

Пролог: Хватка

*Только рука, которая ошибается,
способна написать Истинную вещь*
– Майстер Экхарт

Кто-то разрезал руки Теда от запястья от локтя. Они оттянули кожу и отбросили мускулы и жилы, разрывая нервы и кровеносные сосуды, пока не обнажилась жёлто-белая кость. Они наполнили пустоты гвоздями, иглами, осколками стекла и бритвенными лезвиями. Затем они вернули мускулы и жилы, крепко прижали кожу и сшили всё вместе, не оставив ни единого шва. Теперь Тед чувствовал, как сотни зазубренных лезвий и безжалостных игл терзали его руку, когда он печатал, вонзаясь в него, подобно крошечным зубам.

Он отодвинулся от стола, массируя сначала одно, а потом другое запястье. «Запястному синдрому, – пробормотал Тед, – нужен свой собственный телемарафон, как у МС¹». Он взглянул на часы. Оказалось, что он печатал уже два часа. Это был прогресс. Месяц назад пять минут за клавиатурой заставили бы его страдать весь оставшийся день. Похоже, что витамины и упражнения для запястий действительно помогали.

Открывая посылку от Арни, Тед на время забыл о своём состоянии. Согласно последнему емейлу Арни, его контакт, работающий с недвижимостью, сообщил ему о состоятельной вдовушке, собирающейся переезжать в дом престарелых. Вдовы обычно знали цену своих сокровищ, но их можно легко уговорить избавиться от барахла мужа за часть реальной цены. «Для расхитителей могил мы довольно везучи, – сказал Арни однажды, – Мы даже и рук-то не пачкаем».

К концу дня Тед оценил несколько катушек для удочек и отправил письма трём коллекционерам, которые будут сражаться за эти вещи, как гиены за мёртвую антилопу. Он внёс 10 пластинок в идеальном состоянии в список для интернет-аукциона. Он выкинул шесть потемневших от воды номеров Ридерз Дайджест. (И о чём только Арни думал?) И он положил назад настольную лампу, три перьевые ручки, семь фарфоровых статуэток и пару наручных часов, чтобы оценить их позже. Последний свёрток был в свёрнутой в трубку газете. Разбираясь с бечёвкой и срывая обёртку, Тед пытался угадать, что там внутри. Для зонта слишком короткое. Тогда, возможно, это разобранный кий? Он мог стать чем-то стоящим, будь он старинным и в хорошем состоянии. Тед знал одного недавно уволившегося доктора, собирающегося открыть бильярдную...

Затем он, наконец, осознал, на что он смотрит. Под газетой была человеческая рука в натуральную величину от локтя до пальцев. Он почти выронил её, прежде чем понял, что это всего лишь скульптура. Тед стянул оставшуюся на ней газету. Рука была сделана из какой-то керамики, по цвету её было не отличить от человеческой плоти. Тед дал обёртке упасть на пол. Рука и пальцы были анатомически точны. Ногти и морщины были, предположительно, вызваны дефектами окраски, но точно это не было ясно.

Он положил руку на стол ладонью вверх. Рука и пальцы оказались согнутыми, как будто пытались что-то схватить. Как будто рука была жива и двигалась секундой раньше, и продолжит двигаться, когда он отвернётся. Прокляв Арни ещё раз, Тед собрал обрывки газеты. Он собирался потом снова запаковать предмет, но решил вместо этого изучить его. Чем скорее он избавится от этой штуки, тем лучше.

И ему не придётся снова касаться её, если он не будет её обёртывать.

¹ Множественный склероз

Тед передал Джуди подушку, которую она уронила на диван.

– Ты уверена, что не хочешь спать на кровати? – снова спросил Тед.

Джуди щёлкнула языком:

– Да! Не беспокойся об этом. – Она рылась в своей спортивной сумке в поисках будильника. – Серьёзно, после моей велогонки в субботу я оставлю тебя в покое. А, я видела тебя на том антикварном шоу в прошлом месяце. Костюм, который на тебе тогда был, просто ужасен.

– Правда? – Тед пересёк гостиную и выглянул в окно. На углу мерцал уличный фонарь. Время было позднее. Большинство других домов на улице были освещены тусклым жёлтым светом фонарей на крыльцах. Тед подумал, что хорошо, что он хотя бы сегодня не один.

– Джуди...

– Да? – Она сидела на диване, скрестив лодыжки, и листала номер журнала *Велоспорт*.

– Да так, ничего. Думаю, мне лучше уйти и не мешать тебе спать.

– Я встану в шесть. Постараюсь не разбудить тебя, – сказала она.

– Отстань от меня! – Тед пытался сказать эти слова, но из его рта не вылетало ни звука. Он не понимал, где он находится, но он точно знал, что нечто крепко обхватило его правую ладонь. Что-то, что стискивало его пальцы в холодной, жёсткой хватке. Его тянули за руку и ему пришлось подчиниться этой тяге. Вокруг в темноте были высокие очертания. Колонны. Нет, деревья. Чёрные деревья в ночном лесу. Тед чувствовал, как его ноги запинаятся о корни и ветки.

– Отпусти, – снова сказал он, на этот раз выдавив из себя шёпот. Он вырвался, но что-то потянуло его назад. Что-то неустанно тянуло его во тьму.

– Тед! Тед!

Тед вытащил руку из хватки Джуди и моргнул. Её лицо было красным от света цифровых часов у его кровати.

– Проснись.

– Ч..? – Его рот был сухим. Сам он был весь в поту. – Что...?

– Ты кричал.

Тед протёр глаза. Так это был сон? Что-то о... Нет, он уже забыл его. Джуди сидела рядом на кровати. Она растирала его запястье.

– Это из-за твоего запястного канала?

– Нет, – пробормотал он. – Прости...прости, что разбудил тебя.

– Ты не разбудил, – сказала она, вставая. – Я встала в уборную. Кстати, я проходила мимо твоего кабинета и видела там эту жуткую руку на столе. Она чертовски меня напугала.

– Это просто бизнес, – снова объяснял Тед, глядя на дорогу и перестраиваясь в другой ряд, чтобы объехать пикап. – О, а вот и поворот, – объявил он и показал на асфальтированную дорогу в трещинах и выбоинах.

Джуди смотрела на него, пока он поправлял зеркало заднего вида и пытался игнорировать её.

– Мы не совершаем ничего противозаконного, – наконец сказал он. – Если люди не знают ценности своих вещей, то это их проблема. Вот как я зарабатываю себе на жизнь. Я скупаю вещи по низкой цене и продаю по высокой.

Джуди выплюнула жвачку в салфетку и скомкала её.

– Вещи вроде этой? – Она показала пальцем на заднее сиденье. – Это самая мерзкая вещь, которую я видела.

Тед наклонил зеркало заднего вида и посмотрел на скульптуру руки, лежащую на заднем сиденье. Он положил её ладонью вниз на толстое полотенце. Выглядело так, как будто рука хватается за ткань, подобно ребёнку, вцепившемуся в одеяло. Вчера эта вещь его пугала, но сейчас она казалась в какой-то мере изящной и очаровательной в своей простоте.

– У меня с Арни был интересный разговор о ней этим утром. Ты когда-нибудь слышала о Мануэле Диасе?

– Нет.

– Это скульптор, умерший около года назад. Он был дальним родственником миссис.... Женщины, которую Арни недавно посещал. Как бы там ни было, после смерти Диаса его работы стали очень хорошо продаваться. Я говорил с несколькими торговцами, и они сказали мне, что он на грани обретения национальной славы.

– Как жаль, что он не дожил до того, чтобы увидеть это. Так значит, это его рука?

– Ага. Его, вроде как, довольно сильно интересовали руки. Думаю, они появляются во всех его работах. Кстати, ты уж звонила своей подруге?

– Да, она перезвонит мне позже. Итак, дом этого парня...

– Можно продолжать что угодно говорить о законности и штрафах. Но за это время мы никуда не сдвинемся. Я считаю...

– Ты считаешь, что там могут валяться ещё произведения искусства? Например, пара для той левой, лежащей позади?

– Ладно, это рискованно....

– И к тому жеразрушает твой довод «Мы не совершаем ничего противозаконного». В любом случае, куда ты так торопишься? Ты узнал всё это только этим утром, и бац – в полдень мы уже в машине. Мы знакомы с восьмого класса, и я никогда не видела тебя таким импульсивным.

– Иногда ты просто должен воспользоваться выпавшим шансом. – Тед протянул руку к пачке со жвачкой на средней консоли. Джуди опередила его движение и вытащила одну жвачку для него.

Дом стоял в конце гравийной дороги, с одной стороны которой находился пустырь, а с другой свалка. Похоже, когда-то это был хороший дом, но со временем крыша осела, а водостоки забились грязью. Доски над одним из окон можно было легко оторвать. Гостиная внутри была открыта для солнечного света из разбитого окна. Оказалось, что фонарик Теду здесь не нужен. Здесь не было ни мебели, ни ковров, на стенах также ничего не было. В углах была куча пыли, и повсюду был разбросан мусор. Джуди скрестила руки и наморщила нос:

– Н-да, здесь наверняка есть настоящие сокровища.

Тед прошёл по тёмному коридору в кухню. Между досками на окнах здесь были большие промежутки, из-за чего это место было почти также освещено, как и гостиная. Сделав несколько шагов, Тед заметил боковую дверь. Она была рядом с углом, невидимая, пока не войдешь полностью в кухню. Он открыл её.

За этой дверью тоже было светло. На противоположной стене комнаты было одинокое окно. Половина досок снаружи отвалилась, проливая свет на пол, покрытый раздробленными предплечьями, розовыми ладонями и согнутыми пальцами.

Голова Теда закружилась, в его глазах затуманилось, и ему пришлось схватиться за дверной проём. Через минуту он заставил себя войти и стал тихо убеждать себя, что то, на что он смотрит, не настоящее. Это не настоящие части тела, а всего лишь пластик. Ладони кукол. Игрушечные конечности. Руки манекенов. Он толкнул ногой сжатый кулачок. Тот покатился по полу и врезался в локоть загорелой, тонкой руки.

Когда Джуди нашла Теда, он стоял по колено в море конечностей.

– Тед, – закричала она, – Что это за хрень?!

– Жутковато, а? – Он приглашающе махнул раздробленной рукой. – Заходи.

Джуди перешагнула груды пухлых детских рук и пальцев.

– Наш парень любил играть в куклы, да? Думаешь, что-то из этого антиквариат?

– Это просто мусор. – Тед заметил мобильный телефон в руках Джуди. – Ты говорила с, как там её...библиотекарем?

Джуди повернулась, шуря от яркого солнца.

– Да, чуть не забыла. Она сказала....Слушай, может мы выйдем из этой комнаты?

– Да, конечно.

Они прошли назад в гостиную и встали рядом с открытым окном. Джуди опёрлась одной рукой на подоконник, как будто готовилась вылезти в окно в любой момент.

– Ты знаешь, как этот парень умер? – спросила она.

Тед покачал головой и нахмурился:

– Нет.

– Рэйчел сказала, что никто точно не знает. Его труп нашли в лесу за домом. Пара туристов практически споткнулась о тело. Наверное, это было очень мерзко. Он целыми днями лежал там, разлагаясь. Он был погрызен животными. На его левой руке откусили все пальцы.

Тед неосознанно сжал и разжал кулаки.

– Боже. – Он медленно оглядел комнату. – Это, слушай, может, было не такой уж хорошей идеей...

Звонок телефона Джуди прервал его.

– Рэйчел? – ответила она. – Ага, я едва слышу тебя. погоди, я – Джуди прижала телефон плотнее к уху, но потом опустила его. – Сигнал пропал. Пойду выйду наружу и перезвоню ей.

Прежде чем Тед смог что-то сказать, Джуди перемахнула через окно и направилась к машине.

Тед вздохнул. Он уже собрался тоже перебросить свою ногу через подоконник, когда почувствовал покалывание в своих пальцах. Сначала он подумал, что это обострился его туннельный синдром, но это было больше похоже на то, что кто-то тянул его за руку. Вначале мягко, потом сильно, настойчиво, почти отчаянно. Прежде чем он понял, что делает, Тед подчинился тянущей его силе. Он перешёл гостиную и вошёл в кухню. За ней была закрытая веранда и дверь наружу. На другой стороне её не было досок. Он открыл её и оказался в поросшем травой дворе.

Лес начинался всего в пяти минутах ходьбы. Вскоре Тед уже, словно в трансе, блуждал среди деревьев. Прищурившись, он мог почти разглядеть туманную фигуру, идущую перед ним и держащую его за руку. «Эй, – громко сказал он, – я не знаю точно...»Тед оставил фразу неоконченной, подавив желание развернуться и убежать. Как будто он хотел продолжать идти дальше, но не мог понять, зачем.

Скоро он добрался до невысокого холма и потом до крутого склона. Деревья стали реже, и он уже снова почувствовал себя в своей тарелке. Затем он увидел пещеру.

Это была дыра в почти вертикальном здесь склоне; тёмный овал шириной почти два метра. Когда Тед подошёл к склону, то почувствовал, как хватка вокруг его руки стала

жесткой, словно хватка нервничающего ребёнка. «Туда? Не думаю, что я хочу –» Он оборвал себя, когда увидел тёмные разводы на камнях перед ним. Это были ярко-красные пятна, окружённые мелкими пятнышками. След из пятен образовывал узкую тропу.

Пронзительный крик заставил Теда подпрыгнуть. Это звонил его мобильный.

– Тед? Куда ты, чёрт возьми, ушёл?

– Джуди. Ну, эм, это довольно сложно объяснить. Я в лесу.

– Что? Где?! Я чуть с ума из-за тебя не сошла!

– Прости. Скоро вернусь. Слушай, думаю, я кое-что выяснил.

– Что?

– Тот парень был скульптором. И он закончил жизнь, оставив свои пальцы у какого-то животного, так?

– Нет, Тед, он –

– Что может быть хуже для скульптора, чем быть похороненным без руки? Он хочет вернуть её!

– Тед, не –

– Он хочет, чтобы его похоронили как следует. Вот почему он привёл меня сюда. Это вроде его последней воли – оказание ему услуги. Если я помогу ему, он сделает что-то и для меня.

– Ты что, свихнулся? Я только что говорила с Рэйчел. Она –

Тед подождал несколько секунд, но в трубке была только тишина.

– Я не слышу тебя! – сказал он громко. – Перезвоню через несколько минут.

Тед засунул телефон обратно в карман.

Не заметив разъединения, Джуди продолжала говорить, прохаживаясь вокруг машины.

– Она разговаривала со знакомым репортёром. Оказывается, пальцы того парня отгрызло не животное. Следы укуса соответствуют человеческим зубам! Его собственным зубам! Тед, он отгрыз свои собственные пальцы и истёк кровью до смерти! Тед?

Ответа не было. Джуди мельком взглянула на скульптуру через заднее стекло машины – и застыла в ужасе.

Все пальцы скульптуры были отломлены.

Низкий и тесный туннель вёл от входа в пещеру в большую камеру. Обрадованный тем, что ему больше не придётся идти склонившись, Тед выпрямился и повернулся к маленькому кружку, оставляемому лучом его фонарика на стене пещеры. Тед был окружён руками. Стены, пол, потолок – они все были покрыты ими. Здесь были сотни рук. Нарисованные, лишь намеченные, тёмные, светлые, разноцветные, покрытые узорами. Они махали, сжимали кулаки, сгибали пальцы в странных жестах, указывали и тянулись. Откуда-то в голову Теда пришла мысль, что это было священным местом. Источником вдохновения. Художник, должно быть, черпал своё вдохновение именно здесь. Это место было его музой. Его страстью.

Тед углубился в пещеру, светя фонариком во все стороны.

В его свете что-то сверкнуло.

Это блестело золото. Золотое кольцо лежало рядом с задней стеной пещеры. Похоже, оно было на чём-то вроде палочки. Тед присел, направляя свет на кольцо. Он прищурился, заметив странный вид палочки, на которой было кольцо. Сероватая, сморщенная.

Это был палец. И рядом был ещё один. И ещё.

Тед отдёргнул руку и отполз назад. Он понял, что на земле лежали четыре пальца, похожие на высохших личинок. Но, несмотря на его ужас и отвращение, глубоко внутри

него зашевелились эгоистичные инстинкты. В конце концов, здесь всё же было «сокровище».

Тед залез в карман и вытащил пачку бумажных салфеток. Ему нужно было кольцо, но всё, что он мог сделать – это обернуть салфетками украшенный палец и забрать его с собой. Его чуть не вырвало, когда он почувствовал жёсткие, костяные очертания под бумагой, но он получил, что хотел.

Поймав свой трофей, словно жука, Тед посветил фонариком вокруг, на случай, если здесь ещё что-то полезное. И тогда он увидел круг из нарисованных рук, окружающий тёмную дыру в полу – округлый, размером с люк проход в крошечную тьму.

Он осторожно положил обёрнутые салфетками палец с кольцом в карман куртки и подполз поближе к дыре. Набравшись храбрости, он обдумал, как лучше подступиться к дыре. Все его инстинкты говорили о том, что ему нельзя ни перешагивать прямо через неё, ни лезть в неё, так что он приблизил свой фонарик поближе к дыре, надеясь увидеть, что там внизу.

Выскочившая из дыры рука двигалась словно змея, безмолвно вырвавшись из темноты и крепко стиснув руку Теда. Его фонарик упал на пол, направив свой свет на стену.

Тед закричал.

Рука была бледная, как брюхо рыбы. На безволосой, гладкой и эластичной руке была широкая, толстая и мягкая кисть. Её хватка была похожа на прикосновение холодного мяса. Тед снова закричал, отползая от дыры в попытке освободиться. Он царапал землю и пытался найти опору для своих ног, постоянно извиваясь, но ему никак не удавалось вырваться. Его глаза заслезились, и он прикусил свой язык.

– Умоляю, – хрипло прошептал Тед, но единственный звук, который он мог потом издать, был низкий стон.

Омерзительная, неестественная рука подтащила его ближе.

Тед вцепился в неё свободной рукой и стал тянуть к себе, ломая ногти. Но это нелепое перетягивание каната шло не в его пользу, и его кисть почти полностью исчезла в дыре.

Круг света от фонаря разорвала тень – силуэт человека, стоявшего у дальней стены. Тед захрипел. Ему было трудно говорить, трудно издавать что-то, кроме горловых звуков ужаса.

– Джуди...помоги...

Тут Тед осознал, на что он смотрит. Это был силуэт мужчины. Его руки висели по бокам, и у тени одной из рук были лишь рваные огрызки вместо пальцев.

Тед зажмурился, с трудом вдохнул воздух, наклонил голову поближе к своей захваченной руке...и начал грызть.

Вступление

*Дух моего отца вооружён!
Подозреваю подлую интригу.
Замри душа, терпи, наступит ночь,
Раздвинув землю, подлые деянья
Предстанут перед нашими глазами*
– Уильям Шекспир, «Гамлет», Акт 1, Сцена 2

Незримый мир

Заброшенный дом в конце улицы, которого боятся все дети. Старая леди Криди родилась, жила и умерла в нём, но она так и не покинула его. Её дух остался защищать дом от непрошенных гостей и охранять секрет всей её жизни, скрытый на верхнем этаже.

Поворот на автомагистрали 67, на котором случилось столько аварий. Да, фонари далеки от него, и это крутой поворот, но говорят, что за последние 50 лет здесь погибло 12 человек. Возможно ли, что эта дорога действительно так опасна, или же правы слухи о том, что поворот населяют призраки прежних жертв, влекущие других водителей к гибели?

Легенда об Арнольде Миллере, корабельном плотнике времён Войны за независимость. Говорят, он был прекрасным работником, но пьяным легко впадал в ярость. И не удивительно, что он убил свою жену, когда увидел её лежащей с другим мужчиной. Не удивительно, что он сбежал на борту одного из своих кораблей. Не удивительно, что его схватили, осудили и казнили в море. Теперь он странствует по судоходным морским линиям в поисках способа сбежать от властей, которые, как он верит, всё ещё преследуют его, и чтобы отомстить любой попавшейся ему «шлюхе».

Известный нам мир полон историй о таинственном, непознанном и пугающем. Говорят, что в таких легендах есть зерно истины, и в Мире Тьмы эта избитая фраза обременена пугающей правдой. В тених скрываются ужасающие твари. За пределами нашего поля зрения бродят сущности, не поддающиеся описанию. Нечеловеческие хищники прячутся рядом с нами, свободно выбирая среди нас добычу, подобно волкам в овечьем стаде.

