

Гайст

Пожиратели грехов

*Повествовательная ролевая игра
о последнем шансе*

Версия 1.1

*Сокращённый перевод:
Егор Мельников*

Создатели

Концепция и дизайн: Рассел Бейли, Келли Барнс-Германн, Джейсон Болт, Джозеф Каррикер, Джон Чемберс, Эйлин Э. Майлз, Этан Скемп, Ричард Томас, Аарон Восс, Зак Уолтерс, Эдди Вебб и Чак Вендиг

Авторы текста: Алан Александр, Джесс Хартли, Джесси Хайниг, Вуд Ингем, Мэттью Макфарланд, Джон Ньюман, Кристофер Симмонс, Джон Снид, Малкольм Шеппард, Тревис Стаут, Чак Вендиг и Стюарт Уилсон

Разработчик: Этан Скемп

Креативный директор: Рич Томас

Редактор версии 1.0: Scribendi.com

Редактор версии 1.1: Женестьева Подлески

Арт-директор: Крейг С. Грант

Внутренние иллюстрации: Джоэл Биск, Дженнифер Фрисон, Крейг С. Грант, Крейг Хендерсон, Джефф Холт, Коз Кониотис, Кири Кониотис, Джастин Норман, Ричард Пеллегрино, Федерико Пятти, Мэтт К. Смит, Джон Уигли

Дизайн обложки: Крейг С. Грант (дизайн ключей придумал Роберт Диксон)

Плейтестеры: Алан Александр, Брэд Олбриттон, Дон Эндрюс Линн, Люк Босуэлл, Дэвид Баундс, Чарльз Бурк, Кэт Бюррес, Стивен Карпентер, Энвен Эслингер, Родни Эслингер, Фрэнк Фрей, Мартин Хенли, Мэтт Хеслин, Элгин Хауэлл, Джейми Джексон, Лаура Джексон, Мэтт Карафа, Лори Карпинец, Стив Карпинец, Элой Лазанта, Дэвид Мартин, Фредерик Мартин-Шульц, Адам Максвелл, Джош Г. К. Максвелл, Джон Олви, Крис Симмонс, Мэттью Макфарланд, Джон Ньюман, Джошуа Смарт, Андреа Штайер, Брайан Уэйд, Эдди Вебб, Мишель Вебб, Чак Вендиг, Дж. Т. Уайт

*Посвящается Сергею Будехину,
который знает, как в глубине беспросветного мрака
высечь искру беззаботной радости*

Вступление

*Но мне ночами часто мнится,
Как время, яростный возница,
Отмерив срок моим летам,
Летит буквально по пятам.*
Эндрю Марвелл, “К стыдливой возлюбленной”.

Ничто с такой силой не оттеняет саму сущность жизни, как неизбежность смерти. Любой интерес и любое стремление, которое только поддерживает живое существо на дороге жизни, служит ему лишь защитным механизмом от неизбежного конца. Голод – не что иное, как предупреждение об угрозе смерти от истощения. Сексуальное влечение коренится в инстинкте оставить потомство, с тем чтобы родословная каждого отдельного индивида не прервалась даже тогда, когда его тело наконец обретёт покой – а кроме того, не следует забывать, что сам секс во многих народах получил название “маленькой смерти”. Даже самые возвышенные из стремлений, такие как тяга к искусству и духовной жизни, можно вполне справедливо рассматривать как желание найти то, что сумеет пережить нашу смерть. Именно тень Жнеца придаёт жизни смысл.

Из всех обитателей Мира Тьмы никто не сознаёт эту дихотомию острее, чем те, кто умер, однако вернулся к жизни. Не демоны, не чернокнижники и даже не привидения – но живые люди, которые оказались связаны эфирными цепями с силами самой Смерти. Они несут внутри себя *гайстов* – спектральные сущности, куда больше напоминающие духов, чем призраков. Некогда они встали на тропу Пожирателей грехов, став хранителями ключей от Врат в иной мир.

Geist – история об их жизни.

Повествовательная игра о последнем шансе

Что бы вы сделали, если бы получили возможность переступить через порог смерти обратно в мир? Как бы вы провели свою вторую жизнь? Это вопрос, на который любой Пожиратель грехов обязан ответить из-за самой природы Сделки: что, впрочем, следует признать весьма и весьма приземлённым термином для описания клинической или, несколько чаще, подлинной смерти. Представьте: один момент – и ваша старая жизнь исчезает. За смертью следует пауза. И во время этой жуткой паузы, длящейся несколько долгих, поистине бесконечных мгновений, вам предлагают новую жизнь.

Проблема в том, что новую жизнь предлагает не Бог и не ангел. Формула Сделки доносится из уст создания, напоминающего призрака – и в то же время являющегося отнюдь не душой покойника. Это дух, в равной степени воплощающий собой смерть и несущий остаток сознания давно умершего человека... а возможно, и чего-то большего.

Это предложение звучит из уст *гайста*. И когда его предложение будет принято, всё изменится. С возвращением к жизни вы станете связаны с миром мёртвых окончательно и бесповоротно. Вы сможете видеть призраков, обитающих в этом мире, сможете слышать их мольбы о помощи и вопли гнева. Гайст внутри вас станет проявлять свою жуткую, потустороннюю мощь, пытаясь защитить вас, создавая фантомы и разрушая объекты с силой взбешённого полтергейста или формируя сюрреалистические изменения в ткани самой действительности. Вам достанется сила, не предназначенная для обычных смертных, хотя это будет и не совсем *ваша* сила. И у вас будет вторая жизнь, позволяющая вам сделать всё, что вы не успели сделать до своей преждевременной смерти.

Истории, разворачивающиеся в сеттинге **Geist**, основаны не только на этом мотиве, однако именно образ *второго шанса* лежит в основе характера каждого протагониста. В какой-то степени гайсты и сами жаждут нового шанса вернуться в земную реальность. Каждый из них желает достичь того, что осталось незавершённым при его жизни. Он может мечтать о мести и грезить о расправе над своими обидчиками, хотя в равной

степени может стремиться и к удовлетворению тёмных страстей, которые попросту недоступны смертному разуму. Каждый из Скованных обладает двумя параллельными шкалами мотиваций, двумя побуждениями, которые далеко не всегда уживаются вместе.

А кроме того, никуда не уходит и проблема контакта между живыми и мёртвыми. Благодаря могуществу гайста Скованные способны оберегать окружающих, даруя им тот же шанс изменить свою жизнь, который некогда они получили сами – но, равным образом, они могут и забирать эти шансы у тех, кого они не считают достойными жизни. Скованный знает, каково это – переступить через порог смерти. Возможно, он даже решит защищать людей от преждевременной смерти, позволяя им переосмыслить весь ход своей жизни прежде, чем она оборвётся по глупой ошибке.

Призраки ещё уязвимее, чем большинство смертных, хотя эта уязвимость и обладает своей спецификой. Призрак живёт в бесконечном цикле кошмаров, пытаясь восстановить черты своей утраченной жизни – и ни один из усопших не в состоянии разомкнуть этот круг, если только кто-нибудь не поможет им, решив их земные дела, освободив их души или даже окончательно уничтожив их сущность. Именно здесь в дело вступает Пожиратель грехов. Придя на помощь усопшему, он способен “поглотить” его грехи, позволив тому пройти дальше по дороге загробного мира. Но стоят ли подобного заступничества простые смертные? И, равным образом, кто из неупокоенных мёртвецов нуждается в помощи – или заслуживает её – больше других?

Чего стоит второй шанс на жизнь? И как не потратить его впустую?

Тема

В самом широком смысле любую хронику **Geist: the Sin-Eaters** пронизывает тематика смерти. Скованные рождаются в тот момент, когда смерть забирает их души. Мёртвые вызывают к их помощи или вторгаются в их привычную жизнь, угрожая им и их близким. Но человечество испокон веков рассматривало смерть в бесчисленных вариантах интерпретаций и обращалось к ней через неопишемое множество метафор.

Среди многих аспектов смерти одним из ключевых образов всегда служил переход из одного состояния в другое. В сеттинге этот образ преобразован в концепцию границ и дверей, ведущих в мир мёртвых или обратно – в мир смертных. Само словосочетание “потусторонний мир” предполагает некую разделительную линию, лежащую между нашими планами существования; другая фраза, “на пороге смерти”, в буквальном смысле говорит нам о некоем пороге, ведущем в иную реальность. Даже в традиционной колоде Таро карта Смерти символизирует не конец, но фундаментальное изменение сущности. Пожиратели грехов – протагонисты нашей игры о смерти – становятся именно теми, кто пересекает этот порог. Они стоят по обе стороны этой границы. Они могут пересекать её туда и обратно, возвращаясь к живым и посещая царство мёртвых, хотя это и требует от них определённых затрат.

В продолжение этой темы нельзя не поднять вопрос о том, “что бы вы сделали, окажись у вас шанс прожить свою жизнь иначе?” Пожиратели грехов существуют в условиях постоянно меняющейся субкультуры, которая беспрерывно подчёркивает важность того обстоятельства, что от жизни – от их неестественной, продлённой жизни – нужно брать по-настоящему *всё*. И вместе с тем они знают, что тем сильнее становится их ответственность за свои поступки. Представьте, как бы изменился ваш взгляд на жизнь, если бы вы оказались на волосок от смерти или даже погибли – но получили возможность вернуться в мир?

Атмосфера

Настроение сеттинга пропитано образами смерти, однако ничто не мешает вам обратиться и к другим элементам историй о привидениях. Протагонисты данной игры живут полной жизнью, помня о своём втором шансе и о своей возможности проникать как в мир живых, так и в царство мёртвых. Подобно многим другим людям по всему миру, в

этом ли веке или любом другом, они смотрят в глаза смерти и смеются. Ешь, пей и веселись, ибо – как гласит пословица – завтра ты можешь и умереть. Сеттинг вдохновлён настроением Карнавала и Дня Мёртвых, Хэллоуина и ярких костров, разожжённых во имя утверждения жизни в период летнего солнцестояния.

Разумеется, не все те, кто видел смерть, решают жить только земными радостями и наслаждениями. Некоторые идут на радикальные меры, испытывая разрушительное отчаяние, в то время как другие стремятся выплеснуть гнев, осуществить великую месть над своими обидчиками или добиться строгого, но справедливого суда над преступниками.

Они могут смеяться над висельным юмором и с любовью бросаться в свой ночной мир, а могут гулять по свету, свободные и счастливые, находя красоту в непроглядном тумане и тишине. Но они *живы* – все до одного.

Таковы эмоции, питающие жизнь Скованных. Вы умерли. И умрёте снова – кому как не вам это знать? Смерть окружает вас, куда бы вы ни обратили свой взор. Когорты живых мертвецов велики – как и ваша ответственность. Но вы живы, а значит, жизнь всё ещё что-то значит для вас. Так живите!

Как использовать эту книгу

Первую жизнь Пожирателя грехов нетрудно смоделировать при помощи **World of Darkness Rulebook**. Всё, что происходит с ним после заключения Сделки, подробно рассматривается в этой книге. Конкретные сведения распределены по книге следующим образом:

Пролог “Ром – любимый напиток усопших” наряду со **Вступлением**, которое вы читаете в данный момент, предоставляет читателю вводные сведения, заметки и образы, позволяющие получить общее представление о жизни Скованных. Здесь вы также найдёте словарь, которым пользуются Пожиратели грехов в своём тайном обществе. Кроме того, ниже вас ждёт список источников вдохновения, рекомендуемых для ознакомления перед проведением полноценной игры по сеттингу **Geist**.

Глава первая: У кладбищенских ворот описывает основные положения сеттинга, от обстоятельств возникновения нового Пожирателя до реликвий, символизирующих разрозненную культуру Скованных, а также точек пересечения их засекреченного коллектива с другими сообществами Мира Тьмы.

Глава вторая: Создание персонажа описывает процесс создания протагониста, а также гайста, которого он носит внутри, наряду с другими элементами жизни всех Скованных. Здесь вы также найдёте описание церемоний и Манифестаций, которыми пользуются представители общества Скованных на пути к обретению своей цели.

Глава третья: Игровая механика в подробностях рассматривает особые правила, которым подчиняется каждый из Скованных, начиная от аномальных особенностей их организма до сверхъестественных сил, присущих отдельным сонмам. Здесь же рассматривается ценность *мементо мори* – фундаментальных объектов, которые служат источником их мистической силы.

Глава четвёртая: Повествование написана специально для Рассказчиков, собирающихся провести игру по сеттингу **Geist**, будь то импровизированная история на один вечер или продолжительная хроника. Здесь же приведена череда проверенных методов повествования, а также описано множество антагонистов, которые смогут поддерживать сонм Пожирателей в постоянной боеспособности.

Приложение первое: Сошествие в загробный мир подробнее останавливается на особенностях царства мёртвых. Здесь вы найдёте ответы на вопросы, почему Скованные вообще решают совершить путешествие в Великое Ничто, как они открывают двери между мирами, что они могут найти за границей смерти и что способно задержать их там навсегда.

Приложение второе: Современная Гоморра предлагает Рассказчикам череду

подготовительных идей для проведения хроники. Нью-Йорк служит домом нескольким миллионам жителей и приезжих, многие из которых оканчивают свой жизненный путь далеко не мирной смертью. Неудивительно, что истории о местных призраках так легко положить в основу хроники по сеттингу **Geist: the Sin-Eaters**.



От переводчика

Поскольку книга переведена в сокращённом виде, в этом документе вы не найдёте **Второго приложения**, посвящённого загробной жизни в Нью-Йорке. Кроме того, я взял на себя смелость не переводить отдельные части книги, которые показались мне не столь важными для понимания атмосферы, идеи и духа игры. Разумеется, это не коснулось игромеханических деталей, которые переведены в полном объёме.

Наконец, **Первая глава** и **Вступление** переведены целиком: из них не было вырезано ни одной строчки.



Источники вдохновения

Трудно даже подобрать слова, способные подчеркнуть, сколько произведений мировой литературы и киноискусства могут вдохновить Рассказчика на создание истории о границе между мирами живых и мёртвых. Как уже упоминалось ранее, тема смерти лежит в основе всей человеческой деятельности. Приведённые ниже работы можно с уверенностью назвать лишь верхушкой айсберга, и если мы упустили что-то, что вы считаете величайшим источником сведений о привидениях, необходимым для ознакомления перед игрой, приносим свои извинения.

Документалистика

Работа Грега Палмера *“Смерть: Путешествие длиною в жизнь”*. Несколько юмористический взгляд на обряды, связанные со смертью, встречающиеся по всему миру: именно такие обряды и ритуалы Скованные кладут в основу традиций и церемоний собственных сонмов.

Художественная литература

Работы **М. Р. Джеймса**. Если кто-то из авторов прошлого века и входит в число величайших рассказчиков, специализирующихся на историях о привидениях, то это именно Джеймс.

Творчество **Тима Пауэрса** (в первую очередь *“Expiration Date”* и *“Strange Itineraries”*). Подход Тима Пауэрса к современным историям о привидениях действительно стоит читательского внимания – взять хотя бы его любовь к сочетанию реалистичных деталей повседневной жизни с явным сюрреализмом сверхъестественных происшествий.

“Канун всех святых” Рэя Брэдбери. Настоящая детская классика, объясняющая и подчёркивающая необходимость в умении радоваться жизни, невзирая на окружающие нас тени смерти.

“Призрак дома на холме” Ширли Джексона. Настоящая классика хоррора.

“Грязная работа” Кристофера Мура. История о человеке, оказавшегося слугой Смерти. Ром исполнен макабрических образов и написан с узнаваемым авторским юмором.

Киноискусство

“Шестое чувство”. Хороший взгляд на проблемы, которые приносит способность воспринимать энергию смерти – в частности, объясняющий, почему умение видеть мёртвых несёт с собой и чувство ответственности перед усопшими.

“Тринадцать привидений”. Заглавные призраки воплощают архетипические явления

природы, смыкаясь в этом с гайстами, а их необычная внешность может послужить вдохновением для создания визуального дизайна гайстов в игре.

“*Интакто*”. Фильм о людях, которые покупают, продают и похищают удачу других людей, а затем проверяют своё везение в борьбе друг против друга. Достаточно интересный взгляд на истории об изменении своей судьбы и похищении чужой удачи.

“*Коматозники*”. Визуальный ответ на вопрос, почему ворота в подземный мир не следует превращать в открытую дверь.

“*Пункт назначения*”. Ознакомление с продолжениями необязательно. История с привидениями, в которой главная роль достаётся не душам умерших, а самой Смерти.

Телевидение

В последнее время на телевидении появилось немало шоу, ориентированных на тематику смерти, и с некоторыми из них действительно стоит ознакомиться. “*Мёртвые, как я*”, “*Клиент всегда мёртв*”, “*Медиум*” и даже такие сериалы, как “*Вернуть из мёртвых*” и “*Говорящая с призраками*” раскрывают образы персонажей через рассказ о том или ином призраке. Можете сделать свой выбор.

“*Города подземного мира*”. Документальный сериал, посвящённый вовсе не мифологическому загробному миру, но самым дословным подземным комплексам и катакомбам, которые лежат под современными городами. Прекрасный источник вдохновения для историй о спуске в недра земли под современными мегаполисами со множеством идей для создания своих сенотов, могильников и Авернийских врат.

И, конечно, любой сериал о мистических аномалиях и полицейских расследованиях может обеспечить Рассказчика множеством самых разных идей об интересных смертях. Классическая детективная история о смерти закручена вокруг необычного способа убийства и незаконченных дел усопшего: хотя обычно последнее и открывает детективам возможность “привлечь убийцу к ответственности”, в ходе повествования нередко поднимаются и другие темы. Даже привычные шоу наподобие “*Закона и порядка*” порой могут предоставить отличные идеи для осмысления Порогов.

Видеоигры

“*Grim Fandango*”. Классический квест, одобренный отличным юмором и острой макабрической проблематикой.

“*Persona 3*”. Прекрасно изложенная серия размышлений о смерти, неизбежной кончине и том, что может быть достигнуто в течение жизни. Любая из игр серии способна обеспечить Рассказчика множеством визуальных решений для проведения игр по сеттингу **Geist: the Sin-Eaters**, однако третья часть особенно созвучна тематике настоящей игры.



Словарь

Аспект: архетипичное имя гайста и прообраз его природы; та половина мёртвой души, которая уже утратила человечность и превратилась в оживший символ смерти. Обычно раскрывается в ходе создания сонма.

Автохтонные глубины: верхняя, самая неглубокая область загробного мира.

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

Сделка: момент смерти и возрождения человека, в ходе которого гайст связывает себя с душой смертного, создавая тем самым нового Пожирателя грехов.

Скованные: ещё один термин для обозначения Пожирателей грехов. В основе термина лежит указание на связь человека с гайстом, хотя Пожиратели часто придают этому термину дополнительную коннотацию, указывая на привязанность всех Скованных к судьбе, шансу на новую жизнь или другому явлению, которое они считают подлинной целью своего возрождения.

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

церемония: ритуал, основанный на способности всех Пожирателей выступать в качестве посредников между мирами живых и мёртвых. Церемонии проводятся для достижения мистических результатов, связанных с неуспокоенными мертвецами и миром мёртвых как таковым.

талисман: наименее могущественная форма мементо.

Харонит: Пожиратель грехов, посвятивший себя поддержке Сумеречной сети.

Кодекс: хранилище тайн и знаний, записанных местным сонмом. Используется для получения доступа к другим сверхъестественным преимуществам.

секта: крупнейшее и наиболее влиятельное политическое формирование Скованных. Высший уровень сонма.

озябший: сленговое название нового призрака, лишь недавно вошедшего в царство мёртвых; указывает на температуру мёртвого тела.

культ: небольшой сонм, преследующий глубоко личные цели.

Мёртвый доминион: одна из множества областей Неведомых глубин.

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

Посмертная маска: мементо, созданное из останков уничтоженного гайста.

Эребус: классический термин для обозначения Автохтонных Глубин.

Событие: эвфемизм для определения *Сделки*.

Фракция: сонм, обладающий достаточно большим размером, чтобы вмещать в себя сразу несколько клик. Часто осуществляет деятельность сразу в нескольких городах страны.

оковы: мементо, созданное из якоря призрака.

Ярмарки плоти: собирательный термин для обозначения собраний Скованных.

гайст: экстраординарный призрак, отчасти представляющий собой личность усопшего, а отчасти – воплощающий архетипичную силу природы. Во множественном числе используется форма *гайстер*, хотя англоговорящие Пожиратели грехов часто прибегают к менее правильной форме *гайстс*, то есть “гайсты”.

Большой карнавал: особенно крупное, глубоко формальное собрание Пожирателей.

Великое ничто: Загробный мир.

могильщик: сленговое обозначение человека, который до сих пор помнит призрака и потенциально является его якорем.

Могильник: сенот или “тонкое место”, объявленное территорией отдельного Пожирателя грехов, целого сонма или другой крупной организации.

Всадники: пять архетипичных фигур из мифологии Скованных, символизирующие пять Порогов смерти.

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

Ключ: сверхъестественная способность, открывающая Пожирателям грехов доступ к особым силам загробного мира.

краеугольный камень: мементо, обладающее особым значением для конкретного гайста и символизирующее его связь с Пожирателем грехов.

сонм: группа Скованных, объединившихся для достижения общей цели. Обычно участники группы ритуально сковывают свои души друг с другом, что наделяет их определёнными преимуществами при создании мистического канала в загробный мир.

тонкое место: неофициальный термин для обозначения сенота.

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

Манифестации: призрачные способности, присущие всем Пожирателям грехов.

мemento: объект, каким-либо образом связанный с энергией смерти и наделяющий своего владельца мистическими способностями. Более формально известен как *мemento*

мори.

меморабилия: мemento, связанное с человеком, местом или предметом, известным из-за событий прошлого - обычно печальных.

подношения: дары, предназначенные для усопших.

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

плазма: эфемерная псевдоматериальная субстанция, из которой состоят призраки. Служит топливом для энергетических способностей Пожирателей.

Психе́: базовая шкала измерения сверхъестественной силы Скованного.

Сакросанкт: Пожиратель грехов, охотящийся на других Скованных из-за религиозных убеждений.

Пожиратель грехов: человек, погибший и временно возвращённый к жизни либо переживший опыт клинической смерти. Каждый из Пожирателей заключил Сделку с гайстом, который позволил ему вернуться в земную реальность. Термин указывает на бремя, которое добровольно взваливают на себя все Скованные, соглашаясь довести до конца земные дела усопших. Кроме того, название подчёркивает важность посредничества между мирами живых и мёртвых, которым занимается большинство Скованных.

Синергия: мера психического единства между гайстом и Скованным.

Тартар: классический термин для обозначения Неведомых Глубин.

Порог: “тип” смерти, резонирующий с сущностью Пожирателя; общая категория, позволяющая Скованным различать определённые аспекты смерти.

Сумеречная сеть: эклектичная сеть зашифрованных сообщений и неофициальных коммуникаций, которой Пожиратели грехов пользуются для поддержки контакта друг с другом.

загробный мир: царство мёртвых.

свободный: гайст, не привязанный к смертному носителю.

Верхний предел: Автохтонные Глубины.

Пустой: бывший Пожиратель грехов, которому удалось избавиться от своего гайста.

мишура: особая разновидность мemento, созданная усилиями самих Пожирателей.

поминки: собрание Пожирателей, созданное исключительно для общения и увеселений.

Умертвие: Пожиратель грехов, переживший цикл смерти и возрождения такое количество раз, что превратился в опустошённую оболочку, которой с лёгкостью манипулирует его гайст.

жёлтые кости: прозвище, которым наделяют особенно старых призраков.



Глава первая: У кладбищенских ворот

*КНАQQ призывает Itasca. Мы должны быть
над вами, но мы не видим вас. Горючее на исходе.*
Последнее сообщение Эмили Эрхарт.

