблизительно в 10 миль (или к расстоянию, которое можно покрыть примерно за 20 минут езды без простаивания в пробках).



Охват

Охват служит общим критерием распространения и эффективности слуг Восставшего. Эта характеристика применяется тогда, когда культу необходимо совершить череду совершенно легальных действий, способных облегчить путешествие Бессмертного сквозь современный мир. Пункты Охвата стоят сразу двух очков Преимуществ, хотя следует помнить, что близость к гробнице Восставшего увеличивает Охват на единицу. Как бы то ни было, если культ обладает определённым уровнем Охвата, он может выполнять некоторые приказы Восставшего безо всяких бросков.

Охват	Задачи, не требующие проверок
2	Незначительное исследование (например, поиск книг, лежащих в открытом доступе в Интернете или местной библиотеке), услуги водителя, переводчика, секретаря или гида.
3	Билет на самолёт вплоть до рейсов первого класса, бесплатный номер в отеле, доступ к культурным мероприятиям.
4	Улучшенные условия путешествия (личная яхта или самолёт, позволяющий избегать мумии ненужного внимания при пересечении границы), возможность использовать роскошные апартаменты на протяжении пары недель, протекция со стороны правоохранительных органов, доступ к влиятельным людям, включая мэров, губернаторов, миллионеров и лиц, держащих в своих руках национальные СМИ.
5	Личные встречи с тиранами, телефонные номера миллиардеров.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж получил одно из вышеперечисленных преимуществ, не обладая достаточным уровнем культа, бросьте количество дайсов, равное Охвату данного Преимущества. Для определения результатов ознакомьтесь с дополнительными факторами, перечисленными ниже (см. раздел “Проверки культистов”).

Верность

Насколько безжалостны последователи Восставшего? Насколько они готовы к мошенничеству и обману? Если ваш персонаж может ответить “полностью”, значит, он обладает культом с повышенной Верностью. В отличие от Охвата, этот инструмент служит вовсе не для получения доступа к льготам или преимуществам цивилизованного общества. В сущности, Верность не всегда можно вообще отнести к положительным качествам. Тем не менее, иногда Восставшему действительно необходимо получить что-то, что невозможно достать без нарушения традиций или законов. В таких ситуациях мумия попросту заставляет культистов проигнорировать определённые запреты и сделать то, что нужно лично ему.

Достижение целей, соответствующих определённому уровню Верности, реализуется так же, как и в случае с предыдущей характеристикой. Таким образом, если уровень Верности достаточно высок, мумия добивается своего бесплатно. В обратном случае игрок делает бросок дайсов с запасом, равным значению Верности, после чего сверяется с результатами, указанными в разделе “Проверки культистов”.

Верность	Задачи, не требующие проверок
2	Использовать все парковочные талоны, имеющиеся в наличии; получить предупреждение за превышение скорости; совершить незначительные проступки, не требующие судебного разбирательства.

- 3 Спрятать тело мёртвого бродяги; замести следы небольшой драки (например, квартиру с разбитой мебелью, но лишь небольшим количеством крови); приобрести поддельное удостоверение личности среднего качества.
- 4 Получить хорошие фальшивые документы; скрыть факты о смерти обычного горожанина или бродяги, обладающего сверхъестественными способностями; организовать вооружённое ограбление или нападение даже под угрозой судебного разбирательства или увольнения.
- 5 Выдавать дублёра за мёртвого сенатора, миллионера или сверхъестественное существо, обладающее более-менее прочными связями в обществе; отменить расследование громкого события: например, случая с поджогом музея.



“Мы что... поклоняемся силам зла?”

Как правило, в тех ситуациях, когда мумия просит своих культистов совершить действие, требующее проверки Нравственности 6 или выше, смертные поддаются её божественной воле: чаще всего они просто списывают этот грех на необходимость жертвовать малым для достижения чего-то большего. Тем не менее, в случае с поручениями, соответствующими нарушениям 3-5 уровней Нравственности, смертные начинают сопротивляться – хотя бы отчасти. Если Восставший объясняет необходимость таких поступков (или же прибегает к обману и даже насмешкам), смертные могут и согласиться на его требования. Как бы то ни было, действия, связанные с нарушением 2 или даже более низкого уровня Нравственности, требуют от Восставшего вербовки менее трепетных слуг.



Блок!

Культы Восставших практически постоянно находятся в состоянии конфликта. И стоит заметить, что персонажу совсем не сложно приказать своим слугам блокировать действия другого культа – само собой, при условии, что Восставший успевает узнать о планирующейся операции до того, как отдаёт приказ о диверсии. Когда соперничающий культ использует Верность, слуги Восставшего выступают против них, опираясь на свой Охват, поскольку подкупленные политики, специально нанятые брокеры и даже средства массовой информации показывают тёмную деятельность вражеского культа в самом жутком, уродливом свете. Если соперник сам обращается в сфере Охвата, культ мумии противостоит ему своей Верностью, подкупая нужных людей, шантажируя членов враждебного культа и заставляя свидетелей отказаться от дачи показаний – а то и вовсе нанимая умелых хакеров, чтобы вывести из строя мэйнфрейм противника.

Охват и Верность культа в таких ситуациях просто становятся штрафами, которые Рассказчику следует наложить на проверки соперничающего культа. Если запас дайсов такого культа падает до нуля или единицы, соперник рискует допустить катастрофическую ошибку, даже *попытавшись* выполнить запланированное действие – а это всегда добавляет игре динамики и азарта.

Проверки культов

Работа культа всегда занимает определённое время – иногда потому, что культистам необходимо подготовить ловушку, а иногда потому, что они должны замести следы преступления. Каждый раз, когда игрок использует Верность или Охват своего культа для достижения действий, не попадающих в перечень “бесплатных услуг” его организации,

культ становится недоступен Восставшему на количество дней, равное запасу дайсов. То же самое происходит и в случае противодействия другим культам: за каждый дайс, который культ отнимает у оппонента, мумия утрачивает возможность использовать своих последователей на протяжении одного дня.

Проверки Верности и Охвата способны дать самые разнообразные результаты, от полного провала до исключительного успеха. Механика этих проверок чрезвычайно проста, за тем исключением, что результат *полного* провала зависит от характера самого культа.

Результаты броска

Исключительный успех: Мумия не только добивается того, что ей было нужно, но культ ещё и получает временное преимущество, связанное с выполненной задачей (последнее определяет Рассказчик). Подобные преимущества исчезают после одного использования или после месяца пассивной работы (опять же, по усмотрению Рассказчика).

Успех: “Готово, босс!”

Провал: “Простите... не сработало”.

Полный провал

Если проверка культа оканчивается полным провалом, его действия срываются против него самого. Нанесённый ущерб зависит от характера культа и цели, которую он преследовал в данный момент. Чаще всего это выражается в потере Верности или Охвата. Эти потери вступают в силу незамедлительно и носят постоянный характер, хотя Восставший может восстановить их за очки опыта.

Племя допускает ошибку при проверке Охвата: В рядах культистов начинается борьба за лидерство, а вера обычных членов их общества оказывается под ударом. Лидер культа, с которым Восставший привык иметь дело, исчезает бесследно (Убийство? Самоубийство? Арест? “Ограничение свободы для обеспечения безопасности”?), а сам Бессмертный лишается возможности использовать культ для достижения хоть скольких-нибудь существенных целей в течение месяца, а возможно – даже двух.

Племя допускает ошибку при проверке Верности: Несколько сектантов (точное число зависит от общего размера племени) решают покончить с собой от стыда или погибают в ходе рискованной операции. Культ утрачивает единицу Охвата.

Тайное общество допускает ошибку при проверке Охвата: От двух до шести членов тайного общества попадают за решётку; все остальные вынуждены залечь на дно. Культ утрачивает очко Охвата.

Тайное общество допускает ошибку при проверке Верности: Младшие участники культа утрачивают доверие к руководству. Возможно, они узнают слишком много, а возможно, напротив – получают отказ в доступе к каким-либо данным. Восставшему приходится участвовать в одном или двух нравственно неоднозначных конфликтах (требующих проверки 3-5 уровней Нравственности), разрешение которых позволяет ему восстановить контроль над своим коллективом. В обратном случае он утрачивает очко Верности в этом месяце, очко Охвата в следующем, а также порождает опасную клику бывших культистов, работающих теперь против прежних товарищей из-за глобального недопонимания ситуации.

Предприятие допускает ошибку при проверке Охвата: Организация сталкивается с совершенно легальными проблемами – судебными исками, ужасающей финансовой перспективой, поглощением конкурирующей фирмой, сменой руководства и так далее. Культ утрачивает единицу Охвата.

Предприятие допускает ошибку при проверке Верности: Деятельность культа подвергается тщательному, но негласному расследованию. Вся клика теряет уровень Верности.

Замена других Преимуществ

В дополнение к общим функциям культа игрок может использовать эту характеристику в качестве альтернативной формы Контактов, Союзников или Ресурсов. Уровень этих суррогатных характеристик равен Верности или Охвату культа (в зависимости от того, что *выше*) минус одно очко. Так, если культ обладает одним пунктом Охвата и четырьмя – Верности, мумия может использовать культ в качестве временного заменителя Ресурсов, Контактов или Союзников третьего уровня.

Тем не менее, использование этой возможности не проходит бесследно. Восставший обязан сделать что-нибудь для активации подобной замены. Конкретный характер такой задачи зависит от того, что именно интересует Восставшего.

Для того, чтобы получить Союзников, Бессмертный должен выполнить что-либо нравственно неоднозначное: как правило, действие, которое заставило бы любого смертного пройти проверку Нравственности 4 или 5 уровня. Исключение делается для племенных культов, которые могут предоставлять Восставшим союзников, не взимая с них вышеописанной платы.

Для того, чтобы получить Контакты, Восставшему необходимо посетить социальное мероприятие, которое потребует от него активных действий и серьёзного напряжения (и разумеется, игроку необходимо будет всё это отыграть). Исключение делается только для мумий, руководящих тайными обществами, которые предоставляют своих хозяевам Контакты без лишних хлопот.

Для того, чтобы получить Ресурсы, мумии необходимо выполнить целую серию настоящих ирремских чудес, которые приведут её организацию к процветанию. Исключение делается для предприятий, которые предоставляют своим владельцам очки Ресурсов, не требуя ничего взамен.

Рассказчик сам должен определить, в чём именно выражается этот аморальный поступок, неудобная встреча или мистическое свершение. Тем не менее, мумия обязана пройти это испытание *до* того, как игрок сможет использовать культ как замену другим Преимуществам.

Пушечное мясо

Существует и ещё один общий (хотя не всегда уместный) способ использования смертных культистов: Восставший всегда может призвать своих последователей взять оружие в руки и выступить на его стороне в настоящем сражении. Характер подготовки к сражению во многом зависит от характера самого культа. Предприятия нанимают телохранителей и охранников. Тайные общества раздают своим членам контрабандные дробовики. Что касается племён, то в их случае мумия просто выкрикивает: “Убейте их, мои славные воины!”, на что толпа скандирует “Душ богу смерти!” на безупречном ирремском наречии, все как один.

Их трудно назвать элитными воинами, но они бесконечно преданы своему повелителю. Их численность зависит от того, сколько часов мумия готова потратить на подготовку. Если бойцы нужны здесь и сейчас, Восставший делает бросок на Охват + Верность: за каждый успех в пределах получаса рядом с ним появляется вооружённый последователь.

Если у мумии есть 24 часа на сбор боевого отряда, он получает группу последователей, численность которой равна значению Верности *или* Охвата, в зависимости от того, что выше. Если в распоряжении у него оказывается 48 часов, число бойцов возрастает до суммы Охвата + Верности.

Разумеется, вооружённое столкновение не проходит для культа бесследно. Каждый раз, когда мумия призывает своих культистов встать на тропу войны, а в пределах недели погибает более одного бойца, организация лишается одного уровня Верности или Охвата (в зависимости от того, что выше). Риск получить ранение кажется многим культистам возможностью обрести славу и укрепить свою репутацию среди других последователей Восставшего (а кроме того – проявить на деле свою лояльность), однако смерть... такая

перспектива не слишком-то привлекательна в глазах культистов, которые никогда не принадлежали к числу Бессмертных.



Боевые культисты

Инициатива: 4

Защита: 2

Здоровье: 7

Атака: 8(Л) при стрельбе из мощного пистолета или 9 (Л) при стрельбе из дробовика с учётом правила снова-девятъ.



Дополнения

Образ культа можно дополнить следующими характеристиками. Каждая из них стоит по очку Преимуществ, и каждую можно приобрести только раз. Приписать культу дополнение можно только во время создания персонажа.

Опыт: Члены культа привыкли к тому, что в их обществе регулярно бродит создание, самая сущность которого пронизана энергией жизни. Они хорошо понимают, что мумия мертва уже не первое тысячелетие, однако видят, что она всё ещё способна мыслить и двигаться. Чем бы ни объяснял игрок столь безмятежное отношение смертных к Восставшему, члены его культа не подвержены эффектам Сибариса, даже если речь идёт о молодых или новых участниках организации.

Разобщённость (только предприятие): Исполнители грязных дел, работающие на организацию, всегда находятся в изоляции от обычных сотрудников предприятия, а потому их можно использовать и заменять без особых усилий. Разобщённое предприятие не может достичь более 3 уровней Охвата, однако при этом ни Верность, ни Охват культа не ослабевают даже тогда, когда его членов убивают в бою.

Притягательность: Весь культ отличается откровенной сексуальностью. Мумия получает преимущество *Завсегдатой* (см. стр. 114 основной книги правил) при условии, что он окружён свитой обворожительных смертных.

Династия (только племя): Племя Восставшего служит ему одной большой, замкнутой и, вероятно, параноидальной семьёй. Она не может выйти за пределы 2 уровней Охвата, однако проверки Охвата никогда не оканчиваются *полным* провалом (вместо этого приводя к обычным провалам).

Интеллектуальность: Если прислужники мумии помогают ей проводить исследования или организовывать какое-либо мероприятие, игрок получает эффект снова-девятъ на все проверки Образования.

Послушание: Культисты способны выполнять задания, нарушающие 4-5 уровни Нравственности, буквально не моргнув глазом.

Параноидальность (только тайное общество): Если игрок Восставшего делает бросок на Охват и результатом становится полный провал, проверка приводит к обычному провалу. Тем не менее, всякий раз, когда Восставший пытается отдать культистам приказ, который требует каких-либо игромеханических проверок, сначала он должен преуспеть в броске на Интеллект + Политику, без которого мумия просто не сможет разобраться в бесчисленных инстанциях и двусмысленных разговорах членов собственной организации.

Ритуалистичность: Если мумия медитирует в попытке восстановить свой Сехем в храме или убежище, в котором культисты проводят свои обряды, игрок получает +1 дайс к проверке.

Известность: Хорошие новости, культ давно стал посмешищем в глазах окружающих! Всякий, кто пытается изучить его деятельность или структуру, узнаёт немало откровенного вздора наподобие утверждений, согласно которым президент корпорации

вживил себе ДНК пришельцев. Любая попытка дискредитировать вражеский культ и выставить его участников шизофрениками получает +1 дополнительный дайс.

Свирепость: Если Восставший использует членов своего культа в качестве воинов, броски атаки проходят с бонусом +1.

Внутреннее падение

Существование мумии исполнено великой славы. Её плоть бессмертна. Её дух кипит от магической силы, пропитывающей саму её сущность. Она видела корни цивилизации и шептала слова на самом тайном из языков. Когда она поднимает веки, миру открываются глаза божественного покровителя, бога, жреца. Она видела врата Дуата и знает из личного опыта, что смерть – ещё не конец.

Существование мумии исполнено великого ужаса. Её плоть – лишь иллюзия. Её дух заперт в ожившем трупе, сотканном из некромантической магии. Она приложила руку к гибели цивилизаций, однако не помнит, сдерживала ли она варваров или втыкала нож в спину Цезаря. Её глаза пусты, глазницами ей служат иссохшие ямы, а признаки жизни стремительно улетучиваются по мере того, как ослабевает поток её внутренней силы. Она видела демонических князей загробного мира и знает, что ожидает смертных по ту сторону жизни.

Страх и величие служат двумя грандиозными противовесами, составляющими вечное проклятие мумии. Каждый Восставший бредёт между противостоящими силами, даже не понимая, какую роль он *на самом деле* играет в мироздании. Обилие этих противоречий может легко сказаться на здравомыслии мумии... если только она не отыщет способа защитить свою психику от разрушительного воздействия времени.

Разум и тело

Саху Восставшего представляет собой магическую конструкцию, лишь отчасти основанную на его подлинном облике и во многом зависящую от представления мумии о самой себе. Неудивительно, что когда Восставший сталкивается с проявлениями психических отклонений, его физическая оболочка нередко подвергается жуткой обезображенности. Если Восставший считает себя богом, над его кожей начинают промелькивать полосы золотистого свечения. Если он видит вокруг себя демонов, отравляющих всю земную реальность, из его ран начинают сочиться кровавые сгустки, оставляющие за его спиной целые кровавые тропы. А потому всякий раз, когда мумия начинает страдать от психического отклонения, носящего тяжёлый или экстремальный характер, её игрок должен сделать бросок на Решительность + Самообладание. Результат вычитается из Сехема Восставшего: получившееся значение показывает, сколько раундов сохраняются обезображивающие эффекты на теле мумии. Результат 0 или отрицательное значение означает, что мумии удаётся взять свою плоть под контроль, а потому она способна проигнорировать слабость своего разума и избежать деформации саху.

Если игрок и Рассказчик согласны с этим правилом, повторные проявления того же психического отклонения могут перерасти в постоянную обезображенность. Таким образом, Восставший способен получить любой физический или даже социальный недостаток (см. стр. 219 основной книги правил) в ходе игры, даже если смертный персонаж на его месте не мог бы приобрести такой недостаток с течением времени. Старайтесь интерпретировать Недостатки творчески. “Коротышка” может казаться таким иссохшим, что его Размер действительно падает до 4. Равным образом, мумия может стать “одноглазой” просто потому, что один из её глаз превращается в бирюзу.

Персонажи с Памятью 6 или выше способны преодолевать дефекты этих психических отклонений, избавляясь от своей физической обезображенности капля за каплей, устраняя по одному Недостатку за каждое очко Памяти выше 5. Истинное я мумии медленно пробивается сквозь пелену душевного смятения. И тем не менее, если Память Восставшего падает ниже 6, а он приобретает новые отклонения, старые Недостатки

могут вернуться – как, впрочем, могут возникнуть и новые, более соответствующие последним источникам стресса.

Когда Восставший вселяет в смертных Сибарис, эта обезображенность проявляется в сочетании со сверхъестественными эффектами Недуга. Мумия выглядит как божество, наделённое соответствующими регалиями. Она может казаться лишь силуэтом, стоящим на фоне солнечного диска. В руках она может стискивать меч, выкованный из собственной тени. Психологи и оккультисты могут немало узнать о характере мумии по этим вспышкам временного уродства – само собой, при условии, что они сами останутся в здравом уме после столкновения с духовной формой Восставшего.

Отчаянное Сошествие

Сошествие накладывает свой отпечаток на психику мумии. Восставший чувствует, как с ослаблением Сехема растут усталость и боль. В определённом смысле этот процесс напоминает ускоренное старение. Жизнь мумии начинается в самом расцвете её ложной жизни. Постепенно она теряет контроль над своими способностями, однако Восставший *помнит* о своём прежнем могуществе. Потеря силы может стать чрезвычайно мучительным опытом для Восставшего, особенно если он успел развить сверхчеловеческие Атрибуты или достичь высших уровней Изречений. Мумия, потерявшая седьмой уровень Интеллекта или способность сотрясать землю одним лишь усилием воли, нередко чувствует себя так же, как смертные чувствуют внутренние повреждения или удушающую хватку безумия.

Две ноги в полдень, три в сумерках

Те из Восставших, кто боится окончания своего Сошествия так же, как обыкновенные смертные боятся смерти, могут найти утешение в отрицании, постоянно настаивая на том, что они столь же сильны, что и раньше. Такие мумии иногда начинают украшать себя знаками силы и демонстрировать окружающим своё кажущееся могущество. Если мумия терроризирует собственный культ, поддаваясь вспышкам случайной жестокости, есть вероятность, что она просто боится собственной слабости и угнетает своих подопечных в безотчётной попытке компенсировать наступление окончательного бессилия.

Другие превращают страх перед смертью в прагматическое стремление остановить старение во что бы то ни было. Такие мумии расширяют свои культы и день за днём ищут сосуды, способные увеличить их убывающее могущество. Порой эта тактика оборачивается против них, поскольку нередко такие Восставшие начинают накапливать вокруг себя мистические богатства, игнорируя при этом возможность замедлить Сошествие простой службой Дуату.

В экстремальных условиях “кризис среднего возраста” мумии расцветает полномасштабным безумием. Перечень подходящих расстройств включает в себя Депрессию, Манию величия, Нарциссизм, а также новое отклонение, доступное только мумиям: Божественную маску.

Божественная Маска (тяж.): Мумия полагает, будто, подобно фараону великой древности, она представляет собою *бау* – земное воплощение божества. Восставший полностью отвергает мысль о своём смертном происхождении и отводит Судьям второстепенную роль, предпочитая верить, что на самом деле он воплощает частичку Ра, Эзита, Сутеха, Птаха или другого божества. Он считает, что должен лишь притворяться служителем Судей, однако в большинстве случаев придумывает рациональное оправдание необходимости сохранять в тайне своё истинное происхождение. Тем не менее, если Восставший проваливает бросок, основанный на Самообладании (за исключением Инициативы), либо если он поддаётся мистической силе, для сопротивления которой используется Самообладание, персонаж теряет возможность держать свои заблуждения при себе и начинает вести себя так, как будто он действительно воплощает земной аспект великого божества. Члены определённых культов не считают подобное качество

отклонением, поскольку они и так считают Бессмертного живым богом. В таких условиях Восставшему может быть особенно трудно преодолеть свои заблуждения и вернуть себе подлинную картину мира.

В два раза короче, в два раза ярче

Если мумии удаётся преодолеть свой страх перед Сошествием, она может броситься в другую крайность, научившись получать наслаждение от мысли о конечности своего существования. Такой Восставший может воспринимать тикающие часы жизни как стимул, подталкивающий его к совершению грандиозных поступков. Восставший может стремиться к опасности, заставляя себя участвовать в событиях, требующих от него принятия как можно более срочных решений. По иронии судьбы, такая безумная храбрость может только продлить Сошествие мумии, если её достижения придутся по вкусу её Судье. Предавшись радости головокружительного успеха, мумия иногда утрачивает способность различать подлинный баланс и откровенное безрассудство. И пусть победителем часто становится тот, готов пойти на любые жертвы, рано или поздно Восставший попросту исчерпает каждое очко Воли и каждый резерв Колонн. Преодолеть следующее препятствие Восставшему окажется уже не по силам – однако смерть не различает трусов и храбрецов. Она забирает с собой душу каждого, кто исчерпал свой Сехем. А потому безрассудная мумия начинает погибать, погибать и погибать, каждый раз пробуждаясь к жизни всё в более истощённой форме.

Неоправданное бесстрашие проявляется в форме следующих отклонений: Навязчивой идеи, Фуги, Иррационального мышления, Нарциссизма и нового отклонения, известного как Демоническое нашествие.

Демоническое нашествие (тяж., экстрем.): Когда мумия терпит неудачу, она чувствует у себя за спиной заострённые лезвия и ножи Дуата. После значительного промедления при попытке выполнить свою задачу Восставший проходит проверку Решительности + Самообладания. Если бросок терпит неудачу, Восставшему начинают видеться фигуры Губителей, поджидающих его в тенях. Равным образом, он может решить, что демоны загробного мира обитают в телах людей, которых он видит. В первом случае Восставший старается держаться как можно дальше от теней, где, по его мнению, прячутся легионы Губителей. Он может требовать хорошего освещения везде, где только ступает. Если же мумия полагает, что демоны обитают в окружающих её смертных, она начинает интерпретировать всё, что они говорят, как угрозы, подталкивающие её завершить свою миссию или вернуться в ад, где её будут ждать невыносимые муки. Восставший может взяться за выполнение своей миссии с удвоенными силами, бежать прочь или даже напасть на “Губителей”, подошедших к нему слишком близко. Полный эффект этого отклонения длится в течение сцены, однако мумия никогда не прекращает искать вокруг себя демонов, даже если она и не видит их в данный момент.

Память против Сехема

Память служит важнейшим стимулом, вдохновляющим мумий на восстановление своей человеческой личности. Пытаясь вспомнить своё человеческое существование и выбирая этические пути развития собственной личности, они начинают долгий и утомительный путь к своей истинной сущности. Тем не менее, колдовство Сехема подчиняется Церемонии возвращения, а значит – воле забытых Шаньяту. Именно они некогда приказали Восставшим верно служить Дуату и возвращать Судьям земные реликвии, сделав подобное послушание одним из инстинктов Восставших.

Развить Память можно лишь одним способом – через самовольное укрепление нравственного начала. И напротив, сохранить в себе могущественную силу Сехема Восставший может, лишь подчиняясь своим инстинктам. Рано или поздно оба фактора сталкиваются друг с другом, вступая в мучительную борьбу за душу Восставшего.

Восставшие знают, что артефакты Дуата ценнее любых других сокровищ этого мира. Неудивительно, что они привлекают людей и других созданий, готовых умереть, защищая своё мистическое богатство. И именно Восставшим приходится убивать их в попытке забрать артефакт и вернуть его в царство мёртвых.

Большинство мумий мало что помнят о древнем Иреме, однако все они знают, что Судьи требовали от своих слуг беззаветной преданности. Верность и послушание Судьям ценились в Иреме превыше всего, а потому кровавое жертвоприношение рассматривалось как столь же священное действо, что и благотворительность. Восставшие помнят, что Судьи всегда наказывали своих слуг за проступки, но редко вознаграждали их за проявление добродетели. А между тем, добродетель является краеугольным камнем Памяти.

В конечном счёте путь каждой мумии достигает развилки, ведущей к Судьям с одной стороны и к собственной личности – с другой. Возможно, сосуд, который необходимо забрать Восставшему, поддерживает жизнь благородного человека. Возможно, Судья требует мести, но личность мумии жаждет милосердия.

Будучи инстинктивным влечением, тесно связанным с самим выживанием мумии, Сехем всегда остаётся фактором, который трудно проигнорировать. Если Судья Восставшего обозначает для своего слуги путь к достижению его цели, мумия чувствует этот путь так же остро, как человек чувствует голод. Задача Судьи влечёт мумию к себе, как мужчину влечёт к себе женщина. И всё же, если мумия выбирает путь морального совершенствования, её ждёт победа иного толка: победа воли и личности, которая сможет стать опорой для самого рассудка Восставшего.

Прямой конфликт

Вместе Сехем и Память способны внести целый ряд едва уловимых конфликтов в вечное существование мумий. Большинство из них не требуют никаких дополнительных объяснений – они буквально проходят сквозь всю атмосферу игры. Тем не менее, игроки и Рассказчики могут решить, что проверка Сошествия или Памяти вызывает у персонажей и более существенные вопросы – которые и становятся теми перекрёстками, на которых Восставшие выбирают между дорогой к Судье и дорогой к личному совершенствованию. В таких случаях используйте следующую систему:

Проверки Сошествия: Если Память Восставшего обладает большим значением, чем его текущий Сехем, и он провалил задачу своего Судьи, выбрав дорогу, ведущую к нравственной чистоте, игрок может вложить очко Себайта (см. раздел “Память” на стр. 76) для того, чтобы уменьшить запас дайсов при проверке Сошествия на -3. Если после этого на руке у игрока не остаётся дайсов, он делает бросок на удачу. Помните, что *провал* при проверке Сошествия в действительности работает на игрока, а не против него. Если Восставший добьётся в этой проверке успеха, то его чувство собственной личности перехватывает контроль над мистической силой жизни и замедляет процесс Сошествия.

Проверки дегенерации: Если Сехем Восставшего превышает его Память, а ситуация требует поставить Память под удар, чтобы угодить Судье персонажа, игрок может добавить два дайса к проверке дегенерации. В таком случае мумия уповает на мудрость и праведность своего Судьи, однако это накладывает отпечаток на нравственную чистоту Бессмертного. Владыки Дуата не обладают *человеческим* пониманием нравственности. Если бросок оканчивается провалом, мумия автоматически приобретает новое отклонение.

Если мумия способна поддерживать Сехем, не рискуя потерей Памяти, или если она способна защитить Память, не ускоряя процесс Сошествия, ни одна из этих систем не применяется.

Отклонения Памяти

Мумия, потерявшая часть своей вечной Памяти, может стать жертвой любого психического отклонения. Восставшие приобретают расстройства по той же системе, что и смертные персонажи – то есть проваливая второй бросок сразу за нравственным разложением. Депрессия, Фуга, Иррациональное мышление, Меланхолия, Множественное расстройство личности, Паранойя и Подозрительность входят в перечень наиболее распространённых заболеваний Восставших.

Такие Бессмертные медленно утрачивают способность испытывать чувство радости, развивая тревоги и страхи, рождённые невидимыми механизмами выживания. Личность таких Восставших начинает всё больше уступать стремлению к машинальному исполнению воли Судей. Нередко они опускаются до уровня самой буквальной нежити, не обладающей никакой мотивацией, за исключением древних моделей, навечно отпечатавшихся в потоке их жизненной силы. Неудивительно, что всё это наделяет их чередой дополнительных отклонений, доступных только Восставшим:

Анахрония (тяж., экстрем.): Мумия начинает утрачивать способность отделять прошлое от настоящего. Она заполняет пробелы в воспоминаниях иллюзорной интерпретацией предыдущих Сошествий – даже если события, которые она “вспоминает”, в действительности никогда не происходили. Когда ей удаётся взять свои заблуждения под контроль, она начинает считать, что сведения о “настоящей” истории современного мира скрыты под вуалью изобретательных иллюзий. Она уверена в том, что Римская империя (или Древнее царство, или сам Ирем) никогда не прерывала своего существования – однако великая ложь, распространившаяся по всему миру, скрывает это открытие от непосвящённых. Мумия может считать, что памятник Вашингтону в действительности восхваляет мумию Рамзеса II, на самом деле живущую далеко в Египте, а “современный мир” – просто кем-то организованный маскарад. Когда мумия подвергается воздействию стресса или допускает ошибку из-за своей неспособности адаптироваться к современной эпохе, игрок должен сделать бросок на Решительность + Самообладание. Если бросок оканчивается провалом, Восставший полностью уходит в фантазии о прежних временах, интерпретируя всё, что он переживает, так, что оно начинает иметь смысл в его воображаемом мире. Эффект длится до окончания сцены.

Истинное воплощение (тяж.): В попытке предотвратить своё одиночество мумия убеждает себя в том, что один из окружающих её смертных в действительности является реинкарнацией человека, игравшего большую роль для её прошлого Сошествия. Она может считать его своим любовником, другом, хозяином или ненавистным соперником. Как правило, жертва этого заблуждения действительно напоминает “предшественника” своим внешним видом, голосом или поведением. Восставший считает это окончательным доказательством своей правоты и в случае необходимости додумывает остальные детали, позволяющие сделать эту иллюзию ещё более правдоподобной. Когда Восставший оказывается не в состоянии адаптироваться к местному обществу, игрок делает бросок на Решительность + Самообладание своего персонажа. При провале Восставший начинает действовать в соответствии со своим заблуждением, поддаваясь своей фиксации на избранном смертном с ловкостью и осторожностью опытного охотника. Подобное поведение сохраняется до окончания сцены. Если “инкарнация” погибает или находит способ окончательно разорвать контакт с мумией, та наделяет качествами “истинного воплощения” другого человека либо придумывает совершенно новую “воплощённую личность”.



Лучше всякого вымысла

Если вы параноик, это ещё не значит, что вас никто не преследует. Кто знает, могут ли боги Ирема или сама Судьба действительно посылать на землю демонов в наказание провинившимся мумиям? Может ли тысячелетний возлюбленный одного из Восставших

возродиться в гетто Анакостия в округе Колумбия? Помните, что в случае с мумиями даже самое странное происшествие вовсе не обязательно указывает на пошатнувшийся разум Восставшего. Иногда попытка вернуть себя в “здравомыслящее” состояние вовсе не помогает отогнать жуткие мысли, а становится только новым самообманом, помогающим мумии закрыть глаза на окружающие её опасности, обладающие вполне реальным характером.

Кроме того, старайтесь не забывать, что Восставшие получают жизнь благодаря энергии смерти и чёрной магии. Эти силы буквально пропитывают окружающую их реальность. Не удивляйтесь, если Рассказчик решит сыграть на сходстве между безумием и оккультным характером бытия Восставших, в конечном счёте открыв вам, что безумие вашей мумии стало лишь проявлением искажённого восприятия более чем реального сверхъестественного события...



Книга вторая:
Руководство Рассказчика

Глава четвёртая: Свиток эпох

Среди величайших мыслителей Греции многие расценивали Египет не только как дом знаний, источник цивилизации и искусств, но и как родину тайных путей, которые позже были окрещены “белой магией” и “чёрным ремеслом”.

Э.А. Уоллис Бадж, “Египетское волшебство”.

Г-н Вудхаус, прежде чем мы продолжим наш разговор, я чувствую за собой обязанность сказать, что это, бесспорно, самый неожиданный результат который я когда-либо регистрировал (и который я когда-либо занесу в свои архивы). Я повидал немало дурного в своей жизни – в этом у вас едва ли возникнут сомнения, – но это... впрочем, предоставляю вам самому право решать, что делать со всем этим. Я знаю лишь то, непосредственным свидетелем чего стал в последнее время.

Что касается известной мне информации: за исключением тех событий, в которых я принял прямое участие, очевидно, я не могу засвидетельствовать, подтвердить или оспорить любые данные, которые высылаю. Даже если бы допрос находился в моей компетенции (вместо обычных заданий по наблюдению и приобретению редких предметов), не думаю, что я добился бы заметного успеха в получении информации по этой конкретной теме. По мне – как и в глазах вашего человека, Коллинза – эта женщина (если справедливо вообще назвать это создание женщиной) перенесла величайшее оскорбление, которое только мог нанести ей человек, но так и не сдалась. Судя по всему, она охотно предоставляет мне сведения по вопросам, которые я задаю; связано ли это с тем обстоятельством, что я похитил её, также остаётся вопросом, которому я предлагаю уделить серьёзное внимание.

В соответствии с вашими инструкциями, я во главе небольшой команды следовал за этой женщиной большую часть недели. Хотя наши первые разведанные позволили выявить невероятное количество денежных средств, которые позволяли ей жить практически где угодно, в течение 12 часов после нашего выхода на её след объект переместился в район Сонэгэчи, приблизительно в 500 ярдах от базара, в подвал, находящийся под борделем (мой агент утверждает, что после этого здание начало посещать куда большее количество людей, и этот эффект оставался в силе до тех самых пор, пока мы не добрались до объекта в следующее воскресенье).

Операция была проведена столь же грязно, сколь я и ожидал. Мы следовали каждому вашему указанию, опираясь на каждое ваше предостережение – в этом можете не сомневаться. Тем не менее, у нас просто не было достаточных средств, чтобы обеспечить себе чистую победу, хотя я полагаю, что этот вопрос не имеет ничего общего с их попытками внедрить объект в наши ряды; безусловно, они это сделали. Лейтенант, которого вы приказали нам разыскать – тот, которого вы называли “Садихом” и который стал нашим единственным посредником, позволившим настичь женщину – умер во время операции. Мы подготовили наши болты и лезвия согласно вашим инструкциям, и они оказались необычайно эффективными.

И тогда появилась женщина. Когда она увидела, что ситуация ей не на руку – что её обороноспособность была нарушена, а Садих пал в бою, – нам показалось, будто вся энергия разом вышла из комнаты. Даже слабое освещение в будуаре исчезло полностью, включая огни, которые наша команда специально развела на это случай. Она не стала убегать, а только спросила, что мы хотели. Когда я сообщил ей, что нам приказано привести её с собой, чтобы она ответила на несколько вопросов, она просто протянула руки, скрестив запястья, и произнесла: “Я к вашим услугам”. Хотя на первый взгляд она кажется привлекательной арабской женщиной, в её облике есть одно значимое отклонение... когда мой человек, вышедший к ней, чтобы надеть наручники, он заметил,

что *позади* её лица что-то перемещалось: возможно, под кожей. Это ужасно его раздражало. Мы завязали ей глаза и рот, после чего отвели к нашему автомобилю согласно вашим инструкциям, однако она не создавала никаких проблем.

Она попросила, чтобы мы звали её “Менат”, и я до сих пор следую этой просьбе. Хотя я ожидал, что её сотрудничество быстро прервётся после того, как я обозначу тему допроса – ту самую, которая интересует вас больше всего, – складывается впечатление, что она сама желает пойти нам навстречу. Я не знаю, кто эта женщина, но она, безо всяких сомнений, многое знает о мумиях.

Пожалуйста, вышлите дальнейшие рекомендации.

А.

Г-н А.

Мы хотим узнать, что ей известно о Египте и Заливе приблизительно образца 4000 г. до н.э. Если она не обманывает Вас, поддерживайте с ней дружеские отношения, но не давайте точно понять, что мы ищем. Ответьте как можно скорее.

Г-н Вудхаус, Менат утверждает, что область (фактически, весь известный на тот момент мир) была центром “империи без имени”. Эта империя правила под знаком скорпиона, и её сердцем служил огромный столичный город в Нильской дельте; судя по описаниям, это была какая-то древняя основа нынешнего Каира. Она говорит, что мумии называют его “Ирем”, однако это всего лишь удобная замена подлинного названия. У города некогда было имя, однако, по её словам, оно было “стёрто” из истории наряду с каждым свидетельством существования этой империи. Она продолжает использовать это слово: “стёрто”.

Империя была построена на идеале, который воплощал культ богатых людей, именовавших себя Жрецами Дуата. Если пользоваться её словами, то были “некроманты”. Эти люди известны мумиям как Шаньяту; я спросил её, знает ли она, что означает это определение, но она сказала, что ей это не известно. Что она действительно знает, так это то, что каждая существующая в мире мумия возводит своё происхождение к одному из этих могущественных индивидов.

По её словам, цивилизация и культура Ирема были глубоко пропитаны смертью и совершенно незыблемы. Чтобы воплотить величие своей культуры, эти Шаньяту выбрали фараона и управляли растущей численностью своего населения посредством его декретов и указов; всё, что говорил он (или они – через фараона) приобретало божественный статус. По мере того как их временная власть возрастала, крепили и их колдовские таланты – что не могло не породить мечты о расширении границ империи посредством кровопролития.

Шаньяту потратили лучшую часть столетия на совершенствование инструментов войны, устраивая походы во все концы света и увеличивая и без того колоссальное количество оружия, легионов и имперских губернаторов в окружающих областях. В это время самые влиятельные среди них начали понимать, что хотя их жизни и были противоестественно долгими, даже они должны были в конечном счёте пересечь границу Дуата.

Это понимание побудило их разработать методику отрицания самой смерти, что быстро превратилось в религию (учившую смертных, что души людей могут в конечном счёте обрести власть богов). Они должны были войти в Дуат – чего нельзя было избежать, – однако войти туда в статусе повелителей смерти, а не её жертв. Их окончательным решением проблемы смерти было проведение “некромантических” церемоний, которых никогда не видел мир смертных.

Мумии (она называет их “Восставшими”) утверждают, что этот древний ритуал назывался “церемонией возвращения”, и именно его сила даёт им возможность обмануть смерть, возвратиться из любого подземного царства и вновь вдохнуть жизнь в свои

проклятые души, тем самым оживив и собственные бранные останки. В жизни каждая мумия была рабочим, который служил ремесленнической гильдии и выполнял указания одного из этих некромантов (а учитывая тот факт, что слуги дворян часто предавались погребению вместе со своими хозяевами, вероятно, они не возражали против противоестественно долгих жизней своих повелителей), и когда их отбирали для особого ритуала – превращения в мумию, – каждый рассматривал подобную перспективу как большую честь, хотя это и стоило им не только их смертных жизней, но и бессмертных душ. Рассказав об этом, Менат показалась мне усталой и даже несчастной (впервые за всё это время), а потому мы сделали перерыв, чтобы отдохнуть и переправить вам этот рапорт.

А.

Субъект удовлетворил нашим скептическим ожиданиям, однако не нашим интересам. *Не позволяйте* ей отдыхать и размышлять. Возвращайтесь к ней и спросите ее о катализаторе и цене. Это вещи, которые мы должны знать. *Не обращайтесь* к ней как к “Менат” и не обращайтесь к ней вообще. Она говорит, вы записываете.

Ответьте как можно скорее.

Г-н Вудхаус, как вы и приказывали, мы возобновили наш допрос. Теперь она выглядит более слабой, менее уверенной, как будто её лишили на долгое время еды и воды (разумеется, это не соответствует действительности) или как будто ей пришлось перенести какую-то внутреннюю болезнь. Я предложил ей услуги своего медика, но она отказалась (со снисходительной улыбкой). Субъект отвечает на ваши вопросы относительно катализаторов и цен следующим образом.

К наступлению золотого века империи некромантическое искусство Ирема замерло на одной точке. Шесть великих гильдий, каждая из которых включала по семь величественных ратуш, превратились в предмет зависти для всего населённого мира. Но даже всё золото империи не могло заполнить пустоту, зияющую в тёмных сердцах некромантов; всех поразительных реликвий, которые они могли создать, не было достаточно, чтобы сделать их искусство равным силе богов. И именно поэтому они искали возможности изменить правила земной реальности. Именно тогда они стали искать катализатор. Относительно формы и характера этого катализатора ходят разные слухи, однако это была отмычка к волшебному миру, как она её называет. И именно в ней нуждались Шаньюту; сами некроманты, конечно, не слишком охотно делились информацией со своими слугами, но она говорит, что они отправились в экспедицию глубоко в Западную Сахару и вне зависимости от того, что они там нашли, эта находка была достаточно важной, чтобы оставить там гарнизон и вернуться за ещё большим количеством Жрецов Дуата и новыми поставками.

Она говорит, что слышала одну версию, согласно которой их раскопки были сконцентрированы вокруг блока чёрного камня без единого шва, и другой рассказ, согласно которому это было тело мёртвого бога, однако она полагает, что то было место великой силы.

Я спросил её:

- Как оазис?

- Как рот, - поправила она. – Рот, вырытый глубоко в песке, с губами, открытыми небу, с пищеводом, полным сладкого Сехема, и святейшей утробой, ожидающей глубоко внизу”

Это её слова.

Независимо от того, что это было, они использовали власть этого источника для подпитки двух величайших заклятий, которые когда-либо видел смертный мир. Первым стала их драгоценная “церемония возвращения”, теперь уже претворённая из задумки в жизнь. Каждый Жрец, управляющий ратушей, обратился к своему недавно обрётённому волшебству пустыни для проведения церемонии с каждым слугой, который, по его мнению,

подходил для выполнения вечной миссии, что привело к созданию сотен мумий, безмерно преданных своей гильдии. Как бы то ни было, каждый из них был также насильно привязан к своему создателю.

Вторым заклинанием стало то, что вы назвали “ценой”. Вот что она говорит об этом:

Боги этой империи скорпиона были столь могущественны потому, что у них не было истинных имён, которые можно было бы использовать для обретения их силы; например, они звали своего Безмымянного льва “Ре” в священных текстах лишь потому, что Великий лев сам хотел, чтобы так его называли смертные. Но подлинное имя есть то, что явление получает сразу по рождении, и именно его отнимает смерть после того, как явление прекращает своё существование. Быть неназванным означает быть вечным, а потому для того, чтобы оказаться в равных условиях со своими богами, Жрецы Дуата должны были обрести ту же силу. Тем не менее, ценой этих великих закланий – победы над смертью и устранения имени – должно было стать предложение сопоставимой жертвы и... соизмеримого предательства. Шаньятю пожертвовали тысячами своих подданных в ходе церемонии, которая поглотила Ирем и позволила им вступить в Дуат, не лишившись жизни.

Сэр, вы должны знать, что к этому моменту она начинает подавать признаки отчаяния. Она побледнела, руки у неё стали липкими, а взгляд – болезненным. Если бы я не знал, что это не так, я сказал бы, что она постарела с момента пленения на добрые десять лет. И то обстоятельство, что она передала нам такое обильное количество информации о своих “Восставших”, показывает, чтобы она испытывает к ним сильнейшую антипатию. Простите моё невежество, но не означает ли это, что она может стать нашим потенциальным союзником? Сэр?

А.

Нет, командир отделения, это не делает её нашим союзником. Это делает её нашим соперником. Мы надеемся, что этот ответ будет для вас достаточно ясным. Кроме того, её дискомфорт не имеет для нас большого значения, а потому не должен иметь значения и для вас. Возвращайтесь к допросу и узнайте, сколько эти “Восставшие” знают о своём собственном происхождении и состоянии. Насколько сильно влияние церемонии переписывает их собственные воспоминания и инстинкты? Кроме того, что из этого должно рассматриваться как “предательство”?

Ответьте как можно скорее.

Г-н Вудхаус, Менат утверждает, что главным образом ни один из Восставших не осведомлён о подлинных условиях их бытия и что всё это происходит вследствие комбинации самой некромантической магии с их добровольным отказом от истинных имён во имя служения своим хозяевам/создателям и, разумеется, с тем простым обстоятельством, что они прожили уже не одно столетие (она говорит, что мы бы удивились, узнав, сколько человеческий разум способен забыть после шести тысяч лет непрерывного существования. Я сказал ей, что меня это не удивляет). Восставшие проводят такую тяжёлую работу просто потому, что их создатели требуют Сехема, который мумии поставляют им в Дуат, восстанавливая славу империи и обеспечивая их силой реликвий. Затем она сказала что-то об исключении; существует один Восставший, который сумел увидеть всю истинную картину или просто понять то, что рассказано выше. Она сказала, что он поставил бы под удар многое из существующего в нашем мире, если бы сообщение о его открытии распространилось по свету и пустило прочные корни.

Относительно предложения великого предательства Менат ответила, что это ссылка на то, что многие Шаньятю сделали со своими бывшими собратьями. Шестая гильдия состояла из величайших художников Ирема и самых вдохновляющих ораторов и поэтов, и именно они высказались либо против использования артефакта, найденного в пустыне, либо против самого великого плана, который подразумевал уничтожение империи и

массовый переход в Дуат. Хозяева шестой гильдии, вероятно, предположили, что они попадут в Дуат вместе с остальными. Вместо этого они действительно были *стёрты*, хотя Менат и сказала, что обладатели самой сильной воли из числа этих обманутых Шаньяту, смогли “пережить” предательство.

Возможно, вы заметили, что, говоря о предательстве, я вернулся к использованию имени пленницы. Я уверяю вас, что это вовсе не признак неповиновения, поскольку она больше не находится в моём заключении. Когда я возвратился к допросу, мне захотелось спросить её, почему она вообще рассказывает нам всё это.

- Потому что теперь я жажду умереть.

Вот что она сказала.

Десять минут спустя она спросила, можно ли ей провести буквально один момент наедине с вашим специалистом, Коллинзом. Спустя две минуты после этого я услышал крик человека, который выл так, словно его душа была в огне, а потому бросился в комнату. Коллинз лежал на полу, мёртвый, а его лицо застыло в чистом выражении ужаса прямо рядом с телом субъекта... или тем, что от него осталось.

Оно разложилось полностью.

Должен заметить, я в замешательстве относительно произошедшего. Если она просто хотела умереть, зачем ей сначала понадобилось убить Коллинза? И сидеть здесь всё это время, невзирая на то, что вполне очевидно, сколько болезненным был для неё этот процесс? Независимо от того, чем это объясняется, я уверен, что вы расскажете мне всё, что мне положено знать к этому моменту. Переправка её тела будет проведена согласно регламентам. Какое-то время я буду вне зоны доступа. Приношу свои извинения.

А.



Стена

Ещё во вступлении к этой книге мы обращали внимание читателя на двойственную природу Восставших – не говоря уже о данном разделе, который открывает Руководство Рассказчика. Тем не менее, некоторые аспекты означенной темы следует подчеркнуть ещё раз. В отличие от большинства игр системы Повествования, сеттинг **Mummy** обладает определённой историей или *предысторией*, которая не изменяется в зависимости от того, что думают или какие теории выдвигают те или иные мумии. Это принципиальное различие - эта *секретная* история - означает, что по умолчанию только Рассказчик имеет право знать (и сохранять в тайне от игроков) эти истины.

В мире игры этот барьер между действительностью и пониманием мумий проявляется в их неспособности знать и/или помнить то, что когда-либо происходило с ними в Дуате (если только не говорить о первоначальном путешествии в чертог Судей). Только когда ледяное прикосновение смерти забирает их в Дуат, они смутно видят и вспоминают отдельные факты.

Во время разработки игры мы уподобили это явление своеобразной “Китайской стене”, которая разделяет факты, известные персонажам по их первой жизни, от того, что они знают благодаря дару возвращения к жизни после проведения Церемонии. Столкнувшись с противоречивыми фактами, отдельные мумии могут и научиться находить трещины в этой стене или, при наличии определённого времени, пробивать эти трещины самостоятельно, однако *по умолчанию* они не только сохраняют незыблемое состояние сознания, но и проживают целые жизни, ни на секунду не подвергая сомнениям известные им “факты”. Проклятие Шаньяту довлеет над ними: отчасти из-за того, что Жрецы Дуата забрали их истинные имена, а отчасти из-за духовного программирования Церемонии. И суть этого проклятия такова, что только Апофеоз предлагает Восставшим надежду на полное восстановление своих душ и имён.

На практическом уровне всё это означает, что если вы не Рассказчик и не собираетесь проводить игры по данному сеттингу в тот или иной момент своей жизни, придерживайтесь одного элементарного правила.

Не читайте эту главу.



Анпу

Нетрудно представить, насколько мрачным и примитивным характером отличались мифопоэтические эпосы Безымянной империи, поскольку все ранние мифы человечества в чём-то подобны друг другу. Однако невзирая на кровь и страх, преобладающие в сюжетах этих произведений, они содержали отнюдь не зачаточные сведения об окружающем мире. Их фабулы, проникнутые ужасом перед монументальностью вселенной, обладали вполне законченной формой с преклонением перед абсолютной красотой и священными интонациями или образами. Ключевой фигурой иремитского эпического канона был, конечно, Азар – божественный блудный сын, которому удалось воскреснуть (при помощи магии), чтобы стать Царём Дуата, богом подземного мира.

В этих повествованиях многое говорится о Ре, Безымянном льве, и его супруге Езите, Безымянной соколице, которая, согласно преданию, служила источником всего волшебства и воли к изменению окружающего мира. И конечно, одна сага полностью сосредотачивалась на легендах о Сутехе, Безымянном змее, древняя вражда с которым в конечном счёте привела к смерти и возрождению его брата. Но практически ничего не рассказывается в этих сагах об Анпу, Безымянном шакале, невзирая на его важное место во всём мироздании... или, возможно, именно из-за подобного статуса.

Задолго до того, как Азар взойшёл на базальтовый трон Дуата, залами подземного мира управлял другой бог: Анпу. После того, как Златоликий Азар вернулся к жизни, другие боги предложили Анпу уступить и освободить дорогу для того, кто “познал смерть и возрождение” больше, чем кто-либо из них. Не принимая этого требования, но и не желая вступать в борьбу с собственным братом, Анпу отказался от своей власти над землями мёртвых и ушёл во тьму между мирами – пограничную область, которую иремиты называли Нетер-Хертет. Там он стал Открывателем путей, королём жуткой промежуточной зоны между различными частями вселенной.

Невзирая на прочную связь всех Восставших с Азаром и другими богами потерянного Ирема, подобную связь можно назвать только бледной тенью связи между мумиями и Анпу, поскольку он становится единственным “богом”, которого они когда-либо видели или будут когда-либо видеть собственными глазами. Когда Восставшие отступают от света живого мира во тьму Нетер-Хертет, не лицо Златоликого встречает их по ту сторону смерти и даже не жуткий облик их вечных Судей. Нет, единственная божественная сила, с которой им приходится взаимодействовать после смерти (не считая первоначальной встречи с Судьями в годы Ирема), становится Открыватель путей. Существование Анпу служит одновременно сюжетным и тематическим целям. Загадочное создание с головой шакала послушно исполняет роль голоса Рассказчика, поскольку он может использовать его для того, чтобы подтолкнуть игроков к нужным действиям, подчеркнуть глубину характера персонажей и подчеркнуть определённую атмосферу, создающую ощущение ужаса или тайны.

Чаще всего Анпу является к мумиям, которых убили враги и которым ещё предстоит возвратиться, чтобы закончить свою работу. Впрочем, *технически* он может предстать перед взором Восставшего в любое время, даже когда персонаж находится в материальном мире или переходит в Сумрак. Однако Анпу никогда не должен являться к Восставшему в мире живых напрямую, если только не говорить о видениях или случаях активации определённых реликвий.

Смертельные циклы

Шкала состояний Восставшего не поддаётся простой категоризации по полюсам *жив* и *мёртв*. Когда мумия умирает в середине Сошествия, она входит в третье состояние, которое называется циклом смерти. Пока мумия продолжает стремиться к цели, ради которой её пробудили, оккультные энергии Церемонии возвращения будут привязывать её дух к миру смертных подобно незримым гвоздям, забитым в материал его сущности. Это создаёт мощный, но изменчивый канал между землёй и загробным миром, циркулирующий вихрь – отчасти созданный из тайны, отчасти из волшебства, а отчасти из Памяти, – который создаёт некий тоннель сквозь реальность Нетер-Хертет. Всё, что требуется от мумии, – это последовать этим “путём” назад к мёртвому телу и возродиться к жизни.

Проблема заключается в самом путешествии, в его опасностях и иллюзиях. Смерть становится мучительным опытом для любого разумного существа, и для мумий он часто становится даже вдвойне тяжелее, поскольку душа Восставшего преждевременно отходит от своего саху, не успевая выполнить свою миссию. Даже жестокий опыт и болезненное повторение Сошествия не помогают облегчить боль и дезориентацию цикла смерти, поскольку каждый подобный цикл отличается от другого. Он по-разному воспринимается не только разными мумиями, но и при разных смертях. Однако два ключевых компонента остаются неизменными всегда, вне зависимости от характера смерти мумии. Первым из них является присутствие Анпу, который по-прежнему играет свою вечную роль посредника между душой Восставшего и загробным миром во время этих непостижимых периодов сомнения и ужаса. Вторым компонентом становится прошлое самой мумии, которое буквально даёт о себе знать, поскольку мумии приходится повторить свой путь обратно к миру живых. Вне зависимости от формы, которую принимает тот или иной цикл смерти, эти два элемента всегда будут фигурировать в загробном странствии мумии.

Для Рассказчиков сущность смертельного цикла становится инструментом повествования. Даже если не говорить о событиях и секретах, связанных с целью Сошествия мумии, основная часть сеттинга **Mummy** вращается вокруг двойственных тем Памяти и самораскрытия, и смертельный цикл становится одновременно фиксацией и проявлением этих идей на уровне судьбы. Такой цикл дарует Рассказчику шанс бросить вызов как персонажу, так и самому игроку, позволив раскрыть какой-нибудь важный или разоблачающий аспект прошлого или настоящего мумии.

Система: С точки зрения структуры игры цикл смерти становится перерывом в сюжете – сценой, в ходе которой Рассказчик сможет описать посмертное бытие персонажа. В зависимости от потребностей игровой компании и самой истории, этот перерыв может продлиться две или даже три сцены, однако, учитывая, что большинство меретов не погибают в унисон (за исключением тех редких случаев, когда они все оказываются в эпицентре поистине грандиозного взрыва), такой перерыв рискует попросту выбросить из сюжетных событий одного или нескольких игроков. Что важнее всего, цикл смерти позволяет рассказать полноценную историю даже о погибшем протагонисте. Иногда этого можно достигнуть при наличии других игроков, которые смогут отыграть роли покойных, оказавшихся в астральном мире, но только если (и когда) их действия потенциально могут придать смысла рассказу и подчеркнуть тему истории во время смертельного цикла.

Вне зависимости от состава игроков, типичный цикл разделяется на две части (которые не обязательно оказываются равными по масштабу или продолжительности). Во-первых, свободная душа должна найти отправную точку для своего путешествия посреди суматохи загробной жизни. Для этого павшей мумии необходимо отыскать ориентир (звук, звезду или другой знак), который позволит ей проследовать в обитель Анпу, ожидающую впереди. Как только они встречаются лицом к лицу, Анпу показывает персонажу обратный путь к своему телу, иногда скрывая подобное указание под вуалью тайны или рассказывая, что в пути его ждёт удивительное открытие (хотя рекомендуется, чтобы Анпу никогда не говорил этого в открытую). Распространённым становится

метафизический образ возвращения к телу по тёмной дороге с пылающим факелом в руках. Вторая часть концентрируется уже на самом характере и истории покойного. Он может обнаружить себя в могиле, которую оставил давным-давно, или на постоянном месте жительства бывшего любовника или союзника... или даже в самом Иреме. Важно лишь то, что он сталкивается лицом к лицу с какой-то частью своей прежней личности или далёкого прошлого, которое он забыл, отверг или преднамеренно похоронил в глубинах памяти с тем, чтобы двинуться дальше.

Во время (или в конце) первой части загробного путешествия Рассказчик должен попросить игрока только об одной-единственной проверке Памяти. Он отмечает результат этого броска, однако какого-либо влияния на сцену или успешность духовного путешествия у него нет. В конце второй части игрок снова делает бросок на Память, однако на сей раз он модифицирует запас дайсов в соответствии с результатом предыдущего броска. Если он добился исключительного успеха, то персонаж добавляет два дайса к проверке. Если первый бросок окончился простым успехом, он добавляет всего один дайс. В случае с провалом он просто вычитает один дайс из второго броска.

Если вторая проверка Памяти оканчивается успехом, мумия запоминает то, что увидела в загробном мире, и возвращается в своё тело (или к разрозненным органам, из которых она сможет восстановить своё саху) в той самой точке, в которой её застигло прикосновение смерти. В процессе возрождения своих останков она утрачивает очко Сехема. Если игрок получил исключительный успех на втором броске, Восставший проводит ту же операцию, однако получает шанс избежать потери Сехема, сделав бросок на Сошество. Только в случае с нежелательным успехом этой проверки Восставший утрачивает очко Сехема. (Игрок не может потратить очко Воли для того, чтобы вычесть дайсы из этой проверки). Если игрок проваливает второй бросок на Память, его персонаж теряет очко Сехема, а сам он должен сделать вышеописанный бросок на Сошество (что потенциально ведёт к потере двух пунктов Сехема). Если второй бросок на Память оканчивается *полным* провалом, мумия утрачивает два пункта Сехема автоматически, без шанса сделать бросок на Сошество. Рассказчику следует подробно описать чувство потери двух уровней Сехема, поскольку тени Нетер-Хертета и увядающего самосознания мумии медленно высасывают его жизненную силу. Восставший пробуждается к жизни, чувствуя себя утомлённым и разбитым, как если бы ему едва-едва удалось “пережить” смертельный цикл.

Апофеоз

Другие разумные обитатели Мира Тьмы – как люди, так и неупокоенные мертвецы – обладают своими системами взглядов на вопрос “перехода” из текущего состояния в новую жизнь (или хотя бы смерть). В случае с обыкновенными смертными это поверье часто приобретает одну из бесчисленных форм стремления к “просветлённому состоянию”, будь это постоянная исповедь приходскому священнику или достижение священного статуса бодхисатвы. Среди бестелесных существ эта вера принимает форму трансцендентального восхождения к Небесам, достижения Нирваны и т.д. В случае с Восставшими, которые в действительности представляют собой промежуточное звено между живыми и мёртвыми, ситуация несколько не отличается.

Хотя мумии, следующие аналогичному убеждению, известному как Апофеоз, часто сталкиваются с пренебрежением других мумий, нельзя отрицать, что спустя шесть долгих тысячелетий работы на Судей даже самые консервативные из Восставших начинают всё чаще слышать об этой идеологии. Официального отношения к этому вопросу не существует, но каждая гильдия в целом смотрит на практики достижения этого полумифического состояния неодобрительно, и во многом это отражает мнение большинства Бессмертных. Едва ли это может показаться кому-либо удивительным, учитывая, сколько сил мумии вкладывают в достижение противоположных целей, не

говоря уже о том, сколько сил нужно потратить на обретение качеств, необходимых для перехода к Апофеозу.

Души Восставших вступают в бессмертие, погружаясь в религиозную космологию затерянного Ирема, а потому, учитывая веру в праведность Судей, у мумий редко появляются причины сомневаться в официальной догме. Кроме того, любой Восставший сам дал согласие на необходимость выносить испытания вечности; его душа имела шанс перейти к беспечному забвению, но приняла решение принять бремя вечного бытия. Наконец, сама Церемония возвращения накладывает отпечаток на образ мыслей Восставшего, программируя его так, чтобы заглушить любые независимые идеалы. И тем не менее, несмотря на всё это, глубоко в пределах каждой Бессмертной души находится некое тайное стремление, которая понукает и убеждает своего хозяина просто остановиться, закрыть глаза, перестать дышать... и возвыситься.

Лестница Сета

Термин “Апофеоз” стал относительно недавним понятием среди Восставших, и во многом он приспособлен для академического использования и рассмотрения (а кроме того, его удобнее использовать на метаигровом уровне среди самих игроков). В сущности, гильдии приняли его лишь потому, что этот термин происходит из греческого языка, а не древнего или преддинастического египетского, и поэтому он лексически отгорожен от разума любой мумии. Оригинальным термином для этого гипотетического (и, в глазах многих мумий, бессмысленного) состояния - а также словом, которым пользуются истинные сторонники этой философии - является *Ментаар* (“Восхождение”).

Один из оригинальных религиозных эпосов Ирема вращается вокруг рассказа о том, как Азар, Властитель Дуата и покровитель Безымянной империи, нашёл свой путь к Небу выше неба:

Когда Азар понял, что настал час начать Восхождение, он проследовал к самой высокой горе, которая могла помочь ему подняться на небеса. И всё же расстояние между землёй и дном Земли Света казалось непреодолимым, и Азар погрузился в великую печаль. И тогда солнце прорвалось сквозь облака, и за его сиянием Азар увидел мерцание глаза, принадлежащего Птаху, Безымянному буйволу, который послал к нему в столпе золотого света лестницу самой прекрасной отделки. Спустившись на землю, наряду с лестницей прибыл и Ре, Безымянный лев, а на другой стороне лестницы богиня Езита, Безымянная соколица. Эти двое крепко схватили лестницу, позволив Азару совершить восхождение на небеса. Завершив свой нелёгкий труд, эти Трое вернулись в Земли Света и предложили Сутеху, Безымянному змею и Богу пыли и шторма спуститься на землю и стать вечным опекуном прекрасной лестницы Птаха. Именно поэтому мы, люди Чёрной земли, размещаем изображение лестницы на гробницах, напоминая богам их обязанности по ведению нас к счастливой загробной жизни. Поэтому мы изучаем в жизни слова, которые мы должны говорить, представ перед лестницей уже в смерти: “Я воздаю тебе должное, о лестница богов! Славу тебе пою, о лестница Сутеха! Так вытянись же к небесам, о великая лестница, так, как ты вытянулась, чтобы Азар сумел войти в Земли Света. Ибо я - твой сын. Я подобен Азару в его земном воплощении, и ты должна дать мне воспользоваться ступенями Сутеха. Я больше не должен ни пахать землю, ни собирать земные ценности, ибо то, что я вижу и слышу, будет кормить меня, когда я взойду на Земли Света по ступеням Сутеха. Я собрал воедино кости, и я собрал воедино плоть, а потому я сумею быстро взойти в Земли Света по ступеням Сутеха, бога лестницы!

Этот рассказ служит важной частью космологических представлений Безымянной империи, иллюстрируя происхождение этой легенды и общую методологию восхождения, к которой порой устремляются Восставшие, уверовавшие в Ментаар. Перевод на другие языки также оставил свой след на терминологии иремитов, подобрав новые наименования Лестнице Сета и другим ключевым фигурам, которые предположительно были

преддинастическими воплощениями Осириса, Птаха, Ра и Исида. Определённые гильдии в определенных районах даже поощряют модифицирование Эннеады (по тем или иным причинам), порой даже заходя в этом так далеко, что их представители используют греческие имена египетских божеств как в общении с другими мумиями, так и на собраниях культов. Вне зависимости от того, как именно описывает Лестницу Сета Восставший, эта модель всегда остаётся духовной конструкцией, обязательно включающей в себя и легенду о Восхождении.



Двухперстный амулет

В то время как восхождение по Лестнице Сета может носить метафорический и метафизический смысл (поскольку никто на самом деле не верит, что существуют ступени, тянущиеся к небу с горной вершины в какой-нибудь отдалённой части земного шара), это же утверждение нельзя отнести к другому, не столь благородному аспекту мифа: Двухперстному амулету.

Названный так из-за воплощения двух человеческих пальцев – указательного и среднего, – которые Сутех якобы использовал, когда поднимал Азара в небеса, этот амулет стал в равной степени городской легендой и Святым Граалем среди внушительного сегмента Восставших, составленного в основном из искателей самого артефакта и других мумий, заинтересованных в исследовании истории и/или метафизики Апофеоза. То, что некогда имело лишь форму тихого, но настойчиво распространяющегося слуха среди антикваров Маа-Кеп, в течение долгих столетий первоплощалось в настоящие подземные дебаты среди искателей амулета.

И почему? Прежде всего – потому, что некоторые верят не только в реальность амулета, но и в легенду о том, что он представляет собой самый древний артефакт на Земле. Некоторые из жрецов утверждают, что “амулетом” называются самые настоящие пальцы Сутеха, а потому речь идёт не о сосуде, но о божественной оболочке наподобие тех, которые обрабатывают Су-Менент. Те, кто стараются изучить сам феномен Апофеоза, считают, что амулет существует в форме обычного артефакта, однако его могущество заключено не в возрасте, а в той роли, которую он сыграл при вознесении Азара на небеса, и потому верят, что амулет может стать ключом к достижению Апофеоза.



Еретик

Некогда он был простым рабочим из ремесленнической гильдии. Он родился, прошёл обучение, узнал доктрины сообщества иремитов и наконец был ритуально убит, как и все остальные. Долгие годы он спал в тёмных покоях хенета, время от времени посещая землю для того, чтобы служить воле своего Судьи и, по-видимому, всех богов загробного мира – так же, как все остальные. И как другие, он пересёк под парусом реку времени, опираясь лишь на свою преданность и жестокое колдовство.

А затем что-то произошло. Рабочий проснулся. И всё изменилось. Будучи одним из шакалоголовых последователей тени, этот рабочий долго поддерживал лишь академический интерес к идеалу Апофеоза, но только потому, что в нём содержались необычные метафизические и философские концепции. Однако произошло нечто такое, что оказалось в силах зажечь искру подлинного интереса и стимулировать его на исследование самой возможности Апофеоза – и в конце концов он обнаружил, что не только понимает секреты Апофеоза, но и знает саму его сущность.

В зависимости от того, кому задавать вопрос о его судьбе (а также от того, во что хочет верить Восставший), иногда можно услышать, что в прошлом столетии его душа достигла заветной цели. Один из Восставших – бывший житель Ирема Многоколонного –

полностью завершил своё Восхождение, обрета статус первой и единственной мумии, которой удалось обрести Апофеоз.

Само собой, руководство гильдий реагирует на открытое обсуждение этого “просветлённого” с необычайной строгостью, делая выговоры, снимая с должностей, а в определённых районах – даже угрожая сотрудникам, проявляющим интерес к этой философии. Никто не знает имя этого иремита (поскольку он “восстановил” своё прежнее имя при достижении Апофеоза), но некоторые из Бессмертных рассказывают – или, в определённых случаях, *о них* рассказывают, – что они получают телепатические сообщения от человека, речь которого предполагает его возвышенный статус. Сталкиваясь со всё увеличивающимся числом доказательств существования этого человека, руководители гильдий допускают сам факт появления иремита, стремящегося к Апофеозу, именуя его “Еретик”.



Горы в небесах

Когда человек умирает, и его душа покидает землю живущих, усопший не сразу появляется в Дуате. Сначала душе приходится Уйти на запад. Древние египтяне считали, что на востоке и западе Земную сферу ограничивают две массивных горы. Это были горы Баху, Восточные врата, и Ману, Западные врата. По достижении любой из гор усопший натыкался на древнее иремитское чудо света, известное как ахет (то есть “небесные врата”), служившее дверями в мир духов. Только переступив через порог того или иного ахета, душа могла перейти из земной реальности в астральный мир.

Когда один из Восставших умирает потому, что выполнил свою цель и теперь готов снова отправиться в покои хенета, он не запоминает своего путешествия и сохраняет воспоминания только о погружении на дно саркофага и закрытии глаз. Когда мумия умирает в середине Сошествия, так и не выполнив своей миссии, она открывает глаза уже в Нетер-Хертете – холодной промежуточной зоне, служащей мумиям тёмной дорогой между мирами живых и мёртвых, Землёй и Дуатом. Только пройдя весь путь назад сквозь ахет, душа сможет возвратиться к своему телу, оставшемуся в земном мире. Этот процесс известен как смертельный цикл (см. выше).

Иногда мумии удаётся попасть в чертоги Нетер-Хертет, не умирая. Такое случается при условии, что Восставший нашёл или временно создал ахет в реальном мире... после чего ступил через порог. То, что Восставшие называют Нетер-Хертетом, известно многим из его спектральных обитателей как “жизнь в Сумраке”. Когда мумия оказывается в этом Сумраке, она видит мрачное отражение материального мира, как бы наслаивающееся на земную реальность; всё, что существует на земле, есть и здесь, не считая череды явлений, которые невозможно увидеть в смертном мире. Вне зависимости от того, какую часть реального мира видно вокруг, мумия, находящаяся в Нетер-Хертете, всегда может видеть тусклые очертания двух горных массивов высоко в небе, подсвеченные жаром полированного золота. Эти горы отмечают восточные и западные горизонты, а потому, если только в странствия мумии не вмешается сама Судьба, Восставший, прошедший достаточно далеко в любом направлении, в конечном счёте натолкнётся на ахет, позволяющий вернуться обратно в мир смертных.



Система

К этому моменту уже должно быть понятно, что Апофеоз совсем не похож на тысячелетнюю мечту всех Восставших, к которым мумии тянулись бы, невзирая на все препятствия (в сущности, далеко не каждый из них вообще хотел бы, чтобы сама возможность Апофеоза существовала в природе). И тем не менее, если этот идеал представляет собой не пресловутую грушу, до которой нельзя дотянуться, то как работает

сам процесс Апофеоза? Апофеоз можно уподобить способу, которым некоторые смертные отшельники прорываются сквозь барьеры материи, плоти и крови, стараясь коснуться божественного, будь это пост или избавление от духовных токсинов, оскверняющих их душу телесной гнилью или наложенных окружающим миром, погрязшим в пороке. Для Восставшего этот процесс может стать не только трудным, но и практически непостижимым, а потому дорога к его достижению может стать исключительно долгой (во всяком случае, такой она часто оказывается в наши дни; логично будет предположить, что чем больше мумий достигнут Апофеоза, тем больше станет известно о способах его обретения).

Память: Один из центральных принципов Апофеоза (особенно в его самой интеллектуальной форме) является восстановлением своей личности. Душа не способна совершить восхождение или даже узнать хоть какую-то правду о сущности Апофеоза до тех пор, пока не познает себя – и это только начальное требование. Вокруг этого понятия вращаются два основных игромеханических элемента, и один из них представляет собой шкалу Нравственности – а в данном случае, Памяти. Что касается необходимого рейтинга Памяти, разумно предположить, что душа не обязана обретать десятый уровень этой характеристики перед тем, как ей откроется дорога к Апофеозу; даже у большинства людей, наделённых чистой душой, нет десятого уровня Нравственности (и многие из них обладали бы куда более низкой Памятью, если бы игромеханика выделяла её как отдельную характеристику), а потому хорошим требованием к минимальному рейтингу Нравственности может стать простое восстановление *седьмого* уровня Памяти.

Колонны: Вторым ключевым элементом игры, имеющим отношение к принципам Апофеоза, служит система Колонн, которая является буквальным отражением успеха, которого добилась душа Восставшего на пути к абсолютному самоконтролю. В этом отношении правильно будет сказать, что мумия не имеет возможности подготовиться к восхождению до тех пор, пока её Колонны ещё не достаточно развиты. Тематически персонаж должен обладать 5 уровнем Колонн прежде, чем Апофеоз станет для него реальной возможностью избавления от своего проклятого бытия, однако если вы как Рассказчик надеетесь рассказать историю, которая позволит игрокам приблизиться к Апофеозу в более короткие сроки – если, конечно, не говорить об историях, повествующих о персонажах, *уже* достигших Апофеоза, – вам следует рассмотреть опциональное правило, согласно которому Восставший должен развить до пятого уровня только Ключевую Колонну и Рен (или, в случае со змееголовыми, только Рен + Ба или Шеут) для того, чтобы окончательно восстановить чистоту своей личности.

Сехем: Во многом Сехем становится ядом, отравляющим вечное существование мумии. Главной причиной подобного отношения мумий к своей живительной силе становится ограничение, которое накладывает Сехем на продолжительность жизни. Церемония возвращения наделяет души Восставших способностью пересекать вуаль, разделяющую миры жизни и смерти, и восстанавливать своё мёртвое саху, надевая его на себя, как костюм. Но вместе с тем Сехем постоянно ведёт Восставшего к выполнению своей цели, а потому отгоняет от его разума всякую мысль о Ментааре. Таким образом, единственный способ хотя бы *начать* восхождение состоит в том, чтобы утратить почти весь Сехем. Мумии нужно избавиться от продуктов Церемонии возвращения, чтобы вырваться из-под контроля Судей. Как только душа Восставшего полностью восстанавливает свою целостность (при соответствующих показателях Памяти и Колонн), персонаж должен провести одно заключительное Сошествие и оставаться в живых достаточно долго, чтобы его Сехем упал до *единицы*. Только в самый тёмный час своей жизни, находясь на границе пропасти, ведущей в Дуат, Восставший может начать дорогу к подлинным вершинам своей души.

Выгода: Ментаар представляет собой не что иное, как полное восстановление своей души. Мумия сохраняет в себе энергию Церемонии, но теперь эта сила практически целиком переходит под контроль самой мумии. Теперь душа мумии вовсе не походит на

рабскую тень, закованную в тяжёлые цепи её хозяина, восседающего на троне Дуата. Цепи ломаются, и душа обращается в бегство. Вся парадигма Сошествия инвертируется, и в результате стандартным состоянием Восставшего становится... жизнь. Кроме бесчисленных преимуществ восстановленного представления о самом себе, завершение восхождения к Апофеозу приносит три явные игромеханические выгоды. Прежде всего, душа Восставшего наконец обретает возможность перемещать Сехем из одного сосуда в другой (в противоположность обычному обнаружению и/или поглощению артефактов). Иными словами, со временем Восставший сам может создавать реликвии. Второе из ключевых достижений Апофеоза заключается в том, что душа восстанавливает своё Истинное Имя и все связанные с ним элементы личности. Это значит, что просветлённые мумии становятся просто невидимы для мистического мира. Последним и, вероятно, самым ценным сокровищем Апофеоза становится обрушение своеобразной “китайской стены”, которую Церемония возвращения возвела между душой Восставшего и Дуатом, а потому персонаж восстанавливает свои воспоминания о пребывании в мире мёртвых.

Недостатки: Учитывая, что Сехем служит шкалой измерения общего потенциала мумии, постоянное пребывание на первом уровне этой характеристики обязует Восставшего никогда не пользоваться высшими благами бессмертного существования. Как только душа заканчивает восхождение, она больше не может получать доступ к каким-либо Изречениям и магическим качествам реликвий, требующих более 1 уровня Сехема. Тем не менее, мумия пользуется Призываниями и Изречениями первого яруса (а также сохраняет возможность увеличивать объём Колонн). Кроме того, Восставший способен принимать участие в коллективных ритуалах (прочитать о которых можно будет в дополнительных книгах по сеттингу **Mummy**). Основное отличие просветлённой мумии от других Восставших заключается в том, что мумия начинает использовать свою нравственную характеристику (Память) вместо Сехема в большинстве проверок. Так, мумия способна вкладывать Колонны в усиление Атрибутов, а также присоединяться к проведению коллективных магических операций, однако во всех таких случаях она использует рейтинг Памяти, определяющий эффективность подобных усилий (или уровень сопротивления чужому влиянию). Между тем, это значит, что если Память мумии понижается, персонаж утрачивает часть своего мистического потенциала.

Не обладая Сехемом, который можно было бы израсходовать на обретение специальных преимуществ, такая мумия не способна вложить Сехем в исцеление страшных ран, хотя всё ещё может сделать это при помощи Воли или Колонн без каких-либо ограничений (за исключением своего запаса подобных характеристик). Наконец, мумия больше не получает “свободного прохода” сквозь Нетер-Хертет, помогающего её душе с лёгкостью вернуться к своим останкам из мира мёртвых. Каждый раз, когда мумия умирает или входит в хенет, ей приходится вынести весь смертельный цикл, и с каждой такой смертью растёт вероятность, что её душа просто не сможет вернуться. Кроме того, поддержание высокого рейтинга Памяти остается приоритетом даже после Апофеоза, а потому любая потеря Памяти повышает вероятность отправления такой души в новый смертельный цикл. В конце концов, ни одна легенда о просветлении не утверждает, что это будет легко.