Человечеству не по силам узнать скрываемые от него истины. Мы не можем даже различить фольклор, городские легенды и реальность. Как же мы тогда сможем узнать о немертвых хищниках, голодных тварях и существах из других миров, если они существуют за пределами нашего восприятия и понимания? Всё, что может сделать обычный человек – это слушать свои инстинкты и глубоко укоренившуюся память предков. Это ощущение, заставляющее подняться дыбом волосы на затылке, которое мгновенно привлекает наше внимание к чему-то, что двигалось, но теперь исчезло, которое вызывает интуитивное желание бежать, когда мы понимаем, что рядом с нами находится *нечто*. Мы думаем, что мы на верхушке пищевой цепи, но на самом деле мы на несколько звеньев ниже неё. Мы добыча, также как кролики и мыши. Эти животные инстинктивно знают об этом, и на каком-то фундаментальном уровне знаем и мы, но мы не позволим себе в этом признаться. Вместо этого, мы исполняем фальшивой гордостью, уверенные, что человек – царь зверей. На самом деле, есть звери, которых мы не можем даже представить...и вот они и есть истинные цари.

Истории с призраками

Хотя люди слабо или совсем не осознают, какие монстры скрываются в тёмных местах, у них есть некоторое понимание концепции призраков. В конце концов, предполагается, что призраки – это те же люди, только мёртвые. Представление возможности существования духов может помочь нам спокойнее относиться к тому, что нас ждёт после смерти. Знание о том, что некоторые люди после смерти продолжают своё существование, может немного утешить нас. Бескрайняя неизвестность смерти ограничивается миром, который мы понимаем; некоторые люди после смерти остаются здесь, в известном нам месте. И они остаются по причинам, которые мы можем понять – незаконченные дела, жажда мести, неразделённая любовь.

Но, несмотря на всю ту уверенность, которую идея призраков может вселять в нас, призраки пугающи. От мысли о преследовании призраком возникает дрожь и по телу начинают бегать мурашки. Хотя мы должны находить утешение в возможности остаться в этом мире даже после смерти, нас ужасает возможность встречи с неупокоенными мертвецами. Почему? Возможно, потому, что, даже оставшись привязанными к этому миру, умершие всё равно представляют собой нечто чуждое ему. Частично они теперь принадлежат столь пугающей нас неизвестности, и их присутствие явно напоминает нам о собственной смертности. Они сталкивают нас со знанием о том, что каждый из нас когда-нибудь пересечёт черту.

И так рождаются истории с призраками. Истории, которые основаны на реальности, на которую, как мы считаем, мы можем положиться, и которые простираются в те сферы, которые мы можем только пытаться представить. И каждый раз, рассказывая эти истории, мы сами переживаем маленькую смерть, представляя, каким бы мог быть тот свет и наша жизнь на нём. Истории с призраками, таким образом, помогают нам примириться с тем, что нас ожидает.

В повествовательных играх, истории с призраками – идеальные сценарии для игры обычными, рядовыми смертными персонажами. Такие протагонисты, скорее всего, ещё не будут поглощены тайнами вампиров, оборотней, магов или других существ. Они не знают, насколько хрупко их существование. Но они, подобно игрокам, могут представить себе призраков и найти в себе непредвзятость или храбрость, чтобы прямо противостоять этим существам. Встречи с неупокоенными мертвецами позволяют являющимся обычными людьми персонажам мельком заглянуть в глубины сверхъестественного. Существование духов наводит на мысль, что другие сверхъестественные существа также могут существовать, и призраки при этом постепенно погружают непосвящённых в тайный мир. Вчера призраки были детскими страшилками. Сегодня дух умершего возлюбленного оказался жестокой реальностью. Кто знает, что окажется возможным завтра?

Истории умерших

Мир Тьмы: Истории с призраками – это собрание пяти сценариев для игры с вашей трупой. Эта книга предназначена исключительно для Рассказчиков. Каждая история предполагает, что персонажи игроков – обычные люди без каких-либо сверхъестественных способностей, и не обладающие особым или вообще каким-либо пониманием неизведанного. Фактически, каждая история может стать началом для целой хроники. Персонажи могут быть обычными в начале, увидеть осколок правды и оказаться впоследствии снедаемыми или съеденными сверхъестественным. Они могут начать обычными людьми, только чтобы позже стать нежитью, перевёртышами, таинственными существами или своими собственными призраками. Или же персонажи могут остаться людьми, но со всё возрастающим пониманием того, что значит быть не человеком. Все

представленные здесь истории могут войти в вашу хронику, в которой протагонисты становятся проницательными оккультистами, решительными охотниками на монстров, бредящими безумцами или разлагающимися трупами.

Единственная книга, нужная вам, чтобы разыграть любую из этих историй – это **Мир Тьмы**. Правила по использованию призраков, на которые здесь постоянно ссылаются, можно найти в Главе Повествование, с. 208 – 216. Некоторые из этих правил – и примеры призраков для облегчения вашего поиска – также представлены в небольшом справочнике в конце этого Вступления.

Хотя все эти сценарии придерживаются правил, вы не обязаны это делать. Ваши духи могут подчиняться одним правилам и игнорировать другие, или быть вне всех правил. Почему, например, ваши призраки должны быть способны отдаляться лишь на несколько ярдов от своих якорей? Может, они могут перемещаться на мили от них. Или же, это может только один из них, и это превращает его в немалую угрозу для исследователей. Проблема в том, что призраки, хоть и близки к человечеству, всё же являются частью неизведанного. Хотя книга правил может описывать в общих чертах, как использовать призраков, ни один набор правил не должен их полностью очерчивать. Такие ограничения делают призраков чем-то известным, что означает, что они больше уже не пугают. Когда игроки считают, что их персонажи с лёгкостью разберутся с духом, потому что игроки читали книгу правил, бросьте вызов их ожиданиям, позволив призракам делать вещи, которые нигде не прописаны. И тогда с неизведанным встретятся и персонажи и игроки.

Истории с призраками предлагает следующие пять сценариев.

Глава 1: Прах к праху рассказывает о заброшенном городе, стремящимся вернуть былую славу – за счёт любого, пребывающего в нём. Считайте это историей города-призрака, обновленной до 21 века.

Глава 2: Страшная история Джеймса Магнуса сталкивает персонажей с наследием испорченного и жестокого человека. Они решают проблемы с домом, в котором он убил свою жену и затем себя, но который он так и не оставил.

Глава 3: Выхода нет раскрывает последствия самоубийства и душевные муки, возникающие, когда отчаянная попытка сбежать от жизненных проблем лишь приковывает к ним в посмертии.

Глава 4: Корни и ветви рассматривает круг насилия, порождённый убийством, когда убитые поблизости от дерева люди превращают его ветви в паутину для мёртвых. Убийство порождает убийство, в то время, как дерево жаждет всё больше жертв.

Глава 5: Святой призрак иллюстрирует нехватку веры у человечества и опасность страсти, зашедшей слишком далеко. Даже проявления милосердия, щедрости и жертвенности, исполненные из лучших побуждений, могут помешать душе получить её последнюю награду.

Рассказывание историй с призраками

Истории о духах усопших – одни из старейших разновидностей страшных историй. Они находят у нас отклик, потому что страхи, присущие им, самые основные – смерть и неизвестность. То, что происходит с душой человека после смерти, остаётся загадкой, несмотря на тысячелетия поисков, религиозного поклонения, теорий и мифов. Единственное, на что способны живущие перед лицом неизбежного, это принять его.

Но это не просто. Страх остаётся, и, чтобы хоть как-то ослабить его, мы рассказываем истории. Ведение истории в Мире Тьмы с участием призраков – это способ и противостояния ужасающим перспективам смерти, и хорошо повеселиться вечером. Но истории с призраками из книг, фильмов или даже те, что рассказывают у костра, совсем не те, что в ролевых играх. Это Вступление предназначено для Рассказчика и

сконцентрировано на том, как поддерживать темы и настроение историй с призраками, чтобы при этом игроки получали как можно больше удовольствия.

Подготовка сцены

История с призраками в ролевой игре начинается задолго до того, как персонажи выйдут на сцену. Она начинается при создании призрака – с человеческой смерти. Персонажи, скорее всего, не видели эту смерть. (Если же они были её свидетелями, или даже вызвали её, то история с призраками приобретает новый поворот, который мы обсудим позднее.) Тем не менее, важно, чтобы вы, Рассказчик, знали, что произошло. При создании истории с призраками для вашей труппы полезно записать, что произошло на самом деле, и что могут выяснить персонажи во время их расследования, или что им может рассказать призрак. В фильмах и книгах зритель обычно имеет дело с информацией, которую персонажи не знают и не могут знать, и потому он лучше понимает происходящее, чем персонажи. В играх Повествования же, зрители (т. е. игроки) обычно знают столько же, сколько и их персонажи. Потому крайне важно, чтобы вы заранее знали, какова правда, и как много её вы хотите раскрыть.

Способы умереть

Итак, как появился призрак из вашей истории? Что убило его? Основные варианты включают в себя:

- **Убийство.** Несправедливо убитые не покоятся с миром. Жертвы убийств являются классическими призраками. Они обычно разгневаны, а страсть для духов – это сила. Но далеко не достаточно просто сказать, что призрак был жертвой убийства. Жертва серийного убийцы встречает совсем другую смерть, чем жертва коварной супруги или родственника, нацелившегося на страховое возмещение. Убитый в пылу страсти ревнивым возлюбленным или совершенно незнакомым человеком приходят к тому же итогу, что и мирно усопший, но различия в способах смерти, затрагивающие призрака и его якоря, крайне важны для истории.

Жестокое убийство обычно приводит к появлению жестокого призрака. Люди, чьи жизни были прерваны, как правило, не погружены в себя, не снисходительны или любопытны. Они отвечают яростью на вторжение и вопросы. Вызов такого призрака через медиума может привести к тому, что медиум набросится с любым попавшим под руку оружием или потеряет сознание от чистой злобы духа, которого он впустил в себя.

Якоря жертв убийства будут, скорее всего, включать в себя самого убийцу, место, где они были убиты, и/или использованное для этого оружие. Примеры подходящих способностей для жертв убийства (описанных в Главе 8 **Мира Тьмы**) – Знак призрака, Электромагнитное искажение, Телекинез и Ужас.

- **Самоубийство.** С одной стороны, человек, покончивший с собой, скорее всего не хочет больше оставаться тут, и потому не станет призраком. С другой стороны, в некоторых культурах утверждается, что самоубийцы томятся в лимбе именно потому, что они покончили с собой. Опять же, важны обстоятельства смерти. школьник, застреливший себя в тоске по бывшей девушке, может оставить призрака, склонного к зрелищным, впечатляющим появлениям, призванным получить внимание, которого он так жаждал при жизни. Тогда как женщина, убившая себя из-за ненависти к себе, может оставить после себя озлобленного призрака, желающего лишь причинять боль женщинам, которых она считает красивей себя.

Для подростков попытка покончить с собой – это обычно решение неотложной проблемы, которая кажется непреодолимой. Как правило, это однократные попытки самоубийства. Взрослые же намного более склонны к многократным попыткам. Для

персонажей, разбирающихся с призраком подростка-самоубийцы, побудившее к суициду событие может казаться незначительным, но подросток (и поэтому призрак) решил покончить с собой из-за него. Это делает духа равнодушным даже к таким несерьёзным вещам как кажущееся пренебрежение, одиночество или неразделённая любовь. Призраки, возникшие в результате самоубийств взрослых, могут из-за своей смерти стать жестокими и целеустремлёнными. Несмотря на все их (возможно, многократные) усилия сбежать от проблем, они остаются в этом мире. Это порождает недовольство и стремление увидеть прижизненные проблемы решёнными раз и навсегда.

Призраки самоубийц обычно цепляются к людям, местам или вещам, которые причинили им слишком много горя при жизни. Они могут проявлять способности Речь призрака, Фантазм и Принуждение.

• **Смерть от несчастного случая/по естественным причинам.** В большинстве случаев, когда кто-то умирает, это происходит не умышленно. Их жизни уносит неудача, неосторожность или время. Это обширнейшая категория призраков, и она включает в себя всех, чьи смерти не были результатом чьих-то намеренных действий.

При создании призрака из этой категории, подумайте, были ли кто-то ещё замешан в смерти человека. Погибший в столкновении пяти машин может поселиться на том отрезке шоссе, занявшись бесконечными поисками того, кто в него врезался сзади (и вымещая своё отчаяние на всех, кто водит похожую машину). Или он может преследовать всех, кто участвовал в происшествии, независимо от того, вызвали ли они его или также были жертвами. Умерший от случайного огнестрельного ранения (полученного, возможно, на охоте) скорее всего заикнется на спустившем курок человеке, подобно жертве убийцы. Разница между ними в том, что даже если призрак первого отомстит, он вряд ли получит от этого удовлетворение – в этой смерти нет чьей-либо личной вины, поэтому личная месть здесь не поможет. Призрак просто перенесёт свою ненависть на кого-то ещё, похожего, возможно, на застрелившего его человека.

Жертвы болезней или других естественных причин обычно не становятся призраками, потому что у них есть время осознать приближающуюся кончину и примириться с ней. Но иногда человек настолько привязан к жизни, что болезнь только усиливает его страх и ярость. Такие призраки могут защищать место, где они умерли, не желая покидать последнее место, которое они видели при жизни.

Обычные силы для призраков, умерших от естественных причин или несчастного случая, довольно разнообразны. Дух, населяющий фабрику, на которой погиб, может владеть Электромагнитным искажением и Телекинезом, тогда как призрак человека, умершего в лесу, может демонстрировать Знак призрака и Контроль над животными.

• **Сверхъестественные причины.** Призраки людей, убитых сверхъестественными существами (хотя они явно относятся к жертвам убийств), заслуживают особого упоминания. Такие духи послужат хорошим «путём» к более тёмным тайнам Мира Тьмы. Призрак жертвы вампира даёт не только те же возможности для истории, что и жертва обычного убийцы, но и даёт персонажам шанс узнать о существовании вампиров, что, в свою очередь, может позволить им *стать* вампирами. (Кстати, подумайте, как этот призрак жертвы вампира может отреагировать на то, что преследуемые им люди станут существами, которых он терпеть не может).

Призраки тех, чьи жизни унесло сверхъестественное, не всегда помнят, что убило их, и уж точно многого не знают о сообществах вампиров, оборотней или других существ. Но их могли заставить служить подобным существам, что означает, что персонажи могут взять на себя освобождение их от рабства, позволив им двигаться дальше. Этим протагонисты, в свою очередь, могут нажать врага в лице этого тёмного убийцы, что ведёт к новым историям.

Если вы решите ввести призрака человека, знавшего о сверхъестественных существах, то, независимо от того, умер ли он от рук этих существ или нет, имейте в виду, что фокус вашей истории немедленно сместится от «призрак как умерший человек» к

«призрак как связующее звено с другими существами». Это значительно изменит темы истории с призраками. Обычно истории с призраками отражают на страхе смерти и, в итоге, нашу собственную человечность. История, в которой призрак является результатом чего-то или кого-то, уже погружённого в неведомое, больше не учит той же морали. Вместо этого она является историей-предупреждением – «Держитесь подальше от неведомого, или вас постигнет та же судьба».

Конструирование призрака

Теперь, когда вы знаете, как ваш мертвец стал духом, обдумайте, что он из себя представляет. В литературе призраки не всегда обладают самосознанием, и большинство из них настолько сосредоточено на собственных нуждах и желаниях, что доводят свои страсти до неразумных и пугающих пределов. У очень немногих есть эмоциональная или психологическая стабильность, необходимая чтобы мыслить также, как при жизни, но у некоторых она всё же есть, и они способны к составлению сложных планов. При создании своей истории с призраками обдумайте следующие моменты для задействованных духов.

- **Мотивы:** У большинства призраков есть незавершённые дела: цели, достижение которых позволит или заставит их перейти к тому, что ожидает умерших. Даже если у призрака нет желания перейти в иной мир (а у большинства, даже если они осведомлены об этой возможности, его нет), он всё равно продолжает свои незавершённые дела. Иногда его цель проста и понятна. Жертва убийства может хотеть увидеть, как её убийцу предадут правосудию, тогда как отец, погибший в аварии за много миль от дома, может желать снова увидеть детей. В то же время, призрак казнённого за убийство может хотеть увидеть всех свидетелей его казни жестоко убитыми, в чём персонажи вряд ли будут готовы помочь.

Будьте конкретны в своём решении, чего призрак хочет или в чём нуждается для перехода. В примере выше, с женщиной, желающей увидеть, как её убийцу предадут правосудию, что «предать правосудию» означает? Должен ли убийца умереть? Быть осуждённым? Или просто арестованным? Что, если он должен признаться в содеянном и испытывать муки совести? Решите, какие чувства призрак проявляет в своих незавершённых делах. Если жертва убийства действует из злобы или ненависти, её версия «правосудия» не настолько великодушна, как у духа, действующего из желания обезопасить любимую. Не забывайте, что у призраков есть Добродетели и Пороки, и эти черты могут сыграть важную роль в определении целей.

- **Самосознание:** Классический элемент историй с призраками, часто появляющийся в фильмах, это идея о том, что призрак не осознаёт, что он мёртв. Он видит только то, что ему нужно для убеждения себя в том, что его жизнь по-прежнему продолжается, и он не обращает внимания на любые доказательства противоположного. Если несколько призраков погибли в одном и том же событии или разделяют схожую точку зрения, то они могут обитать в одном месте, и никто из них не осознает правду об их положении.

Другие призраки знают, что мертвы, но, очевидно, не совсем осознают, что это значит (иначе бы они перешли на тот свет). Одни призраки знают, что мертвы и застряли на земле, неспособные двигаться дальше, пока не выполнят некую задачу. Некоторые даже понимают, какую именно задачу. У других есть лишь смутное осознание того, что они умерли, но они настолько сосредоточены на своих целях (иногда таких простых, как «причинение боли» или «запугивание детей»), что не могут взглянуть в лицо факту своей смерти. При рассказывании истории с призраками обдумайте, где в этом спектре находится ваш призрак и, что ещё важнее, как отреагирует призрак, когда персонажи раскроют ему правду. Одних призраков эта новость выводит из себя, другие же используют её как стимул для движения дальше, а третьи полностью её игнорируют.

- **Способности:** Характеристики призрака – хороший индикатор того, на что он способен, но всё же будьте конкретны. Написано, что Нумен Фантазм позволяет призраку

создавать любые иллюзии, какие он только пожелает. Но почему этот призрак вообще создаёт иллюзии? Он понимает, что делает, или он неосознанно использует Фантазм просто как способ игнорировать доказательства проходящего времени, позволяющим ему навсегда застыть в своей собственной эпохе? Аналогичным образом, призрак с высоким значением Могущества способен далеко удаляться от якоря, но если у него к тому же низкая Грация, то он не очень хорошо будет воспринимать живых. Эта разница прекрасно подходит для отражения странствующего призрака, такого как «призрачный попутчик». Узнайте, что числа означают с точки зрения правил, и затем определите, что они означают по отношению к вашему антагонисту.

• **Общение:** Теоретически, все призраки могут манифестироваться перед живыми. Как говорилось в **World of Darkness Rulebook**, манифестации могут принимать множество различных форм. Призрак может создавать холодные точки, иней на холодном стекле, разряды статического электричества и любые другие подходящие знаки его присутствия. Почему призраки общаются в такой таинственной манере? Один из возможных вариантов состоит в том, что они хотят напугать живых (и временами дело так и обстоит). Другой вариант – они не знают других способов быть услышанными. Это может крайне раздражать персонажей, когда они осознают, что нечто пытается привлечь их внимание. Но представьте, насколько это раздражающе для призрака. Он знает лишь, что должен войти в контакт и не понимает, почему эти люди не реагируют так, как он хотел.

У призраков не появляется полное понимание своих сил сразу после смерти (и, конечно же, они не читали книгу правил). Дух может не осознавать, что способен принимать форму выглядящего как человек фантома, пока кто-нибудь не попросит его об этом, или он может обладать таким слабым самосознанием, что манифестируется неосознанно. Призрак с Пороком Лень может быть слишком ленив, чтобы манифестироваться в какой-либо конкретной форме, а призрак с Добродетелью Вера может хотеть избежать демонстрации своей кошунственной природы.

Определите, при каких обстоятельствах ваш призрак может и будет общаться, и как он проявляет себя, кроме появления в виде фантома. Помните также, что общение – процесс двусторонний. Обдумайте, как персонажи могут привлечь внимание духа. Одни призраки отвечают, если назвать их по имени, других надо отчитать, словно детей, а к третьим следует обращаться со всем уважением. Все эти «правила» – требования, которые выдумал сам призрак, но если персонажи хотят получить ответ (и не хотят, чтобы могущественное существо обрушило на них все свои силы), то они выяснят и будут соблюдать выбранный призраком способ разговора.

Введение призрака

Истории с призраками обычно начинаются одним из двух способов. Неупокоенный дух вторгается в повседневную жизнь персонажей, или персонажи входят на территорию призрака и сталкиваются с его действиями. То, какой из этих методов введения призрака подходит для вашей истории, многое говорит об её обстоятельствах.