Автомобилист, возвращающийся поздним вечером домой по пустынной дороге, видит застывшую на обочине девушку. Она стоит в полном одиночестве, одетая так, словно только-только вернулась с выпускного вечера в средней школе. Мужчина за рулём притормаживает, чтобы пустить её внутрь. Девушка говорит, что её машина сломалась, а бойфренд ушёл искать помощи несколько часов назад. В дороге они разговаривают обо всём, что приходит в голову. О жизни и о любви. О том, как тяжело проститься с людьми, которые некогда были для вас важны. Водитель утверждает, что иногда лучшее, что вообще можно сделать в подобной ситуации, – это расстаться со своей прежней привязанностью к близким людям и принести мир их душе. Он говорит девушке, что отец любит её и что он всегда будет её помнить. Когда автомобиль проезжает мимо кладбища, водитель бросает взгляд на пассажирское сиденье и понимает, что уже какое-то время находится в машине один. Он улыбается, шёпотом читает молитву об упокое бедной души, и вдавливая педаль газа в пол. В мире есть ещё не один потерянный странник, которому нужно помочь вернуться домой.

В безлунную ночь на старом погосте собираются трое мужчин и две женщины с лопатами и фонарями в руках. Они похожи на актёров-любителей, решивших сыграть знаменитую сцену из “Франкенштейна” тридцатых годов. Мужчина, похороненный в этом месте, в жизни был очень плохим человеком. В смерти он стал ещё хуже. Все пятеро сходятся в одном: для таких преступников не может быть прощения. У истории его жизни не будет эпилога. У неё будет только конец. Один из собравшихся берёт в руки коробку с солью, в то время как другие начинают копать.

Рассказывают, будто старый дом Ван дер Мееров в конце улицы давно не ведаёт покоя. Старик Ван дер Меер был колдуном и предпочитал на обед мясо живых людей. Говорят, что жена изменила ему с самим Дьяволом. Она родила ему сына, который был вдвое хуже отца. В одну хэллоуиновскую ночь мальчик взял в руки любимый нож своего отца и начал свой путь через дом. Жизнь отца он забрал первой. Затем он отнял дыхание у своей матери. Под конец он бросился вслед за слугами по лабиринтообразным комнатам старого дома и через какое-то время убил их всех. Одного. За. Другим. Когда дело было сделано, он проследовал старой тропой оленей до Скалы Висельников, где мать зачала его той страшной ночью тринадцать лет назад. Мальчик бросился в реку и утонул. Теперь, когда кто-нибудь появляется рядом с руинами старого особняка Ван дер Мееров, в его голове раздаётся шёпот тринадцатилетнего мальчика:

Я снова дома, я снова дома, ха-ха!

Вы когда-нибудь рассказывали истории о привидениях? Может быть, вы ютились вокруг костра в тёмном лесу, обмениваясь легендами о призраке с крючьями вместо рук, который бродит в лесу в поисках детей, которых он мог бы сожрать. Может быть, вы собирались в крошечной темноте ванной комнаты, скандируя: “Кровавая Мэри” перед зеркалом в страхе (и в тайной надежде), что она и вправду покажется. Может быть, вы даже сидели за столом с друзьями, делясь друг с другом историями о неупокоенных мертвецах.

Мы любим истории о привидениях, и не только потому, они пугают нас – хотя, несомненно, острые ощущения составляют немалую часть удовольствия. Тем не менее, куда больше мы любим истории о привидениях потому, что каким-то странным и

извращённым образом они дают нам надежду. Если наши души могут обитать в этом мире после того, как мы умерли, то это значит, что даже за пределами нашей жизни существует некое бытие. Может быть, это ничуть не похоже на сияющий рай, который нам обещают священные писания, но, по крайней мере, эти легенды подчёркивают, что дальнейшее существование после того, как наши хрупкие органы прекращают функционировать, всё же возможно.

И в то же время, большинство историй о привидениях сильно окрашены убеждением многих рассказчиков в том, что сам призрак должен чего-то желать. Незаконченные дела надолго удерживают призрака среди живых, заставляя его беспрерывно удовлетворять потребность в восстановлении некоей части своей утраченной жизни. Возможно, ему хочется удостовериться, что его дети вырастут в безопасности, а возможно, он хочет наконец опубликовать свой первый роман – хотя ничто не мешает призраку добиваться и такой простой цели, как месть своему убийце.

Эти истории напоминают нам о том, что имеет смысл наслаждаться жизнью, пока она у нас есть – потому что даже если мы продолжим своё существование по ту сторону гроба, всё, что приходит после смерти, в лучшем случае представляет собою бледное эхо, имитацию того, что у нас есть, пока мы живы.

Geist: the Sin-Eaters – игра, позволяющая рассказывать именно такие истории. О да, это игра о смерти – не следует ошибаться на её счёт, – но это также игра о яркой и страстной жизни. Это игра о конце, но вместе с тем – это игра об итогах (и нет, последние два понятия не обязательно должны совпадать), как и о новых начинаниях. Это игра о мёртвых, но в значительной степени это также игра о живых и о том, как непосредственная близость к смерти может изменить вашу жизнь. Это игра о риске и поиске острых ощущений, о важности *memento mori* и распитии рома на распутье между мирами. Ешь, пей, веселись, потому что завтра ты умрёшь. Взгляни в глаза забвению.

И плюнь в них.

Рождённые в рубашке

Всякий, кто стал Пожирателем грехов, отличался от других практически с самого начала.

Одна девушка любила поговорить с воображаемым другом. Родители не придавали этому особого значения, пока не заметили, что, когда их дочь говорит о своём “друге”, она описывает свою бабушку, которая умерла за три недели до её рождения.

Мальчик попадает в психиатрическую больницу из-за частых панических атак. Лекарства не помогают – ни одно успокоительное не способно заглушить шквал адских шёпотов и сухой могильной голос, воющий ему в ухо.

Другой мальчишка всегда был изгоем – даже в начальной школе. Только в тринадцать лет ему удалось понять, что способность с точностью предсказать, когда и как умрёт человек, просто скользнув по нему беглым взглядом, не входит в число обычных человеческих навыков. К этому времени стало уже слишком поздно, чтобы убеждать себя, будто это просто игра воображения.

Каждый из Скованных отличался своего рода связью с энергией смерти ещё до того, как заключил Сделку. Иногда эта особенность проявляется с самого рождения (недаром старухи рассказывают, будто дети, рожденные с частью амниотической оболочки, покрывающей их глаза, будут в состоянии видеть духов и призраков), иногда она проявляется лишь после определённого инцидента (будь это призрачное эхо в ушах или мимолётное видение Сделки, которая в будущем свяжет его с гайстом, или, может быть, стычка со сверхъестественным существом). Как бы то ни было, каждый из Скованных обладал этой связью ещё до смерти, даже если не понимал, что именно с ним произошло и что это значит.

Это второе зрение (или третий глаз, или экстрасенсорное восприятие) позволяет отнести Скованных к особой категории смертных, поскольку каждый из них обладал хотя

бы *приблизительным* представлением о сверхъестественном мире, прежде чем его вбросили в мир вечной ночи. В отличие от многих обитателей Мира Тьмы – например, вампиров, чьё первое столкновение со сверхъестественным чаще всего начинается с укуса в шею, – Пожиратели грехов заключают Сделку, *уже* что-то зная об истинном положении дел в этом мире. Само собой, они не располагают ответами на все вопросы, и даже те ответы, которые у них есть, могут оказаться неполными или откровенно ошибочными. Тем не менее, каждый из будущих Пожирателей обладает хоть чем-то, что сможет помочь ему пережить травматический опыт смерти.

Иногда такой человек проявляет к своим способностям откровенное любопытство. Он может поверить, что это дар свыше, который ему предстоит изучить и использовать во благо окружающих, или он может опираться исключительно на желание понять, как вообще у нормального человека могут развиваться такие способности. Он может попытаться вступить в контакт с мёртвыми (хотя без способностей гайста такие попытки приводят лишь к очень неточным результатам или даже вызывают куда больше проблем, чем решают), а может попытаться помочь призракам разрешить дела, удерживающие их на этом свете. Иногда действия будущего Пожирателя мотивированы не более чем поиском личной выгоды и другими мелочными стремлениями. Человек может углубиться в оккультизм, пытаясь найти объяснение своим способностям, и такое расследование может даже привести его к некоторым другим обитателям тени. Вот его взору является бледный молодой человек с завораживающим взглядом, который говорит, что ответы на все вопросы лежат в крови. Вот к нему на порог является группа наследников древних племён, которые утверждают, что могут говорить не только с мёртвыми, но и с самой Смертью. Вот приходской священник советует ему опасаться лукавых демонов после того как сам смертный рассказывает ему о призраках, которых он постоянно видит боковым зрением.

Другие относятся к своим способностям как к проклятию, а не дару. Это может быть связано с воспитанием (многие вероисповедания учат нас, что взаимодействие с мёртвыми – признак дурного умысла), или неспособностью вместить факт о существовании призраков и привидений в рациональное мировосприятие, или просто ужасающим характером того, что видят или переживают будущие Пожиратели. Немногие люди могут равнодушно смотреть на жуткие, изуродованные обличья призраков и смиряться с их шёпотом, от которого, кажется, сохнут кости. Некоторые сходят с ума – поскольку они пытаются отрицать то, что постоянно окружает их в повседневной жизни. Некоторые пытаются предать собственные способности забвению, хотя в этом случае они превращают себя лишь в подобию тех личностей, которыми им предназначено было стать (или, если они недостаточно осторожны, то они заканчивают своё существование Сделкой, позволяющей перешагнуть через Порог). Некоторые принимают реальность своих способностей как жестокую данность и просто пытаются как-то с этим ужиться.

То, как именно реагирует зарождающейся Пожиратель грехов на свой “дар”, зачастую определяет, какие способности предоставляет его душе гайст. Девушка, привыкшая разговаривать с призраком своей бабушки, уходит в себя после того, как ревнивый бойфренд едва не убивает её: теперь ей комфортнее находиться с мёртвыми, чем с живыми. Мальчик вырастает и выходит из психиатрической больницы, но голоса не готовы его оставить. После того как он вскрывает себе вены, ему удаётся услышать голоса куда чётче, чем когда-либо раньше – только теперь у него есть сила, способная заставить их замолчать. Девушка, способная предсказывать скорую гибель других людей, понимает, что она может использовать это в собственных целях: она становится идеальной чёрной вдовой, и полицейские не могут тронуть её даже пальцем, поскольку она не убивает своих мужей. Она даже говорит себе, что делает услугу этим обречённым мужчинам, даруя им ещё несколько месяцев удовольствия до того, как время радостей подойдёт к концу. Пополнение банковского счёта является просто дополнительным бонусом.

Одной ногой в могиле

На замерзшем озере лед вдруг пускает трещины со звуком ружейного выстрела. Молодой человек попадает в образовавшуюся щель, и к тому времени, когда работники спасательной службы вытаскивают его на поверхность, температура его тела падает до 86 градусов по Фаренгейту. Парень не дышит.

Наркоман прижимает женщину к углу на пустынной улице. Ему нужны её деньги, потому что без них он не сможет достать себе дозу. Его руки трясутся от нервного напряжения. Пистолет выстреливает сам собой. На губах женщины появляются красные пятна, и вызвал их вовсе не макияж. Наркоман бросается прочь, оставляя женщину истекающую кровью на грязном тротуаре.

В больничной палате человек с шипением выпускает последний вздох сквозь дыхательный аппарат, издающий ровное поклопывание и гудение. Рак практически полностью уничтожил все его органы, но он борется за каждую каплю воздуха. Он ещё не готов уйти.

Каждый из этих несчастных должен был умереть – и в каком-то смысле, каждый из их действительно умер. По крайней мере, на мгновение. Но там, где большинство людей просто тихо выскальзывают из потока жизни и растворяются в небытии – или, возможно, задерживаются на земле в качестве неустанных призраков, – с ними произошло нечто совершенно иное. По мере того, как их души ослабляют свою хватку на жизни и готовятся пересечь границу смерти, сочетание необычной связи Пожирателей с самой энергией смерти и их жгучее нежелание отдавать свою душу забвению испускает своего рода зов – зов, на который им отвечает гайст.

Будучи чем-то большим, нежели призраки, и чем-то меньшим, чем боги, гайсты занимают особое положение в царстве мёртвых. Хотя некогда каждый гайст был живым, смертным мужчиной или женщиной, каждый из них со временем стал чем-то несоизмеримо большим, нежели воплощает одна-единственная личность. Гайст ловит души умерших прежде, чем они могли бы ускользнуть навсегда, и делает им предложение: второй шанс на жизнь в обмен на возможность ещё один раз побывать в земном, физическом теле. Пожиратели грехов называют этот момент “Сделкой” – или, в случае с более сдержанными Пожирателями, “Событием”, – и этот миг становится ключевой точкой их создания.

Само собой, иногда смертный может и отказаться от предложения гайста, однако мало кто среди Пожирателей соглашается на забвение. Вместе с тем, для привлечения гайста Пожиратель грехов должен, в первую очередь, обладать поистине яростным желанием продолжать жить (это не мешает самоубийцам становиться Пожирателями грехов: иногда только отказавшись от дара жизни, человек понимает, насколько он хочет вернуть её назад). После того, как предложение будет принято, гайст и Пожиратель грехов должны пройти своего рода слияние – подобно тому, как два крупных дерева иногда срастаются вместе. Энергия жизни толчками вливается в истерзанные конечности Пожирателя, ослабевшие лёгкие вновь раскрываются для принятия воздуха, а охладевшее сердце вдруг начинает биться. Медицинский персонал рассказывает о чуде, подобного которому они никогда не видели. Семья и друзья плачут с облегчением и восхваляют Бога, в то время как новорождённый Пожиратель грехов смотрит на них и на весь окружающий мир глазами, которые уже не принадлежат ему одному.



Дар Пожирателя

Точная природа дара будущего Пожирателя не случайно оставлена нами такой расплывчатой и абстрактной. Наиболее распространённой формой такого дара считается экстрасенсорная способность замечать призраков или признаки неизбежной смерти на лицах некоторых людей, однако существуют и другие формы даров. Так, одним из подходящих вариантов является Преимущество *Потустороннее чувство*, описанное на

стр. 109 основной книги правил, как и психические силы и даже Тауматургия, представленные в книге **Second sight**. В некоторых случаях дар может иметь совершенно внешний характер по отношению к персонажу: он может быть зачарован магом на вечную службу, а может вкусить проклятой крови вампира, обладающего редкой способностью управлять душами мертвецов. Единственное ограничение состоит в том, что до момента Сделки персонаж не может обладать сверхъестественной природой сам: лишь смертные, пусть даже вступившие в ограниченное взаимодействие со сверхъестественным миром, достаточно “открыты” энергии смерти, чтобы связаться с гайстом.

И последнее замечание: эти предварительные мистические способности не обязательно отмечаются на “смертном варианте” листа персонажа, так как они служат частью предыстории персонажа и приписываются ему уже в ходе создания Пожирателя грехов.



Возрождённые к жизни

Пожиратель грехов, рождённый подобной Сделкой, как правило, переживает наиболее травматический опыт из всех, которые доводилось ему изведать на жизненном пути. Внедрение чужеродной души, полубезумного призрака в собственное тело, не говоря уже о травме предсмертного опыта и событиях, *приведших* к смерти, – всё это объединяется в бесчисленную череду факторов, достаточных для того, чтобы коренным образом изменить мировоззрение человека. Это уже не просто экстраординарная личность с чувствительностью к энергиям смерти; нет, такой человек находится в состоянии абсолютно реального, фундаментального воскрешения. Теперь он становится Пожирателем грехов.

“Пожиратель грехов” – довольно обманчивое название, и оно не из тех, которые сразу указывают на характер того индивида, которого оно описывает. Так что это значит, и почему из всех терминов, которые можно было бы применить к страдающим душам Скованных, выбран был именно этот? Сам термин происходит из средневековой Англии. Первоначально так называли человека, которого звали после кончины кого-либо из местных жителей для того, чтобы он провёл над трупом короткую церемонию, съев кусок хлеба и выпив глоток пива, чтобы символически “поглотить” грехи мертвеца, позволив его душе как можно скорее отправиться на небеса, а не задерживаться на Земле. Таким образом, грехи усопшего передавались еще живому “пожирателю”, который соглашался навлечь на себя проклятие ради блага других. Аналогичные практики можно найти в древних культурах по всему миру, от ацтеков до египтян.

Когда именно термин стал применяться по отношению к мужчинам и женщинам, связавшим свои души с гайстами, остается неясным, однако название восходит по меньшей мере к семнадцатому столетию, и, по всей видимости, распространилось с расцветом Британской Империи. Пожиратели грехов рассматривают своё имя как символ посмертной деятельности, хотя он и не достаточно точен с практической точки зрения. Вне зависимости от того, выступают ли они в качестве адвокатов или судей, посланников или мстителей, Пожиратели грехов приносят мертвецам своего рода мир и способны переходить из одного мира в другой. Вопрос о том, обрекают ли они себя на проклятие ради блага других, до сих пор остаётся предметом ожесточённых споров.

Это название также обладает и более дословным, хотя и менее приятным оттенком. Дело в том, что гайсты, как правило, навсегда утрачивают возможность относить себя к категории добропорядочных людей. Даже самые добрые и человечные призраки могут подлежать странным психическим отклонениям или страстям – а между тем, гайсты отделились от человечества куда больше, чем большинство других мертвецов. Их цели могут варьироваться от непостижимых до ужасающих: например, гайст оружия и городского насилия может разряжать свой пистолет в воздух в жилом районе просто затем, чтобы ощутить сладкий вкус паники местных жителей. Равным образом, он может наслаждаться убийством десятка молодых мужчин и женщин при помощи пистолета,

который некогда убил самого Пожирателя. Даже те среди Скованных, кому удалось достичь тесной синергии со своими гайстами, зачастую не без опаски задаются вопросом о том, что могут натворить эти безумные духи, если бы им дали свободу удовлетворять свои прихоти безо всяких ограничений. В этом смысле грехом, который пожирает воскресший смертный, становится сам гайст, хотя хозяин может прилагать немало усилий к тому, чтобы управлять им и использовать его способности для достижения конструктивных целей – или же целей, которые *кажутся* таковыми.

Посмертие против не-жизни

Пожиратели грехов не являются частью обширного мира нежити. Хотя в клиническом смысле они уже перешагнули через порог смерти (или, в некоторых случаях, были к этому чрезвычайно близки), и лишь заступничество нежити в лице гайстов позволило им сделать шаг назад от края пропасти, Пожиратели грехов совершенно буквально возвращаются к жизни. Это часть Сделки. Они способны по-прежнему есть, дышать, спать и делать всё, что делают нормальные живые люди, мужчины и женщины (и да, это означает, что они могут страдать как духовно, так и физически).

Сделка даёт Пожирателю грехов возможность вернуться к жизни, однако она не *исцеляет* его в прямом смысле слова. Независимо от характера травм, которые послужили причиной смерти будущего Пожирателя, после Сделки каждый из Скованных остаётся в подвешенном состоянии между жизнью и смертью. Болезнь, которая убила его, перетекает в ремиссию, но не исчезает. Многие Пожиратели грехов впоследствии вспоминают, как выздоровели, лёжа в больничной койке. Редкие представители их вида, особенно те, кто умер вдали от цивилизации, возвращаются к жизни только затем, чтобы снова начать страдать от голода и разрушительного воздействия экстремальных температур (что, впрочем, ещё не означает гибели новорождённого Пожирателя – см. стр. 173, на которой представлена информация о возможностях Скованного обмануть смерть ещё раз).

Как получается, что гайст, существо чистой смерти, способно вернуть жизнь своему носителю? Ответ на этот вопрос во многом опирается на то обстоятельство, что Сделка не исцеляет ран Пожирателя. Гайст не способен буквально вернуть к жизни или исцелить настоящего смертного. Вместо этого, будучи архетипическим олицетворением смерти, гайст способен *управлять* самой смертью. В сущности, Сделка, как и сопутствующее ей слияние человеческой души с бесчеловечным гайстом, позволяет этому древнему духу не столько даровать жизнь, сколько предотвратить разрушительное воздействие смерти. Это понятие не слишком легко осознать во всей его полноте, особенно простым людям, которые привыкли думать о смерти как об отсутствии жизни, но Пожиратели грехов признают, что смерть и сама по себе обладает мощной энергией. Остановив потоки этой энергии в своём новом носителе, гайст возвращает будущему Пожирателю достаточно сил, чтобы его живой организм обрёл способность к самовосстановлению – будь то борьба с неизлечимой болезнью или физическое укрепление костей и органов, повреждённых в результате обстрела.

Само собой, есть пределы тому, что способен сотворить гайст, как и тому, что способен вынести (и исправить) человеческий организм. Гайст, олицетворяющий несчастные случаи и насилие, может быть в состоянии вернуть жизнь человеку, погибшему в результате промышленной аварии, однако такой человек не сможет восстановить свои измельчённые конечности. Не имеет значения, как долго гайст будет “останавливать” для него смерть. Кроме того, человеческое тело не способно восстановить ткани головного мозга: женщина, получившая выстрел в упор из крупнокалиберного дробовика и потерявшая большую часть своей серой материи, будет овощем, даже если гайст позволит ей остаться по эту сторону жизни.

А поскольку большинство гайстов вовсе не хотят потратить свой шанс на возвращение к жизни на прозябание в больничной койке и испражнения в трубку, обычно они отвечают

только на зов тех смертных, которых они способны со временем восстановить в достаточной степени, чтобы получить от Сделки определённую выгоду (это, впрочем, не означает, вы не можете играть за Пожирателя грехов, погибшего в результате промышленной аварии или выстрела в голову; человеческое тело – удивительно устойчивый механизм, и при помощи гайста, управляющего самой смертью, порой оно действительно может избавиться даже от самых жестоких увечий).

Способность гайста удерживать смерть не ограничивается одной только Сделкой. Пожиратели грехов становятся невероятно устойчивыми к любым смертоносным воздействиям благодаря плазме, протекающей в их внутренних органах, а также благодаря гайсту, расположенному в их душах. Независимо от того, как тяжело оказывается ранен Скованный, он никогда не теряет сознания от полученных травм – а если неизбежный конец всё-таки наступает, гайст может, хотя и при условии колоссальных затрат, повторить тот же фокус со Сделкой снова, отодвинув энергию смерти на достаточное расстояние от души погибшего, чтобы его носитель смог восстановиться вновь. Более подробную информацию о совместной работе гайста и Пожирателя можно найти в **Главе третьей**.



Что в имени тебе моём?

Пожиратели грехов иногда называют себя “Скованными”, подчёркивая связь между носителем гайста и самим призраком. Тем не менее, существует тонкое различие в значении между этими двумя терминами, – различие, о котором многие Пожиратели предпочитают не распространяться. Понятие “Скованные” относится ко всем, кто держит гайста в своей душе, однако “Пожиратель грехов” как термин принято использовать лишь по отношению к тем Скованным, которые применяют свои дары для облегчения загробной жизни не упокоенных мертвецов, будь это их уничтожение, переправка в загробный мир или решение их земных проблем. Некоторые из Скованных выбирают другой путь: они отвергают свою обязанность по взаимодействию с миром мёртвых – из страха, лени или стремления к личной выгоде. В зависимости от целей использования их способностей (если таковые вообще имеются), они могут стать для истинных Пожирателей объектами жалости и презрения – или даже смертельными врагами.



Слияние, не одержимость

Глазам обычного человека состояние Скованных может показаться частным случаем одержимости: возможно, смертного и подавляет разум чего-то большего, нежели призрак, однако на первый взгляд речь идёт о самой подлинной одержимости. Как бы то ни было, это лишь очень неточное представление о процессе слияния. Гайст не способен полностью контролировать человека. Его нельзя изгнать, как нельзя и провести над ним обряд экзорцизма или другого очищающего ритуала. Равным образом, сам гайст не является простым “попутчиком”, проникшим в душу смертного. Он не обязан бестрепетно служить своему носителю. Нет, травматический характер Сделки действительно заставляет две сущности слиться – пусть даже частично. Степень такого слияния во многом зависит от гайста и самого смертного. Большинство Пожирателей описывают своих гайстов как странное чувство наподобие голоса, раздающегося в затылке. Это не совсем полноценные и отдельные личности, а скорее часть вашего собственного разума, которая подсказывает, что переспать с секретаршей – плохая идея или что вам действительно стоит остановиться на полуночной дороге и помочь застрявшему на ней автомобилисту. Гайст чем-то подобен совести: это тонкий, настойчивый голос, в котором порой проскальзывают и коварные нотки. Он может заставить вас чувствовать ужасающую вину, а может и придать колоссальной уверенности в себе – в зависимости от

того, слушаете вы его или нет. Разница заключается в том, что, в отличие от вашей совести, гайст имеет собственные задачи и цели, которые могут и не совпадать с вашими.