Глава пятая: Лики загробной жизни

Пусть мои враги пожирают друг друга.
Сальвадор Дали

Пожалуй, самой большой проблемой Бессмертных всегда оставалось то обстоятельство, что многие из чудовищных порождений тьмы, с которыми регулярно приходится сталкиваться Восставшим, столь же бессмертны, что и они сами.

Разумеется, мумии невероятно сильны – в сущности, они могут претендовать на звание самых могущественных обитателей Мира Тьмы (особенно когда речь идёт о Восставших, которые только вернулись к жизни). Если бы им приходилось иметь дело только со смертными, вероятно, они смогли бы справиться с любыми трудностями. К несчастью, ситуация обстоит иначе. От призраков и других Восставших до глобальных организаций и некромантических порождений ночи, Мир Тьмы окружает Восставших достаточным числом недругов, чтобы даже Бессмертные начали опасаться за свою жизнь.

Бессмертные

Шуанхсен и другие Безжизненные иногда кажутся самыми жуткими противниками, с которыми необходимо иметь дело Восставшим. Порой они даже могут претендовать на почётное место самых известных и ненавистных врагов всего коллектива мумий или выступать в роли древнейших или могущественнейших существ этого мира, однако подобное восприятие Шуанхсен не всегда совпадает с действительностью.

Конечно, среди Восставших сравнительно мало тех, кто *никогда*, в каком бы то ни было воплощении, не встречал Безжизненных. Однако другие Бессмертные? Это уже совершенно другая история. Потому что в действительности именно другие Бессмертные часто становятся злейшими врагами для представителей своего рода. Будучи потенциально столь же могущественными созданиями, что и любой Безжизненный, мумии часто соперничают с ними и в бесчеловечности. Кроме того, из-за общих целей и интересов Восставшие куда чаще пересекаются друг с другом, чем с Шуанхсен. От несовпадения взглядов на свою миссию до обид, затаённых ещё во времена преддинастического Египта (и продержавшихся до сегодняшнего дня), Бессмертные сами вполне способны найти причину выступить друг против друга.

И между тем... когда ни одна из сторон кровной мести не может *по-настоящему* умереть, можно ли надеяться на разрешение такого конфликта?

Неувядающее соперничество

Хотя человеку нетрудно представить себе древнюю ненависть и противников, следующих давней клятве мстить друг другу до скончания времён, истина заключается в том, что большинство конфликтов между двумя (или даже несколькими) Бессмертными не имеет ничего общего с ненавистью. Во многих случаях эти конфликты даже лишены личного характера. Помимо всего прочего, мумии возвращаются к жизни для того, чтобы выполнять *миссии* – а это означает, что если кто-то или что-то мешает выполнению этой задачи, включая других Восставших, это препятствие необходимо либо обойти, либо устранить. Как сказали бы современные предприниматели, привыкшие вращаться в криминальной среде, “это просто бизнес”.

Столкновение воли

Наиболее очевидной причиной возникновения встречных требований в коллективе мумий всегда оставался поиск одного и того же сокровища. Это кажется вполне очевидным, однако здесь нужно прояснить кое-какие детали. В сущности, эта идея наверняка стала бы первой, к которой при подготовке к игре обратилось бы большинство Рассказчиков – если бы не тот факт, что поиски одной ценности служат самым частым конфликтом в *любых* сеттингах Мира Тьмы.

Погоня за реликвиями и особенно мощными ветошами действительно лежит в корне множества противостояний между Восставшими. По сути, стоило бы удивляться, что этого не происходит чаще, чем сейчас. Если магический предмет настолько могущественен или важен, что

его приобретение становится целью пробудившейся мумии, существуют немалые шансы на то, что эту же цель получают и другие Восставшие. И хотя это не обязательно означает, что два культа Бессмертных начнут охоту друг на друга только из-за стремления получить в свои руки могущественный артефакт, другие мистические культы, которые постоянно находятся в поиске подобных вещей или тянутся к археологическим и религиозным открытиям, могут действительно выйти на тропу войны. Именно они с наибольшей вероятностью будут знать истинную историю подобных объектов, а потому они могут иметь и более глубокое понимание их важности. Вне зависимости от того, ищет ли культ подобный предмет для своего повелителя или для удовлетворения личных целей, когда двое Бессмертных выступают в поход за одной и той же реликвией – или когда одна мумия или культ похищают такую реликвию у другой, – столкновение между ними становится абсолютно неизбежным, даже при полном отсутствии какой-либо личной вражды.

Конечно, реликвии и ветоши представляют собой только самые основные богатства, за которые группы Бессмертных могут конкурировать друг с другом. Обыденные сокровища смертных редко квалифицируются ими как предметы достаточного культурного, религиозного или личного значения, чтобы мумии решили вцепиться друг другу в глотку только ради обладания ими. Однако “объект”, находящийся в центре конфликта, может быть даже человеком, представляющим особую важность для мумий из-за своих знаний, опыта или кровного родства.

Иногда Бессмертные даже находят себе причину для борьбы за то, что, казалось бы, представляет собой самую тривиальную из целей. Не забывайте, что мумии обладают общими корнями в единой, глубоко самобытной культуре. Одного этого достаточно, чтобы многие из Восставших (особенно те, кто обладает повышенным значением Памяти) разделяли друг с другом общие вкусы хотя бы в некоторых аспектах жизни.

Две мумии могут просто желать одной собственности и стремиться получить право на её хранение, даже если ценность этого предмета утратится со следующим же восходом солнца. Они могут мечтать о картине, скульптуре или – если они достаточно человечны для этого – об одном любовнике.

Станут ли Восставшие действительно конкурировать с другими Бессмертными, орудуя магическими способностями и, возможно, подставляя под удар влияние своего культа, расходуя драгоценный Сехем и сокращая своё время пребывания на земле ради столь незначительных ресурсов? Ответ: однозначно. В частности, этот вопрос уходит корнями всё в ту же целеустремлённую натуру Восставших. Даже если это не та конкретная цель, ради которой дух мумии вынудили спуститься на эту землю, Восставшие ничего не делают вполовину силы. Это просто не их метод действий. Кроме того, мумии, как правило, не имеют других средств для соперничества друг с другом. Большинство из них не отличаются особой властью или влиянием на мир смертных, и все они живут слишком мало, чтобы пытаться достичь поставленных целей малозаметными махинациями. (Пожалуй, самый большой парадокс существования Восставших в том и заключается, что с момента пробуждения у этих бессмертных существ остаётся лишь очень ограниченное количество времени, чтобы чего-то добиться).

И наконец, вне зависимости от причины конфликта, возникает вопрос – почему бы им и не принять участие в этой тайной войне? Когда вы знаете, что скоро вам придётся умереть (но в конечном счёте вернуться назад), и это же касается вашего соперника, что вообще может удерживать вас от конфликта? Что вы теряете? Иными словами, когда две мумии соперничают (практически вне зависимости от причины и цели этого соперничества), важнейшим фактором остаётся то обстоятельство, что речь идёт о двух мумиях. Значимость цели, ради которой они враждуют, в этом свете практически обнуляется.

Вопрос превосходства

Даже в случае с существами, бессмертное существование которых вращается вокруг циклов жизни и смерти, не всё сводится к вопросу... что же, за неимением лучшего определения, – жизни и смерти. Те из Бессмертных, кому удалось развить достаточно точную Память и высокую человечность, способны формировать связи с другими мумиями. Некоторые отношения строятся на взаимном уважении, нередко вытекающем из альянсов между этими мумиями в прежних воплощениях. В иных (но также достаточно редких) случаях подобные отношения могут даже претендовать на звание истинной дружбы или родственных связей, датируемых годами Ирема.

Но даже союзники и друзья вполне способны соперничать. Некоторые из Бессмертных – во всяком случае, те немногие, кто (по сравнению с другими Восставшими) рассматривает свою

миссию с определённой долей иронии – стремятся остановить чрезмерно активную деятельность своих друзей либо, наоборот, стараются успеть достичь большего – как это происходит и в случае с другими состязаниями. Такие мумии могут вести счёт победам, определяя, кто из них оказался успешнее другого в данном воплощении, кто может похвастаться большим объёмом реликвий и у кого из них богаче и эффективнее культ. Конечно, едва ли такие мумии станут уничтожать культы друг друга, мешать в получении жизненно важных реликвий и совершать другие экстремальные действия – однако любые меньшие ставки могут стать подходящим поводом для соперничества.



Конкурирующие культы

Виды соперничества и конфликтов, описанные ранее в этом разделе, не обязательно происходят между самими Восставшими. Даже самый ничтожный из культов с радостью вступит в соперничество с другими культами Восставших, если это необходимо для их повелителя – даже если сами члены культа не видят друг в друге настоящих врагов и не держат долгих обид. В дополнение к конкуренции за сокровища, которые привлекают и самих Восставших (реликвии, руины из древних преданий и др.), культы способны соперничать за долгосрочные достижения, которые может предложить им современный мир.

Как таковые, культы нередко соперничают за имущество либо мистического, либо религиозного значения, а также за более примитивные ценности вроде финансовых и политических. Подумайте о той власти, которую получит культ, если один из его членов приобретёт влияние на таможенные службы Соединённых Штатов или сможет выступить в качестве куратора всех крупных музеев страны – и причины такого соперничества станут вполне очевидными.

И разумеется, если что-то обладает достаточной важностью, чтобы культы вцепились друг другу в глотку ради обретения этого сокровища, вероятнее всего, это будет достаточным поводом для пробуждения их Бессмертных покровителей, даже если в действительности самим мумиям наплевать на причины этого конфликта.



Смертельная ненависть

Безличные конфликты и дружеские соревнования могут стать прекрасным поводом для проведения интенсивного Сошествия, однако они представляют собой лишь один из элементов соперничества в коллективе Восставших. Оставшуюся часть составляет ненависть: чистое, кипящее чувство вражды, которое требует нескольких жизней только для осмысления её масштабов, не говоря уже о разрешении ситуации. Такие мумии могут вступить в конфликт по тем же причинам, что и в вышеприведённых примерах, включая борьбу за влияние, личное могущество и другие ценности – однако их мотивы намного глубже, чем у простых конкурентов. Эти Бессмертные с радостью провели бы целую вечность за поиском новых способов, которые бы позволили им причинить врагам бесконечные муки. Некоторые из них даже хотели бы видеть полное и окончательное разрушение тел их соперников, даже несмотря на то, что подобный исход считается невозможным в случае с подлинными Бессмертными.



Упокоение

Существует несколько правил или традиций, регулирующих поведение в обществе мумий. Такие законы считаются более или менее универсальными в коллективе Восставших. Их желания, их отношение к своим культам – всё это *хотя бы отчасти* моделируется врождёнными качествами Бессмертных. Лишь в дополнение (а не в обход) к этим качествам мумия обретает собственную личность. Некоторые из мумий честны, другие допускают обман; некоторые почтительны, другие привыкли к пренебрежению. Однако любой Восставший знает об одной особой традиции, которая распространена в достаточной степени, чтобы квалифицироваться практически как универсальное правило: гробница Восставшего – это его *неприкосновенная* территория.

Отчасти это правило зиждется на здравом смысле. Мумии обретают наибольшую силу именно тогда, когда находятся в своей усыпальнице, особенно если они только что пробудились от

вторжения злоумышленников в пределы гробницы. Тем не менее, во многом это ещё и вопрос благоговения, граничащего с религиозным почтением. Гробница символизирует всё, ради чего существует бессмертная мумия и почему она вообще согласилась на Церемонию возвращения. Это представление о смерти, это дверь возвращения к жизни; это сердце поклонения мумии, репозитория древних реликвий и артефактов. Во многих случаях почтение к усыпальницам доходит до такой степени, что даже враги называют гробницы своих конкурентов священными.

Тем не менее, это вовсе не означает, что почтение никогда не утрачивает своей силы. Некоторые обстоятельства всё ещё могут оказать достаточное давление на Восставшего, чтобы он нарушил даже самую священную из традиций. В частности, подобное происходит в тех случаях, когда мумия похищает чужую реликвию и прячет её в своей усыпальнице (а это значит, что если реликвия обладает особым значением, потребность в ней может оказаться достаточным основанием для нарушения священных границ). И конечно, некоторые мумии – особенно из числа Обманутых (см. стр. 181) – безумны в достаточной степени, чтобы им было попросту наплевать даже на самые сакральные из традиций.



Бессмертны. Безнравственны.

Бессмертные принимают свою деятельность и даже свою сущность достаточно серьёзно, чтобы считать их основанием для совершения практически любых действий. Не забывайте, что согласие на Церемонию возвращения было вопросом вечной лояльности и безграничной веры. Она предполагала бесконечную преданность как своему земному владыке, так и полубожественным Судьям Дуата.

Как и в случае с любой религией, вера некоторых Бессмертных отличается куда большим фанатизмом, чем вера других. Большинство мумий всё ещё придерживаются убеждений о надлежащем поведении и законных основаниях для использования тех или иных методов, а потому смотрят свысока на любого, кто рассматривает свою жизнь как повод прибегать к оскорбительным или аморальным методам действий. Однако среди Бессмертных встречаются те, кто не брезгует даже самыми подлыми из поступков, что может привести к объявлению священной войны всем, кто “бесчестит” свою священную жизнь.

Поскольку не все Бессмертные могут договориться о том, что именно следует считать “правильной” моделью поведения, иногда различия в мировоззрении приводят к конфликтам, насилию или даже подлинной ненависти, вспыхивающей между Восставшими. Среди центральных тем этой вечной дискуссии особое распространение получили следующие:

- **Отношение к культу:** Некоторые из Восставших отличаются столь высокой гордыней и властолюбием, чтобы не видеть в своих служителях подопечных или союзников, которых следовало бы защищать. Такие мумии могут прежде всего полагаться на грубую силу или запугивание религиозными истинами, хотя некоторые из них прибегают к более сложным методам, манипулируя поведением и убеждениями своих культивистов посредством хитрости и обмана, особенно когда речь заходит о трактовке древних преданий или религиозных обязанностей. В любом случае, некоторые из Восставших в открытую злоупотребляют преданностью своих подданных и нарушают естественный (или сверхъестественный) порядок, принятый другими мумиями – что заставляет последних реагировать соответствующим образом.

- **Жадность:** Любой Бессмертный стремится получить в свои руки новые реликвии и ветоши. Это врождённый элемент их личности, определяющий то, кем они являются. Они обязаны защищать тех, кто обладает особым значением для их культов или культуры, а в крайнем случае им приходится даже расширить свои возможности за счёт поглощения тех артефактов, которые они уже просто не могут защитить. Однако некоторые Бессмертные считают накопление мистических ценностей абсолютно необходимой деятельностью, даже если осуществить её можно лишь аморальными методами – что неизбежно приводит к непониманию между ними и остальными Восставшими, поскольку жадность подталкивает Восставших отнимать чудеса и реликвии у их законных владельцев. Тем не менее, как определить планку, свидетельствующую о “достаточном” количестве артефактов? Сколько реликвий действительно “нужно” мумии для того, чтобы она смогла обеспечить себя ресурсами для своего следующего воплощения? Какие обстоятельства оправдывают поглощение сразу нескольких реликвий мумией, желающей обрести силу для завершения своей миссии? Не существует хоть сколько-нибудь унифицированного

ответа на этот вопрос, однако версии, мнения и убеждения заставляют многих Восставших становиться друг другу злейшими врагами.

• **Вечная агрессия:** Среди особенно аморальных или чудовищных мумий встречаются те, кто не колеблется ни минуты перед нападением или даже уничтожением (разумеется, временным) своих братьев в попытке прибрать к рукам их имущество. От ветошей до культурных ценностей, от могущественных культистов до древних знаний – порой гарантированно завладеть такими богатствами можно только избавившись от других мумий. И как будто этого недостаточно, многие их соперники из числа поистине одухотворённых Восставших считают подобное поведение грубым злоупотреблением властью и плевком в лицо собственному бессмертию. В глазах таких мумий “разбойники” из числа Восставших – не просто зачинщики конфликтов между Бессмертными, но и их вечные воплощения. А потому даже в тех ситуациях, когда все признают, что Восставший имел *законную* причину для разграбления сокровищницы другой мумии, этот фанатик может всё равно стать изгоем в обществе своих сородичей. Поборники нравственной чистоты не привыкли учитывать все нюансы и смягчающие обстоятельства. Если речь заходит о преступлении, они готовы обрушить на злоумышленников всю ярость своей бессмертной души.

• **Догматические различия:** Все Восставшие наследуют духовную культуру своего древнего царства, а во многом и сами являются воплощениями древнего религиозного обряда. Таким образом, не следует удивляться тому, что большинство из них включают в свои религиозные концепции множество самых разных и подчас противоречащих друг другу верований. Многие из подобных догматов со временем развиваются или даже адаптируются самой мумией к своему личному мистическому опыту. Для одного из Восставших имена Судей могут приобрести священный характер, а потому произнесение этих имён вслух *вне* ритуальных церемоний будет казаться им кощунством. Для другой мумии, покровительствующей культу какой-либо конкретной религиозной или этнической принадлежности, это может не иметь никакого значения. Некоторые приверженцы экстремальных взглядов могут даже рассматривать других Восставших определённого пола (или Бессмертных, служащих определённому Судье) как “недостойных” в вопросах хранения определённых реликвий или сосудов. Даже самые мелкие различия в верованиях не раз становились причиной всевозможных конфликтов среди простых смертных – так стоит ли ожидать, что в коллективе Бессмертных ситуация будет хоть в чём-нибудь отличаться?

Вечная месть

Существует один аспект, который считается особенно значимым для любого Восставшего. Это показательность его возмездия. Мумии верят, что они служат Судьям самого мира мёртвых, а потому осквернение их усыпальниц или нанесение ущерба (не говоря уже о похищении) их реликвиям однозначно трактуется как призыв выследить и наказать преступника. Если добавить к этому естественную человеческую тенденцию держать обиду на своего врага и помножить её на личность создания, способного возвращаться из царства мёртвых, станет вполне очевидным, что у такого конфликта имеются все задатки для организации поистине эпического столкновения.

Тем не менее, важно заметить, что не все мумии стремятся отомстить врагам просто ради осуществления возмездия за какую-нибудь древнюю обиду. В сущности, большинство мумий руководствуются гораздо более современными побуждениями. Бессмертный слуга Дуата, уничтоживший или поставивший под угрозу культ другой мумии, осквернивший чужую гробницу, укравший или уничтоживший сосуд, обладающий особой ценностью для другого Восставшего – или просто нанёсший ему оскорбление любым из способов, упоминавшихся ранее, – должен готовиться к тому, что его соперник вскоре проявит свой разрушительный гнев.

Подобная ненависть не ограничена сроком одного Сошествия, а потому может вспыхивать в мёртвом сердце Восставшего каждый раз, когда он пробуждается. Иногда такие обиды действительно восходят к вековым или даже тысячелетним распрям. В сущности, некоторые зародились ещё до того, как Восставшие прошли Церемонию возвращения. Хотя такое случается чрезвычайно редко, некоторые распри датируются ещё временами Ирема. Само собой, мумии, вовлечённые в столь давние конфликты, уже не помнят, какие именно оскорбления были им нанесены в те далёкие годы. Они помнят лишь то, что ненавидели своего врага бесчисленное количество лет.

Ненадёжная память Восставших делает эту циклическую враждебность ещё опаснее. В мире Восставших вполне возможна ситуация, в которой двое (или даже несколько) Бессмертных враждуют Сошествием за Сошествием, совершенно не понимая, из-за чего они на самом деле

воюют. Они знают лишь то, что ненавидят друг друга больше, чем что бы то ни было, и каждый чувствует необходимость заставить противника отплатить кровью за прошлые обиды.

Что ещё хуже, когда один из Восставших теряет воспоминания о своём враге, это ещё не значит, что его противника постигнет та же судьба. Подобная мумия (скорее всего, персонаж игрока, потому что какое веселье в истории о второстепенных героях?) может столкнуться с постоянными и жестокими нападениями со стороны другого Восставшего, который считает её своим злейшим врагом – и при этом не имеет ни малейшего представления, почему. Восстановление памяти с целью выявления причин такой вражды может даже стать полноценной историей.



Медлящие

В обществе мумий встречаются те, кого практически все Восставшие рассматривают как злоумышленников. Речь идёт о так называемых “медлящих”. Медлящие предпринимают усилия к тому, чтобы задержаться на земле на как можно более долгий срок уже после того, как они завершили миссию, некогда призвавшую их в мир людей (или, в некоторых случаях, которые отложили завершение этой миссии, с тем чтобы продержаться среди живых ещё какое-то время). Это не только корыстное злоупотребление силой, которой их обеспечивает Церемония возвращения, но и сознательное принятие необходимости поглощать ветоши для получения новых запасов живительного Сехема. Это расточительный, деструктивный и даже кощунственный образ жизни, а потому большинство мумий вполне охотно “помогают” медлящим возвратиться туда, откуда они прибыли.



Безумие

Не каждый смертный разум – даже если говорить о действительно стойких смертных – способен выдержать Церемонию возвращения и тем более пронести её тяжесть сквозь тьму веков. Некоторые из Бессмертных просто сходят с ума. Как ни странно, чаще всего такими безумцами оказываются мумии с высокими показателями Памяти – иными словами, чем человечнее мумия, тем сильнее она подвержена сумасшествию, поскольку обладатели слабой Памяти чаще всего не столь глубокомысленны, чтобы на самом деле утратить разум. Такие мумии выполняют свою работу скорее на механическом, чем осмысленном уровне (хотя в коллективе Восставших нередко случается так, что Бессмертный проводит одну жизнь в безумии, а затем пробуждается с исключительно чистым разумом – особенно если Восставший забыл о том элементе своего прошлого, который и свёл его с ума годы назад).

Тем не менее, до тех пор, пока мумия страдает от сумасшествия, она остаётся одним из опаснейших врагов, какие только известны сообществу мумий. Безумные представители коллектива Бессмертных чаще всего обращаются к самым жестоким, бесчеловечным аспектам своего характера, потенциально даже возвращаясь к методам действий, принятым в варварские эпохи человеческой истории. В некоторых ситуациях это даже помогает мумии сослужить добрую службу другим Бессмертным, однако если от неё невозможно добиться поддержки, другие Восставшие могут объединиться, чтобы положить конец её существованию.

Обратите внимание, что безумная мумия не избегает ограничений Сошествия, однако может зайти достаточно далеко, чтобы полностью игнорировать свои цели. А это означает, что она, как правило, исчерпывает свой Сехем быстрее, чем ей удаётся причинить вред окружающим (подробнее о безумии в коллективе Восставших можно прочитать в разделе “Внутреннее падение” на стр. 162).



Этим трудно пренебречь

Многие сверхъестественные силы Бессмертных не функционируют в случае их применения против других Восставших, созданных тем же жрецом-колдуном из числа Шаньюту. Большинство мумий не понимают сущности этого ограничения, полагая, что это относится к тем, кто служит одному Судье. Тем не менее, то обстоятельство, что они не способны использовать величайшие их

своих заклинаний друг против друга ещё не значит, что они не способны враждовать друг с другом другими методами.

В большинстве подобных случаев конфликт становится лишь игрой пешек, в ходе которой каждая из сторон натравливает друг на друга своих культистов или, возможно, даже пытается истребить союзников своего врага. В зависимости от обстоятельств, характер такого противостояния может варьироваться от использования политических и финансовых форм давления до сражений и стравливания уличных банд. Такие конфликты могут даже привести к разрушению ценных ресурсов: так, одна мумия может украсть сосуд у другой, в то время как последняя может уничтожить имущество первой и так далее (хотя, как уже говорилось ранее, разорение чужой гробницы рассматривается коллективом Восставших крайне неодобрительно).

Тем не менее, мумии, которые действительно ненавидят друг друга или вступают друг с другом в самую настоящую войну, могут посчитать, что косвенное противостояние мало подходит их методам действий. А потому следует отметить, что нет никаких причин утверждать, будто две мумии, созданные одним жрецом-колдуном, неспособны навредить друг другу напрямую. Их магия может и не работать, однако колдовские силы реликвий, грубая сила и современная огневая мощь остаются вполне жизнеспособными вариантами для разрешения любых споров.

Конечно, можно задаться вопросом, зачем двум слугам одного повелителя (даже если они лишь *считают*, что служат одному Судье) враждовать друг с другом. В дополнение к уже высказанной идее о личных целях и древних распрях, Бессмертные иногда обнаруживают, что у них нет другого выбора. Мумия привязана к своей миссии, и она обязана выполнять её, даже если это означает противостояние своему духовному “собрату”. Наконец, многие из Восставших считают, что Судья никогда не отправил бы двух достойных претендентов выполнять одну и ту же задачу, а потому соперничество продиктовано волей их повелителя; равным образом, мумии могут считать, что Судья намеренно столкнул их друг с другом (им, как и смертным, известна поговорка о “неисповедимых путях” божеств). В конце концов, они могут считать, что их конкуренты лишь притворяются преданными слугами своего Судьи. В любом случае, миссия и только миссия стоит на первом месте в приоритетах Восставшего.



Обманутые

Восставшие редко чего-то боятся *на самом деле*. Бессмертные и практически неудержимые исполнители Божественной воли (или носители сверхъестественного стремления к мести) не могут вселить в них подлинный страх, а те, кому это всё-таки удаётся, описаны ниже, в разделе, посвящённом Безжизненным. Тем не менее, ни одно обсуждение антагонистов, вселяющих ужас даже в сердца Бессмертных, не возможно без упоминания Обманутых.

Легенды, предания и обрывчатые воспоминания иремитов свидетельствуют о том, что некогда существовало шесть священных гильдий, господствовавших на улицах Града Колонн. Шесть гильдий служили жрецам-колдунам и Судьям Дуата. То обстоятельство, что лишь пять из них уцелели до сегодняшнего дня, является отнюдь не случайностью, а результатом подлого и беспрецедентного предательства.

На закате Безымянной империи пять гильдий объединились против шестой, работавшей над забытыми формами магии и изменившейся под воздействием своих чудовищных ритуалов. Целью этого объединения было даже не уничтожение всех адептов потерянной гильдии, а наложение заклятия, которое не должно было дать им подняться вновь.

Причины, объясняющие столь весомый поступок, столь же разнообразны, что и сами легенды, однако каждый Восставший знает, что это было оправданно. Некоторые утверждают, что гильдия стала слишком могущественной и опасной, чтобы её участники продолжали изучать магию истинных имён, поскольку эта великая форма магии наделила их слишком большим влиянием на миры живых, мёртвых и даже саму вселенную.

Если бы ритуал их изгнания был завершён успешно, сегодня члены потерянной гильдии были бы просто очередным пережитком Ирема, занесённым песками. Однако ритуал не был завершён. Слухи и перетолки в среде Восставших, чем-то напоминающие байки, которые дети травят вокруг костра, предполагают, что небольшая часть этих мумий выжила. Состоящая целиком из Змееголовых из-за их восприимчивости к магии истинных имён, эта “Обманутая” гильдия продержалась до сегодняшнего дня. Возможно, они нашли какое-то средство обеспечения своей деятельности, а возможно, они обладают смертными культами, способными вызывать их обратно

в земли живых. В любом случае, они бродят по свету, ведомые страстной, всепоглощающей целью, которая уже давно свела их с ума. Они живут для того, чтобы отомстить всем Восставшим из пяти традиционных гильдий. Всем без исключения. И если хотя бы половина легенд, описывающих существование этих безумных и одержимых истинными именами созданий, соответствует действительности, эта цель может быть вполне достижима.

Безжизненные

Будучи ключевыми антагонистами мумий, Безжизненные, тем не менее, делятся на три совершенно различные категории. Речь идёт об *Амхата* – омерзительных подобию настоящих шедевров некромантии, *Садихах* – ближайших соратниках мумий, также прошедших церемонию мумифицирования для вечного служения своим хозяевам, и *Шуанхсен* – величайший злодей и, вероятно, врагах всего живого на земле, служащих Пожирателю. Если все эти существа и имеют друг с другом что-то общее, так это их полная и безоговорочная принадлежность к расе Безжизненных.

Амхата

Людам известно, как животные обрели ту форму, которой они обладают сегодня. С точки зрения науки, их форма приспособляется к окружающей среде, оттачивая определённые качества из поколения в поколение в жёсткой конкуренции за выживание. С религиозной точки зрения, они получили свои формы по велению сверхъестественного Творца, который решил привести их в соответствие со своей волей для их использования в мире смертных (редкие оптимисты даже считают, что эти представления могут быть согласованы друг с другом).

Но что можно сказать о созданиях, форма которых не вспитывается ни в одну из подобных концепций? Для учёного исследование таких созданий станет сложнейшей научной задачей – хотя он всегда может списать их на трагический результат скрещивания видов. Существо, которое невозможно отнести ни к миру рыб, ни к миру птиц, *не может* вести нормальное существование как в море, так и в воздушном пространстве. Это известный факт: если какое-либо создание не принадлежит ни к одному царству животных, оно просто не может – или не должно – существовать. Оно противоестественно. Это ошибка – какой может быть названо и любое другое создание, отвергающее естественные законы.

С религиозной точки зрения всё гораздо яснее. Игра с природой есть издевательство над духовным миром. Любое подобное существо не имеет права на жизнь. Это мерзость, судьба которого предрешена.

С другой стороны, в различных мифологиях мира можно найти немало примеров существ, собранных из элементов множества земных животных. Чаще всего они сеют в мире людей ужасающие разрушения: от древнегреческого совещения козла, змеи и льва, получившего в западном мире имя “химеры”, до ящерицы с языками вместо лап, известной на инакульских островах; от рассказов о Человеке-мотыльке до обезьяны-сунса из городских легенд Флориды. Обычно таким существам приписывают агрессивный характер, и в большинстве случаев они существуют лишь в одном экземпляре. Как правило, смертным убийство таких существ неподвластно. Эта задача падает на тех, кто избран богами – хотя людям, обладающим современным рациональным мышлением, подобное положение дел может показаться несправедливым.

Восставшие сталкивались с этими монстрами ещё в дни Ирема – с того самого дня, когда неудачный эксперимент с использованием магического артефакта породил осу с крошечной головой быка. К сожалению, не все из тех, кто видел подобную мерзость, почувствовали к ней отвращение. В мире всегда находится какая-то деформированная душа, которая не отворачивается от уродства, но вместо этого восторгается его экзотичностью. Уже в первые дни Ирема жрецы-колдуны, уставшие от мирских забот, породили несколько таких монстров. Однако вскоре задачи правления заставили их взглянуть на этих чудовищ с другой стороны, не как на увлекательный эксперимент, а как на возможность создать оружие, при помощи которого они смогли бы восстать против Судей и достичь нового царственного бытия. В своём высокомерии эти падшие жрецы попытались украсть искру жизни и право на её создание у самих богов.

К несчастью, им это удалось.

Таксономия

Всего существует два класса Амхата, различие между которыми провести достаточно просто. Существуют Малые и существуют Великие. Оба вида состоят из несоответствующих друг другу компонентов животного происхождения.

Единственным основным различием между ними является их размер: Малые Амхата соответствуют размеру наименьшей из их составляющих, в то время как в случае с Великими дело обстоит прямо противоположным образом. Иными словами, Малый сокологоловый бык будет обладать размером обычной птицы с комично выглядящим туловищем быка. Однако его более мощный собрат будет обладать колоссальным размером, а его клюв сможет перекусить бедро бодибилдера. Тем не менее, Амхата обеих категорий куда больше склонны вредить духу смертных, чем их телам (см. “Падшие смертные” в следующем разделе).

Что Малые, что Великие Амхата проводят большую часть времени в нематериальном, невидимом, разочарованном и голодном состоянии. Они остаются бессильными наблюдателями, подобными нематериальным призракам, описанным на стр. 209 основной книги правил. Однако в отличие от привидений, Амхата способны быстро воплотиться в жуткого и совершенно реального монстра. В основном они принимают форму *амксайбита* – “того, кто скрывается в тени”. Однако в случае с получением определённой оккультной энергии они становятся *амксути* – “теми, кто бродит меж двух горизонтов”. Учёные, изучавшие этот феномен, могут использовать более стандартные слова “материальные” и “нематериальные” в простом обиходе либо “дефазированные” и “материализованные” в полноценной научной дискуссии (и да, это означает, что в мире существуют учёные, изучающие Амхата. Они работают на международную корпорацию “Последняя династия”, которая описана на стр. 204).

Падшие смертные

Проблема с искажением природы – только одна часть грозного уравнения Амхата, поскольку люди часто оказываются недостаточно осведомлены об этой опасности, чтобы справиться с её худшими эффектами. Учёные называют феномен Амхата необъяснимым, в то время как верующие продолжают твердить, что это просто То, Чего Не Должно Быть. Вне зависимости от того, как на это реагируют конкретные смертные, один взгляд на Амхата способен подорвать разум смертного.

Любые материальные формы (*амксути*) Амхата неописуемо безобразны. Люди реагируют на них инстинктивно, однако скорее на эмоциональном, а не физическом уровне (хотя и эмоциональный стресс может привести к тошноте). Невозможно даже описать отвращение, которое чувствует смертный по отношению к одному из этих созданий.

Увидев Малого Амхата, смертный обязан пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он утрачивает пункт Воли. Великие Амхата способны вызвать инстинктивное отвращение такой силы, что один взгляд на них вызывает у смертных иррациональный ужас, связанный с боязнью быть растоптанным, сожранным или даже просто увиденным этим созданием. В данном случае смертный утрачивает пункт Воли безо всякого права сделать защитный бросок.

Даже в нематериальной форме Амхата сохраняют опасность для смертных. Они могут излучать атмосферу голода и беспокойства. В случае с Малыми Амхата смертный может почувствовать их в результате проверки Интеллекта + Эмпатии, хотя обладатели Потустороннего чувства способны засечь их присутствие безо всяких проверок. И тем не менее, это нельзя рассматривать как преимущество: любой смертный, который чувствует, что рядом с ним скрывается нечто столь безобразное, должен сделать бросок на Решительность + Самообладание, при провале которого он получает штраф -1 на все действия до конца сцены.

Великие Амхата вызывают аналогичный эффект, однако смертный, почувствовавший их присутствие рядом с собой, автоматически подвергается ошеломляющему воздействию их омерзительной личности и получает вышеописанный штраф -1. Иногда неведение предоставляет смертным защиту, о которой они сами даже не подозревают.

Амахата, скрывающиеся в амксайбит, не способны сами видеть материальный мир, однако они могут воспринимать эманации реликвий и ветошей – чувствуя их как тепло, тянущееся к ним на протяжении нескольких миль (это расстояние равно уровням самого сосуда). В “дефазированном” состоянии они могут с лёгкостью оказаться возле объектов своей мечты, однако часто они не способны ни на что большее, кроме отпугивания смертных, оказавшихся рядом с их добычей. В сущности, наличие Амхата рядом с реликвиями и артефактами может даже содействовать

закреплению за окрестностями репутации проклятого места. Что, впрочем, лишь поощряет смертных на уничтожение “святотатственного” предмета.

И это именно то, чего желают Амхата.

От существования к действиям

В этот момент уже уместно задать вопрос: “Что определяет границу между материальным и развоплощённым состояниями Амахата?” Ответ заключается в оккультной энергии. Некоторые из Восставших сошли с ума или поддались порокам в достаточной степени, чтобы наделить Амхата Сехемом, хотя за каждый уровень пожертвованной энергии монстр остаётся покорным и послушным мумии только около недели (каждый потерянный уровень Сехема вдобавок требует соответствующей проверки Сошествия). Проблема заключается в том, что всё за тот же уровень Сехема Амхата также материализуются на целый *месяц*. Если точнее, месяц определяет максимальное время пребывания на земле, а потому, если Амхата оказывается в ловушке или нуждается в скрытности, он может перейти в нематериальное состояние и “остановить таймер”, вернувшись в земную реальность в более удобное время (Амхата не так умны, как люди, однако они хитры и хорошо понимают, что им необходимо для того, чтобы спрятаться). Пожертвование Сехема делает существо осязаемым в ту же секунду.

Если какая-либо реликвия оказывается рядом с Амхата – например, в одной комнате с ним – Амхата поглощает любой содержащийся в ней Сехем (если таковой существует), обретая материальные черты. После этого создание остаётся на физическом уровне на протяжении хотя бы одного часа. Тем не менее, каждое очко Сехема позволяет ему оставаться на земле уже неделю. Для поглощения Сехема необходимо потратить несколько больше времени, нежели для поглощения пищи. Амхата высасывает из теней на протяжении часа или даже большего периода времени после уничтожения сосуда.

Ветоши слабее своих “полноценных” собратьев, однако несколько более распространены, а потому Амхата способны питаться и ими. Эти чудовища могут слизывать остатки Сехема в ветошах, уничтожая их точно так же, как и реликвии, однако за каждое очко Сехема они могут материализоваться всего на день, и эта энергия не может быть передана обратно хозяину.

Материализованные Амхата практически всегда набрасываются на любые сосуды, присутствующие в доступной им области, часто переходя в теневую форму, чтобы попасть в малопроходимые места. Когда Амхата осушает реликвию или ветошь, объект теряет по одному очку энергии за раунд, после чего Амхата способны материализоваться на соответствующее число недель (если это реликвия) или дней (если это ветошь).

Люди, погибшие в присутствии дефазированного Амхата, также позволяют им стать осязаемыми. Мёртвый человек даёт Амхата час материализации, независимо от того, убила его сама тварь или нет. Таким образом, охранник музея, погибший при защите древнего артефакта от мародёров, может помочь чудовищу перейти в земную реальность. Если затем чудовище тратит всё своё время на отслеживание и убийство преступников, оно сможет получить дополнительное время уже за счёт их смертей. Опять же, речь не идёт о мгновенной материализации. Созданию требуется около часа, прежде чем его сущность станет действительно осязаемой.

В физической форме Амхата – как Великие, так и Малые – способны кормиться энергией Восставших напрямую. Для этого существу необходимо заключить Бессмертного в захват (см. стр. 157 основной книги правил). В следующем раунде создание, как и жертва, делает оппозиционный бросок. Оба используют в качестве запаса дайсов *показатель Сехема жертвы* (а потому только что пробуждённая мумия служит особенно сладкой добычей в глазах Амхата). Во многом это подобно проверке Сошествия, с той оговоркой, что мумия также может использовать для обороны своё Самообладание. Малые Амхата получают по пункту Колонн за каждый успех, набранный *сверх* успехов Восставшего. Жертва решает, какие очки Колонн (одной или нескольких) принимают этот удар. Великие Амхата высасывают по уровню Сехема (именно Сехема!) в случае с победой в этом противостоянии. Если Амхата не выпускает мумию из захвата, всё тот же процесс может повториться заново уже в следующем раунде.

Каждый похищенный пункт Колонн позволяет Малым Амхата оставаться в материальном мире ещё один день, хотя он может и сэкономить это время, перейдя в теневую форму. Великие Амхата способны держаться по одной неделе за уровень высосанного Сехема, хотя чудовище может передать эти очки своему Хозяину (если таковой существует).

Происхождение

Как появились Амхата? (По счастью, эта история не требует объяснения в духе: “Видишь ли, сынок, когда лев и шакал очень любят друг друга...”) Малые представители их чудовищной расы возникают тогда, когда Сехем расходуется впустую. Всякий раз, когда разрушается реликвия, содержащая Сехем (не используется или не расходуется для какой-то цели, но физически уничтожается ещё до того, как кто-нибудь успеет высосать из неё Сехем), появляется шанс, что рядом спонтанно возникнет Малый Амхата.

В основном это дело Рассказчика, хотя если ему нужен набор ключевых принципов для ориентировки, имейте в виду, что Рассказчик может просто бросить один дайс за каждое очко потраченного впустую Сехема. Успех означает возникновение монстра.

Великие Амхата... это совершенно другой вопрос. Подобная мерзость не способна возникнуть в результате случайной ошибки. Нет, для этого нужно провести святотатственный ритуал, знание о котором прошло сквозь века. Благодаря ему смертный, одарённый хотя бы зачаточным пониманием некромантии, способен вдохнуть жизнь в монстра, который заставил бы доктора Франкенштейна вскинуть руки и пробормотать: *“Я не знал, что это конкурс, но ты только что выиграл”*.

Первый шаг заключается в экскавации ямы, по форме напоминающей перевернутую пирамиду. В глубину она должна достигать не менее 20 футов, а геометрия должна совпадать с геометрией пирамиды Гизы. Интерьер необходимо облицевать известняком. Верхний слой должен быть идеально ровным. Грамотное конструирование пирамиды требует успеха в продолжительной проверке Интеллекта + Оккультизма с требованием накопления 50 успехов, хотя некромант может потратить на её построение сколько угодно времени. Как бы то ни было, пирамида не должна находиться под небом. Наконец, за каждый бросок при проверке Интеллекта + Оккультизма персонаж обязан провести час, вырисовывая на стенах ямы зловещие иероглифы. Краской для иероглифов всегда служит человеческая кровь (что требует приблизительно одной пинты за каждый бросок).

Как только он создаёт эту окровавленную дыру в земле, колдуну открывается возможность приступить к следующей стадии: приобретению внешних компонентов (головы, туловища и конечностей). Они должны быть свежими, а некоторые эксперты считают, что конечности редких или находящихся под угрозой исчезновения животных увеличивает шансы на успех (игрокам следует иметь в виду, что некромант, решивший пожертвовать Галапагосским ястребом вместо обычного, действительно может получить дополнительный дайс к последнему броску, хотя это может быть списано на его личную веру в успех).

Если не вдаваться в детали, создатель чудовища должен достать столько гниющей плоти, сколько вообще способен, после чего сшить разрозненные фрагменты тел вместе в заранее выбранной конфигурации. Сложность заключается в том, что он не может использовать металл. Это значит, что ему недоступны хирургические инструменты, винты или провода для скрепления конечностей, и даже металлические ножи. Этот процесс требует проверки Ремесла (со Специализацией на Таксидермии), и соответствующий бросок проходит без получения бонусных дайсов за счёт инструментов. Если магу это не удаётся, он всё ещё *может* вдохнуть жизнь в творение своих рук. Тем не менее, оно не будет ему повиноваться.

Проведение окончательного ритуала по оживлению созданного существа требует полного дня и ночи в одно из ежегодных равноденствий, причём ритуал проводится непосредственно над сшитым трупом на дне перевернутой пирамиды. Колдун наполняет труп Ложным Ка (см. ниже) и вкладывает в него, по меньшей мере, один уровень Сехема. Всё это позволяет сделать новый бросок на Интеллект + Оккультизм, хотя на этот раз чародею достаточно набрать всего один успех.

Если остановиться здесь на мгновение и сделать шаг назад, можно заметить, что приобретение Сехема практически неизбежно становится самой трудной частью магической церемонии оживления. Пленение мумии может стать идеальным вариантом, если создатель монстра действительно настолько могущественен, что способен захватить живого Восставшего, извлечь его органы и вложить их внутрь Амхата. Тем не менее, более вероятное решение проблемы заключается в использовании реликвии, содержащей силу Сехема.

Если всё проходит успешно, творение пробуждается к жизни и подчиняется указаниям своего хозяина (во многом подобно хорошо дрессированной собаке). Оно сохраняет подобие жизни на протяжении одной недели за каждое очко похищенного Сехема.

Наличие столь опасного монстра, подчиняющегося воле мага, в древнем мире считалось достаточно очевидным преимуществом. Поскольку Амхата неуязвимы для обычного оружия, в эпоху Ирема они были подобны ядерной бомбе – причём многократно и не способной привести к выпадению волос у своего создателя. В современном мире Амхата полезны скорее для людей, обладающих заклятыми врагами, поскольку они смертельно опасны и почти не подвержены действию простого оружия. По крайней мере один экспериментатор сумел произвести афродизиак из липких выделений своего чудовищного творения, и с точки зрения эффективности этот препарат стал именно тем, чем могла бы стать Виагра, если бы её удалось усилить в несколько раз. В сущности, этот колдун сделал целое состояние благодаря проведённому некогда ритуалу. Однако самыми опасными хозяевами Амхата становятся те, у кого есть причины бояться и ненавидеть Восставших.

Амхата способны преследовать слуг Бессмертного почти безнаказанно, пожирая их плоть и высасывая их Сехем (который затем может быть передан чародею для создания новых Амхата). Равным образом, они могут быть брошены против самих Восставших, поскольку способность этих созданий высасывать из Бессмертных Сехем делает их *сильнее* в борьбе с более могущественными мумиями.



Это важно

Малые или Великие, Амхата противоречат законам самой вселенной. Принципы физики и логики нарушаются от одного лишь присутствия этих монстров в округе. Очевиднее всего этот эффект становится, когда речь заходит о попытке нанести им урон.

В сражении против этих рукотворных чудовищ значением обладает скорее то, кем является их противник, чем то, что именно он применяет против их сверхъестественной плоти. Восставшие наносят Амхата летальные повреждения (хотя если они применяют Изречения или сосуды, способные наносить аггравированный урон, урон приобретает именно аггравированный характер). Это ничуть не зависит от того, борется ли Восставший с этим созданием при помощи копешей, кулаков или АК-47.

В случае с другими представителями сверхъестественного мира любая атака, опирающаяся на использование оккультной энергии, наносит летальный урон (или аггравированный, если это обговорено в описании конкретной способности). Тем не менее, если вампир или оборотень бьёт Амхата или стреляет в него из простых образцов современного вооружения, урон приобретает тот же характер, которым отличается и урон, наносимый простыми смертными.

Что касается смертных, то они наносят только *одно* очко тупого урона, вне зависимости от вида атаки. Выбор оружия также не имеет значения. Удар деревянной битой? Одно очко. Артиллерийский обстрел? Бессмысленная трата ресурсов для нанесения всё того же очка тупого урона.

Существуют только два исключения из правила “смертные наносят очко тупого урона”. Первое – отличающееся маловероятным характером – предполагает, что смертный получает доступ к ядерному оружию. Оно качественно отличается от обычных боеприпасов, и любой Амхата, попавший на полигон для соответствующих испытаний, немедленно утрачивает всю похищенную им сверхъестественную энергию и вынужден перейти в теньную форму.

Другим исключением становится обладание реликвией, которая может быть использована в качестве оружия, в случае чего смертный наносит монстру летальный урон (или тот, который указан в его описании). Последнее ещё менее вероятно. В конце концов, по текущим оценкам, в мире находится около 20000 ядерных боеприпасов. Вы думаете, что с магическим оружием Иремитов годы обошлись лучше?



Создание монстра

Вне зависимости от того, возникает ли монстр из-за магического выплеска Сехема или по воле чародея, сшивающего воедино куски гниющего мяса, он всегда состоит из торса (или корпуса), головы, Ложного Ка, выдающего в него жизнь, и, *возможно*, некоторых конечностей. Все части тела должны принадлежать животным, которых Восставшие считают священными (что, разумеется, дополняет опасность чудовища их святотатственным характером в глазах

Бессмертных). С математической точки зрения существует 264 различных типов Амхата, если делать различие между Малыми и Великими.

Кроме того, все Амхата обладают мужским полом, даже если созданы из женских частей тела. Известны довольно тревожащие слухи о том, что произойдёт, если в один страшный день кто-нибудь создаст самку Амхата, способную плодоносить.

Каждый возможный компонент сопровождается в этом тексте египетским переводом, указанным в круглых скобках. Названия Амхата часто опираются на прямолинейное описание их сущности: так, *Пех Тетасу* буквально означает “Львиноголовая туша змеи”. Другие имеют более красноречивые названия, такие как *Тесер Са Перфент* (“Красный сын, выбравшийся из утробы червя”), однако дальнейшие примеры находятся вне компетенции данного документа.

Корпус

Тело зверя определяет его Размер, Силу, Выносливость и Ловкость (а следовательно, и его Здоровье). Оно диктует Скорость (с указанием отдельных факторов вида), а также может продуцировать другие преимущества или недостатки.

Тело быка (Ахасу): Малый Амхата с телом быка имеет Размер 4, Силу 3, Ловкость 1, Выносливость 3, Скорость 7 (фактор вида 3) и Здоровье 7. Великие имеют Размер 7, Силу 6, Ловкость 1, Выносливость 6, Скорость 10 (фактор вида 3) и Здоровье 13. Как правило, это самые сильные представители их чудовищной расы.

Тело сокола (Херасу): Маленькие и быстрые, Амхата с телами соколов не всегда могут свободно летать. Для этого им нужны функционирующие крылья, как описано ниже в разделе “Конечности”. Но даже те, кто не может парить, способен делать скачки на 10-20 футов при помощи своих рудиментарных крыльев. Малые обладают Размером 1, Силой 1, Ловкостью 7, Выносливостью 2, Скоростью 15 (фактор вида 7) и Здоровьем 3. Великие разнятся в Размёре от 3 (как в случае с шакало- и змееголовыми) до 5 (в случае с львино- и быкоголовыми). Они обладают Силой 3, Ловкостью 7, Выносливостью 3, Скоростью 17 (фактор вида 7) и Здоровьем 6-8.

Тело шакала (Сабасу): Малые Сабасу напоминают небольших собак (особенно когда оказываются в слабо освещённых помещениях). Великие могут сойти за очень крупных собак, и только в густом тумане. Они быстры и несколько робки, но бесконечно терпеливы, когда дело доходит до совращения чужих душ. Малые Амхата имеют Размер 2, Силу 2, Ловкость 5, Выносливость 3, Скорость 14 (фактор вида 7) и Здоровье 5. Великие разнятся в Размёре от 4 (как в случае с шакало- и змееголовыми) до 5 (в случае с львино- и быкоголовыми). Они получают Силу 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Скорость 16 (фактор вида 8) и Здоровье 8-9.

Тело льва (Маасу): Хорошее сочетание стремительности и силы делает Малых Амхата обладателями Размёра 3, Силы 3, Ловкости 3, Выносливости 2, Скорости 16 (фактор вида 8) и Здоровья 5. Великие получают Размёр 6, Силу 6, Ловкость 5, Выносливость 3, Скорость 21 (фактор вида 10) и Здоровье 9.

Тело змеи (Тетасу): Не такие быстрые, как обладатели тела льва или сокола, Тетасу могут похвастаться способностью обвивать врага в кольца. Они могут атаковать дважды за раунд, сначала нанося удар головой, а затем сдавливая врага до хруста костей. Когда Тетасу использует захват для нанесения дополнительного урона давлением, они наносят летальный урон вместо тупого. Малые образцы имеют Размёр 2, Силу 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Скорость 6 (фактор вида 2) и Здоровье 4. Великим достаётся Размёр 5, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Скорость 11 (фактор вида 4) и Здоровье 8.

Голова

Этот компонент определяет поведение, а также челюсти монстра. Данный аспект Амхата влияет на его Инициативу, Скрытность и Рукопашный бой, а также ущерб, который они наносят (Любой Амхата обладает возможностью либо укусить врага, либо пронзить его рогами, как в случае с Ксексами).

Быкоголовые (Ксекс): Малые быкоголовые наделены рогами, урон от которых зависит от размеров тела. Все они имеют Инициативу 4, Скрытность 0 и Рукопашный бой 3. Обладатели небольших тел наносят 1(Л) урона, в то время как обладатели более крупных способны нанести сразу 2(Л). Великие Амхата получают ту же Инициативу и Рукопашный бой, что помогает им наносить 3(Л) урона.

Сокологоловые (Амакс): Оба типа Амакс обладают Рукопашным боем 3, Скрытностью 2, а также Инициативой 8. Удар их огромного клюва опасен даже в случае с обладателями крохотных

тел, однако когда речь идёт о более крупных Амхата, их смертоносность возрастает во много раз. В то время как обладатели меньших тел наносят 2(Т) урона, крупные Амакс наносят 3(Л). Кроме того Сокологоловые Амхата автоматически засекают существ, скрывающихся под сверхъестественными формами невидимости и маскировки и даже могут видеть нематериальных существ, таких как призраки или другие Амхата. Нет никого зорче сокола.

Шакалоголовые (Сабксент): Что Великие, что Малые Сабксент обладают Скрытностью 3, Рукопашным боем 4 и Инициативой 6. Обладатели мелких тел наносят укусом 1(Л) урона, обладатели крупных – 2(Л). Когда Сабксент пытаются выследить или догнать существо, опираясь на его запах, они получают +5 дополнительных дайсов благодаря своему чутью. Кроме того, они могут отслеживать сосуды при помощи равнозначного бонуса.

Львиноголовые (Пех): Быстрые и агрессивные, обе разновидности Пех обладают Рукопашным боем 5, Скрытностью 2, а также Инициативой 6. Укус обладателя меньшего тела наносит 2(Л), в то время как обладатель крупного тела наносит сразу 4(Л). Все Великие Пех обладают Львиной пастью, описание которой можно найти в разделе конечностей. В данном случае голова и пасть работают сообща.

Змееголовые (Тетксент): Обе разновидности змееголовых располагают Скрытностью 3, Рукопашным боем 4 и Инициативой 7. Обладатели мелких тел наносят укусом всего 1 (Л), в то время как обладатели больших наносят уже 2 (Л). Не все Тетксент получают бонус в форме Змеиного зуба (см. ниже). Определить, обладает ли этим бонусом тот или иной Тетксент, можно только одним способом: выжить после его укуса и посмотреть, не начинается ли рана чернеть от яда.



Другие цифры

Несмотря на своё ужасающее обличье, Амхата опираются на мышление и повадки обычных животных. Рассказчик может постановить, что все они обладают Интеллектом 1, Сообразительностью 4 и Решительностью 3. В случае с социальным взаимодействием считайте, что они наделены Внушительностью 3, Манипулированием 0 и Самообладанием 2.

Навыки? За исключением Рукопашного боя и Скрытности, они могут обладать Атлетикой 3 и Выживанием 2. Наделите их одним очком Воли, и дело сделано.



Конечности

Некоторые Амхата моделируются именно таким образом: только голова, туша и полная готовность убивать или сводить с ума. Однако существуют и те, кому достались более сложные формы. Они обладают дополнительными элементами плоти или костей. Плохая новость заключается в том, что укус львиной пасти не всегда оказывается единственной опасностью, которую представляет Амхата. Как насчёт львиной пасти, наполненной ядом кобры?

Как бы то ни было, хотя не все Амхата обладают нижеперечисленными особенностями, некоторые обладают одним или даже несколькими из них. Их эффекты одинаковы как для Малых, так и для Великих Амхата.

Чудовище может обладать только одним из следующих наборов конечностей: Птичьи ноги, Шакальи лапы или Львиные когти.

Птичьи ноги (Са): Скорость бега снижается на 2.

Исправные крылья (Тенх): Амхата способна летать, кружить, садиться и изменять направление безо всякого труда. При полёте фактор вида этого существа повышается на +10.

Шакальи лапы (Сабкен): Ступни чудовища не оставляют никаких следов. Даже на мелком песке, липкой грязи или глубоком сугробе. Человек может выследить монстра по сильному запаху или сломанным ветвям, однако отпечатки лап там, где прошло чудовище, попросту отсутствуют.

Львиные когти (Мааукен): Дополнительная атака в каждом раунде. Когти наносят 2(Л).

Львиная пасть (Маабех): Огромный рот, полный клыков, наносящих сразу 4(Л) при успешном укусе. В случае с Малыми Амхата с небольшими телами пасть принимает форму абсурдной и совершенно не пропорциональной пары челюстей.

Змеиный зуб (Тетабех): Когда монстр кусает жертву, в рану впрыскивается яд. Хотя это и не яд кобры, стремительно добирающийся до мозга, он способен заставить жертву умирать от

мучительного гниения кровавых тел подобно яду рогатых гадюк Синайского полуострова. Яд добавляет 2(Л) к укусу.

Ложное Ка

Кровь — это жизнь, поэтому вполне разумно, что существа, созданные безо всякого соответствия разных частей тела друг другу, наполнены лишь подобием жизни под своей обезображенной шкурой. Вместо жизни каждый Амхата лишь симулирует действия, повинуюсь незримому насекомому, засевшему у него в душе.

Единственная разумная вещь, которую может сделать протагонист при встрече с Амхата — это уничтожить его (во всяком случае, если вы — один из Восставших: для смертных разумным решением было бы кинуться наутёк). Ужасная истина об этих ложных душах заключается в том, что после того как физическая оболочка монстра оказывается повреждена, их злобная сущность прорывается вперёд и бросается в атаку. Меняется лишь природа атаки, хотя, по счастью, она всегда одинакова как в случае с Малыми, так и в случае с Великими Амхата.

Сердце пчелы (Батаб): Смертный вполне может услышать, как они жужжат там, внутри чудовищных тел Амхата, а несколько трутней всё время выходят из их ушей и пасти. Однако после того как Амхата получает удар, рой пчёл в его сердца пробуждается целиком. Когда пчёлы нападают (они способны делать это даже тогда, когда Амхата не получил настоящих ранений), они автоматически наносят очко тупого урона, если только жертва не обладает сверхъестественной бронёй или снаряжением пчеловода (обычная броня создана для того, чтобы останавливать пули и ножи, а не рои крошечных насекомых). Пчёлы не станут нападать на людей, находящихся за 50 футов от основного корпуса твари. Хорошая новость заключается в том, что пчёлы умирают сразу после ужаливания, а потому после нанесения 10 очков тупого урона они превращаются в рой неприятных, но безопасных созданий. Более того, они не могут атаковать, если кто-либо окружает себя дымом: это может быть специальное приспособление пасечника, пара сигар или дым от хорошенько встряхнутого факела (однако что бы ни случилось, *не ешьте мёд!*)

Сердце сороконожки (Сепаб): Когда сороконожки атакуют, они подобны скорпионам (см. ниже), за исключением урона, который равен лишь 1(Т) очку. Но Сепаб имеют весьма неприятную особенность атаковать способами, недоступными для других Амхата. Амхата способны выпустить пару десятков тихих сороконожек из своей пасти, после чего они удирают прочь (если необходимо проверить слышимость их передвижения, Рассказчик может кинуть за них 10 дайсов на Скрытность). Если человек не спит, он, вероятно, заметит, как только первые же сороконожки окажутся рядом с ним. Таким образом, настоящую опасность сороконожки представляют только для спящих людей. Но если мельтешение сороконожек не привлечёт ничего внимания, и они смогут собраться вместе для коллективной атаки, жертва должна пройти проверку Выносливости + Решительности против того же запаса из 10 дайсов. Каждый успех со стороны сороконожек означает целый день комы. К счастью для Восставших, эта атака срабатывает только на живых людях.

Сердце гриба (Пехаб): Прекрасно, что в мире ещё существует что-то, что не будет жалить всякий раз, когда его попытаются срезать. Некоторые Амхата буквально нафаршированы зловонными грибами, которые выпускают облака спор, когда наступает время для атаки. Рассказчик бросает пять дайсов для оцифровки этого нападения, в то время как игроки оказавшихся рядом героев делают броски на Выносливость + Решительность для рефлекторного сопротивления инфекции. Если облако получает больше успехов, в течение следующей недели жертвы страдают от сыпи и зуда. Живые, теплокровные существа восстанавливаются лишь через неделю при помощи специальной мази. Однако нежить всю первую неделю источает неприятный грибной запах, после чего приобретает странные чёрно-серые пятна на коже. Это отнимает сразу три дайса от социальных взаимодействий, в ходе которых тело протагониста открыто глазам собеседника, поскольку трудно описать разлагающуюся кожу как-то иначе, кроме как недостаток. К счастью для мумий, инфекцию можно остановить вложением всего двух любых Колонн.

Сердце скорпиона (Серкваб): Попадание по Серквабу провоцирует его на выброс стаи скорпионов. Если атакующий обладает какой-либо бронёй на ногах, скорпионы не получают возможности ужалить его. Даже если игрок уточнил, что его персонаж одет в тяжёлые ботинки и толстые джинсы, возможно, и эта защита сойдёт для сопротивления скорпионьим жалам. В

противном случае персонажи автоматически получают по 1(Л) очку повреждений ядом до тех пор, пока продолжают находиться рядом с Амхата.

Поведение

Малые Амхата не отличаются сложностью поведения. Они ищут сосуды и стараются уничтожить их, чтобы получить доступ к жизненно важным потокам Сехема внутри, однако, если только не говорить о шакалоголовых, они довольно бесцельны в том смысле, что не используют полученную энергию для какой-либо конкретной цели и просто бросаются к ближайшим источникам силы.

Когда они исчерпывают свою энергию и приближаются к необходимости перейти в тeneвую форму, они начинают нападать на людей с тем, чтобы поглотить их предсмертную силу или скрыться, если в округе присутствует больше людей, чем они могут убить аз одну попытку. Они даже способны атаковать мумию, если им кажется, что это вполне осуществимый замысел, хотя они едва ли нападут при наличии сразу нескольких Бессмертных в окрестностях.

Ходят слухи об обрядах, которые позволяли смертным магам взять под контроль Малых Амхата, хотя, положив руку на сердце, трудно признать вероятной теорию о маге, отличающемся такой кровожадностью, что он готов поддерживать жизнь своих слуг исключительно с помощью человеческих жертвоприношений.

Великие Амхата служат своим создателям на удивление преданно, а некоторые связаны со своими повелителями многовековой историей. Тем не менее, когда в последнем случае хозяин чудовища умирает, Амхата отправляются на поиски новой добычи подобному своим меньшим братьям, за тем исключением, что они требуют большего количества пищи, а если они достаточно голодны, такие Амхата вполне способны напасть на тандем или даже трио Восставших.

Примеры

Малые Амхата в действительности несколько менее распространены, чем их Великие собратья (что, впрочем, трудно назвать благом для человечества). Но в то же самое время большинство Амхата немало отличаются друг от друга, и хотя многие служат своим повелителям, среди обоих типов Амхата встречаются и свободные представители, рыщущие по миру смертных по собственной воле.

Херасу Сабксент

Шарона Берстен была вполне счастливой и вечно занятой художницей по тату из Сизтла. До того, как произошла вся эта история с треклятым папирусом, у неё было куда меньше неврозов, чем у большинства её коллег. Когда это случилось в первый раз, Шарона лишь мельком взглянула на древний свиток, выставленный в музее, после чего набросала от руки некоторые из его символов – и особенно огромного агрессивного скорпиона. Затем она вернулась и сделала более детальный набросок. В конце концов она спряталась в ванной, дождалась закрытия музея, после чего разбила стекло и сбежала с добычей.

Само собой, свиток представляет собой ветошь, вдохновляющую людей на глубокомысленность и самоанализ (в качестве базового эффекта), однако, как правило, пробуждающую в своих жертвах алчность и паранойю (в качестве проклятия). Шарона хранит её в своей сумке с момента похищения и тщательно просматривает любые новости об инциденте с проникновением в музей, однако она уже начинает надеяться, что ей повезло уйти незамеченной.

Тем не менее, её поступок не остался без внимания, хотя вовсе не полицейские сидят у неё на хвосте. Нет, за ней по пятам рыщет Малый Амхата, и когда вокруг него всё погружается в хаос, он принохивается, прячась в уголках нематериального мира и непрерывно пытаясь ворваться в земную реальность. К несчастью, это желание может исполниться сразу после того, как частным детективам удастся заполучить в свои руки скрытую распечатку повреждённого корпуса, демонстрирующего, что артефакт был забран *изнутри*, а не снаружи (директор музея не обладает особым иммунитетом к эффектам ветоши, а потому не жалеет денег, чтобы вернуть её).

Может быть, она попытается уничтожить улику, когда появятся полицейские. Может быть, у одного из её клиентов – байкера, издёрганного от проклятия и присутствия Амхата, – сдадут нервы, когда она начнёт орудовать своей иглой. А может быть, он потянется за пушкой, когда полиция попытается отвести его в сторону, чтобы поговорить с *ней*. Однако что бы ни случилось:

погибни она, или полицейский, или сам свиток – например, в языках пламени, – всех оставшихся будет ожидать сюрприз в виде материализующегося Амхата.

В дополнение к голове шакала и телу сокола Амахата обладает сердцем сороконожки, а также исправными крыльями.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 3; Сила 1, Ловкость 7, Выносливость 2; Внушительность 3, Манипулирование 0, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Скрытность 3, Выживание 2

Воля: 1

Инициатива: 6

Защита: 7

Скорость: 18

Размер: 1

Оружие/атака:

Тип	Повреждения	Запас дайсов	
Укус	1(Л)	6	
Сороконожки	1(Т)		При ранении самого Амхата наносят автоматический урон тем, кто стоит рядом без защиты для ног

Здоровье: 3

Серкваб Тетасу

Ирак был не лучшим местом, в котором можно было вообще оказаться в последние пару десятилетий. Однако Али Темиз сосредотачивался на том, без чего он не мог обойтись, и игнорировал всё остальное. Когда Саддам появился у власти, он поддержал партию Баас, когда вторглись американские солдаты – достал себе крестик, а когда распри между суннитами и шиитами стали носить особенно агрессивный характер – подделал себе удостоверение личности так, что вопросов к нему не возникало ни с одной стороны. Однако его подлинная лояльность всегда была посвящена лишь самому Али Темизу.

Предки Али были чёрными колдунами, и в дополнение к глубокому презрению ко всем основным религиям мира, они оставили ему Великого Амхата. Жизнь возле Серкваб Тетасу сделала Али немного нервным, хотя это едва ли можно считать изъяном в регионе, напичканном самодельными взрывными устройствами. В сущности, Али и сам отличается репутацией человека, в своей опасности сравнимого с бомбой, и его часто можно увидеть в суматохе, царящей на месте очередной катастрофы. Само собой, это лишь его метод удостовериться, что Серкваб Тетасу будет на месте, когда Али потребуется его помощь: он пробирается в какое-нибудь уединённое, тёмное место, после чего приказывает змеельву выйти из тени. Чудовище поглощает жизнь достаточного числа людей, чтобы поддержать свою активность в течение ещё нескольких часов жизни, после чего отступает в тени.

К несчастью, недавно Али пострадал при подрыве здания неподалёку от Зелёной Зоны, и при госпитализации среди его собственности обнаружили несколько поддельных удостоверений. Это вызвало подозрения, и за проверку взялся один из информаторов ЦРУ. Али был обнаружен на фотографиях трёх различных мест, пострадавших от взрывов, после чего отправлен на бывшую базу Иностранного легиона в Республике Джибути, более чем в полтора тысячах миль от дома. Он все ещё в бреду, но когда его лихорадка закончится, его первые слова будут призывом к Амхата.

У этого создания голова льва и массивная туша змеи. Она всё время выпускает наружу стайки скорпионов. Кроме того, она снабжена Змеиным зубом.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 3; Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3; Внушительность 3, Манипулирование 0, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 5, Скрытность 2, Выживание 2

Воля: 1

Инициатива: 6

Оборона: 4

Скорость: 11

Размер: 5

Оружие/атака:

Тип	Повреждения	Запас дайсов
Укус		6(Л) 15
Сдавливание		0(Л) 9 (Может использовать в одном раунде с укусом)
Скорпионы	1(Л)	При ранении самого Амхата наносят автоматический урон тем, кто стоит рядом без защиты для ног

Здоровье: 8

Садихи

Садихами называют наполовину живых и наполовину мёртвых служителей, которых Восставшие создают и иногда даже погребают вместе с собой в момент смерти. Прикованные к тому же циклу смерти и перерождения, какой переживают и их хозяева, Садихи часто спят всё то время, пока мумия решает свои дела с Судьями в загробном мире. Когда же хозяин возвращается к жизни, Садих пробуждается, иногда даже не понимая, что его жизнь была прервана на длительный период сна.

Спутники в смерти

Именуемые спутниками, Садихи ведут бесконечное существование, полное сновидений, основанных на пережитых событиях и мыслях. Они даже не подозревают, что эти короткие периоды рабской службы Восставшему *и есть* единственный вариант жизни, который будет предоставляться ему до скончания времён. Грёза о жизни занимает все периоды его цикла смерти. Эта грёза дарует ему комфорт и маскирует переходы между жизнью и смертью, содержит в себе зародыш его возможного освобождения из этого мучительного состояния, особенно когда его мечты начинают рушиться под тяжестью бесконечного служения и самопожертвования.

Для того чтобы создать Садиха, Восставшему необходимо найти человека, готового подвергнуть себя жестокому ритуалу, известному как Церемония выгравированного сердца, и признать мумию своим вечным хозяином. Природа и точный характер этого ритуала отличаются в зависимости от гильдии Бессмертного, но любой Восставший требует от такого смертного добровольно открыть своё истинное имя новому хозяину, который в свою очередь мистически высекает уже *своё* вечное имя на сердце будущего спутника. Восставшие из числа Сеша-Хебсу порой включают в этот ритуал заключение сделок или обмениваются со слугой обрывками папируса (которые проглатываются после того, как происходит обмен истинными именами), в то время как Маа-Кеп часто дают своим Садихам какой-нибудь официальный символ их должности, будь это перстень или стержень. Большинство потенциальных Садихов понимают, что станут бессмертными рабами, но лишь немногие из них знают, что, пока их хозяева будут пребывать в Дуате, их тела превратятся в иссохшие останки, а разум наполнится грёзами ложной жизни до тех пор, пока мумия не вернётся.

Ритуал создания Садиха стоит расхода уровня (а не просто очка) Воли, и ни один из Восставших не способен поддерживать в ходе Сошествия активность более одного подобного спутника.

Грёзы о служении

Хотя силу Церемонии выгравированного сердца можно направить только на добровольную жертву, мумия всё равно должна понимать, что она обрекает своего компаньона на вечное рабство и фальшивое существование вдали от настоящих друзей и родственников. Акт создания спутника представляет собой преступление против Памяти, и любой Восставший, обладающий 6 или более высоким уровнем Памяти, обязаны сделать бросок на дегенерацию. Эта потенциальная потеря Памяти несколько смягчается тем, что в дальнейшем Садих будет верным слугой (который автоматически переносится в список Свидетелей мумии; см. стр. 83). Этот слуга будет выполнять за Восставшего всю грязную работу.

В отличие от меньших слуг, такой компаньон представляет собой естественное продолжение воли Восставшего. Он реагирует на указания своего хозяина с невероятной чуткостью и, как правило, подвергает эти приказы сомнению только в тех случаях, когда слабая Память заставляет мумию призывать к поступкам, которые трудно назвать человеческими. Подобная верность отнюдь не навязывается ритуалом. Нет, это подлинная любовь и преданность, которая и позволила смертному дать своё молчаливое согласие на вечную службу. Страсть наделяет душу Садиха

почти абсолютной властью над своими страхами и желаниями; его решительность столь же вечна, что плоть или кости. Хотя разногласия по поводу методов действия всё ещё могут возникнуть в жизни Садиha и его повелителя, в открытую слуга сможет выступить против хозяина только в том случае, если он чувствует, что его вынуждают рискнуть своим нынешним воплощением безо всякой нужды, или если он видит, что мумия отдаёт приказ из-за Памяти, надломившейся под давлением тысячелетий.

Если мумии не удаётся убедить Садиha выполнять её приказ, она может просто вложить очко Воли и принудить его к повиновению. До окончания сцены Садиh не может перечить хозяину, а любой Социальный или Ментальный Навык, требующийся мумии для внушения своей воли слуге, даёт один автоматический успех безо всякого броска.

Грёза, поддерживающая разум Садиha в период ожидания хозяина, называется “ложной жизнью”. Это мистически конструируемая реальность простых удовольствий и лёгкого повседневного стресса, которая существует лишь в сердце и разуме самого Садиha. Эта реальность построена на фундаменте недавних событий, в которых ему довелось принять участие в последнем воплощении. Через ложную жизнь Садиh помогает себе исцелить психические травмы, которые он практически неизбежно получает в ходе служения мумии, а также она позволяет ему освежать в памяти свои знания о реальном мире.

Этот сон никогда не носит характер иллюзии настоящей жизни. В этой незримой реальности смертный просто топчется на месте: дни и годы проходят едва заметно, и он просто ждёт, когда придёт время снова служить своему господину. Если памяти Садиha доступны воспоминания, относящиеся к слишком далёким эпохам, во сне он воспринимает их как рассказы отца или знания культистов. Семья и друзья, обитающие в этой ложной реальности, отражают действительно существовавших людей из воспоминания Садиha. Так, добрый дядюшка или потерянная любовь могут стать иллюзиями, утоляющими духовную боль Садиha, хотя ему и приходится отречься от них сразу же после того, как его ушей доносится зов повелителя. Но только когда Восставший находится рядом с ним, он чувствует себя по-настоящему живым. Хотя маловероятно, чтобы Восставший откровенно рассказал своему слуге, что его рабство действительноечно, ещё менее вероятно, чтобы Садиh поверил ему. Скорее всего, он спишет подобное откровение на отчаяние и усталость древнего разума, который ещё не нашёл достаточно сил, чтобы адаптироваться к этому миру. Поскольку спутник Восставшего исключительно горд своей ролью советника и помощника, незаменимого в первые дни пробуждения мумии, когда её мысли и воспоминания ещё рассеяны и туманны, он привык к зловещим и странным высказываниям подобного рода. Однако такое яростное отрицание не может длитьсяечно. Семена подозрений в конце концов обращаются сорняками, которые не способны скрыть или смягчить даже маски ложной жизни. По мере того, как мир начинает всё меньше напоминать Садиhu о его подлинной жизни, потерянной в глубине веков, граница между фальшивой и настоящей жизнью начинает межденно ослабевать. В конце концов, даже самый глубокий сон не может длитьсяечно.

Неувядающие реликты

Во многом Садиhi служат Восставшим неким подобием указателей на дороге времени. Это живые, ходячие напоминания об их величайших триумфах и невзгодах. Подобно ветошам, Садиhi воплощают для мумий прошлое, включая даже воспоминания самого Восставшего об их служении Судьям Дуата после кончины. Садиhi также вспоминают свою истинную жизнь после пробуждения, хотя их воспоминания не страдают от столь разрушительных эффектов, что сопровождают воспоминания их хозяев. С другой стороны, ложную жизнь они вспоминают не слишком чётко, а потому, только находясь рядом с хозяевами, они действительно чувствуют себя живыми и значимыми. Только время, проведённое вместе с повелителями, имеет для них хоть какой-то смысл, а это легко оправдывает необходимость совершать неоднозначные действия изо дня в день. Такова жизнь, о которой они мечтают, когда их возлюбленные повелители погружаются в долгий сон смерти. Это позволяет Садихам с большей лёгкостью адаптироваться к современному миру, чем их хозяевам, хотя это же лишает их определённой психической устойчивости. По мере того, как века сменяют друг друга, Садиhi могут подсознательно менять стиль одежды и речи, чтобы соответствовать тенденциям нынешней моды. И тем не менее, бремя столетий с его ужасами, свидетелями которых они стали, и противоречиями, в которые они погружались, в конце концов изменяют их личность. В конечном итоге Садиhi становятся лишь отражениями своих вечных хозяев. Им не удаётся терпеть тяготы бессмертия с той же стойкостью, которую проявляют их повелители. А потому, вне зависимости от того, произойдёт ли это через

десятилетия, века или тысячелетия, в конечном счёте Сади́х станет живым пережитком далёких, давно забытых эпох.



Чёрная вуаль

В большинстве случаев культ Восставшего может испустить Зов (то есть провести церемонию, позволяющую призвать Восставшего), что не требует вложения ни материальных, ни духовных ресурсов, за исключением стандартного применения одного из сосудов мумии для привлечения её внимания. Мумия с лёгкостью откликается на подобный зов и исполняет своё предназначение, ничуть не ослабляя силы сосуда. Однако когда никаких сосудов под рукой у культистов нет, остаются всего две возможности призвать мумию: потревожить останки мумии или использовать её связь со своим вечным спутником.

Как известно, первое пробуждает мумию на чрезвычайно короткий период времени, и даже тогда она входит в мир со слабым подобием подлинного сознания, концентрируясь лишь на кровавой мести. Это рискованный поступок, и, как правило, культисты используют такой метод для срочного обмена информацией, который заканчивается стремительным возвращением раздражённой мумии в загробный мир. Однако в случае с Сади́хом культ получает более надёжный способ призвать к себе душу Восставшего. Поскольку спутник Бессмертного является, по сути, живой (или хотя бы не мёртвой) ветошью, привязанной к сущности своего повелителя, культисты могут провести особую версию обряда воззвания, который некоторые называют “поднятием чёрной вуали” и который заменяет Сехем обычного сосуда силой живой души. Хотя Сади́х не обязательно должен способствовать культистам в пробуждении своего повелителя, обряд требует *убийства* Сади́ха, а потому, если он сознательно сопротивляется их действиям, культисты вынуждены пройти проверку дегенерации. Иногда случается и так, что Сади́х добровольно убивает себя для призыва хозяина. В последнем случае первым, что видит Восставший по пробуждении – это труп его вечного спутника, раскинувшийся на полу.

Сошествие, инициированное через поднятие чёрной вуали, часто означает необходимость решать весьма и весьма неприятные проблемы, и некоторые даже считают, будто тень этого осквернённого пробуждения довлеет над всем жизненным циклом с первых его минут. Смятение и сомнения проникают в глубины бессмертной души Восставшего, проверки дегенерации приходят с угрожающей частотой, а сама мумия быстро обнаруживает, что даже выполнение своей миссии в этот раз не приносит ей чувства удовлетворения.