Если призрак вторгается в повседневную жизнь персонажей, то это, по-видимому, означает, что у этого существа есть с ними прямая и личная связь. Природа этой связи и способы, которыми призрак обнаруживает своё присутствие, определяют детали вашей истории, но, прежде всего, призрак, который ищет персонажей, является активной действующей силой. У этого призрака есть, пусть даже и краткосрочная, определённая цель. (Например, призрак знает лишь, что он хочет поговорить с одним из персонажей, и он не знает, как это сделать. Посмотрите раздел «Общение» выше для дополнительной информации.) Вы должны определить, какой аспект его истории связывает персонажа с призраком. Дух не будет просить о помощи персонажа из-за «авантюрного духа» протагониста. Призраку необходимо ощущать сильную личностную связь с персонажем,

чтобы добиваться именно его внимания. Такого рода сюжетная зацепка лучше всего работает с игроками, тратящими время на отыгрыш прелюдий, пишущими истории своих персонажей или как-то ещё уделяющим внимание мелким деталям жизни персонажа.

Призраки, ищущие конкретных людей, обычно умерли в результате чьих-то действий, и узнали эту горькую правду перед смертью. Они могут быть жертвами убийства, но даже погибшие в несчастном случае могут сосредотачиваться на людях, вместо обстоятельств события, если жертва знает, что кто-то виновен в этом случае (или мог помочь).

Призрак, обитающий на определённой территории, и обративший своё внимание на вторгшихся на неё персонажей – совершенно другое существо. Такие призраки обычно сформированы обстоятельствами их смерти. У них может быть, например, один неподвижный якорь, в то время, как у не ограниченного одним местом призрака их несколько или же они перемещаются. Они обычно появляются в результате особого стечения обстоятельств. К примеру, человек, посвятивший себя проекту на работе или уходу за болеющим близким, умер, так и не увидев работу законченной или члена семьи выздоровевшим. Эти задержавшиеся духи могут после смерти остаться в местах, к которым привязались, неспособные или нежелающие уйти (или не подозревающие, что они умерли, и по-прежнему пытающиеся закончить свои дела). Когда на его территорию врываются посторонние, вроде персонажей, реакция призрака может быть какой угодно – от любопытства и радости до злобы, и он может выражать все эти эмоции одним и тем же способом. Для персонажей все эти проявления чувств выглядят пугающими или опасными. Конечно, это всё предполагает, что призрак вообще заметил персонажей. Некоторые призраки просто повторяют одни и те же действия, которые совершали при жизни, что приводит к перемещению предметов, закрытию дверей и ужасу живых.

Жертвы персонажей

В то время, как смертные персонажи вряд ли будут регулярно убивать людей, если вы ведёте **Вампира: Реквием** или другую игру по Миру Тьмы, в которой игроки берут на себя роль сверхъестественных существ, кто-нибудь рано или поздно погибнет от их рук. Вампиры и оборотни могут впасть в смертоносную ярость, а маги могут потерять контроль над своей магией. И антагонисты, и невинные свидетели с лёгкостью умирают.

Система Повествования предлагает черту Нравственность в качестве механической системы «сдержек и противовесов», чтобы удерживать персонажей от массовых убийств. Но эта система не всегда находит отклик (или что-то значит) у игроков. Вернувшаяся же из могилы в виде разгневанного и могущественного призрака жертва может быть как раз тем наглядным уроком, который необходим, чтобы показать персонажам, что их действия влияют на мир.

Такой тип духов лишь незначительно изменяет темы истории с призраками. Если персонаж виновен в смерти призрака, то он должен ответить за это – или хотя бы сознаться в содеянном и искупить свою вину – чтобы призрак смог перейти в иной мир. Игрокам нужно быть достаточно зрелыми, чтобы иметь дело с такой историей. Разница между словами призрака, сказанными буквально или фигурально, «Посмотри, что со мной случилось» и «Посмотри, что *ты* со мной сделал» значительна. Будьте уверены, что ваши игроки смогут увидеть эту разницу, если вы соберётесь возвращать одну из их жертв. Иначе, какой урок они извлекут из этой истории?

Кроме того, обойдитесь без возвращения важных антагонистов в текущей хронике в виде призраков. Это будет низко, особенно, если игроки приложили немало усилий, чтобы победить врага.

Первые впечатления

Большинство историй с призраками начинаются с того, что протагонисты замечают мелкие странности: слабые проявления силы призрака, которые могут свидетельствовать о потусторонней активности (или же казаться чем-то, вызванным вполне земными причинами). Это может быть неожиданное чувство холода, шум шагов в коридоре или звуки музыки. Это всё входит в возможности Нумена Знак призрака и может стать хорошим началом истории с призраками. Фокус в использовании таких еле заметных знаков в том, что в игре Повествования игроки знают (даже если этого не знают персонажи), что эти незначительные события, скорее всего, свидетельствуют о сверхъестественном. Поэтому игроки реагируют на эти намёки, потому что они будут реагировать на всё, к чему вы привлекаете особое внимание. Если вы посеете эти события в другой истории, то вы сможете растянуть эту фазу «роста», скрывая события будущей истории в текущей, разжигая при этом интерес игроков.

Некоторые призраки не настолько незаметны и очень быстро раскрывают своё присутствие. Если персонажи войдут в пристанище такого призрака, то этот дух может хлопнуть дверями (Телекинез), показывать персонажам в зеркалах их собственные трупы (Фантазм) или заставить крыс высыпать наружу из всех щелей (Контроль над животными).

Включение персонажей

Причина, по которой персонажи ввязались в историю с призраками, полностью определяется творениями ваших игроков. Они могут заниматься расследованием и поиском доказательств сверхъестественного. Они могут быть друзьями, столкнувшимися с преследованием призраком и решившие, по ряду своих причин, что-то с этим сделать. Они могут работать в одном здании, разделяя при этом (или необъяснимым образом развив) Преимущество Потустороннее чувство (**World of Darkness Rulebook**, с. 109), и осознать, что они все ощущают в нём присутствие сверхъестественного. Вы должны, как Рассказчик, знать, что движет персонажами, и вы должны включить эту мотивацию в свою историю, а не пытаться втиснуть персонажей в созданный сценарий. Важным элементом истории с призраками является расследование. Прежде, чем персонажи смогут приступить к решению проблемы, им необходимо узнать, с чем (и кем) они имеют дело. Если персонажам безразличны результаты, то игроки с энтузиазмом приступят к расследованию.

Страх может стать мощным мотивирующим средством для того, чтобы заставить персонажей разобраться с призраком, но разрыв между игроком и персонажем часто бывает достаточно силён, чтобы, хотя игрок умом понимает, что его персонаж должен быть напуган, этот страх не всегда влиял на заявляемые действия. Иными словами, в книгах и фильмах персонажи часто совершают действия, заставляющие нас выкрикивать «Идиот!», но это потому, что эти персонажи поступают в соответствии со своей личностью и историей, и они не так хорошо осознают происходящее, как мы. Игроки нередко относятся к ролевой игре как к головоломке, которую надо решить, или как к игре, которую надо выиграть, что означает, что лишь немногие обратят внимание на такие ослабляющие эмоции, как страх. Отыгрыш страха может приносить меньше удовольствия, чем изображение моментов, в которых персонажи действуют с позиции силы. Страх, кроме того, может показаться рутинным, а люди играют в ролевые игры, чтобы сбежать от рутины.

Это не значит, что страх не может мотивировать игроков в истории с призраками, им просто нужно соотнести себя с ним. К счастью, те два страха, которые чаще всего представлены в историях с призраками – страх смерти и неизвестности – вполне могут найти отклик у игроков. Они не хотят, чтобы их персонажи умерли или рисковали в ситуации, в которой они полностью беспомощны, так что вы можете заставить их персонажей испытывать тревогу, испугаться или готовиться бежать – или же пробудить у

них любопытство, вызвать интерес или привести в ярость. Когда приходит страх, вмешивается личность игрока, а, значит, и его желание защитить персонажа и разрешить проблемы истории.

Если призрак непосредственно связан с одним или несколькими персонажами, побуждение упокоить его будет ещё сильнее. У игроков возникнет ощущение соучастия в создании истории. Так что удостоверьтесь, что вы хорошо знакомы с персонажами и их историями, и стимулируйте игроков быть как можно более подробнее в составлении концепции персонажей. Так они полностью отождествят себя со своими творениями, смогут понять (или сопережить) чувства их персонажей, и в полной мере передать страх, который должна вселять история с призраками.

Расследование

Большинство историй с призраками в ролевых играх требуют траты огромного количества времени на расследования. Его можно проводить через поиск в библиотеке, интервью с оставшимися в живых членами семьи или бывшими коллегами призрака, обследование населённого призраком места или даже общаясь с призраком через медиума. То, как проводится расследование, зависит от того, какую информацию ищут персонажи. Система для этих действий изложена в **World of Darkness Rulebook**. Но от того, как вы обойдётесь с ними в игровой сессии, зависит настроение истории.

Поиск в библиотеке вряд ли будет интересно отыгрывать. Лучше всего будет позволить игрокам кидать кубики, сообщая им, как долго будут длиться их поиски, и затем предоставлять им сведения. Подумайте, однако, о том, что может произойти, если призрак узнает, что персонажи собирают о нём информацию? Он будет польщён этим? Возмущён? Оскорблён? Поймёт ли он это вообще? Призрак может попытаться помочь персонажам, но ему получится лишь напугать их. Библиотека ночью – идеальная сцена для визита призрака. За полками слышен звук шагов, книги могут падать с полок, приземляясь открытыми на нужных страницах, или же книги могут порхать по залу, словно уродливые летучие мыши.

Интервью не дадут расслабиться Рассказчику, ведь они потребуют от вас создать личность и сделать её непохожей на других вспомогательных персонажей. Конечно, вы можете черпать для них вдохновение из фильмов и других источников и имитировать исполнение ролей лишившихся близкого человека родственников, виновных в смерти призрака родственников или начинающих охотников за привидениями. (Только не копируйте игру актёра настолько точно, чтобы игроки догадались об этом. Это позволит всем не забыть об игровых переживаниях.) При изображении интервьюируемого учитывайте то, что он знает, и что готов рассказать при используемых персонажами методах (угрозы, взятки, призывы к доброте).

Поиск физических улик – наверное, наилучший способ для создания атмосферы и риска в истории с призраками. Как только персонажи приблизятся на определённое расстояние к якорю призрака, дух узнает об этом и будет начеку. Проявит ли он себя, зависит от личности призрака и действий персонажей, но могущественные духи могут вызывать «несчастные случаи» с помощью Телекинеза, заманивать персонажей в опасные ситуации с помощью Фантазма и различными другими способами использовать свои Нумина для угрозы – или помощи – незваным гостям. Подумайте, к примеру, что может произойти, если два призрака с противоположными целями разделяют один якорь, или их якоря находятся близко друг от друга. Персонажи также могут оказаться вовлечёнными в их противостояние. Призраки могут пытаться привлечь персонажей каждый на свою сторону, подстрекая живых оборвать связь соперника с этим миром.

Наконец, если позволить призраку говорить через медиума или через другие средства, такие как доска Уиджа, это даст возможность для медленного раскрытия информации (возможно по букве за раз) и осознания встречи с чем-то, находящимся

далеко за пределами человеческого понимания. Другой хороший способ общения с призраком – это автоматическое письмо, состоящий в том, что призрак вселяется в человека, и тот записывает слова духа. Захватчик может полностью взять тело под контроль, или же владелец тела может быть совершенно не осведомлён о собственной одержимости. В последнем случае, пишущая рука движется, словно сама по себе, и передаёт сообщение, о котором медиум абсолютно ничего не знает. Если вы играете роль медиума или в этой роли выступает ваш друг, отыгрывайте эту сцену при свечах. Это может произвести впечатляюще жуткий эффект на игроков.

Развязка

Когда персонажи считают, что собрали достаточно информации, чтобы что-то сделать с призраком, ваша история входит в стадию развязки. Персонажи могут планировать уничтожить якорь призрака, помочь ему завершить его земные дела или даже провести обряд экзорцизма, чтобы изгнать существо из мира живых. В любом случае, вы должны решить, сработает ли выбранный план действий, и как на него отреагирует призрак.

Если призрак склонен вредить людям, то ожидайте, что игроки выберут жестокий способ избавиться от него. Сжечь дотла дом, служащий якорем полтергейсту, или разбить урну с прахом обманщик – эти решения могут прекрасно удовлетворить игроков, чьи персонажи пострадали от потустороннего. Точно также может оказаться интересным получить зачарованное или благословенное оружие и просто вбить им призрака в забвение, однако дух может просто перепрыгнуть к другому якорю.

Если призрак, сознательно или бессознательно, хочет перейти на тот свет, то он, скорее всего, поможет персонажам. Но что, если призрак струсит в последний момент? Или что, если призрак просто водил персонажей за нос, чтобы направить к их собственному концу (смотрите «Неожиданные концовки»)?

Если призрак не знает о своём положении, он, вероятно, интуитивно поймёт, что происходит, когда персонажи предпримут последние необходимые шаги – разожгут огонь или начнут экзорцизм. Что он решит делать в момент раскрытия, когда он, наконец, осознает, что он снова будет мёртв, зависит от того, что вы считаете самым подходящим для истории, и от того, как персонажи проводили их расследование. Если призрак узнаёт об этом незадолго до того, как персонажи разрушат нечто ценное для него (якорь), он, вероятно, будет бороться всеми силами. Если он поймёт, что они пытаются выполнить его последние желания, то он, возможно, будет пассивно наблюдать или станет помогать им.

Сцена, в которой призрак направляется к своей окончательной судьбе, может быть ужасающим откровением адского огня и серы для убийцы, обречённого на вечные муки, или трогательным моментом, когда потерявшаяся и запутавшаяся душа наконец находит свой путь «домой». Последнее, что персонажи чувствуют или видят, должно подводить итог истории. Место может охватить чувство покоя, когда из него исчезнут все следы сверхъестественного. Или персонажи могут почувствовать, что что-то резко изменилось, словно призрак ушёл...но нечто иное теперь требует их внимания. Конец истории с призраками – это самая важная часть, в которой напомним, что дух – это всё что остаётся от человеческого существа, и только Господь может уберечь персонажей от такой судьбы.

Неожиданные концовки

Истории с призраками часто используют неожиданные повороты в конце, чтобы в последний раз заставить аудиторию ахнуть. В историях у костра рассказчик хватается слушателя с воплем «Бу!». В конце таких фильмов, как *Шестое чувство* и *Другие*, зрители понимают, что персонажи на самом деле являются неупокоенными мертвецами. Неожиданные концовки прекрасно подходят для историй с призраками, но осуществить их

в играх повествования может быть непросто. Игроки иногда чувствуют себя обманутыми, когда им сообщают информацию, которую они могли или должны были узнать, но ради неожиданного финала им это сделать не позволили. Кроме того, поскольку многие игроки смотрят на ролевые игры, как на упражнения в решении проблем (которыми они зачастую и являются), они могут предвидеть намеченный вами поворот до переломного момента. Наконец, поскольку планируемые события истории почти всегда плохо сходятся с настоящими её событиями, будет сложно спланировать неожиданную концовку, которая идеально впишется в остальную часть хроники.

Идеальный общий подход состоит в том, чтобы заранее знать, каким этот «поворот» может быть. Если игроки предвосхитили его по ходу истории, позвольте ему развиваться по максимуму, как если бы он с самого начала был намеченной концовкой. Игроки не знают, какова неожиданная концовка, и какова обычная развязка, так что если им удастся обнаружить что-то благодаря удаче или уму, позвольте им насладиться моментом.

Другой (и, вероятно, лучший) подход к неожиданным концовкам – придумать её к концу игры. Ваши игроки не смогут её предвидеть, потому что даже вы о ней ничего не знаете. Тогда вы сможете вписать сюжетный поворот в уже произошедшие события. Если вы быстро соображаете, то вы сможете придумать хороший сюжетный поворот, о котором игроки могли догадаться раньше, задумайся они об этом. Ладно, может этот подход и не совсем «честный», но ведь игроки об этом не узнают.

Краткая справка по призракам

Характеристики призраков

Атрибуты призраков напоминают те же, которыми обладают и живые люди, однако они сокращены до трёх основных категорий - Могущества, Грации и Соппротивления. Могущество отражает способность призрака влиять на природное окружение, начиная от метания объектов в перепуганных смертных и заканчивая раскрытием или вышибанием дверей. Грация отражает способность призрака взаимодействовать с элементами материального мира или манипулировать ими - например, замечать незваных гостей, вторгающихся в их "дом", или вселять ужас в сердца людей, окружая их угрожающими иллюзиями. Соппротивление отражает способность призрака противостоять силам, направленным на его изгнание или уничтожение, начиная молитвами экзорцистов и заканчивая благословенным оружием, способным причинить духу вред. Значения этих Атрибутов варьируются от 1 до 10, хотя только самые старые и могущественные призраки обладают показателями выше 5.

Призраки не могут приобретать Навыки или Преимущества, если только не захватят живое тело (см. ниже "**Нумина**"). Также они лишены Размера в стандартном смысле этого слова. Призраки состоят из духовной материи, именуемой эфемерой. Поэтому призраки обладают своеобразным "телом", которое, тем не менее, не обладает материальными свойствами - во всяком случае, при взаимодействии с живыми существами или физическими объектами. Чтобы рассчитать габариты этого нематериального тела, или Корпуса, следует взять за основу тот Размер, которым призрак обладал в момент смерти (в случае со взрослым человеком это значение равно 5). Именно очки Корпуса, а не Здоровья, отражают духовную целостность призрака. Очки Корпуса равны Соппротивлению + Размеру.

Смертные могут повредить Корпус призрака только благословенным или заговорённым оружием. Благословенные предметы, наделённые священной силой, наносят призракам аггравированный урон (см. ниже "**Благословенные предметы**"). Некоторые виды заговорённых предметов (наподобие заколдованной бейсбольной биты) наносят тупой урон, в то время как остальные (наподобие зачарованного меча) будут наносить летальные повреждения.

Защита призрака применяется против атак других призраков. Рейтинг Защиты определяется по самому высокому показателю Могущества или Грации призрака.

Когда призраки сталкиваются друг с другом или с другими духами в схватке, они наносят друг другу тупой урон (если только не обладают *Нумина*, которые позволяют им наносить и летальный, и даже аггравированный урон). Бросок атаки основывается на Мощности + Грации. Каждый успех наносит очко тупого урона Корпусу цели. Защита призрака применяется против атак других призраков.

Призраки восстанавливают Корпус за то же время, за которое смертные восстанавливают Здоровье (**см. стр. 261**). Если призрак утрачивает все очки Корпуса вследствие аггравированного урона, он разрушается навсегда.

Призраки обладают и другими характеристиками, напоминающими те, которыми наделены смертные. Инициатива призрака равна его Грации + Соппротивлению. Скорость равна Могуществу + Грации + 10 (фактор вида).

Как и живые люди, призраки обладают Нравственностью, Пороками и Добродетелями, отражающими те моральные принципы, которым бывший человек был привержен в момент смерти. Призраки способны дегенерировать подобно смертным (**см. стр. 132 Четвёртой Главы**), однако, в отличие от обычных людей, они не могут

восстанавливать утраченные значения Нравственности. Призрак не может развиваться и эволюционировать. Ему остаётся только терять свою личность с течением времени.

Призраки обладают Волей (Могущество + Сопротивление). Пункты Воли используются ими по той же системе, которой пользуются и смертные. Призраки восстанавливают Волю, действуя в соответствии со своими Пороками и Добродетелями, точно так же, как и живые персонажи. Вдобавок, они восстанавливают один бесплатный пункт Воли в начале каждого дня.

Наконец, призраки обладают очками Эссенции, которые можно вкладывать для активации Нумина. Эссенция большинства призраков измеряется по десятибалльной шкале, хотя по-настоящему древние духи могут обладать и более высокими значениями этой характеристики. Призраки восстанавливают по одному очку Эссенции за каждый день, проведённый возле своего якоря. Также они восстанавливают Эссенцию каждый раз, когда их вспоминают в мире живущих - например, когда кто-нибудь кладёт на их могилу цветы или, что ещё более важно, когда живой человек узнаёт в силуэте призрака его старую сущность. Рассказчик может наделять призрака дополнительными очками Эссенции всей раз, когда, по его мнению, настанет подходящий момент для *memento mori*².

Природа призраков

Даже будучи нематериальными духами, призраки существуют в физическом мире. Призраки, обладающие Грацией 1 или 2, могут следить только за территорией, окружающей их якоря (см. ниже), в то время как обладатели Грации 3 или выше могут выходить и за пределы этой территории почти с той же лёгкостью, с которой это делают обыкновенные люди.

Смертные неспособны увидеть или почувствовать призрака, пока тот не предпримет попытку манифестации (см. ниже). Даже осуществив манифестацию, призрак остаётся эфемерной, нематериальной силой, присутствующей в материальном мире. Призраки, обладающие Могуществом от 1 до 3, как правило, принимают форму тумана, испускающего потустороннее свечение, или простых шаров света. Могущество 4 или 5 позволяет им выглядеть столь же реальными и плотными, как и простые смертные - до тех пор, пока кто-нибудь не попытается их коснуться. Призраки могут беспрепятственно проходить через твёрдые объекты, даже осуществив манифестацию. Равным образом, они не могут трогать или использовать физические объекты, если только не обладают особыми силами, позволяющими это сделать (см. "**Нумина**"). Они иммунны ко всем типам физического ущерба и способны видеть и слышать с одинаковой точностью, вне зависимости от обстановки. Им неспособны помешать ни туман, ни бушующий ураган, ни кромешная темнота.