Некоторые Пожиратели видят в собственных гайстах великих союзников, вездесущих ангелов-хранителей, приглядывающих за ними и наделяющих своих подопечных видениями, доступными только им. Гайсты могут разговаривать с ними, как и обычные смертные (хотя зачастую голоса гайстов используют вибрации, которые не в состоянии повторить голосовые связки обычных людей). Равным образом, они могут “разговаривать” при помощи иных средств: возможно, они проявляют свой голос через ФЭГ (феномен электронного голоса), через шипение мёртвого телеканала, а может быть, перестраивают слова, напечатанные на дорожных плакатах, на которые смотрит Скованный в эту секунду. Хотя Пожирателю может быть чрезвычайно удобно видеть в гайсте союзника, пусть даже отделённого от его собственной души, большинство Скованных понимают, что даже после слияния гайсты всё равно остаются их спутниками, не превращаясь в полноценные аспекты их собственных душ. Гайст навсегда остаётся частью сознания, шепчущей зловещие тайны душе своего хозяина. Ему просто не суждено стать подлинной частью смертного, какими бы ни были обстоятельства их слияния.

Пожиратели, находящиеся в гармонии с собственными гайстами (см. описание Синергии на стр. 83), могут общаться с ними на более высоком уровне. Некоторые гайсты вступают в контакт со своими носителями при помощи слов, другие заваливают смертных фрагментарными образами, эмоциями и идеями или даже внедряются непосредственно в разум своих хозяев. Учитывая, что гайсты удалены от человечества даже больше, чем другие призраки, эта связь часто носит лишь поверхностный характер. Некоторые Пожиратели даже ставят перед собой задачу по сбору сведений о своих гайстах, пытаясь выяснить, кем они были раньше и что удержало их в смертном мире после того, как они погибли. Они могут даже попытаться разрушить якоря, привязывающие гайстов к смертному миру, даже несмотря на то, что такой поступок грозит отправить и их самих в мир загробный. Невзирая на то, что Скованным до сих пор неизвестно, возможно ли подобное действие вообще, они ведут ожесточённые споры касательно того, станет ли разрушение якорей освобождением своей души от бремени гайста или откровенным самоубийством.

Гайсты

Эта огромная, чёрная тень человека окрашена в цвета уличной банды, в которой он некогда состоял. Зубами ему служат заострённые гильзы. Глаза – два симметричных пулевых отверстия. Он пахнет дымом и порохом, и он говорит голосом, похожим на потрескивание автомата.

Фигура этого человека так исхудала, что теперь трудно сказать, к какому полу он принадлежит. Он (она?) не имеет лица – лишь слюнявый, беззубый рот. Множество игл торчат из вен на руках, подобно иглам дикобраза. Это создание говорит голосом, в котором чувствуется отчаянный голод, причиняющий ему нечеловеческие страдания.

Ухмыляющийся скелет в фиолетовом смокинге танцует непристойную джигу. Гладкая, полированная тростинка из чёрного дерева стиснута у него в руке, и он держит её как фаллос у себя между ног. Он шепчет вам на ухо, что сегодня вечером будет ночь безумных увеселений, и все будут пить, курить, нюхать и трахаться до тех пор, пока их тела не повалятся на пол без сил. Он шепчет одни и те же увещевания каждую ночь.

Если Скованные и были связаны с энергией смерти в период своей земной жизни, то лишь появление гайста раздуло пламя этой энергии в полноценную инициацию. Именно некромантическая сила гайста пробивает брешь в незримой завесе между мирами и наделяет смертного поистине нечеловеческими способностями. Дар Пожирателя перевоплощается, и с момента заключения Сделки такой человек способен не только говорить с мёртвыми, но и командовать ими и бродить по их тропам. Гайст же становится их постоянным спутником – иногда полезным союзником, иногда – страшным тёмным

попутчиком, скрывающимся глубоко внутри психики Пожирателя.

Так что же такое гайст? Откуда они взялись и как стали чем-то большим, нежели обыкновенные призраки? История каждого гайста начинается с его смерти. Покинув мир солнечного света, эти непостижимые существа преобразились в горниле загробного мира, после чего получили возможность вернуться в мир благодаря плоти Скованных. Это голодные, страстные мертвецы, терзаемые побуждениями и желаниями, которые просто не в силах понять ни один обитатель смертного мира. Будучи уже не просто призраками, но “малыми богами смерти”, они воплощают одновременно архетипичную силу природы, не прекращая при этом быть и душами мёртвых людей. Истина заключается в том, что даже самые эрудированные Пожиратели не до конца уверены в том, что они действительно понимают, как зарождаются гайсты. Что же касается самих гайстов, то ни один из них не проявляет желания (или, возможно, способности) рассказать о том, как это происходит на самом деле.

Все призраки связаны своими страстями и неспособностью возвратиться в привычный мир смертных – однако гайсты страдают от этого куда сильнее. Они боятся полностью и окончательно погрузиться в бездну загробного мира, а потому ищут тайные пути, которые позволят им пересечь границу между мирами и вновь оказаться в солнечном мире живых людей. Насколько понимают этот процесс сами Скованные, гайсты каким-то образом отыскали способ нарушить законы смерти, согласно которым любая душа, потерявшая свой последний якорь в мире живых, навеки отправляется в загробный мир. Каким-то непостижимым образом гайсты сумели заменить свои отсутствующие якоря другой привязкой: на этот раз – к архетипичной силе природы. Они стали одновременно личностями и абстракциями, аспектами самой смерти. Некоторые называют себя богами, другие сравнивают себя с *gede* из вудуистской мифологии – то есть призраками, занявшими некие символические позиции в пантеоне лоя. Пожиратели грехов часто используют эту иконографию для определения титулов своих гайстов: так, гайст, связавший себя с концепцией загробной мести, может получить название “гайста возмездия”, в то время как бог чумы станет известен как Тласолтеотль, в честь ацтекской богини грязи и заболеваний. В любом случае, каким-то образом гайст становится куда большим, нежели просто тень усопшего человека – однако в какой-то степени он становится и чем-то меньшим.

Якоря, которые позволяют усопшему сохранять часть своей человечности, отступают в тень псевдомифологической иконографии, заставляющей гайстов потерять эту связь. Слабые или молодые гайсты, ещё только-только заменившие один из якорей на аспект природы, всё ещё представляют собой полноценные личности, которыми они были в жизни. Возможно, они получают какие-то странные, совершенно новые силы или приобретают ещё более потустороннюю ауру, нежели обыкновенные призраки, однако в целом такой гайст сохраняет большую часть своей памяти и способности относиться к людям так, как относятся к ним и другие призраки. Однако по мере того как новорождённый гайст утрачивает всё больше связей с земной реальностью, его сознание заполняется архетипами. Такой призрак становится всё более и более чужеродным по отношению к смертным, и это касается как его внешности, так и поведения. Никто не знает, что произойдет, если гайст потеряет последний из якорей, однако сами гайсты рассматривают подобную перспективу с ужасом, подобным потрясению Фауста, который вдруг понял, что Мефистофель пришёл забрать должное.

Может быть, именно поэтому часть Сделки обязательно влечёт за собой создание краеугольного камня (см. далее), которое предоставляет гайсту своего рода защиту от разрушения его последнего якоря.

Природа зверя

Скованные не слишком много знают о том, как именно гайсты приобретают эти

архетипические аспекты, однако, учитывая, что они обитают в загробном мире, нетрудно предположить, что фундаментальную роль здесь играет энергия самой смерти. Тем не менее, судя по всему, силы гайстов подчиняются определённым правилам, хотя сами Скорманные и не могут точно сказать, кто именно их установил.

Во-первых, архетип гайста всегда связан с характером его смерти. Это не всегда означает, что на его образ влияет *причина* смерти: так, призрак человека, убитого во время неудавшейся попытки ограбления, может открыть в себе связь с огнестрельным оружием, став гайстом стрельбы, однако с тем же успехом он может стать гайстом ужаса. Тем не менее, маловероятно, что он станет гайстом пороков и похоти, даже если при жизни этот человек действительно потакал своим тёмным страстям. Его похоть просто не обладает достаточным резонансом со смертью, а потому не способна заменить один из подлинных якорей гайста. С другой стороны, если погибший был расстрелян ревнивым мужем одной из своих множества своих любовниц, похоть может и стать его архетипом. В некоторых случаях, особенно если в жизни гайст был тесно связан со смертью, он может преодолеть это ограничение – бывший лидер южноамериканского “эскадрона смерти”, спокойно умерший во сне, всё же может стать гайстом кровопролития, а растлитель малолетних, убитый родителями одной из собственных жертв, может стать гайстом страха.

Во-вторых, архетип гайста всегда хотя бы отчасти связан с образом смерти. Так, в мире не существует “гайстов воды”, ибо сама по себе вода не несёт в себе резонанса с энергией смерти. Гайст, которого тянет к архетипу воды, может найти свой путь к обретению бессмертия в соединении воды и смерти, став гайстом утопления или гайстом бурь. Разодранный злыми собаками, погибший смертный может впоследствии стать гайстом животных или даже гайстом собак, однако любое проявление этой связи гайста и представителей семейства собачьих будет отличаться диким и грозным характером: из его призрачной пасти будет капать пена, а челюсти будут щёлкать перед глазами жертв. Гайст похоти и обжорства воплощает не столько чрезмерное потребление материальных благ, сколько смертельное превышение этих грехов. Это касается прежде всего мужчин, умирающих от сердечного приступа в результате обжорства в какие-нибудь тридцать пять или погибающих от венерических заболеваний после смены бесчисленных сексуальных партнеров.

В-третьих, гайсты, как правило, воплощают только один архетип или – иногда – две тесно связанные идеи. Гайст ножом наверняка будет обладать и родственным аспектом крови, боли и ужаса, однако едва ли он станет гайстом яда. Некоторым гайстам удаётся преодолеть это ограничение, однако они находятся в явном меньшинстве. Тем не менее, у проявлений конкретного архетипа может быть поистине неограниченное число оттенков и вариаций, а потому даже два гайста, которые воплощают одну и ту же концепцию, могут делать это совершенно по-разному. Гайст болезни может проявляться в качестве аватара Тласолтеотль, а может связать свою душу с безобразными образами средневековой чумы или даже холодной антисептической агонией современной больницы.

Наконец, вынужденные взаимодействовать с натурой самого смертного, большинство гайстов стараются подыскать себе носителя, Порог (см. далее) которого “соответствует” их резонансу. Так, уже упомянутый Тласолтеотль с большей вероятностью свяжет себя с Истощённым, чем с Растерзанным или Забытым. Судя по всему, это вопрос скорее личного предпочтения, нежели подчинения каким-либо чётким законам загробного мира, особенно в тех случаях, когда архетип гайста не связан с причиной смерти. Так, гайст пожара может связать себя с мужчиной, сожжённым за колдовство (да, в некоторых частях света подобные наказания практикуются до сих пор) и ставшим одним из Растерзанных – а может отдать предпочтение туристу, застигнутому лесным пожаром и ставшему представителем Поглощённых. Некоторые гайсты, особенно из числа тех, кто достаточно помнит о своей смертной жизни, чтобы сказать, как именно они умерли, ищут потенциальных носителей, погибших таким же образом – даже если их Порог в обратном случае был бы противоположен натуре гайста. Гайст скорби, некогда совершивший

самоубийство, может обратить своё внимание на бывшего полицейского, не сумевшего выдержать стресса от последнего случая на работе и сунувшего себе в рот пистолет. Возможно, смерть полицейского и накладывает на него отпечаток Растерзанных – однако отчаяние, подтолкнувшее его на этот шаг, неизбежно связывает его душу с Молчаливыми.

Тёмные и обезображенные пассажиры

Утверждение о нечеловеческой природе гайстов может показаться ошеломляющим, однако следует повторить ещё раз: гайсты – не люди. Даже их воспоминания о человеческом существовании носят характер размытых и искажённых видений, в значительной степени отфильтрованных посредством того архетипа, который они воплощают. Гайст огня во многом подобен призраку, материализовавшемуся на физическом уровне и наделённому силами, способными вызывать пламя; однако на определённом уровне это *просто* огонь. Речь идёт не столько о том, что он *хочет* поджигать и гореть, сколько о том, что горение и поджигание – естественная функция пламени. Будучи чем-то большим, нежели обыкновенные призраки, гайсты не способны поддаваться на рациональные уговоры или на предложения отказаться от выполнения их привычных функций. В этом отношении у них попросту нет выбора.

Делает ли это гайстов чудовищами? Если ставить вопрос ребром, то скорее да, чем нет. Во всяком случае, большинство из них откровенно чудовищны. Невзирая на то, что о сущности гайстов известно не так уж много, их действия напоминают поведение антагонистов из историй о привидениях. Это утонувшие дети, вечно ищущие, с кем бы поиграть на дне старинного бассейна. Это убийцы с крючьями вместо рук, которые появляются раз в десять лет, чтобы преследовать, убивать и резать до тех пор, пока их жажда крови не будет насыщена. Это привидения, убийцы которых остались безнаказанными, отчаявшиеся духи, вымещающие свой гнев на семьях, переехавших в дом, где некогда им причинили страдания.

И всё же, если бы гайсты были исключительно чужеродными существами, следующими лишь своим архетипическим стимулам, было бы легко описывать их как обычных демонов, монстров, враждебных самой человеческой природе, извергов, которых следует уничтожить при первой же возможности. Тем не менее, это не совсем точное описание гайстов, и поскольку в какой-то момент своего длительного существования гайсты действительно были людьми, некая часть человечности всё ещё кроется глубоко внутри каждого из них. Именно эта крохотная часть психики гайста, подкреплённая его воспоминаниями о человеческой жизни, позволяет наладить симбиотическую связь между гайстом и его носителем – что, опять же, не имеет ничего общего с одержимостью. И хотя этот человеческий аспект может в значительной степени быть погребён под обликом гневного бога смерти, он всё ещё существует, и время от времени – прорывается на поверхность. Пожиратель грехов видит в баре красивую девушку и неожиданно чувствует, что его гайст жаждет почувствовать мягкие объятия её рук. Ром обжигает горло, и по мере того, как он проникает всё глубже по пищеводу, гайст смакует возможность попробовать ром впервые с тех пор, как он умер. Некоторые Пожиратели считают, что могут вернуть гайсту и другие фрагменты человеческой личности путём изучения смертной жизни этого древнего духа, соединяя прежнее и современное воплощение гайста во что-то новое. Напомнив гайсту, кем он некогда был, смертный может помочь ему вернуть гармонию в свою душу и в первый раз за многие сотни лет обрести покой.

Тем не менее, гайсты не обязательно выполняют функцию “олицетворённого зла” в каком-либо философском или космологическом смысле этого слова (хотя, разумеется, в глазах жертв, сведённых ими с ума, гайсты мало чем отличаются от порождений ада). Более точным описанием их характера служит слово “элементальные” или, может быть, “внеморальные”. В отличие от призраков, которые сохраняют фрагментарные воспоминания о своих прежних нравственных ориентирах благодаря полноценной

характеристике Нравственности, гайсты не обладают подобной эмпатией. Ими движет лишь собственная природа, архетипичные образы, управляющие остатками их былой человечности. Гайст ДТП вызывает аварии на дороге не потому, что любит страдания людей – он делает это потому, что служит живым воплощением дорожных происшествий, и формирование несчастных случаев просто входит в число его повседневных обязанностей. Точно так же волк должен охотиться на кроликов, а лосось – плавать вверх по течению. Мстительный гайст мучений и ужаса обрушивает на своих убийц и их семьи чудовищные страдания – но не потому, что он обладает садистской натурой, а потому что само это место помнит о произошедшей здесь несправедливости, и гайст должен направить все свои человеческие воспоминания на осуществление великой мести.



Тени и пыль

Игроки, знакомые с другими книгами Мира Тьмы, такими как **World of Darkness: Book of Spirits** или **Werewolf: the Forsaken**, могут заметить, что гайсты совмещают в себе одновременно концепции духов и призраков, эфемерных обитателей Тени, которые воплощают различные архетипы этого мира: начиная от растений и животных и заканчивая абстрактными понятиями надежды, страха и ненависти. Это неслучайно: по своей сути гайсты являются призраками, которые нашли способ “гибридизации” своего вида с духами.

Вопрос о том, как именно они это сделали, намеренно оставлен без ответа: возможно, Пожиратели грехов всё это время были правы и для этого призраку необходимо отправиться в загробный мир. В сущности, им известно, что в мире существует множество Авернийских врат, раскрывающихся как в реальный физический мир, так и глубоко в тени, и если призраку удаётся проникнуть в один из подобных проходов, возможно, он начинает медленную трансформацию в духа.

А может быть, экспедиция в загробный мир не всегда обязательна: в конце концов, духи сами способны видеть физический мир – или хотя бы заглядывать в него время от времени, – а потому призрак, оказавшийся в нужном месте в нужное время, может быть поглощён одним из подобных духов. Наконец, возможна и обратная ситуация: кто знает, быть может, дух болезни, поглотивший призрака, умершего от лейкемии, из-за его исключительно аппетитной ауры, тем самым поглощает часть его фрагментарного человеческого сознания.

Какие бы аргументы ни приводили Скованные, во многом ответы на их вопросы основаны лишь на личных убеждениях тех или иных Пожирателей: Скованные не обладают средствами для взаимодействия с Тенью, и если только им не удаётся достичь поистине обширных познаний в оккультной сфере, скорее всего, они даже не будут знать о существовании самой Тени и анимистических духов, населяющих все реальности Мира Тьмы. Они просто подыскивают то объяснение, которое наиболее подходит их личному опыту – и не более того.



Две души, одна плоть

Вот где на сцену выходят Скованные. Гайст, получивший свободу бродить по миру живых, способен удовлетворять свои желания, ограниченный лишь собственной способностью воздействовать на физический мир. Соединение с Пожирателем позволяет гайсту влиять непосредственно на мир плоти, однако эта способность взимает с него свою плату в форме потери контроля.

В то время как гайст действительно связан с душой смертного на равных условиях, контролем над телом обладает только сам смертный. Всё, что может сделать гайст, это незаметно подталкивать его к своим целям, соблазнять и нащёптывать ему свои мысли –

за редким исключением тех ситуаций, когда Синергия Пожирателя падает до опасно низкого уровня. В остальных случаях гайст не способен оказывать прямое влияние на совместно используемое тело носителя.

Как только Скованные понимают, что они находятся на водительском сиденье (между тем, стоит отметить, что гайсты прикладывают все усилия к тому, чтобы их носители поняли это как можно позже), Пожиратели грехов должны решить, что они собираются с этим делать. Некоторые пытаются безжалостно подавлять своих гайстов, никогда не предаваясь своей новой природе, не допуская даже малейших уступок и решительно делая вид, что голоса в их голове просто нет. Большинство дают гайсту определённую свободу, отказываясь выполнять лишь самые тёмные из его прихотей, но в остальном сотрудничая с ним на равных. Пожиратель грехов, несущий в своей душе Плающую женщину, может предпринять поездку в Калифорнию, когда на территории штата начинаются лесные пожары, и может даже очистить дом с привидениями, испепелив его дотла, однако он ни за что не согласится облить своих врагов керосином и чиркнуть спичкой.

Само собой, существуют и некоторые Пожиратели, охотно предающиеся порокам собственных гайстов, включая даже малейшие из их прихотей. Они могут делать это потому, что ещё в жизни были больными и извращёнными ублюдками, а могут потому, что все они – безвольные трусы, которые просто счастливы иметь хоть кого-то, кто может сказать им, что делать, независимо от опасных и ужасающих мотиваций.

Пожиратели грехов часто выказывают друг другу уважение (и приписывают соответствующий статус) соизмеримо власти самих Пожирателей над своими гайстами. Во многом это можно сравнить с тем вниманием, которое солдаты многих культур уделяют количеству боевых шрамов. Так, Пожиратель грехов, гайст которого отличается на редкость скверным характером и диктует свою волю носителю, будет восприниматься как опасный собеседник, с которым лучше не шутить. Подобное отношение носит совершенно произвольный характер и не всегда имеет реальную связь с могуществом гайста и властью смертного над своим тёмным попутчиком (подобно тому, как обладание большим количеством шрамов не делает солдата лучше его соотечественников). Тем не менее, всякого, кто способен держать даже самого порочного гайста в узде, отличает аура железной воли. Возможно, Бледный водитель и будет пытаться заставить Скованного устроить аварию на автострате, однако хороший – и волевой – человек всегда сможет сказать своё веское “нет”. А потому, когда в Сумеречной сети появляется человек, известный тем, что он наглухо запер в своей душе Бессмертного потрошителя, окружающие замолкают и проникаются уважением к его личности.

Лики смерти: Пороги

Хотя принято утверждать, что смерть – единственный неизбежный конец всего сущего, она всегда отличалась исключительно многогранным характером. Смерти присущ столь интимный и личный окрас, что применять к ней хоть сколько-нибудь обобщающие критерии было бы в лучшем случае грубым упрощением, а в худшем – оскорблением по отношению к умершим. Тем не менее, Пожиратели грехов способны распознавать уникальные резонансы смерти так же, как опытный музыкант распознаёт ноты, а художник – тонкую игру света и тени: и хотя смерти присуще бесконечное разнообразие, её аккорды порою складываются в похожие мотивы, бесконечно повторяющиеся в цикле сходств и мотивов. Пожиратели грехов называют общий характер смертей Порогами, признавая в них фундаментальные понятия, на которых и держится сама энергия смерти.

Хотя термин “Порог” относится прежде всего к тому, как человек покинул земную реальность прежде, чем заключить Сделку, он также используется и в более широком контексте, особенно когда речь идёт об изучении самой энергии смерти. Пожиратель грехов, упавший с балкона 57-го этажа, может стать одним из Забытых, однако та же энергия кроется в предметах, несущих в себе память о трагических случаях, будь это плюшевый мишка, обугленный в пожаре, унёсшем десятки жизней, или окровавленный маховик промышленной машины, задавившей неудачливого рабочего. Пожиратель грехов обладает Порогом, который определяет образ его смерти, однако Порогом обладает и его гайст, который при этом может носить и иной Порог, нежели его хозяин. Даже живые люди имеют Порог, хотя они и не знают об этом до тех пор, пока не наступает их час. Пожиратели грехов чувствуют эти Пороги, а потому в их глазах человек, зарезанный за карточной игрой, – не менее типичный представитель Растерзанных, чем солдат, получивший пулю в лёгкие.

Растерзанные: Насильственная смерть

Представители этого вида также известны как Жертвы насилия и Кровоточащие. Когда к ним пришла смерть, это было вовсе не мирное окончание старости или затяжная агония заболевания. Нет, Растерзанные закончили своё земное существование, крича от боли, кровотечения, шока и ужаса. В их рядах встречаются жертвы разбойничьих нападений, жестокого обращения, преступлений на почве ненависти и мести, хотя немало из них погибло из-за преступлений на почве страсти и жажды крови. Неудивительно, что Растерзанные, как правило, отличаются исключительно агрессивным характером, а их мemento буквально излучают опасность и злобу. Растерзанные обладают особой склонностью к силам Стигматы и Страсти, поскольку их кровь и эмоции настолько пронизаны энергией жизни и смерти, что они способны экстраполировать эти силы как на мир живых, так и на царство мёртвых.

Молчаливые: Смерть от депривации

Представители этого вида также известны как Жертвы пренебрежения и Голодные. Когда настал их смертный час, он не был ни быстрым, ни безболезненным – хотя, возможно, такую кончину и можно назвать милосердной. Молчаливые закончили свою жизнь в страданиях и в отчаянной, тоскливой нужде. Это шахтёры, попавшие под обвал и погибшие в ожидании неизбежного иссякания кислорода. Это дети из лагерей беженцев, раздувшиеся животы которых напоминают всем окружающим, что они уже несколько месяцев не видели настоящей еды. Это девушки, которые, не в силах пережить пренебрежения со стороны своих избранников, запивают горсть маминых таблеток полулитровой бутылкой водки. Молчаливые хранят верность своему имени: Пожиратели, перешагнувшие в своё время этот Порог, мрачны и лаконичны, а их мemento легко не

заметить даже столкнувшись с ним лицом к лицу. Молчаливые отличаются редкой близостью к Тишине – способности, позволяющей им покидать поле восприятия других существ, – а также к Холодному ветру – силе, столь же пустой и бесчеловечной, что и сама их смерть.