Займствованная сила

Сади́х получает ряд преимуществ благодаря своей новой форме существования. Отныне он не стареет, и даже смерть не сможет удержать его навечно, поскольку он пробуждается по малейшему зову хозяина. Кроме того, Сади́х приобретает трёхточковую версию Преимущества *Неутомимости*; также он получает только тупой урон от любых немагических видов атаки, а его телесная оболочка способна действовать вплоть до того момента, когда все его клетки Здоровья заполнятся аггравированным уроном. Только после этого Сади́х умирает, и все годы, которые он прожил сверх своего естественного жизненного цикла, настигают его тело и заставляют труп сгнить за считанные минуты. После того, как тело рассыпается прахом, часть его вечной души отправляется ждать своего хозяина, и уже через год и один день после смерти Сади́ха Восставший способен призвать своего верного раба из мира мёртвых. Мумия, потерявшая компаньона, может вернуть его в мир живых, просто коснувшись части останков Сади́ха и вдохнув в него собственную жизненную энергию. Воскрешение слуги заставляет Восставшего израсходовать *уровень* Воли, после чего тело Сади́ха возвращается в здоровую форму за считанные секунды, исцеляя несколько очков аггравированного урона, точное число которых равно текущему показателю Сехема мумии. Если же господин не желает или не может воссоздать слугу из фрагмента его тела, его душа просто остаётся где-то внутри бессмертного духа мумии, как тень воспоминания, которое никогда не тускнеет и лишь мерцает, напоминая о себе.

Когда спутник мумии умирает, а его душа растворяется в вечной сущности своего господина, тот может воззвать к его имени, чтобы воссоздать память о времени, когда они были вместе, и укрепить *собственный* дух в борьбе за великую цель своего Судьи. А потому один раз за историю

Восставшие получают бонус +2 к одной конкретной проверке дегенерации благодаря воспоминаниям о своём покойном Садихе.

Переплетённые судьбы

Садих рассматривается как персонаж, обладающий силой Сехема, равной половине Сехема своего господина (с округлением вверх), но только в целях противостояния сверхъестественным воздействиям. Это магическое сопротивление всегда сохраняет инертность по отношению к Восставшему, создавшему Садиha. Таким образом, слуга мумии становится более восприимчив к мистическим способностям других людей, по мере того, как слабеет его хозяин и сокращается запас его Сехема.

Садих обладает иммунитетом к Недугу, а также наделён врождённым пониманием местонахождения своего хозяина благодаря его Сехему. По мере того как хозяин теряет силу, зов ложной жизни Садиha становится всё мощнее. Когда хозяин Садиha отправляется в длительное путешествие по Дуату, у Садиha остаётся лишь несколько последних дней, которые он может потратить на обеспечение безопасности своего повелителя. В течение одной недели после смерти Восставшего Садих утрачивает чистоту разума и должен просто найти себе место, в котором он сможет погрузиться в транс, напоминающий временную смерть. Как правило, таким местом становится заранее подготовленное убежище на некотором расстоянии от гробницы хозяина. Чаще всего это место подготавливают ещё до (или во время) Церемонии выгравированного сердца. Подобное места отдыха, скорее всего, будет содержать имущество практического значения, такое как одежда, деньги, оружие и, возможно, даже прочный автомобиль, способный выдержать несколько лет без ухода со стороны хозяина. В то время как некоторым слугам позволено спать в пределах гробницы их повелителя, большинство из них выбирают неприятные убежища, заброшенные здания или неглубокие могилы, в которые они смогут погрузиться после того, как потеря связи с хозяином оставит их в полуавтоматическом состоянии сознания.

После “смерти” тела Садиhов съеживаются и усыхают до тех пор, пока не начинают напоминать плохо сохранившиеся мумифицированные останки. Когда их повелитель возвращается в мир, Садих тотчас же пробуждается и безошибочно находит свой путь наружу. В отличие от пробуждения от обычного сна, пробуждение Садиha всегда носит внезапный характер, как и мгновенное омоложение организма.

Некоторые мумии поручают самым доверенным из своих Садиhов действовать в качестве своих представителей, когда они сами отправляются в загробный мир. Перед возвращением в гробницу мумия поручает Садиху завершить три задачи (вложив в эту команду очко Воли). Только когда все три задачи будут приведены в соответствие с волей хозяина, ложная жизнь наконец достигает сознания преданного слуги.

Эти задачи могут предполагать постоянную деятельность, с тем чтобы Садих продолжал оставаться и действовать в мире смертных до тех пор, пока мумия не пробудится снова. Тем не менее, столь длительные периоды активности без прямой поддержки хозяина могут нанести вред психической устойчивости Садиha, ослабив его понимание самой действительности. Этот ущерб может быть восстановлен только после того, как Садих получит определённое время для самоанализа и передышки, которую предоставляют ему иллюзии ложной жизни. *Садих, продолжающий действовать более чем одну-две недели после ухода его повелителя, получает штраф -1 на любые проверки дегенерации; если он продолжает действовать больше года, этот штраф увеличивается до -2.*

За пределами собственных возможностей, компаньон мумии способен взывать к силам своего повелителя. Хотя Восставший всегда узнаёт, что слуга обратился к его личным способностям, у него нет возможности уточнить, какую именно силу и с какой целью использовал его слуга. Восставший может запретить слуге рисковать использованием его сил, он не способен распределить режимы доступа, определяющие, к каким силам может прибегнуть Садих, а какие останутся под запретом. *Один раз за сцену Садих может применить одно из Призваний или Изречений хозяина.* Он может получить доступ к любому Призванию и Изречению, которое хотя бы раз использовалось повелителем в его присутствии. Если мумия позволяет слуге обращаться к его способностям, особые ресурсы наподобие очков Воли оплачиваются Восставшим, а не Садихом. Тем не менее, конкретные проверки основываются на характеристиках слуги: в этом (и только этом) случае считается, что Колонны Садиha равны Колоннам его хозяина.

Пять столпов силы

Также Садих может быть наделён Колоннами своего хозяина, если Восставший уже достиг высшего уровня понимания в одном или нескольких из них. Это означает, что когда одна или несколько Колонн Бессмертного достигает пятого уровня, он может распространить на своего слугу бонусы, перечисленные ниже. Садих может пользоваться *всеми* из этих способностей, если хозяин в совершенстве освоил все пять Колонн.

Непоколебимое сердце (Аб 5): Решительность Садиха достигает той точки, когда он начинает черпать силы напрямую в глубинах сердца своего повелителя. Садих получает +2 дополнительных дайса всякий раз, когда его игрок вкладывает очко Воли для получения бонуса к броску, что позволяет ему добавлять +5 дайсов вместо стандартных трёх. Эта способность не складывается с аналогичными эффектами, а потому бонус ограничен пятью дополнительными дайсами. Кроме того, попытки других персонажей понять мотивы, запугать или убедить в чём-либо столь преданного слугу получают штраф -2. Наконец, один раз за сцену Садих может наделить хозяина очками Воли, полученными в результате удовлетворения своей Добродетели или Порока. В этом случае он отказывается от этого преимущества сам и передаёт его повелителю.

Преданная душа (Ба 5): Садих получает возможность предчувствовать надвигающуюся опасность и постигать происходящее вокруг при помощи своей внутренней проницательности. Он прекрасно видит в темноте, игнорируя до -2 штрафных дайсов, которые обычно сопровождают проверки обычных людей, оказавшихся в темноте. Кроме того, Садих получает Преимущество *Чувство опасности*, а также дарует своему повелителю некумулятивный бонус +2 к проверкам Инициативы всегда, когда они действуют вместе.

Совершенное тело (Ка 5): Садих приобретает эффект *Быстрого выздоровления*, а его сущность черпает жизненную энергию в личности своего бессмертного повелителя. Кроме того, если они с Восставшим находятся рядом (то есть способны видеть друг друга собственными глазами или если их разделяют лишь несколько ярдов, число которых не превышает пятикратный рейтинг Сехема мумии), один раз за раунд мумия может передать своему слуге 2 очка тупого или 1 летального урона. Передача проходит в качестве пассивного действия. Садих не способен принимать на себя новые раны хозяина, если в настоящее время имеет хотя бы одно очко аггравированного урона.

Почтенное имя (Рен 5): Садих наделён правом говорить от имени своего повелителя, а также общаться непосредственно с мумией на любом расстоянии. В то время как определённую часть разговора ещё возможно подслушать, ответ учителя доступен лишь восприятию самого Садиха и не поддаётся даже мистическим способам распознавания. Если повелитель Садиха желает этого, он может говорить устами своего слуги, а также временно обмениваться с ним своими чувствами. Когда оба находятся друг рядом с другом, Восставший получает возможность заимствовать на одну сцену один любой Навык, известный его спутнику. Садих не способен использовать этот Навык, пока тот служит его хозяину. Тем не менее, мумия не способна использовать Навык Садиха для активации сил, результат которых модифицирует этот же Навык, поскольку само умение принадлежит не мумии, а её слуге. Иными словами, заклинание, повышающее Силу мумии, может быть использовано наряду с заимствованным у Садиха Навыком Холодного оружия, однако силу, требующая проверки Сообразительности + Холодного оружия + Рен, невозможно основывать на заимствованном у Садиха Навыке.

Теневая рука (Шеут 5): Садих наделяется постоянным бонусом +2 на проверки Скрытности и Кражи, а также может волшебным образом замаскировать своё лицо на целую сцену посредством вложения очка Воли. Эта особенность не способна послужить средством для имитации чужой личности, поскольку Садих не может контролировать чужое восприятие его ложного облика. Кроме того, когда Садих находится рядом с хозяином, один раз за сцену Восставший может поменяться с ним местами, просто отступив в тень в качестве пассивного действия. Восставший просто возникает на месте Садиха, который за мгновение до этого ныряет в ближайшую тень, словно втянутый в неё неведомой силой.

Нидадь Алхинди

Реплика: *“Я служу вам так же, как это делали предки моих предков. Меня ведут вперёд воспоминания моего отца, но я иногда забываю, где начинается его разум, а где заканчивается мой. Как всегда, госпожа, ваше присутствие помогает мне сосредоточиться на своей цели. Я больше не должен ни в чём сомневаться”.*

“Звуки борьбы стали ближе. Мы должны отвести вас в безопасное место”.

Биография: Нидадь вырос в Лондоне в конце девятнадцатого столетия. Его отец был дипломатом, а потому интересы Нидаля, возвращавшегося в академических кругах, в конечном счёте привели его к дверям Оксфордского университета. Именно в качестве исследователя он впервые побывал в Египте и обнаружил культ, который впоследствии стал центром всей его жизни и первым шагом на его пути к бессмертию. Восставшая по имени Ум Бенну выбрала его в качестве своего вечного спутника после того, как он организовал её побег из Ливии в 1926 году, а позже создал её культ в Бенгази. С тех пор Нидадь уже четырежды помогал Ум Бенну освоиться в современном мире, когда она пробуждалась от очередного сна. После особенно страшного столкновения с Шуанхсен и его приспешниками в 1960-х годах его разум окутал страх, заставляющий его неизменно возвращаться в воспоминаниях к той ночи, когда он едва не потерял свою возлюбленную хозяйку. Это событие стало поворотной точкой в его собственном восприятии своей судьбы. Размышления о том, как ему следовало поступить в тот день, в конечном счёте проникли в его фальшивую жизнь, наполнив её сомнениями. Сегодня Нидадь пытается преодолеть эти внутренние колебания, поскольку Ум Бенну пробудилась вновь и теперь нуждается в его поддержке. Остатки культа призвали её вскоре после восстания в Ливии 2011 года, стремительно перетёкшего в гражданскую войну. К сожалению, она была не в состоянии защитить своих подданных от преступников, которые напали на них, пока те готовили к транспортировке её реликвии. Теперь культ Ум Бенну уничтожен, и многие из её сосудов похищены. Нидадь пытается уговорить её перебраться в Италию или Чад под его защитой, где они смогут собраться с выжившими представителями культа и начать напряжённую работу по восстановлению прежнего могущества, возвратив себе украденные артефакты, пока Ум Бенну ещё обладает для этого всеми необходимыми силами.

Внешность: Нидаля отличают крупные руки и широкие плечи, подчёркивающие его физическое развитие. Почти шестифутовый рост позволяет ему добиваться внимания собравшихся даже тогда, когда рядом с ним нет госпожи Ум Бенну. Зелёные глаза и смуглая кожа придают ему сходство с турками – во всяком случае, с точки зрения представителей западной цивилизации, хотя большинство ливийцев предполагают, что он берберских кровей и прибыл из западной части из страны. Он говорит с безупречным ливийским акцентом и с лёгкостью пользуется местными оборотами речи.

Использование в игре: Нидадь – человек тихий. Он пришёл к убеждению, что его предки служили Ум Бенну уже неопределимо долгое количество лет, а странные воспоминания, которые посещают его в ложной жизни, в действительности унаследованы от отца или какого-нибудь неизвестного ему дяди. Он гордится этой вымышленной историей и пытается играть роль честного и достойного спутника. Когда сомнения переполняют его, он начинает тревожиться и задавать своей госпоже осторожные и не слишком удобные вопросы.

Концепт: Встревоженный компаньон

Повелитель: Ум Бенну

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2; Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3; Внушительность 1, Манипулирование 2, Самообладание 3

Навыки: Образование (Египтология) 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Ремесло (Ремонт) 3, Вождение 2, Кража 2, Политика 1, Скрытность (Слежка) 3, Знание улиц (Чёрный рынок) 3, Выживание 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Боевой Стиль: Бокс 4, Неутомимость 3 Язык (арабский) 3, Ресурсы 2

Столпы силы: Совершенное тело, Рука повелителя¹

Сехем: 4, применяется только при сопротивлении сверхъестественному воздействию

Воля: 5

Нравственность: 3

Добродетель: Вера (Нидадь считает Ум Бенну апологетом великого блага, а потому, даже если установление справедливости требует кровопролития, в конечном счёте Ум Бенну подарит миру куда больше, чем отберёт. Нидадь обладает ограниченным представлением о Судьях, а потому проводит аналогии между своими действиями и целями этих существ, как он их понимает. Тем не менее, он верит, что миссии Судей ведут к какой-то возвышенной цели).

Порок: Гордыня (Нидадь исключительно горд своим местом по правую руку от Ум Бенну. Когда культ ещё не распался, он господствовал над всеми последователями Восставшей и даже позволял себе удовлетворять некоторые из своих самых ничтожных желаний благодаря своему

¹ По всей видимости, имеется в виду Шеневая рука.

положению. В действительности, Нидадь может даже нести часть ответственности за неспособность культа набрать новых последователей, поскольку большая часть его бывших подданных погибли в первые дни Ливийского восстания).

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 11

Размер: 5

Оружие/атака:

Тип	Повреждения	Запас дайсов
Нож	1(Л)	5
Пистолет	2(Л)	2
Кулаки	3(Т)	6

Броня: 0

Здоровье: 8

Примечания: В экипировку Нидаля входят нож, пистолет, чёрный спортивный костюм, кроссовки, старый джип и пачка наличных.

Шуанхсен

Жрецы Дуата учили своих подданных всему, кроме магии. Хотя простые обыватели Ирема могли выучить наизусть определённые формулы, только Шаньятэ были в состоянии творить подлинные заклинания. Тем не менее, это была не единственная причина, по которой жрецы-колдуны скрывали Искусство от разума непосвящённых. Они знали о двух величайших принципах, лежащих в самом ядре колдовской энергии.

Ничто не возможно достигнуть без боли. Ни одно существо не может отказаться от этой страшной цены.

Создать сорок два божества? Такой подвиг требует постине ужасающей платы. Шаньятэ отплатили за свой божественный статус рабами, заключённых и ссыльными – и каждого из них они бросили на съедение Аммут в ходе священного ритуала Атумра (“Заккрытие пасти”). Сначала они не хотели прибегать к этому методу (они не были извергами), но вне зависимости от того, с какой тщательностью они оскверняли трупы и подвергали пыткам души умерших, их деятельность не могла удовлетворить Пожирателя. На закате Безымянной империи Шаньятэ разработали Церемонию возвращения, которая обеспечила их безропотными слугами, которые должны были повиноваться им даже после того, как сами Шаньятэ займут троны божеств Дуата. Но наряду с Церемонией возвращения они придумали и другой ритуал, позволяющий отплатить дань Аммут. Это была церемония, позволяющая отправить в кровавые земли Аммут не отдельные души, а целые сонмы мёртвых людей. Вместо тщательно выкроенной и просчитанной Церемонии, наделяющей смертных силой Сехема и позволяющей им возвращаться в земли живых из Сошества в Сошествие, этот ритуал окутывал смертных лишь мощным саваном, не позволяющим их душам сбежать от Аммут после смерти. Это означало, что Пожиратель – Аммут –могла делать с подаренными ей душами что угодно, ибо во всём, кроме названия, они были жертвенными подношениями её монструозной сущности.

Так родились Шуанхсен, и Аммут упивалась их болью. Шаньятэ полагали, что жертвоприношение было всего лишь платой за обретение ими божественного положения, однако Аммут, потребовав от них именно такой платы, превратила однократную дань в долгосрочный вклад. Как и мумии, Шуанхсен получили возможность возвращаться в мир смертных, после чего умирать... и вновь становиться пищей своей госпожи. А по мере того, как Аммут вглядывалась в воспоминания пожранных её мервецов, у неё появлялось всё большее представление о тепле и цельности мира живых, к которому она начала питать особый интерес. Она захотела поглотить и его. И теперь у неё есть рабы, которые расчистят ей путь.

Рабы в любом мире

Каждый из Шуанхсен некогда был представителем одного из низших классов иремитского общества: рабом, пленником, прокажённым или чужестранцем, отказавшимся чтить богов и Судей Ирема. Когда Восставшие вспоминают о своей первой смерти, их внутреннему взору предстают величественные храмы и торжественные песнопения. Шуанхсен покинули этот мир безо всякой помпезности, хотя, вероятно, многие из них слышали нечеловеческие выкрики колдовских заклинаний Шаньятэ, раздающиеся вдалеке... А потом началась резня. Их связали,

бросили в яму и похоронили заживо. Некоторых разрубили на части солдаты Ирема. Другие погибли под блоками осыпающихся святилищ.

Шуанхсен спустились в Дуат целыми толпами, крича от ран, которые их убили. Лишённые оккультных знаний и обучения, которым жрецы-колдуны наделяли лишь полноправных граждан Ирема, большинство погибших даже не понимали, что их жизнь подошла к концу. Демоны, именуемые Губителями, бросились к ним, словно пастухи, загоняющие скот в стойбище. Они погнали охваченную ужасом толпу в глубокие каньоны, освещённые целыми стенами пламени. Шуанхсен бежали до тех пор, пока стены каньона не стали так высоки, что небо не скрылось за ними, а воздух не пропитала тьма, поскольку исполинские стены огня не оказались далёкими и холодными пятнышками, оставшимися за спиной. Демоны разорвали отставших на части, оставив лишь горстку выживших, которым предстояло войти в чёрное сердце Пожирателя.

Каждый из Шуанхсен по-разному вспоминают Аммут. Некоторые говорят о женщине в шкуре львицы, другие о колоссальном звере в пустынных песках или на троне жрецов-колдунов – однако конец у каждого воспоминания один. Аммут вырывала сердце жертвы из груди, отбирая вместе с ним и её душевный покой. Затем она начинала *есть*. Укус за укусом, она заставляла части смертной души умереть навсегда, пока от сердца не оставался лишь крохотный кусочек, содержащий последнюю частичку души обречённого Шуанхсен.

И даже эта частичка принадлежала Аммут. Шуанхсен хорошо понимают, что они безраздельно принадлежат своей госпоже, и когда они пробуждаются, они это вспоминают. Они вспоминают всё.

В тени чужого величия

Подобно тому, как Восставшие пробуждаются к жизни из одного Сощества в другое, это же делают и Шуанхсен. Их Сехем откликается на обороты Сотического колеса, загоняя их в новые воплощения. Некоторые собирают вокруг себя культы или возводят гробницы для обеспечения своей безопасности и подпитки сил. К несчастью для них, и то и другое даётся им с большим трудом, чем Восставшим, поскольку они пробуждаются с меньшим запасом Сехема и меньшей магической силой. Шаньюту никогда не предполагали для них обратной дороги в мир смертных, а потому, лишённые высших наград Сехема и специальной подготовки, Шуанхсен с трудом осваивают и новые Изречения. Тем не менее, за минувшие тысячелетия Шуанхсен лучше узнали своих сородичей из числа обычных Восставших и переняли их тактики. Некоторым даже удаётся достичь подобного могущества собственными силами. Большинство же просто отбирают знания у Восставших, охотясь за их Сехемом, Колоннами и оккультными знаниями.

Но даже если Шуанхсен и способны найти сосуды и обрести достаточно сил для того, чтобы поддерживать в них силу, охота на Восставших остаётся их ключевой целью. Избранники Шаньюту могут не помнить, что это они орудовали кнутами, клинками и калёным железом, собирая толпы рабов для своих господ, однако Шуанхсен помнят это с кристальной ясностью. Каждый из них *знает*, что мумии не были той элитой, которую они часто видят в себе. Шуанхсен помнят, что мумии были просто кастой рабочих, которые могли бы поддержать в своё время низшие, угнетённые слои общества, однако решили этого не делать. Вполне справедливо, что те, кто не выложился до конца в своей смертной жизни, не должен получить покоя и после её окончания – даже если эта жизнь оканчивается бесчисленное количество раз. По мере того, как столетия сменяют друг друга, а Восставшие продолжают развивать свои культы, гнев Шуанхсен растёт. Вместо того, чтобы восстать против своих господ *хотя бы* после смерти, они снова взяли за врученные им хлысты погонщиков.

Теперь Шуанхсен – рабы Пожирателя, однако если они и испытывают к Аммут ненависть, они редко тратят время на то, чтобы говорить об этом, и ещё реже они пытаются избавиться от её ига. Некоторые поклоняются ей, хотя в большинстве случаев они просто повторяют слова, переданные им её подлинными служителями. Она дала им средства для отмищения и призвала их выполнить общую миссию. Возможно, это даже оправдывает унижение, которое они испытывают на службе у Пожирателя, хотя это и не снимает с них тяжести рабского подчинения. Как и Восставшие, Шуанхсен несут в своём Сехеме определённые страсти и устремления, навечно вплетённые в саму энергию их жизни, однако эти стремления диктует им Пожиратель, а не Судьи Дуата.

Аммут голодна.

Хотя она наслаждается силой Сехема, она не испытывает в нём настоящей потребности, в отличие от Судей. Более того, вероятно, ей даже не нужны души, однако Безжизненные всегда воспринимают её волю как всепоглощающий голод. Когда Шуанхсен оказываются в мире людей,

их переполняет своеобразное сочетание голода и зависти – крайние демонические желания, которые нетрудно понять, учитывая их происхождение. Мощь и величие Бессмертных выводят их из себя, хотя талантливые оккультисты, духовные лица и некоторые другие души непостижимых смертных также могут вызвать интерес Пожирателя, а потому и её слуг.

Создание Шуанхсен

Шуанхсен напоминают Восставших тем, что они обладают небольшим запасом Сехема, который принимает форму саху. Они обладают духовными Колоннами и способны использовать их для повышения Атрибутов, укрепления плоти, активации Изречений и применения реликвий. Рассказчики могут использовать шаблон персонажей из числа простых мумий в качестве основы для создания Шуанхсен, опираясь, однако, на следующие изменения.

Нравственность вместо Памяти

Шуанхсен лишены характеристики Памяти и вместо этого полагаются на морально-этический кодекс Нравственности, применяемый и обычными смертными. Важнейшим элементом этого положения является то обстоятельство, что память Шуанхсен *не подвержена* тем же разрушительным эффектам, что и память Восставших. Они точно знают, кто они и какая судьба постигла древний Ирем. Равным образом, они помнят, какое место отвели им Шаньюту. Из-за травматического характера своего создания, а также практически полного уничтожения Пожирателем, Шуанхсен пробуждаются к жизни с Нравственностью 6 уровня и одним психическим отклонением. Многие обладают меньшими показателями этой характеристики и большим количеством отклонений, но даже самый безумный и чёрствый из них не страдает от уникальных психических отклонений Восставших. После того, как им удаётся поглотить плоть врагов или души союзников, их нравственный центр ослабевает ещё сильнее, а потому лишь немногие среди Шуанхсен действительно сохраняют свои первоначальные показатели Нравственности.

Безмолвие

Когда Аммут только задумала заставить Шуанхсен служить ей до скончания времён, она уже понимала, что в конце концов они попытаются воспротивиться её воле. А потому, предотвращая возможное вмешательство колдунов и Восставших в деятельность её вечных слуг, она наложила на Шуанхсен проклятие Безмолвия. Когда Шуанхсен произносит что-либо, что выдаёт в нём слугу Аммут или даже происхождение от рабов, покорённых Шаньюту (включая те ситуации, когда он косвенно намекает на эту возможность), мумия немедленно утрачивает очко Сехема. Это происходит всякий раз, когда он произносит соответствующие слова.

Безмолвие невозможно предотвратить посредством тех или иных уловок, поскольку само проклятие зиждется на стремлении мумии к коммуникации, а не содержанию конкретных слов. Одна из причин, по которым Восставшим почти ничего не удаётся узнать о захваченных Шуанхсен, заключается в том, что эти Безжизненные создания хорошо понимают, как быстро они утратят Сехем, если произнесут хотя бы несколько слов, а потому у них нет ни малейшего желания говорить с Восставшими о древнем мире. Безмолвие проявляется не только в умах Шуанхсен, но и в самом их Сехеме. Когда Шуанхсен провоцируют в смертных Сибарис ужаса, смертный разум не в состоянии спокойно реагировать даже на воспоминания о встрече с подобным созданием. Только если смертный получает исключительный успех в проверке Решительности + Самообладания (см. описание Сибариса на стр. 147), ему удаётся рационализировать этот опыт или просто забыть о встрече с чудовищем. Когда дело доходит до Недуга тревоги, Сибарис проявляется более ценным для мумии образом: в этом случае, когда Шуанхсен провоцирует в смертном Сибарис тревоги, он может выбрать, каким образом тот повлияет на смертного. Выберите один из следующих эффектов: Отчаяние, Культ борьбы со смертью, Суеверный материализм или Страх и замкнутость (Шуанхсен никогда не провоцируют эффект Наводнения Дуата). Кроме того, Шуанхсен могут принудительно распространять на всех окружающих Недуг тревоги (и только тревоги), но это стоит одного очка Воли за каждые 24 часа истечения Сибариса.

Слабый Сехем

Безжизненные обладают базовым уровнем Сехема, равным 3 – что лишь отражает подлинное могущество, которым наделены Восставшие. Безусловно, они начинают Сошествие так же, как и Бессмертные, однако вполне очевидно, что их деятельность на земле ограничена лишь непродолжительными периодами времени.

Таким образом, Шуанхсен вынуждены охотиться на настоящих мумий в попытке продлить свои собственные жизненные циклы. Кроме того, они способны осушать реликвии, однако этот процесс происходит совсем другим образом, нежели в случае с Восставшими. Шуанхсен должны *провалить* проверку Сехема (и речь идёт именно о проверке Сехема, а не броске на Сошествие), чтобы заставить артефакт направить своё могущество на свой болезненный Сехем.

Подобно Судьям, Аммут умело манипулирует Сошествиями своих вечных слуг, наделяя их определёнными целями. Шуанхсен могут “обнулить счётчик” Сошествия (см. описание Сошествия на стр. 153), когда они выполняют во имя своего повелителя одно из следующих действий:

- Поглощают плоть и душу колдуна или другого адепта мистических знаний.
- Уничтожают (желательно в ходе ритуального действия) реликвию, *не* поглощая её Сехем.
- Подталкивают смертного совершить убийство или самоубийство без использования сверхъестественных методов контроля над разумом.
- Убить одного из Восставших, вне зависимости от того, будет ли поглощён его Сехем.
- Украсть любой сосуд из гробницы Восставшего (срабатывает по одному разу в случае с каждой новой гробницей; по окончании истории счётчик обнуляется).

Одна Колонна

Аммут поглотила душу каждого из своих вечных слуг, оставив ему лишь одну последнюю Колонну, которая и позволила ей в дальнейшем вернуть их в царство живых. Все остальные духовные функции Шуанхсен цепляются за одинокую Колонну, которая выступает в роли спиритического “остатка”. Тем не менее, оставшись без поддержки других Колонн, этот духовный центр становится особенно сильным. Так каждый из Шуанхсен начинает игру с четырьмя очками этой единственной, ключевой для него Колонны.

Шуанхсен не способны восполнять запас Колонны посредством медитации, однако они ещё могут упрочнить свои души за счёт эгоистичного поведения. Шуанхсен восстанавливают по очку Колонны всякий раз, когда они потакают своему Пороку. Этот бонус дополняет стандартное вознаграждение в виде очка Воли.

Поглощение добровольцев

Шуанхсен способны восстанавливать силу своей Колонны за счёт жизненной энергии своих слуг. Это предполагает искреннее и добровольное желание жертвы отдать свою жизнь ради Шуанхсен, даже если в последний момент её и захватывают сомнения. Подобные слуги могут быть приобретены в качестве Слуг (см. стр. 116 книги **World of Darkness Rulebook**) или встречены в ходе истории. Этой же цели могут служить и Фазад (см. стр. 200).

Окультиное ограничение, требующее сознательного желания слуги принести себя в жертву своему господину, наложено самой Аммут, поскольку ей нужны не только души поглощённых существ, но и их *значение*. Отсутствие добровольного намерения пожертвовать собой ради хозяина ослабляет значимость жертвы, а потому души таких созданий лишены смысла. Попав в Дуат, они просто не смогут найти свой путь в поджидающую их пасть.

Для поглощения добровольной жертвы Шуанхсен должны установить с ней тесный физический контакт. В ходе мгновенного действия они способны разорвать дух своего слуги, после чего сделать проверку Сехема; каждый успех ослабляет один Атрибут слуги на единицу и преобразует это очко в пункт Колонны. Шуанхсен способны лишь поглощать пункты Колонн, не повышая их общего уровня, и они могут распределять их только между доступными им Колоннами. Каждый Атрибут соответствует определённым Колоннам:

- **Аб:** Сила, Выносливость или Внушительность
- **Ба:** Сила, Выносливость или Интеллект
- **Ка:** Сила, Выносливость или Решительность
- **Рен:** Сила, Выносливость или Манипулирование
- **Шеут:** Сила, Выносливость или Самообладание

Потеря Атрибута остаётся со слугой навсегда. Осушив Силу или Выносливость жертвы до нуля, мумия убивает его, в то время как понижение Социальных и Ментальных Атрибутов до

нулевой отметки просто лишает слуги способности к независимому мышлению и, в частности, отбирает у него возможность выполнять действия, связанные с этой характеристикой. Шуанхсен не способен применить эту возможность в случае с недобровольными жертвами и людьми, которым принудили к такому решению сверхъестественные методы контроля над разумом.

Несмотря на многовековые эксперименты, носившие непредсказуемый и поистине омерзительный характер, Шуанхсен так и не научился извлекать из смертных *уровни* Колонн. Иными словами, пополнять свою духовную энергию Шуанхсен могут за счёт простых смертных, однако для того, чтобы получить новые возможности, им нужна уже плоть Восставших.

Пасть Пожирателя

Аммут наделила Шуанхсен всеми необходимыми силами для того, чтобы они могли похищать силу Сехема из разумных существ посредством их поедания. Вложив очко любой из своих Колонн, мумия из числа Шуанхсен способна наделить себя широкой зубастой пастью самого Пожирателя. Пасть сохраняет свои эффекты до окончания сцены. В бою Шуанхсен способен укусить противника безо всякой необходимости заключить его для начала в захват, как если бы он использовал простое оружие, наносящее 2 (Л) очка повреждений, однако используя навык Рукопашного боя вместо Холодного оружия.

Шуанхсен способен отнять у цели, обладающей рейтингом Сехема (то есть, как правило, у Восставшего, хотя технически Шуанхсен способен пожирать и друг друга), очко Сехема. Он делает это каждый раз, когда наносит 3 или больше очков агgravированного урона при помощи Пасти. В этом случае жертва теряет очко Сехема и передаёт её нападающему. Эта жуткая рана предполагает буквальное откусывание и проглатывание заметного куска плоти, насыщенного Сехемом. Нанесение большего количества повреждений (то есть превышающего три уровня) не наделяет атакующего большим объёмом Сехема. Шуанхсен обязаны атаковать снова, если хотят получить ещё одно очко. Если жертва погибает от агgravированного урона, заполнившего все доступные клетки Здоровья, дополнительный урон всё равно не станет наделять Шуанхсен большим числом Сехема. Это правило действует даже в тех случаях, когда противник каким-то образом продолжает жить (как, например, в случае с Восставшими, укрепляющими свою плоть).

Эта методика позволяет Шуанхсен с относительной лёгкостью поглощать чужой Сехем, хотя подлинной наградой для них всегда оставались Колонны жертвы. После того, как Шуанхсен поглощает последний уровень Сехема жертвы, правила по использованию Колонн несколько изменяются. В тот момент, когда душа жертвы отходит в иной мир, Шуанхсен может украсть одно очко противника, добавив его к числу собственных характеристик. Обычно Шуанхсен выбирают те Колонны, которыми они не обладали до этой минуты. Кроме того, они могут использовать Пасть Пожирателя для того, чтобы похищать Колонны из простых смертных, однако Сехем обычных людей (при условии, что они не являются колдунами), носит особенно слабый и ненадёжный характер, а потому куда эффективнее считается поглощать Сехем добровольных слуг. Тем не менее, если Шуанхсен удаётся съесть сердце смертного, он получает очко Колонны по своему выбору.

После того как Шуанхсен поедает максимальное количество плоти, необходимой ему для духовного обогащения, зачастую он решает разорвать останки на куски или проглотить труп целиком, чтобы предотвратить возможное расследование (или лёгкий способ воскрешения, если речь идёт об убитом Восставшем). Любая плоть, употреблённая в пищу посредством этой способности, распадается в пищевode Безжизненного в пределах ближайшего часа. Тем не менее, учитывая размер тела, обычно на поглощение и переваривание целого тела уходит около пяти долгих часов.

Чужое саху

Шуанхсен никогда не получали благословенной возможности восстановить своё тело простым усилием воли, а потому они не располагают и способностью перевоплощаться в самих себя после смерти. Каждое сошествие в мир людей они начинают с поиска свежих трупов. Если мумия обладает культом, члены организации могут пожертвовать телом одного из своих представителей. В противном случае Шуанхсен, потерявший последнее очко Сехема или уничтоженный в ходе своего предыдущего воплощения, должен отыскать ближайшее непогребённое тело, принадлежавшее обычному человеку, не обладавшему никакими сверхъестественными способностями. Если тело освящено или ограждено другими ритуальными методами упокоения, Рассказчик может потребовать от игрока соответствующей проверки (обычно такая проверка

принимает форму состязания Решительности + Остатка Шуанхсен и Интеллекта + Оккультизма ритуалиста); в противном случае проверок не требуется.

После того как Шуанхсен пробуждается, его Сехем удаляет все раны на теле и заменяет их признаками травмы, которая некогда убила его самого. Например, Шуанхсен, погибший от обезглавливания, может страдать от кровоточащей раны, опоясывающей всю его шею. В остальном Безжизненные представляют собой промежуточное звено между телом усопшего и своим подлинным, древним обликом. Так, физически развитый Шуанхсен, поселившийся в слабом теле, быстро упрочнит мышечную массу. Кроме того, тела обладают тем полом, которым Шуанхсен готовы наделить свою новую оболочку. Многие из них соглашаются изображать представителей того пола, к которому принадлежали владельцы их тел. В целом подобная маскировка может сойти при взаимодействии с большинством окружающих, хотя близкие знакомые могут в конечном счёте и заподозрить, что даже самая необычная диета и вычурный макияж не способны настолько изменить их бывших друзей. Вне зависимости от своей внешности, Шуанхсен всегда были царями Безжизненных, и как таковые, они сами должны решить, какую форму примет их новое саху.

Остатки вместо суждений

Шуанхсен никогда не получали возможности заявить о себе перед Судьями. Вместо этого Аммут пожрала большую часть их душ, оставив лишь одну Колонну, едва поддерживающую их былую личность. Пожиратель пощадил разные компоненты души в случае с разными слугами, оставив своим рабам возможность сохранить основополагающую часть их сущности. Однако там, где Восставшие опираются на суждения, которые они выносят сами себе, Шуанхсен вынуждены цепляться за остатки былой души.

Мумия способна увеличивать Атрибуты так же, как если бы она была членом соответствующего суждения, однако она не способна восстанавливать очки Колонн методами, доступными для Восставших. Вместо этого Шуанхсен восполняют запас Колонн посредством особенно интенсивного потакания своей страсти:

Аб: Искажённая активность этих Шуанхсен превращает их в берсерков, убийц и маньяков. Они не способны в буквальном смысле *испытывать* эмоции, когда не соприкасаются с источником конкретного чувства. Такие мумии восстанавливают очки Колонн в ту минуту, когда позволяют себе удовлетворить желание, которое лучше было бы подавить. Один раз за главу они могут полностью восстановить запас Аб, поддавшись Пороку особенно неуместным образом.

Ба: Остаток Духа проявляется у Шуанхсен в стремлении к доминированию. Для такой мумии недостаточно просто обладать силой; Безжизненные должны демонстрировать своё превосходство, контролируя окружающих. Шуанхсен восстанавливает очко Ба в тот момент, когда принуждает другого человека выполнить задачу, которую тот считает безнравственной или омерзительной. Один раз за главу он может восполнить весь запас Ба, заставив своего “подданного” умереть во время выполнения его приказа.

Ка: Если Восставшие из числа Быкоголовых отличаются редким упорством, их братья из числа Шуанхсен страдают от подлинной мономании. После того, как Безжизненный принимает какое-либо решение, он устремляется к цели, сметая со своего пути смертных, богов и любых других существ, мешающих выполнению его миссии. Подобные Шуанхсен восстанавливает очко Ка, когда отказываются от возможности выработать новый план взамен старого перед лицом какой-либо угрозы. Один раз за главу такие создания могут восстановить все очки Ка целиком, если столкнутся со смертельной угрозой и проигнорируют её ради достижения намеченной цели (хотя Шуанхсен несколько легче сделать подобный выбор, чем смертным, поскольку они знают о возможности воскрешения или попросту возвращения на землю при ближайшем Сошествии).

Рен: Приверженцы имени отличаются страстью к эксцентричному поведению, возвеличивающему их сущность. Они жаждут признания и известности. Подобные Шуанхсен восстанавливают по очку Рен всегда, когда рискуют собственной безопасностью или выдают себя, нанося на место своего деяния некий символ, свидетельствующий о том, что этот поступок был совершён именно ими (это может быть личный знак, человек или даже определённая группа людей, которых они заставляют рассказать об увиденном). Один раз за главу они могут восстановить весь запас Рен целиком, если обнаружат, что кто-то по собственной воле начал интересоваться их личностью, записывая о них определённые сведения (не только имена, но и нечто такое, что характеризует именно их).

Шеут: Последователи Тени отличаются эгоистичным и несколько параноидальным поведением. Защитные инстинкты во много раз превосходят их жажду признания или сочувствия со стороны окружающих. Такие Безжизненные восстанавливают по очку Шеута, когда своевременно распознают какую-либо скрытую угрозу. Если им удаётся уничтожить такую угрозу прежде, чем она успевает обрушиться на них, они могут восстановить весь запас Шеута – со стандартным ограничением в один раз за главу.



Пожирание небоевых персонажей

Для упрощения математических расчётов Рассказчик может позволить Шуанхсен использовать “Поглощение добровольцев” на любых небоевых персонажах (см. стр. 203-205 основной книги правил), отбирая по два очка их Атрибутов и превращая их в один пункт Колонны. Как только такой персонаж утрачивает самый большой запас дайсов из всех, которыми он располагал, он умирает либо превращается в неуклюжее существо, лишённое всяких способностей и талантов. Рассказчику не следует беспокоиться о том, какие именно Колонны Шуанхсен поглощает, ослабляя подобную жертву. Поскольку он отбирает сразу два очка Атрибутов (вместо стандартного одного), недостаток конкретики здесь не играет никакой роли.



Призвания и изречения

Как и другие мумии, Шуанхсен входят в игру с тремя или даже большим числом Призваний. Приоритетом при выборе Призваний обладают Напасти, которыми их наделяет сама Аммут. Таким образом, Шуанхсен не обязаны удовлетворять каким-либо требованиям для получения новых Нападостей, однако в начале игры они должны выбрать хотя бы одно Призвание из числа Нападостей (в данном случае Напасть заменяет Призвание Гильдии, которое получают обычные мумии).

В отличие от Восставших, Шуанхсен начинают свою проклятую жизнь без каких-либо Изречений. Фиксированные модели иремитского чародейства им попросту чужды. Тем не менее, они способны освоить Изречения под руководством квалифицированных колдунов из числа других обладателей Сехема, хотя куда чаще они получают эти тайные знания путём пожирания саху Восставших. Если Безжизненному удаётся похитить у Восставшего более одного уровня Сехема, он забирает также знание одного Изречения своей жертвы. Для того, чтобы развить этот потенциал, Шуанхсен обязан потратить на освоение этого Изречения стандартное количество времени и усилий (включая очки опыта, если Рассказчик привык отслеживать развитие антагонистов), однако в таком случае ему уже не нужен учитель: мумия опирается на инстинктивное понимание магии, поглощённое вместе с плотью Восставшего. В пределах одного Сошества Шуанхсен способен похитить у *каждой жертвы* только одно Изречение. Наконец, Шуанхсен способны выучить Изречение (вложив стандартное количество времени, опыта и усилий) после того, как оказываются жертвами этого Изречения.

Хотя в случае с Призваниями Шуанхсен способны получить лишь те силы, требованиям которых они соответствуют, в случае с Изречениями они автоматически удовлетворяют любым предпосылкам. Тем не менее, Шуанхсен обязаны найти способ оплаты второго и третьего уровня Изречений, похитив у соответствующих жертв хотя бы по одному очку необходимых Колонн.

Напасти

Подобно хозяину пса, предназначенного для собачьих боёв, Аммут бьёт, наказывает и тренирует своих рабов, поддерживая их в надлежащей форме. Хотя Шуанхсен вполне могут осваивать и стандартные Призвания, они также используют эманации собственных искажённых, обглоданных душ, известные как Напасти.

Напасти отличаются необычайно мощным характером, однако всегда наделены определённым видом проклятия. Большинство из них требуют не только проверок Нравственности, но и удовлетворения соответствующих Пороков (зависящих от конкретной Напасти). Если значение Нравственности (или Памяти) мумии превышает максимальный рейтинг, указанный в описании этой силы, мумия утрачивает доступ к эффектам этой Напасти – однако в большинстве случаев

они продолжает испытывать пагубное воздействие его проклятия. Кроме того, при определённых обстоятельствах Напасть может вызвать реакцию, опасную для самого заклинателя.

Ниже приведены примеры Напастей, которыми Пожиратель мог наделить своих вечных слуг. Рассказчики вполне могут придумывать и другие Напасти (снабжёнными соответствующими проклятиями), основываясь на общей тематике этих пагубных сил. Восставшие, пережившие столкновение с Шуанхсен, иногда обнаруживают, что невольно освоили ту или иную Напасть, однако только Шуанхсен могут пополнять список известных Напастей с самого начала, удовлетворяя лишь указанным требованиям и культивируя в себе достаточное презрение к милосердию, чтобы освоить подобные силы. И всё же, в то время как Напасти считаются инструментами Шуанхсен, ими могут пользоваться и другие мумии, осмелившиеся их изучить (или, в некоторых случаях, обнаружившие их в своей памяти).

Смертоносная тень

Требования: [Нравственность] 7-, Шеут2

Эффект: Манипулируя своей тенью, словно марионеткой или домашним питомцем, мумия способна нанести удар по тени собственного врага, трансформировав травму Шеута в совершенно реальное физическое ранение. Тень самого Шуанхсен превращается в когти, челюсти, щупальца или клинки – что угодно при том условии, что трансформация обязательно должна соответствовать его личности.

Мумия может использовать эту силу в любой затенённой области, что исключает из списка доступных локаций любые места, наполненные ярким светом, а также полную темноту, в которой попросту нет теней. В таких местах чудовище может использовать свою тень как оружие, которое наносит от 1 до 3 очков повреждений, в зависимости от уровня освещённости самой области. Для атаки используется бросок Ловкости + Холодного оружия (+ бонуса, равного рейтингу урона). Тень охватывает 10 ярдов вокруг Шуанхсен и наносит летальные повреждения, однако её невозможно использовать для захвата врагов или манипулирования объектами.

Инициатор действия не атакует врагов напрямую: вместо этого он разрывает саму их тень. Как правило, жертвы не способны применять свою Защиту для смягчения подобных атак. Когда тень Шуанхсен поражает тень противника, в соответствующих местах на теле врага появляются кровоточащие раны.

Проклятие: В случае полного провала, возникшего при использовании этой способности – а также в тех случаях, когда бросок даёт больше единиц, нежели 8, 9 или 10, тень агрессора оборачивается против него самого. Рассказчик делает бросок на Шеут + локальный модификатор урона каждый раунд, пока агрессор не покидает область, покрытую тенью (то есть не оказывается в освещённом месте или полной темноте) либо пока он не вложит очко Шеута, чтобы успокоить и задобрить порождённое им же чудовище.

Пиршество Пожирателя

Требования: [Нравственность] 6-

Эффект: Имитируя самого Пожирателя, мумия получает возможность омолодить себя посредством поглощения свежих человеческих сердец. В такой ситуации он мгновенно восстанавливает очко Воли, а игрок делает бросок на Сехем. Если проверка даёт успех, мумия обнуляет счётчик Сошествия для текущего уровня Сехема. Сердце должно быть достаточно свежим, и хотя органы, подготовленные для трансплантации, могут удовлетворить этому требованию, большинство Шуанхсен стараются раздобыть ещё тёплые сердца из груди своих жертв. Эта способность не действует при использовании сердец Восставших, Безжизненных и других представителей мира нежити.

Проклятие: В течение всей следующей сцены после пожирания сердца мумия слышит укоряющие шёпоты своей жертвы. Она рискует спровоцировать проверку Нравственности за совершение преступлений, соответствующих уровню Нравственности самой жертвы (каким он был в момент смерти), однако при броске на дегенерацию мумия использует запас дайсов, соответствующий её собственной Нравственности. Учитывая нравственное состояние среднестатистического Шуанхсен, как правило, эта проверка оканчивается нравственной дегенерацией – а потому некоторые Шуанхсен пытаются смягчить эффект проклятия, питаясь только сердцами грешников.

Червивое сердце

Требования: [Нравственность] 5-

Эффект: В каждой мумии скрыты таинственные следы гнили и разложения. Направляя эту энергию в нужное русло, Шуанхсен способен исторгнуть из себя плотоядного червя, который, однако, должен сначала быть создан в недрах его сердца. Когда мумия удовлетворяет свой Порок, он может отказаться от восстановления очка Воли и вместо этого создать подобного червя. Это также наносит очко агgravированного урона, поскольку червя приходится прогрызть себе выход на поверхность. Начиная с минуты создания червь продолжает ползать по телу мумии и расти, ожидая момента освобождения. Как только мумия отдаёт ему эту команду, длинный (около фута длиной), зубастый могильный червь вырывается из его горла и погружается в тело жертвы. Это позволяет мумии наносить агgravированный урон жертвам, заключённым в захват. Кроме того, мумия добавляет три дайса к самим проверкам захвата, пользуясь силой и грозным видом червя.

Если мумия убивает противника при помощи червя, тому удаётся прогрызть себе путь в сердце врага, что позволяет мумии восстановить все очки Аб (если она вообще располагает этой Колонной). Обратите внимание, что мумия может совмещать эту силу с Пиршеством Пожирателя в момент поедания человеческого сердца червём. Мумия способна хранить в своём теле лишь одного червя. За каждый час ожидания червь пожирает всё больше саху своего повелителя, нанося по очку агgravированного урона. Персонаж способен исторгнуть червя (после чего он превращается в чёрную жижу) в качестве мгновенного действия. Изгнав червя, повелитель получает одно последнее очко агgravированного урона.

Проклятие: Как только мумия осваивает эту силу, червь навсегда становится её спутником. Когда он находится в нематериальном состоянии, он реагирует на духовное состояние своего владельца. Если мумия удовлетворяет свою Добродетель и восстанавливает запас Воли, Аб наполняет её сердце отравленной энергией, заставляющей червя проявиться на материальном уровне. А потому каждый раз, когда мумия восстанавливает очки Воли благодаря своей Добродетели, она машинально активирует эту Напасть, получая соответствующие повреждения и страдая от всех пассивных эффектов, указанных выше.

Кровавый картуш

Требования: [Нравственность] 4-

Эффект: Мумия связывает имя союзника со своим. Объединяя оба имени в Кровавый картуш, Восставший или Шуанхсен способен передавать союзнику свои раны и болезни. В этом случае мумия выбирает цель среди множества людей, которые могли бы квалифицироваться в качестве жертвы, доступной для Поглощения добровольцев (см. выше): таким образом, речь всегда идёт о совершенно конкретных личностях, готовых пожертвовать своей жизнью ради мумии. (Это требование сохраняется даже в том случае, если Напастью пользуется один из Восставших). Персонажу необходимо узнать полное имя жертвы наряду с тем именем, на которое она откликается в повседневной жизни.

Сверхъестественные существа не могут быть связаны в подобный “картуш”. Для того чтобы активировать эту силу, мумия визуализирует слияние своего имени с именем жертвы. Оба имени отпечатываются кровавыми отпечатками на плоти протагониста (он сам выбирает место: самыми распространёнными считаются грудь, лоб и спина). Оттиски принимают форму картуша – свитка с овальными контурами, содержащего имена царей. После этого мумия получает очко агgravированного урона. До окончания сцены (или в течение часа) мумия и её жертва способны обмениваться травмами и другими формами физического состояния наряду с преимуществами, которые они могут получить благодаря удовлетворению своего Порока.

Всякий раз, когда мумия получает травмы, страдает от отравления и подвергается интоксикации, игрок делает бросок на Решительность + Выносливость + Рен – Самообладание жертвы. За каждое *дополнительное* применение этой Напасти в пределах сцены Рассказчик отнимает ещё по дайсу. Если бросок оканчивается успехом, мумия передаёт урон или иные формы физического состояния своему союзнику. В случае с простым физическим уроном мумия способна передать по два очка повреждений за каждый успех.

Персонаж может отменить эту силу в любое время в пределах сцены. Если она активирует её снова в этой же сцене, ей приходится получить ещё одно очко агgravированного урона, однако штраф за “дополнительное” применение силы в пределах одной и той же сцены обнуляется.

Проклятие: В случае полного провала мумия оказывается на обратном конце цепочки, связывающей её с союзником. С этого момента союзник может использовать Кровавый картуш в

обратном порядке, передавая мумии травмы и заболевания, полученные им в пределах сцены. Хотя союзник автоматически чувствует этот духовный контакт, ему необходимы особые знания (Оккультизм 3 или выше), чтобы использовать его. Кроме того, союзник узнаёт полное, настоящее имя мумии, а также получает возможность чувствовать влияние мумии на его личность, особенно если речь идёт о попытках мумии использовать его в своих интересах.

Бесчеловечное бау

Требование: [Нравственность] 3-

Эффект: Аура мумии вдохновляет окружающих на ненависть по отношению к определённым группам людей. Эта ненависть многократно превышает по интенсивности любые чувства, которые жертвы испытывают к тем же людям при обычных условиях. Когда мумия держит речь, её слова кажутся великой мудростью первосвященника или гениального оратора, а приказ ненавидеть ту или иную группу людей представляется жертвам божественной аксиомой.

При использовании этой способности мумия должна объяснить своим жертвам, что целевая группа людей отличается редкой подлостью или другими, ещё более отталкивающими качествами. Она должна провести границу между указанным коллективом и окружающими, опираясь на очевидные различия. Примерами могут (но не обязательно должны) служить религиозные убеждения, сексуальная ориентация, пол или национальность. Это различие не всегда бывает точным и правдоподобным: мумия вполне может использовать те же общие или даже вымышленные классификации, к которым прибегают любые другие фанатики.

По активации этой Напасти мумия проходит проверку Внуительности + Экспрессии + Ба, выбирая при этом конкретных жертв. Из броска мумии вычитается несколько дайсов, равным самому высокому показателю Самообладания, присутствующему в выбранной группе смертных. Кроме того, каждый дополнительный человек после первого налагает дополнительный штраф -1. Тем не менее, мумия не обязана выбирать своей целью каждого, кто находится в её присутствии и к кому она обращается с речью. Так, она может излить свою ненависть даже на большом митинге, однако самые искренние слова направить только на горстку “избранных” в переднем ряду.

Если бросок приносит исключительный успех, жертвы пойдут даже на преступления против собственной Нравственности в полной готовности сделать всё для уничтожения объекта своей ненависти. Такими преступлениями могут стать воровство, вандализм и даже убийства. И всё же даже такие союзники не станут идти на чрезмерный риск, если только до этого мумия не сделала их своими лакеями другим образом. Несмотря на всё вышесказанное, смертные утоляют разожжённую в них ненависть в соответствии с индивидуальными предпочтениями. Воздействие этой силы продолжается на протяжении 24 часов. Сверхъестественные существа обладают иммунитетом к данной Напасти, однако их вполне можно сделать самими объектами ненависти.

Проклятие: На протяжении всего времени действия этой Напасти мумия страдает от эффектов Мании величия. Кроме того, если она допускает полный провал при броске активации, она сама становится целью ненависти, а смертные чувствуют непреодолимое желание пойти даже на самые отвратительные поступки (потенциально связанные с проверками Нравственности) в попытке заставить монстра страдать.

Создание Шуанхсен с опорой на хронику

Большинство Шуанхсен слабее Восставших (не говоря о том, что они уступают им в численности), а потому в игре они выступают прежде всего в качестве стандартных врагов персонажей. Вместе с тем, Пасть Пожирателя делает даже самого слабого из Шуанхсен запоминающимся противником. Если вы хотите использовать этих созданий для проведения именно таких, сугубо боевых столкновений, можете воспользоваться базовыми характеристиками Шуанхсен, наделив их лишь одной конкретной Колонной. Однако помните, что хотя Шуанхсен зачастую уступают протагонистам по силе, они по-прежнему представляют для них угрозу благодаря способности увеличивать Атрибуты и укреплять свою плоть, как это делают и обычные мумии. А потому, если вы предпочитаете более военизированный стиль игры, располагающий к уничтожению врагов целыми сонмами, ограничьтесь введением в игру простых смертных культистов или Амхата.

Как бы то ни было, некоторые Шуанхсен обладают достаточной силой, чтобы подняться до уровня второстепенных или даже главных антагонистов. Учтите, что получить силу подобного уровня может лишь тот Шуанхсен, которому удалось достаточно долго охотиться на Восставших – а потому любой представитель их расы, наделённый подобной силой, по умолчанию сделал уже

достаточно, чтобы заслужить ярость Восставших. Такие антагонисты могут возглавлять полноценные культы, обладать гробницами или заручаться поддержкой других Шуанхсен (особенно потому, что в крайнем случае это позволит им сожрать своих новых слуг для продления Сошествия). Аммут не особенно заботится о сосудах Ирема (хотя разрушение важного артефакта может принести ей немалое удовольствие), однако могущественные Шуанхсен понимают, насколько Восставшие одержимы поиском артефактов. А потому умный антагонист может обладать настоящим мистическим арсеналом, собранным не столько для его применения против врагов, сколько для подманивания Восставших.

Кроме того, могущественные Шуанхсен часто нацелены на совершенно конкретных Бессмертных. Некоторые из них просто долго следили за жертвами, чтобы использовать их слабые стороны в своих целях, однако некоторые помнят, кем эти мумии были в годы Ирема. Некоторые Шуанхсен испытывают такую ненависть к мумиям потому, что некогда были их слугами или расходным материалом для экспериментов с созданием *утеров*. Такие Шуанхсен ищут совершенно конкретных врагов из мести. Более того, находчивый Шуанхсен может использовать затуманенные воспоминания мумий для того, чтобы из воплощения в воплощение заставить их врасплох и наслаждаться их шоком, ужасом и страданиями.

Неферсобк: Крокодиля царица

Реплика: *“Я могу только представить себе удовольствия, которые вы испытывали все эти века. И хотя я не могу компенсировать их столь же сильной болью... о-о, я постараюсь хотя бы приблизиться к этому”.*

Биография: Неферсобк знает, что с ней обращались лучше, чем с большинством рабов. В забытые дн Ирема она служила бальзамировщикам. Поглощённая тяготами их работы, она никогда не сталкивалась с открытым насилием. Она была слишком умна, чтобы её убили в качестве жертвы очередного эксперимента, и в то же время слишком занята тяжкой работой, чтобы её отвлекали в попытках изнасиловать или надругаться каким-либо другим способом. Она была живым человеческим инструментом, обученным сшивать вместе разрозненную плоть и посыпать органы солью в соответствии с указаниями её наставников.

Однако в какой-то момент её хозяева сочли, что она принесёт больше пользы в мире мёртвых, чем в царстве живых. Тогда её хозяева не колеблясь вынесли ей смертный приговор. Убийство Неферсобк не было ни быстрым, ни безболезненным. Её хозяева из числа лекарей не были убийцами, а потому им не хватило мастерства, чтобы погубить свою жертву сразу. Они вытягивали из неё жизнь в течение одного бесконечного часа. За этот час она поняла лишь одно: боль причиняют люди, а не инструменты и лезвия.

Хотя её следующее пробуждение проходило уже в чужом трупе, в который она ворвалась с воплями боли и ужаса, Неферсобк стремительно адаптировалась к новому состоянию. Крокодиля царица располагала острым умом ещё до того, как её бросили на съедение Пожирателю. Получив же силу Сехема, её интеллект достиг необходимого уровня для того, чтобы и по сей день разрабатывать стратегии за пределами понимания любого смертного разума. Неферсобк преследует совершенно определённую группу Восставших (какую именно и сколько в ней осталось участников, должен определить Рассказчик), охоту на которую она ведёт из воплощения в воплощение в попытке обеспечить себя надёжным источником Сехема. Она поддерживает одну или двух мумий в состоянии жизнедеятельности – разумеется, взаперти в их собственных каменных саркофагах. Действия остальных она отслеживает через агентов, посланных в их культы.

Поняв, как работает Сотический цикл, Неферсобк попросила членов своего собственного культа пробудить её раньше его ближайшего оборота, в 2002 году. Пробудившись, она отыскала подходящего смертного и заставила его покончить с собой, чтобы поменяться с ним телами. Жертвой оказался Джон Дорис, греко-американский гангстер, специализировавшийся на краже антиквариата и предметов искусства. Она устранила его сообщников, задававших слишком много вопросов, и заменила их членами своего культа. После этого Неферсобк отремонтировала особняки Дориса в Икарии и Хэмптоне, освободив там место для новой тюрьмы, предназначенной для её “рабов” из числа Восставших. Она использовала культистов, служивших захваченным мумиям, для того, чтобы они вновь и вновь призывали своих господ обратно в земную реальность, что позволило Неферсобк питаться их силой из одного Сошествия в другое. Её собственные слуги также значительно упрочнили свои позиции, пока она находилась вне этого мира. Также они подыскивали ей несколько спортивных, красивых женщин, тела которых она смогла бы использовать для внедрения при ближайшем возвращении. Её организация лишена имени – в

сущности, Неферсобк сознательно запрещает им как-либо себя называть. Тем не менее, за пределами культа организация известна как “Глаз ящерицы” или “Крокодил”.

Крокодилья царица стоит у руля одной из крупнейших организаций, специализирующихся на похищении произведений искусства. Сторонние интересы в сфере торговли оружием и героином существуют только для торговли красивыми, редкими товарами, которые она так любит. Когда через организацию проходят сосуды затерянного Ирема, она отслеживает их и выходит на Восставших, преследующих ту же реликвию. Крокодилья царица использует этот позолоченный поводок, чтобы застичь жертву врасплох, после чего поглотить её силы и тело – медленно, шаг за шагом.

Как глава преступной организации, Крокодилья царица считает, что “заработала” своё место в человеческом коллективе. Когда опытные преступники замечают на товаре символ в виде глаза рептилии, они понимают, что эти предметы либо находятся под защитой царицы, либо как-то иначе относятся к её бизнесу. Люди, которые пренебрегают этим символом, заканчивают свою жизнь не самым приятным образом. Они, как правило, не умирают сразу: вместо этого они показываются спустя месяцы после исчезновения, истощённые, спятившие и ни капли не желающие рассказывать, что с ними произошло. В конце концов они умирают от инфекций, быстрых, нелепых несчастных случаев или же откровенных самоубийств.

Внешность: Неферсобк заимствует только тела красивых и сильных женщин с длинными тёмными волосами. В жизни она страдала от сколиоза и искривлённых черт лица – именно эти черты заставили её хозяев пропустить очевидные признаки её острого интеллекта. В шутку они рассказывали друг другу, что она обладает “красотой крокодила”. Даже сейчас, вне зависимости от тела, которое она заимствует, глубоко внутри она всё ещё страдает от следов своей жуткой кончины: кривые руки и ноги выглядят так, как будто они действительно покрыты трещинами и отказываются принимать нормальное положение. Она говорит слегка взволнованным, но всегда одинаковым тоном, который мало сочетается с её пустым и несколько отрешённым взглядом. Любой человек с хоть какой-то психологической подготовкой может распознать в этом отсутствии аффекта симптом душевной болезни.

В тисках Сибариса напуганные смертные чаще всего видят вытянутое, искажённое тело, покрытое зеленовато-медными чешуйками, наряду с лицом, на котором сияют большие и немигающие золотые глаза.

Использование в игре: Неферсобк – гений, однако никакие планы не наделяют её подлинным ощущением цели. Она не чувствует особой преданности к Аммут, считая Пожирателя скорее некоей космической силой, которую необходимо насытить и успокоить. За рамками элементарного выживания и почтения, она следует своим собственным целям, вместе с тем и не ставя перед собой каких-либо долгосрочных задач. Своим успехом она обязана длительному планированию своих ловушек, к созданию которых она относится как к сложным играм – забавным, однако в конечном счёте бессмысленным. В том, чтобы мучить Восставших, она видит редкую возможность испытать хоть какое-то удовлетворение и выплеснуть свою ярость. Она безвольно потакает этому устремлению ради того, чтобы подчинить себе как можно больше Восставших и заманить остальных в ловушки. Крокодилья царица обладает удивительной расчётливостью, позволяющей ей взвешивать на своих внутренних весах каждого встречного с целью определения потенциальных помощников.

Тем не менее, вместо того, чтобы находить подобное отношение со стороны Неферсобк отталкивающим, многие из её партнёров испытывают необъяснимое стремление угодить ей. Она, в свою очередь, награждает их за достижения и наказывает за проявления некомпетентности в зависимости от тяжести допущенной ошибки. Большую часть своих личных богатств она инвестирует в вознаграждения членов культа, развитие изобразительного искусства и приобретение товаров, которые, по её мнению, могут остаться в пригодном состоянии на протяжении веков.

Особые таланты к управлению окружающими Неферсобк проявляет тогда, когда её Сехем всё ещё способен поддерживать сверхчеловеческие показатели интеллекта. В эти периоды она записывает подробные планы по использованию своих подчинённых – не в последнюю очередь для того, чтобы в дальнейшем эти планы смогла использовать её более поздняя, “поглупевшая” версия. Это означает, что Восставшие могут обнаружить краткие записи её планов, написанные личным шифром, составленным на основе древнегреческого и иремитского алфавитов. Успешной проверки Интеллекта + Науки (Рассказчики могут установить штраф, который они считают уместным в той или иной ситуации), как правило, достаточно, чтобы расшифровать эти записи.

Как персонаж Неферсобк была разработана для того, чтобы действовать в качестве основного антагониста, способного натравливать на протагонистов простых бандитов, колдунов, более слабых Безжизненных или даже других Восставших, обманутых Неферсобк. Её темперамент был создан таким образом, что она может быть использована в качестве ненавязчивого “фонового персонажа” до тех пор, пока вы как Рассказчик не решите, что будет уместно ввести её в игру в качестве полноценного злодея. Она придерживается пассивной, но грамотной тактики поддержания “нейтрального режима” действий до тех пор, пока не придёт время перейти к действительно основательным и активным решениям. Определите, когда события игровой сессии наконец стряхивают с неё следы меланхолии, и добавьте к мотивам, описанным выше, новые детали, соответствующие духу вашей игры. В конце концов, события, происходящие в вашей хронике, должны служить развитию игровых персонажей, а не антагониста, а потому, если нужно, вы всегда обладаете правом внести изменения в её личность.

Концепция: Гений криминального мира

Остаток: Тень

Судья: Аммут, Пожиратель

Гильдия: отсутствует

Атрибуты: Интеллект 6, Сообразительность 5, Решительность 4; Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4; Внутренность 5, Манипулирование 4, Самообладание 4

Навыки: Образование 4, Рукопашный бой 2 (укус), Компьютер 1, Ремесло 3, Эмпатия 4, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 5, Расследование 4, Кража 4, Оккультизм 4, Политика 3, Коммуникабельность 4, Скрытность 2, Знание улиц 4, Обман 3

Преимущества: Союзники 4, Контакты 5, Культ (Тайное общество; Охват 4, Верность 4), Слуги 5, Ресурсы 5, Статус (криминальный мир) 4, Гробница (Геометрия 0, Защита [ловушки] 5)

Призвания: Невидимый шаг, Грозный дух, Смертоносная тень, Глас искушения

Изречения: Пробуждение усопшего, Господство над животными, Пасть Пожирателя (особая сила)

Колонны: Аб 4, Ка 3, Рен 3, Шеут 5

Сехем: 7

Воля: 8

Нравственность: 2

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гордыня

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 11

Размер: 5

Оружие/атака:

Тип	Повреждения	Запас дайсов	Особенности
Челюсти	2(Л)	7	Кража Сехема
Пистолет-пулемёт	2(Л)	7	Обойма 17+1; Диапазон 20/40/80; Автоматический огонь

Броня: 0 (Неферсобк может получить её, если сама этого пожелает)

Здоровье: 9

Отклонение: Меланхолия

Экипировка: Смартфон, планшет (подключенный к секретному серверу через рабочий стол), золотые ювелирные изделия древности, пистолет-пулемет в спрятанной кобуре.

Фазад: рабы других рабов

Будучи одновременно полубезумными слугами и охотничьими псами Безжизненных, Фазад (или “шелуха”, как их презрительно называют сами Шуанхсен) являются рабами жуткого голода, который и стоит у истоков всех величайших актов жестокости и нигилизма Безжизненных. Процесс их создания мало чем отличается от превращения человека в Садиха, однако существует и череда различий как явного, так и подспудного характера. Церемония выгравированного сердца становится настоящим кошмаром для потенциальных Фазад, которые часто превращаются в слуг Шуанхсен, поддаваясь их лживым увещаниям или обещаниям величайших сокровищ. В любом

случае, Шуанхсен сознательно ставят их перед испытаниями, которые разрушают как психологическое, так и физическое здоровье их будущих слуг. Побочным эффектом создания этих вечных служителей часто становятся амнезия и кошмары, однако некоторые Фазад сохраняют воспоминания и навыки из своей прежней жизни.

Фазад отмечены ужасающими следами по всему телу, включая кровоточащие раны и инфицированные участки кожи, которые медленно, но неизбежно поглощают их плоть. Старые представители этого монструозного коллектива слуг часто выглядят как полубезумные люди-зомби с холодными глазами и полусгнившей плотью, не ведающие ни покоя, ни удовлетворения – за исключением тех случаев, когда хозяин позволяет им вырвать крики и рыдания из живых существ.

В отличие от Восставших, Безжизненные могут поддерживать сразу несколько активных слуг, максимальное число которых равно значению их Сехема. Подобно Садихам Восставших, Фазад не стареют, а также приобретают трёхуровневый вариант Неутомимости. Они получают тупой урон от любых немагических атак, если только нападающие не используют пламя, а тела этих вечных слуг продолжают нормально функционировать вплоть до того момента, когда их клетки Здоровья заполняются аггравированным уроном. Лишь в этот момент их тела наконец сдаются.

Фазад может быть “воскрешён” хозяином тем же образом, что и Садих Восставшего, хотя раны, ставшие причиной его последней смерти, часто остаются на их истерзанных телах. Кроме того, показатель Сехема остаётся в силе даже после гибели Фазада, а потому, если Шуанхсен утратил очко Сехема после того, как создал Фазада, он не получает возможности воскресить его, не освободив для него место (то есть не убив одного из других Фазадов) или не восстановив прежний уровень жизненной силы.

Воскрешение Фазада становится возможным лишь через год после его гибели. Процесс его возвращения в прежнее получеловеческое состояние стоит хозяину *уровня* Воли (что делает подобное воскрешение редким событием). Сразу после удовлетворения этого требования тело слуги восстанавливает повреждения, собирая разрозненные фрагменты плоти воедино. Тем не менее, исцеление также имеет ограничение на устранение аггравированного урона. Фазад может исцелить только несколько очков аггравированных повреждений, точное число которых равно текущему показателю Сехема его повелителя. В отличие от Восставших, Шуанхсен не получают никаких бонусов благодаря воспоминаниям о рабах, погибших во имя их миссии, поскольку память Безжизненных не предназначена для такого сочувствия.

Наконец, омерзительный ритуал, наделивший Фазад бесконечной жизнью, придаёт им чувство вечного, но зачастую бессмысленного голода, который не позволяет им насладиться даже сомнительным покоем фальшивой жизни, в которую погружаются Садихи Восставших. Фазад обречены на вечное бодрствование, наполненное преследованием жертв во всех уголках земного шара, а потому они вынуждены удовлетворять свою неутолимую потребность в услужении повелителю. Таким образом, эти монструозные слуги Безжизненных получают постоянный штраф -2 на любые проверки дегенерации. Когда Нравственность Фазад неизбежно падает до нулевой отметки, они окончательно уподобляются зомби. Как бы то ни было, вне зависимости от уровня Нравственности, Фазад никогда не ставят под сомнение справедливость решений своих хозяев и выполняют любые их поручения с фанатичной преданностью до тех пор, пока их создатель не прекратит свою деятельность в этом мире.

Фазад, который ещё не утратил последние очки Нравственности, может использовать одно из Призваний или Изречений своего повелителя – хотя и с ограничением в один раз за сцену. Он получает доступ лишь к тем сверхъестественным силам, которые повелитель хотя бы однажды использовал в его присутствии. Если Шуанхсен позволяет слуге воспользоваться одной из его уникальных способностей, все расходы Колонн или Воли оплачивает повелитель, а не слуга. Броски, предназначенные для расчёта мощности заклинаний, основываются на способностях слуги, однако значения его Колонн считаются равными Колоннам хозяина. Вне зависимости от показателя Нравственности слуги, Фазад всегда обладают условным рейтингом Сехема, равным половине Сехема его повелителя, однако это допущение используется только в целях противодействия сверхъестественным силам других существ. Повелитель Фазада может использовать на своём слуге любые способности, игнорируя эту защиту.

Наконец, Фазад обладают чередой уникальных способностей, которые делают их неожиданно сильными оппонентами при столкновении с мумиями и их слугами. Укусы Фазадов наносят +2 очка летального урона, а сами слуги Безжизненных могут использовать обострённые чувства своих хозяев с целью определения источников Сехема. Последний дар функционирует аналогично

способности акул чуют кровь в океанских водах; она позволяет Фазаду определять “запах” Сехема в любом месте, будь то ветошь, реликвия или Восставший. Если слуга находится рядом с сосудом, он получает бонус +2 к попытке обнаружить эти хранилища жизненной силы (указанный бонус не суммируется в том случае, если сразу несколько слуг отслеживают один и тот же объект или цель).

Кроме того, Фазад получают одну дополнительную способность, основанную на ключевой Колонне их повелителя.

Ненасытное сердце (Аб): Фазад жаждет жизни, и аура его отчаяния высасывает надежду и сострадание из окружающих его существ. Таким образом, присутствие слуг Шуанхсен продвигает штраф -2 на Самообладание любых смертных в области. Кроме того, жертвы этой способности не получают возможности тратить очки Воли, если только подобная трата не служит условием активации мистических сил. Наконец, если смертный, как-либо связанный с мумиями (например, служащий членом культа или Садихом Восставшего), попадает под действие этой разрушительной ауры, мумия может вложить очко Воли вместо самого смертного.

Зовчёрной души (Ба): Фазад вызывает отрицательные стремления у окружающих его существ. Когда он находится рядом с другими созданиями, тем становится неожиданно трудно вытеснить навязчивые мысли и внезапные побуждения. Каждый, кто оказался рядом с таким Фазадом, должен пройти проверку Самообладания + Решительности или поддаться своему Пороку. В случае провала жертва этой способности начинает искать любые возможности для удовлетворения своего Порока, даже невзирая на то, что использование таких возможностей не предоставляет им стандартного шанса восполнить Волю.

Мёртвое тело (Ка): Плоть слуги с такой лёгкостью приспосабливается к рубцевым тканям, что приобретает необычайную стойкость. Фазад получает рейтинг брони 2/2 и один дополнительный уровень Здоровья.

Уродливая печать (Рен): Фазад выжигает на телах любых жертв, пострадавших от его нападения, мистический символ имени своего создателя, формируя незримую связь между такими жертвами и самим Шуанхсен. После этого Шуанхсен и его слуга получают некумулятивный бонус +2 к попыткам отслеживания или идентификации этих жертв до тех пор, пока рана не будет исцелена.

Вуаль самоотвержения (Шеут): Фазад приобретает столь незапоминающиеся черты, что нередко попросту игнорируется другими созданиями. Любые проверки, связанные с попытками такого Фазادا остаться незамеченным (такие как броски на Скрытность) получают +2 дополнительных дайса. Кроме того, попытки отследить или запомнить такого слугу получают равнозначный штраф -2. Смертные просто не запоминают достаточно примет или черт лица замеченного Фазادا, хотя в большинстве они помнят, что существо, с которым им довелось столкнуться, было обезображено или обладало следами некоего уродства.

Черволикий

Реплика: *“Я чувствую твой голод, хозяин. Освободи меня, и я разыщу тебе подобающее блюдо”.*

Биография: Черволикий служил своему хозяину более века, и за это время его сжигали, раздавливали, калечили и разрывали на части бесчисленное количество раз. В 1920-е годы культ Нуахры стал называть его Черволиким из-за личинок заразных мух, которые выпирали из его обезображенного лица и левой руки. Хотя сегодня личинки уже давно покинули его тело подобно тому, как ушёл в прошлое сам культ Нуахры, шрамы и язвы всё ещё испещряют тело этого бывшего смертного. Теперь он носит прозвище Черволикого вместо собственного имени, поскольку это слово несёт больше смысла, чем набор букв, которым его наделили полузабытые родители из его настоящей жизни – или той жизни, которую он воображал в промежутках между служением своему хозяину. По крайней мере один раз он погиб по вине могущественного Восставшего, который установил ловушку на его повелителя – и косвенно на самого Черволикого. Всегда, когда Нуахра выходил из подобных случаев победителем, он вдыхал в Черволикого новую жизнь, демонстрируя свою силу – и свою безграничную жестокость. Однако когда Черволикий остаётся один, он пытается вспомнить, чувствовал ли он хоть какое-то подобие облегчения или покоя в минуту смерти. К сожалению для него, его память безмолвствует в ответ на эту загадку.

Внешность: Черволикий служит живым воплощением представлений о ходячих трупах. Его лицо заменяет жуткая маска плоти, разорванная и изрезанная болезнями, лезвиями и паразитами. Чаще всего он скрывает своё уродство за толстыми бинтами и тяжёлым пальто, особенно когда

ему приходится передвигаться среди живых, однако когда ему необходимо вступить в борьбу с противниками, Черволикий предпочитает открывать свои раны, чтобы вселить в их сердца настоящий ужас.

Использование в игре: Нуахра всегда был охотником и скитальцем, а Черволикий – его излюбленной гончей. Будучи наиболее информированным из представителей свиты этого Шуанхсен, Черволикий возглавляет рабов Нуахры, когда им приходится штурмовать крепости или гробницы Восставших. Черволикий находит подлинное наслаждение в устранении конкурентов своего повелителя, ослабляя их оборону и переманивая их союзников, пока Нуахра исследует уязвимые точки самих противников. Когда он остаётся один на один с собой, как правило, он погружается в тихое и бездеятельно созерцание, но в присутствии своего хозяина он начинает льстить и выслуживаться. Наконец, когда повелитель объявляет о начале охоты, поведение Черволикого приобретает громкие и театральные черты, во многом ассоциирующиеся у него самого со злодеями из произведений искусства.

Концепция: Смертоносный охотник

Повелитель: Нуахра

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 1; Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 2; Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 4

Навыки: Атлетика 3, Компьютер 2, Расследование 1, Кража 4, Окультизм 2, Скрытность 2, Знание улиц 4 (ночная жизнь), Обман 2 (маскировка), Холодное оружие 4 (ножи)

Преимущества: Стремительные рефлексy 2, Боевой стиль: Два клинка 4, Быстрый бег 2

Влияние повелителя: Мёртвое тело

Схем: 1 (используется только в случае противостояния сверхъестественным силам)

Воля: 5

Нравственность: 3

Добродетель: Стойкость (Несмотря на все оскорбления и унижения, которые Черволикий вынужден терпеть со стороны повелителя, он убеждён, что его настойчивость в конечном счёте будет вознаграждена).

Порок: Зависть (Живые существа вызывают у Черволикого голод и жажду их подлинной жизни. Он тяготится своей неспособностью насладиться радостями и гармонией человеческого бытия, хотя в глубине души он и чувствует отвращение к неизбежным слабостям и краткосрочности такой жизни. Величайшим же оскорблением из всех Черволикий считает необходимость прятаться и скрывать свою истинную сущность от таких жалких созданий, как люди).