Якоря

Души умерших задерживаются в материальном мире лишь потому, что нечто притягивает их к нему подобно якорю, не позволяя им раствориться в загробном мире. У каждого призрака есть по меньшей мере один такой якорь, привязывающий их сущность к миру живущих. Особенно сильные духи могут обладать и множеством якорей. Количество и природа якорей зависит от личности умершего человека и обстоятельств его смерти. В большинстве случаев якорями становятся места или предметы, обладавшие огромным эмоциональным значением для человека, ставшего после смерти призраком. Пожилая женщина, которая была прикована к постели последние годы жизни, может быть и после смерти привязана к своей спальне или даже самой кровати. Мужчина, который

² То есть воспоминания о смерти (лат).

всегда брал с собой дорогие часы, куда бы ни направлялся, после смерти может начать одержимо гоняться за всяким, кому попадут в руки эти часы. Иногда призраки привязываются не к предметам, а к людям, игравшим в их жизни большую роль. Отец, последняя мысль которого была о благополучии его детей, может быть привязан к ним и после смерти. Женщина, убитая брошенным любовником, может обнаружить, что её тянет к нему после смерти из-за мучительной страсти, которую он испытывал по отношению к ней.

Даже в манифестированном состоянии призраки должны оставаться неподалёку от своих якорей. За каждое очко Могущества призрак может отдалиться от своего якоря на 10 ярдов. Таким образом, призрак, обладающий Могуществом 3, может отойти от якоря на 30 ярдов. Призраки, привязанные не к людям или объектам, а к определённым локациям, измеряют это расстояние относительно того места, в котором они умерли, или относительно границ здания. Призрак, обладающий Могуществом 3 и привязанный к особняку, может бродить по всему строению, но не сумеет отдалиться более чем на 30 ярдов от его внешней границы.

Якоря позволяют призраку с большей лёгкостью осуществить манифестацию - то есть проявиться в физическом мире. Если призрак находится в пределах одного ярда от своего якоря, он может манифестироваться автоматически (броска не требуется; см. ниже "**Манифестации**").

Если призрак располагает множеством якорей, он может перемещаться между ними ценой вложения одного пункта Воли, вне зависимости от расстояния, разделяющего эти якоря. Таким образом, отец, задержавшийся в мире живущих, чтобы следить за своими детьми, может перемещаться от одного ребёнка к другому, даже если они находятся на разных концах земного шара.

Если все якоря призрака изменяются (под воздействие освящения или экзорцизма; см. "**Взаимодействие с призраками**") или уничтожаются, призрак больше не может оставаться в материальном мире. Он переходит в мир духов без возможности вернуться назад.

Манифестации

Если призрак желает вступить во взаимодействие со смертными или с физическим миром, он должен осуществить манифестацию, сосредоточив всю свою сущность в зримую форму, которая обладает достаточной плотностью, чтобы позволить ему по-настоящему войти в мир живущих. Тем не менее, манифестация не обязательно делает призрака видимым. Разумные призраки могут манифестироваться и в невидимой форме, хотя их присутствие будет оставлять другие следы, которые могут заметить смертные. Примерами невидимых манифестаций могут служить холодные пятна, странные или особенно сильные запахи и усиления магнитных полей.

Некоторые области более подвержены влиянию сверхъестественной энергии, чем другие. Призраку куда легче манифестироваться на кладбище, чем в современной лаборатории. В качестве основного принципа можно считать, что места, в которых смертные часто выражают сильные эмоции - любовь, ярость, горе, страх, - создают условия, позволяющие призракам с большей лёгкостью переходить в физический мир. Стерильные, малоэмоциональные места или отдалённые области, в которых люди редко выражали какие-либо эмоции или даже не появлялись вообще, могут существенно усложнить призраку задачу перехода в физический мир.

Любопытно, что присутствие смертных создаёт кумулятивный эффект, который затрудняет призракам манифестацию. По всей видимости, этот феномен уникален для современной рациональной эры, в которой практически любой взрослый склонен относиться со скептицизмом к самой идее существования паранормальных явлений. Чем больше людей собирается в одном месте, тем сложнее призраку проявиться на их глазах.

Манифестация требует успешной проверки Могущества + Грации. В зависимости от места манифестации (см. таблицу) бросок может получить соответствующие бонусы или штрафы. Кроме того, если в области присутствует более одного смертного, каждый из них налагает кумулятивный штраф -1 на проверку манифестации. (Тем не менее, этот штраф не налагают другие сверхъестественные создания или существа, знакомые с миром духов. Их численность не влияет на способности призрака к манифестации). Если бросок успешен, призрак может войти в мир живущих до конца сцены. Он может по желанию принять видимую или невидимую форму, а также сохраняет возможность отменить манифестацию в любой удобный момент. Если бросок проваливается, призраку не удаётся манифестироваться, и он утрачивает один пункт Воли. Впрочем, он может предпринимать дополнительные попытки, пока у него остаётся хотя бы одно очко Воли. Когда его Воля иссякает, призрак больше не может предпринимать попытки манифестации до начала следующего дня.

Если призраку удалось войти в материальный мир, он может попытаться взаимодействовать с ним, общаясь со смертными (см. ниже "**Связь со смертными**") или используя возможности Нумина.

Связь со смертными

Даже в самых лучших условиях взаимодействие с живыми людьми представляет для призраков настоящее испытание. Только физическое тело может обладать голосовыми связками, способными к воспроизведению речи. Не обладая таким телом, призрак может только формировать слова ртом, надеясь, что смертный прочтёт слова по губам, или может попробовать передать сообщение жестами. Тем не менее, призракам трудно формировать сложные невербальные сообщения, используя язык жестов, поскольку им нужно всё время думать, как перевести свои мысли в физические движения. Если призрак предпринимает такую попытку, сделайте бросок Грации со штрафом -1 за каждое десятилетие, минувшее со дня его смерти. Если бросок не приносит успехов, призраку попросту не удаётся изобразить правильные движения или знаки так, чтобы их можно было понять. Тем не менее, элементарные знаки (попытка подзвать смертного к себе или указать ему на спрятанный предмет) не требуют никаких проверок.

Призраки, располагающие надлежащими Нумина, могут взаимодействовать со смертными и другими способами, от прямого ведения речи и записывания информации на материальных носителях до передачи визуальных образов.

Виды призраков

Привидения

Сущность: Привидения - самый распространённый тип духов, представителей которого можно встретить практически в любом древнем месте земного шара. Чаще всего привидениями становятся души тех, кто встретил внезапную и жестокую смерть или оказался заперт в материальном мире. Обычно такие призраки обладают способностями к запугиванию смертных, которые забрели в их пристанище.

Описание: Привидения могут проявляться в физическом мире совершенно по-разному, принимая форму двигающихся сгустков света или людей, которых практически невозможно отличить от живых. Нередко на их иллюзорных телах можно увидеть следы их смерти. Призрак убитого мужчины может носить костюм, забрызганный кровью. Жертва авиакатастрофы может быть обожжённой до неузнаваемости.

Советы Рассказчику: Привидения чаще всего привязаны к тем местам, в которых они покинули мир живущих, и появляются только тогда, когда повторяется время их преждевременной кончины (например, на закате каждой ночи). В некоторых случаях они не отвечают ни на какие попытки смертных вступить с ними в контакт, просто повторяя движения, сопровождавшие последние минуты их жизни. Тем не менее, некоторые привидения отличаются ужасающей агрессивностью и стремятся обрушить всю свою ярость на смертных, вторгнувшихся в их владения. В редких случаях привидения могут самостоятельно обращаться к смертным, пытаясь предупредить их об опасности или заставить кого-нибудь из них расследовать обстоятельства их смерти.

Атрибуты: Могущество 2, Грация 1, Соппротивление 2

Воля: 4

Нравственность: 7

Добродетель: Воздержанность

Порок: Зависть

Инициатива: 3

Защита: 2

Скорость: 13 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 7

Нумина: Выберите одно из трёх: Внедрение (запас дайсов 3), Электромагнитное искажение (броска не требуется) или Ужас (запас дайсов 3)

Полтергейсты

Сущность: Полтергейстами (то есть буквально "шумными призраками") называются духи, которые заявляют смертным о своём появлении при помощи необъяснимых звуков (топот ног, хлопанье дверей) и передвижения объектов, иногда - в достаточно агрессивной форме. Тарелки начинают летать по комнате. Ручки записывают в тетрадах и на обоях зловещие сообщения. В некоторых случаях смертным удаётся покинуть пристанище полтергейста только после того, как всё их тело покроется царапинами и следами от укусов.

В некоторых случаях полтергейстами становятся духи, научившиеся манипулировать физическим миром. В других ситуациях их активность сосредотачивается только на конкретном члене семьи (нередко на детях подросткового или школьного возраста), что позволяет предположить, что призрак удовлетворяет желание показать свою власть над слабыми.

Ссылки на страницы ссылаются на Книгу правил Мира Тьмы

Описание: Полтергейсты невидимы, и об их появлении становится известно только по свидетельствам о перемещении физических объектов. Впрочем, время от времени смертным удаётся заметить светящиеся шары или сияющие узоры в тумане, а иногда у них даже получается записать появление полтергейста на камеру, на которой он принимает расплывчатую гуманоидную форму.

Советы Рассказчику: Полтергейсты могут взаимодействовать с материальным миром, только перемещая объекты - как правило, неподвижные предметы наподобие тарелок, бокалов и мебели. Особенно могущественные полтергейсты способны воздействовать на людей напрямую, швыряя их от стены к стене, нанося удары или вцепляясь в их кожу невидимыми зубами. Такие призраки способны оставлять смертным сообщения, записанные тем или иным способом, однако они редко бывают заинтересованы в настоящем общении. Как правило, полтергейсты отличаются слепой яростью и звериной жестокостью, которая зачастую оказывается связана с появлением детей или подростков неподалёку от их пристанища.

Атрибуты: Могущество 3, Грация 3, Сопротивление 2

Воля: 5

Нравственность: 6

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 16 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 7

Нумина: Знак призрака (запас дайсов 6), Электромагнитное искажение (броска не требуется) и Телекинез (запас дайсов 6)

Обманщики

Сущность: Обманщиками становятся изобретательные, могущественные духи, пугающие смертных (или даже ставящие под угрозу их жизни) при помощи чрезвычайно правдоподобных иллюзий. Эти духи могут быть пережитками древних, более примитивных времён, в которые человечество поклонялось созданиям великой силы, способным манипулировать мыслями простых смертных. В редких случаях обманщиками становятся души волевых смертных, одержимые местью за преступления, некогда приведшие к их гибели.

Описание: Обманщики могут принимать практически любую форму по собственному желанию, превращаясь то в возлюбленного своей жертвы, то в отвратительного монстра. Тем не менее, часто они стараются и вовсе не показываться никому на глаза, полагаясь на иллюзии, которые могут варьироваться от очевидных и грубых (кровь, стекающая по стене) до изящных и грациозных (жертва не успевает заметить знак "Осторожно!" и вслепую шагает в шахту лифта).

Советы Рассказчику: Обманщики - великолепные антагонисты для классической истории с призраками. Они способны сплести любой образ, который может помочь им в использовании (или уничтожении) своих жертв. В отличие от привидений, обманщики могут напрямую обращаться к смертным по собственному желанию, оставляя им письменные сообщения, формируя пугающие иллюзии (пешеходный знак начинает включаться и выключаться с бешеной скоростью) или напрямую разговаривая с ними в своей иллюзорной форме. Во многих случаях эти призраки отличаются злобным нравом. Нередко они наслаждаются страхом и болью своих жертв, радуясь возможности отомстить за страдания, пережитые в прошлом. Некоторые из них направляют свои

способности на конкретных врагов. Призрак мальчишки, убитого полицейским, может выработать собственный метод возмездия по отношению к тем, кто лишил его жизни. Изредка эти духи проявляют даже доброжелательность, используя свои силы для защиты невинных или предупреждая их об опасности при помощи различных сообщений.

Атрибуты: Могущество 4, Грация 4, Сопротивление 3

Воля: 7

Нравственность: 4

Добродетель: Стойкость

Порок: Зависть

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 18 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 8

Нумина: Знак призрака (запас дайсов 8), Фантазм (запас дайсов 8) и Ужас (запас дайсов 8)

Узурпаторы

Сущность: Узурпаторы - чрезвычайно редкие и могущественные духи, способные захватывать тела живых людей. Практически всегда их отличает жестокий (кто-нибудь может сказать, что демонический) нрав. Они используют свои силы для того, чтобы удовлетворять физические желания, которые невозможно насытить, обладая лишь эфемерным телом. Также они нередко стремятся причинить своим жертвам как можно больше страданий.

Описание: Иногда узурпаторы выглядят как сияющие, прозрачные силуэты, витающие над телами своих жертв подобно неплотному дыму. На телах жертв, захваченных узурпаторами, иногда можно заметить следы сверхъестественного контроля. Их глаза становятся бледно-серыми, а кожа приобретает неестественный молочный оттенок. Иногда призрак оказывается достаточно опытным или могущественным, чтобы не оставлять следов своего присутствия в теле жертвы, хотя и ему бывает чрезвычайно трудно сделать это в состоянии ярости или отчаяния.

Советы Рассказчику: Практически все узурпаторы без исключения представляют собой воплощение зла, проникающего в тела беззащитных смертных для удовлетворения своих гнусных потребностей. Они любят дразнить своих жертв и, как правило, выбирают тех, кто сильнее других пострадает в результате их действий. Кроме того, мстительные узурпаторы часто пытаются захватить ближайшее доступное тело, если видят поблизости объект своего гнева.

Атрибуты: Могущество 5, Грация 4, Сопротивление 5

Воля: 10

Нравственность: 3

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 9

Защита: 5

Скорость: 19 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 10

Нумина: Контроль над животными (запас дайсов 9), Принуждение (запас дайсов 9), Речь призрака (запас дайсов 9), Одержимость (запас дайсов 9) и Ужас (запас дайсов 9).

Глава 1: Прах к праху

Автор Чак Вендиг

*Я покажу тебе нечто иное,
Нежели тень твоя утром, что за тобою шагает,
Или тень твоя вечером, что встает пред тобою;
Я покажу тебе страх в горсти праха.
– Т. С. Элиот, «Бесплодная земля»*

Обзор

Иногда умирают не только люди, но и места. Когда люди умирают и оставляют за собой незавершённые дела, иногда часть их души остаётся в виде призрака. Порой и у мест есть свои цели, и иногда они не достигаются, потому что место погибло слишком рано. В этом случае, часть духа местности остаётся здесь, подобно человеческой душе, и результатом становится то же самое: неупокоенный призрак.

Этот сценарий предназначается для того, чтобы взять горстку обычных смертных персонажей (членов семьи, отпускников или просто различных людей) и провести их через историю ужасов, происходящую в одном из городов-призраков Америки – опустевший горнодобывающий центр под названием Форт Ассампшен. Но этот мёртвый город покинут не всеми. Его дух остался, поглощённый безумием и невыпущенным гневом.

Эта история больше набор сюжетных элементов для создания собственного сценария, чем расписанный для вас сюжет. Вы можете использовать события так, как они представлены, или изменять их под нужды конкретных игроков или различные идеи.

Другие места действия

По умолчанию, местом действия в этой истории является Форт Ассампшен. Это город-призрак, расположенный где-то на американском Западе. Точное местоположение определяется вами. Он может находиться в Колорадо, Неваде, Техасе или в любом другом месте на Западе, которое кажется подходящим.

Тем не менее, вам, разумеется, никто не запрещает мыслить вне шаблона. Теоретически, события этой истории могут происходить в самых разнообразных и неожиданных локациях, и при этом сохранять свою атмосферу пугающего отчуждения и одиночества. Города-призраки больше распространены на Западе, но они есть во всех штатах и даже в других странах. Город-призрак на Востоке могло породить, например, разорение местного завода.

Вообще-то, никто и не говорит, что сеттинг обязательно должен быть покинутым городом. Это может быть отдельное здание (скажем, заброшенная фабрика, брошенная гостиница или признанный непригодным для жилья многоквартирный дом). Хотя подразумеваемый по умолчанию сеттинг – глухая сельская местность, вполне возможно сделать местом действия город. В большинстве крупных городов есть обветшавшие и опустевшие места – от разрушенного пожаром района складов до старых промышленных комплексов. Любое из них может подойти на роль «плохого места» со своими собственными призраками.

Изменение деталей сценария, чтобы он подходил выбранной вами локации, остаётся на ваше усмотрение. При условии, что ключевые элементы – что персонажи заперты в «мёртвом» месте, которое почему-то кажется «живым» – сохранятся, история может быть рассказана с практически любой точки зрения.

Мотивы

Для этого сценария игроки могут создавать персонажей, основываясь на множестве различных предпосылок, одни из которых требуют, чтобы персонажи знали друг друга, а другие нет.

Для игроков, желающих создать персонажей, уже знакомых друг с другом, есть несколько вариантов. В этой истории требуется, чтобы персонажи попали в покинутый город-призрак (и оказались запертыми в нём). Для такого сценария подходят несколько концепций. Персонажи могут быть:

- Членами семьи или друзьями, путешествующими вместе во время отпуска. Возможно, они слишком сильно отклонились от автострады в поисках бензина или достопримечательностей и наткнулись на город-призрак.
- Группой родственников или друзей, переезжающих через всю страну. Возможно, эта группа искала достопримечательности в стороне от обычных маршрутов, но скорее всего они были в поисках бензина, еды или жилья.
- Группой репортёров, журналистов или других представителей СМИ, собирающихся выпустить книгу, репортаж или документальный фильм о городах-призраках Америки (Форт Ассампшен был лишь одной их остановкой среди многих).

Также вы и ваши игроки можете захотеть начать игру с участием персонажей, никогда не встречавших друг друга. Такие разрозненные группы, вообще говоря, довольно характерны для историй ужасов (взгляните, например, на фильмы *Идентификация* или *12 разгневанных мужчин*) и способствуют интересным конфликтам и развязкам истории. У игроков для выбора есть несколько вариантов создания персонажей:

- Путешественники приходят в город порознь, собираются вместе с пугающей синхроничностью и в течение нескольких часов оказываются запертыми в нём. Возможными приманками для них может быть соблазн остаться на ночь в мотеле, хороший обед или даже странное сочетание пропущенных поворотов и неверных дорожных указателей.
- Возможно, что каждый из персонажей ищет кого-то (друга, близкого человека или даже старого врага), кто пропал без вести – и расследования привели их всех в город-призрак.
- Ради большей жути пусть персонажи заснут у себя дома, а проснутся в городе-призраке, абсолютно не представляющие где они и как они сюда попали. В дальнейшем всё станет ещё более жутким (вероятно, когда они увидят могилы на кладбище): все персонажи окажутся потомками людей, умерших в этом городе почти столетие назад.

Вступление

В каждой истории есть вводные события, втягивающие персонажей в действие.

Попадание в город

Персонажи должны как-то попасть в Форт Ассампшен. Основная идея состоит в том, что сам город бессознательно притягивает их, изголодавшись по присутствию живых

существ. То, как именно он будет их заманивать, зависит от вас. Скорее всего, персонажи придут в город по своей воле. Отпускники могут увидеть странный, проржавевший указатель на автомагистрали, сообщающий, что «До Форт Ассампшена всего 17 миль!», и целенаправленно поехать туда, в смутной надежде на развлечения. Более пытливые персонажи (такие, как упомянутые выше репортёры или люди, ищущие пропавших близких) могут прийти в город в попытке докопаться до правды.

Не важно, каким способом, но город привлекает персонажей так, что они этого не осознают, что значит, что некоторые могут попасть в Форт Ассампшен совершенно случайно. Тёмное влияние города простирается поразительно далеко, и он может с лёгкостью (вероятно, используя Нумен Фантазм; **World of Darkness Rulebook**, с. 212) изменять дорожные знаки или указатели дорог, чтобы заставить персонажей думать, что они на правильном пути. На самом деле, они направляются по тупиковому участку трассы прямо к Форт Ассампшену. Если вы не хотите пока что вмешивать город, то тогда возможно, что персонажи просто ошиблись и случайно приехали в него, вероятно, свернув не туда.

Хотя это не обязательно, но рекомендуется, чтобы персонажи пришли в Форт Ассампшен днём. Город в это время может казаться немного жутковатым и тревожащим, но не так явно. Появление персонажей в дневное время позволит истории постепенно развиваться в историю ужасов. После захода солнца у персонажей, скорее всего, останется немного света. Это как раз подойдёт для пробуждения чувства изолированности и беспомощности.

Застрявшие

После того, как персонажи окажутся в городе-призраке, сюжет требует, чтобы они застряли в нём. (История не получится особо страшной, если у персонажей останется возможность в любое время просто сесть в машину и уехать.) То, как они окажутся заперты, зависит от вас. Это может быть результатом мелкой, рутинной помехи. Допустим, у машины кончился бензин или лопнула шина из-за наезда на острый камень. Крупные события также могут оставить персонажей в городе. Это может быть всё, что угодно от разрушившегося моста через ущелье до песчаной бури, загнавшей группу в укрытие.