Поглощённые:

Смерть от природных явлений

Представители этого вида также известны как Жертвы стихий, Утопленники и Обглоданные. Когда смерть призвала их в обитель усопших, причиной их кончины послужила отнюдь не людская порочность и не их собственная нужда. Нет, их смерть пряталась за беспристрастной маской красных клыков и кровавых когтей. Это бездомные, которые каждую зиму замерзают на городских улицах, матросы, вынесенные за борт волной и оказавшиеся слишком глубоко под поверхностью воды. Это туристы, растерзанные на части дикими зверями, пьяницы, уснувшие после такого количества алкоголя, что, когда сигарета выскользнула из их пальцев и подожгла ковёр, их разум продолжил спать. Смерть наделяет таких людей прямым и – кто-то сказал бы – наиболее *правильным* взглядом на мир, согласно которому человек – лишь жертва обстоятельств, а сама смерть – не более чем агрессивный хищник, пусть даже самый искусный из всех земных. Мemento таких погибших кажутся необычайно простыми и первозданными, пьянящими своей аурой смерти, секса и тьмы веков. Некоторые из Поглощённых настроены прежде всего на использование Первозданности – категории сил, опирающихся на древний цикл жизни, смерти и возрождения, в то время как другие одарены тягой к Могильной грязи, предоставляющей им смертельные силы самой земли.

Истощённые:

Смерть от заражения

Представители этого вида также известны как Заражённые или Жертвы чумы. Когда ледяное прикосновение смерти нашло их горло, их обрекла на гибель слабость собственных тел. Это дети, умершие в дюйме от больничной палаты из-за поглотившей их раковой опухоли. Это диабетики, случайно вколовшие себе слишком много инсулина. Это Врачи без границ, умершие в странах третьего мира, обитателям которых они собирались помочь. Перешагнув через этот Порог, смертные уже не пытаются молча выносить трудности: они встречаются их лицом к лицу, выступая против любых врагов и проблем, которые попадают им на пути, и изучая загадки и тайны с выдержкой опытного врача. Мemento таких созданий выглядят грязными и обезображенными: они испещрены открытыми язвами и другими омерзительными следами болезней. Истощённые наделены даром Фантазма, наполняющим окружающий мир иллюзиями и галлюцинациями, а также склонны к командованию тёмными водами Безжизненных слёз.

Забытые:

Смерть от невезения

Представители этого вида также известны как Поражённые или Жертвы случайностей. Это не смерть их нашла – а скорее они набрали на неё наугад, совершенно непредсказуемые в своих поисках. Это люди, погибшие от удара молнии во время работы в поле. Это рабочие, обезглавленные плохо смазанной заводской машиной. Это больные, погибшие от того, что смешали одно лекарство с другим, хотя подобная комбинация была возможна только в одном случае из миллиона. Это атлеты, прыжок которых случайно превратился в свободное падение и окончился свёрнутой шеей. Чистый каприз судьбы, приведший к их смерти, убеждает Забытых в том, что жизнь есть не что иное, как азартная игра, и что они должны бросать кости на зелёное сукно как можно чаще. Даже самые безобидные из мemento Забытых создают впечатление, что они в любой момент могут стать причиной трагических и почти невысказанных происшествий. Забытые делятся с

окружающим миром своим капризным характером при помощи технологии и огня, что наделяет их особыми силами в сфере Промышленности и Раскалённого пламени.

Параллельными тропами

В то время как сущность пяти Порогов весьма различна, трудно найти другое явление, которое было бы так же слабо поддавалось классификации, как смерть. А потому нередко бывает так, что смерть человека, на первый взгляд, покрывает сразу два или несколько различных Порогов. Женщина с врожденным пороком сердца подвергается нападению по дороге домой; перепуганная неожиданным появлением вооружённых людей, она чувствует, как сдаёт её сердце. Минутный испуг – и вот она уже падает камнем на землю. Когда же она заключает Сделку с Чёрным любовником и возвращается с того света, трудно предугадать, станет ли она одной из Растерзанных (из-за физического нападения), Истощённой (из-за того, что её убил порок сердца) или Забытой (поскольку, давайте взглянем правде в глаза, не так уж много людей погибают из-за своих болезней во время столкновения с грабителями)?

По правде говоря, жёстких правил, определяющих принадлежность Скованного к Порогу, не существует. Некоторые Пожиратели сделали частью сверхъестественного мира совсем под другой личиной, нежели предполагала их смерть. Женщина, легковушку которой случайно переезжает восемнадцатиколёсная фура, теперь превращается в красное месиво на дорожном покрытии. Кем она станет? Само собой, она может пробудиться к жизни в качестве одной из Забытых, поскольку авария была непреднамеренной, однако, хотя водитель грузовика и не хотел убивать её, чрезвычайно кровавый характер гибели предполагает её возвращение в роли Растерзанной. Равным образом, человек, утонувший во время допроса со стороны мафиози, может настолько фиксировать своё сознание на воспоминании о нехватке кислорода, что он вернётся в качестве Молчаливого, невзирая на то, что обычно такие жертвы попадают в число Растерзанных.

Пожиратели не совсем уверены в том, что именно определяет окончательную принадлежность к Порогу, но, судя по всему, этот вопрос касается прежде всего психологии самой жертвы. Это ещё один аспект изучения загробного мира, который требует в равной степени изучения предрассудков и слухов, что и тщательного расследования.

Культура усопших

Некоторые из обитателей Мира Тьмы обладают древними, глубоко тайными культурами, насчитывающими сотни лет. Они утверждают, что их традиции столь же древны, что и человеческая цивилизация, либо приписывают свою культуру давно забытым оккультным истинам, предшествующим существованию человечества. В случае с Пожирателями грехов ситуация прямо противоположна: возможно, мир в самом деле служит обиталищем тайных заговоров и сект, преследующих жестокие, никому не известные цели, и кабалы чёрных магов действительно ведут свою деятельность с незапамятных времён, однако их эпоха давно прошла, если их время вообще когда-либо наступало.

Нет, культура Скованных представляет собой славное царство контраста и цвета. Она собрана из традиций, украденных из бесчисленных источников, а иногда и бесстыдно преображённых в сравнении с оригиналом. Само собой, это мрачная и болезненная культура, однако она наполнена страстью и энергией жизни. И пусть другие оплакивают своих мертвецов, проводя панихиды и торжественные поминальные мероприятия. Скованные навсегда останутся в числе тех, кто пьёт ночь напролёт на джазовых похоронах в Новом Орлеане и танцует на улицах, надевая на головы черепа из папье-маше.

По большей части, Пожиратели грехов абсолютно открыты (а более консервативные оккультисты могли бы сказать – “беспечны”) в отношении своих мистических практик. Сонм Пожирателей отправляется в тропические леса Амазонки, где его члены встречаются с племенем аборигенов, религия которых сумела просуществовать до сих пор, совершенно нетронутая цивилизацией. Когда они возвращаются обратно в свой родной город, они кричат на всю Сумеречную сеть: “Парни, вы не поверите, какой погребальный обряд мы видели в Южной Америке!” Может быть, это даже сопровождается видеороликом, снятым на сотовый телефон. Что-то в этом обряде завоёвывает популярность, и за какие-то несколько недель он становится непременным атрибутом всех местных культов. Может быть, через полгода кто-то даже создаёт церемонию, которая основана на ключевых элементах этого ритуала, и тем самым увековечивает его – а может случиться и так, что интерес к нему угасает, и этот обряд (как и его символика) полностью выпадает из повседневной жизни городских Пожирателей (и да, подобно тому, как новые элементы часто включаются в “канон” ритуалов, старшие элементы могут внезапно оказаться ненужными и забытыми).

Стороннему наблюдателю может показаться, будто Пожиратели грехов несколько наивны в своих обрядах, поскольку они принимают церемонии и обычаи, основываясь скорее на их “стиле”, нежели на их значении. Равным образом, они с лёгкостью отбрасывают их при малейшей прихоти. Хотя некоторые сонмы действительно заинтересованы в поиске “правды” и посвящают немало времени и энергии, пытаясь отыскать тайный оккультный смысл в этих обрядах, большинство просто бросает в общую кучу всё, что кажется им эстетичным, и называет это своей культурой.

Какую культуру можно сформировать, используя описанный выше подход? Ответы на это вопрос не менее разнообразны, чем сами обряды Скованных. Некоторые Пожиратели, обладающие философским взглядом на жизнь, утверждают, что по-настоящему строгие ритуальные системы слишком уж тяжелы для тех, кто пережил смерть – легче *чествовать* смерть, отказываясь, тем не менее, принимать её здесь и сейчас. Изменчивая и постоянно развивающаяся культура Пожирателей направлена одновременно на прославление жизни и эстетизацию смерти, которая некогда наделила их столь могущественными способностями.

Более прагматичные теоретики Скованных указывают на то очевидное, но часто замалчиваемое обстоятельство, что эта культура выполняет свою *практическую* функцию. И пусть “настоящие” оккультисты разбираются, оригинален ли труд *Pseudomonarchia Daemonum* или же это сравнительно недавняя подделка, для Скованных этот вопрос не

имеет особого значения. Когда Пожиратель грехов проводит ритуал открытия Авернийских врат, опираясь на смесь вудуизма (с явной примесью псевдокатолических элементов), погребальных обрядов, почерпнутых из *Тибетской Книги Мёртвых*, и того, что он некогда читал в комиксах... врата раскрываются. Когда сонм отправляется на кладбище, чтобы почтить мёртвых, он прежде всего полагается на карнавальные традиции со здоровой дозой даосских погребальных обрядов и городской гангста-культуры... но несмотря на эклектику ритуалов, по окончании церемонии как души усопших, так и сами Скованные возвращаются домой в прекрасном настроении, чувствуя себя обновлёнными.

Никто не знает, почему подобная мешанина способна действительно оказывать мистический эффект на окружающий мир, однако теории дают этой загадке далеко не одно объяснение. Некоторые говорят, что энергия загробного мира отвечает прежде всего на намерения Пожирателя, а не форму его ритуалов, а потому, пока Скованный действительно пытается воззвать к энергии смерти, мир искренне отвечает на его зов. Другие говорят, что во всех оккультных практиках мира содержится крохотная толика истины, а потому даже поп-культура, которую Пожиратели грехов иногда используют в своих ритуалах, оказывает должный эффект. Таким образом слепой может собрать головоломку, просто подставляя на ощупь отсутствующие фрагменты. Наконец, существует теория, согласно которой результат любой церемонии зависит от гайста и его аспекта, а сами обряды носят сугубо формальный характер.

Учитывая наличие столь эклектичной культуры, Пожиратели грехов из разных стран мира (и даже из разных частей одного и того же города), даже не зная друг друга, вполне могут найти общие темы, которые и находят своё выражение в ритуальных практиках их сообщества.



Деликатная тема

Возможно, не слишком удобно говорить о том, как самоубийство вписывается в вопрос о Порогах, а потому имеет смысл поставить вопрос, как вообще попытка самоубийства сочетается с неистовым желанием Скованных продолжать своё земное существование. На этот вопрос трудно ответить, не умаляя последствий этого поистине значимого поступка и не оскорбляя чувств тех, кто действительно потерял близких в результате их самоубийства.

В рамках вопросов о причинах смерти, которые и проводят границы между Порогами, следует подчеркнуть, что Порог самоубийцы в значительной степени зависит от способа и мотивации суицида. Многие самоубийцы подпадают под Порог Молчаливых, поскольку “лишение” может означать нехватку любви и простого человеческого тепла в не меньшей степени, чем удушье или физический голод. Другие самоубийцы становятся Растерзанными, особенно если говорить о тех, кто закончил свою жизнь особенно жутким способом, или о тех, чьей мотивацией была сокрушительная ярость. Некоторые могут подпадать под категории Истощённых и Поглощённых, особенно если это связано с методами их ухода. Случайно нанесённые самому себе раны могут привести Скованного в общество Забытых, хотя с точки зрения психологии такой поступок не имеет ничего общего с намеренным окончанием собственной жизни.

Как бы то ни было, некоторые попытки суицида действительно приводят к появлению Скованных. Иногда это означает, что в момент смерти самоубийца осознаёт, что ещё не готов покинуть земную реальность, а порой – что он внезапно находит возможность исправить всё, что вынудило его совершить столь жуткий поступок. Независимо от причин и последствий самоубийства, помните, что, как и в случае с любыми другими игровыми концепциями, только индивидуальные черты вашего персонажа могут определить, как именно повлияет столь разрушительный акт на его судьбу.



Символы смерти

Пожиратели грехов постоянно взаимодействуют с энергией смерти, и, как правило, используют образы смерти в своей повседневной жизни, не говоря уже о ритуалах и церемониях. Некоторые одеваются в готическую одежду, другие украшают себя в погребальные образы различных культур, нося специфические украшения или делая соответствующие татуировки. Почти все свои обряды и ритуалы Пожиратели грехов основывают на элементах, связанных с энергией смерти, будь это горстка могильной грязи в качестве ритуального компонента или требование проживать в месте, связанном со смертью множества людей.

Хотя некоторые Пожиратели используют прежде всего те элементы смерти, которые можно назвать тоскливыми или мрачными, большинство из них предпочитают образы, отражающие мимолётные радости жизни вместо бесконечного нигилизма смерти, будь это пляшущие скелеты, сахарные черепа или что-либо иное.

Анахронизмы

Пожиратели грехов любят старые вещи. В то время как один из них будет носить античные карманные часы вместо цифровых наручных, другой сделает частью своего стиля корсеты и жилеты прежних веков. Многие из них любят ездить на старинных автомобилях (среди наиболее популярных часто попадаются американские автомобили начала прошлого века), и большинство с куда большим удовольствием согласились бы проживать в доме, построенном в конце 1800-х – с неисправной сантехникой и нестабильной проводкой, – нежели в новейшем мини-особняке, воздвигнутом в только что созданном пригороде.

Старые вещи обладают своей историей. Они сопряжены с сильным *чувством*, которое буквально пропитывает их. И подобное чувство обычно перекликается с балансом жизни и смерти, который Пожиратели грехов ощущают в окружающем мире. Хотя их нельзя причислить к луддитам (многие из них используют сотовые телефоны и компьютеры с доступом к Интернету), и большинство из них не расхаживает по городу в эдвардианских костюмах, как правило, Скованные находят нечто утешительное в обладании подлинным пережитком древности. Само собой, у этого вопроса есть и прагматическая сторона: чем старше предмет, тем выше вероятность, что он был затронут энергией смерти на протяжении своей долгой истории и что он обладает потенциалом стать полноценным мemento. Наконец, Манифестация *Промышленности* (см. стр 111) работает со старинными механизмами куда лучше, нежели с современными.

Религия

Многие Пожиратели грехов отличаются (или отличались до Сделки) глубоко религиозным характером. Этому можно дать множество объяснений: в сущности, на протяжении всей своей жизни они обладали дарами, в которых многие из них видели благословение Божие (или проклятия, ради избавления от которых они обращались к Господу). Хотя среди Пожирателей существует немало агностиков и атеистов, многие из них выросли в сравнительно малых общинах, в которых религия является важной частью жизни. Религия раскрывает секреты спасения и проклятия, а равным образом – описывает, что нас ждёт после смерти. Это само по себе наделяет религию сильным резонансом с энергией смерти, если не проводить более прямых аналогий (достаточно вспомнить хотя бы Распятие или старую буддийскую пословицу, согласно которой для достижения просветления нужно убить своих родителей, своего учителя и, наконец, самого себя). Даже слепленная из эклектичных мировоззрений и мистических традиций, культура Скованных часто сохраняет в себе религиозное ядро, которое и позволяет отразить смысл жизни каждого Пожирателя. Скованный может наносить себе на кожу татуировки с изображением святых, с которыми он себя отождествляет, или носить белую шляпу в честь Барона Самеди, а может и не показывать своей причастности к какой-либо религии

вообще, оставаясь при этом искренним последователем своей веры.

Диа де лос Муэртос и Карнавал

За прошедшие века образы Дня мёртвых (калаверас, сахарные черепа, Пан де Муэрто и т.п.) прошли долгий путь от относительной изоляции, когда они были распространены только среди американских сонмов (в частности, сонмов Мексики и юго-запада США) до практически повсеместного элемента культуры Скованных. Хотя сам праздник может и не отмечаться среди Пожирателей (и даже если он отмечается, празднование в корне отличается от своего смертного аналога), Пожиратели грехов носят черепа в стиле Хосе Гваделупе Посада по всему миру, от Мехико до Токио.

То же касается и других празднеств. Карнавалы проводятся во всех странах католического мира и служат вдохновением для множества обитателей (и Пожирателей) Америки. Пожиратели грехов часто смешивают в своих ритуалах самбу, сложные и яркие костюмы и даже пекут огромные торты в лучших традициях карнавала.

Всадники

Будучи общим мотивом оккультного мира Скованных, образ четырёх Всадников Апокалипсиса (точнее, *пяти*, что будет раскрыто подробнее во **Второй главе**) пронизывает всю культуру Пожирателей. Тем не менее, эсхатология Скованных не рассматривает их как вестников конца света, вместо этого признавая в фигуре каждого всадника владыку определённого Порога, его святого, его аватара или, возможно, даже его бога. Иногда их действительно описывают как классических сверхъестественных всадников, иногда изображают как шахматных рыцарей, окрашенных в разные цвета, а иногда и вовсе заменяют пиктограммами меча, цепа, лука со стрелами, серпа или косы и пары костей с отростками в виде змеиных глаз. Образы всадников активно используются в различных церемониях, проникают в моду Скованных и нередко применяются даже в качестве паролей, открывающих доступ к определённым данным Сумеречной сети.

Сонмы

Пожиратели грехов формируют сонмы: союзы, предназначенные для взаимной защиты, оккультных исследований, накопления политической власти в Сумеречной сети или сочетания всего вышеперечисленного. Было время, когда наиболее влиятельные сонмы формировали священные тайные общества: целые коллективы Пожирателей, обладающих собственными должностями, атрибутами власти и специальными жестами. Некоторые Пожиратели до сих пор стремятся к формированию подобных обществ, хотя в глазах большинства из них, двадцать первый век куда больше располагает к импровизированным союзам и недолгосрочным объединениям. Современные сонмы отчасти напоминают уличные банды, отчасти – эксцентричные религиозные общины, адаптированные к нуждам своих участников. Когда на дороге встречаются два сонма, их поведение не подчиняется каким-либо древним правилам – таковых просто нет, – а зависит исключительно от тех законов, которые установили самые сильные или уважаемые городские сонмы. Если у Пожирателей и существует по-настоящему повсеместная структура, то это Сумеречная сеть, хотя и она создана не для того, чтобы решать, кто чем управляет.

Данный раздел посвящён основам взаимодействия сонмов в сеттинге **Geist**. Тем не менее, важно помнить, что сонмы значительно отличаются от других коллективов протагонистов, поскольку игроки и Рассказчики способны применять особые правила для их создания. **Третья глава** этой книги содержит дополнительную информацию о правилах формирования сонмов.

Общие традиции

Было бы ошибкой сказать, что Пожиратели грехов не имеют хоть сколько-нибудь повсеместных традиций, что у них нет специальных слов или символов, которые позволяли бы рассказать друг другу что-то по-настоящему новое или передать сведения, не предназначенные для чужих ушей. Между сонмами протекает тайное взаимодействие, и вопросы этикета, которые не имеют статуса полноценных традиций, всё же принято соблюдать в их обществе. Время от времени любители-антропологи из числа Пожирателей проектируют общие правила, которые могут быть полезными для местных Скованных, а те, кто обладает достаточной силой, иногда пытаются даже придать этим схематичным традициям статус полноценных законов. Такие попытки приводят к различным результатам. Как бы то ни было, ниже описано то, что мог слышать среднестатистический Пожиратель о правилах своего общества.

Бабалоа Луи о природе сонмов

Есть сонмы и есть сонмы – понимаешь, о чём я? Вы можете подружиться, пойти на перемирие с какими-нибудь другими носителями гайстов, но что бы вы ни делали, вам никогда не стать частью одной из команд, действительно изучающих Великую Тьму вместе, разделяя друг с другом её секреты. Вы узнаете членов таких команд, если встретите их. У них есть деньги, у них есть связи, и от них за версту разит сумасшествием. В них чувствуется искра Великого Ничто, которое некогда изрыгнуло их на поверхность.

В таких сонмах, действительно работающих над изучением загробного мира, я бы выделил три категории Пожирателей: это парень, который некогда основал саму группу, а также его преемники; это свежие рекруты, заинтересованные в деятельности группы, и это единомышленники всех вышеперечисленных. Сейчас ты находишься в числе рекрутов. Я же достиг статуса Бабалоа – а это значит, что я ношу в себе одного из Древних Богов. Не собираешься прозябать в одном месте – работай со мной.

Под “сонмом” следует понимать любой коллектив союзных Пожирателей, хотя наиболее влиятельные из них почти всегда связаны церемониями. Подобные церемонии всегда основаны на ритуалах, сковывающих души Пожирателей друг с другом, а потому самые могущественные сонмы обладают не только высоким статусом, но и мистическими ресурсами, которые находятся в их безраздельном распоряжении. Некоторые Пожиратели грехов проводят всю свою жизнь в качестве одиноких агентов различных групп или вообще никаким образом не связывают своё посмертное существование с другими носителями гайстов. Тем не менее, даже при том, что организации Пожирателей требуют соответствующей субординации, сонмы, скованные церемониями, почти всегда обладают большим количеством власти и престижа, чем стандартные группы Скованных.

Глашатай Персефоны об имуществе и территории

Просматривая заметки об отношениях нашей секты с другими группами Пожирателей, я пришла к выводу, что представители нашего вида называют своей собственностью только три вещи: свои мементы, свои могильники и своих гайстов. Конечно, всякому, кто посягает на одну из этих ценностей, мы ответим немедленной и окончательной ликвидацией – а потому в нашем обществе принято спрашивать разрешения перед тем, как войти на чужую территорию или использовать смертные организации, которые приберегают для собственных нужд другие команды Скованных. Нарушение этих границ считается в лучшем случае грубой ошибкой. Однако границы между другими ценностями и понятиями провести немного сложнее. Само собой, когда мы берём кого-либо из усопших под своё крыло, мы не терпим никакого вмешательства со стороны других сонмов – однако здесь уже не существует никаких общепринятых традиций. Наши права на взаимодействие с призраками ограничены только тем, можем мы их отстоять или нет.

В мире нет ничего, что не исчезало бы под воздействием времени, однако это не заставляет Скованных отступить от своих прав на материальные ценности. Среди них не меньше материалистов, чем среди обычных людей. И это объясняется не только тем, что все они носят в своей душе гайста и знают, что после смерти существует иная жизнь. Нет, всё это объясняется их естественной реакцией на события. Если кто-то посягнул на чужое имущество, то другие сонмы не придадут этому никакого значения, если только украденное не обладало мистической силой. Но если речь идёт о похищении артефактов или захвате чужого могильника, то преступление встречает уже понятное неодобрение со стороны местных Скованных. Хотя и то и другое нередко встречается в мире Скованных, нарушителям следует помнить, что городские сонмы нередко объединяются для того, чтобы наказать преступников. Ещё более серьёзным преступлением считается попытка разорвать связь Пожирателя грехов с его гайстом или каким-либо иным образом манипулировать его сущностью. Это часть внутренней жизни сонмов, и посторонние редко узнают о подобных событиях, однако если по Сумеречной сети распространятся сведения о таких преступлениях, мало что сможет защитить провинившихся. Никто не станет переживать из-за страданий тех, кто отказывал в уважении собственным братьям, и их судьба не будет волновать никого, кроме их самых близких союзников.

Бабалоа Луи о секретности

Ты с ума сошел, старик? Мы не рассказываем о Великой Тьме никому, кто не видел её собственными глазами. Если ты видишь мёртвых, то будь уверен, что они видят тебя. Само собой, есть и те, кто считает, будто видеть призраков могут лишь избранные – однако стоит открыть обычному человеку правду, и он начнёт сам замечать усопших вокруг себя. Я видел, как это происходит. А кроме того, если люди действительно узнают о Великом Ничто, что они сделают? Поубивают друг друга? Решат убить нас? Сделают нас расходным материалом для каких-нибудь сраных научных экспериментов? Я слышал, что правительство иногда специально распространяет на улицах чистый героин, после чего похищает выживших. Это, чёрт возьми, самые настоящие секретные операции. Мы, Пожиратели, можем спорить друг с другом по многим вопросам, однако в одном мы едины: если раскроешь свой сраный рот, будь уверен, что мы вновь заставим тебя посетить Великую Тьму, и на этот раз – остаться в ней навсегда.