Инициатива: 10

Защита: 4

Скорость: 14

Размер: 5

Оружие/атака:

Тип	Повреждения	Запас дайсов
Укус	2(Л)	2
Ножи	2(Л)	8

Броня: 2

Здоровье: 8

Недостаток: Амнезия

Отклонение: Паранойя

Экипировка: Ножи, бинты, чёрное театральное пальто, чёрный балахон, сапоги.

Живые

В 2012 году на планете Земля проживало семь миллиардов людей. В Море Тьмы их численность составила ещё более внушительное количество душ. Даже если только один из тысячи смертных замечал хоть какие-то следы деятельности Восставших – испытывал странное чувство, глядя на кольцо в музее, ощущал неприятный позыв бежать прочь из древней гробницы или просто подавал мумии чашку кофе, даже не обращая на этого незнакомого посетителя особого внимания, – сумма живых людей, удостоившихся контакта с Восставшими, превысила семь миллионов. Кажется, будто это много. Однако если взглянуть на эти миллионы, можно задаться вопросом, а что они действительно заметили? Сколько посетителей выставки обратили пристальное внимание на кольцо вместо того, чтобы выбросить странное ощущение из головы и

перейти к следующему экспонату, или купить билет на следующее турне, или подать ещё одну чашку латте? В лучшем случае зову непостижимой древности уделит внимание лишь один процент смертных.

Один процент от такого количества по-прежнему составляет десятки тысяч, в которые, разумеется, входят культисты, не служащие Восставшему напрямую, суеверные археологи и бедолаги, выжившие после Изречения мумии. Не менее половины из них с успехом рационализировали этот опыт, спрятавшись за вуалью недоверия пережитого или увиденного. А потому лишь несколько тысяч смертных *на самом деле* идут по следу Восставших и продолжают следить за их деятельностью.

И не менее двадцати (если даже не сорока) процентов от этих последних тысяч составляют культисты самих Восставших, что оставляет здоровый остаток человеческого населения жить в тени Безымянной империи, где они смогут заниматься собственными делами и даже в крайних случаях оперировать лишь сочетанием любопытства и общих сведений об Иреме. Невзирая на это, в определённых случаях даже эти редкие смертные могут стать чем-то большим, нежели отвлекающим фактором в жизни Восставшего. И порой они превращаются в настоящую угрозу.

Мелкие группировки и неординарные личности

Некоторым представителям человеческой расы удаётся наткнуться на общие сведения о живом наследнике древнего мира, и в некоторых ситуациях они заикливаются на обнаруженных фактах. Впрочем, даже если они действительно готовы бросить всё и отправиться в погоню за мумией, потому что это наделяет их жизнь настоящим смыслом, такое решение говорит кое-что о прошлом подобных смертных. Такие люди преследуют мумий из катастрофического *отчаяния*. Работа, семья и связи становятся в таких случаях инструментами, необходимыми для завершения этих поисков, а не подлинными ценностями, которые следует развивать и лелеять.

Но нет ничего хуже, чем ситуация, в которых несколько таких смертных обнаруживают друг друга.

Суеверные гробокопатели

Он предложил мне два миллиона за маску. Я сказал, что он может искать другого кретина. Тогда он предложил три, плюс возможность переспать с его женой.

Профессор Блейк “Рождество” Крофт, археолог.

Будь это профессиональные археологи с целыми коллективами юристов за спиной и высокотехнологичной аппаратурой для экскавации древностей или полуголые беспризорники, обнаружившие слабое место в старой постройке, смертные иногда доставляют Восставшим немало проблем в лице расхитителей их усыпальниц. В сущности, обладание техникой и коллективом помощников под рукой не играет особой роли, поскольку угрозой для благосостояния мумии остаются любые незваные гости, сохраняющие бесстрашие, энтузиазм и хорошую реакцию на ловушки. Подобно муравьям, они успевают украсть всё, что не прибито к полкам гвоздями, и удрать с награбленным прочь.

Самые большие проблемы возникают тогда, когда удача (или результаты тщательного исследования) приводят их к настоящим вместилищам жизненной силы – сосудам. По мнению мумий, грабители имеют неприятную тенденцию высвобождать запечатанные в сосуде силы в самый неподходящий момент, после чего бросаться наутёк, оставляя бушевать за спиной всё крепнущие проклятия. В худшем случае (что означает: в случае с наиболее квалифицированными археологами), грабителям удаётся похитить или активировать сразу несколько артефактов один за другим, после чего вернуться в свои убежища спрятать награбленное понадежнее, пока непостижимая сила проклятия обрекает на гибель их компаньонов или детей. После этого многие из гробокопателей обвиняют в бедах самих Восставших, считая, что это они заставили их жён (или родственников, или других людей) обратиться против них или использовать на них жуткие силы реликвий. Гробокопатели редко учатся на своих ошибках.

Самые крупные и опасные коллективы грабителей предполагают деятельность преступной группировки (считайте их тайными обществами с Охватом 1 и Верностью 3) или университета (здесь речь уже идёт о предприятии, обладающем Верностью 1 и Охватом 3).

Охотники

Сдохни, порождение зла!

Янси Рэнд-младший, оружейник (последние слова)

Иногда вовсе не жадность, не похоть и не безумие заставляет некоторых людей бросать вызов Восставшим. Порой для этого достаточно лишь несложного сочетания фанатизма и страха. Они видят нечто, что выглядит странно или нарушает их ограниченное представление о “природе”, после чего они собираются вместе, размахивая факелами и вилами – или, если говорить о современности, видеокамерами и винтовками.

Бесстрашные охотники на чудовищ обычно желают лишь двух вещей, обе из которых одинаково пагубны для священной миссии любой мумии. Во-первых, они хотят выиграть бой, и в зависимости от того, где находится мумия кто на неё охотится, она может встретить как одинокого бродягу с дробовиком, так и хорошо вооруженное подразделение местных сотрудников правоохранительных органов с бронированными пикапами, артиллерией или высокотехнологичной аппаратурой для слежки (если их необходимо оцифровать в качестве “конкурирующего культа”, считайте, что они обладают характером *племени*, Охватом 1 и Верностью 2-4).

Во-вторых, они хотят доказать себе и всем окружающим, что они совершают *правильный* поступок. Утверждают ли они, что Восставшие предоставляют собой лишь демонов, прячущихся в обличье людей, или что это группа радиоактивных диверсантов, проданных мелким диктаторам после крушения СССР, они хотят доказать свою точку зрения любой ценой. Это означает, что в дополнение к попытке подорвать мумию в её же гробнице они могут ещё и вырезать её культ.

Назойливые исследователи

С измерителем явно что-то не так. Показатели демонстрируют...aaa!

Кандидат философских наук Леви Корнельсон(последние слова)

Вы не знали? Научные методы позволяют измерить Сехем. Такие могущественные силы, как те, что возвращают мумий к жизни из воплощения в воплощение, могут оказать значительное влияние на физический мир (особенно когда они выражаются через богоподобные Изречения). Физические действия оставляют следы в этом мире, и иногда такие следы можно обнаружить при помощи необходимого оборудования. Учёные способны обнаружить как “вспышки” Сехема (когда мумия только пробуждается к жизни, её уровень жизненной силы может быть обнаружен с расстояния в несколько километров), так и отдельные “искры” (излучаемые мощными Изречениями, хотя они несоизмеримо слабее, и распознать их можно только спустя непродолжительное время после высвобождения магии). В любом случае, при надлежащей подготовке учёные могут выйти на след источника этой жизненной силы. Всё, что они знают, сводится к фактам о существовании мощных спорадических импульсов. Они уже успели обзавестись достаточно смутными планами по превращению этой силы в надёжный источник энергии, однако сейчас они просто хотят найти причину возникновения этих импульсов и изучить их как можно подробнее.

Хорошо подготовленная исследовательская группа может стать ценным компонентом культа, который, вполне вероятно, сможет даже разработать устройства по распознаванию скрытых сосудов. Однако слишком активное сближение с коллективом таких учёных может привести к обнаружению мумий. Само собой, далеко не каждый поверит в открытие, однако для тех, кто сам сталкивался со свидетельствами существования мумий такие истории могут стать важным источником знаний (даже если эти знания будут сводиться к беседам об “энергетических паразитах из космоса” или “захватчиках из других миров”).

Самостоятельные культы Ирема

Не торопись приносить клятву верности. Однако помни, что тем, кто приносит нам эту клятву, мы заменяем мать и отца, мужа и жену, сыновей и дочерей. Мы станем всем в вашей жизни. И вы об этом не пожалеете.

Из руководства “Никтопических мастеров” (редакции 1979 г.)

В годы своего расцвета Безымянная империи достигала поистине колоссальных размеров, и стереть самые мрачные следы её существования не были в состоянии ни культы Восставших, ни разрушительные тысячелетия. Из поколения в поколение продолжают передаваться истории и легенды о древних наследниках этой могущественной империи, и порой за этими слухами скрывается деятельность целых династий. Иными словами, некоторые культы Ирема, не связанные с Восставшими напрямую, выдержали разрушительный бег столетий.

Некоторые из них поклоняются жутким Амхата, вдыхая жизнь в новых чудовищ и принося сосуды в жертву своим ложным богам. Некоторые следуют текстам, распространяемым

Шуанхсен, и используют указанные в них методы идентификации и борьбы с Восставшими для охоты на этих созданий, не понимая, какая грубая ложь порождает в них этот фанатизм.

Что ещё хуже, есть культы, которые отошли от своих обязательств после того, как их повелители из числа Восставших... сбились с пути. Многие из подобных организаций всё ещё исполняют волю своих ушедших хозяев, яростно отбивая сосуды у грабителей или настоящих агентов Дуата. И благодаря информации, полученной от самих Восставших, эти культисты хорошо представляют, какими методами лучше всего бороться с другими мумиями, проникать в их гробницы и устранять их собственные культы.

Однако самая страшная сторона этих культов заключается в том, что их убеждения достаточно близки к истине, чтобы представлять для мумий опасность. Все они имеют некоторое представление о жрецах-колдунах Безымянной империи, хотя они могут и не знать самого названия *Шаньюту*. Им известно лишь то, что существует клика неумирающих, но совершенно разумных существ, обитающих в некоем царстве, в которое невозможно войти физическим путём. Равным образом, они знают, что время от времени эти создания входят в мир смертных для того, чтобы выполнять здесь особые поручения потустороннего мира. Они могут думать, что борются с призраками, пришельцами, демонами или даже собственными завистливыми предками, но независимо от того, какие ошибки они допускают в деталях, их знания слишком близки к истине, чтобы мумии могли чувствовать себя в безопасности при столкновении с таким культом.

Помимо общих догадок о Дуате, подобные культы знают и другие секреты. Не каждый культ обладает сведениями по каждому пункту, указанному в этом перечне, однако большинство знают как минимум несколько таких истин, и они не стесняются применять их в деле, когда ситуация доходит до столкновения с мумиями. Особенно редкие сведения приведены в скобках.

- Наш незримый противник находится в поисках древних объектов, содержащих ужасающую силу (эти объекты представляют опасность для каждого, кто обладает ими. Их уничтожение может создать или высвободить жутких монстров).

- Самыми страшными представителями коллектива наших врагов служат мумии – разновидность нежити, слабеющая с течением времени (после начального периода “акклиматизации” эти существа приобретают человеческую наружность, хотя зачастую они сохраняют эту иллюзорную маску только в течение определённого времени. Боятся же они только пламени).

- По всему миру рассеяны культы простых людей, пытающихся пробудить к жизни своих ужасающих повелителей (нередко они связывают культуру своего тайного коллектива с языком и иконографией преддинастического Египта. Нападение на такие культы часто становится наиболее безопасным способом задержать пробуждение их бессмертных господ или даже полностью предотвратить их возвращение в земной мир).

- Тайная клика из мира теней поддерживает в сохранности множество гробниц по всему миру, которые часто выступают в роли убежища для их служителей из числа обычных людей (история этих гробниц нередко восходит к древнеегипетским временам, и их содержимое сохраняет свои мистические особенности даже в том случае, если его перевозят в новые земли. Смертные слуги часто возвращаются в эти гробницы. Также гробницы иногда служат складами оккультных сокровищ).

- Некоторые смертные заключают сделки с представителями этой потусторонней группы существ для того, чтобы продлить собственную жизнь (такие слуги проводят немало времени в состоянии, напоминающем сон или бред. Если предоставить им доказательства иллюзорности всего, что они увидели в таком сне, то воспоминания сведут их с ума).

Каждый из таких автономных культов действует по-разному, хотя большинство следуют моделям тайного общества или племени. Некоторые исполнены такой ненависти ко всему миру Восставших, что посвящают свою деятельность поиску и уничтожению людей, преданных Дуату. Другие сосредотачиваются на поиске артефактов, присваивая или уничтожая всё, что проявляет признаки оккультной силы. Тем не менее, наиболее опасными считаются идеологические группировки. Они ненавидят слуг Шаньюту не из-за того, кем они являются, а из-за того, что они делают. Они считают, что Восставшие и их смертные слуги играют роль пешек в руках озлобленных, бесчеловечных созданий, которые ненавидят свободу и жаждут поработить весь мир. Они не обязательно действуют исключительно насильственными методами и не всегда стремятся похитить сокровища мумий. Как правило, это просто заступники всего человечества, готовые героически отдать жизнь, чтобы обеспечить свободу своих детей.

Последняя династия (международная корпорация)

Чистота держит праведную длань над высокомерием

Корпоративный девиз Последней династии

Международная корпорация “Последняя династия” располагает собственным разделом в этой главе потому, что с точки зрения смертоносности это целый отдельный класс смертных, борющихся против мумий. Представьте себе сочетание научного любопытства и фанатичного устремления восстановить знания ушедших веков. Добавьте к этому несколько одержимых руководителей, разработавших метод превращения мумий в эликсиры долголетия, плюс секреты создания Амхата – и вы получите одну из самых ужасающих антагонистических группировок, не считая Шуанхсен.

Последняя династия отслеживает свою историю от того момента, когда Мухаммед Али-Паша Аль-Мас’уд ибн Ага взял под контроль Египет в 1805 году, сразу после падения непродолжительной оккупации наполеоновской армии. Во многом он полагался на помощь крохотной клики английских джентльменов: Адама Дрейка, эсквайра; Риза Трехарна, мэра в отставке, а также Джеймса Киллуордена, виконта острова Курке. История о том, как опальный юрист, военный хирург и дворянин без гроша в кармане смогли помочь Османским солдатам захватить контроль над страной сегодня утеряна – о чём можно только жалеть, поскольку она до последнего акта была пронизана бесчеловечным предательством, похищением древностей, гениальными военными операциями, попытками шпионажа через соблазнение, наглым блефом, пытками, маловероятными случаями побега и успешными маневрами в катастрофическом информационном вакууме, не говоря уже об эпизоде, в котором жизнь доброй дюжины пленных турецких солдат были ставкой в броске одной-единственной игральной кости. Хотя Мухаммед Али-Паша никогда не доверял Троим джентльменам (как они были известны в Египте), их интересы сходились достаточно тесно, чтобы он – пусть даже нехотя – признавал свою потребность в их помощи, особенно когда пришло время отправить своих подчинённых в Европу для получения образования.

Втайне от самого Мухаммеда Али-Паши, Трехарн заключил отдельную сделку с одной местной женщиной, которой он помогал избежать тяжёлых политических условий, установленных правителем. Взамен на согласие перевезти её троих дочерей и двух сыновей в Уэльс она приняла его в ряды Лоялистов последней династии. Этот культ был основан одним из Восставших, однако принялся за автономную деятельность после исчезновения своего покровителя и погрузился в секреты создания Амхата. Трое джентльменов с несвойственным им смирением приняли оккультное учение Лоялистов и заплатили за их секреты европейскими торговыми связями. От этой сделки выиграли все: Лоялисты смогли использовать связи джентльменов с наместником для того, чтобы оказаться на более тёплой стороне государственной политики. Джентльмены, в свою очередь, узнали о мистических достижениях культа, которые они использовали для того, чтобы добиться от турецких лидеров самых комфортных условий для поддержания британской оккупации. Они стали невидимыми паразитами, богатеющими на торговле египетским хлопком до Первой мировой войны, когда их сразил неожиданный удар, уничтоживший культ и рассеявший Лоялистов по всей Европе, Азии и Африке. Только в 1942 г. разрозненные ветви культа начали собираться вместе, поскольку один британский командир танковой дивизии понял, что некоторые из его египетских пленных знают секретные жесты тайного общества, в которое он вступил ещё в университетские годы.

После войны стало ясно, что единственной игрой, в которую теперь играл мир, стали коммунизм и мелкие конфликты деловых корпораций. А потому члены тайного общества подключились к этой игре в качестве международной корпорации “Последняя династия”, превратившись в лидеров фармацевтической промышленности в 1970-е годы. С тех пор бывший культ Лоялистов занимает достаточно видное место на рынке в качестве таинственной группы предпринимателей, обладающих ключевыми научными подразделениями в Северной Каролине и исполнительным штабом в швейцарском городе Тун (хотя в целях избегания строгого налогообложения они зарегистрированы на Сейшельских островах).

Большая часть продукции, производимой Последней династией, обладает совершенно естественным происхождением. Тем не менее, среди самых мощных препаратов встречаются экземпляры, насыщенные мистической силой Восставших. Время от времени корпорация начинает их распространение для создания заметной репутации в новой торговой области, после чего продолжают распространять те же лекарства уже без мистических компонентов внутри. В

конце концов, их запасы магической энергии чрезвычайно малы и весьма нестабильны. В сущности, само процветание их корпорации держится на *Церемонии золотого флакона*.

Последняя династия руководит действиями своих представителей по всему миру, направляя их на поиск новых реликвий. Многие из таких агентов и сами являются одержимыми антикварами, однако подлинными оккультными знаниями обладает только начальство – и да, Трое джентльменов по-прежнему здравствуют благодаря операциям по очищению клеток кожи (см. ниже) – что, в сущности, представляет собой лишь продвинутую версию Церемонии перламутрового фонтана. Все трое мужчин не торопятся самостоятельно принимать участие в поиске артефактов, зная, чем грозит проникновение в усыпальницы их хозяев (Риз Трехарн, в настоящее время известный как “доктор Рис Тромбли”, до сих пор находится на строжайшей диете и ежегодно проходит курс гастроэнтерологической реконструктивной хирургии после одного инцидента с обследованием древнеегипетского настенного изображения). Нет, они просто руководят поиском новых сокровищ, после чего используют их в качестве приманки для завлечения Бессмертных в расставленные ловушки.



Золотой флакон

Для проведения Церемонии золотого флакона смертному нужно довольно внушительное количество специализированных инструментов (каждый из которых должен быть отлит из чистого золота), контейнер, представляющий собой сознательное искажение традиционной каноны (опять же, созданный из золота без каких-либо примесей), яркое полуденное солнце и обездвиженное тело Восставшего. Разумеется, именно последний компонент служит наибольшим препятствием для проведения церемонии.

Начиная ритуал ровно в полдень, жрец приступает к чтению длительного и глубоко святотатственного (по ирemitским критериям) текста, пороча Судей, подрывая все их устои и дерзновенно объявляя о своём намерении обратить прахом их величайшие достижения. По мере того, как жрец читает этот порочащий текст, он разворачивает бинты мумии, а затем образует “отверстия” в определённых местах её тела, активируя таинственные мистические процессы в её организме при помощи вышеупомянутых инструментов. На физическом уровне это означает, что он протыкает кожу Восставшего и приводит к движению соответствующие органы (или, по крайней мере, их эквиваленты в саху Бессмертного). Речь идёт о пяти конкретных местах: селезёнке, сердце, лёгких, правой сонной артерии и левом глазном яблоке. Когда ритуал заканчивается, в переднюю часть черепной коробки Восставшего всаживают металлический стержень, после чего его тело переворачивают над вазами, подставленными под открытые раны. Золотистая плазма, вытекающая из тела Восставшего в этот момент, получила в терминологии Лоялистов последней династии определение “Испарения”.

За каждую Колонну, в которой Восставший обладает хотя бы одним неиспользованным пунктом силы, банка заполняется одним уровнем Испарений, а сам Восставший утрачивает по очку Сехема (хотя он и не способен потерять больше, чем у него осталось к этой минуте).

Пример: Когда культисты Последней династии захватили Илипена врасплох, он обладал седьмым уровнем Сехема. Он обладает Колоннами Ба 4, Ка 2, Рен2, Аб 1 и Шеут 0. Однако поскольку он пытается сопротивляться, ему удаётся сжечь несколько пунктов в бесплодных попытках вырваться. К началу церемонии он обладает Ба 2 и Ка 1. Если культистам удастся провести ритуал успешно, мумия сократит запас Сехема до пяти, а корпорация обзаведётся двумя единицами Испарений.

Иными словами, это Сошествие в его самой быстрой и разрушительной форме. К счастью для мумий, ритуал не всегда срабатывает. Иногда мумия лишь получает по очку летальных повреждений за каждое отверстие, созданное жрецом, и ещё одно – за внедрение металлического стержня ему в черепную коробку. (Само собой, корпорация располагает обширным штабом хирургов, которые пытаются свести к минимуму смертность пойманных жертв, однако церемония редко проходит без осложнений. Как правило, они просто пытаются поддерживать мумию в хорошей форме до начала церемонии и предпринимают попытки исцелить её раны, если она доживает до конца ритуала). Для того, чтобы заклинание сработало, жрец должен набрать два успеха в проверке Интеллекта + Оккультизма. Он получает только одну возможность сделать такой бросок, и никто не способен оказать ему помощь. А потому жрецы часто расходуют очки Воли, чувствуя по окончании церемонии катастрофическую усталость и раздражение. Если мумия

выживает, жрец может подождать, пока его узник восстановит духовные силы, после чего начать ритуал заново. Разумеется, вместо этого некоторые мумии находят способ прервать Сошествие здесь и сейчас.



Фармацевтическая продукция

Итак, что представляет собой эта загадочная субстанция – Испарения? Почему культисты Последней династии предпринимают такие усилия, чтобы приобрести её? Ответ заключается в том, что Испарения служат основой для ряда высокорентабельных процедур и лекарств. При грамотном смешивании одна доза такой субстанции может быть использована для производства следующих препаратов:

50000 доз препарата Amphlex™: Этот усилитель иммунной системы только недавно получил одобрение со стороны Министерства здравоохранения США, однако поскольку на территории Штатов распространяются базовые экземпляры этого препарата, лишённые Испарений, они никак не влияют на организм пациентов (это никому не вредит: речь просто идёт о массовом плацебо). Подлинные, мистически обогащённые образцы **Amphlex™** распространяются прежде всего в странах Африки, где всего одной дозы этого препарата оказывается достаточно для полного предотвращения ВИЧ. Если вы как Рассказчик нуждаетесь в доказательствах бесчеловечной деятельности Лоялистов последней династии, знайте, что это не тот случай. Трое джентльменов искренне напуганы колоссальными темпами развития СПИДа, а учитывая их возраст, подобная скорость распространения вируса кажется им даже более ужасающей, чем обычным людям. А потому они посчитали разумным сделать хоть что-нибудь для ограждения мира от этой заразы. Само собой, эта деятельность не лишена и торговой подоплеки: благодаря стремительно улучшающейся репутации их корпорация смогла заметно поднять цену даже на базовые экземпляры **Amphlex™**, лишённые Испарений.

2000 единиц Nortromadine™: По мнению большинства людей, слышавших об этом чудотворном лечащем средстве, существование **Nortromadine™** нисколько не отличается от других рассказов о волшебных средствах по исцелению даже самых чудовищных травм. Тем не менее, некоторые военные подразделения США в Ираке и Афганистане уже не первый год пользуются заказами на одиночные дозы этого препарата, эффективность которого они списывают на эффективную смесь адреналина, обезболивающего и усилителей свёртывания крови. В сущности, все вышеперечисленные компоненты действительно присутствуют в каждой дозе **Nortromadine™**, а потому даже если не считать чудотворной силы Испарений, описанная формула наделяет пациента +1 дайсом к проверкам оказания первой помощи. Тем не менее, настоящий образец этого препарата, насыщенный Испарениями, способен мгновенно исцелить очко летального повреждения безо всяких проверок. Последняя династия продаёт единичные экземпляры **Nortromadine™** Министерству обороны по цене 1000 долларов за 2 кубических сантиметра, а потому лекарством на данный момент пользуются только члены элитных подразделений, затраты на обучение которых (не говоря уже о расходах по проведению их рискованных миссий) оправдывают даже покупку лекарства по вышеуказанным ценам.

100 курсов Mendathinol™: Атлеты олимпийского уровня часто пытаются получить в свои руки **Mendathinol™** для того, чтобы удерживать позиции; те же, кто ещё не достиг пика своей карьеры, делают то же самое просто для того, чтобы использовать на ближайших соревнованиях суперстероид, обладающий не только удивительной эффективностью, но и абсолютно незаметным характером для любых медицинских тестов. Когда пациент принимает семь таких суппозиторий на протяжении двух недель подряд, **Mendathinol™** позволяет им быстро набрать мышечную силу, даже не приступая к физическим упражнениям (это известно только сотрудникам корпорации. Покупатели этого суперстероида даже не догадываются, что они могут прервать тренировки без малейших последствий). Что любопытно, в отличие от обычных стероидов, **Mendathinol™** не добавляет мышечной массы, вместо этого выжимая максимум из уже существующей мускулатуры спортсмена. Кроме того, стероид распространяет эффект на весь организм, предотвращая даже стандартные для других препаратов эффекты (вроде повреждения связок при подъёме непривычных для организма тяжестей). Любой смертный, принимающий **Mendathinol™** в соответствии с инструкцией, получает постоянный прирост в виде одного дополнительного очка к Силе и Выносливости.

Операция по очищению клеток кожи: Последняя династия никогда не предоставляла образцы этого средства ни Министерству здравоохранения США, ни другим правительственным органам. В сущности, лидеры корпорации даже не потрудились придумать этому средству товарный знак и название. Учитывая, что для проведения операции требуется полный блок Испарений, можно вполне уверенно заявить, что на рынке подобное средство не появится никогда: более того, по пять таких блоков заранее заготовлено на каждого акционера, исследователя и руководителя корпорации. Торги за саму возможность попасть в этот лист ожидания со стороны начинаются с одного миллиона долларов США, а цена самой операции попадает в категорию услуг, которые вообще может предложить клиент. Дело в том, что “операция по очищению клеток кожи” в действительности представляет собой окунание в подлинный фонтан молодости. Разумеется, для клиентов со стороны культисты Последней династии маскируют эту операцию под чередой инъекций, исследований и наполнения лёгких розовой слизью, насыщенной кислородом. В случае с некоторыми орудуют даже пластические хирурги. Тем не менее, подлинное лечение начинается лишь во второй день этой длительной серии процедур. Сами же члены культа начинают сразу с него, погружаясь в ванну, наполненную тёплой, бурлящей, перламутровой водой и выбираясь из неё человеком, помолодевшим на 20 лет разом. Седые волосы начинают приобретать естественный цвет, кожа становится более гладкой, ткани возвращают былую прочность, а ум восстанавливает свою молодую хваткость и остроту без ущерба знаниям и терпению, полученным с возрастом. Никто ещё не проводил эту операцию на человеке, не достигшем двадцати лет, и хотя в корпорации хватает исследователей, которые с радостью бы опробовали её на подростках, даже дети стоят во много раз *меньше*, чем полный блок Испарений – и разумеется, никто не собирается выходить из очереди просто ради того, чтобы какие-то социопаты в лабораторных плащах смогли *поиграть*.

Фонд охраны природы Киллуордена

Знаете ли вы, почему учителей и воспитателей из дошкольных учреждений заставляют пройти такое количество тестов прежде, чем им разрешат посвятить свою жизнь заботе о чужих детях? Всё это – для того, чтобы своевременно вычислить извращенцев. Даже самый безнадёжный болван из числа педофилов смекнёт, что лучший способ получить доступ к детям заключается в том, чтобы заслужить их доверие в качестве воспитателя.

Именно эта мысль подтолкнула Джеймса Киллуордена основать фонд охраны природы собственного имени. Руководители фонда занимаются любой деятельностью, которую подразумевает его название: покупают территории гнездования сов, оказавшихся в красной книге, оплачивают работу полевых исследователей, следящих за сохранностью диких животных, и организуют специалистам-биологам доступ к обширным журналам и базам данных самой Последней династии. Отдельные страны могут посвящать деятельность участников фонда устранению особых угроз, основанных на особенностях их территории, однако в целом Фонд охраны природы Киллуордена соперничает с программой защиты окружающей среды Объединённых Наций.

Иными словами, руководители фонда делают поразительное количество хороших вещей, учитывая, что вся эта деятельность служит лишь камуфляжем для тайных операций культа. Подобным образом школьный сторож может добросовестно защищать жизни 99% учащихся для того, чтобы время от времени подбирать себе новую жертву.

Главная же цель фонда заключается в том, чтобы определять местонахождение редких представителей псовых семейств, рептилий, кошачьих, медведей и птиц для их преобразования в Амхата (некоторые эксперименты проходят с пчёлами и скорпионами, однако обычно те реже оказываются в красной книге, чем кошки или египетские шакалы, чьи родословные всё ещё не были загрязнены за последние 5000 лет). Это бесчеловечное ответвление фонда, крадущее, разводящее и в итоге калечащее животных, находящихся под угрозой исчезновения, составляет лишь 2% от персонала организации. Вместе с тем, на оплату их деятельности уходит 45% всего бюджета.

В данный момент этот мистический филиал фонда обеспокоен прежде всего разработкой системы оценок оккультного потенциала животных. Господствующими считаются две теории – “ориджинизм” и “малеволизм”.

Ориджинисты считают, что чем ближе животное к своему аналогу, существовавшему в дни Ирема, тем лучше оно сочетается с богохульной магией Лоялистов. Таким образом, они пытаются изолировать вымирающие виды от генетического дрейфа более поздних веков, поддерживая их

существование в условиях, максимально приближенных к древности (среди других проектов ориджинистов особого упоминания заслуживает строительство биологического убежища для лявов Каср-эль-Фарафра в попытке отфильтровать все современные аналоги этих животных).

Малеволлисты, с другой стороны, утверждают, что именно редкость таких животных и делает их эффективными в ходе колдовских ритуалов Последней династии. По их мысли, святотатственная церемония по созданию Амхата подпитывается самим фактом причинения непоправимого ущерба природе. А потому, чем больше вреда жрецы наносят природе, тем эффективнее результат. По мнению малеволлистов, высшим достижением их мистической деятельности может стать убийство последнего представителя вымирающего вида. Ориджинисты пока берут верх над малеволлистами как в финансовом, так и в численном отношении. Тем не менее, малеволлисты куда напористее, а порой и откровенно безумнее.

ООО “Объединённые транспортные решения”

После серии убийств при помощи тайленола в 1982 г. Последняя династия предприняла ряд особенно интенсивных шагов по объединению всех операций своего коллектива. После того, как процесс изменения был завершён в 1985 году, ингредиенты компании стали храниться в частных теплицах и перерабатываться на личных заводах Последней династии. Лабораторные исследования и поставки также осуществлялись посредством собственной техники корпорации. Весь путь от складов до аптек препараты проделывали в грузовиках самой Последней династии. Как и в случае с фондом Киллуордена, большинство операций в транспортной отрасли абсолютно безвредны. Большинство людей, сидящих за рулём грузовиков корпорации и занимающихся обслуживанием оборудования (которое никогда не отмечено лейблом компании и всегда хранится в загадочных парках промышленного или экономического характера; даже номера телефонов и адреса изъяты из официальных пособий компании “по соображениям безопасности”), никак не связаны с деятельностью основной части культа. Однако вице-президент службы безопасности (водительские права которого в этом столетии выдают в нём некоего Дрейка Адамса) собирает обширные досье на весь персонал компании, ориентируясь прежде всего на промахи, ошибки, проступки и незначительные преступления, которые люди привыкли себе прощать, поскольку не знают о наблюдении. Так, если Троим джентльменам или одному из их настоящих агентов понадобится безлюдное место, чтобы припрятать (или хотя бы оградить от стороннего наблюдения) белый фургон... что ж, всегда есть сотрудник охранного агентства, который пообещает смотреть в другую сторону в обмен на обещание, что фотографии его любовницы никогда не всплывут на поверхность, или водитель, который с радостью выполнит незначительное поручение по сверхурочной перевозке груза взамен на согласие руководителя упустить из виду то обстоятельство, что на прошлой неделе он пришёл на работу в нетрезвом виде. Когда зловещие цели Последней династии требуют вырезать целый культ Восставшего, руководители корпорации могут быть уверены, что они всегда могут смешать продукцию в смертельно опасный микс, не привлекая внимания посторонних, упаковать её в нерабочее время и доставить точно в срок водителем, который понятия не имеет, что добровольно участвует в массовом убийстве.

Мёртвые

Учитывая бесконечный цикл смертей и перерождений, не следует удивляться, что души умерших играют значительную роль в жизни каждой мумии. От древних рабов Восставшего, служащих ему из-за принесённых некогда клятв, до супругов и членов культа и даже призраков тех усопших, которые прекратили своё земное существование по вине самих мумий, обитатели мира мёртвых вступали в контакт с Восставшими на протяжении многих столетий. Даже в тех случаях, когда привидение возникает *невследствие* действий (или бездействия) мумии, Сехем Восставших привлекает к ним призраков и других сверхъестественных обитателей мира мёртвых подобно пламени, манящему мотыльков. Какой бы ни была причина их присутствия, призраки должны служить вашей игровой группе живым напоминанием об ответственности, которую мумии несут за принятые решения. Пусть души усопших станут голосом или эхом, рассказывающим мумиям об их прошлом.

В целом можно выделить две основные категории призраков, обе из которых активно участвуют в жизни Восставших. В первую входят преданные союзники и служители, продолжающие выполнять свои обязательства перед мумиями даже после собственной смерти. Вторая составлена из разъярённых и мстительных душ, пытающихся найти покой через возмездие или разрешение своих дел на земле.

Благословенные мертвецы

Далеко не одна сотня смертных была ритуально убита во имя древних фараонов, однако во все времена хватало и тех, кто по собственной воле отдал свою жизнь за Восставшего. Готовые умереть или нет, члены культа всегда понимали, что их душа подчиняется воле мумии и должна служить одним из самых надёжных инструментов Восставшего. Именно таков один из самых доверенных союзников мумии со времён Ирема: древний служитель, исполняющий его волю ещё с забытых дней Безымянной империи. Преданные одновременно мумии и её Судье, целые культы *мёртвых* служителей зачастую сплываются вокруг земных культов Восставшего, образуя группы последователей мумии в мире Сумрака. Такие призраки одновременно поддерживают смертных помощников мумии и выступают в качестве особых агентов Восставшего, действующих в мире вечной тени. Души умерших способны реализовывать планы по шпионажу и наблюдению за конкурентами мумии так, как это не может сделать ни один смертный последователь Восставшего. А потому призраки часто выступают в качестве глаз и ушей Восставшего в тех местах, где персонажу вообще удастся найти помощников из числа мертвецов.

Разумеется, бестелесные слуги, способные одновременно передвигаться по миру мёртвых и оказывать хоть какое-нибудь влияние на физическую реальность, чрезвычайно редки, однако в тех исключительных случаях, когда Восставшему действительно удастся найти такого слугу (при условии, что тот будет не только активен, но и достаточно *разумен*, чтобы вообще понимать, что от него хочет Восставший), персонаж получает одну из величайших наград среди тех, на которые он может рассчитывать при взаимодействии с миром мёртвых.

Многие культисты считают, что после смерти каждому из них суждено вступить в контакт с силами, которые наделят их некромантической энергией, необходимой для более глубокого понимания той реальности, в которой живут все Восставшие. Это совсем не так. Когда смертный член культа действительно умирает, он попадает в коллектив других эфемерных помощников мумии, которые, тем не менее, сплочены скорее общей миссией, чем каким-либо пониманием подлинных целей Восставшего. Посмертные культы основаны на соблюдении эзотерических иерархий и догм, которые определяют, что душа усопшего вообще может узнать о деятельности культа. В самых редких случаях призрачный культ принимает в свои ряды только тех, кто и в смертной жизни принадлежал к определённой династии, служащей мумии. Смертные представители таких династий чаще всего поддерживают огромные святыни, посвящённые самым выдающимся и достойным из своих предков, что обеспечивает призраков этих предков необходимой энергией для поддержания своей посмертной деятельности. В свою очередь, призраки этих древних покойников часто действуют в качестве опекунов и следят за тем, чтобы каждый умерший член их династии получал своё место в посмертном мире. Такого рода договорённости между живыми и мёртвыми членами культов невероятно выгодны для Восставших, поскольку в указанном случае мумия может положиться на организацию, действующую с одной целью как мире живых, так и в мире усопших. Тем не менее, учитывая, что члены подобных культов связаны чрезвычайно крепкими узами и обетами, мумии следует учитывать, что когда у такого культа начинаются проблемы, они затрагивают членов культа в обоих мирах. Такого рода события могут произойти в результате войн, массовых самоубийств или даже перехода всего культа на сторону оппонента (*как насчёт Последней династии?*). Подобные случаи вполне могут повлечь за собой полное уничтожение культа Восставшего как среди смертных, так и среди мертвецов.

Несмотря на редкость призрачных культов, многие смертные предпринимают огромные усилия для того, чтобы заслужить место в подобном культе после смерти. В большинстве таких случаев предполагается, что мумия должна проследить за судьбой мёртвых представителей своего культа. Нередко это происходит в результате промывки мозгов каждого из культистов, а потому Восставший вполне может ожидать от таких помощников самого беспрекословного подчинения и послушания. Тем не менее, иногда происходит и так, что даже подобные договоры между культистами и Восставшим оказываются разорваны. В таких случаях мертвецы могут даже перевернуться на сторону других мумий, став настоящим проклятием своего прежнего господина.

Как бы то ни было, хитрая мумия всегда может найти применение призракам верных служителей, назначенных стражами самых ценных сосудов, жрецам, следящим за посвящением и магическим обучением новых культистов, и просто близким, которые будут по собственной воле действовать в интересах культа. Как правило, такие слуги не поддаются ни угрозам, ни подношению, ни мистическим способам доминирования, хотя если их повелитель сам относится к ним без особого почитания, иногда и они могут выйти из-под контроля. Даже самые

могущественные духи имеют границы терпения и порой доходят до той черты, когда они уже ничего не хотят выносить во имя данного обета. Слишком большое давление со стороны Восставшего – и призрак начнёт отказываться выполнять его поручения или даже сознательно действовать против него.

Иногда, впрочем, подобные души становятся тяжким грузом для мумии, вынужденной уделять им слишком много внимания. Их споры о тех или иных догмах и точных формулировках пророчеств могут длиться недели, месяцы или даже годы. Подобная “бюрократия” мира мёртвых может стать для Восставшего настоящей проблемой, учитывая, что Бессмертные ценят своё время на вес золота. Сошествие не ждёт, а потому исчерпывающие философские или психологические обоснования тех или иных вопросов могут занять уйму времени, прежде чем мумия и культисты придут к согласию. В лучшем случае это приводит к ужасной задержке в Сошествии. В худшем культисты приходят к выводу, что они не могут служить такому Восставшему, и переходят к новому господину. Но вне зависимости от исхода, по-настоящему мудрые и верные призраки могут предложить мумии ни с чем не сравнимую помощь, выступив в качестве её гида по миру прошлого. Иногда подобные духи оказываются единственными, кто может помочь Восставшему заново открыть для себя секреты своей древней жизни.

Разъярённые мертвецы

Забота и тщательное слежение за единством идеологии культа – подлинное искусство, которое требует тонкости, чувствительности, а когда того требует ситуация, даже способности вовремя доказать свою власть и готовность применять силу. Обычно этого достаточно, чтобы вернуть на место даже самых непокорных призраков. Однако в худших случаях души оказываются слишком озлоблены, растеряны или отчаянны, что превращает их в тёмные силы, действующие против интересов Восставшего.

Жестокие планы таких мертвецов варьируются от одного культиста к другому. Некоторые из них ищут лишь собственного комфорта и преследуют малозаметные цели – что, впрочем, ничуть не означает, что эти цели не могут застопорить миссию самой мумии. Существуют и другие, поистине безумные духи, которые не способны вытащить себя из того цикла страданий, в котором они оказались. Такие духи порой считают Восставших причинами этих вечных страданий, и хотя это может быть только личным мнением (или заблуждением) призрака, самые отчаянные из них могут настолько предаться своей внутренней тьме, что некоторым даже удаётся привлечь к своей личной вендетте Шуанхсен. Другие покойники более сдержанны и действуют в соответствии с некоей идеологией, поддерживаемые теми жуткими, древними силами, которые, вероятно, стояли за исчезновением самого Ирема.

Иногда Восставший оказывается только символом, позволяющим призраку выместить свою злобу. Порой ситуация даже доходит до совершенно безличных конфликтов, в которых мумия оказывается лишь случайно связана с ключом к разрешению проблем призрака или просто вмешивается в драматические события, требующие от призрака ответных действий. Наконец, иногда мумия просто становится очередным кусочком духовного паззла, который душа умершего пытается решить на протяжении столетий веков. А потому некоторые из призраков могут даже сотрудничать с мумией из общих интересов.

Тем не менее, подлинный ужас ожидает Восставшего в том случае, если ему суждено испытать на себе гнев отверженного или преданного любовника. Если верить поэтам, нет мук сильнее любовных – а для таких созданий, как призраки, подобное состояние иногда усиливается в сотни раз. Эмоциональная природа Сумрака иногда настолько сплетается с силой призрака, что создаётся разрушительное торнадо чистой мести и злобы. Хуже всего то, что подобные призраки не ищут спасения от своей идеологической проблемы или от одиночества. Такие души окружают Восставшего ради отмщения, иногда преследуя его по всему миру мёртвых, когда тот сам покидает царство людей. Иногда Восставшие даже не представляют, что может повлечь за собой столкновение с таким духом и как ему разрешить его спиритические проблемы. В других же случаях мумия точно знает, сколько разгневанных душ ждут малейшей возможности отплатить им за вековые обиды. Однако порой случается так, что Восставший считает подобное наказание справедливым и принимает на себя гнев разъярённой души – иногда в знак признания своих ошибок, а иногда – вследствие подлинного безумия, в которое сама мумия погрузилась на протяжении Сошествия.

Хотя разгневанные или напуганные призраки могут доставить мумии настоящую головную боль, они не всегда оказываются худшим, что вообще может ожидать Восставшего в этом мире.

Порой ситуация принимает даже обратный характер, особенно когда грабители, археологи или наказанные члены культа встречают ужасный конец в гробнице Восставшего. В дополнение к защитным механизмам самой гробницы призраки этих несчастных порой становятся очередным “уровнем безопасности”, ограждающим сокровища мумии от других неразумных смертных. Иногда мстительный призрак такого погибшего даже сознательно бродит по усыпальнице, преследуя нарушителей из чистого гнева.

Некоторые из таких призраков прекратили своё человеческое существование по вине очередной ловушки или обвала в пещере. Другие были убиты, принесены в жертву или загублены в результате пыток – также по воле Восставшего. А потому многие призраки выступают в роли оживших символов боли и злобы, бездумно жаждущих мести всякому, кто вторгается в их посмертное убежище. Хотя эти монстры часто считают (или, в случае с полубезумными духами, интуитивно предполагают), что их присутствие вредит мумии, в действительности они оказывают ей услугу, выступая в роли дополнительного защитного механизма – хотят они этого или нет.

Новые Нумина

Мумии обладают широкими связями с миром призраков. Это не только увеличивает диапазон спектральных явлений, с которыми они сталкиваются из воплощение в воплощение, но и влияет на Изречения, которые могут измениться в зависимости от способностей самих мертвецов. Следующие Нумина считаются необычными и достаточно редкими в мире призраков, но теоретически они доступны *всем* душам умерших. Некоторые из них требуют обладания другими Нумина в качестве предварительных условий.

Модификаторы к попыткам материализации указаны на стр. 210 основной книги правил.

Глаза мертвеца

Требования: Нарушитель или Ревенант

За счёт последовательного вложения двух пунктов Эссенции нарушитель или ревенант получает возможность видеть других призраков до окончания сцены.

Кожа покойника

Требования: Нарушитель или Ревенант

Путём вложения одного очка Воли и одного пункта Эссенции воплощённый дух переходит в состояние Сумрака и становится нематериальным на количество раундов равное Самообладанию или Решительности. В материальном мире он всё ещё сохраняет определённую внешность в форме размытого образа. Что касается нарушителей и ревенантов в нематериальном состоянии, то они могут получить вред от тех же источников, что и обычные призраки, будь это зачарованное или священное оружие. При условии, что ревенант успевает заметить направленную в него атаку, он может даже использовать этот Нумен исключительно для того, чтобы пройти сквозь вредоносный объект (если последний материален).

Полёт теней

Хотя духи могут ходить по твёрдой материи, главным образом они движутся с той же скоростью, что и в жизни. Однако расходуя очко Эссенции в день (или каждые пять раундов в случае с ревенантом), дух может парить или даже лететь над землёй со своей естественной скоростью (не покидая при этом пределов своих якорей). Очертания корпуса движутся за таким существом подобно клочьям разорванной чёрной тьмы.

Благословенная страсть

Требования: Страстная душа

Призрак приписывает одну из своих Страстей заданию, данному ему одним из Восставших. Отныне он неуязвим для священного оружия, и всякий раз, когда он выполняет действие, продвигающее его к цели и требующее проверки, целевое число броска уменьшается на 1. Призрак не может сознательно предпринимать действия, которые непосредственно противоречат этой Страсти, по собственному ли желанию или по принуждению.

Страстная душа

Требования: Неуправляемый

Некоторые призраки движимы внутренним стремлением достичь чего-то, некоей навязчивой идеей, которая привязывает его к людям, местам или даже предметам. Соответственно, такие призраки утрачивают свои якоря, Нравственность, отклонения (вызванные моральной дегенерацией), Добродетель, Порок и очко Сопротивления (или Самообладания в случае с обладателями Просветления в смерти). Вместо этого дух становится полноценной личностью, действующей по тем же правилам, что и обычные существа, а также ведомой тремя Страстями: чётко определёнными целями, такими как “Отомстить за свою смерть”, или “Повиноваться Имхотепу”. Всякий раз, когда призрак успешно предпринимает какое-либо действие, которое даёт успехи на пути к удовлетворению Страсти (то есть разрешению якоря; см. стр. 213 основной книги правил), бросьте один или несколько дайсов в соответствии со следующими правилами: один (если действие просто относится к цели), два (действие порождает определённый прогресс), три (действие позволяет добиться значительного прогресса), четыре (призрак находится в стадии завершения) или пять (действие позволяет удовлетворить Страсть). Каждый успех восстанавливает очко Эссенции. После того, как призрак удовлетворяет одну из Страстей, он может вложить десять очков Воли для обретения новой.

Мощь и свобода Страстей взимают с призрака немалую плату. Такой усопший получает 10 "постоянных" очков Эссенции, однако утрачивает по одному из них за каждую неделю (или день в случае с ревенантом), проведённую без попыток приблизиться к удовлетворению Страсти. Любая потеря становится *постоянной*, а потому, лишившись последнего очка Эссенции, призрак неизбежно погружается в неведомые глубины мира теней. В отличие от способностей настоящих, нечеловеческих *духов*, существующих по собственным законам и правилам, этот Нумен предназначен лишь для отслеживания деятельности бывших смертных. А потому каждый призрак вынужден неотступно следовать своим Страстям – или рискнуть погружением в бездну.

Вдохновение

Требования: Страстная душа

Вложив очко Эссенции и сделав успешный бросок на Могущество + Сопротивление или Внушительность + Решительность против проверки Самообладания + Решительности или Могущества + Сопротивления жертвы, призрак способен передать цели ощущение собственной страсти на один раунд за каждый успех. Наполненное Страстью призрака, существо вынуждено вложить очко Воли для сопротивления или немедленно приступить к совершению действий, которые могут приблизить призрака к его цели самым целесообразным и эффективным способом. В последнем случае жертва получает бонус +2 к любым действиям за счёт собственного желания помочь духу.

Нарушитель

Требования: Просветление в смерти

Призрак может украсть мёртвое тело для того, чтобы стать его новым хозяином. Для того, чтобы превратиться в такого Безжизненного ревенанта, ему не требуется обладание какой-либо эмпатической связью с трупом. Отныне ему не нужны Нумина для материализации и взаимодействия с физическими объектами, однако, с другой стороны, теперь он отрезан уже от других эфемерных созданий, которых он больше не может ни видеть, ни касаться. Условием для такого материального существования становится либо внешняя поддержка, либо повеление самой Судьбы, поскольку призрак не может вселиться в тело по собственной воле.

Нарушитель использует Физические Атрибуты, Размер, Скорость, фактор вида, соответствующие Преимущества (например, *Гигант* или *Сногсшибательная внешность*), а также любые другие характеристики жертвы, связанные с её телом. Нарушители не способны исцелять похищенное тело без использования специальных Нумина. Если тело будет уничтожено, призрак вырвется в мир теней с полным запасом Корпуса и продолжит существовать в виде бесплотного духа, однако в этом случае он потеряет все очки Воли и Эссенции от шока и боли. После смерти физической оболочки призраку необходимо ждать новой возможности занять тело покойника.

При внедрении в тело призрак утрачивает полный *уровень* Воли, получая взамен Страстную душу, Сифон, Волю от могущества, характеристику *Неуправляемый* и три других Нумина в качестве приложения к приобретению данного Нумена. Хотя нарушитель не утрачивает очки Эссенции из-за длительного игнорирования своей Страсти, он вынужден расходовать по одному

пункту Эссенции и Воли на рассвете каждого дня. Если призрак не может оплатить поддержание жизни в своём мёртвом теле, он утрачивает полный *уровень* Эссенции.

Кроме того, нарушители не способны удерживать в своём теле очки Эссенции, превышающие их постоянный уровень этой характеристики. В отличие от ревенантов, нарушители остаются уязвимы к священному оружию и обрядам изгнания.

Просветление в смерти

Душа умершего переживает чудесный опыт подлинного откровения, которое восстанавливает некоторые черты её утраченной человечности. Такой призрак утрачивает рудиментарные Атрибуты духов и получает назад все Атрибуты, Навыки и Преимущества, которыми он обладал в смертной жизни. В большинстве случаев эти призраки обладают Нуменом *Неуправляемый*.

Призрак способен восстанавливать Нравственность посредством совершения добрых дел (аналогично обычным смертным), однако он попросту не способен повышать эту характеристику за очки опыта или другими методами. Также призрак обретает возможность формировать якоря, вкладывая суммарно десять очков Эссенции и привязывая свою душу к конкретной цели, находящейся непосредственно в его присутствии. Максимальное число якорей определяет суммой Нравственности + Самообладания призрака.

Изменения в характеристиках влекут за собой и запасы дайсов, формирующихся при проверках материализации (отныне за манифестации отвечает бросок Внушительности + Сообразительности, где условия манифестации зависят от Внушительности), сопротивлении оградительным ритуалам и экзорцизмам (Решительность + Самообладание), а также использовани ключевых Нумина: Контроля над животными и Речи призрака (Внушительность + Интеллект с максимальным числом подконтрольных животных, равным Сообразительности), Знака призрака, Электромагнитных искажений и Телекинеза (Ловкость + Внушительность); Речи призрака² (Внушительность + Сообразительность); Фантазма (Манипулирование + Обман) и Ужаса (Внушительность + Запугивание).

Призраки, обретшие Просветление в смерти, обладают достаточно развитым личностным началом, чтобы игроки могли создавать и отыгрывать их в качестве полноценных протагонистов. Такие персонажи приобретают и расходуют опыт аналогично смертным, однако им также доступна возможность заплатить 15 очков опыта за дополнительный Нумен. Создавая такого призрака, игрок следует обычным правилам по вычислению характеристик простого смертного, после чего добавляет три новых Нумина и определяет два якоря.

Сумасшествие

Требования: Ужас

Всякий раз, когда материализация призрака или просто вид мёртвого тела ревенанта вселяет в смертных трепет (посредством Нумена *Ужас*), жертвы получают одно психическое отклонение по выбору Рассказчика (обычно фобия или избегание призраков), сохраняющееся в течение одного месяца. Повторное воздействие на одних и тех же жертв в течение этого времени означает, что их игроки должны выбрать тяжёлые отклонения вместо умеренных, после чего месячный отсчёт начинается заново.

Древняя душа

Призрак приобретает Возраст в качестве сверхъестественной характеристики. За каждое столетие, минувшее с момента его кончины, эта характеристика повышается на единицу до максимального значения 10. По достижении шестого и более высоких уровней Возраста призрак получает возможность увеличивать Атрибуты и/или Навыки (если он ими обладает) до равнозначных показателей. Кроме того, призрак может вмещать количество Эссенции, равное 10 + удвоенное значение его Возраста. Наконец, всякий раз, когда бросок позволяет призраку добавить сверхъестественную защиту от какой-либо мистической силы, призрак добавляет свой Возраст к запасу дайсов (однако только в том случае, если проверка сопротивления предполагает использование сверхъестественных характеристик). Вместе с тем, Возраст затягивает память духа туманом неопределённости, налагая равнозначный штраф к любым проверкам на запоминание и восстановление информации, а также проверки дегенерации. По очевидным причинам эта способность может свести проверку дегенерации к простому броску на удачу.

²Речь призрака ошибочно упомянута в тексте дважды с разными сочетаниями Атрибутов.

Призрачный арсенал

Вложив два очка Эссенции, призрак может обрести до конца сцены ужасные когти, клыки или другое подобное “оружие”, вырастающее напрямую из его Корпуса или эфемерного тела. Невооружённые атаки получают бонус +1 и наносят летальный урон, добавляя правило “снова-девятый” при каждом ударе. Обладатели Телекинеза могут также применять такой арсенал для нападений посредством психической силы.

Пирокинез

Призрак способен разжечь небольшой огонёк с расстояния в два ярда. В этом случае он вкладывает два очка Эссенции и проходит проверку Могушества + Грации, используя также модификаторы манифестации, продуцируемые данной областью. Успех создаёт пламя размером с огонь факела и температурой свечи. Пламя возникает в нужном месте буквально в мгновение ока. Сверхъестественный огонь может обладать любым цветом. Спустя один раунд огонь потухает, однако если он успевает поджечь материальные объекты, они продолжают гореть уже по нормальным правилам.

Регенерация

Вложив пункт Эссенции, призрак способен исцелить очко тупого урона, нанесённого его Корпусу или эфемерному телу. Вложение очка Воли позволяет в течение сцены тратить тот же объём Эссенции для исцеления очков летального и агgravированного урона.

Ревенант

Призрак физически возвращается в собственный в труп или любое другое мёртвое тело, служившее ему якорем. По окончании этого ритуала он становится одним из Безжизненных, получая одну из следующих модификаций: +1 Могушество и Сопротивление, -1 Грация или +1 Сила, Выносливость, Внушительность и Решительность, -1 Сообразительность. Отныне ему не нужно материализоваться или использовать Нумина для взаимодействия с физическим миром, однако он также лишается и связи с миром теней. Его тело становится живым якорем,двигающимся по миру смертных.

Ревенанты способны исцелять раны только посредством Нумина. Они могут имитировать жизнь в попытке сойти за человека (вызывая у себя сердцебиение, регулярное дыхание и другие признаки жизни), вкладывая два пункта Эссенции в каждое из таких действий, если только их тела не были бальзамированы. За исключением редких случаев, ревенанты не способны вернуться в мир мёртвых и остаются среди людей столько, сколько позволяет их тело.

Ревенанты приобретают иммунитет к особым эффектам охранных знаков, экзорцизмов и освящённых видов оружия. Кроме того, они получают Волю от могушества и три другие бесплатные Нумина в качестве дополнения к своему новому состоянию. Наконец, они могут бесплатно приобрести характеристики *Просветление в смерти* и *Неуправляемый* – и большинство призраков действительно соглашаются на их получение, поскольку зачастую ревенанту требуется значительная мобильность (более подробную информацию о ревенантах можно найти на стр. 33-39 книги **World of Darkness: Antagonists**).

Сифон

Призрак способен красть психическую энергию других призраков посредством успешного контактирования с их эфемерной кожей. Агрессор проходит проверку активации Нумена через бросок Могушества + Сопротивления или Интеллекта + Внушительности. Жертва может воспрепятствовать этой попытке благодаря успешной проверке Могушества + Сопротивления или Решительности + Самообладания. За каждый успех, полученный сверх результатов сопротивления жертвы, призрак может похитить до двух пунктов Эссенции. Если у жертвы не осталось Эссенции, призрак приобретает лишь два пункта Эссенции, однако также высасывает из жертвы по одному очку Воли за каждый успех.

Если дух может коснуться живого существа (как, например, в случае с ревенантом, атакующим смертного) и лишить его Воли, то каждый оставшийся успех наносит по одному очку летального урона. При этом призрак восполняет два пункта Эссенции.

Призрачная выносливость

Тело призрака не получает штрафов за раны. Кроме того, он не рискует потерей сознания при заполнении Корпуса тупыми или летальными повреждениями. Дух может продолжать действовать до тех пор, пока урон не перерастёт в агgravированный и не заполнит очки его Корпуса, полностью развоплотив материю, служащую ему телом. В случае с ревенантами эта частичная неуязвимость означает также, что пули наносят им только тупой урон. Последние пять очков агgravированного урона сносят ревенантам по одной конечности, пока на последнем уровне Корпуса у них попросту не отвалится голова.

Могущество духа

Призрак способен потратить до пяти пунктов Эссенции для того, чтобы увеличить свой Корпус на соответствующее значение. Данная сила работает даже с телами ревенантов. Кроме того, призрак может добавить по одному пункту к Могуществу, Грации, Сопротивлению или Силе, Ловкости и Выносливости в любой комбинации. Дух может вложить очко Воли для того, чтобы позже в этой же сцене перераспределить бонус между другими Атрибутами. Добавление Эссенции к Могуществу или Грации не увеличивает показателя Защиты.

Преследователь

Вложив пять пунктов Эссенции и одно очко Воли, дух может выбрать любого человека, который попался ему на глаза, и сделать его своим новым якорем, даже если в данный момент этот человек находится далеко от него. Призрак способен получить только один якорь подобным образом; реактивация способности просто меняет якоря один на другой. Жертвой этой способности должен быть человек, к которому призрак испытывает действительно сильные чувства или который попадает в список смертных, интересующих этого духа по определению (например, девушки, поведение которых может завлечь их в опасную ситуацию, или жертвы серийного убийцы).

Похищение Колонн

Требования: Сифон, Просветление в смерти

Призрак считается одним из Безжизненных, а потому может использовать Сифон для атаки материальных жертв всякий раз, когда сам проявляется на материальном уровне. Если жертвами этой способности оказываются мумии, вместо Воли призрак способен высосать из неё пункты Колонн. Украденные очки могут наделить призрака соответствующим уровнем определённой Колонны (до максимума ••), однако его тело утрачивает по одному пункту в неделю. Кроме того, призрак приобретает только *значения* Колонн, а не полноценные пункты, доступные для использования. В сущности, он не обладает никакими средствами к получению таких расходных очков.

Преимущество этой силы заключается в том, что призрак получает возможность приобретать Призвания подобно мумиям – при условии, что рейтинг похищенной силы позволяет им удовлетворить требованиям этих Призваний. Если рейтинг Колонны падает ниже минимального значения, требуемого Призванием, эта способность временно “отключается” до тех пор, пока дух не похитит недостающие очки Колонны. Рассказчику следует учесть, что призраки ни при каких условиях не способны осваивать Изречения, тем более что у них отсутствуют пункты Колонн, которыми они смогли бы активировать эти магические способности.

Сумеречное похищение

Призрак может попытаться утащить жертв, находящихся в пределах одного ярда от него, в нематериальное царство, позволяющее ему свободно взаимодействовать с ними или даже атаковать. Другие смертные не способны помочь пропавшим товарищам, поскольку они даже не видят их. Призрак вкладывает три пункта Эссенции и делает бросок на Могущество + Грацию либо Внушительность + Сообразительность, применяя модификаторы к манифестациям в этой области. Жертва сопротивляется броском Решительности + Самообладания + Сехема. Если дух побеждает, смертного окружают тени, мгновенно утаскивающие его и надетое на него имущество в эфемерное пространство. Этот разрыв появляется и затягивается вслед за жертвой буквально в мгновение ока, после чего смертный проводит в Сумраке один час за каждый из успехов, полученный призраком сверх результатов сопротивления жертвы. По окончании этого срока

смертный просто возвращается в земную реальность, крича и рыдая. Если он погибает в Сумраке, тело так и не возвращается. Подобные жертвы чаще всего становятся призраками.

Неуправляемый

Этот неустрашимый дух способен выбираться за пределы своих якорей, хотя иногда ему приходится вкладывать по очку Воли для того, чтобы мгновенно вернуться обратно (например, для восполнения Эссенции или для обретения безопасности). Находясь вдали от своих якорей, дух не способен исцелять раны (*никаким* методом) и вместо этого лишь получает по одному очку тупого урона за каждый день, проведённый вне якорей. Исключением из последнего правила становится ситуация с призраком, обладающим также Страстной душой.

Воля от могущества

Призрак способен вложить три пункта Эссенции, чтобы восстановить очко Воли. Действие носит пассивный характер.

Глава шестая: Сосуды могущества

Кровь Изиды, чары Изиды, сила Изиды – вот то, что меня защитит, и то, что уничтожит всё неугодное моему взору.

Книга мёртвых.

Восставшие – далеко не единственные, кто был создан оккультными силами Безымянной империи, и уж точно они не единственные, кто хранит мрачные тайны своей забытой цивилизации. Древние артефакты – ветоши и реликвии, известные мумиям как сосуды, – считались вместилищами грандиозной силы ещё в годы существования самой империи. Каждая городская гильдия занималась созданием своего типа реликвий, и каждый ремесленник щедро наполнял плоды своих рук Сехемом. Многие из этих реликвий дожили до наших дней в виде потрёпанных пережитков – живых свидетельств о времени, которое больше никогда не наступит.

Хотя далеко не все из сосудов принимают форму буквальных ёмкостей, они называются так потому, что вмещают в себя очищенную энергию жизни. В отличие от самих Восставших, сосуды никогда не забывали секретов Ирема, а потому такая находка может наполнить сердце Восставшего надеждой на восстановление своих угасших воспоминаний. Зная, как активировать те или иные сосуды, Восставшие беспрерывно ведут охоту за этими непостижимыми артефактами, и в особенности – за теми, которые несут в себе знания самого Ирема или формируют необъяснимую связь между своим хозяином и его древней гильдией. Связи между Восставшими и сосудами великой силы накладывают на мумий и особые обязательства, а потому культисты Восставших нередко используют эти сосуды в попытках призвать своих повелителей в трудные времена.

Реликвии

Хотя смутные воспоминания о прошлом хранят любые сосуды (что объясняет стремление мумий к обнаружению этих древних вместилищ силы), некоторые из них также насыщены чистой энергией жизни – Сехемом – вкупе с другими магическими потоками. Такие сосуды известны мумиям как реликвии. В большинстве случаев реликвиями становятся сосуды, изготовленные членами гильдий Ирема или ремесленниками более поздних культур, копировавшими это великое искусство. В редких случаях такими реликвиями могут оказаться и органические объекты, уцелевшие за прошедшие тысячелетия благодаря наполняющему их Сехему.

Многие из этих памятников духовно связаны с Градом Колонн, а потому мистическим образом резонируют с гильдиями, правившими в столице Безымянной империи и наполнявшими их божественной силой. Хотя не все реликвии были созданы в золотой век Ирема, само искусство было изобретено именно в те далёкие годы. После падения Безымянной империи это искусство распространилось по всему миру, как семя по ветру, заложив основы ремесленничества во многих ранних культурах мира.

Ветоши

Хотя ветоши не содержат в себе магической силы, присущей реликвиям, именно их мумии используют в попытках хоть как-нибудь привязать свою память к земной реальности и сохранить свою личность, даже невзирая на бег столетий. Сырая энергия Сехема, содержащаяся в этих сосудах, также способна подпитывать силы мумий. Хотя Восставшие предпочитают обзаводиться ветошами, созданными в античные времена, многие современные виды ветошей прекрасно удовлетворяют этим же целям, поддерживая саху и память Восставших. В трудные времена Восставшие могут

пожертвовать своими ветошами, поглотив их силу, с тем чтобы не прерывать своей вечной миссии. Энергия жизни, сокрытая в недрах ветошей, манит Восставших, словно магнит железо.

В большинстве случаев Восставшим удаётся столкнуться с ветошами, созданными лишь в последнее время, а потому действительно старые или даже древние сосуды этого типа способны пробудить в мумиях неутолимое стремление завладеть ими при любой удобной возможности. В сущности, первым инстинктом Восставшего, обнаружившего ветошь, созданную ещё во времена Ирема, практически неизбежно будет порыв к приобретению этого артефакта – не в последнюю очередь потому, что Восставшие всегда допускают, что подобную вещь они могли держать в руках, ещё будучи смертными. Наконец, в более тёмные, более отчаянные моменты Восставшие могут найти сосудам и совершенно прямолинейное применение, высосав из них жизнетворную силу Сехема.

Сосуды и мумии

Обратимся к шахматам. Это великолепная игра, правила которой необычайно просты и коротки, однако обилие стратегий, доступных за игровым столом, не поддаётся никакому подсчёту. Конечная цель игры заключается вовсе не в том, чтобы захватить короля соперника, а в том, чтобы *опередить его планы*. Самой сильной фигурой всегда остаётся королева, способная передвигаться по всей доске и (за редкими исключениями) уничтожить любого, кто ей угрожает. Её вполне возможно блокировать, но мощь и универсальные способности королевы не имеют себе равных. Это утверждение вдвойне справедливо по отношению к финальным этапам игры, когда доска почти окончательно освобождается от мелких фигур. В эндшпиле королева обретает окончательное и неоспоримое преимущество перед любыми другими фигурами. Каждый игрок получает только одну королеву, однако и она обладает колоссальным потенциалом.

На шахматной доске Судей роль королей исполняют Восставшие. Сосуды? Это все остальные фигуры. Реликвии – не более чем ферзи и ладьи. Ветошам и вовсе отводится роль простых пешек. Если королеве это необходимо, ветоши и реликвии могут быть использованы для организации эффективных гамбитов. Не следует также забывать и о том, что, согласно некоторым правилам, пешка, добравшаяся до края доски противника, получает звание королевы. И это также может служить параллелью с миром Восставших: в данном случае – со способностью смертных культистов призвать своего повелителя, используя его сосуд.

Невзирая на всё своё величие, мумии – всего лишь слуги подлинных игроков. Они занимают видное место в божественной иерархии в качестве самых ценных инструментов, однако они всё ещё фигурки, а не игроки. Иногда их приходится приносить в жертву, с тем чтобы защитить другую фигуру. Возможно, реликвию, а возможно – самого короля.

Зов скупости

При всей своей силе Восставшие обладают своими потребностями – и прежде всего потребностями в могущественных артефактах, способных убить человека на месте, сделать его несказанно богатым или привести к катастрофе его противников. Любая реликвия принадлежит Судьям, однако глагол “принадлежать” используется здесь не столько в контексте уровня “Эта машина принадлежит мне” или даже “Этот дом принадлежит мне”, сколько в контексте: “Этот *ребёнок* принадлежит мне”. Древние иремиты верили, что любые животные, не прирученные человеком, принадлежат богам (а следовательно, и Судьям). Эта же вера касается и реликвий. А потому Восставшие разыскивают эти сокровища для того, чтобы вернуть их настоящим владельцам. Они постоянно действуют в мире, пронизанном силой Сехема, разыскивая его новые вместилища. Тем не менее, получив сосуд в руки и оставив его при себе, мумия рискует навредить окружающему миру, или окружающим людям, или даже самой реальности. Судя по всему, на всех сосудах лежит проклятие, которые само ищет возможности

высвободиться в мир – и единственными, кто способен обуздать эту грозную силу, оказываются мумии. В целом можно утверждать, что хотя некоторые Восставшие видят в реликвиях нечто большее, чем простые орудия для достижения своих целей, большинство мумий используют их лишь как полезные источники силы и преимуществ.

Зачастую реликвии работают в тандеме с ветошами – другими сосудами, происхождение которых наделяет их духовным и/или эмоциональным резонансом с реликвиями, однако которые не обладают другими мистическими эффектами. Ветоши способны и сами вызывать определённые чувства у тех, кто исследует или использует их, однако эти чувства редко подталкивают хозяев ветоши к каким-либо действиям. Владелец ветоши скорее почувствует желание посмотреть на закат над Парижем или послушать любимые песни по радио, чем приступит к реальным действиям, подчиняясь мистической воле артефакта. Тем не менее, оказавшись в непосредственной близости от реликвии (например, в пределах одной комнаты), ветошь может оказать на Восставшего и более явное воздействие.

В целом реликвии обладают мощными, очевидными формами влияния на окружающую реальность, в то время как ветоши отличаются только самым мягким, эмоциональным воздействием на отдельных людей. Судя по всему, объединение этих двух артефактов друг с другом способно привести к проявлению их скрытых качеств, способных влиять сразу на нескольких индивидов (см. “Жизненная сеть” на стр. 80).

Тем не менее, эти скрытые силы и объясняют стремление мумий вернуть их на причитающееся место в Дуат, где подлинные хозяева смогут решить, где и как применять их силу – если применять их вообще. Как только мумия помещает сосуд в гробницу и отбывает в загробный мир, она забирает с собой весь Сехем (а следовательно, и все оккультные силы) ветоши или реликвии. Этот процесс считается самым безопасным способом “разоружить” сосуд и избавить его от проклятия.

Сосуды и воскрешение

Пробуждение мумии ото сна веков может быть не таким уж и трудным делом, как думают некоторые культисты. В сущности, многие расхитители гробниц делали это по чистой случайности, в полном неведении – к своему огромному (но обычно короткому) сожалению. К несчастью, такие методы пробуждения мало чем помогут культистам, пытающимся пробудить мумию по серьёзному поводу (поскольку, вторгнувшись в усыпальницу своего хозяина, даже самые преданные культисты провоцируют у Восставшего нежелательную вспышку ярости).

Таким культистам необходимо провести более сложную процедуру, нежели простой взлом гробницы и перемещение ценных вещей в попытке потревожить дух повелителя. Нет, в этом случае им необходимо провести ритуал Воззвания. Для выполнения этой задачи колдун (или весь культ Восставшего) ступает на священную территорию гробницы, взяв в руки по меньшей мере один сосуд, однако чаще всего – столько сосудов, сколько могут разместиться на его теле. Затем он умоляет своего мёртвого покровителя пробудиться и помочь своему культу, попавшему в беду. Обычно воззвание продолжается на протяжении длительного периода времени, а кроме того, многие жрецы дополняют этот ритуал богатыми жертвоприношениями. Если жрецу повезло и у него на руках оказалась одна из реликвий мумии, он может пробуждать Восставшего бесчисленное количество раз.

В целом воззвание пробуждает мумию лишь на короткое время (см. врезку). В отсутствие личных реликвий мёртвого повелителя мумию можно призвать и при помощи чужого сосуда, однако это *разрушает* использованный артефакт целиком. А потому чужие сосуды используются только в самых крайних случаях (обратите внимание, что если в ходе воззвания используется личный сосуд Восставшего, то мумию посещает череда видений о её смертной жизни). Чаще всего такое Воззвание оказывается стартовой сценой хроники, а потому Рассказчик может объявить его успешным безо всяких

проверок (в конце концов, автоматическое пробуждение мумии её культистами может дать начало динамичной и плодотворной истории). Тем не менее, когда персонажи пытаются призвать мумию, контролируемую Рассказчиком, дело может принять совсем другой оборот. В этом случае Рассказчик может объявить Воззвание как автоматически успешным, так и автоматически провальным.



Насколько глубок колодец?

Вопрос о том, как часто культ может взывать к своему бессмертному покровителю, зависит от ответа на другой вопрос: как часто культ вообще получает возможность взывать к своему повелителю? Потому что как бы ни разнились подходы отдельных Рассказчиков к сущности культов, нельзя забывать, что все они состоят из обычных смертных, а потому должны обладать определёнными *средствами* к пробуждению мумии.

Если культ не обладает реликвиями Восставшего (что случается часто, но не всегда), для того, чтобы воззвать к мумии, ему приходится пожертвовать сосудом любого типа. Если культ обладает одной из реликвий Восставшего (чаще всего той, которая лежит в центре его гробницы), то призыв Восставшего только временно осушает Сехем артефакта. В этом случае перед Рассказчиком встаёт вопрос, насколько быстро “перезарядится” энергия этой реликвии, потому что ответ на этот вопрос будет означать, как часто культ сможет “бесплатно” вызывать своего господина.

Базовым сроком считаются семь недель. Добавьте к этому результату бросок двух дайсов, где каждое очко (2-20) будет продлевать срок ещё на одну неделю, после чего вычтите из результата по одной неделе за каждый уровень реликвии. Это составит диапазон от четырёх до двадцати шести недель. Поскольку в таком случае Восставший пробуждается на одно полноценное Сошествие, этот способ пробуждения не создаёт дополнительных затруднений для культа и самой мумии (если только не говорить о невозможности активировать реликвию, к использованию которой прибегли культисты). Хотя мумия не способна осушить силу такой реликвии, пока она не перезарядится, даже такой артефакт может быть принесён в жертву. Рассказчики, желающие использовать более строгие правила пробуждения мумий, могут заменить недели месяцами (а в случае с самыми беспощадными Рассказчиками, даже годами).



Если Рассказчик хочет сделать проверку на пробуждение мумии от лица колдуна, ему необходимо держать под рукой его характеристики. Кроме того, жрец должен иметь при себе хотя бы один сосуд. За каждый *дополнительный* сосуд (после первого) он получает +1 дайс – как и за каждое дополнительное очко реликвии после первого (принесение реликвии в жертву подобно попытке избавиться от тараканов подрывом всего дома, однако порой культисты вынуждены идти и на такие меры). Если рядом со жрецом присутствуют по меньшей мере десять человек, распеваящие магические слова или обдающие тело мумии воскурениями, жрец получает +1 дайс. При наличии двадцати человек бонус вырастает до +2.

Хотя в большинстве историй сюжет начинается как раз с пробуждения мумии, вполне возможно, что персонаж пробуждается в этой истории далеко не единственный раз. Так, мумия, погибшая от аггравированных повреждений на уровне Сехема 2 или более, способна вернуться уже в этой истории... хотя перед этим может пройти катастрофически много времени (согласно Третьей главе *Книги игрока* этот процесс можно ускорить посредством восстановления организма до той степени, когда тело будет удерживаться от распада хоть каким-то образом. Так, культистам будет гораздо легче пробудить мумию, если её останки удастся собрать воедино, скрепить при помощи ткани или других материалов и вернуть в усыпальницу. В этом случае от них не потребуется никаких

бросков).

Обратите внимание, что поскольку Воззвание побуждает культистов собрать как можно больше сосудов, они могут случайно активировать реликвии Восставшего, даже не понимая, что с этого момента использованные сосуды начнут влиять на всю окружающую реальность.

Природа пяти сосудов

Созданные в горниле Ирема или других великих цивилизаций, реликвии (а в редких случаях и ветоши – которые чаще всего были *найденны*, а не созданы смертными) обладают собственным предназначением, которое имеет куда больше общего с их *природой*, чем целью существования. Так – учитывая, что форма следует за функцией, – амулеты часто распространяют знания, регии изменяют свойства материи, изображения трансформируют внешность, тексты упорядочивают должности или физические элементы, в то время как утеры усиливают уже существующие качества. В целом вы можете считать, что эти категории описывают скорее то, чего можно *ожидать* от сосудов того или иного типа, чем то, что они обязательно собой представляют. Существует множество исключений из этих правил, однако мумии хорошо знают, что мысли наподобие “Это не изображение, оно не сможет причинить мне вред” могут стать прямой дорогой к получения травмы.

Небрежное отношение к любой реликвии чаще всего заканчивается страданиями – прежде всего потому, что все реликвии носят своё проклятие. Простые смертные чаще всего считают, что эти объекты вызывают повреждения потому, что подлинные хозяева этих реликвий хотели удостовериться, что никто, кроме них, не сможет использовать их в своих целях. Даже некоторые Восставшие всё ещё в это верят, и в некоторых случаях это наполовину соответствует действительности. Тем не менее, это то же самое, что утверждать, будто автомобиль проклят, поскольку вам необходимо заполнять его бензобак топливом, чтобы он вообще заработал.

Магия требует энергии, а энергия не приходит из ниоткуда. Большинство реликвий подпитываются энергией из окружающего мира, и хотя конкретное проявление их “голода” может разниться от сосуда к сосуду, реликвии опустошают мир просто потому, что им необходимо как-то насытиться. А потому, как только реликвия будет активирована Восставшим, она начнёт забирать у окружающих или даже у своего хозяина *хоть что-нибудь*, что способно поддержать её в рабочем состоянии.

Амулеты

Чаще всего амулеты принимают форму самых дословных украшений, хотя это могут быть также красивые печати или любые другие объекты. Вне зависимости от своей формы, амулет наделяет хозяина знаниями и умениями, которых у него не было раньше. Амулеты позволяют протагонистам обзавестись большинством Навыков и Преимуществ, не вкладывая в них очки опыта. В таких случаях владелец артефакта попросту обнаруживает, что он знает нечто такое (или способен инстинктивно совершить нечто такое), чего он не знал раньше, как если бы он посвятил несколько лет напряжённой тренировки для овладения подобными навыками.