Кроме того, у самого города есть силы для удержания персонажей. Использование Нумена Электромагнитное искажение (**Мир Тьмы**, с. 211) выведет автомобиль из строя, а Фантазм покажет персонажам (пусть и лишь иллюзию), что мост разрушен, или что упомянутая выше буря не позволит им покинуть город. Наконец, живущий в городе Донни Притчард (см. с 46) может попытаться задержать персонажей. Он может прострелить им шины, или действовать незаметней и раскидать гвозди или другие острые предметы по дороге.

За исключением самых радикальных причин застревания, персонажи, возможно, не захотят сразу покинуть город. Город-призрак на недолгое время может показаться привлекательным достаточно, чтобы потратить час или два на его исследование. Такие места, как старая церковь, почта и дом фермера, могут захватить внимание одного или всех персонажей.

Разумеется, сразу или со временем, кто-нибудь из персонажей захочет во что бы то ни стало уйти из города. Безусловно, они не смогут уйти, но вы будете идти по острию ножа, проясняя для них этот факт. Вы вряд ли захотите прямо сказать игрокам, что их персонажи не могут уйти – игроки стоят у руля, и им следует позволить любые попытки выбраться, какие они захотят. Поэтому, вы можете сделать эти попытки кажущимися возможными, но при этом неприятными. В конце концов, прогулка длиной в десяток или больше километров под палящим солнцем пустыни (или по холодной ночной пустыне) занятие опасное, тем более, ведь рано или поздно сюда приедет какая-нибудь другая

машина, верно? (Неверно, но персонажи этого не знают.) У путешественников также могут быть свои запасы еды (или они могут найти еду в городе – старые консервы или бутылки содовой в доме фермера или спрятанные припасы Донни), которые позволят им чувствовать себя достаточно удобно, чтобы покорно ждать помощи, которая со временем должна прибыть.

Или вы можете прибегнуть к более крутым мерам, чтобы помешать сбежать персонажам. Дороги образуют петли или кажутся прямыми, но при этом они как-то приводят путешественников назад в Форт Ассампшен. Или вы можете поставить физические преграды – пылевую бурю, ливневый шторм, разрушенный мост – упомянутые выше, чтобы оставить персонажей запертыми в городе.

Или вы можете позволить персонажам покинуть город. Пусть километров через 20 от города их подберёт дальнобойщик. Но тогда вам придётся ввести причину для возвращения в Форт Ассампшен. Ею могут быть потерянная ценная вещь, оставленный член семьи или постоянные кошмары, которые, похоже, зовут персонажей вернуться в это место.

В начале

У этого сценария гибкий график, зависящий в основном от того, когда персонажи почувствуют себя в достаточной опасности или найдут в себе достаточно любопытства, чтобы предпринять шаги в изучении Форт Ассампшена. Ниже представлены некоторые идеи мелких, но всё же настораживающих, начальных событий, ведущих к большей истории. Предполагается, что эти эпизоды произойдут в течение первых дня и ночи и второго дня, тогда как более крупные события (описаны ниже) начнутся на вторую ночь в городе. Но если вы считаете, что персонажам нужны причины повесомее, чтобы сохранить их интерес к этому месту, то вы можете ускорить развитие событий.

- Персонажи находят признаки присутствия Донни Притчарда. Вероятно, они не видят самого Донни, а находят какие-то намёки на человеческое присутствие. Персонажи могут найти его запасы еды (и, возможно, полупустую коробку с патронами .30-30) в одном из заброшенных зданий. Или могут всплыть менее очевидные признаки, такие как отпечатки ног (заставляющие их задуматься, не являются ли эти следы очень старыми или вообще их собственными) или разбросанные по городу шарики сухого табака.

- Во время своей первой бессонной ночи персонажи слышат далёкие визги и хрюканье десятка или больше свиней. Звуки идут со стороны дома фермера и загона на его заднем дворе. Но когда персонажи приблизятся, звуки прекращаются и никаких животных не видно. (Для повышения уровня страха, при успешном броске Сообразительности + Самообладания персонажи заметят тени в темноте, похожие на свиней. Если посветить на них, то силуэты сразу же исчезнут.) Свиньи находятся во владении Свиновода (с. 37).

- Персонажи сталкиваются со странными – и полностью материальными – животными. Возможно, после исследования одного из горстки оставшихся сооружений в городе, персонажи выйдут наружу, где их встретят несколько десятков крупных воронов или грифов, которые, похоже, ждут их выхода из здания. Кроме того, пустыня является домом для койотов, многие из которых по ночам рыскают по границам города. Кажется, что их глаза светятся неестественным красным светом. Но эти койоты не нападают на персонажей, если только их не спровоцировать. Другие подобные события могут включать нашествие мух, обрушивающихся на город на пять или 10 минут, похожее ночное нашествие летучих мышей, или несколько гремучих змей, ползущих вместе (чего змеи, обычно, не делают).

- В какой-то момент из первых 24 часов персонажи слышат, как в здании школы тихо плачет ребёнок. Персонажи, осматривающие школу снаружи, могут заметить кого-то в одном из разбитых окон, кто быстро исчезает. (В идеале, его видит только один

персонаж, а остальные либо не видят, либо отсутствуют.) Внутри однокомнатной школы персонажи находят лишь пустые и развалившиеся парты. Чтобы ситуация стала более жуткой, можете решить, что кто-то написал на партах несколько плохо написанных от руки посланий, таких как «Добро пожаловать домой» и «Дети мои».

- Исследующие город персонажи скорее всего наткнутся на кладбище на другом конце города. Кладбище возвышается на небольшом поросшем кустарником песчаном холме. На нём 53 надгробия, каждое из которых представляет собой всего лишь большой камень с высеченными на его плоской поверхности именем и датами. Но одна могила в дальней части кладбища отличается от других. У неё есть настоящее надгробие (пусть и небольшое и осыпающееся), и на нём имя Эсми Притчард и даты жизни и смерти 1890 – 1919. Успешный бросок Сообразительности + Расследования может позволить персонажам заметить, что на большинстве надгробий (как минимум, на 80%) датой смерти стоит 1919 год. Кроме этого, на каждом таком надгробии (кроме принадлежащего Эсми Притчард) под именем и датами нарисовано слово. Это либо «Убийство» либо «Самоубийство». Подсчёт выявит 33 убийства и семь самоубийств. Персонажи, исследующие кладбище, могут также испытать странные ощущения, свидетельствующие фактически о начинающейся болезни. У персонажей может давить в груди, кружиться голова, появиться кашель или у них может даже появиться жар или позывы к рвоте. Эти симптомы ослабнут примерно через 20-30 минут после ухода с кладбища. Они – остаточные призрачные проявления чумы, нависшей когда-то над городом.

- Офис шерифа может дать дополнительные подсказки о том, что случилось с городом. При первом осмотре персонажи заметят, что здание состоит из небольшого кабинета с письменным столом и старым сейфом, того, что похоже на обветшалый зал суда (с не более, чем шестью-семью местами, включая место для судьи) и двух камер с проржавевшими решётками. Можете добавлять любые детали, которые сделают это место как можно более зловещим: следы ногтей или отпечатки рук на стенах камер, отражение чьего-то лица в одном из окон (на самом деле оно принадлежит призраку шерифа Притчарда) или просто запах гниения и разложения.

Важные зацепки в офисе шерифа не очевидны и даже более того – находятся под ним. Под столом шерифа есть деревянный люк, скрытый тенью. Если персонажи найдут его сейчас – замечательно. Если нет, то можете привести их к нему позже с помощью видения или сделанного ими броска на Сообразительность + Расследование. Материальные подсказки, сообщающие о наличии люка, могут включать очертания его самого или различия в толщине слоя пыли и песка под столом. (Или же, вы можете раскрыть существование этой комнаты позже, выявив люк благодаря долгому поиску или закатившемуся под стол кольцу/часам/монетке персонажа.)

«Комната» под люком едва ли на неё тянет. Это всего лишь углубление в земле размером с человека, выкопанное шерифами прошлого как убежище на случай побега преступников или начала беспорядков. В нём персонажи находят человеческий скелет, одежду которого теперь уже не узнать. Но можно узнать прикреплённый к ней значок-звезду. (Это скелет шерифа.) в его правой руке лежит пятизарядный револьвер .32 калибра

Здания

В большинстве городов-призраков сохранилось лишь небольшое число построек, и Форт Ассампшен не исключение. В городе есть, возможно, 5–12 обветшалых зданий и множество руин. Многие из этих зданий выстроены в остатки «главной улицы». Они включают церковь, здание школы и офис шерифа. Вне города сохранился дом фермера, а в противоположной от него стороне находится кладбище. Также есть остатки старого форта (от него и возникло название города). Этот пограничный форт когда-то был построен почти лишь из одних деревянных столбов. Он уже давным-давно перестал быть нужен, и многие его части пошли на постройку самого города. Включение любых других зданий остаётся на ваше усмотрение.

с откидывающимся стволом. Рот скелета открыт, а на верху черепа зияет дыра.

В левой руке скелета книга. У неё потрёпанные и истлевшие страницы. Если её поднять, то страницы выпадут из переплёта. Книга окажется журналом записи преступлений, перечисляющим редкие преступления в Форт Ассампшене, происходившие с 1910 по 1919 годы. Вплоть до самого её конца преступления были обыденными (кража налобного фонаря, пьяные драки, мошенничество). В конце шериф вносит свои личные записи и коротко рассказывает о «насильнике-дикаре» и о «чуме», которая, похоже, была у всех. Последние, неразборчиво написанные шерифом слова примерно такие: «Этот чёртов дикарь проклял нас всех, даже Эсми, этой заразой. Он упокоился в аду, но теперь он утянет за собой нас всех. Мне пришлось сделать то, что пришлось, для того, чтобы всё исправить. Теперь мне осталось сделать только ещё одно дело. Упокой Господь наши измотанные души». (Полную историю шерифа Притчарда смотрите ниже.)

Кошмары

Последний вариант, который вы можете использовать, чтобы создать напряжение на раннем этапе, это столкнуть персонажей с дурными снами или снами наяву. Заметим, что эти кошмары не лежат в основе какой-либо механической системы; они не прерогатива призраков или городов-призраков, а просто повествовательный инструмент, который вы можете использовать для сообщения скрытых подсказок о текущей ситуации и для усиления страха у персонажей. Образы кошмаров могут быть навеяны любыми сюжетными зацепками и элементами истории из этого сценария. Советуем вам придумывать свои собственные видения, главное, чтобы они не раскрывали напрямую подлинные сведения. Любые подробности, относящиеся к делу, надо раскрывать через намёки или маскировать метафорами. Примеры видений включают:

- Горожан, линчующих темнокожего мужчину (возможно, индейца). Большой клубок из мух и личинок извергается из его рта перед тем, как он падает и его шея ломается.
- Сон, наполненный тьмой и какофонией звуков, меняющихся от визга свиней до детских криков и сильного кашля.
- Форт Ассампшен, показанный таким, каким он был раньше, до того, как время и смерть превратили его в руины. (Но, даже в этом видении, город должен выглядеть не живым, а уже переживающим упадок, с покрывающей всё серой пеленой.) На улицах города никого не видно, и многие двери помечены красным символом Х.
- Быстро сменяющиеся изображения нескольких мужчин, женщин и детей, застреленных в голову. Подобно бою барабанов, эти изображения плотно укореняются в голове. Вы можете сделать этот кошмар беззвучным или же подкрепить рассинхронизированными звуками выстрелов.

Чего хочет город?

Как призрак, Форт Ассампшен сам является уникальным персонажем. А все персонажи чего-то хотят. Так что же такого хочет город?

Не забывайте, что это не призрак человека. Душа города – это в буквальном смысле душа места. Хотя иногда он мыслит схоже со смертными из-за живших здесь десятилетия назад множества людей, в конечном счёте он мыслит сложнее человеческих существ. Город, вероятно, не знает, чего он хочет, но это не значит, что у него нет стремлений и желаний.

Желание Форту Ассампшену должно вызывать и ужас и понимание. Его основная потребность – вызывать страх и смерть, потому что он понимает их лучше всего и может с

лёгкостью порождать их. Фактически, город буквально питается ими, получая один пункт Эссенции, когда ему удаётся напугать живого. (См. с. 44 для большей информации об этом явлении.) При этом город вызывает страх и боль скорее инстинктивно, чем осознанно.

Чего ещё хочет город? Он хочет либо упокоиться с миром, либо расцвести снова. И то, и другое непросто осуществить, и сам город плохо представляет, как это сделать. Если персонажи стремятся выполнить какое-то из этих желаний, то обратитесь к «Наведение порядка».

Вне города

Будут ли они искать подходящий выход, или просто исследовать окрестности (или, в зависимости от точки зрения, стены своей клетки), персонажи наверняка забредут за пределы города. Естественно, персонажи могут найти всё, что вы захотите, но два конкретных места особенно важны.

Первое – это серебряный рудник Бэбихэд, расположенный рядом с пересохшим ручьём под названием Бэбихэд-Крик. Вход в рудник представляет собой полуразвалившуюся пристройку с односкатной крышей из жестяных листов и рушащихся деревянных балок. На двери в рудник стоит проржавевший замок – и этот замок сломан и открыт. Проникновение в рудник дело рискованное. Не считая того, что там царит абсолютная темнота, чтобы спуститься в него, придётся либо воспользоваться лифтом с заводной рукояткой (это ржавая, вызывающая приступы клаустрофобии кабина, которая может выдержать только двух-трёх человек из-за тяжёлой сломанной вагонетки внутри), либо спускаться в шахту лифта по прогнившей деревянной лестнице. Сам рудник – это переплетение неосвещённых туннелей, шахт, завалов и разрушенных путей для вагонеток. (Многие из этих черт описаны на с. 41.) Персонажи могут найти – если они зайдут в самую глубь рудника – стену из плотно уложенных камней, которая, если её разрушить, позволит пройти к небольшой нише со скелетом, чьи стены исчерчены прожилками чёрного камня. Призрачная надпись на ближайшей стене, сделанная из сухой красно-чёрной субстанции, гласит: «Здесь лежат проклятые кости насильника Блуждающее Облако». (См. с. 39 для большей информации по останкам Блуждающего Облака в качестве якоря для духа города.)

Вторая вещь, которую персонажи могут найти примерно в миле от города, это пикап «Isuzu», накрытый брезентом и небрежно спрятанный за деревьями и кактусами. На нём нет номерного знака, и нет удостоверения в кабине. Двери не заблокированы, а багажник и пассажирское сиденье заполнены припасами. Они включают в себя еду, которая не портится в тепле, патроны для винтовки .30-30, спальный мешок, несколько комплектов одежды на взрослого мужчину, верёвки и другие самые разнообразные вещи. Это, разумеется, пикап Донни Притчарда. Ключи от машины у него. Так как он поклялся служить городу, тот позволяет ему приходить и уходить. Поэтому он может выбираться во внешний мир, покупать еду и боеприпасы, и возвращаться назад.

Персонажи могут попробовать завести пикап без ключа (бросок Сообразительности + Ремесло + любые бонусы за использование инструментов). Если у них получится, то, скорее всего, сам Форт Ассампшен или Донни попытаются остановить их, вероятно, используя описанные выше способы, чтобы не позволить персонажам уйти. (Донни, например, может прострелить шины, а город может использовать Фантазм, чтобы заставить персонажей въехать в овраг и застрять там.) Даже если персонажи не столкнутся с таким сопротивлением, ехать через пустыню всё равно нелегко. Подобное действие требует броска Сообразительности + Вождение, со штрафом -3 из-за плохих условий движения.

Сам пикап достаточно далеко от города, чтобы персонажи могли почувствовать, что если продолжать идти, то они куда-нибудь доберутся. Но дальнейший путь окажется

серьёзным испытанием. Дальше пикапа нет почти ничего, кроме камней, гигантских кактусов и множества пыли и грязи. Персонажи, пытающиеся зайти очень далеко, могут использовать бросок Интеллекта + Выживание, чтобы найти дорогу назад (или чтобы найти еду или убежище). Возможно, вам даже понадобится прибегнуть к правилам по Истощению (**Мир Тьмы**, с. 175), Усталости (с. 179) и/или Экстремальным температурам (с. 181).

Завязка

На данном этапе, до которого после застревания в городе должны пройти минимум целые сутки, с персонажами случаются ещё более худшие вещи, когда их окружение полностью осознаёт их присутствие. Город активно старается повлиять на прибывших, будь то попытки общаться или причинить им вред – а, скорее всего, и то и другое вместе. На этой стадии персонажи не должны особо догадываться, что сам город является призраком. Дух Форт Ассампшена заявляет о себе через «призраков-посредников» (смотрите ниже). Персонажи, скорее всего, предположат, что проблема именно в них, а не в самом городе.

Вероятно, персонажи также захотят убраться от города как можно дальше. Как и раньше, не останавливайте их от этой попытки, а сделайте её крайне сложной. Используйте те же самые препятствия, что были описанные ранее, или, возможно, вы захотите использовать другие варианты. Может быть, если уйти слишком далеко от города, то нападут те красноглазые койоты, или солнце будет палить так сильно, что у персонажей закружится голова, а их кожа покроется волдырями.

Персонажи, скорее всего, будут использовать всевозможные уловки, чтобы оставаться в безопасности и здравом уме. Не стесняйтесь потворствовать таким попыткам, но вознаграждайте их лишь ограниченными результатами. Есть ли у персонажа сотовый и работает ли он? Наверное, но только ограниченно. Разговоры полны помех и часто прерываются, и каждый раз, когда персонаж сообщает кому-то своё местоположение, его собеседник заявляет, что он не может разобрать название. Радио в машине персонажей может работать, но, опять же, только временами. Собственно, то же самое и с любым электронным устройством, даже с фонариками и GPS-навигаторами. А что случится, если персонаж с высоким значением Ремёсел починит машину? Пусть он это сделает. Когда машина выедет из города, она снова сломается, или, что ещё более странно, дорога приведёт персонажей назад в Форт Ассампшен. Большинство их попыток должно указывать на единственный факт: группа безнадёжно застряла здесь. Если персонажи намереваются выбраться отсюда с невредимыми телом и психикой, то им придётся выяснить, что здесь происходит, и попытаться это прекратить.

Призрак шерифа Притчарда

По прошествии первого дня, объявляется единственный человеческий призрак в городе (т. е. не один из призраков-посредников Форт Ассампшена). Это дух шерифа Дайера Притчарда – последнего выжившего обитателя города. Вернее, он был им до того, как выпустил себе пулю в рот.

История шерифа по большей части также и история города; оба они неразрывно связаны.

Форт Ассампшен достиг своего расцвета в начале 20 века. Он мог похвастаться населением в 200 человек, работавших на относительно преуспевающем руднике (серебряном руднике Бэбихэд, расположенном примерно в двух милях к югу от города). Притчард стал шерифом в довольно молодом возрасте 22 лет. После этого он повстречал свою будущую невесту, пятнадцатилетнюю девушку по имени Эсми. У них появился

ребёнок, который со временем оставил город, чтобы работать над строительством нефтяных скважин в сотнях миль отсюда.

В последующие 20 лет город переживал неуклонный спад. Все достигнутые им успехи оказались недолговечны, поскольку серебряные жилы истощились. И уж точно не способствовали процветанию засухи и пылевые бури. Население сократилось до четверти от первоначального и больше не восстанавливалось.

Во время упадка, мало кто из горожан хотел работать в руднике, поэтому за несколько недель были наняты чужаки, в основном китайские иммигранты и перемещённые индейцы. Одним из этих индейцев был кайова по имени Генри Блуждающее Облако, у которого вскоре произошло недолгое свидание с женой шерифа. Притчард узнал об измене Эсми, но не смог поверить в её добровольное участие в этом, и решил, что она была «изнасилована дикарём». Так что он привел под дулом пистолета Блуждающее Облако в самую глубокую часть рудника, пристрелил его и закрыл тело за самодельной каменной стеной.

Всего через месяц после этого необычная вспышка оспы поразила Форт Ассампшен. Кое-кто её избежал, но большинство было заражено. Что интересно, болезнь поразила Эсми Притчард, но не её мужа. Некоторые умерли от болезни, но большая часть умерла от рук шерифа Притчарда. Не желая видеть, как его город бессмысленно страдает, и веря, что оспа была проклятием от осуждённого им человека (так ли это было на самом деле – зависит от вас), одной ночью Притчард обошёл город, стреляя в его жителей. Некоторые боролись с ним, а немногим удалось избежать его выстрелов. Кое-кто сам убил себя. Но большинство погибло от пуль шерифа.

Но свою жену Притчард не пристрелил. Он задушил её голыми руками, считая, что это был самый «нежный» способ, которым он мог отправить её к создателю. Вскоре после этого шериф оставил последнюю запись в своём журнале, заполз в убежище под своим столом и застрелился.