Обычному человеку трудно найти убедительные доказательства жизни после смерти, и Пожиратели грехов стремятся сохранить подобное положение дел неизменным. Причины этого поведения разнятся, однако итог практически всегда одинаков. Большинство Пожирателей не собираются оказаться особой кастой в человеческом обществе и тем более не хотят привлекать к себе внимание потенциальных врагов, включая некромантов, правительственных агентов и религиозных деятелей. Раскрытие правды не всегда считается тяжким преступлением среди местных Скованных, однако если какой-нибудь сонм всё-таки явится надрать задницу тому, кто слишком часто открывает рот, Сумеречная сеть будет скорее на стороне агрессора, чем на стороне крикуна. С другой стороны, не каждый сонм настолько уж строго следит за хранением и распространением информации. Многие даже позволяют своим Пожирателям формировать небольшие культы последователей или создавать на периферии целые тайные общества, которые знают, когда им следует держать язык за зубами.

Глашатай Персефоны об убийствах и мести

О, в нашем случае тема убийства приобретает особый интерес, поскольку по отношению к нам этот процесс носит обратимый характер. В 1799 году восьмой глашатай Персефоны посоветовал всем членам Сумеречной сети назначить штраф за убийства, которые невозможно обратить вспять, хотя эта практика до сих пор применяется не слишком-то широко. В наш век почти любые убийства – как обратимые, так и нет – наказываются одинаково, хотя стоит отметить, что если жертва

способна вернуться в земную реальность, то она и сама может отплатить обидчику за свою гибель. Если брать факты, то на протяжении всей истории такие конфликты всегда отдавались на откуп самим конфликтующим сторонам – посторонние вмешивались лишь тогда, когда кровная рознь начинала затрагивать всех членов местного общества. Что касается нас, то мы полагаем, что вполне допустимо искать себе союзников для коллективной мести своим обидчикам – но лишь при условии, что вы в открытую объявляете о заключении подобного союза. Однако помните, что обидчики также имеют подобных союзников. Достаточно потянуть за одну ниточку, и она повлечёт за собой весь клубок – глядите, как бы он вас не придушил.

Пожиратели грехов хорошо понимают, что обычные власти не могут отлавливать нарушителей из числа Скованных на ежедневной основе, а потому наказывают преступников сами – так, как всегда наказывает провинившихся толпа: жестоко и безо всякой последовательности. В первую очередь, эта традиция вступает в силу, когда речь заходит об убийстве других Пожирателей. Скованные привыкли отплачивать за убийство убийством, хотя за прошедшие столетия многие сонмы решили смягчать эти наказания до увечий, избиений или простых штрафов, особенно если убийца оставил жертве шанс вернуться к жизни. Тем не менее, мало кто из современных Пожирателей использует столь мягкие наказания.

Главным вопросом для Скованных является сохранение чистоты возмездия, права на месть, необходимость в которой может испытать каждый. Вот почему сонмы особенно строго осуждают тех Пожирателей, которые помогают посторонним осуществлять их вендетты. Более приемлемым считается поиск союзника для вендетты по Сумеречной сети. Таким образом, любой, кто вызывает гнев Пожирателя, должен знать, что его ждёт кровавая месть. Эта традиция не всегда соблюдается в группах, обладающих сразу множеством союзов с другими сонмами, поскольку в таком случае малейшая обида одного сонма может перевернуть верх дном деятельность всего местного сектора Сумеречной сети.

Бабалоа Луи о символах и цветах

Тебе нужно знать, какие метки и символы следует уважать. У каждого сонма свой знак, хотя подобные знаки и не имеют ничего общего с метками городских банд. Некоторые сонмы предпочитают использовать изображения чёрных драконов, щитов и другой чепухи, которую они подсмотрели в символике Старого Света. Другие – такие как я – предпочитают символы, указывающие на их религию. Видишь вот это? Согласись, выглядит этот браслет точно так же, как и любой другой десятицентовый браслетик с черепом. Однако получить такой браслет можно только в том случае, если ты вступишь в нашу банду. У чужаков таких нет. Знаки мы используем для того, чтобы обозначить свою принадлежность, разграничить наше и ваше, подчеркнуть, кто правит этим районом, а кто другим – если, конечно, ты знаешь правильные ритуалы, которые позволяют сделать эти знаки видимыми всем окружающим. Плюс, символы объединяют участников группы друг с другом. У каждого свой стиль, я знаю, но если все будут выглядеть по-разному, то весь сонм превратится в сборище разношёрстных педиков. В конце концов, если ты не готов поменять ботинки для того, чтобы подчеркнуть свою принадлежность к группе, то какого чёрта я должен тебе доверять?

Сонмы применяют специальные символы для того, чтобы идентифицировать себя, отметить значимость своей команды и провозгласить о своих убеждениях. Сонмы основывают свои символы на внутренних традициях и культурах окружающего мира. Эти знаки и символы они чаще всего умело скрывают из виду. Граффити, ювелирные изделия, жесты, одежда, – всё это может отражать как личность конкретного Пожирателя, так и характер его сонма. Скованные часто держат едва заметный знак своего сонма на виду – в тех же случаях, когда выдавать свою принадлежность к конкретному сонму на постоянной основе нельзя, они прибегают к специальным зашифрованным знакам, предназначенным

для своих. Оставляя в стороне практические соображения, отметим, что Скованные – глубоко социальные существа. У них существуют собственные представления о моде, и они стремятся соответствовать ожиданиям своих сородичей, как никто другой.

Глашатай Персефоны о языке

Старые общества вроде нашего применяют собственную терминологию для описания Великого Ничто, призраков и таинственных сил, которыми обладают обитатели царства мёртвых. Мы держим эти названия и фигуры речи в секрете для того, чтобы они оставались нашим уникальным оружием – и это оружие оттачивалось в течение многих веков. Тем не менее, вы всегда должны помнить, что за пределами секты используются другие названия, которые то обретают популярность, то предаются забвению. Само собой, вам следует знать общие термины, соответствующие тем или иным явлениям, однако старайтесь не забывать, что у вашего сонма есть свой секретный язык. Даже сам термин “сонм” глубоко чужд языку нашей секты – однако в последние годы он стал настолько распространён, что мы были вынуждены включить его в нашу номенклатуру. Иными словами, приемлемо использовать даже вульгарный сленг, если он действительно соответствует ситуации, однако никакие обстоятельства не должны подтолкнуть вас к полному игнорированию вашей собственной, уникальной речи.

Стороннему слушателю речь Пожирателей может показаться вульгарной, особенно когда Пожиратели говорят с изрядной долей самоиронии. Сонмы преследуют столь различные цели и исповедуют столь непохожие убеждения, что большинство расхождений в названиях приводят к тому, что некоторых Пожирателей даже трудно принимать всерьёз, не зная, о чём именно они говорят. Тем не менее, часть древних традиций уже стала универсальной. Некоторые термины остались в языке Пожирателей только в форме причудливых обозначений, которые используют скорее по привычке, нежели из-за их точности. Само название “сонм” хорошо показывает, как изменяется язык Скованных. До самого конца восемнадцатого столетия миру Скованных были известны культы, мистерии, содалиты – но ничего подобного *сонмам*. Тем не менее, Ярмарка плоти и Карнавалы, распространившиеся по европейской культуре, были усилены ранними успехами формирования Сумеречной сети, и в конце концов многие термины приобрели характер общепринятых.

Когда праздники Нового Света трансформировались в передвижные ярмарки и мероприятия, Пожиратели грехов начали заимствовать из этих традиций названия для собственных организационных структур. Хотя большинство Пожирателей хорошо осведомлены о происхождении тех или иных слов, они могут использовать их специально в тех случаях, когда нужно сообщить о чём-то другому Скованному, не привлекая внимания посторонних. Существуют и некоторые другие термины, почти столь же широко распространённые, что и определение “сонм”. Тем не менее, такие термины чаще всего известны лишь группе локальных сонмов или вообще представляют собой церемониальную терминологию одной отдельно взятой команды.



Сверхъестественная трэш-культура

Культурные противоречия Пожирателей уже должны быть достаточно очевидными для любого читателя. Их традиции выглядят столь искусственными, что посторонние могут задаться вопросом, а почему сонмы до сих пор следуют им с таким рвением. Если культура сонма ещё чрезвычайно молода, зачастую Скованные используют ритуалы, созданные основателями самой организации, предпочитая их ритуалам и церемониям древних народов. Новые идеи быстро завоёвывают популярность в обществе молодых Пожирателей, поскольку они вообще склонны с интересом принимать любую информацию, связанную с миром мёртвых.

Тем не менее, что ещё больше сбивает посторонних с толку, традиции сонмов представляют собой культурной салат. Пожиратели грехов просто кидают в общий котёл элементы несовместимых религий и смотрят, что из этого выйдет. Они хватают дискредитированные научные теории, исторические гипотезы, неправильно интерпретированные иероглифы, поддельные священные писания, которые распространяют давно умершие торгаши из числа самих Пожирателей, старинные номера сомнительных журналов по антропологии и соединяют всё это в один ядерный коктейль. Они даже могут использовать оккультные “данные”, опубликованные в какой-нибудь книжке 1960-х годов, смешивать это с тайными религиозными учениями и дополнять это откровенными мифами. Тем не менее, всё это образует вполне действенную “постмодернистскую” оккультную культуру. В глазах многих из них, чернокнижник – это не “знаток тайных искусств”, практикующий реконструированные пути по управлению силами природы, а незнакомец с уродливым лицом, который отравляет окружающий мир и способен перевернуть вверх дном саму реальность (это, правда, не отменяет того факта, что многие Пожиратели сами хотели бы стать подобными чернокнижниками). Они используют самые разные суеверия этого мира, смешивают их с экстремальными философиями последних лет и пытаются увидеть, какой результат даст подобный коктейль. Само собой, возникает вопрос: как вообще можно относиться к подобной культуре хоть сколько-нибудь серьёзно?

Пожиратели грехов относятся к такой культуре серьёзно потому, что к ней относятся серьёзно их гайсты. Когда сонм Пожирателей проводит священную церемонию, даже составленную из подобной культурной мешанины, он получает от своих гайстов доступ к секретам жизни и смерти. И это глубоко личный опыт, потому что откровение исходит из самой симбиотической души Пожирателей. Это не означает, что Скованные действительно верят в истинность своих традиций, однако они придают им вполне серьёзное значение, даже если они построены на спиритическом мусоре, собранном по закоулкам современной мейнстрим-культуры из обрывков суеверий и фрагментарных учений “духовных наставников”. Такие традиции просто не могут быть истинными – но их достаточно, чтобы разработать собственную систему праздников и священнодействий. Даже такая культура способна сформировать духовный канал, позволяющий взывать к богам мира мёртвых и управлять ими – а это куда более существенно, чем догмы и катехизисы, не обладающие практической ценностью, невзирая на всю свою потенциальную истинность.



Позиции

Хотя внутренние позиции сонмов часто носят индивидуальный характер, при взаимодействии с посторонними большинство из них следуют более универсальным традициям. А потому существуют общепринятые способы занять определённую позицию в сонме или получить повышение до следующей. Следует отметить, что представленные ниже термины используются прежде всего в Соединённых Штатах, однако само их название не является частью традиции и используется скорее по привычке – иными словами, если сонм не нуждается в Мудрейшем, то у него нет и соответствующего названия для этой должности. Дополнительные варианты одного и того же названия представлены в скобках. В большей части городов Северной Америки использование одного из нижепредставленных названий может помочь странствующему Пожирателю объяснить окружающим, кого именно он ищет.

Старейший (Вождь, Бабалоа, Епископ, Король, Матриарх, Патриарх, Королева, Сенекс): Эту позицию занимает лидер сонма. Большинство сонмов выбирают лидера по сочетанию таланта, опыта и харизмы, хотя нередко используется и открытое голосование или даже поединки. До тех пор, пока сонм не навязывает традицию выбора Старейшего другим группам Скованных, все будут признавать их право отбирать лидера подобным

образом. Большинство Старейших являются основателями самого сонма или их правопреемниками. В обратном случае можно предположить, что Старейший достиг своей должности благодаря получению большинства голосов.

Основатель (Советник, Рыцарь, Верховный судья, Визирь): Большинство Пожирателей используют церемонии, ритуально освящающие выбор лидера сонма, однако более древние общества часто назначают преемников действующих лидеров или даже позволяют участникам своего коллектива добиваться власти при помощи различных политических интриг – иногда даже допуская каннибализм (см. стр. 192). Основатели обладают доступом к уникальным способностям, которые наделяют их необычайными силами благодаря мистической силе признания их власти со стороны других членов сонма. Основатели часто выступают в качестве представителей своих гайстов или аспектов самих гайстов, святых предков основателей и других легендарных существ. Если сонм обладает достаточно крупным размером, чтобы содержать лидеров, не являющихся основателями этих сонмов, то они почти всегда образуют совет, направляющий лидеров сонма. В случае конфликта основатели могут даже вступить в жестокую борьбу за власть над сонмом.

Правая рука (Лейтенант, Унган, Мамбо): Эта позиция существует только в больших сонмах, достаточно крупных, чтобы поддерживать сразу несколько клик (речь идёт о фракциях второго яруса; см. стр. 31). Правая рука является самым высокопоставленным членом клики, если не считать основателя. Его название происходит от традиционной концепции, согласно которой Скованный, занимающий эту позицию, продолжает дело старейшего, буквально становясь его “правой рукой”. Некоторые крупные сонмы приписывают каждой клике собственного основателя, однако редко случается так, что они используют одновременно титулы основателя и правой руки в пределах одной группы. В любом случае, позиция Основателя всегда имеет приоритет.

Ведьмак (Бокор, Брухейра, Проклятый или Проклятая, Инфорсер, Торпедо, Ведьма, Колдун): Ведьмак служит одновременно солдатом и чернокнижником сонма – и когда наступает его черёд решать проблемы всей группы, он редко проявляет милосердие к врагам сонма. Вендетты Скованных всегда носили исключительно кровавый характер. Мафиози, решивший вам отомстить, может убить всю вашу семью. Ведьмак, решивший отомстить за свой сонм, убивает вашу семью и отправляет их души убить вас. Как правило, Ведьмак обладает одинаковым талантом как к обычному физическому насилию, так и к более изощрённым способам мести. Тем не менее, следует помнить, что Пожиратели грехов стремятся избегать эскалации насилия, когда это только возможно, опасаясь, как бы их разногласия не переросли в бесконечную некромантическую войну.

Мудрейший или **Мудрейшая** (Знающий или Знающая, Мага, Магус, Главный церемониймейстер): Мудрейший проводит мистические церемонии Пожирателей (см. **Главу третью**). Поскольку исцеление также входит в число традиций Пожирателей, оно также считается его обязанностью, и поскольку его позиция требует обширной эрудиции в оккультной сфере, обычно Мудрейший выступает в качестве консультанта всякий раз, когда на пути Пожирателей попадают неизвестные сверхъестественные явления. В некоторых сонмах Ведьмак и Мудрейший выступают в качестве противоположных фигур: один считается знатоком чёрной магии, другой – белой. В зависимости от верований самого сонма, последнее может делать их как традиционными соперниками, так и естественными союзниками.

Адепт (Аколит, Пехотинец, Джи, Хунси, Пешка): Эта так называемая “позиция вне позиций” предназначена для любых церемониально инициированных членов сонма, которые не являются основателями. Среди небольших сонмов встречается немало таких, в которых вообще нет адептов – лишь основатели. Когда Пожирателю удаётся занять эту позицию, обычно он становится самой буквальной пешкой в рука остальных членов сонма. Лучшее, что он может сделать, это стать Правой рукой небольшой клики, если только ему не удастся занять позицию основателя благодаря праву преемственности. Вот

почему многие из них со временем покидают прежние сонмы и становятся основателями новых. Само собой, это делает общество Пожирателей ещё более разнообразным – или разрозненным.

Проситель (Ученик, Подмастерье, Рыба, Свежее мясо, Новичок): некоторые Пожиратели и вовсе не соглашаются пойти на такой решительный шаг, как присоединение к полноценному сонму, однако связывают себя с одним из них долгосрочным союзом либо из политических соображений, либо для закрепления дружеских отношений. Большинство сонмов предполагают, что со временем эти прихлебатели присоединятся к ним окончательно, а потому, как правило, эта позиция связана с периодом послушничества у более опытных Пожирателей с последующим получением более конкретных обязательств и должностей наряду с испытанием характера и преданности. Если полноценные члены сонма считают просителя достойным инициации, следующий шаг зависит уже от руководителей сонма, хотя, как правило, ситуация разрешается одним из трёх образов: либо просителю дают право свободного выбора, либо предлагают покинуть территорию сонма в случае отказа, либо попросту убивают Скованного в случае его отказа. Последний вариант считается самым редким, хотя среди параноидальных сонмов подобные случаи происходят отнюдь не редко.



Мёртвые не боятся грязи

Одна из повсеместных черт, проникающих в любые общества Пожирателей, касается их демографического перекоса в сторону наименее привилегированных слоёв населения. Бедные люди влачат опасное существование – а между тем, чем больше опасность, тем чаще их забирает смерть. В свою очередь, чем быстрее смерть забирает их души, тем выше вероятность появления новых Скованных. Бедных людей настигают пули преступников. Они умирают от передозировки. Они подхватывают болезни наподобие туберкулёза, от которых более состоятельные люди перестали страдать больше века назад. Большинство Скованных не подозревают об этой тенденции. Многие из них происходят из вполне состоятельных или даже богатых слоев общества, а кроме того, Пожиратели редко начинают изучать происхождение других представителей своего вида.

И тем не менее, эта тенденция оставляет свой след на культуре Скованных. Пожиратели зачастую берутся за выполнение тех задач, за которые их ждёт награда, не слишком заботясь о нравственной стороне сделки. Лишь меньшинство из них видят в бедности политические преимущества или некую романтику просветления. Они обладают возможностями заработать деньги и использовать их в своих интересах. У них есть возможность обогатить себя, своих близких и своих друзей. Некоторые сонмы даже окружают себя постоянной группой друзей и близких, которые помогают им в обмен на деньги и услуги Скованных, хотя большинство Пожирателей всё же следят, чтобы те не смогли заглянуть за завесу смерти дальше, чем следует.

Люди, узнавшие о Великом Ничто слишком много, как правило, попадают в него со значительным опережением графика. Тем не менее, обрётённое богатство делает их сильнее и помогает сообществу всего сонма, позволяя Скованным сплотиться в ещё более тесный круг.

Как правило, сонмы скептически относятся к власти, образованию и масс-культуре. Они знают, что мир – куда более странное место, чем можно подумать, даже веря каждому слову, сказанному по телевизору. Они не доверяют проповедникам, просящим денег, как и экспертам с мировым именем, требующим уважения к своим знаниям. С другой стороны, многие Пожиратели сами не обладают образованием и исповедуют взгляды, основанные скорее на фольклоре и слухах вместо науки, теологии и политики. Некоторые наивные или даже психически неустойчивые Пожиратели искренне верят в истинность всех теорий мирового заговора. Однако не забывайте, что всё это говорит о культуре в целом, а не убеждениях отдельных Скованных. Культура вашего сонма может

носить тот характер, который будет наиболее способствовать атмосфере игры, а не тот, которого придерживается большинство других Скованных.



Размер и масштаб

Размеры всех сонмов подразделяются на три основные категории – точнее, две, поскольку тайные общества Пожирателей, занимавшие нишу самых масштабных организаций Скованных, сегодня уже считаются вымершими. Оставляя в стороне вопрос о существовании этих полумифических сект, следует подчеркнуть, что большинство сонмов достаточно молоды и насчитывают лишь одно или два поколения. Пожиратели грехов часто вынуждены разрываться между стремлением к расширению сонма и его глубоко индивидуальными целями, пронизывающими всю культуру Пожирателей. Своё могущество сонмы черпают в личных отношениях – как друг с другом, так и со своими гайстами и даже окружающими их призраками. По мере того как сонм принимает в свои ряды новых участников, ему удаётся получить доступ к новым мистическим тайнам. Вместо они работают над обретением подлинного могущества над миром мёртвых. Они обмениваются богатствами и престижем.

Однако не все хотят взваливать на себя бремя серьёзных политических решений, которое неизбежно сопряжено с деятельностью крупного сонма. Некоторым Пожирателям грехов и вовсе наплевать на местную иерархию Скованных. Они подозревают, что за массой традиций и церемоний скрываются более важные, глубоко секретные цели их руководителей, преследующих свои интересы в загробном мире. Они полагают, что чем шире становится сонм, тем больше ему приходится взаимодействовать с Великим Ничто.

Культы

Большинство сонмов относятся к числу культов. В целом они вмещают до десяти Пожирателей и объединены общей миссией, характером их культуры и внутренней мифологией. Пожиратели, заинтересованные прежде всего в мистической деятельности культов, как правило, называют такие сонмы *каналами*, подразумевая под этим самый распространенный способ получения связи с загробным миром. А потому название “культ” достаточно точно описывает деятельность подобных сонмов, хотя и не каждый член культа будет принимать участие непосредственно во взаимодействии с Великим Ничто. Некоторые даже борются с загробным миром. Некоторые презирают цели своего культа, но ценят своих товарищей слишком высоко, чтобы уйти – а бывает и так, что, несмотря на свою нелюбовь к взаимодействию с миром мёртвых, они получают от него слишком много ценных ресурсов, чтобы отказываться от источника такой силы.

В **Третьей главе** культы обозначены также определением “сонмы первого яруса”. Большинство Пожирателей принадлежат именно к ним. На самом деле, обычно они формируются после того, как основателям культа удаётся подыскать себе могильник и связать себя с ним при помощи соответствующей церемонии. Большинство членов культа являются его основателями. Конкретная иерархия культа может отсутствовать – если же она действительно выработана, то обычно она зависит от индивидуального характера самого культа. Так, один Скованный может занимать позицию лидера на время путешествий в загробный мир, однако по возвращении в земную реальность его место может временно перехватывать кто-то другой. Ещё один Пожиратель может заработать репутацию Мудрого в чужом сонме, которому он помогает время от времени, однако в собственном культе он может просто считаться опытным человеком, которому, тем не менее, не будут приписывать каких-либо конкретных обязанностей.

Фракции

Когда сонм разрастается в достаточной степени, чтобы сформировать внутреннюю систему клик, он становится фракцией – сонмом второго яруса. К этому моменту основатели сонма становятся уже привилегированным меньшинством либо занимают должности лидеров отдельных клик (либо вовсе собираются в полноценный руководящий орган). Большинство участников сонма вступают в него благодаря специальной церемонии. Фракции отличаются более формальным характером, нежели культы. Старейший становится настоящим лидером своей группы, а не просто её представителем. Его “Правые руки” обеспечивают распространение политики своего Старейшего, как и любые основатели, руководящие отдельными кликами. Внутренние коммуникации сонма начинают зависеть от множества протоколов. Кроме того, сонм вырабатывает полноценную иерархию, снабжённую уникальными титулами. Этот процесс не всегда протекает сознательно. Тем не менее, если фракция собирается сохранить свой нынешний масштаб, её нужно организовать и подчинить жесткой иерархии.

Между тем, если она является единственным местным сонмом подобного размера, обычно она диктует свои правила всем городским Пожирателям, если только местные сонмы не собираются вместе для того, чтобы дать ей организованный отпор. Многие сонмы, входящие в число фракции, стремятся прежде всего получить любые ресурсы, могильники и мементы, которые им только удастся найти в округе. Тем не менее, далеко не все фракции начинают вести себя агрессивно по отношению к менее многочисленным сонмам. Прежде всего это объясняется тем, что преимущества, которые можно отобрать у других, редко оказываются долгосрочными. Во-вторых, ущемлённые и оскорблённые Пожиратели чаще всего стараются отплатить обидчикам той же монетой. В частности, они часто делают всё, что в их силах, чтобы призвать назад души людей, погибших от рук членов фракции, и направить их на собственных убийц.