Некоторые амулеты обеспечивают персонажу защиту того или иного рода (возможно, даже дублируя Чувство опасности, описанное на стр. 108 основной книги правил). Такие амулеты пользовались особой популярностью как в былые годы Ирема, так и в более поздние исторические периоды. Тем не менее, активация амулетов может наделить персонажа любыми другими качествами, которые необходимы конкретно на вашей игре.

Проклятие гравировки: Главная проблема с приспособлением, которое способно буквально раскрыть чужой разум и вложить в него ценные знания, заключается в том, что оно может вложить в сознание владельца и те сведения, которые *не должны были* попадать в его разум. Амулеты воздействуют на носителей до такой степени, что

постепенно изменяют саму их личность. Иными словами, если взять амулет, который учит владельца бесшумно передвигаться или переходить в невидимое состояние, можно вполне уверенно предположить, что его создали из личных вещей казненного преступника. При частом использовании этого амулета идея о похищении чужого имущества может перестать казаться владельцу слишком уж аморальной, а сам амулет может даже попытаться сломить сопротивление своего хозяина (возможно, даже вынудив его вложить очко Воли для сопротивления этим тёмным позывам). Кроме того, амулет может подпитываться другими Навыками или знаниями взамен предоставленных (так, амулет, который наделяет протагониста Рукопашным боем +3, может отнимать у него один уровень Обмана).

Изображения

Изображением называется образ человека, предмета, области или целого класса вещей, запечатлённый в материальной форме. Манипулируя изображением, персонаж может внести изменения в реальный объект, который и воплощает его артефакт. Самым известным примером изображений в современном мире можно считать “куклы вуду”. Такие куклы осознанно создаются мастером так, чтобы они напоминали конкретных людей. Как только определённые параллели между человеком и куклой будут установлены, изменение куклы начнёт накладывать пагубные эффекты и на реального носителя её внешности. Аналогичным образом, изображение здания можно намеренно расшатать так, чтобы вызвать землетрясение под фундаментом сооружения. Карту земли можно разместить под солнцем, с тем чтобы сделать изображённую на ней территорию более плодородной (впрочем, в зависимости от автора карты, это может быть как изображение, так и текст).

Проклятие формы: Больше чем любые другие сосуды, изображения сосредоточены на выполнении своей *функции*. Они вытягивают силы из своего окружения, что редко проходит бесследно для окружающих. Изображения могут питаться эмоциональными силами живых существ в пределах нескольких миль (накладывая отрицательные модификаторы на социальные броски или просто вытягивая Волю). Другие изображения могут ослаблять барьер между смертным и нематериальным миром, делая оживлённую улицу в полдень не менее привлекательной для привидений, чем кладбище в полночь (примеры вторжения призраков в земную реальность приводятся на стр. 210 основной книги правил). Третьи могут вносить кардинальные изменения в саму материю, снижая Прочность соответствующих объектов (см. стр. 135 основной книги правил).

Регии

Созданные из бронзы и золота или даже из крови и плоти, регии Безымянной империи представляли собой наиболее ценные материалы, известные миру Каменного века. Даже самые прогрессивные из доисторических государств, владевших секретом меди и золота, не могли соперничать с колдовскими богатствами Безымянной империи. Хотя регии не всегда создавали при помощи передовых технологий, жрецы Дуата вполне могли обращать медь в олово или плоть рабов – в золото. Алхимия иремитов позволяла преобразовывать любые материалы, превращая простое ремесло в подлинное искусство. Кроме того, алхимики могли создавать и превосходные лекарственные средства, как и несокрушимый камень или безупречные украшения, каждое из которых было создано из самых примитивных материалов. Там, где не могли справиться простые ремесленники, в дело вступали маги – само собой, до тех пор, пока у них самих хватало средств на преобразование обычных материалов в драгоценности.

Как только алхимики заканчивали свою работу, эти материалы передавали из кузниц, карьеров или аптек другим, менее талантливым ремесленникам, которые уже придавали сырому материалу окончательную форму. Конечно, простые материалы, такие как бронза и золото, не требовали никакой дополнительной обработки. Подлинного искусства

алхимиков требовали лишь колдовские материалы, которые, в частности, позволяли и насытить сосуды Сехемом.

Магические силы регий определяются не формой самого сосуда, но свойствами материала, из которого его некогда создали. Тем не менее, это не означает, что подобные силы зависят от физических качеств материала. Так, ювелирные изделия, созданные алхимиками, могут обладать гипнотической красотой, а алхимический клинок может предоставлять своему владельцу возможность рассекал тела призраков.

Проклятие трансмутации: Алхимия преобразует физическую материю навсегда. Те из Восставших, кому удалось увидеть ядерные испытания последних десятилетий, подозревают, что современные учёные занимаются какой-то формой алхимии. Алхимическое происхождение регий может обладать определённым уровнем Токсичности (см. стр. 180-181 основной книги правил), поскольку алхимическая материя может преобразовывать, осушать или попросту разрушать жизненные силы владельца. Равным образом, регии могут ослаблять материалы (снижая их Прочность подобно изображениям). Или они могут просто оставлять неизгладимое пятно на любой поверхности, с которой они соприкасаются, что позволяет любым персонажам легко отслеживать места их последнего применения.

Тексты

Тексты черпают свои силы в написанном слове – даже если их написали не от руки, а при помощи стилуса на обелиске. Это делает их универсальными, абстрактными и в то же время непредсказуемыми подобно алхимическим региям. Иногда даже их создатели не могли предсказать, какой силой они наделают своё произведение. В целом задача текстов – изменять уже существующие черты, а не создавать новые качества (как это делают амулеты) или повышать имеющиеся (как это делают утеры). По очевидным причинам тексты возникали везде, где только находились грамотные люди, владеющие при этом и доступом к магии.

Проклятие слова: Особые силы текстов способны посеять (к счастью, абстрактный) хаос – особенно в умах тех, кто находится рядом. Один известный текст заставлял окружающих игнорировать тех, кто его читал. В этом случае преимущество и проклятие текста совпадали, поскольку человек становился совершенно невидимым для окружающих: даже сообщения, которые он оставлял для других, немедленно исчезали из сознания прочитавших его людей. В конце концов одна из жертв текста покончила с собой, не забыв перед этим уничтожить проклятый свиток. Чаще всего проклятие текстов заставляет владельцев или даже окружающих его людей проходить проверки Нравственности, налагает на эти проверки определённые штрафы или заставляет вкладывать очки Воли для того, чтобы жертва не поддавалась психическим отклонениям.

Утеры

Магические *скорлупы* изготавливаются из живых существ, и их сила исходит именно от своего источника. Скарабей, брошенный в жидкую смолу, мумифицированные руки, меха леопардов размером с небольшой минивэн... все эти артефакты могут служить прекрасными примерами утеров (с другой стороны, кожаный ремешок с мистическим глифом может быть как утером – если его силы исходят от особой кожи, так и текстом – если силы зависят от написанных на нём слов). Как правило, утеры усиливают те качества, которыми уже обладает человек или объект. Исключения из этого правила заставляют утеры *разрушать* эти качества.

Проклятие оболочки: Утеры часто мешают своим хозяевам развиваться или вносить в свою сущность какие-либо благоприятные изменения. В метафорическом смысле они подобны коррумпированным бюрократам, похищающим ресурсы (любого типа), которые были предназначены для совершения благих дел, но вместо этого только кормят казнокрадов. Утеры могут предотвращать естественное лечение организма или

препятствовать восстановлению Воли во сне. Они могут мешать персонажу приобретать определённые характеристики за счёт очков опыта или попросту “похищать” по очку опыта в каждой главе.

Разрушение сосудов

Что происходит, когда мистическая энергия сосуда каким-то образом покидает своёместилище? Ничего хорошего. Энергия движется от организованного (или полезного) состояния к хаосу и энтропии. Тем не менее, иногда происходят и альтернативные, ещё более пугающие изменения.



Гильдии и реликвии

Реликвии *жаждут* силы. Мумии, приступившие к Сошествию, буквально сочатся свежей энергией жизни и растрачивают её впустую (по мере того как снижается уровень Сехема). Эти эффекты часто позволяют решить одну проблему за счёт другой.

Гильдии специализируются на одном конкретном типе сосудов, а члены соответствующих гильдий способны смягчать (или полностью устранять) проклятия определённых реликвий. Вместо того чтобы позволять реликвии уничтожать окружающий мир, мумия может насыщать его собственным Сехемом (который в обратном случае просто выплеснулся бы в окружающее пространство). Например, амулеты могут питаться энергией, исходящей от Маа-Кеп, а потому им не нужно будет черпать силу откуда-либо ещё. Кроме того, эта же связь позволяет Восставшим искать ключевые сосуды своей гильдии (см. описание Кефера на стр. 145.)



Существуют три способа уничтожить сосуд, и в этом процессе куда важнее, *кто* это делает, чем *как* это происходит. Сосуды могут быть осушены самими Восставшими, пожраны голодными Амхата или сломаны простыми смертными (или стихийными бедствиями – например, землетрясениями). Большинство реликвий гораздо прочнее, чем аналогичные объекты, *не* насыщенные Сехемом, однако их всё ещё можно разрушить, иногда даже с относительной легкостью.

Уничтожение реликвий

Поскольку Восставшие наделены той же силой, что и сосуды, они способны попросту осушить реликвию. В этом случае мумия начинает высасывать силу реликвии очко за очком. Если мумию прерывают посередине этого святотатственного процесса, ей необходимо сделать бросок на Сехем (см. стр. 154), однако реликвия всё равно утрачивает соответствующие очки Сехема. Если мумии удастся осушить сосуд (и никто не прерывает этот процесс), она получает несколько очков Сехема, точное количество которых равно уровню сосуда. Максимальным значением по очевидным причинам остаётся десятый уровень.

Разумеется, подобное деяние считается чудовищным преступлением против Судей, что вынуждает протагониста сделать по броску на Сошествие (со своим новым уровнем Сехема) за каждое полученное очко. Тем не менее, подобное святотатство случалось в мире Восставших не раз. *Далеко* не раз.

Амхата также способны осушать реликвии. Если им удастся завершить этот процесс без какого-либо вмешательства со стороны, каждое очко Сехема позволяет монстру пребывать в материальном мире по неделе, поскольку Амхата прилагает особые усилия к тому, чтобы передать драгоценный Сехем своему хозяину (если таковой есть).

Наконец, иногда обычные люди сжигают или разбивают реликвии (часто из-за того, что они заметили болезнетворные эффекты “проклятых реликвий”, сводящих людей с ума,

заражающих их неизвестными болезнями или накладывающих другие пагубные эффекты). Когда это происходит, энергия Сехема выплёскивается в окружающий мир – и, вполне вероятно, создавая Амхата.

Уничтожение ветошей

Ветоши содержат намного меньше энергии, чем полноценные реликвии, а потому и их разрушение обычно приводит к меньшим последствиям. Тем не менее, когда кто-то всё же принимает решение их уничтожить, куда большую роль играет сущность того, кто пытается уничтожить ветошь, чем непосредственный метод уничтожения. Если за это дело берётся смертный, ни к каким особым последствиям это не приводит. Смертные попросту не приспособлены к работе с Сехемом (за исключением колдунов, хотя даже это лучше оставить на усмотрение Рассказчика). Если высосать силу ветоши пытается мумия, она может пополнить за её счёт свой запас Колонн. Как и в случае с реликвиями, мумия, пытающаяся высосать силу ветоши, тратит по одному мгновенному действию за уровень самого артефакта, однако в случае с ветошами мумия не рискует потерять Сехем, если её прерывают. Вместо этого она получает по очку Сехема за раунд. Эти очки могут быть использованы для восстановления Колонн. Если мумия передумывает осушать ветошь полностью, сосуд остаётся на том уровне, на котором мумия прекратила свой святотатственный пир.

Если ветошь пожирает Амхата, чудовище проявляется на материальном уровне на количество дней, равное похищенным очкам Сехема. Для того чтобы осушить ветошь полностью, чудовище тратит по одному раунду за каждый уровень артефакта. Эту энергию монстр получает лишь для себя: он не может передать её своему господину.

Известные амулеты

Ни одна ремесленническая организация в мире не создала столько таинственных амулетов, сколько Маа-Кеп – во время процветания Безымянной империи. Они не только производили эти предметы искусства, но и переправляли их в царство мёртвых – их примеру вскоре последовали и другие культуры мира. Способность амулетов удерживать в себе колдовские знания и передавать их хозяину делает их невероятно ценным приобретением в глазах любого носителя. Вот только некоторые из прославленных амулетов, созданных Маа-Кеп.

Стела Тефкет (Амулет •)

Прочность 2, Размер 4, Структура 6

За тысячу лет до рождения Христа и приблизительно через три тысячелетия после того, как последний солдат поклялся в верности Безымянной империи, Египет добился наконец процветания. Во время Нового царства (также известного как период Рамессидов) и была вырезана эта стела. Она напоминает современное надгробие, поскольку представляет собой плиту из резного камня с загнутым верхом. На ней изображены муж и жена, Тефкет и Хумач, последний из которых восседает по правую сторону, жестом предлагая просителю встать. Слева стоит их дочь Тахуи с человеком по имени Яхмосу, который может быть её мужем или братом (возможно, одновременно). Тахуи совершает священное возлияние, в то время как оба мужчины держат в руках цветы лотоса.

Хотя чёрный лак, некогда покрывавший этот камень, уже практически сошёл на нет, функция амулета по-прежнему выполняется безупречно. Кем бы ни была Тефкет, кто-то был о ней достаточно высокого мнения, чтобы сохранить часть её мудрости в этом камне (возможно, даже против её воли). Её знания в области более современной, египетской версии иремской магии лишены глубины и силы подлинного колдовства Восставших, однако даже для них эти знания далеко не бесполезны.

Само собой, для простого смертного амулет может стать вратами в широкий, скрытый от всего человечества мир. В данный момент эта 380-фунтовая (170 килограммовая) плита

открыта на выставке в Полевом музее естественной истории в Чикаго, и его оккультные свойства уже привлекли внимание смертных. По меньшей мере два десятка смертных исследователей почувствовали великую силу, которую может предложить амулет, хотя, как правило, они стараются не говорить об этом, опасаясь подозрений в помешательстве. Кроме того, не менее десятка существ, которые являются *не совсем* людьми, бдительно охраняют камень от похитителей и наблюдают за его состоянием.

Сила: Тот, кто совершает над камнем возлияние при помощи вина или оливкового масла, вызывая к Тефкет, получает бонус +1 ко всем проверкам Оккультизма на ближайшие 24 часа. При взаимодействии с египетской мистикой, предшествующей наступлению нашей эры, этот бонус вырастет до +2. Кроме того, в течение этого 24-часового периода протагонист может говорить на египетском двенадцатого столетия до нашей эры (как и читать надписи, сделанные на этом языке), как на своём родном языке.

Проклятие: Для того чтобы подпитывать свои знания, образ Тефкет заимствует личный опыт своего обладателя. Хотя такой персонаж не теряет знания современного сленга, индустрии развлечений, телевизионных программ или музыкальных направлений, он начинает утрачивать чувство *знакомства* с подобными темами, что способно сделать его чужаком в компании современных смертных. Те, кто использует силу Стелы, получают также и штраф -2 к проверкам Коммуникабельности и Знания улиц, поскольку начинают говорить грубым и заплетающимся языком, словно невежественные деревенщины. Маа-Кеп знают, как защитить себя от проклятия, а потому не получают этого недостатка.

Олимпийская лягушка (Амулет ••)

Прочность 3, Размер 1, Структура 4

Этот небольшой амулет в форме лягушки сделан из плотного, гладкого камня, покрытого тонким слоем золота. В одно время в его глазницах была установлена пара черных жемчужин, однако одна из них уже пропала. Хотя надпись на животе лягушки нанесена иероглифами, эксперт по скульптуре может определить в ней греческое влияние, опираясь на пропорции, технику, стиль текста, материю и форму лягушки.

Происхождение артефакта относится, вероятно, к 150 г. до н.э. Вероятнее всего, его создали в Александрии. Последний раз, когда её видели “в действии”, лягушка охраняла гробницу одного Маа-Кеп в Окаре, Пакистане.

Сила: Для активации артефакта пользователь должен коснуться им своей кожи. Как только этот контакт разрывается, все преимущества (как и проклятие) прекращают действие. Сразу по активации пользователь обретает чрезвычайно обострённое восприятие (ощущения положение всего своего тела в пространстве). Хотя ценность этой силы легко недооценить, многие научились извлекать огромную пользу из повышения своей координации до нечеловеческого уровня. Персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Навыков, основанным на Ловкости; если амулет использует мумия, её игрок может вложить очко Колонны, чтобы дополнить эти броски правилом снова-восемь. В последнем случае эффект сохраняется до конца сцены, после чего пользователь артефакта начинает чувствовать себя несколько неуклюже и должен привыкать к своему нормальному уровню координации.

Проклятие: Пакистанские мумии рассказывают, что лягушка вобрала в себя силу олимпийского спортсмена, который постоянно жил и двигался в полную силу, с полной скоростью, которую только мог из себя выжить. Хотя ценность подобной активности трудно переоценить, любой хранитель лягушки, за исключением Маа-Кеп, должен вкладывать в её использование по очку Воли.

Взломанная печать (Амулет •••)

Прочность 2, Размер 3, Структура 5

В разгар западной египтомании археологи обнаружили много египетских захоронений,

лишённых каких-либо надписей и указателей. В 1920 году одна особая экспедиция, состоящая в основном из местных копателей, но возглавляемая учеными-экспертами из Род-Айленда, бесследно пропала в клубящихся песках Египта. Лишь некоторым из них удалось вернуться в цивилизацию – в компании своенравного и в высшей степени харизматичного египтянина, которого никто не знал. Вероятнее всего, это был один из Восставших. Что произошло с другими членами экспедиции, выжившие сказать не могли. Во время путешествия они теряли, продавали или дарили найденные богатства, ни одно из которых не казалось настоящим сокровищем – за исключением одного.

Взломанная печать представляет собой кусок тусклого серого камня размером с небольшой жидкокристаллический монитор. Эта печать явно некогда была частью более крупного камня. Рельефные фигуры на поверхности изображают часть руки и небольшой фрагмент туловища. В то время как стиль этого изображения указывает на древнеегипетское происхождение, потенциально его могли создать и представители других античных культур или даже самой Безымянной империи. В то время как три угла печати оснащены зубчатыми краями, четвертый почти идеально ровен. Некоторые из исследователей, занимавшихся изучением этой реликвии (или, по крайней мере, слышавших о ней), предполагают, что она была частью барьера, призванного блокировать попадание смертных в гробницу или пирамиды. И каждый, кто знаком с ее мистическими свойствами, может подтвердить, что это практически наверняка соответствует действительности.

Сила: Если Взломанная печать касается двери, ящика или любого другой портала в соседнее пространство, обладающего замком или защелкой, этот портал закрывает себя всеми доступными способами. Обратите внимание, что Печать неспособна раскрывать двери, а потому неосторожное обращение с этим артефактом может запереть жертву в здании навсегда. Эта сила не требует затрат каких-либо ресурсов и активируется мгновенным действием.

Если не говорить об этом незначительном преимуществе, Печать предлагает Восставшим особые бонусы, когда её удаётся разместить в пределах гробницы или даже сделать полноценной частью её структуры. Как только Печать попадает в гробницу, Защита сооружения увеличивается на три очка. Эта угроза принимает форму нематериального проклятия или усиливает уже существующие элементы защиты здания (рейтинг Защиты по-прежнему не может подняться выше 5). Кроме того, гробница получает Дополнение *Источник*, привязанное к Колонне Ка.

Проклятие: Пока владелец Печати держит её в гробнице или даже просто считается *хранителем* этого артефакта, он страдает от параноидальных мыслей касательно похитителей и воров. Это правило действует постоянно, даже если персонаж не находится в пределах своей гробницы. Если владелец Печати получает хотя бы малейший повод заподозрить кого-либо в воровстве – например, если она видит в комнате того, у кого было мало причин появиться здесь, или если кто-нибудь натывается на неё в толпе, или если человек начинает сорить деньгами, – игрок должен сделать бросок на удачу. В случае с обычным провалом ему приходится вложить очко Воли, чтобы персонаж не набросился на “вора” с намерением убить его. Выпадение десятки позволяет проигнорировать этот позыв безо всяких расходов. При выпадении единицы игрок не получает возможности вложить очко Воли; его персонаж вынужден атаковать. Маа-Кеп никогда не будут *вынуждены* атаковать – выпадение единицы считается простым провалом, а успех даёт не только десятка, но и также 8 и 9. Если мумия видит кого-то, кто *явно* занимается воровством, ей приходится вложить сразу 3 очка Воли, чтобы не наброситься на него при первой возможности (или одно, очко, если она получила 10 при броске на удачу). Маа-Кеп в этом случае вкладывают два очка Воли при провале или одно – при результатах 8, 9 или 10.

Галька Амундслея (Амулет ••••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Вероятнее всего, некогда этот небольшой камень был чем-то наподобие *шабти*, однако шесть тысяч лет с момента его создания придали ему поношенный вид. Сейчас от него остались лишь несколько потёртых зазубрин. Кого он некогда изображал? Рыбу? Руку в перчатке? Сейчас это уже сказать невозможно. Тем не менее, камень каким-то образом воплощает бдительность и силу смертных.

Своё название галька получала от Эдвина Амундслея, крымского офицера, служившего в тринадцатом полку лёгких драгун. Он приписывал свои победы при печально известной битве под Балаклавой этой “счастливой гальке”. Сын Эдвина Арнольд Амундслей II поначалу относился к рассказам отца как к солдатскому суеверию, однако после того как его самолёт пропал в небе над Германией в апреле 1917 года и *всё же* ему удалось вернуться к себе во Францию, он сам уверовал в спасительную силу гальки, поместив её в стальной каркас (если этот стальной корпус по-прежнему используется, он добавляет по очку к Прочности и Структуре объекта).

Затем кулон с галькой перешёл уже к его сыну, Арнольду Амундслею III, который исчез в Египте в 1942 году. Будучи командиром танка, Арнольд III участвовать в беспорядочном отступлении от сил Роммеля, известных как “Кулак”. Если он и выжил, судьба семейного наследия до сих пор неизвестна.

Сила: Тот, кто владеет Галькой Амундслея, получает следующие Преимущества: Амбидекстрия, Уклонение в рукопашном бою, Уклонение в вооружённом бою, Стремительные рефлексy (••) и Молниеносное выхватывание. Эти Преимущества владелец кулона приобретает даже при отсутствии Навыков и Атрибутов, необходимых для их покупки в стандартных случаях. Эти качества сохраняются с персонажем даже спустя 12 часов (или одну главу) после того, как он лишается своего счастливого кулона.

Проклятие: Бдительность и паранойя служат неизменными качествами любого хозяина гальки. Прежде всего, такие люди не могут получить никакой пользы от медитации (см. стр. 51), хотя Восставшие всё ещё могут использовать медитативные практики для того, чтобы восстановить Колонны. Что наносит хозяину куда больший вред, так это то обстоятельство, что он не способен восстанавливать Волю за счёт сна и удовлетворения своих Пороков (хотя он может получать Волю за счёт своей Добродетели, а Восставшие и по-прежнему способны обменивать на Волю Сехем). Маа-Кеп страдают от этого эффекта в меньшей степени: хотя Порок всё также не приносит им никакого удовлетворения, они могут получать Волю после отдыха или сна.

Голод шакала (Амулет •••••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 2

Благодаря таким слугам, как Саб-Сеттеру, Шаньятю могли не страшиться никаких врагов. В сущности, один только Саб-Сеттеру мог нанести не меньше вреда, чем целое восстание варваров.

Рассказывают, будто в мирное время Саб-Сеттеру вёл себя, словно зверь в клетке: он слонялся по улицам Безымянной империи, отчаянный, разочарованный и готовый забрать жизнь у всякого, кто перейдёт ему дорогу. Однако как только наступало военное время... о, этот человек был гением кровопролития! Он был подлинным вожаком, он был Моцартом военного ремесла. Даже сами Шаньятю не могли – и, впрочем, не собирались – унять его жажду крови. За вечные боины, которые Саб-Сеттеру устраивал на полях сражений, его и наградили прозвищем “Шакал империи”.

Он пользовался доверием и покровительством Шаньятю до тех самых пор, пока не предстал перед ними с требованием признать его самого как нового жреца-колдуна. Когда ему указали на недостаток знаний о мире Дуата, он показал на огромную армию бойцов с копешами к копьям в руках, завив, что в случае отказа он разрушит Ирем изнутри. После короткой дискуссии Шаньятю отрубили ему голову и бросили его тело шакалам. Тем не

менее, саму его кровь они собрали в полости внутри амулета из ляпис-лазури. И этот амулет по-прежнему хранит знания величайшего тактика Безымянной империи (поскольку до сих пор ведутся споры относительно того, черпает ли артефакт свою силу из крови Саб-Сеттеру или из самого амулета, эта реликвия может быть как амулетом, так и утером). К сожалению, это далеко не всё, что несёт в себе амулет. Он способен вдохнуть в своего носителя жажду крови тысяч солдат, не ведавших ничего, кроме насилия и жестокости – солдат, поведение которых прощали только благодаря верной службе Саб-Сеттеру.

Сила: Всякий, кто получает в свои руки Голод шакала, получает доступ к военному гению этого древнего полководца. Чаще всего этим эффектом будут пользоваться персонажи Рассказчика, однако если любой другой персонаж получает амулет и пытается использовать его в стратегическом конфликте, у него появляется возможность скомпенсировать любые пять негативных факторов из следующего списка: пребывание в меньшинстве в соотношении два-к-одному; обладание плохо обученными войсками или войсками, обладающими лишь ограниченными поставками оружия и материалов; тяжелый позиционный недостаток; нехватка продовольствия и медицинского обслуживания, нехватка разведанных. Если же персонаж и его противник обладают приблизительно одинаковыми шансами на победу, в схватке автоматически побеждает носитель артефакта – если только его враг не отличается столь же отточенными стратегическими познаниями.

Тем не менее, следует помнить, что Саб-Сеттеру всегда стремился к проведению максимально жестокого и поистине беспощадного сражения, а потому артефакт подталкивает персонажа к тому, чтобы убить всех пленных, пренебречь гражданскими лицами, оказавшимися между его армией и войском врага, или наплевать на потери в собственном войске. Если действия персонажа идут вразрез с “желаниями” артефакта, бонус немедленно исчезает. Саб-Сеттеру всегда стремился лишь к славе и наносил удары, которые сминали сопротивление врага безо всякой пощады. Ему незнакома тактика ведения войны, нацеленной на захват пленных или сокращение личных потерь.

На индивидуальном уровне игрок, получивший в свои руки Голод шакала, приобретает бонус +1 к любым проверкам, связанным с продвижением военных планов. Если носитель амулета обладает Колоннами, он может повесить этот бонус до +2 (каждый бросок требует вложения одного пункта Колонны). Он может делать это как для себя, так и для союзников, продвигая свою деятельность к победному итогу.

Проклятие: Тот, кто использует Голод шакала в попытке одолеть силы врага, должен выбрать одно из следующих проклятий: он либо подчиняется безумию самого Саб-Сеттеру, совершая серию длительных (и, скорее всего, сопряжённых с изнасилованием) убийств, либо тратит целый *уровень* Воли для того, чтобы воспротивиться этому желанию. К счастью, этот выбор приходится делать всего раз в неделю, и только после использования амулета. Представителям Маа-Кеп легче справиться с этим проклятием, поскольку они должны вкладывать только *очко* Воли для противостояния этой вечной жажде насилия. Тем не менее, они постоянно чувствуют, как амулет подталкивает их к причинению боли, кровопролитию и ужасающим извращениям.

Известные изображения

Ремесленники Теф-Аабхи возводили самые грандиозные монументы, известные миру, среди которых были как статуи знаменитых деятелей, так и прославленные колонны Безымянной империи. В сущности, поговаривают, будто последнее, что пески осмелились проглотить после падения Безымянной империи – это великолепные изображения Теф-Аабхи, дышащие величием и славой. Более скромные изображения, известные современным Восставшим, перечислены ниже.

Белый ибис (Изображение •)

Прочность 2, Размер 4, Структура 6

Эта скульптура изображает птицу, напоминающую аиста. Она возвышается приблизительно на четыре фута в высоту и вырезана из твердого песчаника. Только тем, кто знаком с её историей, может быть понятен выбор названия, данного этой статуе. Мумии, пронёсшие воспоминания о белом ибисе сквозь тьму веков, знают, что некогда этот монумент был покрыт бриллиантами и сверкающие белилами, а потому считался достойным украшением в домах многих правителей и фараонов. Сегодня же это всего лишь еще одна археологическая безделушка из старого камня с острыми углами и паутиной в глубоких трещинах.

Тем не менее, даже среди смертных могут быть те, кому хватает знаний истории для того, чтобы обратить более пристальное внимание на статую белого ибиса. Такие смертные могут понять, что это не просто древняя статуя – нет, наблюдая за тем, как ветер выбивает песок из её растрескавшейся поверхности, человек может (всего лишь *может*) почувствовать запах того, чего здесь просто не может быть: мокрых перьев и сухого пергамента.

Сила: Как уже могли догадаться те, кто знаком с египетской мифологией, белый ибис служит священной иконой бога Тота. Призывая силу статуи в ходе молитвы, обращённой к Тоту (что требует полной минуты чтения молитвы и успеха при броске на Интеллект + Оккультизм с дополнительным бонусом за знание мифологии), владелец изображения может обрести мудрость этого древнего божества. Провал на этом броске означает, что молитва ни к чему не приводит. Возносить молитву божеству могут до шести персонажей одновременно.

Один (и только один) из участников, совершивших успешный бросок, должен вложить очко Рен. После этого между участниками устанавливается незримая связь. В ходе активации артефакта игроки должны выбрать один Ментальный Навык (если участники начинают спорить по этому поводу, решение принимает тот, кто вкладывает очко Рен). До окончания сцены такие игроки получают соответствующий Ментальный Навык именно того уровня, каким обладал участник с наибольшим показателем этого Навыка. Так, если четверо мумий решают провести расследование, а их показатели этого Навыка равны 4, 3, 2 и 2, они могут получить за счёт артефакта четвёртый уровень Расследования до конца сцены. Кроме того, все броски с участием этого Навыка проходят с эффектом снова-девятнадцать (Теф-Аабхи получают эффект снова-восемь).

Как только артефакт удаётся использовать, прежде чем кто-либо сможет активировать его снова, ему необходимо пребывать под естественным звёздным светом на протяжении одного часа.

Проклятие: Связав себя с разумом другого человека, персонаж обнаруживает, что ему трудно перестроиться обратно. На протяжении 24 часов после сцены, в которой был использован Ибис, все участники теряют уверенность в своих способностях использовать выбранный Навык самостоятельно. В первый раз, когда участник ритуала решает использовать этот Навык (в пределах указанных 24 часов), он должен вложить очко Воли, чтобы вообще получить возможность сделать бросок. Теф-Аабхи не страдают от этого проклятия.

Ламборгини Нолана (Изображение ••)

Прочность 1, Размер 1, Структура 2

В Мире Тьмы постоянно страдают невинные – и страдают по воле тех, кто вполне мог избежать каких-либо жертв. Так было и в дождливую ночь в Хьюстоне, штате Техас, в ноябре 1984 года. Конфликт с участием мумии, нескольких членов её культа и обезумевшего полтергейста окончился гибелью более десятка прохожих. Один из них, коммивояжер по имени Ричард Симс, был раздавлен пикапом, который рванул вперёд по воле разъярённого духа. Свидетелем гибели Ричарда стал его сын, Нолан, который в это

время вышел на улицу поиграть с любимой игрушкой.

Никто не знает, что произошло с Ноланом после этой трагедии, однако судьба игрушки вполне известна. Эта реликвия представляет собой красную модельку Ламборгини Контач, изготовленную из пластика и дешёвого металла. Сегодня она уже сильно побита, исцарапана и погнута в нескольких местах (изначально машинка была сделана так, что могла превращаться в робота, однако физический ущерб – как, вероятно и мистический – теперь мешает осуществить подобную трансформацию). Если только человек не обладает оккультными познаниями, едва ли ему удастся заметить в игрушке что-либо необычное. В сущности, она уже несколько раз переходила из рук в руки через *eBay* или просто в ходе дружеских встреч.

Сила: Ламборгини Нолана может предоставить своему обладателю определённую степень контроля над автомобилями, напоминающими эту модель по форме (см. ниже). Эта возможность работает только в случае с автомобилями, за рулём которых уже сидит водитель. Активирование этой способности требует, чтобы персонаж потратил пункт Ба. Его игрок делает бросок на Интеллект + Вождение или Оккультизм (по собственному выбору). Из броска вычитаются Решительность + Вождение жертвы (водителя). Если атака проходит успешно, хранитель игрушки получает контроль над автомобилем на один раунд (исключительный успех позволяет контролировать автомобиль два раунда).

Каждый раунд игрок может поддерживать этот контроль, делая повторные броски. Это не требует вложения дополнительных пунктов Ба до тех пор, пока эти проверки дают игроку успехи. В случае провала игроку приходится вложить новое очко Ба, с тем чтобы восстановить контроль.

Эта способность работает так, как если бы персонаж сам на мгновение оказался за рулём. Она не позволит ему сделать то, что автомобиль не способен сделать в обычных условиях. Если речь идёт о спортивном автомобиле, игрок получает дополнительный дайс. Если это какой-либо иной тип автомобиля (или сопоставимое средство передвижения, такое как ходунок), бросок проходит без изменений. Если речь идёт о четырёхколёсном пикапе, фургоне и других машинах, не сопоставимых по форме с моделью Ламборгини, вычтите из броска один дайс. Если автомобиль обладает большим или меньшим количеством колёс, вычтите два дайса.

Проклятие: Ламборгини Нолана привлекает внимание духов. Он не способен втянуть призраков в земную реальность, однако если в области уже присутствуют духи, скорее всего, они предпочтут владельца реликвии любым другим потенциальным жертвам. Если речь идёт о призраке ребёнка, любые броски привидения получают эффект снова-девятнадцать. Теф-Аабхи страдают от меньшей версии этого проклятия: их атакуют лишь призраки детей, и даже они не получают эффекта снова-девятнадцать.

Деревянный фараон (Изображение •••)

Прочность 1, Размер 2, Структура 3

Этот предмет содержит свои секреты, даже если не говорить о магии, которая пропитывается самой его сущностью. Деревянный фараон представляет собой изношенную фигурку с сапфировыми и золотыми украшениями, потускневшими под воздействием времени. В тех местах, в которых некогда красовались нити, сейчас видны только подгнившие куски ткани. Эта фигура изображает стереотипного египетского государя, начиная головным убором и квадратной бородкой и заканчивая скипетром в руке, увенчанным анкхом. Проблема в том, что фигурка выглядит так, словно была создана в 17 веке для итальянского кукольного театра, однако при этом включает косметические детали одежды и украшения, которые вряд ли были известны на западе до 1800-х годов.

В остальном, если не говорить об этом кажущемся анахронизме, фараон выглядит как очередной пережиток глубокой старины, низкое качество которого даже не делает его достойным экспонатом в археологическом музее.

Сила: До тех пока обладатель держит при себе фигурку фараона, он получает

Преимущество *Вдохновитель* (описанное на стр. 115 основной книги правил). Кроме того, он пользуется эффектом снова-девяť при всех проверках Запугивания, Убеждения и Коммуникабельности. В тех ситуациях, когда персонаж разговаривает с тем, кто наделён над ним определённой властью, игрок может потратить до четырех пунктов Аб и/или Рен в любой комбинации. За это он получает равнозначный бонус к любым сверхъестественным способностям и Социальным Навыкам, направленным на взаимодействие с данным индивидом. В пределах сцены игрок может использовать эту способность любое количество раз – единственным ограничением становится стоимость активации. Сама “власть над протагонистом” может носить абстрактный характер. Так, верховный жрец культа мумии, пробудивший Восставшего для того, чтобы тот выполнил для своих последователей какое-либо задание, всегда квалифицируется как обладатель власти над персонажем. Это же касается работодателей, политических деятелей, владельцев территории, на которой оказался протагонист, или просто личности, которым персонаж поклялся в верности. Тем не менее, полицейский, например, будет иметь власть над протагонистом только в том случае, если он попался на совершении преступления или нарушил правила дорожного движения (полицейский не будет считаться обладателем власти, если просто поговорит с персонажем в кафе).

Теф-Аабхи получают ещё один дайс в дополнение к тем, которые они приобретают за счёт расхода Колонн, хотя максимальное число Колонн, которые они могут вложить в активацию этой силы, по-прежнему равно четырём. Таким образом, даже без траты Колонн они получают бонус +1 к проверкам сверхъестественных или социальных способностей, направленным на взаимодействие с обладателем власти. Вложив одно очко, они получают сразу два дайса, и так далее.

Проклятие: Хотя фараон наделяет своего носителя великой силой, он не прощает тех, кто не достоин его власти. Если игрок проваливает бросок на Запугивание, Убеждение или Коммуникабельность, фараон налагает штраф -1 на любые проверки *сопротивления* Социальным Навыкам или магическим силам, которые игрок проходит до окончания сцены. По очевидным причинам, Теф-Аабхи иммунны к этому штрафу.

Кроме того, если провал произошёл в случае с активацией силы, к которой фараон добавлял вышеуказанный бонус, игрок получает штраф, равный 1 + количество пунктов Колонн, вложенных к активации артефакта. Даже когда сцена подходит к концу, штраф падает до -1, но сохраняется в течение ещё 24 часов. Теф-Аабхи не застрахованы от подобных штрафов, однако они утрачивают только -1 дайс, без учёта потраченных пунктов Колонн.

Святотатственная икона (Изображение ••••)

Прочность 4, Размер 1, Структура 5

Последний Судья, Арем-Абфу, никогда и нигде не должен быть изображён. Запрещены даже символы, воплощающие его сущность. Его лик столь ужасен, что человек способен потерять разум, только взглянув на его краем глаза. А потому создание изображения Арем-Абфу следует считать не только кощунством, но и актом величайшего безумия. Даже Шуанхсен побоялись бы совершить подобный поступок. И только однажды за всю историю человечества кто-то рискнул создать материальное воплощение Арем-Абфу.

Святотатственная икона обладает размером с человеческую руку и выкована из плотных, тяжелых металлов. В одном из отчётов, посвящённых этому артефакту, утверждается, что она была оснащена инкрустацией из драгоценных камней и зелёного нефрита, однако, скорее всего, это заблуждение или даже осознанная ложь. Никто из тех, кто смотрел на эту икону, не заслуживает доверия, ибо она была создана в ходе прямого нападения на Безымянную империю – в ходе предательства, прошедшего на самом высшем уровне власти.

Имя создателя этой иконы было стёрто с каждого памятника, как были сожжены все пергаменты, содержавшие это имя, и очищены разумы, в памяти которых оно хранилось.

Неизвестен даже пол этого создателя, ибо все его слуги и помощники были убиты, с тем чтобы пески погребли эту историю как можно скорее. Ни одного изображения этого святотатца не сохранилось.

И всё же удар по империи был нанесён, и враги Ирема до сих пор ищут это изображение. Теперь уже принято считать, что в эпоху Железного века она использовалась в сфагновых болотах Северной Европы, а также некоторые из потомков первого святотатца могут ходить по Земле. Некоторые даже предполагают, что неподвижные “болотные мумии”, которых учёные признали принесёнными в жертву царями (например, Кроганский или Клоникаванский человек), в действительности представляют собой результаты попыток смертных использовать силу этой иконы.

Сила: Тот, кто держит в руках Святотатственную икону, получает общее представление о раннем, примитивном варианте Церемонии возвращения. Когда он оказывается рядом с духом и мёртвым телом (даже если этот дух вышел совсем из другой оболочки), он может заставить призрака войти в умершую плоть и воскреснуть.

Рассказчики могут модифицировать эту силу так, чтобы она идеально служила их собственной истории: так, Святотатственная икона может стать источником нашествия зомби или оказаться причиной возникновения вампиризма. Тем не менее, в целом считается, что владелец этого артефакта способен пробудить мертвеца, уподобив его обычному смертному. Такие создания не обладают особыми силами или отличиями. Исключениями являются следующие эффекты: воскресшие не способны заживлять аггравированные повреждения, заполнение всех клеток Здоровья заставляет их лишь потерять сознание, а также они не могут умереть от голода, жажды, возраста или болезней. Они исцеляют от тупого и летального урона по стандартным правилам.

Проклятие: Один лишь взгляд на изображение Последнего Судьи заставляет разум содрогнуться. Человеческое восприятие основано на сосредоточении: так, например, в конкретный момент времени человек может сфокусироваться только на одном слове, но не на всей странице одновременно, поскольку смертный разум не может обработать такой объём информации одновременно. Однако те, кто взглянул на Святотатственную икону, обнаруживают, что фильтры их восприятия разрушаются. Они теряют чувство перспективы и с трудом отличают то, на чём им следует сфокусироваться, от любых побочных деталей. Чувство меры и расстояния пропадает бесследно. Персонаж получает психические отклонения *Шизофрения* и *Иррациональное мышление* (см. стр. 99 основной книги правил), которые носят постоянный характер. Теф-Аабхи более устойчивы к этому пагубному эффекту. С определённым трудом они могут фокусироваться на деталях, а потому страдают только от Вокализации (см. стр. 98 основной книги правил).

Зеркало латунного плюща (Изображение •••••)

Прочность 1 (зеркало)/3 (рама), Размер 4, Структура 5 (зеркало)/7 (рама)

Эта реликвия представляет собой именно то, что можно решить из названия: это самое буквально овальное зеркало приблизительно четырёх футов в высоту и трёх в ширину, заключённое в раму из латуни в форме листьев плюща. Зеркало водружено на крохотный постамент. Даже самые эрудированные из Бессмертных не могут точно сказать, откуда оно появилось.

Первое известное появление зеркала на публике состоялось в 1750-е гг., в Австрии, однако кто его создал и наделил такой силой, до сих пор остаётся загадкой. На протяжении многих лет зеркало неоднократно сменяло хозяев, однако по окончании очередного периода попадало бесследно. Там, где оно появляется, начинается самый буквальный хаос, поскольку все местные мумии начинают стремиться к приобретению артефакта. Обратите внимание, что магия зеркала заключена в раме, а не стекле. Таким образом, разрушение самого зеркала всего лишь заставит владельца сменить стекло, после чего его сила полностью восстановится. Только уничтожение рамы способно избавить мир от этого жуткого артефакта.

Сила: Если владелец зеркала видит чьё-либо отражение в зеркале, он способен направить любую физическую или сверхъестественную атаку на обладателя этого отражения. Нападение никак не повредит зеркалу, однако это следует считать только *побочным* эффектом реликвии. Куда важнее то, что всякий раз, когда отражение владельца зеркала и любой другой персоны попадает в зеркало, хозяин зеркала может вложить очко Шеута с тем, чтобы активировать передачу духовных сил. В этом случае хозяин зеркала делает бросок на Интеллект + Внушительность против Решительности + Самообладания жертвы. Если жертва не понимает истинной природы зеркала, она делает свой бросок со штрафом -1. Тот, кто проваливает свой бросок, утрачивает количество *уровней* Воли, равное разнице между своими успехами и успехами победителя. Эти очки могут быть восстановлены в том случае, если жертва убьёт победителя, и его предсмертное отражение попадёт в зеркало.

В противном случае эти уровни придётся восстановить только за счёт увеличения Решительности или Самообладания с помощью очков опыта или магических сил. Если победителем в этом состязании оказывается Восставший, он получает количество очков Сехема, равное очкам потерянной Воли жертвы. Этот Сехем обладает совершенно “реальным” характером, а потому его можно расходовать на активацию мистических сил, продление Сошествия и так далее. В том случае, если победителем оказывается не мумия, такой персонаж получает лишь равнозначное количество *пунктов* Воли.

Независимо от того, кто выигрывает или проигрывает в этом состязании, ни один из участников конфликта не может активировать зеркало снова в течение ближайшей недели (хотя они могут намеренно бороться за обладание артефактом до истечения этого срока). Мумия не обязана обладать зеркалом для того, чтобы атаковать жертву; если она знает, что перед ней находится, этого вполне достаточно для начала действий.

Таким образом, зеркало может даже принести вред собственному владельцу, даже если технически оно принадлежит именно ему (разумеется, в этом случае мумии следует оказаться быстрее).

Проклятие: Зеркало пронизано необычайно могущественными чарами и способно связывать души на таком уровне, что они начинают терять свои характерные, личностные черты. Как только исход атаки становится очевиден, игрок, инициировавший обмен духовной энергией, должен сделать бросок на удачу. При выпадении 10 он не страдает ни от каких последствий. При выпадении 8 или 9 он должен пройти проверку дегенерации, используя всего два дайса. В случае провала он утрачивает очко Памяти. При выпадении единицы он утрачивает количество очков Памяти, равное количеству полученного Сехема. Таким образом, чем дольше мумия смотрит на мир через зеркало, тем больше власти она получает и тем меньше в ней остаётся от *человека*. В отличие от большинства изображений, зеркало не предоставляет никаких преимуществ Теф-Аабхи.

Известные регионы

После того как Ирем погрузился в пески, алхимики из числа Восставших передали фрагментарные знания своего древнего Искусства новым последователям (чаще всего по доброй воле, однако у некоторых эти знания выведали враги во время бесчеловечных пыток). Таким образом, легенда о египетской алхимии стала передаваться от одного любознательного исследователя к другому, и даже те, кто не получил её тайн в свои руки, мог наткнуться на инструменты познания, ведущие к постижению алхимического искусства. Увы, в то время как слуги Шаньяту одевали в мистическую бронзу целые армии, современные исследователи алхимического искусства в лучшем случае производят по одному шедевр за всю свою жизнь. Однако даже эти, более поздние произведения иногда оказываются в списке известнейших регий мира.

Пиропус (Регия от • до •••••)

Прочность 3, Размер 1-3, Структура 4-6 (в зависимости от Размера)

Ещё до прихода Шаньяту металлурги из числа будущих иремитов ковали из меди грубые украшения и ножи. Жрецы Дуата открыли им секрет превращения одного металла в любые другие – посредством применения магии и сожжения воскурений. Кузнецы Ирема создавали бронзовые клинки и доспехи в эпоху, когда люди не знали ничего, кроме камня, и вооружали целые *легионы* непобедимых солдат. Однако обычная бронза была только самым грубым металлом в иерархии “огненных материалов”. Шаньяту открыли своим кузнецам тайну создания золотых доспехов, которые уже многие века спустя римляне нарекли *пиропусом*. На протяжении долгих тысячелетий алхимики работали только с базовыми формами металла, однако в тени величественных колонн Ирема обрабатывались и более утончённые формы материи. Кровь, золото и магические знаки превращали обычную бронзу в золотистый пиропус.

Иремиты производили пиропус в довольно больших количествах, хотя, разумеется, простых бронзовых изделий в империи было несоизмеримо больше. Когда уже позже исследователи тайных искусств открыли секрет этого материала, многие из них в ужасе отказались от его создания, ибо пиропус требовал не только двадцатой доли чистого золота, но и целой пинты человеческой крови за фунт металла. Восставшие полагают, что странный блеск этого металла обязан движению жизни, всё ещё плещущейся где-то в кровяных тельцах, покрывающих эту величественную материю. Жрецы Дуата стабилизировали духовные свойства пиропуса при помощи древних обрядов, и хотя много позже гении оккультного мира прилагали немыслимые усилия к повторению этих таинственных ритуалов, им так и не удалось достичь мастерства Шаньяту.

Для создания этой материи Жрецы Дуата использовали рабов и других представителей низших сословий: трудно даже представить, сколько глоток было перерезано рани создания этого драгоценного металла. Некоторые из Шуанхсен хорошо помнят, как их убили в кузницах Града Колонн, и с большим удовольствием забирают у мумий современного мира клинки, созданные из их собственной крови.

В отличие от обычной бронзы, пиропус вмещает в себя определённую долю Сехема. Последнее обстоятельство позволяет ему проходить переплавку любое количество раз – а это означает, что изделия из пиропуса могут принимать практически любую форму. Взыскательные оккультисты предпочитают создавать слитки пиропуса; куда менее вероятно, что у них будут причины создавать из крови оружие. Тем не менее, учитывая исключительную ковкость пиропуса, невозможно узнать, чем то или иное изделие было раньше.

Даже те нагрудные знаки, копеш и фигурки, которые были выкованы ещё в древние времена Ирема, не теряют своего блеска по прошествии тысячелетий. Нет, даже сегодня этот металл сияет подобно крови, отражающейся в отполированном золоте. Как ни странно, этот рыжеватый оттенок никогда не соответствует источникам освещения. Тем не менее, как бы ни настораживал этот оттенок смертных исследователей, ещё никому из учёных не удавалось определить уникальные свойства этого металла посредством научного анализа. Его исключительные характеристики не позволяют смертным увидеть в результате своих исследований какую-либо дополнительную информацию за исключением того факта, что эти предметы созданы из какого-то архаичного бронзового сплава.

Большинство современных коллекционеров считают, что эти реликвии представляют собой всего лишь хорошо сохранившиеся бронзовые изделия. Они ценят их, но, как правило, держат подальше от гостей, поскольку длительное наблюдение за пиропусом может вызвать у гостя чувство лёгкого дискомфорта. Те, кому удалось узнать о мистических свойствах пиропуса, постоянно держат оружие и инструменты из этого материала под рукой.

Также стоит заметить, что магия пиропуса заключена в самом металле, а не его форме,

а потому современные оккультисты вполне могут переплавлять архаичные изделия в более совершенные устройства, такие как ключи или пистолеты.

Сила: Пиропус никогда не тускнеет. Он прочен, как сталь, и способен выдержать даже большую температуру перед тем, как начнёт плавиться. Хотя кузнец, держащий такое изделие при температуре плавления бронзы, *в конечном счёте* сумеет его расплавить, для более стремительной переплавки ему придётся добиться более высокого жара. Изделия из пиропуса, обладающие четвёртым или пятым уровнем мощи, некогда принадлежали иремитам, а значит, не переплавлялись с тех пор. Только сами Жрецы Дуата могли создать столь точные и могущественные инструменты.

Изделие, хотя бы наполовину состоящее из пиропуса, добавляет владельцу бонус экипировки. В случае с оружием этот бонус выражается в дополнительных повреждениях. В случае защитных приспособлений бонус преобразуется в показатель Брони (к несчастью, пиропус не получается использовать для создания современных пуленепробиваемых доспехов).

Изделия из пиропуса должны представлять собой активно применяющиеся инструменты (никто не станет тратить столь драгоценный материал на создание простого футляра или ножен). Бонус экипировки можно получить только при использовании механических устройств, созданных из пиропуса, хотя такие устройства могут работать на основе химических элементов, приводящих в движение весь механизм. Электрические приборы не предоставляют владельцам подобного бонуса. Данное преимущество может быть использовано любым человеком, смертным или нет – условием остаётся только само наличие пиропуса в химическом составе инструмента. Как бы то ни было, инструмент должен быть использован по назначению: так, использование необработанного слитка пиропуса в качестве молотка или рычага не предоставит владельцу никаких бонусов.

Восставшие и другие создания, способные управлять силой собственных душ, могут и разблокировать могущество крови, заложенной в этот металл. Изготовленные из украденной жизненной силы, такие изделия способны предоставить энергетическую подпитку любому, кто способен манипулировать духовной сущностью крови. Вкладывая по одному очку Колонны любого типа в день, Восставшие могут добавлять к своему Здоровью рейтинг изделия из пиропуса. Эти очки Здоровья всегда исчезают первыми в случае получения травмы. Увы, аггравированный урон не только отнимает это временное Здоровье, но и снижает на соответствующее количество очков сам уровень предмета. Если показатель изделия из пиропуса упадёт до нуля, оно превратится в обычный предмет из бронзы. Также для получения этого преимущества Восставший должен держать изделие (или слиток) при себе. Наконец, он не может получить более пяти очков Здоровья; даже если при нём находится сразу несколько изделий, выкованных из пиропуса, у него всё равно не может появиться более пяти дополнительных очков Здоровья.

Каждый сосуд из пиропуса обладает Размером от 1 до 3. Более крупные куски металла *существуют* в природе, но они крайне редки и даже в этих случаях оцифровываются как несколько разных сосудов.

Проклятие: Пиропус по-прежнему несёт в себе силу крови, из которой его изготовили. Когда владелец подобного инструмента или даже простого слитка пиропуса получает летальное или аггравированное повреждение *впервые за сцену*, его игрок делает пассивный бросок на Выносливость + Сехем. Провал заставляет рану кровоточить, а потому жертва теряет по очку летального урона в течение нескольких раундов, точное количество которых равняется уровню изделия. Кровь стекает из раны и устремляется к пиропусу, который поглощает её и временно приобретает багряный оттенок. К счастью, это проклятие действует только во время получения первой раны за сцену. Получение всех дальнейших ранений проходит по стандартным правилам.

Зелья и эфемера

Редчайшими видами регий считаются зелья, пастилки и другие поглощаемые алхимические продукты. Большинство иремитов использовали эти материалы, втирая их в кожу, сжигая в огне или употребляя каким-либо другим образом. Уже позже смертные маги восстановили большинство известных формул подобных материалов, однако каждый из колдунов неизбежно нарушал те или иные алхимические законы, известные лишь иремитам что сказывалось на качестве продукта. Большинство современных зелий созданы по формулам, полученным через третьи, четвёртые, седьмые или даже десятые руки, а потому изготовление зелий по этим рецептам ведёт к созданию непредвиденных эффектов.

Смертные маги создают подобные регии куда чаще, чем более долговечные алхимические изделия, потому что их создать несравнимо легче, чем настоящий шедевр. Одарённый оккультист может изобрести сразу три или четыре формулы таких зелий, хотя с каждым разом он неизбежно будет отходить всё дальше от иремитского оригинала. Самые скрупулёзные из смертных алхимиков ищут секреты изготовления таких зелий в нераспечатанных древних амфорах и других реликвиях, которые могут оказаться хранилищами настоящих зелий или их рецептов. Если им удаётся получить в свои руки такие рецепты, у них появляется совершенно реальная возможность создать настоящую иремитскую регию. Неудивительно, что Судьи чаще всего направляют восставших на пресечение подобных действий.

Малый джед (Регия ••)

Прочность неопределима (не поддаётся уничтожению), Размер 3-10, Структуры неопределима (также не поддаётся уничтожению)

Ирем был известен как город священных колонн, каждая из которых воплощала собой позвонки Азера: части великого заклинания, обладающие при этом и собственной, индивидуальной силой. Самые грандиозные из этих колонн – джедов – исчезли вместе с самим государством, однако меньшие образцы существуют на земле до сих пор.

Некоторые из них были созданы в Безымянной империи, хотя большинство представляют собой более поздние копии. Малый джед представляет собой рифлёный базальтовый столб. Пятна краски всё ещё цепляются за его стенки, однако это всего лишь остатки настоящих цветов, некогда символизировавших различные аспекты человеческой души. Поздние копии принимают форму колонн, выполненные из различных материалов. Они варьируются в размерях от двух до двенадцати футов в высоту. Жрецы-колдуны Ирема постоянно экспериментировали с магией колонн и хорошо позаботились о том, чтобы каждая из колонн представляла собой идеальное вместилище для определённого вида магии. Если бы хоть одна из колонн обрушилась, пострадала бы вся оккультная схема города. Таким образом, Шаньятэ изготовили множество прототипов для каждой колонны: то были масштабные модели, содержащие часть магической силы настоящих колонн. Они испытывали их на прочность огнём, клинками и заклинаниями, имитируя невообразимую силу Дуат. Они призывали алхимиков создавать идеальные материалы, способные выдержать даже самые сокрушительные удары. Если модель оправдывала себя, жрецы-колдуны давали приказ выстроить новую колонну по его точному образу и подобию. После этого они приказывали алхимикам уничтожить использованные модели – однако далеко не один алхимик сохранил эти небольшие копии настоящих колонн в память о своём мастерстве.

После падения Ирема подобные копии попали в руки царей, ремесленников и ученых Египта и даже других государств. Большинство из них были восприняты лишь как обычные сокровища или любопытные безделушки. И только единицы из мистиков обнаружили подлинную силу колонн или даже попытались воспроизвести эту магию. Разумеется, никому не удалось узнать историю возникновения этих моделей: вместо этого малые джеды стали использоваться для укрепления дворцов или защиты гробниц от

невидимых угроз. Последний из малых джедов был создан перед сожжением Серапеума – последней коллекции книг из Александрийской библиотеки. Большинство Восставших считают, что секрет джедов исчез вместе с этими древними текстами.

Современные ученые принимают джеды за шедевры античной скульптуры или игрушки аристократов. Оккультисты же разыскивают их для того, чтобы справиться с призраками или другими нематериальными угрозами, поскольку это джед способен поймать подобных существ в ловушку или оградить от них убежище.

Сила: Малые джеды *неуничтожимы* обычными средствами и сохраняют твёрдость даже при столкновении с нематериальными существами, такие как призраки или души астральных путешественников (то есть любых сущностей и объектов, пребывающих в так называемом состоянии “Сумрака”). Как только мумия активирует джед посредством вложения пункта любой Колонны, джед распространяет свои преимущества на любой неподвижный объект Размером до 20, такой как небольшой коттедж или крупное убежище. Последний эффект сохраняется до окончания сцены или держится на протяжении одного часа, в зависимости от пожеланий Рассказчика. Это преимущество исчезает всегда, когда объект передвигается или когда джед подвергается магической атаке, способной наносить аггравированный урон.

Проклятие: Хотя малый джед способен защитить своего обладателя от привидений, возведя непроницаемый барьер в мире духов, он также изменяет сущность призраков, которые оказываются возле подобных барьеров. Извлечённая из глубин Дуата, сама *модель* малого джеда противоречит всему, к чему привыкли живые существа. Как только мумия активирует джед, призраки начинают приобретать ужасающие уродства: зазубренные когти, щупальца и дополнительные пары глаз.

Любой дух, проведший неподалёку от малого джеда целую сцену (или один час), вынужден пройти проверку Нравственности, как если бы совершил преступление против первого уровня этой характеристики. В случае провала как броска на дегенерацию, так и проверки на получение отклонений, дух начинает мутировать и получает дополнительное очко Могуущества, Грации или Сопротивления. Эта проверка повторяется каждую дополнительную главу (или день), неделю, месяц, и, наконец, каждый год, проведённый возле малого джеда. После четырех неудачных проверок подряд призрак получает бесплатный Нумен – чаще всего имитирующий Призвание или Изречение. Таким образом, призраки, оказавшиеся в ловушке рядом с малым джедом, постепенно становятся всё более могущественными и крайне бесчеловечными монстрами.

Маср Грааль (Регия •••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Один из самых известных алхимических сосудов известен как Маср Грааль. Этот артефакт сменял хозяев больше и чаще, чем любой другой пережиток Ирема. Он переходит от коллекционеров к мистикам, от Восставших – к расхитителям гробниц и снова к другим Восставшим. Существуют буквально сотни кандидатов для звание обладателей Святым Граалем – чашей, из которой Иисус якобы пил во время Тайной вечери, – однако лишь немногие обладают законными основаниями объявить свою чашей *подлинной*. Маср Грааль – одна из немногих подобных чаш, которая не только обладает достоверной историей, но и подлинной силой.

Чаша Маср Грааля появились в Старом Каире, где её хранили и защищали коптские оккультисты. Они утверждали, что Иешуа бен Иосиф поселился с семьёй в Старом Каире, где он произвел впечатление на местных при помощи своих чудес, мистических сил и мудрости, не присущей его возрасту. Тайное общество коптских мистиков предполагало, что эту чашу сделали местные оккультисты, поражённые мудростью Иешуа и решившие увековечить его образ в этом предмете искусства. После этого Иешуа отправился в Александрию с Иосифом из Аримафеи. Там он последовал по финикийскому торговому пути в Европу, а Грааль был передан на хранение местным христианам, которые вернули

его в “отчий дом”. Так чаша и получила название Маср Грааль в честь старого (но ещё не вышедшего из употребления) названия Египта.

Восставшие считают Маср Грааль сосудом времён Ирема – возможно, использованным одним из Жрецов Дуата для предотвращения отравлений и установления контроля над подчиненными. Они не могут отрицать возможность, что это действительно может быть знаменитая чаша Святого Грааля, однако они, как правило, не верят, что эта ассоциация могла наделить чашу какими-либо особыми силами. Тем не менее, родословная этой чаши помешала мумиям принести её в жертву Судьям. Некоторые мумии даже сознательно притворялись христианами, с тем чтобы получить чашу в руки. Эрудированные похитители иногда пытаются украсть чашу, как только узнают, где она находится, поскольку она имеет неоценимое значение для религиозных орденов, оккультистов и коллекционеров.

История Маср Грааля делает её связующим звеном между многими тайными обществами, религиозными орденами и похитителями древностей по всему миру. Хотя она обладает огромной магической силой, куда больших изменений в мире можно вызвать, используя одну лишь её популярность.

Чаша может служить отличным инструментом для введения в хронику антагонистической группы смертных или других существ, которые будут регулярно переходить дорогу игрокам из истории в историю.

Сам сосуд представляет собой потрёпанную медную чашу для вина с золотым ободком, окружающих её центр. Медь практически полностью потускнела; золотое кольцо выглядит слегка облезлым, однако его невозможно вытащить из самой чаши. Основные принципы конструирования чаши позволяют предположить, что её создали в Египте за века до рождения Христа, однако такую чашу могли подарить волхвы Марии и Иосифу, когда Иисус оказался в Египте. Поверхность чаши покрыта чудовищными царапинами, своего рода оккультными граффити её владельцев, и хотя эти надписи трудно различить ввиду их античного характера, некоторые мумии могут распознать на стенах Маср Грааля собственный шифр.

Сила: Маср Грааль удаляет все яды и патогенные микроорганизмы из любой жидкости, которую в неё наливают. Если его наполняет токсичное вещество, оно превращается в густое красное вино. Такой напиток может наделить выпившего его человека чувством необычайного оптимизма и бодрости, сопоставимого с ощущением поддержки со стороны какой-то божественной силы. Такой человек исцеляет все тупые повреждения, а также может автоматически восстановить очко Воли один раз за сессию (главу). Эти преимущества может получить любой смертный, однако представителям мира нежити (включая Восставших) подобные ощущения не знакомы.

Мумии, как и любые другие колдовские создания, способные управлять духовными силами, сосредотачиваются на другом преимуществе чаши. Сделав глоток вина и передав чашу Грааля другим, сверхъестественное существо может наладить прочную симпатическую связь между собой и другими участниками ритуала. Для этого каждый участник вкладывает по очку Колонны любого типа. Связь сохраняет мистические качества на протяжении целого дня, позволяя мумии (и другим сверхъестественным существам) ощущать общее положение и эмоциональное состояние других участников ритуала.

Кроме того, такой персонаж может использовать сверхъестественные силы на любых других участниках ритуала, как если бы он постоянно держал их в пределах видимости.

Проклятие: Симпатическая связь Грааля работает в обоих направлениях. Другие сверхъестественные существа могут использовать свои мистические силы против владельца Грааля, как если бы он находился в прямой видимости от них (хотя для этого инициатор действия должен понимать сущность ведущей к нему связи, что требует принадлежности к какой-либо сверхъестественной расе либо Оккультизма третьего уровня). Кроме того, последний человек, державший кубок в руках, всегда поддерживает

с ней связь, даже если она перешла в чьё-либо владение. Новый владелец не сможет наладить мистическую связь с чашей, пока не сделает из неё глоток. Таким образом, каждый, кто использовал Маср Грааль хоть раз, старается как можно дольше не выпускать её из рук и не покидать её из поля зрения.

Ахерузианское вино (Регия ••••)

Прочность 0 (жидкость), Размер 1, Структура отсутствует (жидкость)

В то время как многие зелья Ирема уже исчезли из этого мира, вещество, известное как Ахерузианское вино, всё ещё существует где-то на земном шаре. Само название мало что сообщает о природе этой жидкости, поскольку такое “вино” создают из переработанных тел пьющих людей. Подобное название появилось уже в поздних легендах, в то время как история самого зелья восходит к Безымянной империи, где его впервые создали из мертвецов по влиянию архидемона Шезму. Он позволил праведникам пройти через Врата Преисподней, однако всех недостойных оставил лежать под своими величественными стопами. Иремиты, а позже и египтяне, называли этот процесс “давкой божественного винограда”, поскольку Шезму превращал злые души в жидкий материал, который затем использовался для создания освежающего напитка богов.

Шаньятю намеренно отправляли в Дуат сотни душ, помеченных как “неправедные”. Духи военнопленных, предателей и мятежников – эти и многие другие усопшие оказались под когтитыми стопами великого Шезму. Затем жрецы-колдуны заставили алхимиков подготовить амфоры кровавого вина, с тем чтобы получить обратно трофеи, переданные Шезму. Для этого они передали “вино” элитным воинам, эмиссарам и другим верным слугам, с тем чтобы те выпили его и вместили в себя души погибших грешников. Когда эти неправедные души вернулись, жрецы-колдуны и алхимики переработали их в окончательный вариант вина, буквально раздавив своих слуг гранитными плитами.

После исчезновения Ирема рецепт Ахерузианского вина передавался от человека к человеку под видом греческих хтонических знаний. В конце концов появились целые культы, в которых “помазанных” или “зимних королей” приносили в жертву, делая из них божественное вино.

Иногда рецепт напитка даже исчез из этих традиций, однако Восставшие способны извлечь секрет приготовления этой регии из крови людей, вкушавших этот запретный плод.

На физическом уровне Ахерузианское вино представляет собой глубоко пурпурное, маслянистое вещество, по густоте немного превосходящее неразбавленное вино. В нём можно заметить непонятные мясистые элементы, плавающие прямо на поверхности, которые возникают в сосудах с вином каждые несколько минут, даже если кто-нибудь вылавливает их или процеживает вино через сито. Вкус напитка напоминает одновременно вино и кровь, потому что, по сути, именно этим он и является.

Сила: Восставшие (и некоторые другие создания) могут активировать силу вина после того, как выпьют его. Если они хотят передать его силы другому индивиду, им необходимо установить физический контакт с целью. И то и другое считается мгновенным действием, требующим лишь мгновения концентрации.

Ахерузианское вино содержит четыре очка (но не *уровня*) одной конкретной колонны. Тип Колонны зависит от духовного материала, из которого произвели вино. Если персонаж, пьющий это вино, способен манипулировать своими Колоннами, он может восполнить запас соответствующей характеристики. В случае, если сразу в контакте с протагонистом, пьющим вино, находится кто-то ещё, очки распределяет инициатор действия.

Восставшие и другие обладатели Колонн могут вложить очаг любой Колонны, чтобы активировать воспоминания, заложенные в вине. В этом случае персонаж получает на распределение четыре очка любых Навыков, которые как-либо связаны с сущностью покойников, послуживших сырьём для вина. В таком случае души просто нащёпывают

персонажу, как он может выполнить ту или иную задачу. Этот эффект длится в течение одной сцены или одного часа. Они складываются с уже существующими очками Навыков. Также они могут повысить Навыки мумии до сверхчеловеческих показателей.

Как только мумия или другой персонаж поглощает все четыре очка Колонн, заложенных в напиток, оно лишается сверхъестественных качеств. В этом случае необходимо получить новую порцию этого напитка. Обратите внимание, что Ахерузианское вино не способно наделить мумию дополнительными очками Сехема, а кроме того, когда оно лишается всех очков определённой Колонны, оно не наделяет мумию и другими преимуществами, пока его не удастся извлечь из тела обратно в ёмкость.

Проклятие: Ахерузианское вино можно найти в бутылках – а чаще всего, в людях. После его потребления напиток скапливается во внутренних органах на достаточно долгое время, прежде чем его последствия наконец проходят. Оно не улетучивается через пот, испражнения или кровотечение. Для того чтобы извлечь вино, предприимчивый (и безжалостный) персонаж должен буквально отжать тело выпившего его человека и процедить его останки. Вино медленно вытекает из мёртвой плоти, пока не восстанавливает свой прежний объём.

Кефер Восставших позволяет определять выпивших вино людей, как если бы они были живыми региями. Поэтому мумии могут не только отжать вино, но и поглотить из такого человека Сехем, ослабив или уничтожив его, как обычную регию. Ходят слухи, что Шаунхсен способен переваривать сожранные тела таких смертных целиком, однако даже если это и так, Восставшие не способны получать силу Сехема из пищи, а потому должны раздавить жертву подобно великому Шезму. Смертные культы, практикующие изготовление вина, часто придают убийству ритуальный характер, принося в жертвы молодых смертных. Равным образом, иногда Восставший обнаруживает, что верховный жрец культа призвал его для того, чтобы убить невинного и изготовить из него божественное вино.

Око Вепаувет (Регия •••••)

Прочность 5, Размер 1, Структура 6

Хотя этот артефакт упоминается в описании множества легендарных сражений, списках потерянных регалий и даже слухах о похищениях величайших исторических ценностей, каждый источник даёт своё истолкование сущности Ока Вепаувет. Единственное, что объединяет эти рассказы – утверждение о том, что Око представляет собой драгоценный камень размером с кулак, завораживающий зрителей своей красотой и привлекающий к себе целые коллективы бандитов, солдат и вооружённых фанатиков.

Это иремское оружие некогда использовалось для того, чтобы побеждать врагов Безымянной империи. Сила оружия опиралась сразу на два эффекта. Будучи продуктом высшей алхимии, Око подчинялось мистическим правилам древнего искусства трансформации. На поле оно вдохновляло элитных воинов на то, чтобы выступить против врагов империи с бескомпромиссной жестокостью. Тем не менее, иногда полководцу Шаньятэ было достаточно просто пробраться в неприятельский лагерь с несколькими доверенными слугами, держа в руках Око Вепаувет. Как только взгляд вражеских командиров падал на Око, они пленялись мистической силой регии, прекращая всякое сопротивление.

Оку не было суждено пережить гибель Ирема; оно было утеряно во время заключительного восстания против Жрецов Дуата. Когда небольшая группа учёных Ирема поняла, какую роль жрецы-колдуны отводят империи в своих планах, они спрятали Око, чтобы повысить свои шансы на успешное восстание. Хотя мятеж был подавлен, Око всё равно было вырвано из рук Шаньятэ, где оно переходило от одного полководца к другому. Многие Шуанхсен до сих пор считают камень символом своего восстания. Такие представители их чудовищной расы особенно заинтересованы в возвращении камня в

свои руки, однако их чрезвычайно короткая жизнь приводит к тому, что до сих пор ещё ни один из них не сумел наложить руки на этот древний артефакт.

Любой эксперт по ювелирным изделиям определит Око Вепаупет как огромный рубин или сапфир (и то и другое является лишь частным видом корунда), вырезанный в форме гладкого шара. Простой смертный ювелир был бы заинтригован способностью этого камня менять цвет, однако глаза обычных людей не способны заметить момента самой перемены. Как правило, камень меняет цвет только в тот момент, когда наблюдатель на что-нибудь отвлекается. Что касается Восставших, то они видят, как сразу множество цветов кружатся в камне подобно вихрю, сливаясь друг с другом, как полосы дыма.

Око принято инкрустировать в короны, бюсты, скипетры и другие виды регалий. В современную эпоху оно часто переходит из рук в руки, а похитители часто заменяют Око другим, менее дорогим камнем, после чего продают за большие деньги изделие с этим камнем внутри. Оккультисты, впрочем, иногда выходят на след настоящего камня даже путём отслеживания продаж этих подделок.

Самым верным признаком подлинности сосуда является готовность смертных умереть за владельца Ока. Сегодня Око Вепаупет постоянно вращается в мире мафиози, диктаторов и мегаломаньяков. Все они чувствуют его потенциал, однако им не хватает возможностей для его использования. Смертные колдуны или Шаунхсен могут предложить таким людям активировать для них Око, однако вне зависимости от того, решат ли они забрать Око себе или честно вернут его владельцу, слуги, одурманенные действием этого артефакта, защищают не формального обладателя камня, а именно того, кто активировал его силу.

Сила: Око Вепаупет предоставляет пользователю 10 очков Преимущества *Слуги* (см. стр. 116 основной книги правил). Показав Око толпе и вложив в его активацию очко любой Колонны, он может превратить в очередного слугу любое разумное существо, которое он видит. В этом случае персонаж проходит проверку Внушительности + Коммуникабельности + Сехема – Решительности жертвы (сверхъестественные существа также вычитают из запаса дайсов протагониста уровень своей сверхъестественной характеристики: например, вампиры дополняют свою защиту Силой крови). Если бросок проходит успешно, жертва становится Слугой персонажа на один час или до окончания сцены.

Количество очков (из максимальных десяти), которыми персонаж наделяет жертву как своего Слугу, показывает, насколько преданно будет служить жертва своему временному повелителю. Например, колдун, вложивший два очка Слуг в приобретение временного слуги, сможет рассчитывать на уровень поддержки, соответствующий неподготовленному человеку, однако не сможет использовать его магические и эзотерические познания. Восставшие не способны потребовать от жертвы совершения действий, на которые она в принципе не способна, а потому игрок может вложить неоправданно много очков в создание временного Слуги, ожидая от него поступков, которые тот будет просто не в состоянии совершить.

Если владелец Ока тратит вдвое больше очков, чем следовало для приобретения определённой жертвы, то она будет выполнять его поручения, не заботясь о своей безопасности или моральных терзаниях. Персонаж также может добавлять новые очки к уровням уже существующих слуг, стараясь обеспечить более полное послушание.

Проклятие: Око создавалось в качестве военного инструмента. Слуги, созданные при его использовании, чувствуют себя некомфортно, не видя никакой возможности для начала битвы. Если только персонаж не принуждает их к актам насилия, они получают своеобразный вариант Иррационального мышления (см. стр. 99 основной книги правил). В отличие от стандартного отклонения с тем же названием, такие жертвы не только способны развязать физический конфликт под воздействием артефакта, но даже начинают видеть в насилии идеальный способ справиться со стрессом и чувством неопределенности. Если они поддаются этой форме безумия, целью их нападения может

стать даже владелец Ока. В этом случае они не остановятся до тех пор, пока не испытают своего рода насильственный катарсис. Мудрый владелец Ока будет постоянно подкармливать своих слуг своевременным рационом насилия, удерживая их внимание на своих поручениях и обеспечивая их безопасность для самого себя.

Известные тексты

Среди самых известных исторических и культурных памятников мира встречаются древние свитки, книги, таблички или другие носители, хранящие изречения античных авторов. Наряду с амулетами тексты представляют собой одни из самых доступных сосудов, однако пагубная сила их проклятий делает это качество весьма сомнительным преимуществом. В числе известных (или, нередко, печально известных) текстов, насыщенных чистой энергией Сехема, можно встретить следующие носители космического Слова.

Писания Гурувари (Текст •)

Прочность 3, Размер 1, Структура 3

Эти шесть древних дисков по два дюйма толщиной, созданные из базальта или метеоритного железа, известны как Писания Гурувари. Когда их помещают рядом друг с другом, с двумя крупнейшими дисками в центре, они образуют шар пятнадцати сантиметров в диаметре. Каждый из дисков проиллюстрирован в древнеавстралийском стиле и изображает спиральный узор, образованный из стилизованных образов крокодилов и змей. Несмотря на традиционную конструкцию дисков, если внимательно приглядеться к ним, можно заметить мелкий рельеф, охватывающий каждый диск. Этот рельеф составлен из циклопических глифов, которые едва прощупываются под их охровой структурой. Необычайная тяжесть дисков не позволяет большинству людей переносить их с собой – во всяком случае, без затруднений.

Любой историк искусства может счесть Писания Гурувари прекрасным примером творчества австралийских аборигенов, запечатлевших свои открытия тысячи лет назад, когда на континенте господствовал ещё первобытнообщинный строй жизни. Несмотря на логичность этого вывода, истина заключается в том, что иллюстрации, вычерченные на дисках, изображают реальность другого мира. Никто не менял ни рисунков, ни записей, выгравированных на поверхности дисков, с тех пор как древние австралийские пастухи впервые наткнулись на эту сферу – уже разделённую на шесть фрагментов, каждый из которых был покрыт странными кольцами и словами, которые никто не произносил с тех пор, как Безымянная империя скрылась под песками тысячелетий.

Хотя первоначальное предназначение этих дисков сегодня остаётся такой же загадкой для Восставших, какой она является и для любого другого разумного существа, когда их удаётся разместить в правильной конфигурации, образовавшаяся сфера позволяет своему обладателю видеть всё, что находится в Сумраке, включая сверхъестественных обитателей этого тёмного царства.

Сила: Владелец сферы должен вложить очко Воли и сделать бросок на Сообразительность + Оккультизм (с бонусом +2 в случае с Сеша-Хебсу). Если бросок проходит успешно, персонаж получает возможность видеть и слышать существ, которые обитают в Сумраке (в основном призраков и других духов). Доступ к этой способности требует обладания хотя бы двумя центральными дисками, а эффект длится до окончания сцены.

Проклятие: При использовании дисков владелец привлекает к себе внимание обитателей Мира Тьмы, начиная светиться, как яркое пламя посреди бесконечного мрака. Когда персонаж активирует эту способность, реликвия сразу бросается в глаза любому сверхъестественному существу в радиусе ста метров, которое прошло пассивную проверку на Сообразительность + Расследование. Когда эту реликвию использует Сеша-Хебсу, “пламя” становится серым, а потому владелец привлекает только внимание

призраков (или других обитателей Сумрака) и только находящихся в радиусе двадцати метров.