Ключевым фактом к пониманию жизни Притчарда было то, что он любил город, его жителей и отказывался ставить на них крест. Впрочем, ничего из этого не помешало его невероятной ненависти и ревности. Достаточных, чтобы он начал убивать из злобы или «доброты».

Сейчас важно то, что со смертью Притчарда его любовь к городу также исчезла, сменившись искренним отвращением к Форт Ассампшену. Его призрак не очень-то способен на рациональное мышление, и он относится к городу, как к прибежищу болезни и смерти.

Что это означает для персонажей? Скорее всего, вначале Притчард постарается их отпугнуть. Но, разумеется, персонажи застряли здесь и не могут уйти. Если они будут придерживаться линии поведения, которая, похоже, каким-либо образом поможет городу (например, попытаются восстановить его или заберутся в рудник, чтобы найти кости Блуждающего Облака), то шериф может пытаться в открытую вредить персонажам. Другие варианты включают:

- Шериф смотрит на персонажей, как на возможность положить, наконец, городу конец. Он может попытаться повлиять на них своими Нумина (Принуждение или Знак призрака) в надежде, что они разрушат оставшиеся здания. Или же он может быть против таких мер, поскольку город является одним из его якорей. Он даже может прибегнуть к такой раздражающей практике, как вдохновить вначале персонажей уничтожить город, а затем мешать в этом и пытаться им навредить.

- Каждый раз, когда появляется один из «призраков-посредников» города, шериф может появиться вслед за ним, так как он, вероятно, будет стремиться к уничтожению этих призрачных марионеток. Но это столкновение не должно быть видимым сражением духов; персонажи не должны видеть такие очевидные проявления сверхъестественной битвы. Такие сцены должны отыгрываться тоньше. Призрак-посредник, перед тем как закричать в агонии и дематериализоваться, делает загадочный комментарий вроде «Он

идёт за мной!» или «Он снова нас всех убьёт!». После этого игроки могут сделать успешный бросок Сообразительности + Самообладание, чтобы персонажи заметили мелькнувшее отражение лица шерифа в ближайшем окне, на наручных часах или в линзах солнечных очков.

- Притчард может попытаться настроить персонажей друг против друга. Он может выбрать одного из них, чтобы восстановить против остальных, в своего рода повторе (или издевательстве) того, как он убил оставшихся горожан. Шериф, скорее всего, выберет того, кого посчитает самым слабым, и сосредоточится на том, чтобы вызвать у него паранойю и страх. В этом немалую роль сыграет применение Принуждения и Внедрения. Но их использование должно быть недолгим. Чрезмерное использование этих сил ослабит эффект. Притчард осознаёт, что для того, чтобы сломить волю персонажа, нужна незаметность. Соответственно, затронутых игроков надо мотивировать к отыгрышу развивающейся паранойи. Если жертва игнорирует или не поддается усилиям Притчарда, то её игроку, возможно, придётся потратить пункты воли, чтобы отразить эту негибкость.

То, как игроки отреагируют на шерифа, зависит только от них. Если они захотят общаться с ним, то будет ли от него какой-либо ограниченный отклик? Или он будет только угрожать и пытаться навредить им? Если они постараются уничтожить его в ответ, то это, вероятно, потребует повреждения или изменения его якорей. (Эти якоря и советы по их обнаружению находятся на с. 39.)

Ещё один важный вопрос – как шериф Притчард взаимодействует со своим живым потомком Донни? Есть два варианта. Шериф скрывается от Донни, признавая, что тот его кровный родственник, и веря, что в любых ошибочных решениях, принятых Донни, виноват сам город. Или же шериф может активно противостоять Донни, считая действия своего родича невольным предательством, и делая всё возможное, чтобы помешать его действиям (что может даже означать помощь персонажам). Большинство событий в истории должны приводить в движение персонажи и игроки, но если событиям нужен толчок, то конфликт двух Притчардов может предоставить ещё одну тайну.

Если каким-то образом персонажи разберутся с шерифом преждевременно, как-то избавившись от его влияния или ослабив его присутствие, то он сможет узнать, что здесь действует не только неупокоенный дух Притчарда. Он может исчезнуть, но город усилит нападения на персонажей. Очевидно, это означает, что они ещё не со всем разобрались.

Небесное покровительство

В этой истории предполагается бросить персонажей на призрачную сторону Мира Тьмы, не оставив им практически никакой сверхъестественной помощи. Персонажам, как уязвимым человеческим существам, предполагается победить благодаря своей воле и хитрости, а не магическому оружию или *deus ex machina* («помощи свыше»).

Вместе с тем, всегда есть возможность, что персонажи не смогут справиться с ситуацией, или что вы намереваетесь персонажам, что сверхъестественное бывает не только злым, но и добрым (хотя такое реже встречается). Потому вы можете захотеть где-нибудь посередине игры вооружить персонажей освящёнными инструментами. У вас есть множество вариантов для выбора. Возможно, церковь окажется местом, в котором персонажи недоступны силам призраков. Возможно, в церкви персонажи обнаружат описание ограждающего или изгоняющего ритуала (скрытого в прогнившем псалтыре или закопанного под полом). Возможно даже, что этот ритуал существует из-за того, что кому-то давно пришлось изгнать дух Генри Блуждающее Облако, и он использовал те благословенные инструменты для этого. Или же, в церкви находится крест или какая-нибудь другая реликвия (возможно, бедренная кость мексиканской монахини?), с помощью которой можно нанести вред призракам. Правила по экзорцизму, барьерам и атаке призраков мистическим оружием смотрите в, с. 213.

Донни Притчард

Донни – самый что ни на есть настоящий и живой обитатель Форта Ассампшена. В качестве антагониста Донни служит нескольким целям. Донни накладывает на происходящее иллюзию человеческого происхождения, позволяя персонажам интерпретировать ситуацию, используя его как пробный камень. Персонажи могут вначале предположить, что источник кажущихся сверхъестественными событий – на самом деле всего лишь обычный сумасшедший шутник. (Но эта мысль не должна ослаблять страха персонажей. Быть запертым в заброшенном городе с возможным маньяком ничем не лучше, чем с призраками или монстрами.) Однако, со временем персонажи встретятся с тем, что нельзя объяснить через Донни, и им придётся пересмотреть ситуацию с Донни, как часть сверхъестественного.

История Донни довольно проста. Он кровный родственник – отстоящий на несколько поколений – шерифа Притчарда и учительницы Эми Притчард. Ему 30, и он прожил жизнь, полную удручающих результатов и необоснованных планов. В целом, он неудачник, отчаянно нуждающийся хоть в какой-нибудь цели в жизни.

У Донни всю жизнь были кошмары о Форт Ассампшене. Вначале он не понимал, что он именно видел, у него просто были видения о боли и страданиях в каком-то глухом месте. С каждым годом сны становились всё хуже, пока не стали невыносимы, и Донни редко мог проспать дольше часа, не проснувшись в пропитанных потом простынях. Следуя подсказкам и образам, собранным из видений, Донни смог попасть в Форт Ассампшен.

После этого, город стал постепенно раскрывать себя Донни, медленно подрывая его нестойкий разум (смотрите врезку по возможному Нумену Сведение с ума). Помимо того, чтобы уничтожить вменяемость Донни, город использовал свои силы, чтобы показать, что Донни был «избран» для помощи ему. Донни частично понял, что он должен был сделать, но с этой работой один человек бы не справился. (В итоге, даже он осознал, что у него нет многих существенных способностей, необходимых в жизни.) Город обещал помочь.

Донни уже больше года прожил в городе. Это место позволит ему уходить за припасами, и он «планирует» со временем посетить застрявших здесь людей, чтобы задействовать их в своей миссии. Он расставлял ловушки, искал хорошие позиции для стрельбы (которые дадут ему бонус +1 или +2 при стрельбе из винтовки) и очень мало спал.

Решите, насколько Донни психически ненормален. Подразумевается, что тьма внутри него довольно сильна, исходя из того, что персонажи не первые, с кем он имеет дело. Но другие «не преуспели», и потому были убиты, а их тела спрятаны (или оставлены на растерзание койотам). Персонажи могут наткнуться на кости или на выброшенные вещи этих жертв. Остаются ещё вопросы, касающиеся порочности Донни. Насиловал ли он женщин, забредших в город, в попытке «восстановить население»? Готов ли он сделать то же самое с персонажами? Ему приходится идти на этот избыточный поступок, чтобы послужить городу независимо от того, каких бы бесчеловечных качеств это бы ни потребовало? Или в нём осталось что-то здоровое и его ещё можно исправить? Откалибровать его состояние лучше всего можно по его оценке персонажами игроков. Будет ли он ужасать их? Вызывать их интерес? Смогут ли они посочувствовать ему?

Донни можно использовать множеством способов, в зависимости от того, чего вы хотите достичь.

- Он может держаться на расстоянии от событий, оставаясь достаточно далеко от персонажей, чтобы быть замеченным, но по-прежнему оставаться загадкой. (Если они попытаются оставить город, они обнаружат его примерно в 400 ярдах от них, окружённого маревом. Если они позовут его, он убежит. Или вовремя исследования одного из домов они заметят его за окном. Когда они попытаются найти его, он уже исчезнет.)

- Донни может держаться на расстоянии, но при этом расставить ловушки для персонажей в попытке замедлить их и задержать в городе. Его трюки могут включать ржавее капканы для койотов или ловчую яму в одном из зданий, скрытую под обветшавшим полом. Его ловушки не должны быть смертельны. Донни хочет не убить персонажей, а только удержать их в этом месте.

- Вместо расстановки ловушек Донни может «испытывать» персонажей. Испытания могут быть моральными или физическими. Он ищет «хороших, сильных людей» для помощи в восстановлении города и его населения, и довольно иронично, что сам он не силен, да и с моралью у него дела обстоят плохо. В качестве морального испытания он может оставить пачку чипсов или содовую на видном месте, которых хватит только одному или двум персонажам. Персонажи поделаются друг с другом, или один из них втайне или открыто заберёт всё себе? Или Донни может украсть что-нибудь у одного персонажа, пока тот спит (обычно что-нибудь ценное вроде еды, ключей от машины или фотографии близкого человека), и положить это куда-нибудь так, чтобы казалось, будто предмет украл другой персонаж. Физические испытания могут быть чем угодно от упомянутых выше ловушек до размещения трудноудаляемых преград на пути группы. Проваливших испытания Донни может отметить для себя как кандидатов на уничтожение. Прошедших же – тех, кто жаден, кто силен и смог выжить – он может, угрожая оружием, похитить, чтобы использовать «наилучшим для города» способом.

Опять-таки, многое зависит от того, насколько опасным вы намереваетесь делать Донни. Персонажи могут обнаружить следы совершённого Донни насилия ещё до того, как встретят его. Они могут найти тела семьи из трёх человек, подвергшихся нападению и изнасилованию, сброшенные в ствол шахты. Возможно даже, что Донни оставил одного или двух «гостей» в живых, и держит их в шахте или где-то рядом с пикапом. Или действия Донни смогли сделать его врагом шерифа, тем более, если призрак видит в его потомке-насильнике сходство с «насильником» Блуждающее Облако.

- Донни не будет ни ставить ловушки, ни проводить испытания, а просто выйдет и попытается заставить их под прицелом оружия выполнять его приказы. Он задействует их в восстановлении города или отправит на шахту добывать серебро. Донни практически ничего не знает о плотницком деле, ремонте или добыче руды, что, когда он отдаёт приказы, быстро становится ясным.

Чтобы ввести Донни как антагониста, можно использовать все или часть этих методов. Персонажи могут взаимодействовать с ним любым подходящим им способом, и их не следует в этом ограничивать. Донни не совсем в здравом уме, но с ним можно справиться. Если он попытается похитить персонажей, они могут одержать над ним верх, захватив или обманув его. И это хорошо, ведь тогда они получают источник информации (хоть и ненадёжный). Если он попытается сбежать, то броски дайсов должны дать персонажам возможность поймать его. Если они победят Донни, то персонажи (и игроки) должны будут решить, насколько далеко они готовы зайти. Допустимы ли угрозы? Избиение? Попытки? Убийство?

Донни ничего не знает о призраке шерифа. В Форт Ассампшен его призвал сам город, а не шериф. Для Донни город во многом такая же тайна, как и для персонажей, и у него не должны быть все ответы. В случае, если персонажи узнают о связи между Донни и шерифом, они могут использовать это, чтобы добиться уступчивости или действий от потомка. Вначале он может не поверить, но убедительные доводы, подкреплённые доказательствами (такими, как предметы под люком в офисе шерифа) могут сломить волю Донни к сопротивлению.

Как много этот человек знает о загадках города? Несмотря на его сны, он вряд ли знает местную историю. Как уже упоминалось, он, скорее всего, не знает о своей связи с этим местом и, тем более, о стоящей за совершёнными здесь преступлениями правде. Он готов к получению информации от персонажей, но, выслушав его и описания его

безумных снов, они могут догадаться, что здесь на самом деле происходит, и, что ещё важнее, понять, как остановить или освободить дух города.

Опциональный Нумен: Сведение с ума

Если хотите, в страдающего навязчивым неврозом приспешника Форта Ассампшена Донни был превращён с помощью этого Нумена. Или же психика Донни уже могла быть нарушена, что делает эту силу ненужной.

Этот Нумен вбрасывает в разум цели цепь кошмарных образов, разрушая в процессе психическое здоровье. Эти образы обычно индивидуальны и извлекаются из собственных воспоминаний жертвы, хотя применяющий Нумен иногда использует образы из собственной истории или «памяти».

Использование Сведения с ума является состязательным действием, противостоящие броски совершаются пассивно. Вложите один пункт Эссенции и сделайте бросок Могуущества + Грации против Интеллекта + Самообладания жертвы.

Результаты броска

Полный провал: В течение недели эту способность нельзя будет использовать против той же цели. Если полный провал выброшен у цели, то она неделю не сможет сопротивляться другим применениям способности.

Провал: У цели выпало большее или равно число успехов. Способность на неё не подействовала, хотя последующие попытки применения возможны.

Успех: Город или дух набирают больше успехов. Цель получает умеренное отклонение по выбору Рассказчика (см. **World of Darkness Rulebook**, с. 96) на число дней, равное набранным успехам.

Исключительный успех: Город или дух набирают больше – пять или более – успехов. Жертва получает постоянное умеренное отклонение, или тяжёлое на число дней, равное набранным успехам. Постоянное нарушение психики можно преодолеть только благодаря длительному лечению.

Возможная экипировка: У цели уже есть умеренное (+1) или тяжёлое (+2) отклонение, у цели Нравственность 5-6 (+1) или ниже (+2).

Возможные штрафы: За психическим здоровьем цели ведётся уход (-3), у цели есть Преимущество Медитативное сознание (-2).

Сведение с ума можно успешно использовать на цели только раз в неделю. Радиус его действия может меняться в широких пределах, и может составлять число миль, равное точкам Могуущества использующего, или же простирается на расстояние, определяемое Рассказчиком.

Форт Ассампшен

Не забывайте, что город сам по себе персонаж, и это не метафора. Это буквально неупокоенный и разгневанный дух мёртвого города, и у него есть свои собственные странные стремления. На этой стадии игры важно показать неувязку между тем, что происходит на самом деле, и известным списком антагонистов, чтобы персонажи начали понимать, что эти вещи просто не состыкуются. Они могут уже знать о Донни и призраке шерифа, но, несмотря на это, будут оставаться необъяснимые события. Но не выдавайте им слишком много информации. Можете предложить как раз столько зацепок, чтобы подтолкнуть персонажей самим докапываться до правды, а не получать её с рук Рассказчика. Если кажется, что они справляются с этим с трудом, то можно дать им подсказку. Если они всю игру успешно со всем справляются, не зная даже всех фактов (что маловероятно), то так тому и быть. Нет такого правила, по которому персонажи рано или поздно должны всё узнать. Чем меньше они знают, тем страшнее сценарий!

Вот несколько идей, которые помогут вам представить город как существо, при этом не раскрывая его игрокам явно.

- Донни называет город «она». (Он думает, что это дух женщины, несмотря на все противоречащие этому доказательства.) Он не скажет прямо, что он имеет в виду город, если на него не надавить или начать угрожать ему. Он будет говорить полуправду и загадочные фразы вроде: «Кто она? Она повсюду.» Или: «Она – само это место. Разве вы её не чувствуете?» Донни уже должен был показаться сумасшедшим, поэтому персонажи могут сомневаться в любых сказанных им словах. Главное – пусть он прояснит, что служит некой высшей силе, персонифицируемой им в диалоге.

- Хотя контакты с шерифом должны быть в лучшем случае ограниченными, они всё же могут раскрыть, что город является самостоятельным существом. Он может преподнести «слова мудрости», сказанные через одного из персонажей, или написанные в песке рядом с местом сна персонажей. Простых фраз, таких, как «Он следит за нами» или «Он должен снова умереть», достаточно для намёка на нечто большее, чем уже встреченное.

- Сам город неспособен манифестироваться, и потому никогда не появляется перед персонажами в виде какого-либо антропоморфного духа. Но это не значит, что у персонажей не будет проблесков призрачной природы этого места. Самый простой способ их осуществления – через «обманы зрения». (На самом деле, это не обманы, а намёки на правду.) Эти проблески проявляются как части города, который в это время уже не существуют. Персонаж может увидеть на расстоянии в четверть мили небольшую ферму. Когда он направится к ней, она мигнёт и исчезнет. Или персонаж на полсекунды увидит проходящую через город дорогу – вдоль которой стоит больше зданий, окна в домах не разбиты, а двери не отвалились. Или, пусть произойдёт ещё более странный случай: персонаж заходит в здание (бар, дом или сарай) и видит в нём нечто странное, вроде послания на стене или свежей крови на полу. После того, как он выходит за другими персонажами, никаких следов здания на том месте больше нет.

Близкие контакты

В целом, для достижения своих целей город полагается на Донни. Поэтому большинство сообщений (по крайней мере, вначале) приходят от него, и касаются темы «Что нужно сделать». Если Донни погибает или ещё как-то выходит из строя, то город выходит на связь, что, вероятно, будет очень пугающим опытом. (Впрочем, необязательно выводить Донни из игры, чтобы это произошло. Вы можете захотеть усилить фактор страха, и для этого город начнёт сам общаться с персонажами, невзирая на присутствие Донни.) Вы определяете, насколько впечатляющей будет такая беседа, но, скорее всего, она будет пугающей, и может навредить персонажам. Варианты непосредственного контакта включают:

- Город тратит огромное количество энергии на создание многочисленных призраков-посредников (от трёх до семи призраков), подавляющих персонажей. Создание посредников следует общим принципам, установленным для этой способности (с. 38), в том, что эти существа являются частью города, а не настоящими призраками. Поэтому они ведут себя намного более странно, чем большинство духов людей, а ведь те и так отличаются очень странным поведением. Рекомендуются, чтобы призраки-посредники одновременно казались и молящими о помощи, и враждебными. Они могут приближаться к персонажам, несвязно умоляя и молясь, но в то же время и атакуя их. Такие нападения будут, вероятно, включать использование телекинеза. Двери бьют по персонажам, когда они проходят в них. Половицы изгибаются, чтобы сбить их с ног. Осколки стекла из выбитых окон летят в их лица. Нападения не должны быть смертельно опасными, ведь город использует посредников для того, чтобы получить помощь. Но он плохо представляет, как о ней «просить», и вместо этого надеется избивать персонажей, пока не добьётся от них покорности.

- Город избегает прямого физического противостояния, и вместо этого полагается на шквал странных и пугающих образов. (Он может даже попытаться запереть персонажей в одной комнате, чтобы сделать сообщение как можно доходчивее.) То, какими будут эти образы, зависит от вашего воображения, но они могут включать уйму кошмарных вещей. Рой слепней внезапно вылетает изо рта персонажа и формирует на стене слова вроде «помогите», «умрите» или «болезнь». На полу выводятся слова и фразы, кажущиеся написанными кровью. Вначале они появляются по одной за раз, но уже через секунды одновременно появляются десятки надписей. Персонажи слышат какофонию неразборчивых шёпотов. (Можете попросить персонажей сделать броски Сообразительности + Самообладание, чтобы определить, поняли ли какой-нибудь из этих шёпотов.) Эти явления могут происходить по отдельности или одновременно. В каком-то смысле, город просто обращается к персонажам за помощью в своём спасении, но такое обращение кажется неумелым, пугающим и не очень эффективным. В этих обстоятельствах вы также можете использовать Нумен Сведение с ума.

- Город общается с персонажами во сне через кошмары. Все кошмары, что были раньше (упомянутые в предыдущем разделе сценария), довольно нормальны и спокойны, по сравнению с нынешними психоделическими видениями. Видения в кошмарах ужасающи и, пока они длятся, кажется, что от них не сбежать. Персонажи могут получить больше частей истории (в особенности истории города, описанной выше), но эти части должны быть поданы через допускающие различные толкования образы или бессвязные вспышки видений. Один из повествовательных приёмов – организуется кошмар, который разделяют все персонажи, появляясь вместе в одном сне. Такое событие покажется персонажам крайне невероятным, и они могут даже решить, что это всё происходит на самом деле. Кошмарам и видениями можно также воспользоваться для того, чтобы сообщать персонажам о пропущенных ими фактах (например, местонахождении тела шерифа или костей Блуждающего Облака).