Секты

Рассказывают, будто раньше общество Пожирателей вмещало даже глобальные организации, осуществляющие свою деятельность по всему миру. То были полноценные религии, завязанные на эстетике смерти и охватывающие целые континенты. Основатели таких сонмов правили загробным миром подобно богам. Однако со временем каждое из подобных обществ распалось – или же было полностью уничтожено.

Секты представляли собой целые миры, члены которых могли по секретному знаку признать друг в друге братьев, даже не зная языка и культуры тех Пожирателей, среди которых они оказались. Некоторые из современных сонмов считают себя наследниками этих тайных обществ, а кое-кто среди Пожирателей и вовсе рассказывает, будто секты всё ещё существуют, скрываясь под видом крохотных сонмов, рассеянных по всему миру. И разумеется, некоторые из современных сонмов до сих пор стремятся к мировому господству.

Если сонму действительно удастся достичь подобного могущества, его участники используют правила, предназначенные для создания сонмов третьего яруса (описанные в **Третьей главе**). Судя по всему, тайные общества Скованных действительно существовали в тот или иной период мировой истории. Некоторые из них оставили по себе достаточно убедительные свидетельства, от записей до реликвий, указывающих на существование целых армий Скованных. Некоторые Пожиратели используют эти свидетельства для того, чтобы восстановить знания погибших организаций. Считается, что основатели подобных сонмов должны были быть поистине богоподобными существами, способными обмануть смерть бесчисленное количество раз и навязать собственные законы загробному миру. Их называют Мёртвыми владыками, супругами или даже преемниками самой Смерти. Способы овладения знаниями этих древних сект описаны в **Третьей главе**. Там же описан первоначальный набор способностей, которые эти древние секты предоставляли adeptам, желающим вступить в их ряды.



Мёртвые секты

По всей видимости, легендарных сонмов существует не меньше, чем современных, однако три группы, описанные ниже, получили такую широкую известность в обществе Скованных, что многие Пожиратели искренне верят, что эти секты действительно существовали в тот или иной период мировой истории. Само собой, это далеко не все тайные общества, о которых когда-либо слышали Пожиратели. И Рассказчик, и игроки имеют полное право придумывать новые секты, действующие в их Мире Тьмы.

Джимба Войе: Согласно преданию, “Дом почтения” представлял собой общество африканских Скованных, принявших обязанности по защите усыпальниц своих вождей. Джимба Войе защищали призраков, гробницы и погребённые реликвии знатных людей по всей Африке. В каждой стране эта секта была известна под своим названием, однако члены каждой из таких групп считали себя частью общего альянса. Считается, что каждый участник секты обучался возведению и защите гробниц. Они разрабатывали схемы лабиринтов и конструировали смертельные ловушки, позволяющие защитить самые ценные сокровища мёртвых от рук похитителей. Многие современные сонмы претендуют на звание прямых наследников Джимба Войе, возводя свою родословную к тому или другому ответвлению секты.

Капаламухи: “Череполицы” представляли собой группу Скованных из Индии и Юго-Восточной Азии. Вопреки мнению, распространённому среди некоторых Пожирателей, это название вовсе не относится к коллективу аскетов, защищавших чашу из черепа, посвященного Брахме – в частности, тому случаю, когда Шива отсёк Брахме голову. Вместо этого название относится к самому черепу, который символизирует постоянную связь гайста с его Пожирателем. Участникам Капаламухи приписывается утверждение, согласно которому люди, повинные в ужасающих преступлениях, каким-то образом сами становятся Пожирателями и обязаны выполнить покаяние, уничтожая злодеев так, чтобы повлиять на их будущие воплощения. Самое молодое из доказательств существования секты насчитывает, по меньшей мере, две сотни лет. Большинство Пожирателей полагают, что эта секта действительно вымерла, однако успела накопить за века своего существования поразительно обширные знания о загробном мире. Всё это делает Капаламухи одним из ведущих кандидатов на пристальное изучение со стороны современных Скованных, жаждущих знаний о тайнах потустороннего мира.

Шарашка: Согласно легенде, Шарашка (а этим термином на жаргоне советских политзаключённых называли секретные исследовательские коллективы) действовала в качестве специальной группы учёных, проводящих эксперименты с утоплением и намеренным переохлаждением заключённых при сталинском режиме. К 1950 году исследователи *предположительно* обнаружили способ создания Пожирателей с вероятностью успеха 1% - и вероятностью смерти по меньшей мере 75%. Считается, что Шарашка создавала так называемых “водяных”, погружая их в ледяную воду в лабораторных условиях. Все испытуемые были политическими заключёнными. Они использовали свои способности, чтобы тайно перехватить руководство над проектом в 1970 году. Водяные пичкали своих хозяев дезинформацией и систематически уничтожали все записи о своём существовании. Известны многочисленные слухи, согласно которым агенты организации распространили деятельность Шарашки по всему миру – и даже якобы нашли способ манипулировать другими правительствами для проведения первоначальных экспериментов по увеличению своей численности. Никаких доказательств существования этой группы до сих пор не было найдено. Каждый самопровозглашённый “водяной” в итоге оказывался простым шарлатаном.



Пути в Великое Ничто

Церемонии вносят в повседневную жизнь каждого сонма особые психологические и сверхъестественные черты, которые и определяют характер сонма как организации и открывают ему путь к более могущественным способностям. Пожиратели часто спорят о том, в какой степени церемонии оказывают на них магический – а не эмоциональный – эффект, однако нельзя отрицать, что они наделяют Скованных особыми способностями, которые невозможно приобрести, действуя в одиночку, без вступления в полноценный сонм. Тем не менее, с присоединением к группе Скованных сопряжены и определённые недостатки.

Церемония диктует всей группе особый образ жизни, обозначая для её членов пути к могуществу, определяемые обычаями и верованиями самих Пожирателей. Эти преобразования касаются как самих Пожирателей, так и их гайстов. Каждый сонм обладает собственными уникальными тайнами: легендами подземного мира, названиями своих способностей и атрибутами, символизирующими первое и второе. Канал выстраивается вокруг верований сонма, принимая форму, соответствующую культуре, страхам и убеждениям его основателей – однако сонм не *создаёт* канал. Напротив, канал является откровением, за форму которого отвечают гайсты участников сонма. Даже невзирая на то, что форма канала всегда соответствует верованиям основателей, далеко не все из них принимают дары канала. В конце концов, каждый человек верит в то, что он не готов принять до конца, и церемония основана прежде всего на тех элементах их верований, которые они стараются избегать. Хотя в некоторых сонмах встречаются и фанатичные последователи своей веры, многие Пожиратели грехов просто следуют тем правилам, которые установили некие высшие силы.

По мере того, как сонм растёт и стареет, его участники проникают в канал всё глубже. Они добавляют новые символы и идеи к уже существующим характеристикам церемоний. Культ разрастается, вырабатывая новые мировоззрения и убеждения. Далеко не каждый культ вообще признаёт степень собственной преданности своим убеждениям: в сущности, мало кто из Пожирателей вообще считает свой сонм полноценной религиозной общиной. Чаще всего члены сонмов видят в своих организациях банды, исследовательские группы, секты и революционные группировки, однако у каждой из них имеется череда доктрин. Тем не менее, значение имеет лишь то, что делают сонмы для создания канала. Какую философскую роль они приписывают этому действию, зависит уже целиком от них самих.

Мифология

Основатели сонмов постигают мифологию гайстов посредством медленных, но глубоко торжественных откровений. Иногда подобные откровения носят характер мимолётного проблеска знаний, однако чаще всего открытие происходит неторопливо и постепенно. Гайсты открывают им свои тайные имена. Призраки рассказывают загадочные истории о событиях далёкого прошлого. Пожиратели грехов обнаруживают оккультные тексты и облекают в плоть мифы своего коллектива. Отчасти мифология носит физический характер: это теория жизни, смерти и сверхъестественного мира. Отчасти она представляет собой цикл легенд, рассказывающих поучительные истории о живых и мёртвых. Возможно, наиболее важной частью мифологии служат Аспекты, которыми мифология наделяет гайстов. По окончании церемонии гайсты проявляются перед сонмом в облике их древних предков или богов из их мифологии. Они являются к Пожирателям в образе лоя, почтенных предков, святых, демонов – даже мёртвых исторических фигур или Пожирателей далёкого прошлого.

Мало какие темы порождают такое количество споров, как дискуссии о подлинности мифологических Аспектов. По крайней мере, многие Пожиратели искренне верят, что все эти Аспекты используются гайстами для того, чтобы лучше взаимодействовать с сонмом – или манипулировать им. Существуют и те, кто верит, что их глазам действительно предстают аватары существ, облики которых принимают эти древние гайсты, – как и те,

кто считает, что гайсты вполне могут быть духами этих исторических фигур. Аспекты наделяют основателей сонма могущественными способностями, во многом связанными с теми силами, о которых рассказывают их предания.

Этос

В частности, канал передаёт сонму *этос*: кодекс поведения, которому должны следовать все представители сонма. Этос включает в себя как положительный призыв к действию, так и наставления против определённого поведения, которое считается запретным. По правде говоря, соблюдение этоса считается вопросом добровольным, однако лояльность этосу своего сонма имеет некоторые преимущества. Помимо прочего, этос позволяет Скованным находить обратный путь к духовной гармонии после того, как они нарушают собственные моральные установки.

Этос представляет собой нечто большее, нежели руководство к действию. Он вплетает действия сонма в самую ткань судьбы. Он открывает сонму пророчества о его грядущей судьбе. Многие основатели держат подобные откровения в тайне от посторонних, а когда во фракцию вступают новые члены, они нередко скрывают эти факты и от них.



Решать вам – не им

Самое важное, что можно подчеркнуть в рамках разговора о сонмах, заключается в следующем: когда вы придумываете образ сонма, вам следует разграничивать то, как воспринимают его игроки, и то, как воспринимают его персонажи. При помощи Рассказчика игроки могут сформировать именно такой сонм, который будет лучше всего соответствовать духу конкретной хроники или истории. Они могут использовать образы своих персонажей для определения характера всего сонма, однако помните, что персонажи *не создают* канал своего сонма. С точки зрения сеттинга канал открывают гайсты основателей сонма, хотя в действительности его прорабатывают игроки, собравшиеся за игровым столом.

Ваша задача как игрока состоит в том, чтобы выделить в своём персонаже именно те образы, которые смогут сделать всю хронику интересной и запоминающейся. В большинстве случаев это означает, что вы должны создавать возможности для конфликта, будь это стремление к исполнению своих желаний, обилие тайн вместо конкретных фактов и множество недосказанностей в кодексе поведения сонма. Когда эти спорные моменты начинают нарушать правила самой игры, Рассказчику следует обсудить с игроками, как именно можно использовать ситуацию для создания драматического действия. Обычно Рассказчику следует уступить интересам своих игроков, но вместе с тем – и добавить новые сложности, которые придётся преодолеть игровым персонажам.



Политика сонмов

Сонмы не организуют хоть сколько-нибудь централизованной власти в пределах города. По большому счёту, любой сонм стремится к неиссякаемому доступу к ресурсам и объявляет своё право собственности на всё, что ему необходимо. Неудивительно, что подобное стремление порождает постоянное соперничество между сонмами Пожирателей. Невзирая на это, сонмы стараются по возможности не вставать друг у друга на пути, а когда земли мёртвых постигает подлинное несчастье, сонмы нередко объединяются для решения проблем, с которыми было бы трудно справиться в одиночку. Чем меньше сонм, тем больше его амбиции. Некоторые старики не просто хотят быть игроками на призрачной игровой площадке – они хотят стать Королями Мёртвых. Иногда они получают то, чего хотят. Куда чаще, однако, они не становятся *повелителями* мертвецов, вместо этого оказываясь в рядах самих мертвецов.

В сердце взаимодействия сонмов находится Сумеречная сеть (см. стр. 35). Пожиратели грехов постоянно нуждаются в надёжном способе делиться важными новостями, сохраняя при этом безопасность контактов с другими представителями своего вида. Выходя за рамки практических соображений, можно отметить, что Сеть поддерживает среди Скованных крепкий моральный дух. Пожиратели несут на своих плечах бремя обоих миров и нередко чувствуют себя отрезанными от человеческого сообщества. Сонмы могут обеспечивать повседневную поддержку всякому, кто пал духом, хотя бывает и так, что даже собственный сонм и его этос не способны вернуть Скованному уверенность в справедливости своих действий. И в таких случаях беседы с Пожирателями грехов, придерживающимися иных точек зрения на ситуацию, могут стать едва ли не лучшим способом для предотвращения социальной изоляции.

Сонмы, достигшие статуса фракции (то есть второго яруса) иногда организуют что-то вроде формального правительства, благодаря которому они добиваются наибольшего влияния на городские сонмы. Эти договоренности длятся не долго, поскольку меньшие сонмы в конце концов устают от гегемонии такой фракции и решают сместить её. Тем не менее, в некоторых ситуациях сонмы действительно соглашаются с необходимостью регулярно посещать отдельные встречи и даже массовые собрания, на которых они смогут решать проблемы, затронувшие все городские сонмы. Невзирая на это, одним из самых надёжных способов заявить о своих проблемах на городском уровне до сих пор остаётся Сумеречная сеть.

Наш адрес - смерть: другие обитатели сверхъестественного мира

Одна из немногих причин, заставляющих сонмы объединяться и выступать против окружающего мира единым фронтом, заключается в регулярных столкновениях Пожирателей с *посторонними* сущностями, пытающимися взять под контроль как призраков, так и других обитателей загробного мира. Как правило, Пожиратели грехов не обращают особого внимания на людей, стремящихся к взаимодействию с призраками и Великим Ничто. В конце концов, смерть ожидает нас всех – так какой смысл мешать людям, желающим предварительно заглянуть в царство, которое только предстоит им увидеть?

С другой стороны, многие Пожиратели видят в себе защитников пограничной зоны между жизнью и смертью, а потому далеко не один сонм выстраивается вокруг подобного взгляда на собственное предназначение. По общему мнению Пожирателей, только они обладают подлинным правом взаимодействовать с царством мёртвых – остальным же подобное право нужно ещё заслужить, и именно Скованные должны решать, кого наделить такой привилегией.

Даже если местные сонмы редко встречаются друг с другом, как правило, они поддерживают контакт по всей Сумеречной сети, составляя программы защиты загробного мира от внешних воздействий. Вот некоторые примеры отношений Пожирателей к существам, которые выступают в роли протагонистов иных сеттингов Мира Тьмы:

Вампиры: Вампиры подобны смерти – или, если вам нужно другое сравнение, они подобны налогам. Вы не можете избежать их, однако можете примириться с ними и попытаться обмануть их при первой удобной возможности. Пожиратели уже давно поняли, что знатоков некромантии из числа этих проклятых существ лучше оставить в покое – однако если они *сами* решают создать неприятности Скованным, то местным сонмам придётся несладко. Тем не менее, кровососы обладают прочными социальными связями друг с другом, а потому Скованным иногда удаётся достичь с ними специального соглашения о взаимодействии с миром мёртвых. Кроме того, в глазах множества Скованных сама природа вампиризма представляет собой интересную тему для исследований, которую просто нельзя обходить вниманием.

Маги: Маги – ещё одни существа наряду с вампирами, которые регулярно вступают в контакт с Пожирателями грехов. С ними можно договориться, однако любому сонму, который собирается начать переговоры с этими колдунами, следует как можно скорее продемонстрировать, что его участники знают о мире мёртвых гораздо больше, чем сами маги – иначе “просвещённый” некромант придёт к выводу, что ему можно спокойно проигнорировать возражения сонма. Кроме того, колдовские силы таких людей оставляют немало оккультных “отходов”, не говоря уже об изуродованных призраках и толпах живых мертвецов. Предположительно, именно маги стоят за возникновением *внесмертных* и других некромантических аномалий.

Оборотни: С оборотнями Пожиратели пересекаются не так уж часто. Иногда в царство Сумрака проникает что-то живое, и люди-волки почему-то считают разбирательство с нарушителями своей работой. Пожиратели грехов с удовольствием позволяют им выполнять свою миссию и даже охотно помогают им, особенно если нарушитель начинает причинять вред миру мёртвых таким образом, что оборотни этого не замечают.

Прометиды: Время от времени в городе появляется какая-то *тварь*, пропахшая смертью и напоминающая неуклюжий ходячий труп – и всякий, кто видит её, будь он призраком, человеком или животным, начинает медленно сходить с ума. Как правило, эти твари не задерживаются в окрестностях надолго. Однако если они не спешат покинуть город, хорошей мыслью для Пожирателей будет подтолкнуть их к этому решению. Как бы то ни было, эти ожившие трупы представляют для Скованных одну из самых интригующих загадок. Они не подчиняются обычным законам жизни и смерти. Сонмы, способные узнать о них что-то новое, безо всяких сомнений заслужат немалое уважение в Сумеречной сети.

Подменыши: Некоторые Пожиратели знают о существовании подменшей, однако мало что могут о них рассказать. Время от времени они слышат, что далеко не один смертный в своё время погорел на заключении сделок с этими непостижимыми существами. Во многих городах даже проводится политика, запрещающая заключение сделок, договоров и союзов с теми, кто причисляет себя к Потерянным.

Охотники: Большинство охотников рассматриваются Пожирателями как обычные смертные. Они не должны знать о существовании Пожирателей, и, как минимум, никогда не должны получить доказательства существования призраков и загробного мира как такового. Тем не менее, даже среди фанатиков, ищущих мести, исследователей потустороннего мира и пресыщенных гедонистов порой встречаются люди, обладающие *особыми* дарами и ресурсами. Как правило, Пожиратели грехов сходятся во мнении, что в мире существует по меньшей мере одна правительственная структура, которой действительно что-то известно о Великом Ничто – а некоторые даже считают, что этими данными обладают сразу несколько смертных организаций. Как бы то ни было, любые сведения по этому вопросу находятся в жёстком дефиците. Обычно при столкновении с охотниками, не обладающими какими-либо мистическими способностями, Пожиратели просто стараются узнать о них как можно больше, после чего распространяют полученную информацию по Сети.



Многоликие боги и призраки

В мире существует лишь ограниченное число мифов, а потому вполне очевидно, что рано или поздно сразу несколько групп Пожирателей начнут утверждать, что именно они собрались вокруг основателя, гайст которого принял обличье Шанго, Деметры или Джека Кеворкяна. Молодые сонмы часто испытывают сильнейшее разочарование, когда сталкиваются с другими сонмами, воплощающими тот же Аспект или иной мифологический элемент, что и их коллектив. Тем не менее, как только Пожирателям грехов удастся провести хотя бы немного времени за изучением таких сонмов, они придумывают какое-нибудь объяснение тому обстоятельству, что в одном городе

существуют сразу два гайста, воплощающих один и тот же архетип. Они могут верить, что у них есть реальный канал в загробный мир, в то время как Бог другого сонма – фальшивка или всего лишь частное проявление более общего образа. Некоторые из них составляют собственные мифологии, позволяющие объяснить существование повторяющихся Аспектов. Например, традиции, основанные на вудуистике, признают, что loa могут являться сразу нескольким людям одновременно. Иногда сонмы с похожими мифологиями даже поддерживают друг с другом настолько тесные отношения, что в результате заключают тесные союзы и даже сливаются воедино из политических соображений.

Существует и небольшое количество сонмов, которые не допускают даже мысли о совмещении своей мифологии с какой-либо иной. Некоторые фанатики даже готовы убивать других Пожирателей, гайсты которых претендуют на архетипы, равнозначные или аналогичные Аспектам их собственных гайстов. Большинство Пожирателей обходят этих так называемых Сакросанктов (см. стр. 53) стороной или даже охотятся на них, чтобы предотвратить увеличение их сонмов.



Ярмарки плоти

Ярмарки плоти представляют собой анархические собрания Пожирателей. Они выполняют одновременно ритуальные и социальные функции. Это мутировавшее наследие европейских и североамериканских карнавалов – в сущности, даже само название восходит к этимологии термина “карнавал” (от *carne vale* – “прощание с плотью”). Старинные карнавалы дали Пожирателям грехов возможность носить ритуальные одежды, не привлекая внимания посторонних, а также позволили им прятаться в толпе празднующих людей и обычных прохожих. Пожиратели грехов адаптировали для этой цели традиции со всего мира, начиная с местных фестивалей. В некоторых случаях они даже используют фестивали в качестве церемоний. В настоящее время ярмарки плоти принято устраивать в могильниках местных сонмов вдали от глаз посторонних, однако во времена великого торжества Пожиратели могут проводить свои ритуалы прямо на улицах, не привлекая к себе особого внимания из-за распространённости современных карнавалов.

Обыкновенные праздники и обряды также активно практикуются в обществе Скованных, поскольку редко носят по-настоящему мрачный характер. Сонмы встречаются друг с другом по политическим мотивам, но часто они собираются и затем, чтобы провозгласить о своей любви к жизни. Плотские утехи напоминают участникам карнавалов, какой ценностью обладает простое земное существование. Хотя они знают, что их душа способна пережить смерть ещё несколько раз, любой Пожиратель хорошо понимает, что мир живых не следует упускать из рук. Это не означает, что большинство ярмарок плоти носят оргический характер, однако некоторые из них действительно быстро перетекают в шабаш, поскольку любая из ярмарок становится для Пожирателей поводом стимулировать свои плотские чувства и наслаждаться их удовлетворением. Некоторые считают, что плотские радости доставляют удовольствие прежде всего их гайстам, а потому стараются испытать всё, что предлагает им карнавал, просто чтобы вернуть своим гайстам вкус к жизни. В их глазах участие в карнавале становится платой за возвращение к земному существованию.

В каждом отдельно взятом регионе обычно проводят по крайней мере одну ярмарку плоти в пределах одного местного фестиваля, в то время как некоторые регионы позволяют проводить ярмарки, когда это необходимо или удобно для Пожирателей. В определённых городах ярмарки плоти устраивают не реже одного раза в неделю, хотя столь частые фестивали часто лишаются значительной части своей энергии. Если еженедельные праздники считаются обязательными, то в действительности они носят характер, совсем не тождественный праздничному.

Фестивалем руководит один сонм – как правило, тот, который предоставляет для праздника территорию собственного могильника. Если у сонма нет на это ни денег, ни социального положения, иногда он передаёт право организации фестиваля другому сонму. Именно такой сонм обеспечивает развлечения для гостей и нередко проводит обряды, приносящие выгоду прежде всего ему самому. Тем не менее, хорошим тоном считается предоставить гостям возможность провести аналогичные ритуалы самостоятельно. Фестивали – хорошее время для церемоний, поскольку владелец могильника зачастую обретает необычайное могущество на всё время проведения карнавала (причины описаны на стр. 185). Крупные сонмы даже обладают возможностью укрепить это могущество благодаря приглашению обычных смертных на фестиваль Скованных. Такие сонмы проводят ярмарки прямо на улицах, на глазах у ничего не подозревающей публики или доверенных лиц, специально приглашённых на праздник.

Другие обычаи Пожирателей варьируются от одного места к другому, однако они практически всегда включают в себя запрет на агрессивные действия и насилие, предоставляя сонмам возможность уладить свои разногласия мирным путём и покинуть фестиваль на более доброжелательных условиях, нежели те, на которых они сюда явились.

Большой карнавал

Термин “ярмарка плоти” заменил понятие “карнавал” в качестве стандартного наименования для собраний Скованных после того, как последний термин превратился в синоним вульгарного праздника, организованного шарлатанами. Теперь старый термин используется только по отношению к определённым торжествам, всё ещё сохраняющим былой уровень престижа: так называемым Большим карнавалам. Каждый из таких карнавалов устраивают в рамках другого, более известного фестиваля.

Даже те Пожиратели, которые не посещают подобные карнавалы, должны соблюдать установленные на них правила и обычаи. Ярмарки плоти, достойные этого имени, могут разниться по своему характеру в зависимости от конкретного места, где их проводят, однако нижеперечисленные карнавалы завоевали практически всемирное уважение среди Скованных.

Венецианский карнавал (Венеция, за две недели до Пепельной среды): Этот грандиозный карнавал имеет самую долгую и непрерывную историю празднования благодаря возрасту самого города и тому значению, которое ему придаёт смертное население Венеции. Большую часть праздника мероприятие устраивает коалиция сонмов, известных как Машерари. Они названы в честь гильдии ремесленников, производящих маски (и предполагаются, что последние контролируют каждый шаг одноимённых сонмов). Тем не менее, название не вполне соответствует их облику, поскольку члены сонма не носят масок на регулярной основе.