Свиток забвения (Текст ••)

Прочность 1, Размер 0, Структура 1

Свиток забвения представляет собой простой кожаный свиток приблизительно трёх футов в длину. Буквы, вытравленные на его поверхности, соответствуют английскому алфавиту, однако ни одного английского слова читатель на ней не найдёт. В сущности, на первый взгляд текст “забвения” выглядит как бред чистой воды, хотя его и несложно артикулировать вслух. Края свитка сильно повреждены водой.

Точно можно сказать, что Свиток забвения был создан в течение последних ста лет. Скорее всего, его написали в начале двадцатого века на волне оккультного возрождения, опираясь на церемониальные магические формулы, а также личные колдовские формулировки, представляющие собой бессмысленные тексты для песнопений. Учитывая центральную силу свитка – способность извлечь из разума окружающих воспоминания о владельце реликвии, – нетрудно предположить, что этот могущественный артефакт создали с целью облегчить деятельность колдуна, пытающегося сохранить свою деятельность в тайне от смертных.

Ключевой недостаток этого текста заключается в том, что со временем свиток сам начинает впитывать воспоминания пользователя даже тогда, когда их не нужно было защищать от какого-либо воздействия. Всё это приводит к жесточайшим приступам амнезии, которые начинают преследовать обладателя Свитка в стрессовых ситуациях.

Сила: Активировав силу Свитка, владелец реликвии может исчезнуть из разума других людей. Такой персонаж проходит проверку Сообразительности + Скрытности (Сеша-Хебсу добавляют к броску +2 дайса). Получив успех, персонаж исчезает из мыслей и воспоминаний тех, кто его окружает, однако как только он оказывается в непосредственной близости от них, не пытаясь скрыться или выдать себя за кого-то другого, он возвращается в своё нормальное состояние к концу следующего раунда. Исключительный успех делает персонажа невидимым для присутствующих до конца сцены. Провал не даёт никаких результатов. Если обладателем Свитка оказывается мумия, она может вложить очко любой Колонны и попытаться исчезнуть из разума окружающих уже на следующий раунд. Если и эта попытка не удастся, она не может вкладывать очки Колонн с этой целью до окончания сцены.

Проклятие: Многие пользователи Свитка либо отличаются параноидальным характером, либо действительно страдают от чьего-либо преследования. Именно начинающееся безумие становится главным проклятием владельцев этого Свитка. Всякий раз, когда обладатель реликвии тратит очко Воли, он начинает страдать от тяжёлой разновидности Фуги. Этот эффект длится до окончания сцены, независимо от того, сколько ещё раз владелец Свитка будет расходовать Волю в рамках этого периода. Писари из числа Сеша-Хебсу обладают иммунитетом к этому пагубному эффекту.

Ляо-сутра (Текст •••)

Прочность 2, Размер 0, Структура 1

Стиснутые между двумя чёрными лакированными досками, на которых не написано и не вырезано ни слова, эти одиннадцать пергаментных страниц украшены безупречной китайской каллиграфией с явными исключениями в виде центральной пиктографии на каждой странице. В дополнение к этим красочным надписям каждая страница Ляо-сутры щеголяет картинками с изображением духовного паломничества какого-то бородатого отшельника. История его путешествия отличается достаточно мирным характером, хотя последнее утверждение утрачивает свою справедливость при рассмотрении десятой и одиннадцатой страниц. Когда читатель добирается до указанных страниц, его глазам предстаёт нечто совсем иное и неожиданное: десятая страница изображает гротескную

трансформацию отшельника во *что-то другое*, а поверхность последнего листа стилизована так, словно её пожирает массивное чудовище, появившееся на месте отшельника.

Ляо-сутрой называется магический документ, созданный давно забытым культом даосских магов-евнухов, которые действовали в период Вражды царств древнего Китая. Под Ляо-сутрой следует понимать медитацию на тему запретных страстей, которые столь сильны, что непосвященные мужчины и женщины едва ли смогут устоять перед очарованием подобных учений и магических формул. Несмотря на тревожное окончание притчи об отшельнике, каждая страница сутры представляет собой настоящее произведение искусства, а стиль их орнамента знакомит читателя с лучшими образцами декоративного искусства своей эпохи. Даже если бы книга представляла собой просто сборник бесполезного вымысла, эта история о соблазнах духовного паломничества способна вызвать восторг у любого, кто читает строки этой притчи. К несчастью, мало кто понимает, что это чтиво способно лишить человека души.

Сила: Те, кто присутствует при чтении Ляо-сутры, наполняется околонаркотическим ощущением, которое вдвое превышает эйфорию от употребления высококачественного опия. Даже тот, кто читает сутру, постепенно начинает поддаваться вялости и мечтательному настроению, однако основной эффект распространяется именно на слушателей. Читатель начинает производить на окружающих впечатление человека, способного обеспечить их благополучие и безопасность, даже если в действительности он намерен причинить им вред.

Читатель сутры вкладывает в активацию артефакта 2 очка Воли и делает бросок на Внушительность + Экспрессию. Если ему удаётся получить хотя бы один успех, он получает бонус +3 ко всем проверкам Внушительности, Манипулирования и Оккультизма, а игроки, отвечающие за других персонажей, начинают страдать от штрафа -1 к Ловкости, Интеллекту и Сообразительности. Если бросок не удаётся, читатель получает бонус +1, однако в остальном эффект чтения не сказывается на окружающих (точнее, не сказывается с точки зрения игромеханики: вы всё ещё можете давать соответствующее описание поведению одурманенных слушателей).

Эффект сохраняется на протяжении всего того времени, пока владелец сутры продолжает читать её текст или пока слушателей не начинают насильно выталкивать из области, подверженной этому эффекту.

Проклятие: Хотя читатель этого текста долгое время может считать себя в безопасности, рано или поздно ему придётся признать ту истину, что магия Ляо-сутры не предназначена для глаз непосвященных. Каждый раз, когда персонаж использует эту реликвию, он забывает частичку собственной личности. Эта забывчивость принимает форму потери одного очка Навыка (который может быть любым за исключением Оккультизма). Это очко может быть восстановлено за счёт траты времени и очков опыта, однако перед этим хотя бы одна другая душа должна прочесть текст сутры по меньшей мере один раз (пострадав от того же эффекта). В случае с Сеша-Хебсу эта потеря становится временной, и Восставший получает это очко назад сразу по началу нового Сошествия (или по возвращению к прерванному Сошествию).

Легенда о плавании в море звёзд (Текст ••••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 1

Легенда о плавании в море звёзд представляет собой папирус длиной 200 футов, покрытый странными офортами и содержащий псевдоматематическую поэзию. Эти элементы смешиваются таким образом, что систематизировать текст и прочесть его как произведение искусства, художественной литературы или даже науки оказывается достаточно трудно. Будучи одновременно произведением в жанре идиллии и магической формулой, эта легенда повествует о некоей протоформе богини звёзд Нуит, которая “явила вселенной своё мастерство” – то есть создала поэтическое произведение

удивительной глубины. Что касается наполнения этого папируса, то здесь можно привести мрачный стих одного из переводчиков текста, который так охарактеризовал сущность книги: “Я совершил святотатство перед лицом Господа и Дарителя жизни ради звёздной Нуит”.

Этот огромный, прекрасно иллюстрированный свиток некогда был приобретён парой Восставших, который смогли разыскать его в сокровищнице одного монгольского хана в 1922 году. Увы, вскоре папирус попал в руки к предприимчивому казаку, которого последний раз в моторном отсеке русского поезда с военным вооружением, который транспортировал груз на запад. К тому моменту, когда Восставшим удалось догнать поезд, тот уже сошёл с путей, явно подвергнувшись нападению неизвестного противника (который, судя по обстоятельствам крушения, был в состоянии гнуть рельсы как проволоку). Никаких признаков свитка на месте аварии мумии не нашли, а потому Сошествие им пришлось завершить без него. И до сих пор никаких сведений о местонахождении свитка Восставшие не получали.

Сила: Если владелец свитка начинает читать его под открытым звёздным небом, у него появляется возможность перенести себя и нескольких компаньонов в любую точку земного шара... как только она также окажется под звёздным небом. Хотя подлинное величие этой реликвии померкло с изобретением самолётов и общественного транспорта, свиток по-прежнему оказывает огромную поддержку мумиям, не привыкшим к современным новшествам и старающимся избежать культурного шока (не говоря уже о проблемах с визами и паспортами).

Чтение свитка требует одного полного часа, а также успешной проверки на Интеллект + Оккультизм. За каждый успех, полученный при броске активации, читатель может перенести с собой одного спутника (если он набирает меньше успехов, чем насчитывает товарищей в группе, он может просто вложить по очку Воли за каждый недостающий успех).

Проклятие: Увидеть папирус с легендой значит возжелать его. Обрести его значит начать опасаться его потери. Любой, кто видит свиток, должен либо вложить очко Воли, чтобы воспротивиться сильнейшему желанию получить его в свои руки, либо попытаться заполучить артефакт если не силой, то хитростью. Более того, тот, кто не вкладывает очка Воли, начинает ревновать свиток к его нынешнему владельцу, что отнимает -1 дайс от любых видов социального взаимодействия обладателя свитка со всеми, кто жаждет его собственности.

Тот, кто уже обладает свитком, должен проходить еженедельную проверку Решительности + Самообладания в попытке сохранять трезвомысляще и самоконтроль. В обратном случае он начинает подозревать всех вокруг в составлении заговоров против него (что вполне может соответствовать действительности, учитывая сколько других персонажей жаждут наложить руки на свиток). Если бросок оканчивается провалом, игрок получает штраф -1 ко всем Социальным проверкам своего персонажа из-за ужасающей паранойи, с которой он начинает себя вести. Этот штраф сохраняется до потери свитка. Исключение составляют книжники Сеша-Хебсу, которые способны распознавать в своём разуме подобные искажения и вовремя игнорировать их. Такие владельцы свитка не должны делать еженедельных бросков, а также у них нет никакой необходимости тратить Волю при одном взгляде на книгу. Тем не менее, они ничего не могут поделать с жадой *других* людей завладеть их богатством, случись им самим получить свиток в руки.

Потерянная кисть первого писаря (Текст •••••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Потерянная кисть выглядит как вполне типичная для Древнего Египта тростниковая кисть. Её отличия от аналогичных инструментов носят достаточно мягкий, хотя и примечательный характер. Так, если приглядеться к щетинкам кисточки, можно заметить остатки чернил трёх разных цветов (чёрного, красного и синего), каждый из которых всё

ещё слегка влажен на ощупь. Обмакнув кисть в воду из бегущей реки, исследователь обнаружит, что чернила вновь наполняют все её щетинки, а потому при желании инструмент снова можно будет использовать для создания иероглифов любого из трёх цветов. Несмотря на то, что подобное изменение можно рассматривать как забавный фокус, он не идёт ни в какое сравнение с истинной силой кисти.

Также важно отметить, что Потерянная кисть немного длиннее любой типичной кисти того же периода, поскольку составляет около полутора футов в длину. Кроме того, Потерянная кисть и несколько толще обычных кистей, а также сделана из невероятно прочного дерева, поскольку ни одна попытка отрезать или отломить от неё кусок не приводит даже к малейшему успеху.

Происхождение кисти восходит к истории другого артефакта Безымянной империи – Статуи писаря. Практически полное отсутствие сведений о происхождении Статуи давно привели к разочарованию многих археологов современности. Несмотря на всё прекрасное состояние и великолепную работу скульптора, сама Статуя совершенно инертна и не хранит в своих безупречных формах ни капли Сехема. Это связано с тем, что единственная волшебная часть статуи исчезла тысячи лет назад, когда неизвестный злоумышленник похитил её у скульптора. В результате Статуя, предназначенная в дар фараону, так никогда и не была преподнесена своему монаршему адресату.

Создание этого артефакта было заказано сестрой фараона в рамках празднования дня рождения её брата. Статуя писаря была предназначена для того, чтобы служить правителю всё его жизнь, после чего стать элементом его усыпальницы, оставшись с ним до конца времён. Рука писаря должна была записывать мудрость его слов даже после смерти. Ремесленник, которому было поручено конструирование Статуи, был известен не только своим непревзойденным мастерством, но и давними признаками безумия. Когда ему передали волю сестры фараона, он пришёл в ужас, хорошо понимая, что если провалит это поручение, его отошлют в самые дальние уголки мира, имя сотрут из летописей и хроник, а его работы забудут ещё при жизни. Получив ровно год на выполнение своей работы, он быстро закончил создание скульптуры, созданной по образу главного писаря Сеша-Хебсу, и сам оказался под впечатлением от плода собственных рук. Статуя выглядела необычайно живо, однако ремесленник знал, что если он действительно собирается отразить *сущность* главного писаря, ему придётся создать для статуи кисть, способную на подлинные чудеса. Последние восемь месяцев работы он посвятил сбору материалов и проведению ритуалов, необходимых для воплощения его замысла в жизнь.

Получив особое разрешение от сестры фараона, мастер перенёс своё рабочее место в храм Техути, где сам Писарь Богов мог наблюдать за его работой. Хотя сам он втайне заключил с Писарем соглашение о хранении этой работы в секрете, придворные и другие влиятельные мужи быстро прознали о новой работе мастера. Это заставило Писаря приказать выставить охрану вокруг всего храма, но вскоре и сам фараон узнал о своем предстоящем подарке, и многие посетители храма получили возможность беспрепятственно входить в мастерскую скульптора. Тем не менее, зрителей ждало разочарование: тут мало на что можно было смотреть, поскольку текущий труд мастера заключался в обработке трости двух футов длиной, которую он покрывал маслами и лаком, неизвестным другим ремесленникам. Чего общественности увидеть не удавалось, так это долгих молитв и ночных жертвоприношений великому Техути. Именно кровь этих жертв примешивалась к маслам и лакам, после чего втиралась в волокна кисти. Эти обряды и наполнили Потерянную кисть её неизмеримой силой, и именно они позволили ей хранить в своей памяти истинные имена всего сущего.

Наконец пробил час празднований, и огромная процессия рабов понесла к храму огромный паланкин, украшенный сверкающей шапкой и овеваемый листьями пальм, которые были украшены цветущими лотосами из Нила. Красивые женщины несли золотые тарелки с лучшими блюдами, а воздух наполнял богатейший запах ладана. Когда безумному скульптору пришло время представить свою работу, сестра призвала к тишине

и позволила гордому ремесленнику вывезти в центр зала небольшую платформу на колёсах, на которой был установлен его шедевр. Статуя Писаря была покрыта только простым льняным покрывалом. Скрывая улыбку глубокого удовлетворения, мастер сорвал покрывало, и по толпе собравшихся пронесли изумлённые возгласы, среди которых можно было различить даже тихий вздох самого фараона. Спустившись с помоста, на котором были поставлены их престолы, Владыка Ирема и его сестра подошли ближе, с тем чтобы осмотреть шедевр скульптора. Когда взгляд фараона обратился к рукам писца, он издал иронический смешок и произнёс: “Но сестра... что есть писарь без кисти, которой он сможет писать?” – и указал перстом на поднятую руку статуи, которая была пуста. Глаза скульптора встретились с очами сестры фараона, и посреди какофонии смеха, служившего ответом на замечание фараона, скульптор понял, что этот день будет для него последним.

Остаётся только гадать, что случилось с кистью великого писаря. Большинство из тех, кто слышал эту легенду, считают, что Кисть была извлечена из рук писаря за мгновения до демонстрации статуи и что похититель не преследовал никакой другой цели, кроме подрыва репутации сестры фараона. Но существуют и те, кто считает, будто ремесленник сам предпочел умереть, чтобы не передавать в руки фараона реликвию такой силы, что она могла уничтожить любого, кто ступал по земле.

Сила: Пронизанная мудростью Бога Мудрецов, Потерянная кисть позволяет писарю читать и писать на любом языке, известном человечеству. Тем не менее, при написании этих слов Кисть не оказывает на текст никакого особого воздействия.

Кроме того, пропитанная кровью ритуальных жертв, эта продолговатая кисть устойчива к любым формам земных атак.

Однако самая жуткая и впечатляющая из способностей Кисти заключается в её способности записать подлинные имена всего сущего, занесённого в список самой Акаши. Этот простой инструмент может раскрыть истинное имя любого существа – обитающего ли в этом мире или в любом другом. Только самые древние, первородные обитатели Мира Тьмы не боятся могущества Кисти, поскольку имена этим созданиям дали те, кто сами испытывали невыразимый ужас при одной мысли об их монструозной природе. С точки зрения игромеханики доступ к истинным именам любой сущности может наделить игрока возможностью совершать действия, влияющие на весь сюжет хроники, начиная тотальным контролем над какой-нибудь древним сверхъестественным порождением ночи до принуждения могущественного антагониста к трате всех доступных ресурсов в попытке скрыть свою истинную сущность.

Для активации этой силы игрок должен вложить сразу два очка Воли и один пункт Здоровья, поскольку Кисть может написать имя другого существа только кровью своего владельца. *Все мумии обладают иммунитетом к этой способности, поскольку их истинные имена были запечатаны Судьями.*

Проклятие: Несмотря на все меры предосторожности, которые мастер принимал в ходе создания Кисти, считается, что безумный скульптор вложил в своё творение частичку собственной крови. Через кровь и молитву он передал Кисти собственное безумие, и именно оно стало тем клеем, которое позволило скрепить обычный тростник с богоподобными силами артефакта. Любой, кто вкладывает очки Воли для активации Кисти, получает два отклонения, которые сохраняются с ним до тех пор, пока он не лишится Кисти. Мумии Сеша-Хебсу получают только одно психическое отклонения, однако оно также сохраняется с ними до момента потери Кисти.

Известные утеры

Реликвии, созданные из телесной оболочки усопших, практически столь же доступны для смертных, что и тексты или амулеты. Более того, большинство утеров были созданы руками обычных смертных ремесленников. Хотя целенаправленное внедрение Сехема в мёртвое тело считается одной из старейших ритуальных практик в истории человечества,

за всё это время никто из смертных так и не узнал, как смягчить ужасающие проклятия, неизбежно сопутствующие созданию этих жутких реликвий. Среди самых известных (и опасных) утеров особую популярность приобрели следующие.

Трубка огнеходца (Утер •)

Прочность 2, Размер 2, Структура 4

Трубкой огнеходца называется выдолбленная бедренная кость, обожжённая дочерью рукой мастера. На обоих концах трубки установлены наверхия из латуни в форме арабесок, стилизованных под языки пламени. Когда кто-нибудь дует в трубку, она издаёт тихий, хотя и немного пугающий звук. Сама реликвия была создана в горах Тибета или Непала. Хотя можно усмотреть некоторую иронию в обнаружении подобной реликвии в столь благочестивом месте, скорее всего, первоначально артефакт использовался в мистических операциях, имеющих дело с существами из пламени.

Один шаман утверждал, что владелец трубки способен погрузиться в огонь и очиститься в нём от бремени прошлых жизней. Впрочем, хотя религиозный аспект этого артефакта может показаться весьма интригующим, сами способности трубки впечатляют гораздо больше. Независимо от того, какой религии и каких суеверий придерживается владелец трубки, такой человек становится необычайно устойчив к повреждениям, которые наносит коже открытое пламя.

Сила: Владелец трубки может вложить очко Воли и сделать бросок на Выносливость + Выживание. Успехи указывают на количество раундов, в течение которых протагонист не получает от пламени серьёзных повреждений. В этот период летальный урон от огня сменяется тупым. Восставшие могут смягчать агgravированный урон до летального, но только вкладывая в дополнение к очку Воли пункт своей ключевой Колонны. При выпадении исключительного успеха персонаж приобретает эту защиту до окончания сцены.

Проклятие: После использования трубки персонаж начинает слабее воспринимать своё положение в мире, как если бы принял успокоительное и хорошую дозу спиртного. Находясь под воздействием этого транса, персонаж получает штраф -2 к проверкам любых Навыков на протяжении 24 часов за *каждую* сцену, на протяжении которой он использовал трубку. Су-Менент не получают иммунитета к этому проклятию, однако они страдают только от штрафа -1.

Вспомогательная коробка Карла фон Беккера (Утер ••)

Прочность 2, Размер 0, Структура 1

Вспомогательная коробка представляет собой коробку из полированных костей размером тридцать на тридцать сантиметров, затянутых мембраной из человеческой плоти. Что любопытно, кожа, покрывающая костяной каркас, не имеет ни единого шва и не порвана ни в одной месте; скальвается впечатление, будто она буквально выросла вокруг костей. В тусклом свете эта коробка излучает едва видимое свечение.

Эксцентричный австрийский художник Карл фон Беккер был известен вовсе не своим талантом и точно не своим трезвомыслием. О нём узнали только тогда, когда его повесили за убийство шестерых молодых мужчин, которым он вонзал крюк между рёбер. Иными словами, фон Беккер – не более чем серийный убийца, ставший известен за счёт ужасающего орудия убийства.

Именно Беккер создал эту коробку из рёбер жертв – и с момента казни самого творца артефакт побывал в распоряжении самых страшных людей земли, от полководцев Уганды до балканских торговцев людьми и американских серийных убийц. Учитывая, что реликвия отзывается только на самые тёмные и ужасающие порывы человеческого сердца, эта проклятая реликвия помогает своим владельцам совершать исключительно бесчеловечные преступления, будь то убийство, кража или просто бессмысленный акт разрушения.

Сила: Коробка просто хочет помочь своему владельцу в совершении злых деяний. Благодаря едва слышному, но постоянному стону, который издаёт устройство, персонаж начинает понимать, как он сможет использовать свои тёмные страсти в собственных целях. В случае со смертными коробка черпает силы из их Порока. В случае с мумиями дело становится немного сложнее: пока коробка находится рядом с владельцем (то есть в одном помещении с ней), он может воззвать к ней с просьбой предоставить ему до трёх очков Навыков. Эти очки могут меняться от сцены к сцене, а потому персонаж может использовать именно те преимущества, в которых он больше всего нуждается в данный момент. Для активации этой способности, игрок мумии должен вложить очко любой Колонны в качестве пассивного действия (кроме того, этот расход Колонн не учитывается при подсчёта максимального объёма Колонн, которые игрок может тратить в пределах раунда). Бонус к Навыкам сохраняется до окончания сцены.

Проклятие: Коробка берёт у хозяина всё, что желает. Для того чтобы поддерживать свою жуткую физическую форму, она подпитывается жизненными силами своего владельца. Владелец коробки стареет вдвое быстрее, чем должен при нормальных условиях жизни. Само собой, это почти не влияет на мумий, однако даже Восставшие (за исключением Су-Менент) должны делать по одному броску на Сошествие в конце каждой сессии, в которой они хоть раз использовали проклятую силу коробки фон Беккера. Игрок может вложить очко Воли для того, чтобы вычестить из этого броска три дайса.

Львиная челюсть (Утер ••)

Прочность 6, Размер 2, Структура 6

Оснащённый деревянной рукоятью и половиной огромной львиной челюсти, с точки зрения простой эстетики этот примитивный топор оставляет желать лучшего. Тем не менее, искривлённая челюсть по-прежнему содержит большинство зубов этого хищного зверя, как если бы всё ещё находилась у него во рту. Сами зубы покрыты черной смолой, которая и позволяет удерживать их на месте после разложения натуральных тканей. Там, где отсутствуют зубы, вклинены заостренные куски чёрного стекловидного камня, закреплённые на месте кусками сухожилий вкупе с фрагментами того же камня. Рукоятка оружия покрыта вырезанным изображением взрослого льва, охотящегося за горсткой скелетов и привидений. Стилль этого причудливого изображения определить достаточно трудно. Там, где заканчивается рисунок, рукоять завёрнута в полоску львиной шкуры, а набалдашником служит львиный клык чудовищного размера. В дополнение к своим магическим особенностям Львиная челюсть может считаться самым буквальным топором, который нетрудно использовать в качестве оружия.

Хотя история происхождения Львиной пасти теряется в тумане веков, некоторым из Восставших известно, что его создали в деревне племени масаи в далекой саванне, которая в настоящее время располагается на территории Северной Танзании. Хотя обряд инициации местных юношей в полноценных мужчин традиционно включал в себя и убийство взрослого льва, зверь, которому некогда принадлежала эта челюсть, был существом из легенд, которыми пугали непослушных детей. Местные называли животное Армадай, что на их языке означало “безумие”. Рассказывают, что как-то ни один юноша во всей деревне не мог стать настоящим воином на протяжении четырёх долгих сезонов, поскольку в саванне завёлся огромный львиноподобный монстр, не позволявший ни одному человеку отнять жизнь у его родичей. Те, кто пробовал это сделать, исчезал без следа или, что еще хуже, оставался на ближайших кустах в виде блестящих красных лент, разбросанных по ветвям.

Хотя до сих пор никто не может сказать, как смертным удалось победить Армадаю, рассказывают, что убили его не храбрые воины, а какой-то колдун, некогда изгнанный из племени за распространение болезней. Также рассказывают, что после того как отчаянные обитатели деревни позвали обратно этого злого человека, тот пошёл в логово чудища в одиночку, вооружённый лишь небольшим мешочком с загадочными травами. По словам

местных, всю ночь колдун не выходил из ужасного логова, но когда наступило утро, труп Армадая неожиданно обнаружили в самом центре деревни. Можно было подумать, будто чудовище просто спит, однако под его головой расплылась огромная лужа крови, поскольку челюсти зверя были оторваны. Эти челюсти колдун забрал в качестве платы за спасение деревни.

Сила: Львиная челюсть позволяет владельцу отслеживать местонахождение последнего существа, которому при помощи топора был нанесен летальный урон, на расстоянии до одной мили. За пределами этого расстояния утер добавляет три дайса к проверкам отслеживания жертвы или даже охоты на неё. Существам, которые владелец выслеживал больше недели, Львиная челюсть наносит агgravированный урон. Другим жертвам он наносит летальный урон, как и любой другой топор того же размера.

Проклятие: Охота за жертвой с таким топором в руках вызывает у персонажа сильнейшую экзальтацию. Поддаваясь почти первобытным инстинктам, охотник приобретает не только силу, но и повадки крупного льва. Персонажи, живущие в более цивилизованной обстановке современного мира, могут обнаружить, что приобрели нечто вроде зависимости от этих инстинктов. Владелец топора старается постоянно держать артефакт при себе, а потому за каждый день, проведённый без него, он получает растущий штраф -1 на любые броски. Этот штраф увеличивается на протяжении семи дней, после чего исчезает, поскольку жертве удаётся привыкнуть к жизни без артефакта. Тем не менее, как только она входит в контакт с реликвией, а затем утрачивает её снова, штраф возвращается в виде -1 дайса к броскам и продолжает расти по указанным выше правилам.

Кроме того, владелец топора начинает привлекать внимание и даже нервировать окружающих, как если бы они подсознательно чувствовали в нём хищника. Всё это налагает штраф -2 на социальные броски, не связанные с проявлением агрессии или запугиванием. Су-Менент не подвержены этим штрафам.

Бледный выводок (Утер)

Прочность 6, Размер 1, Структура 4

Покрытый густыми полосками шерсти и завязанный толстым шнуром, этот белый полотняный мешок содержит ровно двадцать два крупных панцирей скарабеев, украшенных золотом и множеством небольших плоских косточек. На каждой кости аккуратно выгравировано название силы, ассоциирующейся с загадочными обитателями Дуата, которыми правят Судьи. Эти названия оснащены символами, придуманными ещё до основания Ирема, а потому истинные имена и смысл подобных символов известны только самим Судьям – а также, возможно, существам, которым принадлежат эти имена. Ни одна живая душа не заглядывала в содержимое панцирей с момента их создания, однако все они тщательно задокументированы в свитках Су-Менент.

В этих свитках сказано, что этот мешок содержит ритуальные подношения нечеловеческим силам разрушения, существовавшим задолго до появления человеческой расы. Хотя ни один жрец не пытался проверить истинность этого утверждения, сила, которую эти двадцать два панциря предоставляют своим владельцам, указывают на правдоподобность подобных сведений. Кроме того, каждый из панцирей настолько крепок и настолько хорошо запечатан рукой их создателя, что даже тот, кого не смог бы остановить догматический барьер, всё равно не смог бы продолжить изучение артефакта.

Происхождение Бледного выводка вселяет трепет даже в сердца Восставших. В свитках жрецов написано, что в годы высшего расцвета Безымянной империи некая сущность, позже получившая имя Пожиратель крови, начала духовное освоение пространств между смертью и абсолютным ничто, лежащим даже за пределами Дуата. Хотя эти тексты трудно истолковать в точности из-за их сложного поэтического характера, имена нечеловеческих сущностей и торжественные отсылки к их силам были занесены на косточки Бледного выводка после длительных медитаций, пугающие результаты которых заслуживают доверия.

Считается, что эти имена жрецам удалось узнать после того, как они подслушали некий безмолвный диалог между созданиями, которым и посвящены символы Бледного выводака. Эти создания каким-то образом связаны с жуткой реальностью, которую современные маги теперь называют *mindī morior*, или “больной мир”. Эти сведения смертным удалось получить после того, как Унем-Сеф позволил двадцати двум скарабеем войти в его плоть и после нескольких дней мучительной боли вынести из его тела знания об этих ужасающих сущностях. Согласно достаточно скудным данным о “больном мире”, населяющие его существа утверждают, будто их мир был первой попыткой сотворить мир, которую предприняла древняя сила, создавшая всю вселенную. С точки зрения большинства людей эти создания могут рассматриваться лишь как жуткие боги безумия, но в глазах мудрых и амбициозных стремления этих тёмных богов могут оказаться полезны для мира смертных. Получив ужасающую антимудность этих жестоких созданий, Унем-Сеф вырвал скарабеев из своей плоти, навсегда заключив их в мешок и запретив использовать этот “Бледный выводок” всем, кроме самых доверенных своих жрецов.

Сила: При встряхивании мешка скарабеи начинают перекликаться с ужасающей мелодичностью, которая стремительно перетекает в какофонию едва слышных звуков, которые принимают форму то отдалённых криков, то шёпота молитвы, то стонов любовного наслаждения. Если слушатель пытается сосредоточиться на них, звуки либо исчезают целиком, либо превращаются в жуткую монструозную речь. В любом случае, единственное, что хотят услышать эти голоса, – это имя того подношения, которое предлагает им владелец мешка. Услышав его, двадцать два голоса Великого Ничто принимают жертву, закрепляя договор с владельцем мешка силой проклятия, которое обрушивается на него. После этого жертва, названная обладателем артефакта, начинает страдать от сильнейших психозов, неизлечимых заболеваний или самого примитивного и бесчеловечного насилия (точная природа этой силы должна быть определена Рассказчиком, который сам выбирает конкретный эффект, исходя из своих интересов; тем не менее, этот эффект должен быть достаточно впечатляющим, чтобы оправдать жертвы, на которые идёт владелец мешка).

Проклятие: Искажённый характер Бледного выводака противоречит самим законам природы. Будучи символом кроважанных богов какой-то ужасающей антивселенной, мешок обрушивает на владельца безумие тех самых сущностей, к которым он взывает при активации артефакта. Бледный выводок забирает у персонажа столько жизненных сил, что он получает четыре очка летальных повреждений сразу после того, как двадцать два голоса отвечают на его предложение.

Сердце Хеб-Хемертет (Утер •••••)

Прочность 4, Размер 1, Структура 4

Считается, что сердце легендарной жрицы Хеб-Хемертет было столь совершенным и прекрасным, что люди начинали плакать кровавыми слезами, как только их глаза падали на него после смерти великой женщины. Тем не менее, это всего лишь легенда, поскольку в действительности сердце жрицы было заключено в прочный, богато украшенный бронзовый кулон размером с кулак взрослого человека. Произошло это сразу после того, как остальные жрецы провели погребальный обряд над телом усопшей. При ближайшем рассмотрении становится очевидно, что корпус этого артефакта изображает сцены из жизни самой Хеб-Хемертет.

Тем не менее, Хеб-Хемертет была известна не только неопишуемой красотой, но и глубокими мистическими познаниями. Тем не менее, если верить легендам, эта мудрость принадлежала не ей самой, а богам Дуата.

Обученная работать с Шаньюту с подросткового возраста, Хеб-Хемертет служила живым вместилищем мудрости, почти равной той, которой обладали её хозяева. Рассказывают, будто красота жрицы была дарована ей богами в качестве компенсации за отсутствие души, поскольку предназначение девушки заключалось в том, чтобы она

передавала смертным слова и волю богов, не изменяя и не дополняя их. Поначалу жрецы-колдуны ценили и оберегали девушку как живую реликвию, споря или соперничая между собой за право обладать этим ценным сокровищем. Тем не менее, обладая таким вместилищем мудрости под рукой, жрецы-колдуны быстро поддались своим тёмным страстям и желаниям. Амбиции Шаньяту подписали Хеб-Хемертет смертный приговор. Жрецы Дуата решили забрать её сердце, а также заложенную в него мудрость, с тем чтобы только Шаньяту могли пользоваться её божественными откровениями. Так и случилось. Жрицу принесли в жертву на алтаре человеческой алчности, чтобы затем использовать тёмное ремесло Су-Менент для создания утера из её сердца.

Сила: Владелец сердца Хеб-Хемертет получает эффекты следующих Преимуществ: Чувство опасности, Холистическая медицина и Медитативное сознание (см. стр. 108-109 основной книги правил). По-прежнему связанная с великой силой Дуата, наполнявшей жрицу при жизни, эта реликвия содержит в себе и более таинственные способности. Взяв в руки бронзовый корпус, окружающий сердце, протагонист получает эффект снова-восьмь на проверки Оккультизма.

Проклятие: До тех пор, пока сердце остаётся во владении персонажа, тот не может расходовать очки опыта на развитие Навыков и приобретение Специализаций. Персонаж начинает целиком полагаться на мудрость сердца вместо того, чтобы позволять своему разуму осваивать новые сферы знаний самостоятельно. Су-Менент страдают лишь от ослабленной версии этого проклятия. Они не могут приобретать новые Специальности, но вполне способны развивать Навыки.

Ветоши

Ветошью называется воспоминание, навеки запечатлённое в сущности объекта, засвидетельствовавшего события великой радости, внезапной страсти или даже холодной и горькой печали. Такие сосуды перекликаются с эмоциями живых существ, насыщая их разум давно ушедшими чувствами и воспоминаниями. Каждая ветошь привязана к одной Добродетели и одному Пороку, которые служат “оковами”, не позволяющими эмоциям улетучиться из её сущности. Получив в свои руки такой объект, даже простые смертные неожиданно проникаются давно забытыми чувствами, обнаруживая в себе новые побуждения и мотивации. Восставшие и подобные им существа меньше поддаются подобным чувствам (что и неудивительно), однако испытывают определённую тягу к предметам, отражающим их собственные Добродетели или Пороки. Те редкие артефакты, которые совпадают одновременно и с Добродетелью, и с Пороком Восставшего, чаще всего оказываются в личной коллекции или даже гробнице Восставшего, поскольку мумия не решается передать столь близкий её душе предмет даже Судьям.

Хотя ветоши не наделяют своих владельцев никакими мистическими эффектами, некоторые из них обладают своими проклятиями. Как правило, наличие проклятий определяется двумя факторами. Прежде всего, чем могущественнее ветошь, тем больше вероятность, что она содержит в себе пагубные эффекты того или иного проклятия. Так, одноуровневая ветошь почти никогда не бывает проклята, в то время как около половины действительно мощных ветошей почти неизбежно скрывают в себе тёмные силы. Во-вторых, ветоши, образованные или наполненные негативными чувствами (самой классической тройцей считаются гнев, отчаяние и ненависть), куда чаще обладают проклятиями, чем предметы великой страсти, радости и любви, поскольку последние связаны с жизнотворной силой Сехема. Если вы как Рассказчик хотите наделить ветошь определённым проклятием, вы можете взять в качестве образца проклятия реликвий первого и второго уровня.

Утонувший карбюратор (•)

В 1971 году Эдвард Тейлор купил свой первый автомобиль, “Додж Чарджер”, глянцево-черного цвета с белой полоской в нижней части. Позже он перекрасил эту

полоску, потому что чёрное на черном ему нравилось куда больше. Машина была не новая, однако он не смог бы позволить себе даже её, если бы он не занимался с подросткового возраста постоянной продажей металлолома, собранного в заброшенных зданиях, меди и травки. Предыдущий владелец был его постоянным покупателем, а потому, как только Эд набрал достаточно денег, автомобиль стал его безвозмездной собственностью. С тех пор они были неразлучны. По выходным он копался под раскрытым капотом, голый по пояс, слушая, как пот иногда постукивает по её поверхности, стекает по отделу с двигателем и попадает в карбюратор. Она требовала постоянного обслуживания, однако он всегда находил время для своей любимой игрушки. Когда он открывал капот, его руки как будто сами начинали нащупывать все её несовершенства и недостатки, стремительно исправляя их без каких-либо затруднений. В определённом смысле эта машина была его единственной девушкой до того, как он встретил Мэгги.

В тот день, сев за руль, Эд не мог насмотреться на окружающий мир сквозь её идеально чистое ветровое стекло. Озеро было совершенно прозрачным после недели весенних дождей, и вода стекала по стволам вечнозеленых растений. Небо было ясным и голубым, отражаясь на поверхности озера. Когда он перевёл коробку передач в нейтральное положение, ему пришло в голову, что он так и не смог успокоиться с тех пор, как уехал из дома. Он подумал о многолетних препирательствах и ссорах с Мэг. Полированные колёса автомобиля выехали на влажную траву, и Эд машинально направил его в сторону озера. Он подумал о табличке “На продажу”, которая появилась перед его домом, и о тех крохах, которые остались в его сбережениях. За всё это он отдал половину жизни, и теперь Мэгги собиралась забрать всё себе. Колёса автомобиля заскользили на мокрой грязи, а задняя часть начала вилять, словно рыбий хвост, всё быстрее, пока машина набирала скорость. За пятьдесят ярдов до озера Эд повернул руль вправо, а затем влево, пытаясь ехать вернуться на прежнюю траекторию. Да, конечно, он совершал в своей жизни ошибки: в конце концов, воровать чужое имущество и продавать автозапчасти – не самое благородное из занятий. Тем не менее, Мэгги была не лучше его. Он всегда был одинок, даже когда повстречал её. Тем не менее, Эдди не собирался сдаваться. Теперь, после всех этих препирательств, Мэгги потребовала от него отдать ей машину, которая была для Эда единственным ребёнком, которого он когда-либо любил. Мэгги знала, что они никогда не продадут этот старый дом, а потому старалась получить компенсацию хотя бы в виде половины автомобиля – и это означало, что Чарджер предстояло продать. О, Мэгги всегда ненавидела эту машину за то, что Эд постоянно проводил время на дороге... и теперь суд постановил, что Эд должен продать машину.

Прекрасно, как хотите, – подумал Эд. – *В итоге вы не получите ничего.* Он отправит машину на дно и не скажет ни слова о том, что с ней произошло. Ну или скажет, будто её украли. Как только ему удастся решить финансовые затруднения, он придумает, как достать её из озера. Он знал несколько человек, которые смогут сделать эту работу и при этом держать рты на замке... несколько человек, которые сами знают, что такое бывшие жёны. Последняя мысль заставила давно не бритое лицо Эда растянуться в коварной усмешке. Он толкнул водительскую дверь и сразу же отпустил педаль газа. Чарджер немного замедлился, однако спустя какие-то секунды он неизбежно должен был попасть в озеро. Тем не менее, встречный ветер закрыл дверь как раз в тот момент, когда Эд начал выпрыгивать. По мере того как грязь продолжала мчаться мимо Эда, а он, впившись пальцами в илистый берег озера, всё никак не мог выбраться наружу, в его мозгу всё отчётливее забила мысль о том, что в его плане что-то не складывается. В дверях застряла задняя часть его кожаного ремня, намертво привязав его к боку машины, медленно скатывающейся в озеро. Он стал остервенело искать за спиной дверную ручку, и в эту секунду его футболка начала наполняться холодной озёрной водой...

Оковы: Справедливость и Жадность.

Оловянная корона (••)

Это случилось на праздниках – кажется, на День благодарения. Мы всё ещё жили на ферме (по крайней мере, так наш участок называл Майкл) – небольшом ранчо с гравием на подъездной дорожке. Прошло, наверное, лет пять, прежде чем у нас появился настоящий сосед – в сущности, мы жили в настоящей глуши, хотя сегодня тут уже не продохнуть от толпы, ломящейся в торговые центры. Когда моему сыну Майклу было шесть и наступил День благодарения, мне в голову неожиданно пришло, что я могу сделать ему корону вроде той, которую дедушка делал для меня и брата, когда мы были маленькими (он привёз эту традицию из Англии, где проживал в то время). Брат быстро потерял свою корону, но я ещё долго хранил свою при себе. Она была самой дорогой из моих вещей – ну, до того как я купил первый автомобиль и встретил первую девушку. Само собой, во Вьетнам я её не брал. Я провел два года на этой войне, копая землю для окопов и обстреливая джунгли из пушек, но, к счастью, врагов – ни живых, ни мёртвых – мне увидеть так и не пришлось. А корона... я потерял её вскоре после того, как вернулся, и когда дедушка умер, я всё никак не мог избавиться от чувства стыда из-за этой потери. Наконец пришёл час уже мне попробовать свои силы в изготовлении собственной короны, а потому я достал старые ножницы и обрывок металлического листа, после чего сделал всё, что было нужно. Корона у меня получилась на славу. Благодаря цветным бусам, которые я приклеил к зубцам, она выглядела особенно величественно. Я даже проложил вокруг неё и внутри полоску из ткани, чтобы края не оставили царапину на лбу царапин от долгого ношения. Теперь она уже смотрится не так, как раньше, но для меня она всё ещё многое значит.

Майкл, конечно, обрадовался, когда я подарил ему корону, но у него не так уж много возможностей её носить. Я предлагал ему надеть её на мамин день рожденья в ноябре, но он быстро смекнул, что я единственный, кто готов позволить ему постоянно держать её на голове. Когда ему стукнуло одиннадцать, корона стала почти всё время простаивать на полке в моей комнате, а начиная с пятнадцати он и вовсе не брал её в руки. Когда Майкла призвали в армию, он упаковал свои вещи и попросил меня присмотреть за ними до тех пор, пока он не вернётся. Мы пожали друг другу руки, и он отправился на свою первую службу. Помню, я сильно удивился, когда обнаружил среди коробок и мешков с одеждой эту корону. Правда, на тканной подкладке появились какие-то надписи чёрным маркером. Я чуть не расплакался, но ладно, слёзы можно будет приберечь до его возвращения.

Оковы: Стойкость и Гордость.

Согнутый ключ (•••)

После того, как из воды достали испепелённые доски, страховые агенты начали обследовать обугленные руины. Хотя большую часть повреждений причинил огонь, высокое давление в шлангах и огнетушителях прикончило всю остальную часть дома. Страховая политика, принятая банком в отношении заброшенных зданий, всё ещё сохранялся в силе, даже несмотря на то что владелец уехал отсюда за несколько месяцев до пожара. Скорее всего, эта политика позволит ему покрыть все убытки, даже после того как ему придётся приобрести и обустроить новую жилплощадь.

Среди руин агенты нашли старый ключ, зубы которого расплавились от жара, слившись в волнистую, но гладкую полосу металла. Как ни странно, он сохранил большую часть своей формы и даже не слипся с замком, из которого выпал явно уже во время пожара. Скорее всего, жертвы выбили его из скважины, когда стали стучать в дверь кулаками. Возможно, ключ выпал как раз тогда, когда последний удар в дверь совпал с последним ударом их сердец – за мгновение до того как огонь оборвал их жизни.

Верхний этаж обрушился ещё до того, как огонь схватился за него и превратил в пепел. Таким образом, жертвы, мальчик и девочка в возрасте двенадцати и шестнадцати лет соответственно, вполне могли задохнуться или умереть от обрушения здания ещё до того, как их тела обгорели дотла. Состояние тел не позволяет распознать личности

пострадавших, однако, скорее всего, это были простые скваттеры, и пожар начался с падения керосиновой лампы, которую они использовали. Пламя быстро вступило в контакт с канистрами бензина, которые хозяин забыл в гараже, или баллонами с газом на кухне, в результате чего последние рванули и вызвали обрушение строительных конструкций. Считается, что владелец дома уехал из штата вместе с семьёй, а потому ему только предстоит дать показания, но окружная прокуратура уже отказалась от дальнейшего расследования.

Оковы: Вера и Гнев.

Одинокая кукла (••••)

Эта четырнадцатидюймовая кукла была доставлена в почтовое отделение Денвера в 1927 году после того, как её заказали по каталогу. Тоник с пухлыми губками, бледная кожа и каштановые завитки волос должны были служить настоящим образцом для девчонки, которой она была предназначена. “Пэтси” стала всем, о чём мечтала эта девчонка, и когда она ложилась ночью в кровать, сквозь прикрытые веки она продолжала смотреть на оловянные глаза с синими точечками зрачков, которые продолжали видеться ей уже после того, как её разум окутывал сон. Хотя в те годы её семья страдала от финансовых затруднений, отец никогда не жалел о том, что заказал Пэтси с её чарующими глазами. Шли годы, и семье удалось снова встать на ноги. У Пэтси тоже дела шли как нельзя лучше, поскольку её кожа сохраняла приятную белизну, платье постоянно чистили, а любые трещинки своевременно покрывали заплатами. Её серебристые с чёрным туфли постоянно подчёркивали белизну её улыбки. Переходя от матери к дочери, от бабушки – к любимой племяннице, Пэтси, вечный и преданный друг семьи, продолжала радовать маленьких девочек, даже несмотря на то, что на её носу появились царапинки, обнажавшие серебристое нутро куклы, а губы то и дело пачкались после того, как очередное дитя протягивало ей эскимо.

В течение почти шести десятилетий дела у куклы шли даже лучше, чем у семьи, которая её так лелеяла, потому что в конце концов в ней не осталось детей, которые могли бы с ней поиграть. Тем не менее, даже после того как у неё исчезли все маленькие подружки, Пэтси всё равно продолжала любить, очищать и держать как можно ближе к сердцу. Сегодня она находится в ящике среди других, более ординарных игрушек, и теперь, спустя ещё несколько десятилетий, ей всё реже удаётся обзавестись подружкой. В онкологическом отделении детской больницы в Чикаго красивая, бледная Пэтси с её прекрасными глазами и губками считается одной из самых ценных игрушек. Новые подружки держат её с настоящей любовью, даже несмотря на то, что их руки холодны, а пальцы слабы. Их лёгкое, отдающее медикаментами дыхание не способно взлохматить ей волосы, однако она всё равно продолжает улыбаться жемчужной улыбкой. К несчастью для одинокой куклы, её молодые друзья никогда не остаются с ней надолго. Рано или поздно все они исчезают в дверях больницы. Однако её всегда передают новому ребёнку, который крепко обнимает её и берёт с собой в кровать, чтобы смотреть в оловянные глаза с синими точечками зрачков, которые продолжают видеться им уже после того, как их разум окутывает сон.

Оковы: Надежда и Зависть.

Голова Амул-Рея (•••••)

К западу от Бостона в штате Массачусетс раскинулись необычайно ухоженные земли общины Уэстон. У самого цоколя огромного поместья, расположенного в самом центре этих земель, находится великолепный сад, украшенный вечнозелёными растениями и изящными камнями. В сердце этого сада покоится голова Амул-Рея. Огромные статуи и шедевры архитектуры, созданные этим знаменитым ремесленником, пользовались большой популярностью в древнем Иреме. Теперь огромная, семифутовая каменная голова, представляет собой единственный уцелевший образец его творчества, и даже

черты её лица уже исказило время и ветер. Хотя эта девятитонная скульптура едва ли изображает самого ремесленника, доподлинно известно, что эта работа была спроектирована, если даже не выполнена, великим Амул-Реєм. Некоторые оккультисты считают, что голова способна передавать пророческие сообщения тем, кто знает, какую жертву ей предложить и к какой точке этих растрескавшихся, не улыбающихся губ следует приложить ухо. Явная связь с историей Ирема и других культур, унаследовавших великие знания этой цивилизации, окружают голову Амул-Рея едва ли не угнетающей аурой, как если бы многочисленные трагедии и бедствия, свидетелем которых была эта статуя, каким-то образом впитались в саму её сущность.

В 1919 году владелец поместья, авантюрист и сорвиголова Джон А. Пирс, попытался перевезти в свои владения весь храмовый комплекс из Аравийских гор, в котором он обнаружил эту скульптуру. К несчастью, финансовые трудности поставили точку в этих грандиозных планах, и до окрестностей Бостона добралась только эта колоссальная голова. В надежде вернуть себе славу и богатство Пирс добрался до Адена, однако пристрастие к опиуму и случайно подхваченная дизентерия оборвали его жизнь прежде, чем он смог организовать ещё одну экспедицию.

В настоящее время голова Амул-Рея находится во владении странного культа смертных, которые живут сплочённой коммуной в заброшенном особняке в самом центре Уэстона. Финансируя множество сомнительных Интернет-операций и следуя указаниям одного харизматичного затворника, эта оккультная коммуна добилась большого успеха в плане использования мистических сил артефакта, попавшего к ним в руки. Пока что их робкие оргии и нерешительные порывы к каннибализму не производят особого впечатления на холодные, немигающие глаза каменной головы Амул-Рея, однако их эксцентричный лидер уже успел заверить всех членов коммуны в том, что артефакт будет предупреждать их обо всех грозящих опасностях. Более того, он уверяет их, что путём влияния на судебную систему они смогут постепенно занять своё место в правительстве Соединённых Штатов. Впрочем, пока что самым очевидным мистическим качеством головы кажется её способность притягивать к себе различных обитателей сверхъестественного мира, которым в обратном случае было бы трудно найти неприметное и достаточно удаленное убежище культа. После того как рядом с головой Амул-Рея был замечен какой-то странный мужчина, которому удалось сбежать от культистов благодаря использованию нечеловеческих способностей, члены культа стали намного бдительнее и теперь стараются не расставаться с оружием. Теперь они рассчитывают на поимку более могущественного оккультного существа, которое также заявится на их территорию, привлечённое мистическим зовом ветоши. Они твёрдо верят, что эти создания появляются здесь потому, что сама статуя хочет увидеть, как их принесут в жертву перед её немигающим взором. Только тогда им удастся окончательно пробудить голову Амул-Рея.

Оковы: Вера и Похоть.

Глава седьмая:

Границы вечности

*Жизнь каждого индивида создаёт
собственную имитацию бессмертия.*
Стивен Кинг

“Повествование”.

Это слово фигурирует на обложке и в названии самой системы. Само собой, это игра – но игра, основной целью которой всегда служит создание богатой, образной и тематической истории. Последнее утверждение справедливо по отношению к любому сеттингу Мира Тьмы, однако **Mummy: the Curse** налагает на Рассказчика дополнительные обязательства по составлению запоминающейся истории – как, впрочем, и предоставляет ему возможности, ранее не встречавшиеся ни в одном из сеттингов Мира Тьмы.

Эта игра в значительной степени сфокусирована на одной-единственной теме; в сущности, в Море Тьмы ещё не было игры, которая отличалась бы равной степенью тематической концентрации. Протагонисты необычайно редки, особенно по сравнению с оборотнями или вампирами из соответствующих игровых миров. Из всех основных сверхъестественных коллективов Мира Тьмы только Созданные встречаются приблизительно с той же редкостью, что и Восставшие. Учитывая это обстоятельство, Рассказчикам и игрокам следует сразу привыкнуть к мысли, что мумии не образуют крупных сообществ. Они практически никогда не правят целыми городами смертных из-за кулис – даже на протяжении самого короткого периода времени. Они собираются в “группы” лишь в исключительных случаях. В мире, наполненном сверхъестественными коллективами и созданиями, Восставшие составляют один процент.

Тем не менее, существует ещё один фактор, обладающий даже большим значением, чем малочисленность мумий. Речь идёт о циклической модели существования всех Восставших. В рамках сеттинга **Mummy** вы как Рассказчик просто не обладаете возможностью строить долгосрочные хроники так, как вы делали бы это в случае с подготовкой к **Vampire: the Requiem** или другой игре Мира Тьмы. Если те же вампиры ведут длительные периоды существования, перемежая их непродолжительными периодами спячки, мумии живут по противоположной модели: они пробуждаются на сравнительно короткие периоды времени и пытаются использовать максимум своих возможностей прежде, чем настанет час погрузиться в многолетний, если даже не многодесятилетний сон.

Как Рассказчик, взявшийся за создание истории по сеттингу **Mummy: the Curse**, вы должны держать в уме *все* эти факторы. Более того: понимание отличительных черт сеттинга **Mummy** совершенно необходимо для создания любой хроники или истории в его рамках. Не обладая грамотно продуманной структурой игры, позволяющей использовать самые сильные стороны этого сеттинга – или, по крайней мере, не принимая требований игры во внимание, – вы практически неизбежно столкнётесь с серьёзными трудностями уже в ходе самой истории.

Рамки

К счастью для вас как Рассказчика, в большинстве случаев сам состав игроков будет указывать вам, какую структуру игры – или *модель* игры – вам следует выбрать для своей хроники или даже каждой отдельной истории. Решите, какой тип мерета вы хотите увидеть в своей игре, после чего выберите подходящую модель. Ниже приведены только самые основные и очевидные типы игр. Вне всяких сомнений, каждый Рассказчик сможет дополнить их собственным видением сценария.



Преимущество или обязанность?

Некоторые из приведённых ниже моделей хроники предполагают обладание определёнными характеристиками на обязательном, а не факультативном уровне. Любой мерет состоит, помимо прочего, из смертных членов культа Восставшего, что по очевидным причинам требует от протагониста обладания Преимуществом *Култ*. Даже если мерет полностью состоит из мумий, скорее всего, ваша концепция игры всё равно будет требовать этого Преимущества. Это же может касаться Гробницы.

В любом случае, вы можете объявить эти два Преимущества обязательными и попросить игроков включить эти характеристики в стандартный процесс создания персонажа. Само собой, вполне возможно играть по сеттингу **Mummy** (особенно, если речь идёт о короткой истории) без культов и гробниц, однако это обычно сопряжено с потерей образного и тематического тона игры. Гробница считается неотъемлемой частью легенд о мумиях; что касается культа, то без него мумии будут несоизмеримо труднее привыкнуть к современному обществу.

В качестве опционального правила вы можете использовать следующую концепцию: в тех хрониках, в которых персонажи покровительствуют одному и тому же культу, вы можете пойти на компромисс. Вместо того, чтобы требовать от них расхода множества очков на приобретение столь крупного культа, *или* вместо предоставления бесплатных очков этой характеристики вы можете чтобы предложить игрокам сложить показатели данного Преимущества с целью образования единого, крупномасштабного культа. Согласно этой системе, каждый игрок должен внести как минимум один пункт в общую сумму, и ни один игрок не имеет права вкладывать больше четырёх (в остальном игроки используют стандартную систему расхода очков). Это позволяет игрокам решать, насколько важными фигурами они хотят сделать собственных протагонистов в этом глобальном культе, поскольку чем больше их вклад в общий результат, тем больше они могут влиять на него. Кроме того, этот метод позволит сформировать личную связь героев с подобным культом.



Загробные союзники

В рамках этой модели мерет персонажей состоит исключительно или, по крайней мере, прежде всего из Восставших, которые покровительствуют одному культу или несколькими ответвлениям от центрального культа. По большому счёту, этот вариант можно назвать самым очевидным из всех способов построения хроники. Игроки могут даже рассматривать этот метод организации хроники как вариант, выбранный “по умолчанию”. В конце концов, эта игра называется **Mummy: the Curse**, а потому кажется вполне естественным, что игрокам должны достаться роли заглавных мумий. Хотя это не всегда справедливо по отношению к данному сеттингу, озвученная позиция совершенно разумна. Однако она вызывает свои проблемы, поскольку для построения хроники вам нужно обдумать некоторые дополнительные детали.

Во-первых, только самые древние и колоссальные по размеру культы могут позволить себе служить сразу нескольким мумиям. Даже поддержка деятельности *одного* Восставшего требует огромной ответственности и расходов. Какими ресурсами должны обладать культы, поддерживающие целый мерет – трёх или больше Бессмертных? В мире не существует дюжины фракций или культов, способных обеспечить поддержкой такой коллектив Восставших.

Кроме того, практически любая хроника требует от Рассказчика и игроков уделять внимание поведению и мотивам культа, не говоря об истории его создания. Тем не менее, это требование приобретает особую важность в случае с выбором этой структуры игры. Как культ сумел накопить подобную силу? Как давно это случилось? Что он собирается

делать со столь колоссальным объёмом ресурсов?

Наконец, едва ли не самый важный вопрос заключается в том, почему сразу несколько мумий пробудились к жизни в один период времени. Никто не способен пробудить мумию *по случайности* – зачастую подобный шаг со стороны культистов предполагает, что их сообщество катится в ад, и если они немедленно не призовут своего бессмертного покровителя, их организации наступит конец. Так насколько же плохо должны пойти дела у такого культа, чтобы верховный жрец принял решение вызвать сразу *троих* Восставших?

Само собой, вы всегда можете использовать в качестве отговорки Сотический цикл – в сущности, этот игровой элемент был внесён в сеттинг не в последнюю очередь в качестве инструмента Рассказчика, позволяющего оправдать пробуждение множества мумий в тех ситуациях, когда остальные попытки найти объяснение этому обстоятельству терпят неудачу. Однако едва ли вам захочется прибегать к такому решению хоть сколько-нибудь регулярно.

А потому, несмотря на очевидные преимущества этой сюжетной структуры, она сама требует немалых усилий со стороны Рассказчика. Только проблемы, затрагивающий весь культ, угрожающие имуществу мумии или даже способные уничтожить весь мир, способны заставить культистов пробудить сразу нескольких покровителей. Ничто меньшее, вероятно, не сможет подтолкнуть их к подобному действию – и даже если сделают это раз, едва ли они решат прибегать к подобной возможности часто.

Кроме того, если вы предпочитаете менее глобальные истории, сосредоточенные на личности персонажей, эта структура может оказаться далеко не самым удобным методом организации сюжетного полотна (в качестве альтернативного способа вы можете объединить эту структуру с Вращающейся пирамидой или Живыми и мёртвыми, описанными на стр. 243-244 и 244-245 соответственно; это позволит вам рассказать более персональные истории об одном из Восставших, в то время как его товарищи по мерету будут спать в ожидании собственного пробуждения).



Образец: Кабул

То, что сейчас известно миру как Афганистан, служило территорией проживания сразу множества урбанистических и других культур на протяжении почти четырёх тысяч лет. Расположенное в стратегическом месте вдоль торговых путей Ближнего Востока, это государство всегда обладало как культурным, так и экономическим значением для всего региона. А потому не так уж и удивительно, что после основания первого культа или завершения первого Сотического цикла здесь начали зарождаться коллективы смертных, заинтересованные в поддержке Восставших. От давно забытых античных племён до пуштунов, от разрозненных общин и выходцев из многочисленных империй до основания полноценного государства, представители этих культур – и культов – незримо присутствовали на протяжении всей истории Афганистана.

Сила одних улетучивалась, уступая место другим; культы приходили и уходили, однако всегда – абсолютно всегда – здесь действовали по меньшей мере один Восставший и один коллектив его преданных слуг.

Баланс сил изменило вторжение советских войск в 1979 году, когда война оставила неизгладимый отпечаток не только на жизни смертных, но и на деятельности их бессмертных сородичей. Поскольку культы Восставших всегда были хотя бы отчасти сосредоточены на сохранении реликвий и других сосудов, а также на поддержании культурного и политического влияния на окружающий мир, некоторые сообщества смертных из самых разных точек земного шара стали стекаться в Афганистан в надежде защитить как обычные, так и магические сокровища этой земли. Советские войска могли невольно разрушить не только известные, но и ещё не обнаруженные сосуды могущества, скрытые на территории Афганистана.

Кроме того, местные культы стремились просто защитить своих представителей. К сожалению, друг с другом они воевали не меньше, чем со своим общим врагом, и эта междоусобица продолжалась даже после вывода советских войск из страны в конце восьмидесятых годов. В сущности, она могла бы продолжаться бесконечно, если бы не усилия двух группировок: печально известного Талибана и вооружённых сил Соединённых Штатов Америки. Постоянные столкновения Талибана с противниками на протяжении 90-х годов, умышленное разрушение древних статуй и произведений искусства талибов на рубеже тысячелетия, а также хаос и разрушения, вызванные вторжением США, наконец в достаточной степени потрясли местные культы – как коренные, так и приезжие, – чтобы они сплотились перед угрозой уничтожения самого ценного, что у них осталось.

Под общим руководством нескольких верховных жрецов эти фракции быстро объединились в единый культ, состоящий из местных афганцев, арабов и представителей различных национальностей Северной Африки (а также небольшого, но влиятельного меньшинства советских и американских солдат). Приобретший известность как Дера аль Квадим, этот культ служит приблизительно полудюжине мумий, к которым они вполне способны воззвать для того, чтобы защитить представителей своих сообществ и сокровища родины от смертных солдат, а также от падальщиков – как земного, так и сверхъестественного порядка. Самый старший и могущественный из этих Восставших – Сутен Мджай из числа Месен-Небу – вынужден тратить короткие периоды своего бодрствования не столько на борьбу с настоящим врагом, сколько на поддержание сотрудничества и согласия членов культа и других мумий. Хотя основная часть культа пока что сохраняет единство, небольшое число мятежников продолжает незаметно расшатывать своё сообщество изнутри.



Загробные соперники

Другая структура игры, в которой все игроки также смогут получить роли Восставших, фокусируется на коллективе Восставших, в котором каждый из персонажей представляет *свой собственный* культ. Хотя это не должно автоматически приводить к конфликту между представителями разных культов, такой сюжет почти неизбежно будет подталкивать игроков к взаимным подозрениям и обвинениям даже при самых благоприятных обстоятельствах. Разумеется, далеко не все культы стараются уничтожить друг друга при первой возможности, однако, как и любые другие соперники, они борются за одни ресурсы. Чаще всего такое соперничество разворачивается вокруг древних знаний и артефактов, однако любое из разногласий – борьба за контроль территории, политическое влияние или простой социальный статус – легко может привести к конкуренции между культами. А соперничество между культами неизбежно ведёт и к соперничеству между их покровителями.

На первый взгляд может показаться, что хроника в стиле “Загробных соперников” требует столь же обширной проработки, что и “Загробные союзники”. В конце концов, разве для пробуждения сразу нескольких мумий в один период времени не требуется, чтобы в мире происходило что-то поистине ужасающее?

На этот вопрос можно дать как положительный, так и отрицательный ответ. Главная мысль заключается в том, что в случае с этим сюжетом культу не нужно ждать настоящего катастрофического события (которые, впрочем, легко могут иметь место и в таком сюжете, если вы сами этого хотите), чтобы пробудить сразу несколько мумий. Нет ничего удивительного в том, что мумии, принадлежащие к разным культам, пробуждаются одновременно по чистому совпадению или вследствие получения противоречащих целей (во всяком случае, и то и другое будет куда вероятнее, чем случайное пробуждение нескольких мумий из одного культа). Следовательно, вам не нужно организовывать хоть сколько-нибудь монументальных событий для того, чтобы

оправдать появление нескольких Бессмертных в игре. Восставшие могут работать вместе, чтобы помешать каким-то великим, апокалиптическим силам, а могут попытаться спасти реликвию своей общей цивилизации от того, кого они ненавидят или кому пытаются отомстить за преступления, совершенные против их культов. Возможно, самое главное различие между моделями “Загробные союзники” и “Загробные соперники” заключается в том, что последняя схема почти неизбежно приводит к интригам и даже предательствам в самом коллективе протагонистов. И в этом смысле союз нескольких мумий из разных культов нисколько не отличается от союза политиков из различных партий: они могут сплотиться для достижения общей цели, но в долгосрочной перспективе они практически неизбежно начнут выступать друг против друга.

Пирамида

Учитывая, что куда чаще Восставшие работают с членами своих культов, нежели с другими Бессмертными, вы можете выстроить хронику и вокруг одного-единственного Восставшего. Эта модель предлагает вам передать роль Восставшего только одному игроку, в то время как остальные будут изображать его союзников, Садиha и других смертных. Как правило, эти союзники входят в состав культа мумии, однако вы можете передать игрокам и роли оккультистов, охотников за привидениями, археологов или даже военных и полицейских (в большинстве случаев техника Пирамиды больше подходит для проведения короткой истории, а не полномасштабной хроники, однако потенциально вы можете возвращаться к ней всякий раз, когда история сосредотачивается на деятельности одного-единственного Восставшего). Эта структура открывает широкие возможности для увлекательного отыгрыша, особенно если учесть центральный вопрос “Пирамиды”: сколько мумия и её союзники знают друг о друге? Если смертные действительно представляют собой культ Восставшего, то скорее всего, у них есть определенные убеждения и легенды относительно его личности, включая мифы о его богоподобных способностях – однако сколько из того, что они *слышали*, соответствует действительности? В свою очередь, мумия наверняка будет располагать собственными представлениями о том, во что должны верить её культисты и как они должны вести себя – однако эти представления гарантированно окажутся весьма и весьма неточными (особенно если Восставший приступает к Сошествию впервые после многовекового сна).

Если союзники мумии не являются членами её культа – или если этот культ пережил тяжёлые времена и уже утратил большую часть своих сведений о Восставших, – смертные могут даже не понимать, что именно представляет собой их бессмертный партнёр или покровитель. Их убеждения могут основываться исключительно на фильмах ужасов кинокомпании “*Universal*”. И снова, если Восставший вернулся в земную реальность впервые за несколько поколений, скорее всего, у него не будет хоть сколько-нибудь точного представления о сущности своих новых друзей, даже если они входят в состав его культа. Знакомство с ними может стать объективом, через которую Восставший начнёт смотреть на весь мир, в котором он пробудился.

В сущности, если бы не игровые требования, можно было бы даже сказать, что “Пирамида” представляет собой наиболее канонический вариант взаимодействия мумии с окружающим миром. Вы даже можете считать этот вариант “опцией, выбранной по умолчанию”. Тем не менее, насколько бы хорошо эта модель не подходила миру и атмосфере игры, нельзя упускать из виду тот факт, что это *игра*, а потому игроки должны получить от неё удовольствие.

Иными словами, эта структура хорошо работает только в тех случаях, когда игроки не против внести в свою компанию заведомый дисбаланс. Разумеется, вы всегда можете – а, в большинстве случаев, даже *должны* – предпринять меры к тому, чтобы свести к минимуму разницу между могуществом мумии и способностями её товарищей. Возможно, смертные должны получить бонусные очки к Навыкам и Преимуществам или пробрести доступ к психическим/сверхъестественным силам, описанным в некоторых

дополнительных книгах к Миру Тьмы. Более того, вы как Рассказчик можете продемонстрировать на игре, насколько полезным может оказаться для протагонистов знакомство с современным миром и передовыми технологиями, позволив смертным использовать свое оборудование или методики по решению проблем, на которые мумия окажется попросту неспособна вследствие своего возраста.

Тем не менее, даже при таком раскладе “Пирамида” всё равно будет ставить фигуру мумии во главу угла. Для некоторых игровых компаний подобный метод будет совершенно приемлемым, однако в глазах других игроков такой дисбаланс может оказаться неоправданным – и вы как Рассказчик должны уважать оба мнения. Если ваша группа не расположена к использованию “Пирамиды”, подумайте над альтернативными структурами или хотя бы прибегните к варианту “Вращающаяся пирамида”, который описан ниже.



Образец: Рио-де-Жанейро

Культы Восставших процветают не только в Рио, но и по всей Бразилии и даже большей части Южной и Центральной Америки, где они появились задолго до прибытия первых европейцев. Хотя сегодня уже невозможно сказать, когда на этой земле возник первый культ, племенные структуры и тотемистские/спиритические верования многих коренных народов делают их почти идеальными последователями мумий, даже если речь идёт не о дословном поклонении, а всего лишь о почитании и уважении к этим непостижимым созданиям.

Португальцы, прибывшие в 1502 году на землю, которой позже было суждено стать Рио-де-Жанейро, обнаружили здесь сразу несколько культов, основанных на религиозных системах тупи и ботокудо. К сожалению для коренных жителей, появление европейцев было для культов и даже самих Бессмертных не меньшим сюрпризом, чем для народов в других частях континента. Сначала они попросту не понимали необходимость борьбы против европейцев, но даже когда они начали осознавать эту горькую истину, ни культы, ни Восставшие не смогли прекратить внутренние конфликты с тем, чтобы выступить единым фронтом против захватчиков.

Согласно одной легенде, некоторые французские пираты, терроризировавшие земли будущего Рио-де-Жанейро, сами представляли собой культ одного из Бессмертных, однако подлинная угроза появилась на континенте значительно позже. Когда в конце шестнадцатого столетия на этих землях появился португальский культ одного из Восставших, все преимущества, которыми обладали члены местных культов, были сведены на нет. Истинное имя этой португальской мумия, звучало как Тешра-Гемет. Тем не менее, члены её культа (а значит, и их враги) чаще называли её О Пардал Вермеильо, или “Красный воробей”.

Наряду со своим культом О Пардал Вермеильо до сих пор остаётся главной сверхъестественной силой в самой мирной и обеспеченной части Рио-де-Жанейро. Другие, более мелкие культы Восставших (включая самих Бессмертных, которые могут входить в мерет игроков), вынуждены проживать среди узких многоэтажных домов и извилистых переулков в фавелах Рио – крохотных, покосившихся зданий для бедных, настолько плотно стоящих друг к другу на городских склонах, что между ними практически не остаётся пространства для свободных дорог. Многие обитатели этих фавел рассматривают себя как членов отдельных общин или даже *культур*, обитающих внутри города, и далеко не одна из них обладает собственными покровителями из числа Восставших.

Таково нынешнее состояние гордых культов Рио-де-Жанейро. Представители разных фракций постоянно участвуют в склоках и войнах за территории, почти смыкаясь в этом с деятельностью уличных банд (хотя, как правило, реже прибегая к насилию) и надеясь увеличить объёмы своих ресурсов и численность своих группировок за счёт конкурентов.

Невзирая на это, когда некая внешняя сила начинает угрожать благу всех местных культов, эти разрозненные группировки – как и Восставшие, которых они призывают на помощь – привычно откладывают разногласия в сторону и выступают против врага единым фронтом – по крайней мере, в краткосрочной перспективе. В частности, они сумели защититься от происков Красного воробья и её людей, устранить некоторые из самых пагубных наркокартелей (которые в определённых случаях сами оказывались как-то связаны со сверхъестественным миром), а сейчас продолжают вполне эффективно бороться против бесчисленных мертвецов, пробуждённых к жизни кровопролитием и страстями, царящими в этом городе.



Они скитаются среди нас

Восставшие, уже прекратившие источать первобытную ауру жизни, сопутствующую самым высоким уровням Сехема, могут сойти за людей – по крайней мере, на протяжении небольшого отрезка времени. Большинство из них достаточно быстро себя выдают: у них недостаточно знаний в области современных технологий, они плохо знакомы с массовой культурой и многими элементами речи, а их сверхъестественные мыслительные процессы порой влияют на поведение. Тем не менее, как бы ни были редки такие Восставшие, некоторые из них обладают достаточными познаниями и/или навыками по импровизации и организации грамотной маскировки, чтобы поддерживать иллюзию своей нормальности на протяжении длительного периода времени.

Схема “Они скитаются среди нас” представляет собой подвид “Пирамиды”, в котором группа игроков целиком состоит из людей, за исключением одного Восставшего. Разница между этими техниками заключается в том, что в данном случае люди не знают, что среди них находится мумия (по крайней мере, первоначально). Если организовать всё правильно, даже игроки могут узнать о наличии Восставшего в их рядах только в тот момент, когда он раскроет секрет своей личности в надлежащий момент истории. Они могут быть членами культа, которые знают о существовании мумий, однако не в курсе, что верховный жрец уже пробудил их бессмертного покровителя; они могут быть охотниками на нежить, не имеющими ни малейшего представления о настоящей природе своего товарища; кроме того, они могут быть совершенно обычными смертными, только начинающими ознакомление с тайнами сверхъестественного мира и каким-то образом привлёкшими внимание мумии, преследующей в их обществе свои цели.

Самые сильные стороны этого метода вы можете использовать, организовав игру просто по **Миру Тьмы**, сообщив только одному доверенному игроку, что в действительности это хроника по сеттингу **Mummy**. Вы не *обязаны* это делать, а потому можете сразу сказать, во что они играют, и попросить отыграть своё незнание общего положения дел. Тем не мене, это может лишить вас немало удовольствия, которое вы получили бы, положившись на приведённую выше модель.

Само собой, обратная сторона этой схемы заключается в том, что вам следует рассказывать такую историю только в той группе, которую вы знаете очень, очень хорошо. Мало того, чтобы помещаете игроков в заведомо несбалансированные условия (как это было описано ранее), так вы ещё и не спрашиваете перед этим их разрешения. А потому, даже в тех группах, которые вы как Рассказчик прекрасно знаете и которым она гарантированно придётся по вкусу, старайтесь ограничить действие этой истории одной сессией или небольшой частью масштабной хроники. Учитывая только что рассмотренные внеигровые проблемы вкупе с неспособностью большинства мумий поддерживать иллюзию смертности на протяжении хоть сколько-нибудь продолжительного периода времени, старайтесь использовать самые сильные стороны этой модели, после чего переходить к другим типам историй без малейшего колебания.



Образец: Салем

Сегодня уже принято считать, что основная часть судебных процессов над “ведьмами” – и не только печально известных событий 1692-1693 гг., но и всех остальных испытаний, чисток и истязаний, которыми занимались в Салеме – приводила к смерти невинных людей, которые не были замешаны ни в каких преступлениях, сверхъестественных или даже совершенно мирских. Несмотря на общую атмосферу паники и осуждения, подталкивавшую смертных к осуществлению этих печально известных судов, значительная часть населения города понимала, что в действительности действует из простого страха, а не вследствие реальной угрозы со стороны каких-либо сверхъестественных существ.

Тем не менее, среди них хватало и тех, кто использовал эту атмосферу насилия и паранойи для достижения своих преступных целей. Так, семья Несбитов – что-то вроде сплочённого клана, учитывая запутанную связь между их многочисленными братьями, сёстрами, кузенами, троюродными родственниками, сватами и так далее – проживали в Массачусетсе не менее сотни лет к тому времени, когда в городе состоялись первые “суды” над чернокнижниками и ведьмами. Всё то время члены семьи продолжали изображать верующих христиан, однако в действительности они бесконечно чтили только одну сущность: своего бессмертного покровителя. Более того, многие из них куда больше полагались на верования и мифологию этого древнего существа, чем на христианские принципы.


В сущности, Несбиты – которые возводили свою родословную к древнеегипетскому патриарху *Небиту* – представляли собой только одно ответвление более крупномасштабного культа. Тем не менее, хотя сам покровитель их дружной семьи покоился где-то на другом конце земного шара, Несбиты никогда не сомневались в праведности своего дела.

По мере того как панический страх перед ведьмами начинал всё сильнее охватывать горожан, кто-то начал убивать членов их семьи одного за другим. Никакие меры предосторожности и никакая охрана не могли остановить ту редкую, но непрерывную череду смертей. На месте каждого убийства родственники находили один и тот же предмет – возможно, даже фетиш: табачный лист, сложенный вокруг мушкетной пульки. Ни один горожанин не знал о тайном вероисповедании Несбитов, однако было вполне очевидно, что череда убийств как-то связана с их мистической деятельностью.

В конце концов, Несбиты послали несколько отчаянных сообщений своим собратям из Старого Света, и те не замедлили откликнуться. В общине начали появляться всё новые члены культа, но что ещё важнее, вскоре они привели с собой бессмертного защитника своей огромной семьи, восстановив его древнюю усыпальницу кирпич за кирпичом, спрятав её глубоко в лесу и придав ей видимость мавзолея. С приходом Восставшего убийства полностью (или практически) прекратились.

Култ до сих пор действует как в Салеме, так и в его окрестностях, а его защитник по-прежнему пробуждается в ответ на их просьбы о помощи. Благодаря своей численности служители культа много путешествуют по округе, определяя местонахождение древних сосудов (а также таинственных мест, наполненных мистической силой), оставшихся со времён “охоты на ведьм”. Кроме того, иногда помощь бессмертного покровителя требуется им для того, чтобы справиться с призраками, обитающими в этом месте из-за его связи с кровопролитием или просто потому, что они считают Салем своим домом.

Тем не менее, даже по сей день раз в несколько лет члены культа обнаруживают убитого родственника, а слева от него – лист табака, свёрнутый вокруг мушкетной пульки. И даже Восставшему до сих пор не удалось найти человека или создание, несущее ответственность за эту долгую череду смертей.



Вращающаяся пирамида

Как уже упоминалось ранее, модель “Пирамиды” идеальной подходит миру игры, воплощая собой самую суть мерета Восставших. Нажим здесь следует сделать на мысли о том, что этот вариант прекрасно соответствует сеттингу, но не самому игровому процессу. Невзирая на то, что этот способ позволяет отразить как немногочисленность мумий, так и тематический контраст между смертными и Восставшими, многие группы сочтут подобную схему несбалансированной или просто несправедливой, поскольку не только силы, но и сама *значимость* смертных персонажей будут ставиться под вопрос всякий раз, когда на сцену будет выходить мумия. Даже сплочённые игровые компании, вполне нормально относящиеся к такой идее, могут быстро устать от мысли, что только один из них – отыгрывающий роль Восставшего – получает львиную долю игрового времени и решает любые проблемы, не представляя другим даже возможности проявить свои навыки.