Что, если персонажи не выдержат, и решат разрушить город до того, как разрешится большая часть тайны? На этой стадии истории город ещё может оказать достаточное сопротивление, чтобы сделать такую попытку крайне сложной. На персонажей могут напасть Донни, призраки-посредники или койоты. Конечно, у персонажей может получиться. Не лишайте их тогда победы искусственно. Будьте готовы импровизировать в этот момент. Что, если сжигание города не ослабит его дух? Что, если останется шериф, чтобы навести порядок? Кроме того, если сжечь город, но оставить в живых Донни, то он постарается отомстить за город.

Призраки-посредники

Для взаимодействия с персонажами город создаёт несколько призрачных существ с ограниченным самосознанием. Эти «призраки» на самом деле вовсе не призраки, а призванные городом существа из частей его сознания (смотрите врезку для большей информации об этом Нумене). Форт Ассампшен использует этих посредников, чтобы запугивать персонажей или для ограниченного общения. Эти посредники могут принимать форму любого человека, жившего и умершего в Форте Ассампшене. В их число входят:

Свиновод: Этот старый фермер – двойник толстого мужчины, у него пустые глаза и постоянно отвисшая челюсть. Оригинал некогда вырастил десятки свиней на своей маленькой ферме (которая до сих пор стоит) неподалёку от города. Этот дух-посредник не особо разговорчив, и обычно просто стоит (или невнятно бормочет) и наблюдает с расстояния за персонажами. Он приближается, только если городу нужно сообщить что-либо. Даже в этом случае он общается неясным бормотанием. Ничего осмысленного от него получить не удастся, так как у него нет Нумина, нужных для того, чтобы нормально говорить или оставлять послания. Как правило, у Свиновода есть Нумина Контроль над

животными и Фантазм. Он использует Фантазм для создания изображений нескольких свиней (обычно разлагающихся, но при этом пугающе живых), которые следуют за ним повсюду.

Школьники: Ко времени гибели города – от оспы или от рук шерифа Притчарда – здесь проживали и ходили в школу семь детей в возрасте от пяти до 12 лет. Город может воплотить дух любого из этих детей. Эти дети бледны, и выглядят печальными или даже больными. Их глаза широко раскрыты, их маленькие ручки сжаты в кулаки. Дети обычно говорят бессмысленными стихами или жестоко оскорбляют, используя Речь призрака.

Плачущая мать: Эта женщина – копия легендарного духа Ла Йорона, измождённой плачущей матери, оплакивающей своих потерянных или умерших детей. Как дух-посредник, она появляется внезапно и без предупреждения. Её рот навсегда застыл в беззвучном рыдании и крике. Город может использовать её для общения с помощью Знака призрака. Она появляется обычно с активным Электромагнитным искажением, из-за которого телефоны, радиоприёмники и даже наручные часы просто сходят с ума.

Священник: Священник – это, наверное, самый пугающий из созданных городом посредников. Он худой и высокий (каким мог бы быть Икабод Крейн), а одна из его рук высохла от полиомиелита. Город не использует Священника для общения с персонажами, воплощая его только для запугивания. Священник преследует персонажей, выкрикивая религиозные оскорбления и угрожая адским пламенем с помощью постоянно используемых Нумин Речь призрака и Ужас.

Нумен: Создание посредников

Эта способность позволяет городу создавать духов-«посредников». Вернее, эти существа не настоящие призраки, но они и не иллюзии, вроде созданных Фантазмом. У них есть частичное сознание, и манифестируются они в виде одного из умерших здесь людей. Они копируют тела и голоса этих людей лишь в ограниченной степени. Для создания город тратит один пункт Эссенции. (Бросков не требуется.) В результате появляется призрак-посредник с четырьмя очками на распределение между Могуществом и Грацией. Сопротивление посредника равно 4 (половина Сопротивления города, округлённая в большую сторону). Кроме того, размер призрака-посредника равен 5. Вы можете увеличивать любую из этих характеристик, тратя по пункту Эссенции за каждое добавленное очко. И вы можете потратить два пункта Эссенции, чтобы дать посреднику любую из Нумин города. Оставшиеся черты можно определить так, как указано на с. 22. Созданные существа сохраняются на время одной сцены.

Призраки-посредники отличаются от настоящих призраков тем, что они всего лишь недолговечные подобию когда-то живших здесь смертных. У них нет якорей. Если они и способны говорить, то их речь обычно недоразвита, понятна только наполовину, а временами они обращаются к себе в третьем лице. (Также они никогда не говорят о своих именах, только о титулах – город не думает о людях, как об индивидуальностях, и потому не может передать эту информацию духам-посредникам.)

Духу-посреднику сложно навредить. Их можно изгнать, используя барьеры и экзорцизмы. Им также можно навредить благословенными предметами. Кроме этих, остаётся только один способ негативно воздействовать на посредника – изменить или навредить якорю создавшего их города-призрака. Даже небольшие повреждения такого якоря изгонят всех призраков-посредников на число часов, равное (10 – Сопротивление города-призрака), с минимальным временем один час.

После создания все духи-посредники считаются «манифестированными». Таким образом город-призрак компенсирует отсутствие своей собственной способности к манифестации. (См. с. 23 для правил по манифестации.)

Наведение порядка

В какой-то момент персонажи перейдут к активным действиям. С достаточной частичной (или кажущейся полной) информацией и достаточно сильным страхом, чтобы привести их в отчаяние, персонажи наверняка попытаются найти какой-нибудь способ решения их проблем. По сути, они обязаны его найти. Единственный способ освободиться от хватки города – это как-то «исправить» это место, и неважно как – разнеся его по кусочкам или выполнив его требования.

Заметьте, что здесь представлены только самые очевидные решения. Игроки известны тем, что их персонажи могут придумать способ, который вам никогда не приходил в голову. Такие решения должны только приветствоваться. Однако, они не должны быть слишком простыми; они должны быть опасными или требовать огромных усилий. В конце концов, персонажи, пытающиеся решить проблемы по-своему, не мешают игре, а делают её лучше и более запоминающейся.

Лишение города якорей

Основной метод борьбы с призраками – это лишение их якорей. Как вам уже известно, якоря – это то, что привязывает душу к нашему миру, позволяя ей оставаться здесь дольше назначенного времени. Подробно они рассмотрены на с. 22. У Форты Ассампшена есть три основных якоря.

Донни Притчард: Донни относительно недавно стал фокусом города. Собственно, как раз его появление позволило духу города полностью снова пробудиться. С приходом Донни город восстановил своё сознание. Донни служит городу в качестве «аватара», отдавая себя этой роли в такой степени, что он, по сути, поклоняется этому месту, бормоча ему молитвы. Более того, Донни кровно связан с городом. Когда-то за городом присматривал шериф, и теперь другой Притчард занял его место.

Шериф Притчард: Дайер Притчард – невольный якорь Форт Ассампшена (и, что ещё хуже, город – один из его якорей, что создаёт между этими двумя призрачную симбиотическую связь). Он охранял людей, защищал город и был тем, кто помог убить его, казнив Блуждающее Облако и убив множество жителей. Сама душа шерифа связана с духом этого места.

Кости Генри Блуждающее Облако: Было ли проклятье Блуждающего Облака настоящим и действительно привело оспу в умирающий город – навсегда останется неизвестным. Дух Генри перешёл на тот свет, но его кости остались и стали перемышкой между двумя мирами. На его останках лежит тяжёлое бремя трагедии и потерь, которые резонируют с обновлённой целью города.

То, как можно найти эти якоря, обсуждается на протяжении всей этой главы. Донни либо сам находит персонажей, либо его присутствие становится достаточно очевидным, чтобы найти его. Шериф в основном невидим, но со временем он даёт о себе знать. Кости, как упоминалось ранее, лежат в самом низу рудника. Персонажи могут опознать останки Блуждающего Облака либо связав их с предыдущим кошмаром, либо увидев призрачную кровавую надпись на стене рудника.

После того, как персонажи найдут якоря, возникнет вопрос: что с ними делать? «Лишение» города якорей – это неточный термин, и таким он и предполагался. Процесс в основном включает в себя взаимодействие или своего рода примирение с каждым из них. Возможно также, что сработает простое уничтожение якорей. То есть, если персонажи разобьют кости, изгонят шерифа (что, скорее всего, включит лишение его большинства якорей) и выгонят или убьют Донни Притчарда, то им удастся освободить дух города. Такое решение, однако, требует не только огромных усилий, но и низкую мораль, нужную для совершения убийства. Убийство Донни и уничтожение других якорей возможно, но не все персонажи будут (или должны быть) готовы зайти так далеко. Должны быть и другие варианты.

К примеру, решите, можно ли Донни вернуть с грани безумия и дать ему хоть какое-то подобие рассудка. Персонажи могут раскрыть ему настоящую историю города, что может отбить у него желание быть приспешником города (или углубить его ненормальную решимость...). Возможно также, что его сможет спасти сострадание, проявленное наперекор окружающей опасности. Если это произойдёт, потеряет ли город над ним контроль, и будет ли тогда Донни пригоден в качестве якоря? Возможно, для того, чтобы разобраться со скелетом Блуждающего Облака, персонажи могут обеспечить ему надлежащее погребение, вместо того, что он получил почти столетие назад. А возможно, что достаточно будет вытащить старые кости на дневной свет. В конце концов, рудник опасен, и потому это будет непростой задачей. Что до шерифа, то избавление от якорей города может включать и его якоря. Или же персонажам придётся прийти к примирению с ним, или (что сложнее) сделать его явной угрозой для города (которой он раньше вряд ли мог быть, так как интуитивно понимал, что связан с этим местом). Раньше Дайер лишь пассивно противостоял Форт Ассампшену, несмотря на всю его потрясающую ненависть к своему пристанищу.

За исключением, разве что, убийства Донни Притчарда, случайно лишить Форт Ассампшен якорей получиться не должно. Такие задачи должны требовать немало усилий и катарсиса.

Альтернативные якоря

Вам предлагается также придумывать свои собственные якоря для города, либо дополняющие перечисленные, либо заменяющие их. Возможно, якорем является кладбище на холме, так как на нём похоронены все прежние горожане. Персонажи могут дать им надгробия получше (без надписей «убийство» и «самоубийство»), или попытаться найти в пустыне цветы, чтобы возложить их на могилы, или даже раскопать могилы для их осквернения. Возможно, сам серебряный рудник на самом деле якорь. В конце концов, когда-то он был источником жизни для города. Персонажи могут обрушить вход в рудник, или вытащить из него серебро. Что угодно в городе можно сделать якорем с подходящими чертами и добавлением истории.

Возможно, вам даже не придётся самим придумывать альтернативные якоря: персонажи могут это сделать самостоятельно. Если они решат, что офис шерифа почему-то играет важную роль для духа города, и они приложат немало усилий, чтобы что-то с ним сделать, то сделайте офис якорем. Если персонажи уверены, что они на правильном пути, и они тратят кучу времени и энергии, то пусть они чего-нибудь достигнут. Позволение такому независимому мышлению остаться не вознаграждённым никому не принесёт пользы.

Навести персонажей на новые якоря непросто. Для того, чтобы привлечь внимание персонажей, не вбивая в их голову значимость этих якорей, есть известные повествовательные приёмы (сны, видения, предчувствия). К примеру, если один из ваших якорей – школьная парта, то, возможно, каждый день на ней будет появляться новое сообщение. Также персонажи могут получить подсказки от Донни, шерифа или из бормотания духов-посредников. Лучше всего будет раскрыть якорь через вовлечение персонажей в небольшое дедуктивное рассуждение. Возможно, если пройти рядом с якорем, то это вызовет всплеск призрачной активности, или этот предмет просто настолько странен и отличителен, что сразу привлекает к себе внимание.

Разрушение города

Одним из способов упокоения города может быть его полное физическое уничтожение. Для этого не нужны ковровые бомбардировки, но это всё же потребует довольно обширных повреждений. Уничтожение оставшихся зданий даст нужные

результаты, но для маленькой группы людей снос целого здания будет делом непростым. Хотя оставшиеся постройки прогнили и обветшали, они не развалятся от одного нажатия. Эти здания смогли перенести время, песок и гниение.

Итак, как же персонажам разрушить этот место? Возможно, по городу разбросаны частично заполненные масляные лампы, с помощью которых можно поджечь здания. (Рекомендуется, чтобы персонажам приходилось искать свои источники пламени, будь то зажигалка одного из них, старые спички или просто два камня, ударяемые друг о друга.) Персонажи также могут найти импровизированные инструменты в руднике, или сделать дубины из столбов изгороди. Разрушение города вручную с такими инструментами быстрым не будет, но если персонажи будут стараться, то они достигнут цели. Персонажи могут подойти более творчески к разрушению Форт Ассампшена. Если их идеи не бредовые, то позвольте им попытаться. Только помните, что подобные действия потребуют скоординированных усилий. (В терминах правил, это может быть продолжительным действием, которое требует броска Силы + Выносливость. Необходимо накопить 25 успехов, каждый бросок равен одному дню. Можно использовать правила по работе в команде.)

Дух города не будет стоять без дела, пока его «тело» разрушают. Он будет вмешиваться на каждом шагу. Подобная деятельность персонажей будет наверняка достаточной для того, чтобы заслужить безраздельное внимание существа. (Другие же попытки по лишению якорей могут быть достаточно незаметными, чтобы город не совсем понимал, что происходит.) Против персонажей город может отправить духов-посредников или красноглазых койотов. Он может использовать свои Нумина (смотрите ниже для более подробной информации), и в особенности Телекинез. Если Донни жив и на свободе, он сделает всё возможное, чтобы помешать. Скорее всего, он будет стрелять в персонажей из своей винтовки с разбросанных по всему городу снайперских позиций. Наконец, как бы шериф не хотел увидеть Форт Ассампшен стёртым с лица земли, город всё же один из его якорей (как и некоторые из предметов в его могиле под люком в офисе). Инстинкт выживания может заставить этого Притчарда остановить захватчиков.

Персонажи, слишком рано перешедшие к разрушению города, встретят, скорее всего, ещё более серьёзное сопротивление, чем если бы они сделали это ближе к предполагаемому концу истории, когда загадки города уже понятнее и проще для разрешения.

Помощь городу

Не все персонажи могут захотеть разрушить город. Одни могут быть менее склонны к разрушениям, а другие могут даже решить помочь ему. Для них возможны несколько вариантов, хотя, конечно же, они могут придумать свои собственные. Некоторые из этих вариантов – как раз то, что потребует Донни в случае, если он захватит персонажей и удержит своё превосходство над ними.

- Персонажи, обладающие хоть какими-то плотницкими навыками (или же совершенно без них), могут попытаться восстановить город. От разрушившихся зданий осталось достаточно древесины, чтобы её гипотетически можно было использовать для латания и ремонта оставшихся. Если Донни будет с ними, он может предложить им несколько ржавых, почти сломанных инструментов (как вариант, агрессивные персонажи, получившие преимущество над Донни, могут забрать эти инструменты у него, или даже заставить его работать). В противном случае, персонажам придётся импровизировать. Реконструкция требует броска Интеллекта + Ремёсла и является продолжительным действием, в котором необходимо набрать 40 успехов. (Применимы правила по работе в группе.) Каждый бросок равен целому дню работы. Персонажи без ремёсел получают стандартный штраф -3. Плохие инструменты налагают штраф -2. Полный провал означает, что инструмент ломается или работник загоняет себе в ногу ржавый гвоздь.

Исключительный успех означает, что персонажи в этот день далеко продвинулись, и на следующий бросок они получают бонус +2 (и только на следующий бросок).

Если Донни принимает в этом участие, то персонажи по-прежнему не в безопасности, даже если они выполняют его приказы или внимательно следят за ним. Если персонаж ошибётся и случайно сломает инструмент, прибьёт доску туда, куда не нужно Донни (он совершенно не умеет ремонтировать, и почти ничего не знает о том, что надо и что не надо делать), или они дадут своему узнику лишь чуточку больше свободы, он может огрызнуться. Он вряд ли убьёт персонажа, но он может напасть и попытаться наказать за то, что они оскорбили «её».

- Кажется, что рудник иссяк десятилетия назад, из-за чего город и начал угасать в начале 1900-х. На самом деле, горожане просто недостаточно хорошо искали, и они были очень близки к основной жиле. У персонажей может получиться найти эту жилу, и это может вдохнуть жизнь в город. (Добыча серебра, хоть и устарела, всё ещё проводится, и, в теории, может привлечь новых людей, чего отчасти и нужно Форт Ассампшену). Но поиск этого серебра может оказаться невероятно сложным. В зависимости от вашего плана, это может составить немалую часть всей истории. Рудник представляет собой комплекс тоннелей, простирающийся на глубину 200-500 футов под землёй. Здесь теперь не работает электричество, так что внизу всё окутано тьмой. Спускающиеся сюда персонажи должны принести свои собственные фонари, также они могут взять один или несколько фонариков из пикапа Донни, или сделать факелы, или собрать масло для ламп. Ещё один вариант – в пикапе у Донни есть небольшой генератор, который может запитать часть освещения рудника.

С освещением или без, рудник полон множества опасностей: обрушающиеся тоннели, зазубренные камни, взрывы, природный газ и неустойчивая порода под ногами. В самом конце этих тоннелей – грубо сделанная каменная стена, скрывающая кости Блуждающего Облака. Стена прямо за скелетом – это как раз то место, где найдётся крупная серебряная жила (видимая, как сеть чёрных вен в камне). Персонажи могут докопаться до неё, увидеть часть её во сне или заметить изменения в составе скалы во время исследования могилы Блуждающего Облака. Обнаружение серебра может быть как раз тем, что нужно городу. Если это так, он может позволить персонажам уйти.

- Город также может позволить им уйти, если они поклянутся духу привести сюда новых людей. Это может быть немного неприятным вариантом, ведь персонажи, фактически, идут на поводу у города и приводят предположительно невинных людей (используя силу или дружбу) в это злое место. Тем не менее, он осуществим. Позволить персонажам уйти с таким обещанием – это крупная мера, и некоторые персонажи могут решить воспользоваться этим и уклониться от своей части сделки. Ну и хорошо, дайте персонажам сбежать, но тогда они станут жертвой своего рода проклятья. Возможно, они будут страдать от головных болей (и в результате от штрафа -1 или -2 на все броски), или им будут сниться кошмары, у них возникнет временное отклонение или они будут ежедневно получать тупой урон (или существующие раны просто не будут исцеляться), пока «не вернуться на правильный путь» привлечения людей в город. То, какое число приезжих удовлетворит город, зависит от вас. Скорее всего, их число, необходимое городу, будет, как минимум, вдвое больше числа персонажей. Если они доставят столько людей, то станут свободны (в отличие, как ни странно и жестоко, от новичков). Другой вариант этой идеи – персонажи постараются купить или продать город, или посодействуют проведению застройки, коммерческой или промышленной, этих земель.

В любом случае, всякая попытка помочь городу встретит сопротивление шерифа. Хотя эти руины являются его якорем, он определённо не желает видеть город процветающим и способным проявлять свою чуждую волю. Притчард покарает персонажей, открыто нападая на них и пытаясь истязать, чтобы помешать им помочь духу города.

Упокоение города

Следует обдумать, как именно описывать тот заключительный момент, когда город обретает покой. Независимо от того, включало ли оно сжигание якорей или мирное исполнение целей Форт Ассампшена, упокоение города будет кульминационным моментом и должно нести сюжетный заряд. Это не значит, что город должен взорваться белым светом, сопровождаемым пением ангелов, но персонажи должны получить какие-то свидетельства того, что у них получилось. Возможно, город испустит жуткий стон? Для усиления момента можете ввести внезапно начавшуюся грозу. Проливной дождь, падающий на это пыльное, мёртвое место, может означать очищение. Возможно, обрушится рудник, принимая город в свои каменные объятия. Если нужна менее заметная тактика, то от города можно услышать едва слышимый выдох, «последнее издыхание» духа, перед тем, как тот вздрогнет и рассеется. Вы сами должны решить, как описать упокоение города и какой образ лучше всего подойдёт настроению и теме вашей истории.

Развязка

После того, как всё будет сказано и сделано, у персонажей останется большой груз эмоций, не считая возможных ран тела и разума. В развязке любого сценария важнее разрешение судеб персонажей, чем разрешение сюжета. Как персонажи игроков поступят с виденным и сделанным? До недавних событий они могли быть абсолютно обычными людьми, но теперь они столкнулись с существованием призраков и других незримых существ. Сделают ли они какие-либо выводы из пережитого – выводы, которые они могут перенести с собой в другие истории Мира Тьмы? Некоторые из тем, которые также можно проработать, упомянуты ниже.