Диа де лос Муэртос (Мехико, с 1 по 2 ноября): Самый крупный и популярный из Великих карнавалов – и наиболее хаотично организованный. На самом деле, это не совсем одно событие, а скорее целая череда праздников, которые организуют в собственных могильниках сразу несколько сонмов. В рамках Дня мёртвых старые призраки, которые обычно не могут покинуть загробный мир, получают возможность вернуться – чем и пытаются воспользоваться Пожиратели, стремящиеся помочь им решить давно забытые дела.

Фестиваль призраков (Гонконг, 15-й день 7-го китайского лунного месяца): В отличие от других Великих карнавалов, Фестиваль призраков не обеспечивает Скованных особыми возможностями по взаимодействию с миром мёртвых, вместо этого предоставляя им эффективную маскировку для решения дел, связанных с призраками. В этот день китайские сонмы и коллективы Скованных, связанные тем или иным образом с китайской культурой, съезжаются в Гонконг для обмена предложениями доброй воли.

В дополнение к вышесказанному, одним из любимых поводов для собрания

Пожирателей служит новоорлеанское празднество Марди Гра, хотя по разным причинам оно так и не обрело статус Большого карнавала. Сонмам приходилось иметь дело со стихийными бедствиями, огромными раздражёнными толпами смертных, потерей посетителей, привлечённых Венецианским карнавалом, а иногда даже с помехами, созданными местными вампирами (поскольку город известен своими связями с этой проклятой разновидностью нежити). Всё это свело на нет попытку сделать Марди Гра частью праздничного календаря Пожирателей.



Улаживание конфликтов

Поскольку на всём протяжении ярмарки Пожиратели обязаны соблюдать приличия, карнавалы становятся универсальным методом для решения споров между враждующими группами Скованных. Как правило, Пожиратели подчиняются закону, согласно которому они не имеют права позволить ситуации дойти до той точки, когда несколько разрозненных сонмов попросту вцепятся друг другу в глотку. Обычно этот закон подталкивает враждующих Пожирателей к разговорам о перемирии и обмену услугами, хотя если отношения между двумя или несколькими Пожирателями действительно граничат с открытой войной, то проигравших в этих конфликтах принято либо изгонять из города, либо убивать – незаметно для окружающих. Кроме того, Скованные нередко решают вопросы импровизированными дуэлями, которые то приобретают характер краткосрочных традиций, то снова предаются забвению.

Если смертельный исход конфликта действительно возможен, то некоторые сонмы используют ярмарки плоти для того, чтобы выяснить, с кем связан их противник и кто может обратить внимание на его исчезновение. Если же Пожиратель сам полагает, что оказался в чёрном списке другого Скованного или даже целого сонма, в его интересах постараться выглядеть во время праздника как можно более популярной фигурой – а в случае провала позаботиться о том, чтобы кто-нибудь вернул его из мёртвых в ближайшем будущем. По правилам карнавала, если во время праздника произошло убийство, агрессор обязан вести себя так, как если бы убийство было окончательным и жертва уже не могла вернуться к жизни. Самой жертве после её воскрешения обычай предписывает избегать своего противника любой ценой. Само собой, все понимают, что жертва не была убита окончательно – просто считается, что она мертва в достаточной степени, чтобы конфликт считался исчерпанным.



Сумеречная сеть

Символы, вычерченные на трёхвековых надгробиях белым мелом. Граффити на стене морга в плохой части города. Газетный некролог о человеке, которого не существовало. Вот как общаются Пожиратели, стремящиеся поделиться друг с другом свежими новостями и сведениями, историями или просьбами о помощи. Таков “лингва мортис” – язык покойников, более известный как Сумеречная сеть. Будучи одновременно таблоидом, секретным шифром и информационной службой, Сумеречная сеть является основным средством связи, которым пользуются Пожиратели грехов для ведения хроники своей новой жизни и Мира Тьмы в целом. Это самодостаточная система, тайна которой передаётся из уст в уста – или ещё менее заметно, учитывая, что гайсты способны передавать знания своим носителям, не прибегая к речи. Однако даже на заре века информации существовали Скованные, выступавшие в качестве координаторов и посредников, переправляя важные данные по всей Сети подобно тому, как легендарный Харон переправлял через Стикс души умерших. На протяжении множества веков Сеть планомерно адаптировалась к новым медианосителям и технологическим достижениям. Будучи чем-то большим, нежели череда общеизвестных символов, которыми Пожиратели

грехов пользуются в качестве предупреждения или совета для тех, кто вернулся к жизни позднее них (например, *“Осторожно, озлобленный призрак”*, *“Не входит после полуночи”*, *“Здесь находятся Авернийские врата”* и т.д.), на сегодняшний день Сумеречная сеть носит характер глобальной коммуникационной сети, которая позволяет Пожирателям грехов по всему миру не только передавать информацию, но и устанавливать соединение между разрозненными группами или даже начинать строительство по-настоящему глобальной культуры Скованных.

Некоторые Пожиратели пользуются Сетью из альтруистических целей или для оказания помощи собственному сообществу, другие пытаются извлечь из неё личную выгоду – но так или иначе, лишь редкий Пожиратель грехов обитает “вне зоны доступа Сети”.

История

Самое раннее из сохранившихся упоминаний о Сумеречной сети появилось благодаря баварскому гайсту по прозвищу Чёрный Гессианец. Скованный с душой Пожирателя в далёком 1764 году, Гессианец описывает в своих мемуарах, как он посещал кладбища в каждом новом городе, проверяя старые надгробия на наличие сообщений, оставленных “теми, кто ходит по сумеречным тропам”. Сегодня воспоминания Гессианца кажутся уже слишком бледными и фрагментарными, однако они указывают на стандартизированный вид символов, применявшихся Пожирателями грехов Центральной Европы того времени. Символы были основаны на различных формах креста (таких как Тау, крест святого Петра и пр.), а также могли изменять своё значение в зависимости от порядка расположения и наклона крестов. Например, крест святого Антония, означавший “это кладбище не ведает покоя” с указанием в определённую сторону объясняло, какие призраки населяют это зловещее место: вертикальный крест применялся в случае с дружелюбными привидениями; крест, повернутый на 90 градусов по часовой стрелке, означал присутствие бессознательных духов, а перевёрнутый указывал на присутствие враждебного призрака.

Трудно сказать, было ли изобретение этой символики настоящим рождением Сумеречной сети, однако вполне вероятно, что аналогичный язык использовался и в других частях света, даже если и с меньшим числом формальностей. Конечно, многие Пожиратели просто считали, что предки зашифровали для них послания, содержащиеся в великих произведениях искусства и литературы. Одна из популярных тем для обсуждения закручена вокруг знаменитой картины Николя Пуссена “Пастухи Аркадии”, на которой изображены три греческих пастуха в живописной сельской местности, собравшиеся вокруг мраморной гробницы с надписью “Et in Arcadia Ego” (*“Я [смерть] не обхожу стороной и Аркадию”* или, возможно, *“Я тоже некогда была обительницей Аркадии”*). За века существования этой работы Пожиратели составили немало зашифрованных карт с указанием расположения Авернийских врат, ведущих на самые глубокие уровни загробного мира (возможно, в тронный зал одного из Всадников или даже к самой Смерти, если, конечно, такие создания действительно существуют), которые, в сочетании с подсказками, якобы зашифрованными в других произведениях Пуссена, раскрывают правду о происхождении смерти и загробного мира. Некоторые Пожиратели, пересекавшиеся с загадочным и неуловимым народом фей, утверждают, будто картина была создана в качестве предупреждения не иметь дела с обитателями Аркадии.

На протяжении следующего столетия концепция Сумеречной сети распространилась по всей Западной Европе, а благодаря экспансии Британской империи и по значительной части всего остального мира. К середине 1800-х годов, несмотря на существование множества региональных различий и предпочтений в использовании символики, многие знаки оказались стандартизированы в достаточной степени, чтобы в Англии был опубликован фолиант по толкованию сумеречного языка, тонко замаскированный под “Руководство гробовщика”. В сообщениях, распространяющихся по Сумеречной сети на

территории Великобритании, фразы “могильщик” и “гробокопатель” по-прежнему служат популярными эвфемизмами. В этот момент истории язык Сумеречной сети начал расцветать красочными и экспрессивными символами, превращаясь из разрозненной системы знаков в полноценный тайный язык. Под влиянием викторианской практики флориографии (символического “языка цветов”, сопоставляющего цветы и их значение – как, например, в случае с красными цветами, символизирующими пылкую страсть) многие Пожиратели начали оставлять на могилах погребальные венки и букеты, якобы принесённые на могилу мужьям скорбящими вдовами, но в действительности несущие совершенно иной, тайный смысл.

Когда к началу 19-го века видное место в числе смертных средств коммуникации заняла пресса, Пожиратели грехов начали оставлять зашифрованные сообщения прямо в газетных колонках. Объявления, полные эвфемизмов, письма в редакцию и даже некрологи начали активно использоваться для передачи сообщений о присутствии незнакомого сонма в городе или для предупреждения неизвестных Скованных о том, что они обязаны представиться городским Пожирателям. В то время как эти письма способствовали улучшению связи между местными сонмами, относительно небольшой тираж многих ранних газет означал, что связаться с далёким сонмом, обитающим за пределами городской черты, практически не представлялось возможным. Для того, чтобы Сумеречная сеть стала глобальной, должно было произойти нечто поистине революционное.

Как бы то ни было, именно в это время Сумеречная сеть начала полностью переходить из состояния пассивной, почти случайной системы коммуникации в совершенно конкретную концепцию единого общества Пожирателей. С улучшением технологий двусторонней связи, а также с появлением многих других технических новинок, которые сократили промежуток времени между коммуникациями, Пожиратели грехов начали задумываться о том, как использовать эту сеть в качестве полноценного сообщества, а не просто системы кодов и предупреждений. Им было необходимо не просто ограничиваться минимальными предупреждениями и уведомлениями – нет, они чувствовали нужду в полноценном обмене знаниями и информацией, а потому наиболее опытные и старые Пожиратели грехов начали использовать Сеть для установления контакта с новоиспечёнными членами своего общества, давая им советы и обучая их способам взаимодействия с загробным миром.

Примерно в конце 1890-х годов в Лондоне, Нью-Йорке и Париже зародилось движение Пожирателей, известных как “Харониты”. Это объединение посвящало всё свое время и силы поддержанию активного взаимодействия в Сумеречной сети. Они размещали объявления в видных местах, выпускали ограниченные тиражи газет (или даже получали работу в качестве редакторов крупных журналов) и даже – особенно в годы, предшествовавшие изобретению радио, – распространяли новости и информацию по изолированным общинам смертных в надежде отыскать среди их членов Пожирателей грехов, живущих вдали от ярких городских огней.

С появлением радио Пожиратели наконец смогли получить право голоса по всей стране (или по крайней мере в нескольких окружающих штатах). Большинство из них не имели доступа к радио самостоятельно, однако могли позвонить или написать в офис радиокomпании в надежде, что их сообщение зачитают в прямом эфире. Одной из наиболее популярных программ для подобных коммуникаций, особенно в Америке начала 20-го века, была “Церковь в воздухе”, еженедельная религиозная передача. Пожиратели грехов, желавшие связаться с другими представителями своего вида, рассказать всей стране о своих видениях или об опасностях, угрожающих душам американцев, просто заказывали молитву о недавно усопшем “члене семьи”. При условии общей связи поднятой темы с символикой смерти, которая наслонилась на все контакты Сумеречной сети за прошедшие века, сообщение добиралось до любого Пожирателя, слушавшего соответствующую передачу.

Что касается телевидения, то если не считать охвата более широкой аудитории, чем позволяло радио, оно не слишком-то изменило ситуацию в Сумеречной сети. Вещание было (и до сих пор остаётся) формой коммуникации, контролируемой на федеральном уровне – а это заставило Пожирателей прибегать к косвенным методам шифровки своих сообщений, чего никогда не требовалось на радио. Некоторые сонмы вели (или даже ведут по сей день) шоу в стиле “охотников за привидениями”, доступные по большинству местных каналов. Один примечательный образец подобного шоу транслировался в Детройте сонмом Гробокопателей, который показывал по очередной серии своего “Моторс Сити Мортис” каждую неделю, посвящая каждый выпуск запоминающимся историям о привидениях. Каждый раз шоу оканчивалось обращением к телезрителям, в котором жителям Детройта предлагалось что-нибудь рассказать об этом призраке. В некоторых случаях этот трюк действительно приводил к обнаружению ранее неизвестных якорей тех или иных привидений.

Как и в случае со множеством других открытий, Интернет произвёл настоящую революцию в пределах Сумеречной сети. Теперь Пожиратели могли не только оставлять друг другу закодированные сообщения – они могли общаться в режиме реального времени. Форумы BBC, новостные порталы, а позже и полноценные таблоиды начали появляться по всему миру – обычно защищённые паролями и доступные только по приглашениям, но иногда проводящие и совершенно открытую политику. Интернет служит домом самым странным и непостижимым группам людей, а потому один или два форума, посвящённых историям с привидениями, едва ли привлекут излишнее внимание. Как это ни парадоксально, глобализация Сумеречной сети также привела к возрождению старых трюков по зашифровке данных. В конце концов, Интернет столь велик, что вероятность обнаружения информации местными Пожирателями грехов сравнительно невелика: не каждый Скованный согласится проводить долгие часы за просмотром каждого сайта или доски объявлений, связанных с тематикой смерти.

Если сонму необходимо наладить контакт со своими соседями или если одинокий Пожиратель грехов хочет узнать, действительно ли он единственный представитель своего вида на всей земле, размещение закодированного сообщения в Сети часто оказывается более быстрым и надёжным способом добиться ответа, чем выцарапывание символов на стене мавзолея.

Форма

Сумеречную сеть трудно назвать единой, хорошо скоординированной системой. Не существует никаких универсальных рассылок, порталов наподобие www.twilightnetwork.com или центра обмена информацией, сортируемой и распространяемой заинтересованными сторонами. Подобно знаменитой Железной дороге загробного мира, Сумеречная сеть служит лишь собирательным названием для десятков, если не сотен каналов, мест и средств массовой информации, посредством которых общаются Пожиратели. Хотя некоторые из них (потомки так называемых Харонитов конца 19 века) активно претворяют своё время и деньги в обеспечение непринуждённого общения между сонмами, в мире существуют целые области, в которых Сумеречная сеть представляет собой не более чем систему гравюр на надгробиях, периодически обновляемых и перечерчиваемых силами местных сонмов.

Несмотря на свою фрагментарность, традиция Сумеречной сети постоянно развивается, что наделяет Скованных общими принципами поиска и интерпретации закодированных сообщений. Наиболее заметной стороной Сумеречной сети – что, впрочем, и неудивительно, – является её практически неизменная связь со смертью. Сообщения чаще всего принимают форму некрологов, интернет-сайтов, посвящённых странным смертям или известным убийцам, или рекламных щитов, предлагающих ритуальные услуги. Как бы то ни было, практически во всех случаях тема смерти присутствует либо на самом поверхностном, либо на скрытом уровне, апеллируя прежде всего к основе самой жизни

Скованных. В пределах каждого отдельно взятого региона Пожиратели грехов вырабатывают традицию использовать один или два конкретных средства распространения информации для передачи сообщений, что помогает местным Скованным распознавать соответствующие послания гораздо быстрее, чем при использовании сразу всех способов коммуникации, известных современному миру. В большинстве областей американского Юга, тяготеющего к сельской местности, общепринятым способом налаживания контактов с местными Пожирателями считается объявление о кончине одного из прихожан (или вымышленного знакомого одного из прихожан). В частности, адрес, по которому Пожиратель предлагает отправить цветы, указывает на место проведения собрания, в то время как возраст умершего или количество выживших в вымышленной катастрофе указывает дату и время.

В Сиэтле принято раздавать флаеры с названиями несуществующих групп наподобие Красного Всадника, Костолома Джона и Трёхголового монстра (само собой, эти названия специально придуманы так, чтобы выглядеть как можно менее привлекательно для потенциальных посетителей концерта). Такие флаеры объявляют о расположении опасных мест с привидениями, о времени проведения собраний и предположительном местонахождении прорех между мирами. Старый метод посещения кладбищ, описанный Чёрным Гессианцем, по-прежнему сохраняет популярность в Европе и Новой Англии, а в различных азиатских странах применяются сложные, тщательно структурированные символические системы, которые оставляют в храмах под видом поминания усопших.

В тех случаях, когда сообщение необходимо разместить как можно быстрее, а подходящее средство для этого отсутствует (например, если Пожиратель грехов хочет объявить, что в пределах этого здания находятся чрезвычайно опасные Авернийские врата), Скованные, как правило, оставляют пугающие символы смерти, рассчитанные на то, чтобы обязательно привлечь внимание случайного наблюдателя. Простой образ черепа считается самым распространённым, но некоторые Пожиратели предпочитают менее заезженные изображения, такие как символы конкретных повелителей смерти или знаки, имеющие отношение к местным Автохтонным Глубинам. Белый мел (или белая краска, если сообщение должно сохраняться на месте как можно дольше) считается наиболее популярным средством для начертания подобных посланий.

Онлайн-общение, что и неудивительно, чаще всего носит несколько более свободный и менее закодированный характер. Скрытые за анонимностью своего никнейма, Пожиратели грехов в меньшей степени озабочены поддержанием своей секретности, нежели при использовании более традиционных методов коммуникации – а кроме того, стоит признать, что в Интернете встречаются и куда более странные или даже пугающие сообщества, чем коллективы людей, утверждающих что-нибудь вроде: “Я почти умер – однако вернулся с призраком, привязанным к моей душе”. А потому даже самое углублённое обсуждение метафизики между Пожирателями грехов едва ли способно привлечь внимание посторонних. Само собой, даже в режиме онлайн Пожиратели всё ещё пользуются определёнными кодами, однако в целом они предназначены не столько для шифровки сведений, вывешенных на сайте, сколько для того, чтобы показать их подлинность всякому, кто владеет языком Сумеречной сети. Пожиратели не обладают монополией на веб-сайты, посвящённые призракам и паранормальным явлениям, а потому большинство таких сайтов заполнены либо откровенным вымыслом, либо ошибочно интерпретированной информацией о загробном мире.

А потому размещение символа всадников на баннере сайта или традиция открывать каждую запись в блог цитатой из посмертной работы известного поэта может показать проницательному читателю, что оператор данного веб-сайта прошёл по дороге в загробный мир и, по крайней мере, хотя бы немного знает о том, что он пишет. И тем не менее, информацию, размещённую в Интернете, особенно на открытых форумах наподобие таблоидов, следует принимать с определёнными предосторожностями. Одно лишь то обстоятельство, что администратор сайта носит в своей душе гайста, не

гарантирует, что *каждый* участник онлайн-сообщества понимает, о чём он пишет.

Мобильные технологии с каждым днём становятся всё более вездесущими, а потому некоторые Пожиратели грехов предсказывают, что грядёт новый, не менее революционный сдвиг в парадигме Сумеречной сети. Так, один Пожиратель, известный страстью к современным технологиям, написал для популярного бренда мобильных телефонов программу, которая посылает электронные сигналы с одновременным поиском аналогичного сигнала, поступающего от других устройств. Когда телефон “находит” такой сигнал, оба аппарата начинают играть особую мелодию (по умолчанию “Реквием” Моцарта). Таким образом, по крайней мере теоретически, Пожиратель грехов может получить предупреждение о присутствии другого представителя его вида в окрестностях.

Функция

Пожиратели грехов встречаются в мире нечасто – даже по сравнению с другими сверхъестественными созданиями. Неудивительно, что это приводит к отсутствию единого, сплочённого коллектива Скованных. Пожиратели не подчиняются иерархиям вассалов и лордов, как и не учреждают советов управления – в большинстве случаев сонм остаётся крупнейшей административной единицей в “культуре” Скованных. А потому Сумеречная сеть даёт им возможность связать сонмы вместе, чтобы соединить воедино все общие знания и расширить культурные границы новых Скованных. Харониты оставили немало загадок и проектов, которые образуют метафизическую дорогу из хлебных крошек, по которой неопытные Пожиратели могут прийти к наставнику или, по крайней мере, на которой Скованные смогут обмениваться своим опытом.

Сохранение культуры является далеко не единственной целью Сумеречной сети. В сущности, эту цель вообще можно отнести к разряду побочных. Первоначально же Сеть служила обществу Пожирателей системой оповещения, предупреждавшей Скованных об опасных местах, Авернийских вратах и тому подобном. Само собой, в свои первые дни Сеть была медленным и ненадежным средством коммуникации, только изредка допускающим двустороннюю связь (не говоря уже о записях наподобие “Есть кто-нибудь в этом городе?”, которые могли неделями, месяцами и даже годами оставаться без ответа). Тем не менее, с ростом средств массовой информации в Сети всё чаще начали появляться элементы, превращавшие её в самую дословную сеть для общения, распространения новостей и передачи культурных ценностей. На сегодняшний день Сумеречная сеть используется для самых различных целей, от объявления о грядущих собраниях до просьбы о помощи в борьбе с особенно агрессивными духами, не говоря уже о простых новостях. В некотором смысле, несмотря на разрозненность и сравнительную изоляцию, Сумеречная сеть подарила Скованным куда более глобальную культуру, чем та, которой могут похвастаться многие другие обитатели Мира Тьмы.

Язык Пожирателей становится всё универсальнее, сонмы, работающие на противоположных сторонах океана, находят общие культурные элементы, и сегодня уже не считается удивительным, что тот или иной Скованный из Нью-Йорка учился проведению церемоний у сибирского шамана по спутниковой связи.

Как бы то ни было, на локальном уровне Сеть по-прежнему выполняет ту же функцию, что и символы далёких веков. Она держит местных Пожирателей в курсе относительно местных событий, будь то повседневные мероприятия (например, объявления сбора) или сверхъестественные аномалии (картографическое расположение Авернийских врат или размещение Ветхих Законов, которым подчиняется Мёртвый доминион, доступный из местной области (более подробную информацию об Авернийских вратах, Ветхих Законах и Мёртвых доминионах можно найти в **Приложении первом: Сошествие в загробный мир**). Иногда это просто предупреждения (например, “В карьере скрывается злобный дух, держитесь как можно дальше от этого места!”), иногда это просьбы о помощи (“Этот призрак слишком силён и зол для меня одного. Готов пожертвовать мemento и плазму тому, кто поможет справиться с ним”), а иногда это просто полезная часть информации

(“Озлобленный призрак, обитающий в этом доме, в реальной жизни любил гвоздику. Используйте её в качестве подношения”).

Некоторые веб-сайты даже предоставляют Скованным скрытую рекламу услуг, которые было бы трудно рекламировать посредством более традиционных методов коммуникации. Обычно речь идёт о чём-нибудь безобидном наподобие форума или чата, но иногда предлагаемые услуги носят и нелегальный характер: так, это может быть потусторонний “бордель”, владельцы которого утверждают, что могут вызывать призраков самых красивых женщин в истории человечества (вам никогда не хотелось переспать с Мэрилин Монро и Еленой Троянской одновременно?), лавка с психотропными препаратами, изготовленными из странных грибов, произрастающих в загробном мире, или конторы, обещающие создать дом с привидениями по вашему вкусу (скорее всего, погубив для этого несколько человеческих жизней). Всё это и многое другое можно найти в Сети – если, конечно, знать, где искать.

Распространение

Если Скованные настолько редки, то как Сумеречная сеть вообще продолжает собственное существование? Очевидно, что кто-то должен научить новых Скованных секретному языку кодов и символов, прежде чем они смогут приступить к расшифровке данных, не говоря уже о том, что само существование Сети также является для большинства новичков секретом. После того, как человек переживает предсмертный опыт или временную смерть, объединяя свою душу с гайстом, его первой реакцией редко становится сканирование колонки некрологов в попытке увидеть, нет ли в них закодированных сообщений от людей, связавших свои души с гайстом после клинической смерти. Так каким же образом сеть тайных коммуникаций сохраняет полную силу в коллективе существ, которые столько редки, что даже в городе внушительного размера редко можно найти и десяток их представителей? Кто учит новичков?