“Вращающаяся пирамида” представляет собой дополнительный вариант этой схемы, позволяющий решать как раз только что озвученную дилемму. В такой хронике большинство игроков по-прежнему отыгрывают роли смертных, в то время как только один из них воплощает фигуру Восставшего, однако на этот раз игрок, отыгрывающий мумию, *меняется* от истории к истории.

Предположим, что культ, служащий нескольким мумиям, в первой истории призывает Амонита, великого жреца Су-Мунент. Как только история подходит к концу, Амонит возвращается к своему вечному сну, однако перед культистами встаёт новое затруднение. На этот раз они пробуждают к жизни Нифе-эн-Анх, представительницу Теф-Аабхи. Игрок, воплощавший на предыдущей игре великого Амонита, теперь получает роль человека, в то время как один из предыдущих культистов выводится из состава группы, уступая место Нифе-эн-Анх, которую отыгрывает следующий игрок. В самых редких случаях, когда события начинают приобретать глобальный характер, эта история может перейти в категорию “Загробных союзников”, позволив нескольким мумиям действовать одновременно.

Как и сама модель “Загробных союзников”, “Вращающаяся пирамида” предполагает, что культ поддерживает сразу несколько мумий (если только игроки не готовы играть за одного Восставшего). Однако в отличие от предыдущего варианта, “Вращающаяся пирамида” не требует пробуждения сразу нескольких мумий, что позволяет рассказать более убедительную историю.



Образец: Прохнефть

С незапамятных времён в глухой деревушке, расположенной приблизительно на равном расстоянии от современного Томска и Новосибирска, процветал могущественный, хотя и сравнительно небольшой культ Восставших. Хотя сама деревня не имела официального наименования, чаще всего её называли *Щавичево* в честь старейшей семьи, проживавшей в этих краях – и между тем, представлявшей собой полноценную родословную верных слуг.

На протяжении многих веков Щавичевы оставались одним из самых мощных культов во всей области, которой со временем суждено было стать российской губернией. В тайне от окружающих и во многом благодаря помощи своих бессмертных господ (которых у Щавичевых было по меньшей мере трое) эти культисты раскапывали, защищали и возвращали в своё владение множество колдовских реликвий. В некоторых случаях им даже приходилось отбивать эти артефакты у царских войск.

С формированием Советского Союза и общенародной милитаризацией, предшествовавшей Второй Мировой войне, Щавичевы начали понимать, что они не смогут продолжать своё существование – или хотя бы удерживать свою деятельность в

тайне, – если не предпримут срочные меры. Им требовались союзники на высоких постах государственного аппарата, способные защитить их от военной и тайной полиции Сталина.

Такого союзника они обнаружили в лице Яски Прохорова, видного деятеля в сфере военно-промышленных разработок. Заключив целый ряд фиктивных браков на протяжении следующего поколения (браков, которым наверняка “посодействовали” некромантические способности мумий), Щавичевы связали себя неразрывными узами с семьёй Прохорова. Многие представители его династии начали медленно и незаметно вливаться в деятельность культа Щавичевых, перенимая их верования, ритуалы и убеждения. Некоторые, обнаружив правду, оказывались в ловушке, поскольку понимали, что не смогут раскрыть секреты Щавичевых окружающим, не принеся тем самым в жертву самих себя. Некоторые пытались найти выход из этой западни, и кое-кто даже “исчез” после того, как подошёл слишком близко к потенциальной двери на свободу, но, как бы то ни было, уже через два поколения обе семьи стали единым целым. Прохоровы окончательно стали культом Восставших, в то время как Щавичевы получили в свои руки инструменты, позволяющие использовать правительственные, промышленные и военные связи в своих интересах.

После распада Советского Союза Прохоровы оказались в числе тех семей или индивидов, богатство и власть которых неожиданно возросли до небес. Сегодня их основной предпринимательской сферой служит нефтяной бизнес, а компания Прохнефть заняла нишу крупнейшей нефтяной компании в России. Базируясь в Новосибирске, компания постоянно поддерживает семью Щавичевых и Прохоровых новыми денежными влияниями, однако, что ещё важнее, она обеспечивает прикрытие для любых членов культа, которые теперь могут путешествовать по всему миру и проникать туда, куда заказана дорога бедным. Их основной целью остаётся поиск и сбор артефактов, которые они стараются отбирать у любого, кто злоупотребляет своими магическими способностями (конечно, окончательное решение по вопросу “злоупотребления” артефактами принимает совет директоров Прохнефти, которые прочно связаны с самим культом).

Кроме того, они прилагают усилия к поиску других иремитских культов по всему миру в попытке определить, не представляют ли они угрозу интересам Прохнефти. Хотя культ располагает поддержкой нескольких мумий, сами представители организации стараются призывать их лишь в самых критических обстоятельствах, в остальном полагаясь на хорошо подготовленных (и отлично подкованных в любых оккультных вопросах) агентов. Нынешний председатель Прохнефти, Макарий Прохоров, считается настоящим гением в сфере международных, политических и оккультных вопросов. В последние десятилетия существования СССР он работал аналитиком КГБ, и хотя он не обладает “полевым опытом”, его знания зачастую прокладывают дорогу агентам культа. Порой складывается впечатление, что он обладает непостижимой способностью заранее определять, какие проекты и операции требуют внимания Восставших, а какие – нет. С другой стороны, только он и старейшие члены совета директоров в полной мере ознакомлены с целями и операциями Прохнефти. Конкретные детали этих проектов скрываются даже от других членов культа.

Прохнефть, или любая аналогичная организация, может выступать в вашей истории в рамках моделей “Они скитаются среди нас”, “Вращающаяся пирамида” или “Живые и мёртвые”.



Живые и мёртвые

Последний вариант “Пирамиды” предполагает ведение хроники по общему сеттингу **Мира Тьмы**, которая только иногда будет обращаться к центральным аспектам **Mummy: the Curse**. В таком сеттинге все игроки получают роли смертных. Это могут быть

совершенно нормальные люди или обладатели необычайных способностей, описанных в дополнительных книгах по сеттингу, однако по своему происхождению они должны быть *людьми*. Тем не менее, они входят в состав иремского культа (или другой фракции с прочными связями в мире Восставших), который обладает своими целями и проводит собственные операции

Таким образом, большую часть хроники игроки будут выступать в роли самых обычных смертных, которые только в редких случаях – и при соответствующих обстоятельствах – будут принимать решение пробудить мумию. В эти редкие периоды модель хроники будет сменяться на “Пирамиду” или “Вращающуюся пирамиду”. Как только конфликт, потребовавший внимания бессмертной мумии, будет исчерпан, сюжет снова вернётся к группе обычных смертных протагонистов.

Самое сложное для вас как Рассказчика при использовании этого формата заключается в том, чтобы оценить, действительно ли сложившаяся обстановка достаточно значима, чтобы она потребовала внимания мумии. Помните, что даже простые смертные персонажи также должны одерживать свои победы. Не давайте игрокам, отыгрывающим роли смертных, почувствовать себя лишь второстепенными лицами, оттеняющими образ мумии. Возможно, Восставшему будет отведён эпизод с решением по-настоящему глобальных проблем, однако если ситуацию можно решить и усилиями простых смертных, организуйте события так, чтобы воззвание к мумии не понадобилось. Помните также, что мумия пробуждается для достижения конкретных целей, а не просто для длительного оказания помощи культу в абстрактной череде затруднений. Восставшие никогда не должны становиться пресловутой *deus ex machina* или раздавать своим смертным помощникам бесплатные пропуска на выход из тюрьмы, если те загремели туда по собственному невежеству.

Сошествия в игре

Правила игры организованы таким образом, чтобы вы всегда соблюдали баланс между двумя ключевыми жанрами, лежащими в сердце **Mummy: the Curse** – тёмным фэнтези и оккультным хоррором. Скорее всего, вы будете опираться на элементы обоих жанров, однако какой из них будет преобладать в конкретной истории, вы (и ваши игроки) должны решить сами. Ваша задача как Рассказчика заключается вне в последнюю очередь в соблюдении того образного тона, который вы выбрали в самом начале.

Если вы хотите провести игру приключенческого характера, в ходе которой протагонисты будут расхищать древние усыпальницы и вступать в героическое противостояние с Безжизненными (или хотя бы поддерживать иллюзию такового), вам не следует использовать самые строгие из правил Сошествия. Щедро обнуляйте счётчик текущего периода, особенно когда Сехем находится на высоком уровне, и предоставляйте игрокам множество возможностей заслужить очередное “продление” жизненного срока (если вы действительно хотите снизить уровень хоррора, позвольте игрокам вкладывать очки Воли в улучшение своих бросков на Сошествие, однако учтите, что в этом случае вы выносите общий тон и тематику сеттинга за скобки игры).

Тем не менее, даже в игре с явным героическим началом (которое, опять же, категорически не рекомендуется делать основой игры), Сошествие продолжает служить мощным повествовательным инструментом. Подумайте о любом динамичном фильме, который вам нравится. Согласитесь, что практически любой из них начинался со сцены, позволяющей зрителю увидеть силы или профессионализм главного героя. Однако затем всё начинает идти наперекосяк, делая его миссию всё труднее и труднее. Наконец вы сами начинаете задаваться вопросом, как он вообще сможет победить такого могущественного противника – но всё-таки он это делает, и именно за эти мы любим подобные фильмы.

Сошествие прекрасно вписывается в эту систему. Мумии начинают каждое пробуждение, буквально искрясь от излишков энергии, а игроки повышают Атрибуты до десятого уровня при малейшей возможности и разбрасываются многосоставными

Изречениями, словно профессиональные рэперы многоступенчатыми речитативами. Это позволяет начать игру с демонстрации богоподобной мощи протагонистов. В сущности, вам даже не требует прилагать для этого каких-либо усилий: система Сехема сделает всю работу за вас. Первое же столкновение протагонистов с угрозой позволит игрокам увидеть в действии все свои нечеловеческие возможности.

Однако... тик-так, время бежит, и уже очень скоро сверхъестественное топливо в организме мумий начинает снижаться, пока не достигает восьмого уровня, на котором он более-менее устаканивается (если игроки умудряются отсрочить момент падения Сехема до восьмого уровня, постарайтесь как можно скорее организовать ситуации, лишаящие их десятого или девятого уровней. Пусть игроки получают удовольствие от могущества своих персонажей, однако помните, что вы должны показать им всё давление Сошествия на их пребывание в земной реальности. Заставьте игроков почувствовать, что вы соблюдаете правила по оцифровке Сошествия во всей её строгости, даже если в действительности вы не самый жёсткий Рассказчик). Смогут ли они разобраться с проблемой прежде, чем их силы начнут действительно увядать? Что они предпримут, если враги окажутся знакомы с этой системой и станут выжидать, пока герои ослабнут? Что если они обнаружат, что все их последние действия вели в западню, из которой они уже очень скоро не смогут выбраться просто из-за стремительно ослабевающего организма?

Если мерет решает отплыть на Кубу, чтобы избежать неприятностей с перелётами (возможно, их враг располагает целым флотом крылатых Амхата), вероятнее всего, это займёт немало времени и ослабит героев к концу путешествия. Если в ходе поездки они будут чем-либо заниматься, устраивать интересные сцены и так далее, позвольте им влиять на сюжет; если они решат просто перемотать время до окончания путешествия, рассчитайте количество дней, которые могут уйти на подобный маршрут – однако в любом случае убедитесь, что они не забывают делать броски на Сошествие. Последнее необходимо для того, чтобы повысить общее напряжение сюжетной линии и подтолкнуть игроков к принятию рискованных действий.

Сошествие пугает именно потому, что его броски делаются по заранее определённой, неизбежной графике, и игроки ожидают его со страхом, словно визит к стоматологу. Вам необходимо напоминать игрокам о приближении очередной проверки, с тем чтобы они искали возможности использовать свои силы по максимуму. Если вы начнёте объявлять проверки на Сошествие просто по собственной воле, безо всякого графика, это вызовет у игроков скорее разочарование, чем настоящий ужас или ощущение неизвестности. А между тем, поддерживать атмосферу ужаса – одна из ваших ключевых задач на игре.

Для того чтобы придать своим играм по сеттингу **Mummy** хоррорную атмосферу, используйте систему Сошествия со всей строгостью. Увидеть, как время может служить инструментом создания ужаса, можно на примере великолепного фильма “Нечто” Джона Карпентера. Это история о группе учёных, которые проводят в Антарктиде исследования, которые, как может подумать иной зритель, касаются проверки влияния алкогольных воздействий на человека с оружием (нет, серьёзно, они постоянно пьют и при этом ходят с оружием, в то время как за весь фильм вам даже не намекнут, в чём заключаются эти исследования. Впрочем, возможно, это лишь отвлекало бы зрителя от сюжетной линии). Они попадают в ловушку после того, как сталкиваются с заглавным Нечто, которое способно имитировать внешность любого органического существа, а если последнее не помогает ему достичь своих целей, оно переходит в Режим Мясорубки и начинает рвать людей на куски.

Этот фильм может служить отличным примером для проведения игры потому, что в нём присутствуют три конфликтующие угрозы – а конфликтующими мы называем их потому, что ослабление одной угрозы почти всегда усиливает другую. В чём заключаются эти угрозы? В окружающей среде, недоверии и открытом насилии. Противостояние монстру почти всегда приводит к насилию, но заставляет людей сплотиться, что снижает уровень недоверия. Попытка сбежать от него заставляет людей рисковать здоровьем

вследствие низкой температуры за пределами станции. Тем не менее, после того как кто-нибудь сбегает и возвращается обратно на базу, все начинают опасаться, что в действительности это не он, а замаскированный монстр. Попытка выявить монстра научными методами уменьшает степень недоверия, однако снова приводит к насилию, которое может привести к попытке бегства со станции... и так круг за кругом. Персонажи всё время попадают в новые неприятности просто потому, что они старались избавиться от предыдущих.

В случае с **Mummy** Сошествие служит нашей Антарктидой. Это тот самый фактор, который говорит игрокам: “Если вы ничего не сделаете, вы проиграете по умолчанию”. Таким образом, задачей Сошествия – на поверхностном уровне – является вдохновение игроков на соблюдение воли Судей, однако вместе с тем это ещё и костыль, которым вы можете тыкать в игроков всякий раз, когда они отвлекаются или не могут решить, как поступать дальше.

Если вам интересно, как быть с другими элементами из озвученной триады, Сошествие позволяет оцифровать и их, пусть даже в несколько меньшей степени. Начнём с вопроса насилия. Отчасти выигрышность “тёмнофэнтезийного” начала **Mummy: the Curse** заключается в том, что игроки могут насладиться практически полной неуязвимостью своих персонажей. Даже если мумию убивают, она возвращается – хотя и с меньшим запасом сил. И в этом кроется главный секрет системы Сошествия: персонажи могут погибнуть огромное число раз, но в каждом случае они утрачивают по очку Сехема. Это даёт началу пугающей закономерности: каждое воскрешение отбирает у персонажа очко Сехема, потеря Сехема делает его более уязвимым, возросшая уязвимость приводит к новой гибели, а новая гибель – к новому воскрешению. Каждый бой представляет собой куда больший риск для Восставшего, чем может показаться на первый взгляд – и не только потому, что вы можете тратить всё меньше Колонн за раунд и использовать всё более ослабленные варианты сверхъестественных сил, но и потому, что каждая смерть приближает вас к *первому* уровню Сехема, на котором мумия становится лишь немного опаснее смертельно раненого человека.

Тем не менее, вопросы смерти и воскрешения на игре сбалансировать не так уж трудно, особенно если вы – опытный геймер. А потому Рассказчику нужно подавать атмосферу хоррора с другой позиции: показывая игрокам, что чем больше проходит времени, тем больше они теряют – как минимум, в плане своей эффективности. Противник, которого они случайно убивают на восьмом уровне Сехема, может вернуться, когда они сами окажутся на втором уровне этой характеристики, чтобы преподать пару грубых, прямолинейных, но запоминающихся уроков. И это будет хорошей сценой.

Игроков пугают лишь те истории, в которых герои становятся беззащитными, постепенно утрачивая свои способности – а потому перспектива Сошествия быстро подталкивает игроков к мысли об избегании прямых физических столкновений.

Однако как насчёт третьего хоррорного элемента? Что можно сказать о социальных проблемах злословия и недоверия? Здесь система Сошествия может показать себя с менее выигрышной стороны, однако вы всё же способны подчеркнуть тему междоусобицы, опираясь на увядание Сехема. И вот как это можно сделать.

Рассказчик способен объявлять и внеплановые броски на Сошествие всякий раз, когда Власть Имушие (будь то боги, Судьи, Судьба или души умерших жрецов) недовольны действиями Восставших, точно так же, как они отсрочивают проверки Сошествия, когда мумиям удаётся их ублажить. Если вы хотите посеять недоверие и подозрительность в коллективе протагонистов, просто убедитесь, что они работают на разных Судей (и, может быть, на разные гильдии). Также подтолкните их к тому, чтобы на всякий случай скрывать имена своих Судей. Если один Восставший спасает другого, однако не получает за это отсрочки Сошествия, он понимает, что работает рука об руку с кем-то, кто может преследовать и другие цели, нежели он.

Именно эти тайные, конфликтующие интересы могут заставить игроков проникнуться

атмосферой взаимного недоверия. Тем не менее, вам как Рассказчику следует подчёркивать не только стремительность падения Сехема, но и воздействие этого падения на Восставших. Используйте яркие описания для того, чтобы дать игрокам почувствовать экзальтацию своего персонажа в момент “отсрочки” падения его жизненной силы, и прибегайте к мрачным, пугающим описаниям, когда уровень Сехема всё-таки падает. Заставьте игроков проникнуться угрожающим характером бросков на Сошествие, независимо от того, каким оказывается их исход. Убедитесь, что персонажи знают (а игроки помнят), что Судьи постоянно следят за их действиями, оценивают их поступки и награждают их за выполнение их воли с той же лёгкостью, с которой они наказывают своих вечных слуг за любую попытку отклониться от своей миссии.

Как только они почувствуют, что Судьи (а возможно, и сами боги) следят за каждым их шагом, вам как Рассказчику станет легче поддерживать роль недоверия в обществе протагонистов. Как только вы достигните того уровня, когда игроки будут сами решать, вызовет ли тот или иной их поступок гнев Судей, в их обществе сами собой начнут разгораться внутренние конфликты, которые вам останется просто использовать в своих целях. Как только вы этого достигнете – поздравляем, вы выполнили свою задачу.

Вечное путешествие

Поначалу вождение игры по сеттингу **Mummy** может оказаться немного пугающей задачей, поскольку в дополнение к обычной подготовке к созданию интересной истории Рассказчик, выбравший этот сеттинг, должен также взять на себя ответственность за проработку определённых аспектов протагонистов, к которым ни вы, ни ваши игроки, скорее всего, не привыкли. Истинное происхождение мумий, характер их служения Судьям и Шаньяту, постоянные возрождения и повторяющиеся смерти, ведущие только к новым Сошествиям – всё это может потребовать от Рассказчика приложения дополнительных усилий к проведению игры, поскольку именно он – а не игроки – отвечает за проработку этих тайных характеристик. Вы можете проработать подобные элементы настолько подробно или настолько скудно, насколько хотите вы сами, однако после того как игра начнётся, вам придётся следить за тем, насколько задуманные вами элементы удовлетворяют выбранной теме и атмосфере игры.

Сеттинг **Mummy** особенно располагает к темам ответственности, отчуждения, памяти и самопознания, однако существует и череда других тем, среди которых не последнюю роль играет духовное путешествие персонажей к исследованию своему тёмного прошлого и возвращения человеческой личности. В этом разделе приведён список ответов на очевидный вопрос: как раскрыть на игре все эти темы и при этом создать интересную, увлекательную историю.

Проработка героев

Создавая историю в рамках сеттинга **Mummy**, вы можете исходить из двух основных предположений о стиле самой игры. Хотя справедливость этих предположений может разниться от хроники к хронике, большинству рассказчиков придётся хотя бы время от времени иметь дело с двумя следующими обстоятельствами:

- Игроки создают персонажей, однако не придумывают для них прошлого (или, по крайней мере, большей части их прошлого).
- Прошое каждого протагониста придумывает Рассказчик, и эти сведения выявляются уже в ходе игры.

Скорее всего, ваши игроки отнесутся к подобным предположениям просто как к требованиям игры, хотя, возможно, некоторых придётся заверить в необходимости оставить проработку биографии персонажа на откуп Рассказчику (или, возможно, подобное заверение понадобится вам самим). Если вы ещё ни разу не проводили игры по этому или подобному сеттингу, не волнуйтесь: всё не так сложно, как кажется, а знание буквально нескольких трюков, описанных ниже, поможет вам освоиться с вождением

Mummy в кратчайшие сроки.

Первое, что нужно помнить, принимаясь за составление хроники: *вы не должны делать всю работу сами*. Книга Игрока предоставляет игрокам всё, что они должны знать к началу игры. Она описывает, что происходит в мире Восставших, какими персонажами им предстоит играть и почему мумиям важно двигаться к восстановлению своей памяти. Игрокам необходимо воспользоваться этими сведениями на стадии выбора роли. Что касается *вас*, то вы можете избежать проработки определённых элементов или, напротив, использовать периодически всплывающие в разуме мумий воспоминания для того, чтобы передать игрокам ценную информацию. Тем не менее, как бы вы ни использовали биографию протагонистов, всё, что – по вашей задумке – произошло с ними в прошлом, должно вести к нынешнему состоянию и характеру персонажей.

Второе, что вам следует помнить, заключается в том, что каким бы вы ни сделали прошлое мумии, только игрок – а не вы – определяет, как его персонаж будет вести себя в настоящее время. Даже если вы решаете, что в предыдущих воплощениях персонаж всё чаще задумывался о восстании против Судей, только игрок может определить, как его персонаж отреагирует на подобную ересь в своём нынешнем воплощении. Ваша задача – подкидывать игрокам новые стимулы для развития образа. Тем не менее, вы не должны претендовать даже на малейшую степень контроля над протагонистами. За их действия отвечают игроки.

Насколько критичные для образа персонажа сведения вы можете включать в его вымышленную биографию, зависит только от вашей игровой группы – считайте это негласным договором, который вы заключаете с игроками, когда садитесь за игровой стол. В одних компаниях будет совершенно нормальным додумать за игрока целую историю, определяющую, кем был персонаж на протяжении последних тысячелетий, если только эти сведения не противоречат концепции напрямую. Другие компании разрешат вам обходиться с образами их персонажей вообще как угодно. Если вы всё ещё чувствуете сомнения, спросите у игроков, какую степень свободы они готовы предоставить вам в плане проработке их персонажей. Разумеется, вам не нужно озвучивать, что вы намерены сделать с их образами, поскольку это испортило бы весь сюрприз. Имейте в виду, что разные игроки могут по-разному смотреть на степень неприкосновенности своих героев и критичность сведений, которые вы планируете включить в их забытые воспоминания.

События прошлого

Итак, вы узнали все секреты, содержащиеся в этой книге. Вы прочитали, какая судьба постигла Ирем, вы знаете, зачем Шаньятю создали Восставших, и у вас есть общее представление о том, что ждёт мумию после смерти и как может пройти встреча протагонистов с Анпу. Кроме того, у вас на руках появились концепции и даже полноценные образы персонажей, придуманных игроками, а потому вы уже придумали, что могло происходить с ними в исторической перспективе. Но что теперь?

Хорошая новость заключается в том, что создание биографии для игрового протагониста несколько не отличается от создания предыстории для важного второстепенного персонажа или даже протагониста, роль которого вы могли бы сыграть сами, если бы ли бы игроком. Вам не нужно в подробностях излагать всё, что происходило с протагонистами за последние шесть тысяч лет – на это ушли бы годы. Нет, вам достаточно будет просто обрисовать общие сюжетные элементы, которые могут помочь игроку узнать что-то новое о своём персонаже, отметить несколько основных событий, сопутствовавших всего нескольким из бесчисленных воплощений протагонистов, и определить, какие исторические происшествия могли дать толчок к сплочению главных героев в полноценный мерет.

Вы всегда можете проработать детали, когда в этом появится нужда. Более того, для вас даже лучше будет оставить создание подробностей на потом, поскольку они должны соответствовать не только вашим потребностям как Рассказчика, но и потребностям самих

игроков. Старайтесь связывать героев с сюжетом текущей игры, подыскивая для этого черты характера и другие детали, придуманные игроками для своих протагонистов. Если игрок намеренно уступил вам право проработать определённую часть личности его персонажа – будь это Призвание Судьбы, свободный выбор Судьи, Навык, который он хотел бы как-нибудь связать с прошлым протагониста, и так далее, – просто подумайте, как можно связать этот элемент с запланированной вами хроникой. Подарив персонажу Призвание, вы дадите ему подсказку касательно предыдущих Сошествий, в которых он мог освоить эту способность. Если игрок не может или даже не хочет решить, какой Судья подойдёт его персонажу лучше всего, это можете сделать вы, обратив тем самым внимание игрока на сущность его покровителя. В последнем случае вы можете даже подсказать игроку, какие действия вызывают гнев и какие – удовлетворение у его Судьи (а возможно, вы даже проиллюстрируете прежние взаимоотношения персонажа с Судьёй, изменив какие-либо характеристики персонажа).

Вне зависимости от того, будете ли вы давать игрокам подсказки относительно характера их последних Сошествий, вам следует посмотреть, не указал ли игрок в концепции своего персонажа чего-нибудь такого, что могло бы послужить зацепкой для полноценной истории. Суждение мумии (или её Судья, если игрок потрудился конкретизировать его сущность) в сочетании с выбором Гильдии позволяет вам как Рассказчику понять, какие черты личности наиболее присущи этому персонажу и чем он предпочитает заниматься в этой жизни. Взгляните также на Атрибуты и Навыки с особым сосредоточением на Специализациях, поскольку они могут стать ключом к пониманию видения своего персонажа самим игроком. Обратите внимание на те характеристики, в которые он вложил максимальное количество уровней, и на те, которые он обошёл вниманием (например, если игрок вложил большую часть очков – или даже все очки – третичной категории Атрибутов в одну конкретную характеристику, это может кое-что рассказать о его предпочтениях). Оценивайте распределение очков в целом и выбор первичных категорий. Каждое вложенное очко может рассказать свою историю, и вы можете опираться на эти данные, придумывая биографию и воспоминания персонажа. Не упускайте ни одного клочка информации, связанной с памятью персонажа, если игрок решил придумать для него какое-либо памятное событие. Включайте такие элементы в игру всегда когда, это возможно. Когда вы начнёте раскрывать биографию персонажа игроку и покажете ему, что случилось после этого памятного события или непосредственно перед ним, игрок высоко оценит вашу работу.

По мере развития хроники продолжайте следить, как действуют игроки в тех или иных ситуациях. Можете ли вы отметить наиболее общие и частые темы, которые они поднимают на игре, или хотя бы предположить, как они отреагируют, узнав те или иные сведения о своих персонажах? Используйте полученную информацию в целях составления биографии протагонистов. Возможно, вы уже задумали вполне подробные сцены из биографии, которые теперь, после определённых слов или действий со стороны игрока, выглядят бессмысленными? Измените эту сцену (если только не упоминали её раньше). Ни в коем случае не подстраивайте персонажей под уже задуманные элементы предыстории, а вместо этого свободно меняйте детали их биографии, отталкиваясь от поведения игроков в ходе хроники. Кроме того, следите за тем, что игроки вообще обсуждают, когда речь заходит об их загадочном прошлом: возможно, вы обнаружите, что у них есть идеи лучше, чем у вас.

Подчёркивание темы

Безусловно, подготовка – одна из важнейших частей игры, однако что делать Рассказчику уже после её начала? **Mummy** как новая составляющая Мира Тьмы зиждется на своих темах: в данном случае – темах ужаса и, в частности, самопознания и восстановления своей личности вопреки давлению своего бессмертия. Эту тему поддерживает то обстоятельство, что мумии давно потеряли контакт с настоящими

смертными, поддавшись забвению своей личности и искусственной необходимости выполнять своё вечное предназначение. Тем не менее, в конечном итоге они способны вернуть свою прежнюю жизнь, заново раскрыть свои воспоминания и даже выступить против своего бесконечного рабства, а также своих таинственных и, в значительной степени, недостойных господ.

Отчуждение

Отчуждение означает растущий барьер между вами и всем, что вас окружает. Мумии – во всяком случае, в самом начале Сошествия – не видят в себе настоящей людей. Безусловно, они возвращаются в мир живых, однако они перестали чувствовать себя частью этой реальности – возможно, ещё в тот момент, когда прошли Церемонию возвращения... или, во всяком случае, мумии в это верят. Каждый раз, когда мумия пробуждается, она оказывается буквально вброшена в мир будущего, которого она не понимает. Она может приложить усилия к тому, чтобы адаптироваться к нему, однако как только её миссия закончится, ей придётся пробуждаться и адаптироваться уже к совершенно другим мирам. А потому едва ли стоит удивляться тому обстоятельству, что большинство мумий давно уже не пытаются приспособиться к земным реалиям; сотни предыдущих Сошествий и четыре полностью завершённых Сотических цикла отбили у них всякое желание это делать. Отчуждение мумий служит продуктом культурного шока и отрешения от земного мира. Вы можете использовать эти темы и в качестве основы своей игры. Лучше всего тема отчуждения воспринимается в начале хроники или после того, как персонаж умирает и возвращается уже в новый мир, чтобы увидеть, насколько всё изменилось за время его отсутствия.

Культурный шок

Хотя поначалу можно подумать, что отчуждение мумий от мира зиждется на их незнакомстве с современными технологиями и культурными новшествами, в действительности культурный шок держится вовсе не на технологической основе. Дух мумий был перестроен для того, чтобы они могли адаптироваться к использованию новых инструментов и технологий даже спустя тысячи лет после смерти. Мумиям достаточно увидеть предмет в работе, чтобы понять, как его можно использовать. Что ещё важнее, мумии уже *привыкли* видеть незнакомые объекты и учиться использовать их на месте. Даже столкнувшись с электрическим выключателем или пистолетом впервые в своей бесконечной жизни, Восставший едва ли подумает о колдовстве. Путём несложных умозаключений мумия вполне может понять, как работает тот или иной объект. Увидев огнестрельное оружие в руках врагов, мумия быстро поймёт, что это *оружие*, даже если она не сможет сказать, как именно оно работает. Когда вы видите человека, говорящего по мобильному телефону, скорее всего, вы поймёте, что происходит, даже не понимая технических инноваций, лежащих в основе устройства. А, в сущности, как много людей действительно понимают их?

Культурный шок представляет собой более масштабное явление, опирающееся на эмоции персонажа. Он полностью зиждется на погружении в незнакомую или даже чуждую культуру (в которой мумии находятся *постоянно*). Во многом он даже напоминает стадии развития печали. Сначала мумию отрезают от родной цивилизации и перемещают куда-то ещё, далеко от привычного дома и даже временного периода, после чего он привыкает к новой культуре, затем находит в ней вещи, которые ему не нравятся, затем он смиряется с ними и привыкает уже к новым обстоятельствам жизни и достигает своеобразного умиротворения, в котором он уже адекватно воспринимает любые незнакомые явления или новшества, не переставая, однако, чувствовать себя немного чужим в этом мире. Если он сумеет заставить себя привыкнуть к этой культуре (на что большинство людей *не способны*), он наконец почувствует себя на “родной” территории – а потому можно представить себе тот шок, который он испытает, когда его вновь

перебросят в другую культуру.

Мумии не способны вернуть себе потерянную цивилизацию Ирема, а также, как правило, у них не хватает времени адаптироваться к современной культуре и достичь подобного умиротворения. По мере того, как Сехем выгорает, а Память слабеет, мумии начинают чувствовать всё больший комфорт в новой обстановке, иногда даже преодолевая значительную часть беспокойства. Когда Память мумии растворяется в тумане Сошествия, а сама она начинает привыкать к своему окружению, она получает возможность почувствовать себя в своей тарелке – и этот способ адаптации всегда доступен Восставшим. В сущности, всё, что необходимо мумии для приспособления к новым условиям, – это перестать бороться.

Вы можете подчеркнуть тему культурного шока, играя на различиях между Иремом и миром, который вы изображаете на игре. Мумии, чувствующие свою отчуждённость от окружающей обстановки, пытаются найти местные этносы, напоминающие им о доме. И в этом смысле они обладают не самыми слабыми шансами на успех, поскольку весь современный мир унаследовал хотя бы частичку культуры Ирема. В ней можно увидеть своих господ и рабов (даже если последним нужно выплачивать хотя бы какую-то заработную плату, пусть даже самую смехотворную), свои храмы и свои войны. Великие империи требуют дани от более слабых наций, забирая их ресурсы или переманивая к себе их работников.

Вводите в сюжет игры сцены, которые будут показывать эти сходства как бы со стороны, с позиций самих Восставших, а также подчёркиваете различия, включая в эти сцены такие элементы, с которыми мумии просто не могут быть знакомы. Обратите внимание игроков на что-нибудь – неважно, великое или ничтожное, – что не имеет ничего общего с культурой Ирема. Заставьте их отыграть реакцию своего персонажа.

Наконец, помните, что существуют мумии, которые *сумели* адаптироваться к современному миру. Речь идёт прежде всего о тех, кто предал свою миссию или осушил могущественный артефакт в попытке продлить свою жизнь на хоть сколько-нибудь существенный срок. Когда герои сталкиваются с такими предателями, вы можете использовать самую сильную сторону подобной сцены, продемонстрировав мумиям персонажа или даже антагониста, который чувствует себя совершенно комфортно в мире, к которому протагонисты ещё не привыкли. Эти создания заявили свои права на силу Сехема, заимствовав её из множества осушенных артефактов, и тем самым обеспечили себе вполне нормальное место в реальности, в которой герои по-прежнему чувствуют себя чужаками. Такие сцены позволят подчеркнуть сразу две темы: разницу между современной культурой и древним Иремом, а также соблазн похищения силы сосудов. И если протагонисты поддадутся этому соблазну, возможно, они даже смогут найти мимолётное удовлетворение в похищении силы сосуда, а значит, и в кратковременной адаптации к современному миру.

Отрешённость

Мумии вступают в новую жизнь с ослабшей Памятью и высоким Сехемом, напоминая решительные, но абсолютно бездушные механизмы по исполнению чужой воли. Только по мере того как хватка Сошествия начинает разжиматься, а мумии удаётся восстановить хотя бы зачаточные воспоминания о своём прошлом, на неё начинает всё отчётливее воспринимать мир, в котором очутилась. Тем не менее, даже это окончательно происходит только при достижении более высоких уровней Памяти, а в случае с некоторыми Восставшими последнее оказывается практически недостижимой целью.

Вы можете помочь своим игрокам войти в образ мумии, подобрав необходимые слова для описания этих явлений. На низких уровнях Памяти и девятом-десятом уровням Сехема игроки должны чувствовать, что их персонажи буквально одержимы своей вечной миссией. Они игнорируют всё, что происходит вокруг, слыша, но не слушая окружающих и созерцая этот мир, но не видя его на самом деле. Давайте лишь общие, протокольные

описания локаций, не давайте имён неигровым персонажам и даже – если это подходит вашему замыслу – не отыгрывайте того, что они говорят. Вместо этого просто суммируйте и резюмируйте происходящее. Пусть персонажи действуют на фоне мира, который выглядит удалённым и даже не вполне существующим. Только после того как Память протагонистов начнёт расти, а Сошествие – подгонять их к завершению своей миссии, вы можете начать давать глубину своим описаниям и упоминать всё больше деталей. В мозгу мумий могут всплыть имена второстепенных персонажей, а вы как Рассказчик можете начать отыгрывать их роли и подчёркивать обилие деталей в описании местности, которая раньше казалась только размытым фоном.

Ответственность

Отчуждение от реального мира может оказаться настолько сильным, что естественным позывом многих Восставших нередко оказывается выполнение миссии с минимальным контактом с окружающей их средой. Сделав своё дело, они просто возвращаются в усыпальницу и ждут, пока смерть не заберёт их вечные жизни. Тем не менее, каждая мумия обладает определёнными обязательствами перед своим создателем, Судьёй, культом и меретом, что мешает ей полностью исчезнуть из мира сразу по выполнении миссии. Как бы то ни было, вы можете подумать о введении в свои игры следующих элементов.

Миссия

Ветоши и реликвии почти постоянно оказываются в тех местах, в которых пробуждаются мумии, как если бы это входило в условия их существования. Мумии выступают в роли агентов Дуата, а потому возвращение древних сосудов в руки Судей можно считать одним из основных поручений, которые Судьи дают своим слугам перед началом Сошествия. Независимо от того, что именно пробудило мумию, хранилища Сехема постоянно влекут к себе мумий, а потому вы можете использовать их как зацепку для начала многих сюжетных линий. Подобно тому, как большинство хроник **Vampire: the Requiem** регулярно демонстрируют игрокам еженощную охоту вампиров за кровью живых людей (пусть даже лишь в качестве фона для истории о борьбе персонажей за своё место в неофеодальном домене), большинство хроники **Mummy: the Curse** начинаются с пробуждения мумии культом, который просит её помочь в поиске артефакта, о котором стало известно совсем недавно (а порой мумия сама узнаёт о таком артефакте, пробудившись для выполнения другой миссии или даже приступив к бесцельному Сошествию по завершении Сотического цикла).

В этом смысле Рассказчику следует соблюдать тонкий баланс, поскольку слишком частое возвращение к теме поиска артефактов может сделать игру слишком однообразной. Тем не менее, весь сеттинг **Mummy** посвящён теме рабства, спастись от которого персонажи не могут, даже погибнув. Даже несмотря на то, что вы можете пойти по другому пути и рассказать историю о восстании мумий, вам нужно придумать, против чего вообще будут восставать персонажи. Если игроки начинают проявлять признаки скуки во время очередной истории об охоте за артефактами, попробуйте внести в неё более свежие элементы. Как минимум, вы можете построить сюжет вокруг поиска уже найденной, но только что похищенной реликвии, или даже приподнять занавес и показать игрокам, с какой целью Судьи поручили им обзавестись тем или иным артефактом.

Наконец, как можно прочитать в Третьей главе, сочетание реликвии с ветошью может внести заметные изменения в сущность самой усыпальницы персонажа – и учитывая эмоциональный характер этих изменений, вы можете показать, как воздействует размещение нового артефакта в гробнице на всё сообщество смертных, среди которых скрываются персонажи. Решите, как именно будет влиять на них такой артефакт, и позвольте игрокам наблюдать в действии эффект, вызванный обнаружением артефактов в предыдущих историях. Если этот эффект будет благоприятным, игроки почувствуют, что

вы вознаграждаете их за усилия. Если он будет отрицательным, вы сможете подтолкнуть игроков к мыслям о восстании или рассказать историю о сложных отношениях между Восставшими и их хозяевами.

Действия, бездействие и последствия

Любая игра Мира Тьмы в той или иной степени посвящена последствиям действий и решений протагонистов. Каждый герой борется за выживание или достижение своих целей, ставя под удар свою нравственность, отношения и психическое здоровье. Любые действия имеют последствия. Это касается и Восставших – более того, последнее утверждение приобретает особую справедливость в случае с существами, прожившими уже шесть тысяч лет, поскольку за это время они выполняли миссии, в той или иной степени требовавшие принятия сложных решений. Их отчуждение от реального мира вкупе с нечеловеческим состоянием и одержимостью своей миссией означает, что большинство мумий попросту не задумываются над тем, какая судьба ожидает людей, по головам которых они проложили себе дорогу к достижению своих вечных целей.

Недавно пробудившийся персонаж обладает лишь несколькими очками Нравственности (в сущности, это обстоятельство сопутствует жизни *всех* протагонистов в начале игры). Такие мумии не обращают внимания ни на что иное, кроме кипящего в их организме Сехема, а потому необходимость свернуть шею грабителю и вернуть забранную им реликвию на место едва ли вызовет у неё хоть какие-нибудь чувства, за исключением лёгкого удовлетворения. В отличие от других игр Мира Тьмы, начало **Mummy: the Curse** вполне позволяет игрокам совершать безнравственные поступки, не опасаясь последствий для психического здоровья своих персонажей. Мумии созданы всего лишь как средство для достижения целей Дуата.

Тем не менее, если вы введёте в игру слишком большое количество сцен, в которых персонажи будут рисковать потерей Памяти, вы уже очень скоро доведёте героев до безумия. А потому, вместо того чтобы подталкивать персонажей к постоянному действию, вы можете выразить тему ответственности через противоположный эффект: искушая персонажей *бездействием*. Само понятие ответственности означает: *“Если вы не предпримете каких-либо мер, вас могут ожидать весьма неприятные последствия”*. На ранних стадиях хроники вы можете вполне сознательно подталкивать игроков к тому, чтобы они не стали обращать внимания на исправление негативной ситуации, пока она не станет действительно опасной. Например, они могут открыть смертным противникам свою сущность и затем позволить им убежать. Подобную ситуацию вы можете обыграть, вернув этих смертных в игру на более поздних этапах хроники, когда они будут уже подготовлены к столкновению с мумиями. Проблема, которую персонажи доверили решать своим культистам (пока мерет занимается более важными – или *якобы* более важными – делами), может незаметно для игроков нарастать, словно снежный ком, пока не станет ключевой проблемой новой истории. Только когда персонажи приобретут более высокий уровень Памяти, вы можете попросить игроков отыграть весь ужас, который они испытают, вспомнив недавно совершённые действия. Тем не менее, для особого контраста вы можете организовать события так, что персонажи будут совершать аморальные действия именно потому, что это позволит им *идеально* выполнить свою миссию.

Ремесленники, а не фараоны

Ответственность предполагает работу. Тем не менее, мумии всегда были рабочими и солдатами, писарями и кузнецами Ирема. Они никогда не были фараонами или царями, и во многом Судьи выбрали их именно потому, что только такие смертные могли стать идеальными инструментами для выполнения их божественной воли. Вы можете подчеркнуть этот аспект игры не только путем раскрытия воспоминаний о забытом Иреме и воли Дуата, но и путём проведения параллелей между Восставшими и окружающими их людьми, занимающими похожие позиции в своём обществе.

Комфортнее всего мумии чувствуют среди бедных трудящихся: эмигрантов, представителей низшего класса, ремесленников в странах третьего мира, агентов, выполняющих опасные задания по воле нанимателей, которых они даже не видели, и так далее. Многие сверхъестественные существа, обитающие в Море Тьмы, занимают высокие политические должности или располагают сказочными богатствами. Мумии же находятся по другую сторону этого спектра. Хотя они могут почувствовать себя настоящими королями, выстроив вокруг себя колоссальных размеров культ (в случае необходимости или желания хоть в этой жизни почувствовать свою значимость), в целом богатые особняки, влияние на крупнейшие корпорации мира и другие признаки власти куда больше присущи врагам Восставших, а не самим мумиям.

Вы можете подчеркнуть эту тему, намеренно создав антагонистов, которые находятся несоизмеримо “выше” самих персонажей и их союзников или которые злоупотребляют собственной властью, причиняя страдания бедным и неимущим. Отчасти образ международной корпорации “Последняя династия” создан как раз для таких историй, поскольку эти антагонисты без малейшего колебания эксплуатируют Восставших (путём извлечения их мистической силы) в целях личного обогащения.

Как уже было сказано в разделе “Миссия” (выше по тексту), наличие реликвий способно усилить эффект ветошей, причинив вред сообществу, окружающих гробницу Восставшего. А потому при желании вы можете рассказать историю об “эгоизме” Судей, которые не задумываются о страданиях, которые мумии вынуждены причинять окружающим смертным по их божественному поручению. Более того, если персонаж игрока поднимается до высоких позиций или начинает править особенно крупным культом, подчеркните на игре, насколько некомфортно он себя чувствует, когда он него начинают ожидать приказаний (особенно если персонаж уже успел увеличить значение своей Памяти). Культисты должны оставаться для персонажей братьями по служению, а не слугами как таковыми. Продемонстрируйте игрокам эту тонкую разницу, позволив злоупотребить своей властью и обрушив на них последствия этого решения.

Память

Память представляет собой нечто большее, нежели простая замена Нравственности: это центральная характеристика, отражающая саму психологию мумии. Утомлённые своей силой и тысячелетиями постоянной службы, мумии начинают забывать, что происходило с ними в далёком прошлом, вместо этого хватаясь за рваные осколки своей былой личности. Вводя в свои истории тему памяти, вы придаёте глубину и одноимённой характеристике – глубину, которой она, безусловно, заслуживает.

Самоопределение

Этот вопрос философы всего мира задавали себе ещё в годы процветания Безымянной империи: является ли человек чем-то большим, нежели суммой его переживаний и опыта? Служит ли память ключевым элементом личности человека, и что произойдёт, если травма или другое пагубное событие лишит его воспоминаний? Если лишить человека личности, лишить его самой души, лежащей в основе памяти, он станет открыт к любым изменениям. Травма головного мозга или гипнотический взгляд вампира могут стереть из разума человека всё, что он знал о себе. Измените воспоминания такого несчастного о своём прошлом – и вы измените его личность.

Восставшие знают, что ситуация обстоит не таким уж и плачевным образом: их душа существует в своей многогранной египетской форме, а *суждение* позволяет им помнить о том, кем они являются, даже если они потеряют последнее воспоминание о своей человеческой жизни. К несчастью, Восставшие также знают, что их души и суждения ограничены, поскольку даже их можно повредить или изменить вследствие Церемонии возвращения. Мумия без памяти представляет собой лишь шелуху, оболочку, следующую своей цели безо всяких эмоций. Именно память определяет мумию как человека, позволяя

ей видеть в себе нечто большее, чем бездушный инструмент Шаньюту. А потому память нередко становится единственным, чем дорожит Восставший на протяжении все веков своей бесконечной жизни. Вы можете использовать постепенно возвращающиеся воспоминания о прошлой жизни Восставших для того, чтобы подчеркнуть индивидуальность протагонистов, укрепить или, напротив, поставить под сомнение представления мумии о самой себе. Тем не менее, обращайте внимание на пожелания своих персонажей и опирайтесь на личность протагониста, каким он был показан в начале истории.

Сильнее всего воспоминания мумии – настоящие воспоминания о своей смертной личности, а не бессмысленные образы из непрерывной череды Сошествий – становится в тех случаях, когда они связаны с чувствами и эмоциями персонажей. Когда ваши игроки вкладывают опыт в увеличение Памяти, вам следует подумать, какие эмоции вы можете включить в описание новых воспоминаний. Отталкивайтесь от того, что игроки делали ранее на игре. Восстанавливали они Волю благодаря активному отыгрышу Добродетели или Порока? Сталкивался ли мерет с определённым антагонистом? Участвовали ли персонажи в тяжёлом социальном конфликте? Выражал ли тот или иной протагонист поддержку каких-либо идеалов? Если вы можете связать приобретение Памяти с каким-либо элементом отыгрыша персонажа, используйте новые воспоминания как зеркало, отражающее последние действия игрока. Или, напротив, вы можете наделить персонажа воспоминаниями, контрастирующими с его последними действиями, с тем чтобы показать, как изменился протагонист с момента того или иного Сошествия. Какой бы вариант вы ни выбрали, воспоминания, отражающие последние действия персонажа, подчеркнут самобытность его личности. Даже ознакомившись с воспоминаниями, контрастирующими с текущей деятельностью персонажа, игрок всегда может заявить, что действовал по ошибке – а может быть, он поставит под сомнения как раз текущие действия. В любом случае, вы подтолкнёте его к формированию новой, всё более осознанной истории о жизни протагониста.

Наконец, хотя большинство воспоминаний вы будете подавать в виде коротких сценок из далёких времён, ничто не мешает вам попросить игрока *отыграть* эти воспоминания. Так, в случае с особо важными воспоминаниями вы можете буквально перенести действие игры на годы или века в прошлое, предложив игрокам отыграть флэшбек.

Флэшбеки

Флэшбеком принято называть художественный приём, строящийся на мысленном возвращении персонажа в далёкое прошлое. Последнее обстоятельство позволяет вам выявить ранее не проявленные черты личности персонажа или наделить игрока информацией, которую он якобы получил в прошлом, однако которая имеет какое-то отношение к современным событиям. В большинстве ролевых игр приём флэшбека заработал сомнительную репутацию из-за трудности его реализации. Так, в большинстве флэшбеков практически невозможно вызвать у игроков чувство страха за своих персонажей, поскольку вполне очевидно, что персонажи не могут получить в своих воспоминаниях серьёзную травму и уж тем более погибнуть. А потому Рассказчик обычно вынужден “вытаскивать” персонажей из конфликта даже в том случае, если они не смогли ничего противопоставить своим врагам. Что ещё важнее, в обычных играх флэшбек может вызвать у игрока нежелательное ощущение несправедливости происходящего: например, если в ходе флэшбека он получает ценный ресурс или сведения, которыми он неизбежно воспользовался бы для решения текущих проблем (однако не смог этого сделать из-за того, что до начала флэшбека ему не было известно об этих ресурсах), игрок может почувствовать себя обманутым – в конце концов, ему просто должно было быть известно о наличии такой информации. С другой стороны, если флэшбек не будет вызывать у игроков волнение за своих персонажей или не предоставит им никаких новых сведений, встанет вопрос, зачем вообще отыгрывать эту сценку из прошлого.

Сеттинг **Mummy: the Curse** уникален в том плане, что он не страдает ни от одной из этих проблем. В этой игре персонажи легко могут умереть или узнать важнейшую информацию, и сам характер их циклического бытия полностью оправдывает тот факт, что игрок ничего не знал о случившемся, пока его персонаж не “вспомнил” эту критическую информацию. Мумия вполне может стать участницей важных исторических событий, после чего буквально забыть о них и не вспомнить ещё несколько столетий.

Тем не менее, вам по-прежнему следует связать флэшбек с темой, атмосферой или даже непосредственными событиями основной истории, протекающей в современные дни. Впрочем, вы даже не обязаны ждать до тех пор, пока протагонисты приобретут новые уровни Памяти. Такую сцену вы можете устроить и между делом, чтобы придать исторической глубины текущим событиям хроники. Просто опишите в начале сцены, где и когда начинают действовать персонажи, а также обрисуйте важные элементы эпохи, в которой они оказались. Единственное обязательное условие заключается в том, что вы не должны помещать игроков в ситуацию, в которой их персонажи не могли оказаться, если бы действовали так, как предпочитают действовать сами игроки. Во всяком случае, вам не нужно создавать слишком явных противоречий между текущим образом персонажей и их “историческим” воплощением, пока игроки не привыкнут к технике флэшбека и не приобретут навыки по отыгрышу своих персонажей в исторической перспективе.

Также не забывайте правил хорошего повествования: если вы задумали флэшбек, который обладает заранее определённым началом, развитием и окончанием, вместо этого вам будет лучше просто рассказать игрокам содержание воспоминаний (это будет полезнее, чем заставлять их действовать в заранее заданном направлении). Флэшбеки имеют смысл устраивать лишь тогда, когда у героев появляется возможность что-то узнать, изменить или просто совершить череду действий, результат которых не можете предсказать даже вы как Рассказчик. Особенно хороши флэшбеки, предоставляющие игрокам информацию, которая может помочь им решить текущую проблему. Например, вы можете погрузить игроков в ситуацию из “прошлого”, в которой их мерет сталкивался с тем же врагом, с которым они имеют дело в настоящем, или подбросить им череду подсказок для выхода из тупиковой ситуации, в которой они оказались теперь, или просто позволить им сделать перерыв перед принятием важных решений и разработать план действий “в прошлом”, чтобы реализовать его уже в настоящем, и так далее.

Тени сомнения

Память может оказаться *опасной*. Как только мумия начинает всё больше и больше вспоминать свою смертную личность, её могут всё чаще настигать периоды размышлений над тем, что она сделала в прошлом – а последнее рискует сделать ей уязвимой. Если вам хочется подтолкнуть игроков к осмыслению нравственно неоднозначного прошлого своих героев, у вас есть несколько способов бросить на образы протагонистов тени сомнения. Едва ли вы будете использовать это в большинстве своих хроник, однако если воспоминания протагонистов начнут всё время служить для игроков ориентиром на “правильный” путь, они могут начать постоянно полагаться на те подсказки, которые вы оставляете для них при описании воспоминаний.

Помните, что флэшбеки и остальные сцены, в которых герой узнаёт что-то новое о своём прошлом, лишены *контекста*, а потому герои могут поучить ложное представление о событиях давно минувших веков. Например, если Восставший неожиданно “вспоминает”, что его товарищ по гильдии был шпионом Обманутых, игрок может обрушить на него всю свою силу уже в современном мире – и какое же удивление его постигнет, когда при дальнейшем увеличении Памяти он наконец вспомнит, что улики против этой мумии были сфабрикованы. Ложные или недостаточно конкретные воспоминания не должны угрожать миссии или благополучию персонажа – вместо этого они должны подталкивать его к пониманию всей неоднозначности своих воспоминаний. Так, персонаж может долгое время черпать силы в своей любви, а затем вспомнить, что в

конечном счёте избранница бросила или предала его. Когда повышение Памяти открывает персонажу глаза на подлинный контекст ситуации, которую раньше он помнил лишь отдельными фрагментами, мумия может испытывать великую боль, во многом подкреплённую злостью на саму себя из-за допущенной ошибки.

Даже если не говорить об отсутствии контекста или деталей в определённых воспоминаниях, иногда случается так, что мумия становится жертвой простого обмана. Враги Восставших нередко оказываются знакомы со свойствами их памяти. Так, Шуанхсен и Обманутые и вовсе являются частью загробного сообщества мумий – а потому иногда Восставший может встретить “дружелюбного” персонажа, который представляется бывшим союзником протагониста, однако в действительности надеется повлиять на разум и даже личность доверчивой мумии. В частности, если мумия известна тем, что просит своих культистов собирать сведения о её прошлых поступках, враги могут намеренно просочиться в ряды её слуг, с тем чтобы исказить сведения, которые мумия получает о самой себе. А потому мумии, наученные горьким опытом встреч с обманщиками, нередко проявляют чрезвычайную осторожность при взаимодействии с новыми “друзьями из прошлого”. К сожалению, это может привести их к сознательному повышению своей отчуждённости и отрезать от помощи настоящих друзей.

Самопознание

Заключительной и, пожалуй, центральной темой сеттинга **Mummy** служит самопознание. Данная тема носит столь фундаментальный характер, что уже неоднократно рассматривалась на страницах книги. Тем не менее, важно ещё раз повторить, что как только мумии удаётся преодолеть свою отрешённость от окружающего мира, она начинает всё больше понимать, каково это – быть живой, полноценной личностью.

Сделайте это личным

Прежде всего, основывайте свои истории на *личностях* протагонистов. Этот совет можно распространить на любые сеттинги Мира Тьмы, однако следует внести окончательную ясность: хорошая история о мумиях – это история, события которой что-либо *значат* для персонажей. Рассказывайте истории о личных страстях персонажей, о том, что они любят или ненавидят, о тех идеалах, ради которых они продолжают вести свою вечную жизнь. Создавайте неигровых персонажей, которые напоминают протагонистов или, напротив, в высшей степени контрастируют с ними, будучи лишены главных черт личности персонажей – или будучи воплощениями всего, против чего выступают протагонисты. Если мумия убеждается в том, что она готова бороться за свои идеалы до последнего, введите в игру персонажа, который покажется ей трусом и который будет только подчёркивать смелость протагониста своей нерешительностью. Если другой персонаж осушает сосуды для повышения своего Сехема, введите в игру точно такого же Восставшего, с тем чтобы игрок смог посмотреть на своего персонажа со стороны.

Восстание

Судьи всегда отличались суровым нравом. Как правило, они заставляют мумий служить, угрожая им жестокими наказаниями вместо того, чтобы сулить награду. Чем больше мумия восстанавливает свою личность, тем больше она подводит своего создателя, богов и Судей и тем быстрее заканчивается её Сошествие. А потому восстановление Памяти может привести мумию к бунту. Невзирая на то, что Судьи вполне могут сократить жизненный срок восставшего персонажа, мумии просто не могут *всегда* беспрекословно выполнять любые приказы Дуата. В конечном счёте некоторые из них закрывают глаза на угрозы Судей – а потому, если вам действительно хочется рассказать историю о восстании, просто дайте игрокам повод выступить против загробного мира. Возможно, другой Восставший предложит им что-нибудь

соблазнительное взамен на реликвию, для возвращения которой их пробудили, а может быть, мумия просто обнаруживает, что способна обеспечить процветание своего культа, просто отказавшись от выполнения текущей миссии.

Обучение жизни

Как только Память Восставшего достигает среднего (или даже более высокого) уровня, мумия начинает всё чаще видеть в себе полноценную личность. Тем не менее, это предполагает, что она начнёт понимать всю тяжесть своего отчуждения от современного мира. Как только она выполняет свою задачу или как только она пробуждается по завершении Сотического цикла, у неё появляется время заняться личными делами. Разумеется, большинство Восставших потратят это время на поддержание своего культа или гробницы либо воспользуются им для устранения врагов и возвращения новых реликвий, однако мумии, начинающие вспоминать, кем они были на самом деле, могут проявить интерес и к более человеческим радостям. Есть ли какие-нибудь запретные увлечения и интересы у ваших протагонистов? Пытаются ли они идти в ногу с технологическим развитием, утверждая, что это просто помогает им адаптироваться к современному миру, однако в действительности удовлетворяя всё растущий интерес к современному человечеству? Как только Сибарис перестаёт быть для них настоящей проблемой, мумии могут даже наладить тёплые отношения с окружающими их людьми – возможно, новыми членами культа, однако, возможно, приятелями или даже любовниками. Подтолкните своих игроков к тому, чтобы задуматься на эти темы. Если им нравится ход ваших мыслей, вы можете ввести подобные элементы в игру. Возможно, мумия проникается любовью к смертному, который помог ей достичь своей цели. Или, возможно, она адаптируется к современному миру, пытаясь найти в своём городе тайный культ враждебного персонажа.

Потеря личности

Если протагонисты только начали путь к восстановлению своей Памяти, они могут с лёгкостью как вернуть себе часть былой личности, так и потерять её. В типичной хронике **Mummy: the Curse** персонажи начинают игру с третьего уровня Памяти – а потому она может упасть ещё ниже. Они могут настолько поддаться отчаянию после длительной череды смертей и разочарований, что просто откажутся от попыток вернуть себе память о прошлом и просто позволят слабющему Сехему медленно погрузить их в сон. В конце концов, они делали это и раньше.

Если протагонисты начинают утрачивать Память во время игры, вы можете сделать акцент на том, что, к их ужасу, чувство потери собственной личности кажется им комфортным и даже естественным. Даже если они постоянно увеличивают показатель этой характеристики, не допуская её падения, вы можете намеренно устроить в игре флэшбек, показав, как они утрачивали свою личность в одном из былых воплощений.

Как только протагонисты начнут задаваться вопросом, действительно ли они обречены на вечный цикл потери и восстановления своей человечности, у вас появится возможность ввести в игру тему Апофеоза.

Приложение: Канун Суда

*Когда ты чего-нибудь желаешь всей душой,
ты приобщаешься к Душе Мира.
Пауло Коэльо, “Алхимик”.*

Вступление

Рио-де-Жанейро носит достаточно разношёрстный характер – и самая бедная, обездоленная часть его населения вынуждена проживать в трущобах среди печально известных фавел, занимающих все окружающие холмы и взгорья. В этих трущобах царит насилие: жизни большинства местных угрожают вооружённые банды наркоторговцев, а те, кто пытается лезть в политику, быстро сталкивается с беспощадным давлением коррумпированной полиции. Восставшие ведут в этом городе тайную жизнь, стараясь избегать кровопролития при малейшей возможности – или используя его, чтобы скрыть собственную борьбу за влияние. Впрочем, сегодня большая часть городского насилия обрушивается именно на них.

Призванные к жизни своими куклами, мумии из района фавел – роли которых и достаются в этой истории игрокам – сталкиваются с неизвестной угрозой, не имея ни малейшего времени на подготовку. Служители их культов погибают *прямо сейчас*, а на место преступления уже движется новая группировка вооружённых людей.

“Канун Суда” представляет собой короткую историю, призванную ознакомить игроков с основными элементами **Mummy: the Curse**. Вы можете либо сделать её стартовой историей в более глобальной хронике, либо провести в формате одиночной игры, позволив себе и другим игрокам привыкнуть к сеттингу и механике **Mummy**. Эта история создана так, чтобы вы быстро передвигались от сцены к сцене, а также как можно скорее достигли середины истории, после которой события могут развиваться в любом порядке. Если вы решите использовать её в качестве первой истории в хронике, обратите внимание на зацепки для продолжения, разбросанные по всему тексту.

Синописис

Вооружённые бойцы вторгаются в святилище культа в трущобах, осквернения гробницы и разворовывая сосуды. Одна мумия уже отправилась обратно в Дуат (насколько могут сказать культисты), и из страха за свою жизнь остальные культы объединяются в единую группу, несмотря на устоявшуюся традицию соперничества. Их цель: защитить свои собственные артефакты и выиграть время для проведения ритуалов по пробуждению новых Восставших. В самом начале истории им удаётся провести эти ритуалы, и персонажи игры пробуждаются к жизни как раз в тот момент, когда вооружённые люди вторгаются в последнее убежище культистов. У персонажей нет времени на обсуждение оборонительных тактик – фактически, всё, чем они обладают в настоящий момент, – это несколько минут импровизированной подготовки к сражению за жизнь своих культов.

Нападающими оказываются хорошо вооруженные члены банды, считающие, что они просто отбирают “наркобизнес” своих конкурентов по всему городу. В действительности ими незримо манипулирует Касмут, “убитый” член мерета, разработавший этот план в момент последнего пробуждения. Он организовал уничтожение своего собственного культа, с тем чтобы вырваться из загробного рабства и навсегда избавиться от своей вечной миссии, постаравшись при этом стереть любые воспоминания о себе. Тем не менее, для того чтобы продлить своё затянувшееся Сошествие, ему необходима сила Сехема, ради которой он и организовал атаку на гробницы Восставших, приказав новым слугам забрать любые находящиеся в них сосуды.

История содержит следующие ключевые сцены. Рассказчики могут как устранить некоторые из них, так и добавить новые эпизоды к уже существующим или попросту изменить порядок их появления на игре.

“Полночная кровь”: Персонажи возвращаются к жизни посреди ночи, в глубинах фавелы Донья Марта на одном из холмов Рио-де-Жанейро, в окружении суетливо разбросанных артефактов и перепуганных культивистов из числа последователей сразу всех местных групп. Уличный бой уже идёт полным ходом, и мерету необходимо защитить свою собственность.

“Обвинения”: Отбившись от непосредственного противника и перейдя к более осознанному этапу Сошествия, персонажи обнаруживают что их культивисты начинают обвинять в сложившейся ситуации друг друга. Герои узнают, что произошло за последние сутки, ещё до того как началось это нападение. Вскоре становится ясно, что если они хотят узнать, кто стоит за нападением, им необходимо объединить усилия своих последователей.

В этом моменте история разделяется. Протагонисты могут изучить следующие зацепки в любом порядке: исчезновение Касмута, нападение злоумышленников и деятельность Тешры-Гемет – самопровозглашённой королевы богатых кварталов в южной части города, которую местные называют О Пардал Вермеильо (или “Красный воробей”). У них есть возможность поучаствовать только в одной сцене, прежде чем они сделают ближайший бросок на Сошествие – что, впрочем, может позволить им восстановить человеческий облик.

Каждая из трёх следующих сцен содержит подсказки, ведущие к двум другим, хотя персонажи могут напасть и на ложный след: так, если они решат сначала пойти по следу нападавших, в итоге они могут решить, что те работали на культ, поклоняющийся Амхата.

“Место преступления”: Протагонисты отправляются к фавелам Рио-дас-Педрас, чтобы обыскать усыпальницу Касмута на предмет разбитых сосудов и мёртвых собратьев, однако не обнаруживают ни малейшего следа его *хат* (тела). Они находят только улики, способные привести их в следующий пункт назначения и дающие понять, что у них не так много времени, чтобы поймать злоумышленника.

“Королева Ипанемы”: Тешра-Гемет долгое время была соперницей мерета протагонистов, однако она также одна из Бессмертных, а кроме того, она может и сама подозревать, что кто-нибудь может напасть на неё в пределах пары ночей. Наконец, персонажи могли обнаружить косвенные улики её причастности к происходящим событиям. К несчастью, в данный момент Тешра-Гемет пребывает в Дуате, а потому персонажам придётся уговорить или заставить её культ пробудить её к жизни, и прежде чем они смогут задать ей свои вопросы, они практически неизбежно лишаются ещё небольшого объёма Сехема.

“Четырнадцать лет назад”: Пройдя по следу нападавших, протагонисты могут выйти на склад, который они использовали в качестве базы для планирования операций. Здание склада располагается неподалёку от Рио-дас-Педрас, где персонажи вполне могли побывать раньше. Посетив это место, мерет начинает вспоминать как четырнадцать лет назад он столкнулся в этом месте с Амхата незадолго до завершения своего прошлого Сошествия. Сцена представляет собой флэшбек, в ходе которого персонажи преследуют по складу Амхата, а также уничтожают древний сосуд. Последнее и разжигает в уме Касмута искорку любопытства.

После того как игроки понимают, что произошло (а также натываются на зацепки для участия в трёх предыдущих сценах, если они ещё не прошли по этим маршрутам), у протагонистов появляется возможность выследить и поймать своего “убитого” товарища.

“Когда встанет солнце”: Протагонисты сталкиваются с Касмутом на аэродроме, где он готовится реализовать план своего побега. Станут ли они слушать его оправдания и как отреагируют на его предательство? Какой приговор они смогут вынести бессмертному существу? Должны ли они вообще выносить какой-либо приговор?

Тема

Давайте немного забежим вперёд. Рано или поздно персонажи узнают, что их прежний товарищ Касмут столько раз проводил Сошествие ради Судей, что решил предпринять хоть какую-нибудь, пусть даже самую отчаянную попытку вырваться из этого вечного цикла. Он был другом протагонистов – в той степени, в которой можно назвать другом Восставшего, заключившего с ними союз, – и он искренне сожалеет, что ему нужно предать их ради собственного освобождения. Тем не менее, жажда свободы оказалась сильнее преданности. Заслуживают ли Судьи вечной службы Восставших? Возможно, в эту ночь протагонисты положат конец эгоистичным планам Касмута, однако и сами начнут задаваться этим вопросом.

Что если Касмут был прав?

Атмосфера

Замешательство и тиканье часов. Мерет идёт на один шаг *позади* противника и появляется в каждом месте немного позже, чем следовало бы – во многом из-за разногласий между своими культистами. Им необходимо не только разобраться в событиях этой ночи, но и перехватить инициативу у неведомого врага. Игроки должны постоянно чувствовать себя так, словно отпущенное им время выйдет с минуты на минуту. Грубая сила Сехема в начале истории быстро сменяется более строгими и суровыми потребностями Сошествия, что заставляет мумий приступить к гонке с Касмутом.



Формат

“Storytelling Adventure System”

Если это первая история в формате “*Storytelling Adventure System*” (или просто “SAS”), которую вы читаете в рамках ознакомления с материалами по Миру Тьмы, вы легко сможете сориентироваться и понять, как действует этот формат. Тем не менее, из-за нехватки места мы не смогли включить в описание этой истории некоторые элементы, считавшиеся центральными для формата SAS. Если вам всё-таки не понятно, как пользоваться этим текстом, рекомендуем скачать бесплатное Руководство по использованию формата SAS по адресу: www.white-wolf.com/sas



Глава в хронике

“Канун Суда” начинается с пробуждения персонажей, а потому может быть использован в качестве старта для новой или уже существующей хроники. Эта история хороша тем, что обучает игроков делать броски на Сошествие, вести сражения от лица мумий, действовать как на высоких, так и низких уровнях Сехема, а также отыгрывать роли в рамках поднятой темы восстановления памяти и сбора сосудов (намекая при этом и на возможность восстания против своих господ). Конец истории, в котором протагонисты сталкиваются с самим Касмутом, пытающимся бежать из города, может служить началом новой истории, в которой протагонисты будут уже сами выступать против Судей.

Если ваша хроника протекает *не* в Рио-де-Жанейро, вы легко можете адаптировать местные реалии к любым другим. В сущности, в каждом городе мира можно найти разделение на богатые и бедные или безопасные и незаконные кварталы. Иными словами, вам почти не придётся прилагать никаких усилий к тому, чтобы провести хронику в Мехико, Лондоне или Абу-Даби. “Канун Суда” построен по принципу “Загробные соперники” (см. стр. 240-241 этой книги), однако если вам нравится другая модель, знайте, что единственная сцена, которая требует реальной модификации, – это “Обвинения”. В последнем случае культисты могут и не приступать к разногласиям, а

вместо этого поторопить своих хозяев начать поиски злоумышленника. Также вы можете рассмотреть возможность нападения со стороны враждебного культа, членов которого можно будет взять в плен и допросить, чтобы узнать, что вскоре на убежище персонажей состоится вторая атака.

История

“Канун Суда” прекрасно работает и в качестве одноразовой истории, или соло, или любого другого аналога однократной игры. Если вы точно не собираетесь продолжать эту историю, вы можете несколько усилить давление Сошествия на персонажей и ослабить налёты на возможность восстания против Судей.

Сеттинг

Два Сотических цикла назад в Южной Америке впервые появились Восставшие. Задолго до того, как Колумб отплыл в Новый свет, мумии добрались до этого отдалённого континента в поисках новых земель и сосудов. Большинство из них не могут вспомнить, как именно они очутились на территории современной Бразилии, однако к моменту прибытия европейцев мумии чувствовали себя “местными” уже сотни лет. Они выстроили здесь гробницы и собрали преданные культы. А затем они всё потеряли. Первая волна мумий теперь живёт в трущобах бразильских фавел во множестве крупных городов наряду с потомками древних племён, которые они некогда привели к процветанию, в то время как богатые, более безопасные районы занимают более “состоятельные” мумии из числа представителей второй волны.

Объединяясь лишь в случае столкновения с внешней угрозой, культы Восставших постоянно соперничают за ресурсы и территорию. Многие из Восставших чувствуют себя так, словно Судьи покинули их, в то время как другие обвиняют португалоговорящих Бессмертных в том, что они отступили от своего вечного предназначения ради комфортного существования в мире смертных. В свою очередь, колонизаторы обвиняют их в слепой ревности.

Четырнадцать лет назад местные мумии оказались перед серьёзной угрозой: одна разрушенная реликвия призвала в этот мир Амхата, который наводил ужас на местных Восставших до тех самых пор, пока не оказался в ловушке на складе, прилегающем к Рио-дас-Педрас. Последнее столкновение с монстром произошло на территории Касмута, который сплотил Восставших в целях уничтожения общего врага. Им это удалось, однако сам Касмут был вынужден поглотить Сехем из сосуда прежде, чем Амхата получил бы возможность забрать из него силу. Хотя он сделал это под воздействием обстоятельств, продление Сошествия за счёт силы сосуда открыло ему глаза на несправедливость, которую культивировали Судьи Дуата, невзирая на тысячи лет его добросовестной службы. Благодаря продлённому сроку Сошествия ему удалось связаться с другими приверженцами этой еретической философии в других частях света, и вскоре у него созрел план.

Касмут понял, что ему необходимо отказаться от своего места в Бразилии и найти способ вырваться из вечного цикла службы – однако для этого ему необходимо было отсрочить своё возвращение в Дуат за счёт силы новых сосудов. Он понял, что не в состоянии собрать столько вместилищ силы самостоятельно, а потому пошёл по другому пути: он решил получить в свои руки все артефакты Рио. К концу Сошествия Касмут заключил сделку с Тешрой-Гемет, лидером “европейской” ячейки Восставших, обитающих в городском центре. В обмен на территорию, которую Касмут пообещал передать ей после своего ухода, она приказала своим культистам наладить активную наркоторговлю в местах, в которых попросил это сделать сам Касмут. Тем самым Касмут заманил в район фавел наркоторговцев, желающих отбить прибыльный бизнес. В роли “наркокартелей”, послуживших мишенью для его новых союзников, невольно выступили его собственные культисты, а также члены его бывшего мерета. Сами налётчики считают

сосуды, которые он просил забрать из фавел, предметами антиквариата, за которые он готов заплатить сторицей (или, во всяком случае, *обещал* заплатить сторицей).

Хотя налётчики хорошо вооружены, они не готовы к сражению со сверхъестественным миром. Тем не менее, Касмут понадеялся, что их огневой мощи хватит для того, чтобы уничтожить культистов прежде, чем те успеют пробудить его бывших товарищей из числа Восставших.

Время

События этой истории разворачиваются в течение одной ночи, в конце января – то есть в самый разгар бразильского лета. Фавелы, плотно сосредоточенные в одном небольшом районе, сохраняют дневное тепло, однако никто из смертных к началу истории не спит из-за нападения наркокартели, убивающей всех без разбору и наполняющей водостоки кровью невинных людей.

Предполагается, что протагонисты будут членами свободного мерета, базирующегося в этих фавелах, которые знают Касмута как своего союзника или хотя бы мумию, с которой они плодотворно сотрудничали четырнадцать лет назад. История начинается непосредственно с пробуждения протагонистов, которым необходимо будет с самого начала иметь дело с паникующими культистами, а завершается окончанием этого кратковременного сошествия и возвращением протагонистов в Дуат.



Взгляд в прошлое

Если вы хотите использовать “Канун Суда” в качестве вводной истории, однако не собираетесь продолжать её, вы можете использовать её в качестве приквела, перенеся действия в прошлое. В этом случае персонажи пробуждаются в современном мире, однако вспоминают события более раннего исторического периода. Большая часть фавел была выстроена в 1950-х годах, а своей нынешней переполненности они достигли в 1980-е годы, когда неофициально приобрели статус района, в котором запрещено показываться полиции Рио (в сущности, только в последнее время члены правоохранительных органов начали появляться в самых опасных местах этих мрачных трущоб). Всё это наделяет Рассказчика возможностью развернуть события своей истории в любой момент времени после создания первых фавел.



Второстепенные персонажи

Центральное место в истории занимают следующие три образа, два из которых представлены мумиями и ещё один – общим примером бандитов, которые нападают на протагонистов в начале игры.

Касмут

Реплики: *“Мне жаль это делать, брат мой, однако мои потребности сейчас выше твоих”.*

“Разве Судьи не покинули нас? Разве мы не должны искать своё место в этом изменчивом мире?”

“О, существует немало того, чего мы не знаем о своём мире и даже о самих себе. Я собираюсь узнать всё, что смогу”.

Биография: Утомлённый вечными перестановками в социальной структуре Бразилии и своём культе, раздосадованный поведением португалоговорящих Восставших и отчаявшийся найти выход из западни, в которой он оказался по воле Шаньюту, Касмут медленно начал возвращать себе память – и достиг в этом процессе достаточного успеха, чтобы найти причины взбунтоваться против воли Дуата. Он обладает только

отрывочными воспоминаниями об Иреме и годах проживания в Северной Африке, а кроме того, он не знает, как оказался в Новом свете.

Внешность: В своей человеческой форме Касмут выглядит как невысокий, подтянутый обитатель Северной Африки, которому только недавно стукнуло тридцать. Он отличается ловкими пальцами, которые часто использует для проведения операций, требующих физической точности. Когда он нервничает, в его пальцах часто оказываются небольшие предметы (ручки, монетки и так далее), которые он постоянно крутит или подкидывает, однако остальная часть его тела выглядит немного застывшей. Большинство жителей местных фавел считают его наркоманом, страдающим от очередной ломки. Когда он обрушивает на смертных силу Сибариса, их посещает мимолётный образ парящего сокола, смешанный с фигурой бритоголового ремесленника, одетого в ритуальное облачение и возводящего какую-то скульптуру из камня.

Использование в истории: Касмут пытается вести себя спокойно и сосредоточенно, однако он полон нервной энергии, поскольку боится, что Судьи обрушат на него весь свой разрушительный гнев. Тем не менее, он зашел слишком далеко, чтобы отступать сейчас. Он планировал эту ночь в течение десяти лет жизни, и он уже пожертвовал собственным культом ради освобождения. Сам он считает, что это даже отчасти оправдывает его действия, поскольку он будет страдать от потери друзей не меньше, чем остальные члены его старого мерета.

Концепция: Предатель мерета

Суждение: Имя

Судья: Кенемти, Кающийся

Гильдия: Теф-Аабхи

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3; Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3; Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Образование 1, Компьютер 1, Ремесло (моделирование) 4, Эмпатия 1, Экспрессия 3, Кража (ловкость рук) 2, Оккультизм 2, Убеждение 1, Политика 1, Скрытность 1, Знание улиц 2, Обман 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Культ 0 (к началу истории Касмут уже пожертвовал членами своего культа, с тем чтобы скрыть следы более пугающего преступления), Быстрый бег 1, Статус в гильдии (Теф-Аабхи) 2, Язык 2 (португальский), Язык 2 (тупи), Гробница (Геометрия 1, Защита [ловушки] 2)

Призвания: Дарование истины, Чувство жизненной сети, Карающее проклятие, Духовное зрение

Изречения: Укор визирия, Тайны, сорванные с небес

Колонны: Аб 3, Ба 3, Ка 2, Рен 5, Шеут 4

Сехем: 6 (на всей протяжённости истории)

Воля: 5

Память: 5

Добродетель: Справедливость (Касмут считает, что Судьи жестоко обходятся со своими слугами, и хотя его действия могут повредить его бывшим товарищам, он понимает, что мерет не погибнет по его вине. Лишившись своих сосудов, они просто отправятся на поиски новых, а в худшем случае закончат Сошествие ни с чем и пробудятся со следующим Сотическим циклом. В любом случае, по его расчётам, за несколько месяцев они вполне смогут привести дела в порядок или даже последовать его примеру, начав потреблять силу сосудов ради продления своей жизни).