Личное развитие или идеи не должны быть навязаны игрокам. Персонажи должны приходить к своим собственным выводам по поводу открывшейся им правды.

Зло против инстинкта

Разобравшись с городом, шерифом Притчардом и Донни Притчардом, персонажи, наверное, останутся в запутанных чувствах по поводу зла. Кое-кто останется с упрощённым, чёрно-белым взглядом на эту концепцию, веря, что зло существует (они видели доказательство!) и с этим ничего нельзя поделать. У других может быть менее однозначное мнение на этот счёт. Они могут счесть, что «антагонисты» истории действовали из испорченного эгоизма и инстинктов. Шериф Притчард застрелил остальных горожан, потому что думал, что они больны и прокляты; он оказывал им «услугу». Персонажей он, похоже, определил как вторженцев и злоумышленников. Все его действия против них были порождены не злобой, а свихнувшимся защитным механизмом.

Что же касается Донни Притчарда, то он был сведён с ума городом и поставлен ему на службу. Независимо от того, был ли он успешен в своём манипулировании персонажами, им. Возможно, придётся спросить себя: «Зло ли он?» «Были ли его поступки и безумие следствиями злого нрава, или он был всего лишь пешкой?» Если они считают его злым, то не придётся ли им согласиться с тем, что зло – это почти сугубо человеческая характеристика?

Тогда что насчёт самого города? Он не был человеком, хоть его дух и может отражать живших здесь смертных. Он абстрактное существо, душа умершего места. Снова встаёт проблема «зло против инстинкта». Город действует в соответствии со своими потребностями и нуждами из-за своей природы, подобно льву, охотящемуся на слабую

газель? Или город доказывает то, что, как писала Шерли Джексон, некоторые места «изначально плохие»?

Храбрость

В любой истории ужасов персонажи обычно выживают благодаря сочетанию двух факторов: нестигаемой решительности перед лицом страха и способности быстро и разумно мыслить в жутких ситуациях. Персонажи, пережившие сценарий с городом-призраком, почти наверняка оценят свои способности в таких пугающих ситуациях. Был ли персонаж достаточно активен, чтобы не только справиться с ужасом, но и найти какое-то решение? Или же персонаж положился на мозги и мускулы остальных, не высываясь до тех пор, пока кошмар не закончился? Первый из них может быть готов в дальнейшем выявлению истин Мира тьмы. Второй же может признать себя слабым и мало подходящим для такого рода опыта, решив дальше жить безопасной жизнью.

Кроме того, персонажам придётся оценить то, насколько далеко они были готовы зайти, чтобы выжить и раскрыть загадку города-призрака. Когда на них напал Донни, вернулись ли они к ментальности *Повелителя мух*, чтобы расправиться с ним и уберечь всех от опасности? Или, что ещё хуже, пытался ли один персонаж принести в жертву другого, чтобы уберечь себя от опасности? (Терял ли персонаж Нравственность и/или получал ли он отклонения в ходе истории за эгоистичные или жестокие поступки?) Персонажи, готовые пойти на крайние меры, должны подумать о своей нравственности, особенно в сравнении с так называемыми «монстрами», вроде встреченных в Форт Ассампшене. А если персонажи не были готовы зайти так далеко, сожалеют ли они теперь о своей нравственности и считают эти моральные опоры несовершенными?

Варианты

Ниже представлены несколько способов изменения этого сценария. Эти изменения радикальны и перестраивают весь сюжет и настроение.

Живой город-призрак

Пусть физически это не будет город-призрак, потому что люди всё ещё живут в нём. На самом деле, они добровольные слуги этого «плохого места», помогающие ему осуществлять свои потребности. Город скорее злобен, чем просто эгоистичен, и потому он охотно поработщает своих жертв, заставляя их исполнять свои приказы. Численность населения города зависит от вас. Возможно, город пытается просто восстановить ту численность, которая была до того, как шериф перестрелял всех. Городу не хватало только ещё нескольких человек (т. е. персонажей игроков), чтобы закончить коллекцию. Сам город может находиться где угодно, неважно – далеко от населённых районов или даже быть пригородом или жилым микрорайоном. Тема здесь будет скорее ближе *Степфордским жёнам*, чем *Идентификации*.

Порча

Если вы хотите сделать реальностью вашей хроники то, что некоторые места можно сделать злыми, то вы можете изменить историю Форт Ассампшена, используя тему порчи. Можете расположить завод (назовём его Кальтрон) примерно в миле или двух от мёртвого города. Кальтрон открылся в 1950-х и действует до сих пор. Практически не имеет значения то, что он производит, важно лишь то, что результаты его производства ядовиты

и нанесли непоправимый урон духу города (и скорее всего ответственны за рак, убивший большую часть его жителей 50-60 лет назад). Помощь городу может означать прекращение работы завода, что является непростой задачей. Настроение истории меняется с последствий действий одного человека на следствия безжалостной корпоративной политики. В качестве варианта этого варианта город-призрак может быть экспериментом, за которым внимательно наблюдает руководство Кальтрона, или город может всё также создавать посредников – но теперь эти посредники не призраки, а шаркающие трупы!

Мейблтон

Вместо того, чтобы это был одинокий город-призрак, стоящий посреди глуши, в котором заперты персонажи, расположите мёртвый город всего в нескольких милях от активного и процветающего города (назовём его Мейблтон). Персонажи теперь не заблудившиеся отпускники или собранные вместе сбившиеся с пути люди, а жители Мейблтона, заметившие влияние «проголодавшегося» соседнего города-призрака. Его воздействие на Мейблтон кажется несомненным, и персонажи должны что-то сделать, чтобы спасти свой город и его 1000+ жителей. Этот вариант радикально меняет настроение истории. Персонажи больше не одиноки и не заперты в городе, теперь они часть населения другого города. Они могут отправиться в библиотеку, чтобы раскопать историю их соседа, и могут взаимодействовать с любым числом местных жителей, которые могут помочь им или встать на пути. Для этой ситуации, возможно, не хватит одного короткого сценария. На ней можно сфокусировать хронику, в которой персонажам предлагается создать в городе сеть союзников и врагов, при этом работая и живя обычной жизнью. Всё это переплетается с ужасами города-призрака, создавая совсем другую игру.

Актёры

Ниже приводятся сведения о персонажах для использования в этой истории. Можете как вам угодно изменять их, чтобы они лучше подходили настроению, теме или сюжету вашей истории.

Призраки

В этом сценарии есть только два настоящих призрака. Один, самый очевидный, это сам Форт Ассампшен, а другой – неуспокоенный дух шерифа Дайера Притчарда. Духи-посредники, созданные городом-призраком, не считаются отдельными персонажами, так как являются манифестациями Форту Ассампшену. Полные правила по призракам и их Нумина смотрите в **World of Darkness Rulebook**, с. 208-216.

Форт Ассампшен

Биография: Форт Ассампшен был основан в 1852 году посреди пылевых бурь, и вначале он был всего лишь промежуточной остановкой на пути к лучшим местам. Вскоре к югу от города было найдено серебро, и вскоре после этого начал свою работу рудник Бэбихэд.

Во время своего расцвета через несколько десятилетий, город мог похвастаться населением в две сотни человек. Когда показалось, что серебро в руднике иссякло, также иссякло и желание местных оставаться здесь. Некоторые всё же остались, возможно

потому, что не хотели расставаться с прежней жизнью, держась за свой родной город. В итоге, однако, население города уменьшилось до менее, чем 50 человек, а над добычей остатков в руднике стали трудиться иммигранты и индейцы. После того, как шериф Притчард узнал об измене своей жены (которую он ошибочно принял за изнасилование) и казнил Генри Блуждающее Облако, городу была нанесена смертельная рана, за которой последовала реальная болезнь. В одну из ветреных ночей января 1919 в город пришла оспа. К марту те, кто не покинул город, были прикованы к кровати болезнью. Шериф не смог вынести таких невзгод и стал обходить дома, стреляя в тех, кто ещё не умер или не убил себя, чтобы избежать его ярости. Наутро он пустил пулю в свою голову.

Из этой трагедии родился неупокоенный дух города. Ассампшен, похоже, не желал последовать мирно в даль, где света нет. Обладая остаточными воспоминаниями всех, кто когда-либо жил здесь, это существо родилось из смерти города, и упорно цепляется за свою мрачную и неприкаемую «жизнь» после смерти.

Описание: Город, по большей части, представляет собой засушливое, пыльное место с истлевшими половицами и разрушенными стенами. Здесь всё покрыто трещинами и землёй. Ржавый песок и пустынная трава захватили Форт Ассампшен.

Сам город включает в себя только одну изрезанную следами телег улицу длиной с половину обычного квартала. Когда-то здесь было больше десятка зданий, но многие из них обрушились. Остались офис шерифа (и прилегающее «здание суда»), церковь, здание школы и кладбище в конце улицы. Другими постройками могут быть таверна, управление рудника или кабинет доктора.

В окрестностях города, отмеченных лишь воспоминаниями о старых дорогах, находятся ранчо и фермы. Единственное прочно стоящее здание из них – дом старого свиновода Силаса Брукера. Другие дома и фермы находятся в различной степени разрушенности. Также вне города есть полуразвалившийся вход в рудник Бэбихэд и пикап Донни Притчарда.

У города нет электрического освещения или водопровода. Песок проникает повсюду.

Советы Рассказчику: Город не человек, и потому не действует, как человек. Он едва способен мыслить и действует из некоего чуждого человеку инстинкта. Всякая его попытка использовать человеческий язык (через посредников или другие Нумина) проваливается из-за того, что он плохо понимает, что такое речь. Он искажает слова, превращая их в пугающую и бессмысленную болтовню, независимо от того, выцарапаны ли они на стене или прошептаны в ухо. Город медленно осознаёт присутствие посторонних и обращает своё внимание на персонажей только через день после их появления. Он может даже заметить их только после того, как приезжие совершат какие-либо активные действия. Первоначальная реакция города – через страх привлечь внимание и внушить покорность. К тому же, он жаждет страха. Страх и горе были последними сильными чувствами, присутствовавшими в городе перед тем, как он «умер», и потому его духу они наиболее приятны.

При исключительном успехе на любом броске, сделанном городом для запугивания с использованием посредников или других Нумин, он восстанавливает очко потраченной Эссенции. Это правило опционально. Можете решить не использовать его в игре, и город может использовать как угодно любые свои Нумина, как если бы его запасы Эссенции были безграничны.

Атрибуты: Могущество 8, Грация 3, Соппротивление 7

Воля: 15

Эссенция: 15

Нравственность: –

Добродетель: Стойкость

Порок: Зависть

Инициатива: 10

Защита: 8

Скорость: –

Размер: –

Корпус: –

Нумина: Контроль над животными (запас дайсов 11), Знак призрака (запас дайсов 11), Речь призрака (запас дайсов 11), Электромагнитное искажение (запас дайсов 11), Фантазм (запас дайсов 11), Создание посредников (см. врезку на с. 38), Телекинез (запас дайсов 11), Ужас (запас дайсов 11)

Города-призраки

Город-призрак – это очень специфичная разновидность неупокоенных духов. Очевидно, что это не призрак человека, а буквально дух места, которое каким-либо образом «умерло». Это необязательно должен быть город, несмотря на название – это может быть дом, фабрика или даже одинокий участок просёлочной дороги.

Смерть города не всегда может быть похожа на смерть смертного. После смерти человека его тело обычно разрушается. После смерти места это происходит не всегда. Хоть Форт Ассампшен и заброшен, город призрак точно также может быть населённым местом (хотя значительное население делает существование духа ещё более сложным – см. «Манифестации» на с. 23). Для гибели места необходимо своего рода побудительное событие, которое почти всегда является какой-нибудь трагедией. Оно может быть чем угодно от стрельбы на рабочем месте до землетрясения и убийства героя городского героя. Каким бы они ни было, это событие оставляет на окружении неизгладимый след. Фактически, этот шрам пробуждает дух местности. Все порождённые этой трагедией чувства людей сливаются вместе, чтобы сформировать это существо, давая ему инстинктивное сознание. Он мыслит не как отдельный человек, а как коллективный разум из мыслей и эмоций. Потому у городов-призраков редко бывают сложные желания, и в основном их потребности просты (быть уничтоженным или вызывать страх или страдание).

У городов-призраков нет рейтинга Нравственности, поскольку они не люди, несмотря на смешивание человеческих воспоминаний. Не могут они и материализовываться. У них нет телесной формы как таковой, и они могут в какой-то мере воплощаться только через Создание посредников.

Города-призраки могут обладать Нумина Знак призрака и Речь призрака, но такие духи вряд ли смогут использовать их в полном объёме. Дух места плохо знаком с человеческой речью и может знать лишь несколько слов или фраз, бывших для него ключевыми в какое-то время, например, слоган кампании продажного мэра или прощальные слова убийцы своим жертвам. Использование коммуникационных Нумин порождает, таким образом, раздражающую тарабарщину.

Как и у человеческих призраков, у городов-призраков есть сложности с проявлением своих сил в присутствии множества людей. За каждые 20 человек в радиусе 500 ярдов от города накладывается штраф -1 на броски могущества + Грации.

Шериф Дайер Притчард

Биография: Сложно сказать, был ли Дайер Притчард когда-либо хорошим человеком, но то, что он был преданным своему делу, отрицать нельзя. Его отец был шерифом в Техасе, мать была швеёй. Он надеялся, что когда-нибудь последует по стопам отца. Такая возможность представилась ему в необычайно молодом возрасте, когда он стал шерифом в захудалом городишке Форт Ассампшен в 1898. Вначале работа было сложной (до него в городе законы почти не действовали), но вскоре всем стало известно, что он не проявляет ни капли сострадания к преступникам. Притчард, будучи гордым человеком, выбрал себе в жёны самую красивую девушку города – Эми, дочь шахтёра.

Вскоре у них родился сын. Позже он оставит город (не получив одобрения отца), чтобы работать на нефтяных месторождениях далеко к западу от Форт Ассампшен.

Когда Притчард узнал, что его жена изменяла ему с одним из «дикарей», которым пришлось работать на руднике, оно сорвался. Его гордость не позволила ему увидеть правду, и он решил, что это животное могло завладеть его женой, только изнасиловав её, что было преступлением, требующим наказания в виде казни. Неважно, какой: быстрой и безболезненной или долгой и мучительной. Притчард убил «преступника», кайова по имени Генри Блуждающее Облако, замурав его в глубине рудника Бэбихэд. Вскоре после этого жестокого и неразрешённого поступка город поразила вспышка оспы. Шериф, уверенный, что это было наложенное индейцем проклятье, не мог спокойно глядеть на то, как страдает город. Гордость смешалась со стремлением отомстить, и Притчард встретил выстрелом каждого больного горожанина. Убитый горем от исполнения своего «долга», он оставил последнюю запись в журнале, забрался в убежище под офисом и застрелился.

После он восстал как сломавшаяся душа – призрак, чья гордость была разрушена и заменена гневом.

Описание: Шериф Притчард редко воплощается, но когда он это делает, он появляется в виде высокого, тощего мужчины в куртке-ветровке и старых грязных ботинках. Ходит он медленно, глядя прямо вперёд своими немигающими, молочно-белыми глазами. На его голове почти нет волос, но на его лице есть неровная борода.

Советы Рассказчику: Шерифом движет жгучая ненависть к городу и всему, что в нём есть, включая его самого. Но всё же его чувства противоречивы. Его инстинкты не позволяют ему слишком негативно влиять на город, ведь вредя городу, он навредит себе; даже после смерти он продолжает держаться за странный инстинкт самосохранения. Всегда недружелюбный и серьёзный, Притчард берётся за всё с несгибаемой целеустремленностью. Тем, кто переходит ему дорогу, полагается наказание. Те, кто помогают ему, заслуживают его милости до тех пор, пока это оправдано.

Атрибуты: Могущество 4, Грация 4, Соппротивление 3

Воля: 7

Нравственность: 4

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 18 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 8

Нумина: Внедрение (запас дайсов 8), Принуждение (запас дайсов 8), Знак призрака (запас дайсов 8), Ужас (запас дайсов 8)

Якоря шерифа Притчарда

Вдобавок к его связи с городом у шерифа есть ещё два якоря. Первый якорь – могила его жены Эсми. Разрушить или повредить этот якорь можно довольно просто – изуродовав его, разрушив или выкопав разлагающиеся останки женщины. Со вторым якорем будет немного сложнее, поскольку он лежит под офисом шерифа в убежище под старым столом. Этот якорь – пятазарядный револьвер, которым было убито большинство оставшихся горожан. Если просто убрать его из руки трупа, то это ничего не принесёт. Он должен быть как-то разобран (что требует броска Интеллекта + Ремёсла) или закопан в пустыне далеко от города.

Персонажи могут узнать о якорях Притчарда, заметив его присутствие рядом с ними или просто с помощью дедукции (в конце концов, его пистолет и могила его жены явно важные предметы в его истории). Персонажи также могут обратить внимание, что, когда

шериф проявляется, его кобура пуста, и что он часто смотрит в сторону кладбища во время появлений.

Боевые (живые) противники

Если вы следуете основной предоставленной канве сценария, то в городе есть только один живой человек кроме персонажей.

Донни Притчард

Цитата: «Вы делаете то, что я вам говорю – то, что она говорит – тогда мне не придётся всаживать в вас одну из этих пуль. Всё ясно?»

Биография: Донни мало что в своей жизни сделал такого, о чём стоит говорить. Хотя не все его начинания оканчивались провалом, они все были посредственными. Он не поступил в колледж. У него никогда не было девушки. Он никогда не задерживался на одной работе более, чем на год. Могло показаться, что он был обречён прожить ничтожную жизнь, если бы не те сны. Они преследовали его с детства, и в них он видел ужасающие образы и видения. Виденное было столь ярким, что казалось настоящим, как если бы он мог протянуть руку и коснуться его, и если бы он только мог найти увиденное. Так что он отправился на поиски того, что преследовало его, следуя за странно знакомыми знаками и интуицией, пока не приехал к руинам Форт Ассампшена. И тот стал его домом. Месту требовался уход – прислуживание – а взамен оно принесло Донни удовлетворение собой. Наконец-то он занимался чем-то стоящим, чем-то приносящим пользу. Теперь он пойдёт на всё, чтобы убедиться, что город получит то, что «она» хочет.

Описание: Внешность Донни была бы самой что ни на есть средней, если бы он не был таким худым и запущенным. Его рост 1.78 метра, у него каштановые волосы, карие глаза и непримечательное лицо. Но время и его одержимость не были к нему благосклонны. Кроме того, что он истощал, кожа на его лице и руках высохла и покрылась трещинами под воздействием пыльных ветров. Донни выглядит так, словно его преследуют призраки.

Советы Рассказчику: Форт Ассампшен пробудил Донни ото сна длиною в жизнь к его «истинному предназначению». Он действует и говорит с маниакальной страстью, принимает необдуманные решения и запинаясь в словах, скрывая сильную нетерпеливость или неуверенность. Хотя он знает, чего хочет, и не желает прислушиваться к голосу разума, его легко запутать, чем можно воспользоваться. Если Донни почувствует угрозу, он сразу жеотреагирует так, как если бы его загнали в угол, ответив внезапной злобой и агрессией.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 3, Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 1, Расследование 2, Убеждение 2, Скрытность 1, Обман 2, Выживание 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Чувство опасности, Чувство направления, Быстрый бег 2, Ресурсы 1

Воля: 5

Нравственность: 4

Добродетель: Вера

Порок: Лень

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 12

Отклонение: Навязчивая идея (с. 96. **World of Darkness Rulebook**)

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Запас дайсов	
Охотничий нож	1(Л)	1	4	
Тип	Урон	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Винчестер	5	150/300/600	6+1	10
Модель 94 † 30-30				
(винтовка)				

† Оружие занимает две руки. При попытках использовать его одной рукой требование к Силе (2) возрастает на 1 (до 3, что накладывает штраф -1 к броскам на выстрелы).

Броня: Нет

Здоровье: 7

Животные

Используя Контроль над животными, город может призывать бесчисленные виды пустынных животных, таких как вороны, грифы, гремучие змеи и скорпионы. Единственные регулярно призываемые (особенно против персонажей) животные – это койоты, которых обычно трое.

Койот

Описание: Эти животные поджарые, худые и кажутся голодными. В ночи их глаза слабо светятся красным. Эти койоты необычайно умны. Но, вообще говоря, они трусливые существа и держатся от людей как раз достаточно далеко, чтобы держать их в поле зрения (если только их не призвали для более злодейских целей, и тогда их трусость исчезает). Эти псовые никак не были улучшены городом, что означает, что у них нет никаких сверхъестественных способностей.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 4, Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 2, Внушительность 4, Манипулирование 1, Самообладание 3

Навыки: Атлетика (Бег) 3, Рукопашный бой 2, Запугивание 3, Скрытность 3, Выживание (Выслеживание) 3

Воля: 7

Инициатива: 8

Защита: 5

Скорость: 15 (фактор вида 7)

Размер: 4

Оружие/атака:

Тип	Урон	Запас дайсов
Укус	2(Л)	7
Здоровье: 6		