Порок: Жадность (Касмут наткнулся на ценного информатора в Канаде, который утверждает, будто сумел вырваться из вечного цикла реинкарнаций. Тем не менее, для того чтобы добраться дотуда, ему необходимо продержаться ещё какое-то время. С этой целью он и пытается обзавестись достаточным количеством сосудов, даже понимая, что ради собственного спасения он ставит под удар весь свой мерет [особенно учитывая, что его товарищи едва ли смогут продержаться достаточно, чтобы найти столько же

артефактов, сколько было утеряно ими по вине самого Касмута]).

Инициатива: 6

Защита: 4

Скорость: 12

Размер: 5

Оружие/атака:

Тип	Урон	Запас дайсов
Нож	1(Л)	4

Броня: 0

Здоровье: 8

Примечания: Касмут держит при себе стилус для гравировки и нож. Также он обладает собственным грузовым самолётом со всеми необходимыми документами.

Тешра-Гемет

Реплики: *“Я не встречаю в ваши дела среди фавел. И я ожидаю ответной любезности с вашей стороны”.*

“Мы просто пришли к взаимовыгодному соглашению. Его побуждения меня не волнуют”.

“Всё, что вы видите здесь, я завоевала своими силами”.

Биография: Мумия, которой суждено было стать великой Тешрой-Гемет, забыла большую часть своей жизни в Безымянной империи, однако зная свои интересы, она подозревает, что некогда занимала руководящую должность в гильдии алхимиков, управляя потоком рабов и товаров, с тем чтобы использовать эти ресурсы с максимальной пользой для Шаньяту. На протяжении двух первых Сотических циклов она использовала свой талант к навигации в открытом море для того, чтобы стать богатейшим купцом Пиренейского полуострова. В исторических летописях иберийцев содержатся упоминания её деятельности как “мавританки”. Из упрямства она боролась против захватчиков на протяжении всей реконкисты, однако это оставило её практически без союзников в смертном обществе к началу шестнадцатого столетия. Новую нишу она нашла в пиратстве, занявшись захватом судов, возвращающихся из Нового света. За века она чрезвычайно успешно наладила своё дело, и хотя к концу нового Сотического цикла она уже перешла от пиратства и каперства к законным грузоперевозкам, идея морского владычества никогда не теряла в её глазах своей привлекательности. Корабли Тешры-Гемет до сих пор развозят ценные грузы по всему свету, однако сама морская владычица постоянно требует от своих слуг искать новые артефакты. Когда им удаётся получить сведения о местонахождении очередной реликвии, Тешра-Гемет не колеблется ни минуты. Даже если сосуд находится в распоряжении другой мумии, она просто приходит и забирает его себе.

Внешность: В своём смертном облике Тешра-Гемет выглядит как женщина марокканского происхождения с сильно загорелой кожей и шрамами, оставленными на ладонях постоянной работой с верёвками. Поддавшись её Сибарису, смертные на мгновение замечают парящего сокола и туманный силуэт Тешры-Гемет в облачении капитана корабля с секстантом в одной руке.

Использование в истории: Тешра-Гемет твёрдо верит, что никто не должен оправдываться за свои действия. Каждый сам определяет свою судьбу, и если кому-то хочется посвятить свою жизнь иной деятельности, чем было им предначертано, или если они грезят о восстании против Судей, быть посему. Сама Тешра-Гемет верно служит своему Судье, возвращает ему утерянные сосуды и направляет деятельность своего культа на поиск всё новых древностей. Когда у неё появляется возможность усилить своё влияние на мир смертных, она предпринимает все необходимые для этого меры без колебаний, считая власть и могущество в социальной сфере бесценным сокровищем.

Концепция: Бессмертная королева пиратов

Суждение: Дух

Судья: Шет-Херу, Повелитель Речи

Гильдия: Месен-Небу

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 4; Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3; Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Образование 2, Атлетика 4, Рукопашный бой 2, Компьютер 1, Ремесло 2, Вождение 2, Запугивание 2, Кража 1, Политика 2, Знание улиц 2, Выживание 4 (парусные суда), Холодное оружие (меч) 3

Преимущества: Культ (Предприятие; Охват 4, Верность 4), Боевой стиль: Два клинка 2, Статус в гильдии (Месен-Небу) 2, Гробница (Геометрия 5, Защита [ловушки] 4)

Призвания: Божественная плоть, Гнев хранителя, Восхождение фараона, Мудрость древних

Изречения: Откровения дыма и пламени, Вуаль забвения, Воды жизни и смерти

Колонны: Аб 4, Ба 5, Ка 3, Рен 1, Шеут 1

Сехем: 10 (если Тешра-Гемет пробуждается во время этой истории)

Воля: 5

Память: 4

Добродетель: Стойкость (Тешра-Гемет шла к успеху сквозь многочисленные невзгоды, сначала как иберийская мавританка, затем как пират и впоследствии – как колонист).

Порок: Гордыня (Тешра-Гемет – одновременно Возница и алхимик. Всё, чем она обладает сейчас, представляет собой плоды её собственных рук, и любые её владения служат живыми свидетельствами её неординарных способностей. В её глазах сам факт проживания персонажей в трущобах говорит об их слабости. Её превосходство над ними попросту очевидно).

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 11

Размер: 5

Броня: 0

Здоровье: 8

Примечания: Тешра-Гемет не располагает какой-либо экипировкой в первое время после пробуждения.

Член банды налётчиков

Реплики:

“...а ЭТО ещё что такое?”

“О Господи, оно движется!”

“Убейте его! УБЕЙТЕ ЕГО!”

Биография: Это всего лишь один из тех местных жителей, которые выросли среди фавел в атмосфере безвыходного насилия и решили, что им повезёт в жизни больше, если они сами возьмут в руки пушку и объединятся со своими друзьями. В данный момент они проводят привычную операцию по возвращении наркобизнеса в свои руки, считая, что это не более чем очередная перестрелка наподобие тех, которые постоянно случаются в Донья Марта.

Внешность: Молодой бразильский мужчина, изрядно исхудавший скорее вследствие неправильного питания, чем изнурительных упражнений. Он носит спортивную одежду, дорогие ювелирные украшения и ещё более дорогое оружие, которым он, впрочем, не слишком-то хорошо умеет пользоваться. Хотя ему не хватает военной подготовки, он способен компенсировать недостаток навыков искренним стремлением сделать свою жизнь богаче и лучше – во всяком случае, этот энтузиазм будет поддерживать его до сих пор, пока иссохшие трупы не начнут пробивать себе дорогу сквозь кирпичные стены, разрывая его друзей на куски.

Использование в истории: Поначалу участники банды налётчиков будут чувствовать себя непобедимыми, потому что всё, что им нужно – это пройти через Донья Марта, расстреливая любых вооруженных людей, которые попадутся им на пути в глубину квартала. Они будут выкрикивать глумливые лозунги и выманивать культистов из дыр, в которые те попрятались, не брезгуя при этом запугивать и обычных людей, которые могут попасться им на глаза.

После того как в бой вступят мумии, маска напущенного геройства слетит с лиц бандитов бесследно. Протагонисты игры представляют собой нечто такое, с чем члены банды попросту не способны справиться – ни физически, ни морально, – а потому они будут действовать и реагировать, опираясь на энергию чистого ужаса. На более конкретном уровне это может выразиться в переходе от “сосредоточенной перестрелки” к “бездумной пальбе”, поскольку с каждой секундой, минувшей с момента появления мумий, они начинают всё меньше беспокоиться о сопутствующем ущербе и всё больше – простом выживании.

Концепция: Озлобленная марионетка

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3; Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2; Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 2

Навыки: Знание животных (собаки) 1, Атлетика 2, рукопашный бой 2, Ремесло 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие (автоматический огонь) 1, Запугивание 1, Расследование 1, Кража 3, Политика 1, Коммуникабельность 1, Скрытность 2, Знание улиц (фавелы) 3, Обман 1, Холодное оружие 2

Преимущества: Ресурсы 1, Союзники 2, Контакты 2, Язык (английский) 1, Чувство направления 1

Воля: 5

Добродетель: Стойкость (Родившись в трущобах, этот молодой человек сумел выжить, черпая силы в самой идее о преодолении постоянных невзгод, которые обрушивает на него жестокий мир. Он борется за уважение и за деньги – и идёт на риск потому, что лучше уж он поставит под угрозу собственную жизнь, чем опустит руки и примет существование в нищете).

Порок: Похоть (Этот парень всегда чего-нибудь *хочет*. Он хочет жить той жизнью, которую ведут богатенькие туристы, которых он видел в своей стране с детства. Он хочет роскошных автомобилей, обгоняющих автобус, в котором он вынужден передвигаться по городу. Наконец, он хочет наркотиков, которые позволяют ему избавляться от беспрерывного стресса).

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 10

Размер: 5

Нравственность: 5

Оружие/атака:			
Тип	Урон	Запас дайсов	Особенности
Лёгкий пистолет	2(Л)	4	Обойма 17+1; Диапазон 20/40/80
Тяжёлый пистолет	3(Л)	4	Обойма 7+1; Диапазон 30/60/120
Небольшой пистолет-пулемет	2(Л)	5	Обойма 30+1; Диапазон 25/50/100; Автоматический огонь
Большой пистолет-пулемёт	3(Л)	5	Обойма 17+1; Диапазон 50/100/200;

Дробовик

4(Л)

4

Автоматический огонь
Обойма 17+1;
Диапазон 20/40/80;
снова-девять

Броня: 0

Здоровье: 7

Примечания: Каждый член банды держит при себе один из перечисленных выше видов оружия.

Полуночная кровь

Характер действий: Ментальные •• Физические ••• Социальные •

Синopsis

Мумии слышат отчаянный зов своих последователей и раскрывают глаза в незнакомом месте. Вместо стен своих усыпальниц они видят вокруг себя элементы интерьера какого-то дома, в который их тела в целях безопасности перенесли члены их культов. Хотя персонажи ещё этого не знают, дом расположен в глубинах фавелы Донья Марта. Представители всех местных культов мечутся из стороны в сторону, раздают друг другу оружие и перекрикиваются, передавая сообщения о приближении захватчиков. Представитель самого могущественного культа (обладающего наибольшим количеством очков, вложенных в его развитие) объясняет поспешность Воззвания, пренебрегая обычной почтительностью. По его словам, в течение всего дня фавелы, принадлежащие отдельным культам, подвергались атаке одна за другой. Культ великого Касмута полностью уничтожен, и никому не удалось отыскать его *хата* (то есть тело). Члены всех культов, принадлежавших протагонистам, в отчаянии воззвали к их собственным хата и священным реликвиям, перенесённым в это убежище, но злоумышленники нашли их даже здесь. Восставшим предстоит защитить не только себя, но и своих последователей, а также своё имущество.

Эта сцена предназначена для того, чтобы заставить игроков немедленно окунуться в реалии сеттинга **Mummy**, не затягивая действия первой же сцены. Мумии должны приступить к активным решениям прямо здесь и сейчас, рискуя в обратном случае потерять всё. Культ каждой мумии собрался в этой фавеле, однако пока что культисты не слишком эффективно работают вместе – лишь несколько человек из каждого культа, точное число которых равно Верности или Охвату соответствующего Преимущества (в зависимости от того, что выше), способны сплотиться и дать отпор банде налётчиков. Если игрок решает сплотить членов культа и скоординировать контрнаступление, ему необходимо добиться успеха в проверке Внушительности + Запугивания или Внушительности + Убеждения. Каждый успех добавляет к указанному выше числу ещё одного бойца. Количество нападающих вдвое превышает *изначальное* число эффективных бойцов.

Как только вы понимаете, что игроки готовы приступить к действиям, банда налётчиков начинает прорываться сквозь фавелу по самому прямому маршруту (даже невзирая на то, что заказчики нападения называли им точное местонахождение хранилища артефактов). После того как мумии вступают в бой, на бандитов обрушивается разрушительный эффект Сибариса. Налётчики начинают рассеиваться по всем трущобам, пытаясь перегруппироваться и отогнать от себя преследователей, которых попросту не должно было существовать в этом мире.

Сама фавела Донья Марта представляет собой трёхмерное, но достаточно ограниченное пространство. Жилые дома и хижины стоят здесь настолько близко друг к другу, что между ними практически не пролегает дорог в привычном смысле этого слова. Вместо этого здесь можно обнаружить узкую тропку, разделяющую один ярус хижин, рассыпанных по склону холма, от другого. Хотя петляющие улочки и приставные лестницы позволяют перемещаться между различными частями фавелы, найти дорогу в

условиях перестрелки достаточно трудно. А потому любой персонаж, пытающийся попасть в конкретное место, должен либо обладать Чувством направления, либо вырасти в этих местах, либо сделать успешный бросок на Сообразительность + Знание улиц.

Перенаселённость трущоб означает, что на каждом шагу персонажи будут наткнуться на случайных прохожих. Они будут невольно оказываться на пути Восставших и попадать под обстрел бандитов. Вокруг находится предостаточно видов подручного оружия, от оборудования для приготовления пищи до строительного материала и арматуры. Также имейте в виду, что качество построения зданий отличалось плачевным уровнем ещё в те годы, когда строители пытались соблюдать хоть какие-то архитектурные правила. А потому, когда налётчики используют автоматическое оружие, пули пробивают стены насквозь и задевают напуганных прохожих на улицу или с другой стороны сооружения. Это же позволяет протагонистам, наполненным ужасающей силой Сехема, прорываться сквозь стены, вырывать опорные балки для использования в качестве подручного оружия, обрушивать потолки на своих врагов и другими методами проявлять себя в роли машин тотального уничтожения. Обратите внимание игроков на возможность использования окружающей среды для создания преимуществ в схватке – например, позволяя их персонажам слышать, как враги перемещаются или переговариваются за стенами, – однако подчёркивайте те страдания, которые они причиняют людям, разрушая их последние убежища. Особенно сосредоточьтесь на этой мысли после того, как первоначальная вспышка Сехема пройдёт, и протагонисты начнут восстанавливать некое подобие человеческих личностей.

Описания (Первое пробуждение)

Вы слышите зов и медленно откликаетесь на него. Сехем вливается в рамки вашего *хата*, заманивая в себя душу и заставляя неподвижные сухожилия и кости снова наполниться жизненной силой. Но вы чувствуете себя так, как будто условия вашего пробуждения не соответствуют ожиданиям.

Вместо того чтобы раскрыть глаза в своей усыпальнице, вы пробуждаетесь на деревянном столе в каком-то тесном жилом помещении. Вокруг суетится целая группа людей: среди мелькающих лиц вы замечаете кое-кого из собственных слуг и чувствуете запах их страха в воздухе. Так пахнет пот вперемежку с адреналином. Внезапно вы чувствуете ещё одну вспышку Сехема рядом с собой; она незрима, но ослепительна.

Вы пробуждаетесь в этой комнате не один.

(На выходе из убежища)

Вы выходите в узкий проход и видите переулок, столь узкий, что в нём может поместиться только один из вас. За углом видны импровизированные ступеньки, привинченные к стене соседнего здания и позволяющие взобраться наверх. Воспользовавшись этим подобием лестницы, вы выбираетесь на крышу, откуда вам открывается вид на бесконечные хижины и хибарки, стоящие буквально вплотную друг к другу. В отдалении, немного ниже того уровня, на котором вы оказались, видны яркие огни самого города. Ночной воздух наполнен запахами местной кухни и жужжанием насекомых, однако вы не слышите типичных звуков отдыха или покоя. Нигде не слышно переговоров или негромкой музыки.

Тем не менее, в уши неожиданно врывается неистовый рокот современного оружия, раздающийся где-то в трущобах, впереди и слева от вас. Наконец-то вы слышите голоса местных жителей, однако они стремительно перетекают в крики.

(При столкновении с налётчиками)

Налётчик замечает вас и отступает назад, спотыкаясь и скрипя каблуками сапог. Его глаза выдают начинающуюся панику, и он тонко вскрикивает, рывком поднимая оружие.

По мере того как вы приближаетесь к нему, он начинает кричать всё громче, а из оружия вырывается оглушительный град огня.

Цели Рассказчика

Ваза задача в текущей сцене заключается в том, чтобы вызвать у игроков чувство отчаянной срочности выполнения их неожиданной миссии. Кроме того, вы должны предоставить игрокам возможно привыкнуть к местным реалиям – так, если это их первая игра по сеттингу **Mummy**, они должны понять, насколько страшны в бою их персонажи, и ваша задача – позволить им это прочувствовать. Делайте акцент на отчаянии смертных культистов и панике налётчиков, которые только начинают понимать, что нарвались на непобедимых противников.

Также не забывайте о том, что невинные жители этих трущоб оказались в ловушке между двумя враждующими сторонами. Не делайте особого упора на описании того урона, который борьба Восставших и их противников наносит случайным прохожим. Протагонисты всё ещё находятся на максимальном уровне Сехема, а потому не заботятся ни о чём, кроме защиты своих культистов. Тем не менее, когда битва подходит к победному завершению, объявите бросок на Сошествие и заодно опишите зрелище, неожиданно предстающее глазам персонажей, медленно возвращающихся к человеческому мышлению.

Если представители одной из сторон – то есть Восставшие или бандиты – начинают одерживать слишком явную череду побед, а вам хочется внести в бой интригу, скажите, что местные жители достают оружие из скрытых тайников или просто снимают его с трупов убитых налётчиков и вступают в бой, пытаясь защитить свои дома.

Цели протагонистов

В этой сцене цели протагонистов целиком продиктованы Церемонией возвращения; слуги Восставших провели ритуал Воззвания и обратились к Судьям с мольбой отправить своих представителей на землю, с тем чтобы они смогли защитить их. А потому Восставшие попросту отвечают на зов своих верных друзей.

Действия

Защита фавелы

Восставшие обладают достаточной мощью, чтобы отбить любую атаку, однако на кон поставлена не только их собственная жизнь. Проведение успешной обороны фавелы предполагает своевременную контратаку, защиту убежища с перенесёнными в него артефактами и заманивание бандитов к ловушке при помощи доверенных культистов, в то время как сами бандиты пытаются убежать от Восставших. Общая эффективность защиты может быть оцифрована в качестве продолжительного действия, каждый бросок при котором может совершаться в конце обычного боевого раунда, правила которого не меняются.

Бросок: Сообразительность + Знание улиц против 5 дайсов (которые рассчитываются на приблизительной сумме Сообразительности + Самообладания налётчиков).

Действие: Продолжительное состязание. Каждый бросок отражает 10-15 минут проведения боя на тесных улочках Рио.

Препятствия: Восставший был ранен в ходе боевых действий, и по крайней мере один налётчик увидел это и смог уйти, сообщив об этом напарникам (-1), один из Восставших был уничтожен (-3), один из обороняющихся культов оказывается полностью вырезан (-3)

Преимущества: Персонажи успешно используют навыки скрытности для того, чтобы напасть на захватчиков исподтишка (+2), Кто-то из персонажей отключает питание (+2), мумии удаётся убить налётчика в пределах одного раунда, и кто-то из оставшихся бандитов видел это и успел рассказать об этом другим (+2)

Полный провал: В случае с игроками полный провал означает, что группа налётчиков

добирается до базы. Если Восставшие не успевают вовремя туда добраться, налётчики похищают один или несколько артефактов. В случае с налётчиками полный провал означает, что они лишаются всех накопленных успехов.

Провал: Мумии и налётчики просто гоняются друг за другом вокруг фавелы, не внося особых изменений в сложившуюся ситуацию.

Успех: Мерету удаётся приблизиться к сдерживанию банды. После того, как число набранных успехов достигает количества оставшихся налётчиков, банда окончательно выбивается из сил, после чего вам остаётся устроить один последний бой, в начале которого Восставшие и их культисты нападают на бандитов со всех сторон.

Исключительный успех: Мерет успешно реализует неожиданно эффективную тактику: возможно, кто-нибудь из персонажей даже был полководцем в одном из своих предыдущих Сошествий? Налёт удаётся сдержать, даже не достигая количества успехов, равных оставшимся членам банды. Отыграйте последний бой так же, как это предлагается сделать в описании простого успеха.

Последствия

Нападающих удаётся убить или прогнать с территории фавелы прочь. Мерет возвращается на базу, в то время как культисты ищут недобитков из числа нападавших. Если они получили приказ взять пленных, мумии могут допросить членов банды в попытке узнать, чем они сами считали этот налёт (как уже говорилось раньше, они были убеждены, что отбивают наркобизнес у местного пушера). Также они могут узнать, где находится штаб бандитов (на складе вблизи Рио-дас-Педрас).

Не забывайте, что персонажи провели целую сцену после возвращения в земную реальность, а потому имеет смысл объявить бросок на Сошествие. Обратите внимание на последствия падения Сехема до девятого уровня. Такие Восставшие начинают обретать обычное физическое зрение, а мистическое осознание всего происходящего вокруг них притупляется. Что ещё важнее, теперь они могут чувствовать иные эмоции, кроме праведного гнева, а потому могут прийти в ужас от осознания того ущерба, который они нанесли жизни и имуществу простых людей.

Если нападавшие скрылись с сосудами в руках, у Восставших появляется дополнительный повод пойти по их следу. Используя свою духовную связь с сосудами, они могут почувствовать, что нападающие отправляются к побережью, однако всё ещё не замедляют темпа. Персонажи могут предположить, что это свидетельствует о попытках бандитов оторваться от вероятного преследования, в то время как на самом деле налётчики просто получили конкретные указания доставить товары Касмуту. Последний, разумеется, в курсе, что персонажи способны отследить артефакты, а потому старается встроиться с налётчиками как можно быстрее, пока для него не стало слишком поздно.

Обвинения

Характер действий: Ментальные •• Физические • Социальные •••

Синопсис

Как только угроза отступает и члены секты возвращаются в убежище – в частности затем, чтобы сообщить своим покровителям о более ранних событиях этого дня, – культисты начинают перебрасываться обвинениями, стараясь найти виноватого в том, что они вообще попали в столь затруднительную ситуацию. После довольно открытого старта предыдущей сцены герои неожиданно обнаруживают, что их так и пытаются засыпать новыми сведениями. Культисты рассказывают им, что первый удар налётчики нанесли по культу Касмута, после чего начали атаковать уже территории других культов. В итоге выжившим членам всех групп, кроме ликвидированного культа Касмута, пришлось объединиться и отступить в это убежище. “И теперь у нас нет необходимости в этой стратегии”, – заявляют культисты.

В этом и заключается ключевая проблема текущей сцены. После целого дня страданий,

в ходе которого культисты видели, как их родственников, друзей и любимых убивают безо всякой жалости и предупреждений, культисты ищут того, кого можно было бы обвинить во всех их несчастьях. Кроме того, некоторые предполагают, что за нападением может стоять культ О Пардал Вермеильо, который всегда вызывал у местных подозрения в попытках захватить трущобы. Другие просто обвиняют окружающих в том, что они не внесли посильного вклада в защиту общего убежища.

Однако угроза всё ещё не устранена: тот, кто стоит за нападением, явно ещё не показывался в этом районе. Мумии понимают, что они не могут вернуться к посмертному отдыху, пока не выполнят ту миссию, ради которой они и вернулись в земную реальность: защиту своих последователей от неведомого злоумышленника. Им необходимо выяснить, откуда здесь появились налётчики и какова была их истинная цель. В то же самое время, однако, они должны убедиться, что члены их культов смогут защищать их сосуды, пока они сами разыскивают виновных.

Описания

(Победоносное возвращение)

Вы снова входите в многокомнатное жилище, в котором вы пробудились, наконец начиная различать детали. Мебель и обои напоминают те, которые пользовались популярностью ещё в годы вашего последнего пробуждения, однако теперь они выглядят выцветшими и ободранными. Уцелевшие члены культов осматривают раненых товарищей, лужицы крови покрывают исцарапанные половицы и прорезиненное покрытие пола.

(Начало споров)

Тишина нарушается одним раненым культистом, который вдруг начинает о чём-то ожесточённо спорить с представителем другой группы, попытавшимся осмотреть его раны. Судя по отдельным выкрикам, инициатор этого спора с яростью и негодованием обвиняет своего собеседника в том, что тот не приложил достаточно усилий к защите убежища или, что ещё хуже, имел какое-то отношение к нападавшим.

Цели Рассказчика

Ваша цель в этой сцене заключается в том, чтобы напомнить игрокам, что хотя они и работают вместе, их культы (действующие в рамках формата “Загробные соперники”) объединились лишь временно и теперь жалеют о том, что ситуация вообще вынудила их к сотрудничеству. Образы культистов намеренно приведены в этом описании без каких-либо чётких деталей, с тем чтобы вы сами смогли создать и отыграть здесь именно таких культистов, которых вы хотели бы видеть и дальше на протяжении своей хроники. Тем не менее, мумии до сих пор опьянены живой силой Сехема, а потому воспринимают подобные споры как бы издавна, не в силах сосредоточить своё внимание на отдельных словах и личностях.

В стенах убежища начинают звучать всё более смелые теории относительно сущности нападавших и причин самого налёта. К несчастью для протагонистов, эти теории чаще всего указывают культистам друг на друга. Тем не менее, вы как Рассказчик должны подбросить игрокам информацию о трёх возможных путях дальнейшего расследования ситуации.

Прежде всего, служители культов не знают, подвергся ли нападению культ О Пардал Вермеильо. Некоторые берут на себя смелость заявить, что нападения на её культ не было и что, возможно, она имеет какое-то отношение к нападению.

Сосуды Касмута были похищены, его культ – уничтожен, а самого Восставшего никто не видел. Его гробница находится в районе Рио-дас-Педрас, однако культисты побоялись проникнуть в неё, опасаясь, что он восстанет из мёртвых и обрушит на них свой божественный гнев. Они не крали его сосудов, однако только что пробуждённая мумия

может и не захотеть разбираться, что к чему. Как бы то ни было, персонажи игроков могут попытаться проникнуть в гробницу своего бывшего союзника, не подвергая себя особому риску. Протагонисты могут проследить за налётчиками, особенно если кому-нибудь из культистов удалось найти брошенный автомобиль с какими-либо указаниями на расположение штаба либо если Восставшим удалось захватить и подвергнуть пыткам живого участника банды. Если игрокам действительно представляется возможно узнать о штабе налётчиков, они получают сведения о местонахождении склада, который бандиты использовали для планирования операций.

Остальные элементы сцены призваны лишь подчеркнуть атмосферу взаимного недоверия среди членов различных культов. Как только вы убедитесь, что дали игрокам три вышеупомянутые зацепки и никакой необходимости в продолжении сцены нет, переходите к следующему эпизоду.

Цели протагонистов

Основная цель мумий в данном случае заключается в том, чтобы решить, куда идти дальше. Вторичная цель сводится к тому, чтобы не потерять ещё и это убежище вследствие разгорающегося конфликта. Поскольку они всё ещё располагают девятым или даже десятым уровнем Сехема, а также отличаются нечеловеческой внешностью и источают Сибарис, к которому восприимчиво большинство молодых культистов, простого обозначения своей позиции и требования прекратить споры может оказаться достаточно для того, чтобы они остановились хотя бы на какое-то время.

Действия

Призыв к перемирию

Отношения между культистами к концу сцены накаляются в такой степени, что Восставшим может понадобиться призвать всех к вниманию и приказать им работать вместе. В этом случае каждый Восставший должен обратиться к членам своего культа и предложить им отложить разногласия *хотя бы* до конца этой ночи.

Бросок: Манипулирование + Экспрессия

Действие: Продолжительное. Каждый бросок отражает пять минут споров. Хотя культисты достаточно разумны, чтобы не возражать только что пробудившимся мумиям напрямую, для того, чтобы достучаться до их сердец, Восставшим необходимо накопить по пять успехов (отражающих средний показатель Воли культистов).

Препятствия: Восставший, покровительствующий другому культу, разделяет недоверие своих последователей (полученные им успехи вычитаются из бросков других персонажей), некоторые члены культа пострадали (-1) или были убиты (-3) во время боя, выжил только один представитель культа (-5)

Преимущества: Участники культа отделались только поверхностными повреждениями (+1) или добились особых успехов в сражении (+3), мумия, произносящая речь, смогла грамотно скоординировать действия других культов во время боя и привела их к успеху (+4).

Полный провал: Культисты отказываются иметь дело с членами соперничающих групп, а кроме того, они так потрясены событиями минувшего дня, что их Верность *или* Охват уменьшается на один уровень.

Провал: Мумия не добивается никакого прогресса в попытке убедить своих смертных последователей объединить усилия с окружающими. Она может предпринять следующую попытку.

Успех: Мумия добивается определённого прогресса в попытке пресечь дальнейшие споры.

Исключительный успех: Мумия добивается значительного прогресса в убеждении своих последователей забыть о конфликтах. Представители её культа восстанавливают по очку Воли.

Место преступления

Характер действий: Ментальные ••• Физические • Социальные •

Предпосылки

После того как мумиям удастся обеспечить безопасность фавелы и прячущихся в её глубинах культивистов, мерет может отправиться по следу налётчиков. Не забудьте объявить бросок на Сошествие для тех, кто уже провалил один в конце первой сцены. Кроме того, Восставшие ещё не приобрели нормальную человеческую внешность, а все “места преступлений” расположены в нескольких километрах от Донья Марта и существует риск попасть на глаза смертным. К счастью, один из культивистов приобрёл (увёл у налётчиков) подходящий автомобиль.

Синопсис

Персонажи прибывают в Рио-дас-Педрас, фавелу Змееголового Касмута, в которой он обитал до сегодняшней ночи. Здесь они могут начать поиск зацепок для дальнейшего расследования, и первой трудностью может стать проникновение в саму гробницу Восставшего. Даже союзные мумии практически никогда не разделяют друг с другом одной усыпальницы. Всякий раз, когда Касмут хотел выйти на связь с другим участником своего мерета, он использовал в качестве посредников своих культивистов. После того как неизвестные налётчики появились в Рио-дас-Педрас, от этих посредников не осталось ни следа.

Если кому-либо из Восставших уже удалось приобрести человеческую внешность в результате ослабевающего Сехема, он может спрашивать смертных относительно произошедших событий (если в определённом месте погибло сразу множество человек, Восставшие могут сообразить, что именно там и находится гробница Касмута). В противном случае они могут сделать вывод, что им следует просто обойти фавелу и сообщать или поодиночке сообразить, где “должна” была располагаться гробница по геомантическим принципам иремитов.

Первая задача – опрос смертных на предмет убийств и других событий прошлого дня – требует успешной проверки Внутренности + Убеждения. Этим могут заняться лишь обладатели восьмого или более низкого уровня Сехема. Если протагонисты не могут придумать другого способа найти усыпальницу, однако при этом они всё равно полны решимости начать свои расследования с выяснения судьбы Касмута, один из них может даже сознательно пожертвовать очком Сехема для того, чтобы приобрести человеческую внешность. Учтите, что если персонажи выберут эту сцену в качестве последней, третьей в своей цепочке расследований, они получают штраф -2 к опросу людей из-за отсутствия большинства свидетелей (в этом случае речь будет идти уже о поздней ночи).

Личный осмотр места требует простого блуждания по Рио-дас-Педрас и проверки на Интеллект + Расследование. Если же персонажи пытаются также найти гробницу, опираясь на оккультные принципы иремитской архитектуры, им необходимо набрать пять успехов при продолжительной проверке Интеллекта + Оккультизма, где каждый бросок будет отражать 15 минут обхода фавелы. Если персонаж знает, где жили культивисты Касмута, игрок получает +1 дайс к этому броску, поскольку мумия ещё помнит, в каком приблизительно районе им следует искать. Если персонажи входят в здание, залитое свежей кровью культивистов, пассивного броска на Сообразительность + Самообладание будет достаточно, чтобы обнаружить вход в гробницу прямо здесь.

Гробница Касмута представляет собой камеру, погребённую под фавелой и выстроенную из украденных частей ливневой канализации и каменных цилиндров, которые были заложены здесь задолго до того, как вокруг этого здания начали появляться бесчисленные другие. Попасть сюда можно через решётку в полу залитого кровью дома, хотя к появлению персонажей решётка будет прикрыта истёртым ковром, который, впрочем, выглядит так, словно его всё время передвигают из одной части комнаты в другую. Бетонный колодец, ведущий в усыпальницу, снабжён ловушкой,

выстреливающей в спускающегося человека отравленной иглой при нажатии определённой ступени, однако недавно эта ловушка была отключена.

К счастью, одна из культисток, девушка по имени Адриана, выжила. Она добровольно покажется на глаза персонажем через какое-то время после того, как они спустятся в усыпальницу Касмута и проявят свою нечеловеческую натуру.

Описания

(При входе в квартиру)

Вы перешагиваете линию из цветов, уже принесённых кем-то в качестве почитания мёртвых, и входите в дом последователей Касмута. Комната до сих пор пахнет химическими веществами, которыми местные пытались вычистить пятна крови. Возможно, это было сделано всего лишь из необходимости: даже сочувствие к павшим не может перебороть стремление местных жителей к расширению площади для проживания в этих стеснённых условиях.

На стенах висят фотографии культистов, улыбающихся тому, кто их снимал. Обломки мебели, рассыпавшейся под телами падавших на неё людей, аккуратно сложены в углу. Пулевые отверстия превратили стены в решётки, искалечили спинки сидений и проделали дыры в матрасах.

(При посещении усыпальницы)

Гробница Касмута представляет собой небольшой бетонный цилиндр, сделанный из обрезков огромных труб, украденных кем-то на стройке или заимствованных из старой канализации под фавелой. Вам приходится слегка наклониться, чтобы пройти внутрь, однако в бледном свете электрической лампы видно достаточно мало. Здесь чисто и сухо, благодаря усердной работе культистов, однако единственным предметом мебели оказывается только старый деревянный стул с высокими подлокотниками – вероятно, Касмут садился на него всякий раз, когда возвращался из Дуата.

(При появлении культистки)

Как только вы начинаете подниматься обратно в квартиру, сверху раздаётся какой-то шум. Поднявшись и обернувшись на звук, вы видите девушку, сидящую у основания соседнего дома, явно в ожидании вас. Она старается держаться там, где её не будет видно из ближайших окон и входа, однако вы видите её прямо через дверной проём. Вы узнаете её по одной из фотографий, развешанных по стенам этой квартиры.

Цели Рассказчика

Ваша цель в этой сцене заключается в том, чтобы позволить игрокам взглянуть на гробницу своего бывшего союзника и получить достаточно информации, чтобы перейти к следующей сцене. Если Восставшие входят в гробницу, они обнаруживают признаки её взлома и разграбления, однако складывается впечатление, будто нападавшие чётко знали, что и откуда брать. Успех при осмотре гробницы и жилища культистов (см. ниже) на предмет наличия сосудов показывает, что недавно в гробнице были осушены несколько реликвий. Осмотр квартиры может привести персонажей к ящику с документами культа на аренду склада в районе трущоб.

Если при встрече с Адрианой Восставшие обращаются с ней любезно – или если они требуют от него ответов, демонстрируя при этом всю свою нечеловеческую внешность, – девушка сообщает им недостающие сведения. Культ было поручено следить на складе за автомобилями, но что ещё важнее, Касмут был пробуждён две недели назад, причём в конце предыдущего Сошествия он сознательно попросил культистов Воззвать к нему именно к этому периоду времени. В сущности, в его гробнице нет ни следа его *хата* именно потому, что его не было в убежище и он не возвращался в него даже для того, чтобы помочь культистам. Она подозревает, что он получил предупреждение о налёте

заранее, а также рассказывает, что кажется, он навещал О Пардал Вермеилью в конце прошлого Сошествия.

Если эта сцена оказывается третьей в цепочке расследований, Адриана также рассказывает персонажам, что оказала Касмуту ещё одну услугу: она заказала грузовой самолёт из аэропорта Хакарепагуа.

Цели протагонистов

Единственной целью этой сцены служит осмотр гробницы и поиск улик, раскрывающих план Касмута (даже если протагонисты ещё не подозревают его в организации нападения, особенно если речь идёт о начальных этапах игры, и просто пытаются узнать, куда он исчез).

Действия

Осмотр гробницы и жилища

Хотя технически поиски представляют собой два разных действия, технически они объединяются в одну проверку.

Бросок: Сообразительность + Расследование

Действие: Продолжительное. Каждый бросок отражает пять минут осмотра полуразрушенной квартиры или крохотной гробницы. Для того чтобы получить все доступные сведения, игрок должен набрать восемь успехов, однако даже если он остановится прежде, чем накопит эту сумму, ему удастся заметить кое-какие детали в зависимости от того, сколько успехов он успел набрать.

Препятствия: Мерет привлёк внимание местных жителей (-2)

Преимущества: Мумия использует в своей гробнице физические ловушки, а потому обращает особое внимание на детали (+1)

Полный провал: Мумии случайно уничтожают ценную улику. Выберите одну из улик, которые должны были предоставить протагонистам какое-либо сведение. Сколько бы ни пытались игроки найти её, они её так и не обнаружат.

Провал: Поиски задерживаются.

Успех: Персонаж приближается к пониманию произошедшего, потенциально обнаруживая новые улики. Каждые два успеха раскрывают одну из следующих тайн:

- Кто-то уничтожал в гробнице сосуды, оставляя маленькие кучки пыли на полу. Последнее кажется особенно подозрительным, учитывая общую чистоту помещения.
- Ловушка гробницы была отключена.
- Культ арендует склад в трущобах неподалёку и выполняет на нём какие-то поручения для Касмута.
- Решётка, ведущая в гробницу, была лишь аккуратно приподнята, а не выломана с замком, как это произошло бы в случае нападения.

Исключительный успех: Персонаж добивается особых успехов в осмотре жилища, а также осознаёт, что сосуды были не просто разбиты, а поглощены, причём не сегодня – в условиях нападения – а задолго до этого. О последнем говорит отсутствие Сехема, который насыщал бы стены гробницы в случае недавнего разрушения артефакта.

Последствия

Если игроки оказываются в этом месте сразу после второй сцены, у них появляется выбор: осмотреть склад или пойти поговорить с Тешра-Гемет. Если эта сцена стала второй в череде расследований, то один из озвученных выше вариантов они уже использовали, а потому им остаётся выбрать последний вариант. Если же они оказались здесь уже к концу расследования, то, скорее всего, они уже окончательно убедились в коварном замысле Касмута и могут отправляться на аэродром.

Разумеется, персонажи могут понять это и раньше времени, а потому “расследование нападения” может смениться задачей “найти Касмута”. Тем не менее, не зная, где

находится аэродром, они могут и не понять, где его искать, или даже по-прежнему думать, что он стал жертвой ужасного преступления.

Королева Ипанемы

Характер действий: Ментальные • Физические • Социальные ••

Синopsis

Мерет подозревает или - в зависимости от уже полученных персонажами данных – знает, что Тешра-Гемет как-то связана с нападением на их культы. Для того чтобы окончательно убедиться в том, что она знает о событиях предыдущего дня куда больше, чем кто бы то ни было в городе, мумии должны будут обратиться к самой Королеве Ипанемы.

К счастью, культ О Пардал Вермеильо действует по принципам современной корпорации, а потому расположение её гробницы не представляет секрета ни для кого из Восставших Рио-де-Жанейро. Офис её предприятия “РС-Глобал” располагается в башне в районе Ипанема, а сама усыпальница этой древней мумии спрятана на самом высоком – и самом охраняемом – уровне сооружения.

Получение доступа к башне не отличается особой сложностью: персонажи могут просто войти в фойе офиса прямо с улицы. Куда труднее получить возможность поговорить с владелицей корпорации. Если только представители мерета не обладают по-прежнему высоким уровнем Сехема и не отличаются сверхчеловеческой внешностью, им придётся убедить культистов в своём иремском происхождении. Но даже помимо этого есть одно серьёзное затруднение: Тешра-Гемет уже два года пребывает в Дуате и не планировала возвращаться. Если мерет собирается поговорить с ней, её необходимо призвать в земную реальность.

Ночные охранники не в курсе существования мумий, однако они проинструктированы вызвать дежурного менеджера при появлении личностей, произносящих определённые слова наподобие “Тешра-Гемет”, “Ирем”, “Сехем” и так далее. Культисты работают в офисе посменно, с тем чтобы в здании всегда находился по меньшей мере один человек, находящийся в курсе подлинной деятельности предприятия. В ночь появления персонажей в башне дежурит Джей де Сент-Круа, потомственная служительница Красного воробья.

Для того чтобы поговорить с Тешра-Гемет, Восставшие должны убедить Джей провести ритуал Воззвания или проникнуть в гробницу и сделать это самостоятельно. Если они выбирают второй вариант, им придётся найти дорогу в гробницу с уровнем Защиты ••••. Первый же вариант подробнее описан ниже.

Описания

(Встреча с Джей)

- Спасибо, Мигель. Ты можешь быть свободен.

Охранник поворачивается на голос, кивает и отступает в сторону. Говорившей оказывается женщина португальского происхождения, одетая в элегантную серую юбку, носящую нарочито официальный характер. Она улыбается вам, с трудом скрывая беспокойство, и сгибается в лёгком поклоне.

- Святые гости... Добро пожаловать. Пожалуйста, следуйте за мной, и я сделаю всё возможное, чтобы помочь вам.

(Начало обряда)

Погребальное помещение выстроено из лакированного дерева, а пол покрыт тёмным мрамором. Стены немного наклонены внутрь, вызывая ассоциации с пирамидой. Освещение в комнате обеспечивается за счёт прожекторов, встроенных в пол и испускающих лучи света вверх. Единственным элементом мебели служит помост из того же мраморного камня.

Тешра-Гемет лежит на плите, с ног до головы облачённая в золотую шёлковую ткань. На ваших глазах Джей касается спрятанной кнопки на стене, открывающей нишу с тяжёлым, золотым амулетом.

Обряд начинается.

(Возвращение Тешры-Гемет)

Фигура на помосте слегка шевелится, затем садится. Ткань соскальзывает с её тела, обнажая коричневую кожу, туго натянутую над скелетом. Она вскакивает на ноги, игнорируя вас, в то время как Джей открывает новые отделения в стенах, извлекая тяжёлые украшения из золота и ляпис-лазури и начиная одевать их на свою госпожу.

Только когда на её теле появляются все браслеты и кольца вкупе с золотым амулетом, Тешра-Гемет поворачивается к вам. Её голос потрескивает после стольких лет молчания, однако она говорит на языке потерянного Ирема.

- Почему я вернулась?

Цели Рассказчика

Ваша цель в этой сцене заключается в том, чтобы показать игрокам другую сторону Рио, проиллюстрировав разницу между районом О Пардал Вермеильо и землями их собственных культов. Тешра-Гемет проживает в чистой, хорошо охраняемой гробнице на вершине роскошной башни, в то время как протагонисты вынуждены отбывать в Дуат, свернувшись в пыльном подвале.

Играйте на противопоставлениях. Как только Тешра-Гемет пробуждается, вы можете повернуть разговор персонажей с ней в любом направлении в зависимости от потребностей вашей хроники – может быть, сделав её антагонистом или союзником для будущей истории.

Сама Тешра-Гемет является одновременно алхимиком и Возницей, а потому она редко анализирует свои действия и готовится к следующей операции, вместо этого используя самые сильные стороны своей гильдии и суждения. Она старается действовать с максимальной активностью сразу по пробуждении, и она ничуть не скрывает своей причастности к происходящему. Да, Касмут попросил её помочь связаться с городскими налётчиками в обмен на его территорию после того, как он покинет город. В соответствии с принципами своей гильдии она увидела в этом хорошее предложение и согласилась. Если мерет собирается наказать его за предательство, это уже их проблема. Она может помочь Восставшим, однако для этого им нужно будет что-нибудь предложить взамен. Что они могут ей дать?

Если это третья сцена расследования, Тешра-Гемет откроет им секрет, что она посоветовала Касмуту перебраться в Канаду на грузовом самолёте. А потому она предполагает, что искать его нужно на ближайшем аэродроме к его гробнице.

Если, однако, протагонисты причинили какой-либо вред её культистам, она откажется помогать им. Учитывая её импульсивный характер, в зависимости от действий протагонистов она может даже напасть на них прямо во время встречи или позвать своих стражей.

Цели протагонистов

Персонажи должны узнать, что Касмут вступил в контакт с бандой налётчиков благодаря поддержке Тешры-Гемет. Кроме того, они должны встретиться в этой сцене с могущественным Восставшим, который может стать одним из центральных неигровых персонажей в дальнейшей хронике, если Рассказчик планирует продолжать историю. Пробуждение Красного воробья также показывает игрокам Воззвание к мумии со стороны, что делает эту сцену особенно важной в том случае, если вы используете эту историю для ознакомления с **Mummy: the Curse**.

Действия

Пробуждение Тешры-Гемет

Для того чтобы Джей согласилась пробудить свою покровительницу, персонажам необходимо убедить или даже запугать её.

Бросок: Внушительность + Запугивание или Убеждение против запаса из четырёх дайсов.

Действие: мгновенное

Препятствия: угрозы или проявление враждебности (-2), открытое заявление о враждебных намерениях по отношению к Тешре-Гемет (-5)

Преимущества: Обладание нечеловеческой внешностью (+1), клятва не причинять вреда Тешре-Гемет (+1), служение тому же Судье (+3), членство в гильдии Месен-Небу (+2)

Полный провал: Джей просит протагонистов уйти и запускает сигнал тревоги, который вызывает к ней группу вооружённых наёмников.

Провал: Джей не убеждена в том, что она должна проводить обряд Воззвания.

Успех: Джей проводит обряд, как это описано выше.

Исключительный успех: Джей проводит обряд, как это описано выше, а у Тешры-Гемет появляется желание провести мирные переговоры с меретом.

Последствия

К концу этой сцены персонажи должны узнать о пребывании Касмута или усомниться в его лояльности, что может привести их к осмотру гробницы самого Касмута. Если они не станут пробуждать Тешру-Гемет и при этом не обнаружат других улик, ведущих в аэропорт, вам придется передать эту информацию персонажам каким-нибудь другим способом: возможно, Джей откажется вызвать свою хозяйку, однако согласится поискать в документах культа соответствующую информацию и найдёт свидетельства об использовании аэродрома рядом с гробницей Касмута.

Четырнадцать лет назад

Характер действий: Ментальные •• Физические ••• Социальные •

Синopsis

Узнав о том, что налётчики базировались на складе вблизи Рио-дас-Педрас или что Касмут арендовал этот склад для проведения собственных операций, мерет выдвигается на место для его осмотра. Территория вокруг склада безлюдна, однако, войдя в само здание, персонажи неожиданно испытывают щемящее чувство воспоминаний, словно они уже были здесь прежде, и вскоре осмотр места подталкивает их к воспоминаниям о событиях четырнадцатилетней давности.

Взломать двери склада достаточно просто: успешного броска на Ловкость + Кражу хватит, чтобы отомкнуть самый обыкновенный замок, а в случае провала члены мерета могут понять, что по-прежнему обладают достаточным уровнем Сехема, чтобы разорвать металл, как бумагу.

Внутри склада темно и пусто. Осматривая место на предмет возможных улик, персонажи могут пройти продолжительную проверку Сообразительности + Расследования, в ходе которой каждый бросок будет отражать пять минут работы. Набрав пять успехов, протагонисты находят выброшенную упаковку с остатками белого порошка. Исходя из этого, персонажи могут предположить, что до недавнего времени банда хранила здесь кокаин. Тем не менее, эта косвенная улика является лишь прелюдией к основной части сцены. Озираясь вокруг, персонажи начинают испытывать сильнейшее чувство дежа-вю. Они уже были на этом складе в одном из предыдущих Сошествий... как только они поддаются этому ощущению, сцена приобретает форму флэшбека, повествующего о событиях четырнадцатилетней давности.

В тот период времени мерет (включая Касмута) преследовал чудовищного Амхата,

который сбежал как раз в это место. Тогда склад служил рабочим помещением для хранения товаров, ожидающих таможенного досмотра. Судя по всему, Амхата охотился за ветошами по воле какого-то состоятельного бизнесмена, и к началу флэшбека он достиг достаточной силы, чтобы поглотить все находящиеся здесь артефакты.

В начале флэшбека мерет врывается на склад и обнаруживает одну из ветошей: резного деревянного идола из Полинезии, который излучает ощущение покоя. Если Амхата сумеет поглотить силу ветоши, ему удастся сбежать. В целях оцифровки флэшбека герои приобретают четвёртый уровень Сехема, поскольку всё это происходило ближе к концу Сошествия. Целью мерета становится обнаружение и уничтожение монстра, с тем чтобы он не успел уничтожить ветошь (в обратном случае монстр способен действительно осушить артефакт и сбежать в нематериальный мир). Тем не менее, у мерета остаётся только один надёжный способ лишить существо подпитки: один из участников мерета вынужден поглотить силу сосуда. Если это делает кто-либо из игровых персонажей, он восстанавливает очко Колонны по выбору игрока.

Флэшбек может закончиться несколькими способами:

- Протагонисты убивают Амхату.
- Амхата поглощает силу сосуда. Все видят, как чудовище высасывает Сехем из ветоши, после чего у них остаётся одна последняя возможность поймать и ликвидировать монстра прежде, чем он сбежит.
- Один из Восставших сам осушает сосуд. Амхата пытается заключить его в захват и высосать из него Колонны, пока его не убьют.

Вне зависимости от конкретной концовки, последнее, что вспоминают протагонисты, – это образ Касмута, который задерживается возле обломков сосуда, словно понимая что-то фундаментальное – что-то такое, что он пока ещё не способен осознать в полной мере.

Описания (По прибытии)

Территория вокруг склада безлюдна и представляет собой пустырь из голого асфальта, окруженный высоким забором с колючей проволокой наверху. Барьер, предназначенный для блокировки дороги для автомобилей, сейчас опущен, кабинка охранника пустует, а прожекторы, некогда освещавшие это место, в данный момент либо выключены, либо сломаны.

(Начало флэшбека)

Вы уже были здесь раньше. Сама форма этого места, вид стен, некогда скрытых ящиками и поддонами, слабый запах людей и наркотиков, сменивший мускусом пыли и дерева, наводит вас на мысль о деле, которым вы занимались здесь в одном из прошлых Сошествий. Вы что-то искали. Вы преследовали здесь создание, рождённое из выпущенного в мир Сехема, не знающее ничего, кроме тяги к поглощению новых сосудов. Вы преследовали живую ошибку природы с собачьей головой и телом крупного, тощего льва. Вы преследовали *Амхату* – порождение тени, жаждущее только жизненной силы, которая ему не принадлежала.

И вы преследовали его здесь четырнадцать лет назад.

Цели Рассказчика

Ваша цель в этой сцене заключается в том, чтобы организовать охоту за Амхатой по всему складу, заполненному древностями, а также намекнуть игрокам (устаами Касмута), что дело принимает рискованный оборот, и один из них должен рискнуть навлечь на себя гнев Судей, осушив сосуд, чтобы он не достался чудовищу.

В роли противника выступает Малый Амхата Маасу Сабквент – шакалоголовый лев размером с крупную собаку, который петляет по складу кошачьими прыжками, скрываясь между контейнерами и опорами для потолка (полный список характеристик Амхаты

приведён в Главе пятой).

Хотя история может закончиться как смертью Амхата, так и осушением сосуда Касмутом, куда интереснее будет, если последнее дело выполнит персонаж – как раз на глазах Касмута. Тем не менее, не нужно *слишком сильно* подталкивать игроков к этому действию, иначе вы нарушите главное правило повествования, посягнув на управление персонажами.

Цели протагонистов

Персонажи преследуют в этой сцене две цели, хотя игроки знают лишь об одной из них. Первая заключается в том, чтобы вспомнить свои прежние действия на территории склада и заметить странное совпадение между ролью этого места в их прошлом и нынешнем Сошествии (а возможно – заподозрить, что бандиты хранят здесь сосуды, которыми они кормят Амхата, хотя, разумеется, это не так).

Другая цель заключается в том, чтобы увидеть, как у Касмута зародился план побега, даже если он сам поначалу этого не понял. В любом случае, эта сцена дала толчок к размышлениям мумии о самой возможности вырваться за пределы вечного цикла перерождений.

Действия

Погоня за монстром

Персонажи вступают в опасную игру с монстром, который способен подпитываться силой древних сосудов... и попадает на склад, до краёв заполненный артефактами.

Бросок: Один из игроков (выступающий в роли инициатора действия, в то время как остальные наряду с Касмутом выступают в роли помощников) делает бросок на Сообразительность + Расследование против Ловкости + Скрытности монстра.

Действие: Продолжительное состязание, в ходе которого каждый бросок отражает две минуты погони. Амхата пытается спрятаться за ящиками, заполняющими весь склад, в то время как Восставший пытается его найти. Как только игроки набирают десять успехов, Амхата лишается последних капель Сехема и возвращается в состояние Сумрака. Если первым десять успехов накапливает Амхата, он обнаруживает ветошь и набрасывается на неё, продлевая своё пребывание в материальном мире, прежде чем допрыгивает до окна под самым потолком и пытается пролезть сквозь него наружу.

Препятствия: В случае с игроками препятствием может стать повреждение предохранителей склада трудами Амхата, что погружает помещение во тьму (-3); в случае с Амхатой Восставшему может удастся поместить ветошь в контейнер, блокировав к ней доступ (-4)

Преимущества: В случае с игроками преимуществом может стать расчищение территории рядом с ветошью, с тем чтобы последний прыжок Амхата был вынужден сделать в открытую (+2); в случае с Амхатой преимуществом может стать обилие контейнеров (от +1 до +3) или обнаружение тени (+3)

Полный провал: Игрок, получивший такой провал, теряет след монстра, и Амхата получает возможность сбежать. Если полный провал получает Амхата, у него иссякает запас Сехема, и монстр погружается в Сумрак.

Провал: Восставшему не удаётся заметить проклятое создание в этом раунде. Если провал получает Амхата, ему пока ещё удаётся скрыться от глаз персонажей, однако он отдаляется от ветоши.

Успех: Амхата приближается к месту расположения сосуда. Восставший же замечает, как монстр движется в тени или перепрыгивает через очередной ящик.

Исключительный успех: Игроки застают Амхату врасплох, вступая с ним в бой. Если Амхата сумеет продержаться достаточно долго, чтобы сбежать, он может попытаться спрятаться вновь, чтобы продолжить состязание, благодаря успешной проверке Ловкости + Скрытности против Сообразительности + Самообладания мумий.

Последствия

Вспомнив события четырнадцатилетней давности, персонажи могут осмотреть склад более тщательно. Если эта сцена становится только первой или второй в цепочке расследований, у персонажей может уже начать складываться картина произошедшего, однако они всё ещё не будут знать, где искать виновного. Если они еще не встречались с Тешрой-Гемет, им только предстоит узнать о его местонахождении, а также осмотреть его убежище. Если они уже поговорили с Тешрой-Гемет, им предстоит разобраться с гробницей Касмута. Наконец, если это была третья сцена расследования, то вина Касмута, скорее всего, покажется им достаточно очевидной.

Как только они покидают склад, возле него тормозит автомобиль с пятью уцелевшими членами банды налётчиков. Они возвращаются сюда, чтобы подождать своих друзей в пику распоряжениям Касмута отправиться к нему после разгрома фавелы. Если протагонисты выступают против них в открытую, они сдадутся и признают, что им было велено доставить найденные предметы древности к ближайшему аэродрому. Если персонажи не станут показываться им на глаза, а решат проследить за ними, бандитам быстро надоест жать, и они всё же отправятся на аэродром, предоставив Восставшим возможность проследить за ними.

Когда встаёт солнце

Характер действий: Ментальные • Физические • Социальные •

Синопсис

Раскрыв предательство Касмута, мерет отслеживает его и заканчивает своё расследование на взлётно-посадочной полосе на окраине аэродрома Хакарепагуа. Касмут ждёт уцелевших налётчиков неподалёку от самолета, поскольку их ключевым поручением была доставка в Хакарепагуа артефактов, забранных из гробниц Восставших. Тем не менее, к настоящей минуте его наёмники уже слишком сильно задерживаются, а потому Касмут готовится к радикальным мерам. Прибытие персонажей может заставить его рвануть прочь, однако он хорошо понимает, что не имеет ни малейшего шанса победить целую группу Восставших, особенно пробудившихся позже него. Поэтому он попытается начать с ними диалог и незаметно отступить к самолёту. Возможно, он даже попытается убедить их отпустить его, в зависимости от того, насколько сильно они возмущены его действиями.

Если бандитам удалось похитить сосуды мерета, Касмут уже погрузил их в самолёт, а потому он будет ещё больше расположен к попытке бегства, поскольку начнёт опасаться, что они обнаружат своё имущество на борту его самолёта.

Описания

(Встреча с Касмутом)

Коммерческие терминалы сияют где-то вдаль, а на всей протяжённости аэродрома видны взлётно-посадочные полосы, за пределами которых к зданию Хакарепагуа то и дело подруливают такси. Тем не менее, вы находите здесь нечто большее, нежели тёмные сооружения, шум ветра и гул самолётных двигателей.

Из открытой пасти ангара, беспокойно глядя на наручные часы, выходит Касмут. Приближаясь к вам, он начинает поднимать голову и неожиданно замирает, уставившись прямо на вас. Он настолько встревожен, что произносит только короткое:

– О...

Цели Рассказчика

Доведя игроков до этого эпизода, вы должны предоставить им возможность завершить эту историю так, как они сами считают нужным. Тем не менее, помните, что Касмут не хочет умирать – если мерет разрушит его хата и последние из его личных сосудов, воскресить его будет некому, и он может оказаться в ловушке Дуата на чрезвычайно

длительный срок. А потому он будет оспаривать доводы персонажей и делать всё, чтобы получить возможность жить дальше. Если встреча протагонистов с Касмутом перетекает в сражение, он станет драться, как загнанное в угол животное, вкладывая любые Колонны и обрушивая на своих прежних союзников мощь реликвий на протяжении всего срока, который понадобится ему для того, чтобы попасть на самолёт и сбежать.

Цели протагонистов

На этой сцене расследование персонажей подходит к концу, и перед ними встаёт задача решить судьбу Касмута. Если в начале истории многим налётчикам удалось сбежать от преследования, они окажутся здесь, рядом со своим нанимателем. В долгосрочной перспективе, если протагонисты начнут диалог с предателем, они могут выяснить, что он пытался сбежать в Канаду к Восставшему, который утверждает, что нашёл способ вырваться за пределы циклического бытия. Безусловно, это ужасная ересь с точки зрения иремитов, однако, возможно, теперь мысль об освобождении зародится и в разуме самих персонажей...

Последствия

Протагонисты должны решить, как поступить с Касмутом. Вне зависимости от их решения, опасность миновала. Мумии выполнили свою миссию и теперь могут использовать оставшуюся часть Сошествия на восстановление своих культов и использование других возможностей, которые предоставляет им этот новый и удивительный жизненный цикл.

Эпилог

Анкх-Нефрис стоял, молча приложив руки к окну своего кабинета, расположенного на семнадцатом этаже Меривезер-Хольст Билдинг. С такой высоты мир внизу казался всего лишь мрачным, далёким лабиринтом, который заставлял его чувствовать себя ещё более отрешённым от смертного общества, в котором он провёл это длительное и запутанное Сошествие. *Длительное, но почти подошедшее к концу*, – поправил себя Анкх-Нефрис. Уже очень скоро очаровательная Нуджалик войдёт в двойные двери его роскошной палаты, и хватка Судей на его горле наконец разомкнётся.

На краткий миг перед смертью он наконец почувствует облегчение, подобного которому он не чувствовал вот уже почти целый век. Восставшие, не достигшие своей цели перед отбытием в мир Дуата, чувствуют надвигающуюся смерть, словно она вот-вот раздавит в лепёшку саму их сущность. Некоторые из таких незадачливых мумий запираются в своих гробницах и сотрясают её стены яростным рёвом, ожидая мучительного отбытия. Однако те, кто успел выполнить свои обязательства перед Судьями, погружаются в умиротворённую грёзу, зная, что в следующий раз их пробудят ещё очень, очень нескоро. За все несколько тысячелетий своих воскрешений Анкх-Нефрис ещё ни разу не подводил своего Судью, и он не видел причин завершать это Сошествие по-другому.

Он постучал в стекло, проверяя его толщину и прочность. Прежде чем Церемония возвращения заявила свои права на его бессмертную душу, он был ремесленником – настоящим мастером своего дела, способным создавать прекрасные вещи, которые ещё долго украшали сокровищницы Безымянного города. Любопытно, что люди современной эпохи также способны творить шедевры, несмотря на то, что они настолько отличаются от безропотных рабов, некогда преклонявшихся перед фараоном. Теперь люди не ведают подлинного смирения и служения. Вместо этого каждый думает о своей мимолётной жизни как о *событии*, наделённом значением, словно каждый роман и каждое достижение, сопровождающие его недолгое бытие, обладает каким-то смыслом помимо его личного наслаждения. С точки зрения Анкха-Нефриса, это была невозможная глупость. Слишком уж много лет он провёл, наблюдая за смертными, и слишком уж отчётливо видел разницу между тем, чему служил он и чему *могли бы* служить эти существа, если бы вообще задались такой целью.

Как бы то ни было, это Сошествие отличалось от остальных в том смысле, что он провёл его с непривычной для себя сосредоточенностью. Верховная жрица Нуджалик, предавшая самого Сефет Квама, стала идеальным инструментом для исполнения божественной воли Хераф-Хета. Она любила Анкха-Нефриса больше, чем признавало её эгоистичное, злобное сердце. Во всяком случае, она *приблизилась* к чувству любви, даже если и заменила его желанием оказаться значимой хоть для кого-нибудь. И Анкх-Нефрис признавал, что для него эта смертная действительно оказалась *значимой*.

Она была необходима для осуществления его плана в это время и в этом месте. Ценность её деяния – пусть даже мимолётная – будет признана и увековечена. Тем не менее, поступив иначе, она проявила бы величайшее неуважение к планам Того, Чьё Лицо На Затылке. Только послужив Анкху-Нефрису, очаровательная Нуджалик могла стать значимой – и даже больше, чем она могла когда-либо мечтать.

Мумия пересекла комнату и приблизилась к большой стеле, водружённой на кирпичный помост. Её рука зажгла свет как сверху, так и снизу. Это надгробие четырёх футов высотой было высечено из базальта и покрыто надписями уже после падения Безымянной империи, во время правления одной из династий Нового царства. Никто в этом время уже не помнил жрецов-колдунов, а Церемония возвращения превратилась в бессмысленную имитацию подлинного магического ритуала. Древние египтяне вырезали эту стелу для того, чтобы она говорила о прошлом тем, кто будет смотреть на неё столетия спустя. И невзирая на бессмысленные трактовки культивистов и даже собственное непонимание надписи, высеченной на стене базальтовой стелы, Анкх-Нефрис впервые за

долгое время обнаружил, что соглашается с содержанием этого утверждения.

– “Жертвы должны быть принесены”, – прочитал он вслух. – “Тайны должны быть защищены”.

Он кивнул собственному отражению в оконном стекле.

– Леди Нуджалик прибыла, сэр, – раздался отрывистый и немного гнусавый голос, а на мониторе появилось зеленоватое изображение. – Прикажете её впустить?

– Подожди, – прошептала мумия, вглядываясь в изображение. Анкх-Нефрис замороженно рассматривал лицо жрицы на мониторе, прищурившись, словно разглядывал какой-то предмет под водой.

Как он может винить её за то, что она сделала? За то, что предала его врага? За то, что она предложила ему Семижды священную маску на блюде из золота, ничего не попросив взамен?

“Жертвы должны быть принесены”.

Что же... быть посему.

Когда в дверях появилась Нуджалик в сопровождении охранника, его массивный офис был залит золотисто-оранжевым светом заходящего солнца. Мумия полулежала в кресле, откинув голову на спинку и уставившись на удаляющуюся солнечную сферу. “Моё сердце полнится кровью, как праздник Сутеха, отмеченный богатыми жертвами...” – прошептал он, обращаясь с молитвой к одному лишь ему известным богам. Он повернулся и встретился с ней лицом.

Нуджалик стояла прямо перед ним, подобная самой заре. Её кожа отличалась редким загаром, напоминавшим ему о полузабытых днях Безымянной империи, а во взгляде читалась необычайная решительность. Увы, преданность её служения и лёгкое физическое сходство с женщиной, которую он любил в те далёкие годы, подходили только для самого беглого сравнения. Нет, он любил женщину, духовный пыл которой обжигал, как стихия, и которая сама стала столь непохожей на других людей, что он даже не надеялся обладать ей. Нуджалик же была хищницей, бродящей по периметру вокруг своей добычи.

Охранник позади неё с трудом внёс в комнату резной деревянный сундук, из всех сил стараясь держать его повыше и покрываясь от этого бисеринками пота. Ярκο-голубые глаза его повелителя сверкнули, и мужчина со вздохом поставил сундук на роскошный стол. Хромированное покрытие затрещало, привыкая к весу сокровища. Мужчина начал было возиться с замком на сундуке, однако тотчас же прекратил, увидев вскинутую руку Анкха-Нефриса. Лицо его повелителя выражало интенсивную эмоцию, больше всего напоминавшую *счастье* из всех тех чувств, которые когда-либо выражал Анкх-Нефрис. Охранник отошёл к стене. Нуджалик же шагнула ближе, видя, как мумия наклонилась, чтобы рассмотреть резьбу на крышке сундука.

– Это сделали ваши люди? – пробормотал он.

Она кивнула, хотя он и не мог её видеть. Глаза всех присутствующих расширились, словно ожидая увидеть вспышку библейского света. Однако маска просто лежала на дне сундука на куче соломы, бездвижная и даже скучная в глазах смертных. Тем не менее, глазам посвящённой мумии были видны драгоценные жизненные силы, пронизывающие каждую соломинку, словно маска служила аккумулятором мистической энергии, созданным мастерами древности и проникнутым неопишуемой силой, которая теперь будет служить Хераф-Хету – Тому, Чьё Лицо На Затылке. Анкх-Нефрис медленно выдохнул воздух и аккуратно приподнял священную маску над сундуком.

В этот момент из глаз мертвеца, поднявшихся к потолку, скатилась слеза. Он почувствовал желание выразить этой слезой все свои переживания, радость за успешно проделанную работу и то, что ожидало его в будущем в благодарность за этот великий труд. Да будет воспет в веках Хераф-Хет и Его неувядающая мудрость!

Когда задумчивость мумии вновь сменилась чувством реальности, взгляд Анкха-

Неффриса упал на Нуджалик. Как и он сам, она была поглощена этим чудесным моментом... и теперь ожидала награды.

Хотя её преданность идеологии и церемонии его культу не вызывала сомнений, мелочная, жестокая и властолюбивая натура этой женщины не допускала никакого доверия. Мумия посмотрела на своё отражение в золотой маске, размышляя над судьбой девушки. Что она рассчитывала получить, предав с такой лёгкостью собственный культ? Его мотивы были вполне очевидны. Воля Того, Чьё Лицо На Затылке, снизойдёт на него божественной милостью, но, в конце концов, даже сам Анкх-Неффрис был не более чем инструментом Судьи в мире смертных. Нуджалик подобные откровения не касались. Она никогда не сможет служить Дуату так, как служит он.

– Благодарю тебя, Нуджалик, – медленно изрёк он. – Ты даже не можешь вообразить себе важность того, что произошло благодаря твоей верности. Возвращение этой маски оправдывает любые проступки, которые ты совершила ради её похищения. Хотя найдутся те, кто станет искать её и послужит причиной неприятностей для тех, кто работает на меня, в этот величайший из моментов мы одержали победу, и сейчас наступает его кульминация. Ещё один пламенный круг бытия завершается, и очень скоро я предстану перед богами Дуата, где на моей груди высекут новые знаки победы, которую я одержал от имени своего Судьи. Я снова увижу жизнь, которую потерял столько веков назад, когда город без имени всё ещё возвышался над песками забытой империи – я облачусь в одеяния этой жизни так, как облачаюсь в смертные одеяния, возвращаясь на землю...

Анкх-Неффрис пригладил волосы ребром ладони и поправил пиджак.

– Всё это сбылось, как и должно было сбыться... и ты, жрица, заслуживаешь благодарности.

Нуджалик казалась озадаченной той непосредственностью и пылом, с которым мумия выражала свою признательность. Она всегда полагала, что он рассматривает её лишь как пешку в своей игре, длящейся тысячелетиями, и, возможно, как мимолётное напоминание о женщине, которую он любил в годы Ирема. Это всё, чем она могла быть для него. Или всё-таки нет?

– Многие руки и многие разумы работают в этом доме. Они поколениями трудились для того, чтобы гарантировать, что когда придёт срок моего Сошествия, я смогу приступить к исполнению воли моего господина безо всяких задержек и осложнений. Многие потомки великих династий помогли мне добиваться успехов на протяжении стольких жизней, однако некоторые были привлечены этой службой совсем недавно... и невзирая на это, они проявляют немалую преданность – так же, как это делаешь ты.

По мере того как Анкх-Неффрис продолжал говорить, Нуджалик осматривала помещение. Коллекция древностей и причудливых устройств, собранная Бессмертным, не была похожа ни на что другое из виденное верховной жрицей. В её глазах этот зал был сокровищницей. Для него же это была всего лишь импровизированная попытка собрать вокруг себя памятные или любопытные предметы, способные поддерживать его туманные воспоминания о прошлых Сошествиях. Она смотрела на статуи, гобелены и раскрашенные урны, не в силах скрыть в глазах искорку алчности.

Анкх-Неффрис посмотрел на неё с отступающим чувством признательности и вновь пробуждающимся презрением.

– Но даже самым верным из своих слуг я практически ничем не плачу. Какая благодарность может быть больше, чем понимание своей важности в глазах Судьи? Какая благодарность может сравниться с прекрасной возможностью послужить подобному делу?

Обеспокоенный взгляд бросил тень на лицо Нуджалик. После длительной речи о величии этого момента Анкх-Неффрис вдруг показался ей большим чудовищем, чем когда бы то ни было. Она по-прежнему чтит это древнейшее существо, однако также она не могла дожидаться, пока оно просто... уйдёт. Анкх-Неффрис вселял в её сердце ужас.

Мумия положила руку ей на плечо и легонько сжала её. Нуджалик обернулась и

увидела, как он отходит к окну.

– За то, что ты сделала для меня, девочка... я позволю тебе присоединиться к тем немногочисленным друзьям, которых я держу при себе. Ты узнаешь секрет моего бытия и освободишься от тьмы эонов, ожидающей после смерти столь непродолжительных созданий, как люди.

Анкх-Нефрис подошёл к двери, ведущей к лифту, и охранник жестом предложил Нуджалик последовать за ним. Мумия погрузила латунный ключ в суб-панель, и втроём они спустились на лифте на девятнадцать этажей вниз, в тайные подвалы здания. Когда двери раскрылись, они встретили четверых мужчин в костюмах с эмблемой Судьи Анкх-Нефриса: на ней изображалась лунная сфера, перекрытая крыльями чёрного сокола. Мужчины проводили их по коридору и распахнули резные двери двенадцати футов в высоту, покрытых сверху донизу золотом и инкрустациями из ляпис-лазури. Расходясь в стороны, двери разделили пополам изображение Хераф-Хета, которое представляло собой лицо без каких-либо черт, словно отражавшее душу смертного, осмелившегося войти в палаты его служителя. Нуджалик с трепетом смотрела, как изображение расплывается в стороны по мере того, как двери раскрываются всё шире.

Палата Анкх-Нефриса представляла собой огромную площадь с углами, посвящёнными четырём стихиям, усыпанную серебряными слитками, образующими на полу античные изображения звёзд. В самом центре возвышался гигантский саркофаг с приподнятой крышкой. Высеченный из гладкого чёрного камня, он был украшен прожилками бледных дисков и арабесками с изображениями столь древних сцен, что едва ли кто-нибудь из современных смертных могут понять, каким именно мифологическим эпизодам они были посвящены. На помосте вокруг центрального саркофага располагались восемь дополнительных саркофагов, попроще, однако не менее прекрасных в своём исполнении. Хотя некоторые из них были освещены, мужчины в костюмах сосредоточенно занимались лишь подготовкой главного саркофага в центре палаты.

Анкх-Нефрис видел, что жрица его врага поражена величием его усыпальницы. Он всегда относился к этому помещению всего лишь как к вратам в другую часть его вечной жизни, а не как к полноценной комнате. Тем не менее, эту перспективу могли увидеть только Восставшие. Только они могли понять, что он видел в это чёрном каменном гробу лишь пристань, с которой он отпрялся на лодке в великое море звёзд, которыми правил благороднейший из Судей, Хераф-Хет.

– Наше время настало, жрица, – произнёс он, и двое культистов быстро запечатали единственный выход из усыпальницы. Нуджалик сразу почувствовала неладное. Ей не должна была угрожать опасность, поскольку она сделала буквально всё, чтобы послужить своему новому господину. Разве нет? Может быть, существовал некий ритуал, какая-нибудь формальность, о которой она забыла, обидев тем самым одного из своих бесчисленных невидимых богов?

– Нуджалик.

Звонкий голос Анкх-Нефриса эхом прокатился по усыпальнице, точно железный звон в стенах погребального склепа. Жрица содрогнулась. Пятеро культистов набросились на неё. Инстинктивно обругав себя за опрометчивость, Нуджалик сначала с презрением, а затем с яростью развернулась к своим противникам. Тем не менее, её порыв оказался лишь мимолётным всплеском эмоций, которые без труда погасил укоряющий взгляд Анкх-Нефриса.

– Спокойствие! – призвали губы Восставшего, и умиротворяющие вибрации его голоса проникли в головы всех присутствующих. Казалось, вся комната погрузилась в состояние абсолютной незыблемости. – Ты превосходно послужила моей цели и помогла выполнить волю святейшего и почтеннейшего из Судей, имя которому Хераф-Хет, – пояснила мумия. – В этом ты, безусловно, заслуживаешь награды – однако такой награды, которая сможет обрадовать Того, Чьё Лицо На Затылке.

Нуджалик в отчаянии наблюдала, как в дополнение к центральному саркофагу слуги

Восставшего распечатали ещё пять.

– Семижды священная маска теперь украшает трон моего Судьи, и твоё имя будет навеки внесено в записи и легенды, посвящённые этой святыне. Ты будешь жить вечно благодаря одному лишь этому поступку, Нуджалик.

Глаза женщины расширились.

– А потому я удостою тебя редкой чести пройти церемонию древности, с тем чтобы поддаваться приливам и отливам загробной жизни наряду со своим господином. Когда я буду возвращаться из мира звёзд для дальнейшего исполнения воли Судей, твой безмятежный сон будет прерываться, а когда я стану отбывать в мир Дуата, ты вновь отправишься этот океан звёзд со мной. И в конце концов ты целиком погрузишься в этот космический мир.

Инстинкт выживания подтолкнул Нуджалик вперёд. Чувствуя, как адреналин проходит сквозь каждую клеточку её тела, она страхнула с себя жрецов и бросилась к дверям святилища в безнадёжной попытке пробиться сквозь них. С отчаянным криком она повернулась назад и встретила лицом к лицу с Анкхом-Нефрисом и его людьми. Ей в голову пришло, что так спокойно могут выглядеть только люди, привыкшие совершать самые бесчеловечные из поступков – однако мумия, стоявшая в центре этой компании, не была человеком. Впервые с момента своей первой встречи с Анкхом-Нефрисом Нуджалик поняла, что это создание не было человеком ни сейчас, ни когда-либо ещё.

– Не нужно сопротивляться, девочка, – произнёс он. – Противиться этому дару означало бы дерзновенно отвергать своё предназначение. Это такая же дерзость с твоей стороны, какой с моей была бы попытка провести хоть один лишний час на этой земле. Мы должны принять свою судьбу, жрица. Мы должны.

Лицо женщины покраснело от ярости, однако трое мужчин схватили её и подтолкнули вперёд. Полотняный мешочек обвился вокруг её шеи, накрыв с головой, а шесть грубых рук подняли её в воздух. Она попыталась дёргаться и извиваться, но это было попросту бесполезно. Она начала отбиваться, направляя удары вниз, однако уже очень скоро больно ударила локтём обо что-то ровное и каменистое.

“Саркофаг”, – пронеслось у неё в мозгу. Нуджалик закричала, и продолжала кричать, и не прекращала даже тогда, когда в лёгких кончился воздух. В течение нескольких мгновений пронзительные вопли её истончавшего голоса заставляли поверхность металлической маски, приложенной к её лицу, гудеть от мощной вибрации её панических криков. Звук оборвался только тогда, когда культисты захлопнули крышку нового саркофага.

Глядя вниз, на бетонный гроб, в котором была похоронена женщина, Анкх-Нефрис вернулся к вопросу обустройства собственной смерти. С помощью своих слуг он забрался в странную капсулу, покрытую символами, и приготовился отбыть в дали, известные только мёртвым. Культисты вручили ему стилизованный скипетр и ёмкость с отполированными серебряными монетками. Затем они скрестили ему руки и опустили на прохладный пол саркофага. Глядя, как гаснет свет в усыпальнице, с именем Хераф-Хета на губах, Анкх-Нефрис в последний раз вдохнул воздух гробницы и погрузился в океан грёз о забытом Иреме.