Прежде всего важно будет отметить, что в городах с большим количеством Пожирателей – таких как Нью-Йорк, Париж, Нью-Орлеан, Кобан, Гватемала и им подобных – Сумеречная сеть носит достаточно скрытный характер (во всяком случае, в них не встречается сообщений наподобие “Эй, а давайте встретимся и сравним наши данные о загробном мире”). Маленькие города, затерянные где-нибудь в захолустье, редко отличаются большим количеством Пожирателей – за чрезвычайно редкими исключениями, – а потому в них Скованные имеют ещё меньше шансов встретить наставника, которые научит их азам посмертного существования.

К счастью, есть и другой вариант обретения знаний: большинство гайстов, связавших себя с Пожирателями грехов современного мира, делали это и ранее – а некоторые повторяли процесс слияния с душой смертного даже не один раз. В то время как гайст не всегда чётко помнит свои предыдущие воплощения, а потому не всегда способен общаться с носителем при помощи внятной человеческой речи, порой ему удаётся наделить своего хозяина хотя бы базовыми представлениями о “шифрах” Сумеречной сети. Новые Пожиратели грехов часто испытывают дежавю, даже глядя на зашифрованные сообщения в первый раз, поскольку они инстинктивно понимают их смысл, словно текущее расположение символов имеет единственную форму, которая вообще имеет значение.

К несчастью, инструкции, полученные от гайста, редко бывают надёжными: предыдущее воплощение гайтса не обязательно проходило в том же географическом регионе, что и текущее, а потому гайст может рассказать своему носителю о традициях, бытующих на противоположном конце земного шара, где они могут носить совершенно иной характер. Кроме того, некоторым гайстам попросту не хватает психической согласованности с носителем для того, чтобы передать ему сведения в том виде, в котором они были бы правильно интерпретированы. Наконец, далеко не все Пожиратели (даже если говорить о самых молодых представителях их вида) обладают достаточной

Синергией с гайстом, чтобы наделить его информацией о Сумеречной сети, которую он смог бы в дальнейшем передать новому носителю. В этих случаях нового Пожирателя могут ждать годы изоляции, на протяжении которых он не будет даже подозревать о мировом сообществе себе подобных – во всяком случае до тех пор, пока его не возьмёт под крыло наставник.

Хранители сети

Хотя Сумеречная сеть вполне может существовать в качестве самодостаточной системы, в наше время среди Пожирателей встречаются те, кто готов посвятить немало времени, сил и ресурсов на её поддержание. Простейшие формы сообщения не требуют особого содержания: возможно, лишь однократной взятки сторожу для того, чтобы он не счищал с надгробия меловых надписей, или проверок таблоида в колледже для того, чтобы убедиться, что никто не сорвал с него приклеенный скотчем “концертный флаер”, и так далее. Тем не менее, реальное взаимодействие с полноценным сообществом Скованных, когда речь идёт о широком и срочном распространении данных, требует куда более серьёзных вложений. Содержание Интернет-форумов предполагает регулярные расходы и хотя бы капельку технических способностей. Пиратские радиостанции требуют специального оборудования, ди-джейев и умения вовремя избегать проблем с законом. ТВ-шоу открытого доступа возможны только при наличии необходимой лицензии, затрат на производство и средств для их непосредственного поддержания. Даже газетные объявления и рекламные щиты имеют куда больше шансов донести сообщение до адресата, если у вас есть знакомый-другой в службе, отвечающей за срочное размещение таблоидов и плакатов.

С 1800-х годов обязанности по поддержанию эффективного взаимодействия в Сумеречной сети добровольно несут свободные, неформальные сообщества Скованных, известных другим Пожирателям как “Харониты”. Названные в честь легендарного перевозчика душ из греческой мифологии, они видят свою ключевую задачу в том, чтобы гарантировать бесперебойную работу Сумеречной сети. Харониты не представляют собой единого сонма, а потому не обладают хоть сколько-нибудь унифицированной мифологией или тайной целью – большинство из них даже никогда не встречались. Это просто инициативные индивидуумы, увидевшие потребность в работе Сети и решившие предпринять хоть что-нибудь, чтобы облегчить коммуникацию между Скованными. Одни остаются на связи по Интернету благодаря поддержке нескольких товарищей, другие сами нарекли себя “Харонитами”, однако, по большому счёту, работают автономно. В каждом отдельном взятом городе сообщество Харонитов может включать от одного до полудюжины таких Скованных, в зависимости от размера общины и её связи с окружающим миром в целом. Обычно они не требуют никакой платы за свои услуги, однако умные Пожиратели признают значимость их работы и стараются показать им свою признательность. Таким образом, мало кто из Харонитов покупает себе напитки на поминках. Даже если он и работает автономно, в сугубо локальном масштабе, глобализация культуры Скованных привела к возникновению любопытных парадоксов, связанных с деятельностью Харонитов. Так, Харонит на южной стороне Чикаго может обеспечивать в первую очередь работу Сети в собственном районе: он следит за тем, чтобы цветы на могилах оставались свежими, с тем чтобы тайные сообщения можно было расшифровать любому желающему; он платит редактору “*Sun-Times*” по сто баксов в месяц затем, чтобы тот печатал некрологи, не требуя свидетельства о смерти, и он постоянно переписывается по электронной почте с хранителями других районов Чикаго, стараясь убедиться, что он действительно остаётся в курсе событий. Однако он также поддерживает небольшое Интернет-сообщество для людей, переживших опыт клинической смерти, которое включает раздел, доступный только по приглашениям и со временем ставший популярным местом встречи у сонмов из Лос-Анджелеса, Сан-Антонио и Саффолка. Благодаря Интернету он обладает достаточно чёткой картинкой

происходящего в этих городах и может отбирать данные, которые заинтересуют Скованных и в пределах Чикаго – либо придержать их для того, чтобы продать заинтересованным лицам в ходе ближайшей встречи.

Конечно, не все Харониты преследуют альтруистические цели и далеко не каждый из них стремится построить свободное общество Пожирателей. Некоторые видят свой долг не в том, чтобы облегчать коммуникации между Скованными, но в том, чтобы контролировать их, и в Сумеречной сети они видят источник потенциальных богатств и власти, которые можно получить, подмяв под себя этот единственный надёжный способ контакта между Пожирателями. Многие из таких Пожирателей просто взимают плату с любого, кто желает отправить по Сумеречной сети какое-либо сообщение – якобы для покрытия расходов. Тот, кто отказывается платить, должен готовиться к тому, что его граффити будут стёрты, листовки сорваны, а Интернет-аккаунты таинственным образом заблокированы. Менее добросовестные Харониты используют анонимность и секретность Сети для того, чтобы тайком направить действия окружающих Пожирателей в нужное им русло или убедиться, что жизненно важная информация задержится на достаточно долгий срок, чтобы их враги потерпели сокрушительное поражение. Большинство Харонитов рассматривают такого рода поведение как преступление, и если один из них обнаруживает своё участие в подобной деятельности, другие Харониты практически неизбежно осудят его – причём скорее всего, публично. Такие действия ставят под угрозу всю Сумеречную сеть – вне зависимости от того, сколь соблазнительны могут быть выгоды от подобного поведения.

Опасности

Невзирая на все свои преимущества, Сумеречная сеть не лишена и подводных камней. Вполне очевидно, что это не самое надежное средство связи. В конце концов, даже если сообщения доходят до адресата (что далеко не всегда соответствует действительности), нет никакого способа гарантировать, что эта информация является точной или современной. Сонм может найти маркировку, указывающую, что данный парк служит убежищем призраку доброй женщины, которая умерла от сердечного приступа во время прогулки – однако, возможно, это сообщение было оставлено в 1986 году, и за последующие десятилетия разрушительное воздействие низменной городской культуры довело призрака до участия в самых безумных и агрессивных действиях, поскольку её любимый парк год за годом увядает у неё на глазах. Что ещё хуже, это может оказаться вовсе не призрак женщины, а нечто совершенно иное, находящееся далеко за пределами тех категорий существ, с которыми сталкивается большинство Пожирателей.

Неточность информации является одним из наиболее распространённых недостатков Сумеречной сети, однако, к несчастью, одним этим дело не ограничивается. Многие Пожиратели признают ценность Сети и охотно ей пользуются, однако есть те, кто сознательно вводит окружающих в заблуждение или даже распространяет заведомо ложную информацию, чтобы разрушить планы своих соперников. Миру Скованных известны глубоко фанатичные и территориальные сонмы, а потому, вместо того чтобы предупреждать окружающих об особенно опасных призраках, они могут замалчивать информацию, используя этот секрет для защиты своих земель. Так, в 1960-ых годах одна нью-йоркская группировка Скованных, известная как Крышка гроба, сгубила около десятка невинных душ, позволив какой-то *сущности* (по сей день неизвестно, что именно это было) выбраться из Авернийских врат, которые сонм считал частью “собственной” территории, и начать убивать без разбора всех, кто попадался ей на глаза. Если бы о существовании Врат было известно другим сонмам Скованных, возможно, им удалось бы объединить усилия и захлопнуть Врата навсегда.

Даже если не говорить об опасности, которую представляет для Сети ложная информация, её трудно назвать хоть сколько-нибудь стабильным средством коммуникации. Вероломные Пожиратели, гайсты, служащие самым мрачным из Мёртвых

доминионов, некроманты и многие другие соперники потенциально способны взломать код Сумеречной сети и использовать её в целях отслеживания приватной информации или саботирования действий городских сонмов. Даже те, кто не обладает связью с загробным миром или не знает о существовании гайстов, вполне способны при должном уровне везения и любопытства заметить скрытые закономерности в некрологах, объявлениях и странных граффити, которые иногда появляются на одной и той же кладбищенской стене.

Так, в Колорадо одно время действовал сетевой пользователь, скрывающийся под ником *WatcherOntheThreshold*, который сумел заманить в смертельную (или почти смертельную) ловушку сразу три сонма, вынудив их столкнуться с чудовищем, которое, по словам одного из выживших, “не было похоже ни на одно из привидений, которые я когда-либо встречал, даже если брать в расчёт обитателей самых глубоких доминионов”. Администраторы сайта отправили пользователя в бессрочный бан и удалили все его сообщения, прежде чем появилась возможность распознать IP-адрес, с которого были отправлены сообщения.

Собрания Пожирателей

На старом кладбище на окраине города два десятка мужчин и женщин собираются вместе, чтобы танцевать и пить, чествуя покойного. Глубоко в тоннелях под городом, под линиями метро и даже под канализацией они собираются перед дверью, которая *не является* дверью. К ним являются сущности, которые, судя по всему, некогда были живыми людьми, однако которые ныне предлагают ужасные силы в обмен на запах одной свежесрезанной розы. Когда невидимый серийный убийца, замуровывающий жертв живьём, отнимает жизнь седьмой жертвы подряд, две соперничающие банды откладывают в сторону свои Глоки и противоречия, объединяясь под белым флагом, чтобы поделить соображениями о том, как его можно остановить.

Некоторые любят называть эти встречи ярмарками плоти – термином, который носит двоякий смысл, поскольку Скованные уже повидали мир мёртвых собственными глазами, однако всё ещё обладают материальными телами и часто ищут возможности испытать удовольствия плоти. Если не считать Сумеречной сети, встречи Скованных, как правило, становятся наиболее масштабными формами взаимодействия Пожирателей с другими представителями своего вида. Будучи объединением нескольких сонмов, иногда даже прибывающих из разных городов, собрание может представлять собой что угодно, от буйных оргий до напряжённых переговоров между соперниками, которые в иных обстоятельствах открыли бы друг по другу огонь. Они могут стать местом, в котором Пожиратели получают возможность наладить контакты, купить информацию или даже обменяться мemento – или, может быть, просто местом, в котором гайстам дают шанс вспомнить о радостях земного существования. Учитывая, что в мире не существует обширной и всеобъемлющей культуры Скованных, не существует и каких-либо стандартизированных программ проведения встреч.

Единственное правило, которое (обычно) соблюдается на таких встречах, гласит, что старые обиды должны быть оставлены за дверями – даже соперничающие группы должны вести себя так, чтобы хоть сколько-нибудь серьёзные разногласия не прорвались на поверхность во время собрания. В некоторых частях света к этому предписанию относятся чрезвычайно серьёзно: так, на Филиппинах все члены собрания считаются братьями, и даже от кровных врагов ожидается, что они купят друг другу выпить. В других регионах отношения носят не столь сердечный характер: на всей территории Соединённых Штатов лучшее, на что вам приходится рассчитывать при встрече с соперниками, это что при вашем появлении они ограничатся лишь повышением голоса, не прибегая к более жёстким способам проявления своей антипатии. Кроме того, правила этикета представляют собой необычайно гибкий вопрос, легко адаптируемый к ситуации, как это происходит и у обычных смертных. То, что считается правильным на одном собрании, может быть абсолютным табу или моветоном уже через несколько месяцев в этом же

месте или в нескольких милях вниз по дороге. Другими словами, меняться могут как отдельные правила, так и весь свод традиций, описываемых далее – а может не измениться ни одного.

Созыв

Не существует никаких правил или традиций относительно того, кто обладает правом созвать собрание, хотя в большинстве случаев Пожиратели не обратят никакого внимания на созыв, исходящий от Скованного, не обладающего позицией лидера одного из сонмов – да и тогда вопрос о том, придут ли они на собрание, зависит от влияния и известности этого лидера. И речь идёт не только о размере сонма или его сверхъестественной силы: даже крохотный сонм, нисколько не проявивший себя в мире мёртвых, способен заслужить достаточную известность, чтобы на его зов явились куда более старые Пожиратели (см. далее). Репутация сонма позволяет созывать даже по-настоящему грандиозные собрания, посвящённые важнейшим темам, а потому, в глазах Скованных, репутация стоит того, чтобы её культивировать.

Традиционным способом объявить сбор считается отправка череды сообщений по Сумеречной сети и распространение соответствующих слухов, хотя сонмы, поддерживающие хорошие отношения со своими соседями, вполне могут отказаться от формальностей и просто сделать несколько телефонных звонков. В большинстве стран “открытое” объявление созыва (то есть сообщение по Сумеречной сети) считается приглашением для всех, кто видит объявление – и отказ в доступе к тому, кто нашёл приглашение и явился на зов, считается дурным тоном, если даже не вопиющим оскорблением. Это правило иногда распространяется даже на посетителей, не относящихся к числу Пожирателей: само собой, обычный код Сумеречной сети кажется посторонним сущей бессмыслицей, однако если обычный смертный (или даже другое сверхъестественное существо) находит способ распознать и расшифровать скрытое сообщение, оно считается приглашённым. Насколько строго проводится собрание, зависит от повода встречи: если Скованным предлагается попросту повидать друг друга, выпустить пар или хорошо провести время, то посторонним вполне допускается поучаствовать в одном из самых странных мероприятий, на которые они вообще могли попасть. Военные советы и другие важные события чаще всего предполагают отказ в доступе любым искателям острых ощущений, появляющимся на пороге комнаты для собрания – в равной степени для их собственной безопасности и сохранения тайн сообщества Пожирателей.

Как правило, сборы разрешается объявлять в любом месте за неделю или за месяц до самого мероприятия, чтобы большинство Скованных имели возможность увидеть приглашение. Особенно срочные вопросы, такие как ситуация с гайстом, начавшим охоту за телами людей, или некромантом, отбирающим Скованных для каких-то гнусных оккультных экспериментов, могут иметь и более короткий срок для созыва. И напротив, самые крупные, регулярные собрания чаще всего предполагают распространение приглашений за год до начала мероприятия.

Виды собраний

Собрания Пожирателей можно достаточно грубо разделить на несколько категорий. Само собой, это не самые точные и универсальные категории, а потому Пожиратели никогда не говорят о том, что пора бы “устроить поминки” или “посетить созыв”, но даже если не пользоваться формальными названиями этих мероприятий, легко увидеть, что некоторые встречи устраиваются для удовольствия, в то время как другие – для решения важных вопросов. Наконец, своевременное проведение определённых собраний может стать делом самого буквального выживания. Кроме того, даже не используя формальных названий, нетрудно понять, что на разных типах собраний господствуют разные правила. То, что на поминках считается дозволительным или даже желательным, на серьёзном

совещании может стать поводом для изгнания нарушителя.

• **Поминки:** Хотя собрания могут устраивать по самым разным причинам, наиболее распространённой из них является возможность пообщаться друг с другом. Пожиратели грехов уже обманули смерть один раз, что делает в их глазах любые удовольствия жизни гораздо слаще. Нельзя сказать, что каждый из них отличается сибаритским или гедонистским подходом к жизни, однако большинство из них действительно ищут наслаждений, которые может предоставить классическая триада секса, наркотиков и рок-н-ролла, хотя последнее может быть заменено на рафинированную беседу об искусстве приготовления вкусной пищи. Более того, Пожиратели грехов жаждут контакта с себе подобными: им нужны родственные души, которые смогут понять, какие радости и испытания несёт в себе вторая жизнь каждого Скованного. Эти встречи, как правило, используются для расслабления (хотя, само собой, обстановка может и накаляться при появлении соперничающих сонмов), а правила ограничиваются лишь базовыми предостережениями: “Не устраивайте конфликтов”, “Уважайте хозяина вечеринки” и так далее, причём даже их нарушение чаще всего не ведёт к более суровому наказанию, нежели предложение покинуть встречу (не говоря, разумеется, о потере достоинства).

Поминки названы так потому, что чаще всего они принимают форму дикой оргической вечеринки, призванной отметить отправление недавно умершего человека в загробный мир. Возможно, некогда они имели вид тихих и мрачных встреч, предназначенных для спокойного размышления о личности усопшего, однако сегодня почти все встречи такого рода располагают скорее к экстатическим вечеринкам, пропитанным запахом ликёра, тяжёлым роком и яркими музыкальными представлениями – а иногда и нечестивыми комбинациями всех вышеназванных элементов. Посетителю следует ожидать от такой вечеринки чего угодно, от конфетти и обилия клубных тусовщиков до компании панков, приглашённых на поминки усопшего. Даже сравнительно консервативные сонмы порой устраивают вечеринки, на которых гостям предлагается пить в память о покойнике пряный ром и украшать себя сахарными черепами. Кладбища считаются одними из самых популярных мест для проведения поминальных вечеринок, особенно если речь идёт о кладбищах с привидениями – Скованные стараются принести хоть немного радости тем, кто оставил этот бранный мир (или, в зависимости от того, кто проводит эту вечеринку, иногда хотят поиздеваться над мертвецами, лишёнными подобных радостей). Даже если покажутся копы, и гостям придётся разбегаться, словно тинейджерам – что же, это лишь ещё одна часть веселья. Большинство поминок располагают к выделению специального стола для подношений, предназначенных для усопших, на которых гуляки могут сжигать деньги или оставлять пищу для призраков. Одни из самых известных поминок проводятся каждые пять лет в особняке на холме Вестчестер в Нью-Йорке. Здание известно огромным баром с целыми полками первоклассных напитков, посетителями, одетыми в костюмы гробовщиков Викторианской эпохи, и постоянными возлияниями в честь умерших. После смешивания специального напитка для мёртвых бармен просто выливает его в дренаж, который ведёт на небольшое прицерковное кладбище у подножья части холма.

• **Созыв:** По большей части, Пожиратели грехов занимаются глубоко индивидуальной деятельностью, не обращая внимания на дела окружающих. У них нет единого административного аппарата, который следил бы за взаимодействиями с миром мёртвых (и даже если бы он существовал, его быстро разрушили бы Пожиратели, придерживающиеся различных Архетипов), а следовательно, Пожиратели грехов редко следят за тем, как их товарищи используют свои посмертные дары. Тем не менее, иногда возникают угрозы, которые носят слишком серьёзный характер, чтобы с ними могли справиться одинокие Пожиратели или даже отдельные сонмы. Иногда загадку или проблему можно решить только коллективными усилиями – и тогда местные Скованные прибегают к созыву. Как правило, созыв посвящается одному совершенно конкретному вопросу, который было бы затруднительно разрешать в одиночку, или угрозе, которая столь велика, что способна повлиять на всё посмертное население города. Тем не менее,

иногда созывы учреждаются лишь для того, чтобы поделиться важными новостями и сведениями, которые могут показаться особенно актуальными всем местным Скованным. Обычно созывы носят более степенный характер, чем поминки, и на них господствует прежде всего похоронный этикет: иными словами, от гостей требуется спокойствие, почтительность и серьёзность. Удержание информации, важной для участников созыва – в частности информации, которая может иметь отношение к текущему вопросу, – считается верным способом попасть в чёрный список каждого из присутствующих. Некоторые члены созыва могут даже выследить молчуна и научить его этикету после того, как созыв объявляется закрытым.

Если поминальные вечеринки напоминают дикие празднества жизни, то созывы ближе к торжественным погребальным традициям. Скованные обычно отказываются от наиболее экстремальных методов проявления своей дикой натуры в пользу трезвого и консервативного подхода: в частности, это выражается в костюмах и платьях, которые делают их похожими на посетителей поминального ужина. Если учредитель созыва обладает доступом к моргу (что нельзя назвать таким уж редким случаем), созыв может состояться именно в нём. В противном случае он проводится в любом месте, обладающем соответствующим резонансом со смертью. Это может быть музей, посвящённый погребальным практикам или массовым убийствам, больничная церковь (в таких местах встречи проводятся в те часы, когда риск посещения церкви больными или их родственниками минимален) или даже место особенно знаменитых смертей (будь это площадь, на которой произошла Резня на День святого Валентина, или Граунд Зиро). Как правило, в этом месте присутствует алтарь, предназначенный для подношений, однако предполагается, что подношения будут носить как можно более мрачный и уважительный характер: это может быть сожжение денег, преподнесение *Пан де Мэурто*, воскурение ритуальных свеч и т.д.

• **Рынок:** Торговля загробными ценностями всегда процветала в обществе Скованных, будь это обмен памятными подарками или подношениями усопшим, мементо или разрозненными артефактами, похищенными из загробного мира. В городах с большим количеством Пожирателей рынки носят полурегулярный характер. Некоторые Пожиратели даже становятся профессиональными торговцами, продающими на таких встречах свои находки или изделия. Более мелкие группы Скованных могут объявлять учреждение такой встречи только тогда, когда в их руках появляется что-то поистине достойное внимания – как, например, в случае с посмертной маской известного (или печально известного) гайста либо проектом, способным (предположительно) возвращать мёртвых к жизни. Такие рынки обычно приобретают форму аукционов. Обычно на территории рынка действует местная охрана, будь это представители общества Пожирателей или призраки, принуждённые к выполнению соответствующих задач. Как правило, рыночная торговля сопровождается едва ли не самыми строгими правилами из всех, о которых только можно услышать на собраниях Скованных. Невозможно перечислить все вариации правил и запрещённых товаров, однако понятие “контрабанда” обычно вмещает такие вещи, как пищевые продукты из загробного мира, некоторые виды мементо, мистические препараты и тому подобное. Само собой, это не мешает хитрым торговцам учреждать собственные, индивидуальные рыночные точки для распространения подобных товаров.

• **Военный совет:** Нельзя утверждать, что ситуации, когда все сонмы города вынуждены собираться вместе для уничтожения общей угрозы, происходят по-настоящему часто, однако они вполне известны обществу Пожирателей. Что-то невероятно древнее и невероятно чуждое находит обратный путь в мир живых. Разгневанный призрак решает убить детей каждого смертного, который некогда послужил причиной его кончины. Другие опасности возникают на горизонте загробного мира. Хотя на первый взгляд такие встречи могут показаться лишь частной разновидностью созыва, военный совет существенно отличается от созывов своей мотивацией: тогда как созывы

проводятся лишь для того, чтобы попросить о помощи городских Скованных или устроить обмен информацией, военные советы проводятся для того, чтобы разработать тактику и составить план для борьбы с угрозой, которая затрагивает достаточно большую часть города, чтобы потребовать внимания нескольких сонмов. Во многом подобно созыву, военный совет учреждается только для решения важных дел, а потому те, кто пытается сорвать их или утаить существенную информацию (либо отказать окружающим в помощи), неизбежно будут наказаны. В зависимости от законов местного общества они могут оказаться в чёрном списке (то есть стать персона нон-грата на любых грядущих мероприятиях и перестать получать поддержку от других сонмов) либо, если военный совет проводит достаточно мощный сонм, таких нарушителей могут оштрафовать или даже убить. Последнее осуществляется только в случае с наиболее серьёзными преступлениями, такими как предательство членов совета или преднамеренное удержание сведений, которые могут стоить другим Пожирателям жизни.

Причины собраний

В большинстве регионов, вне зависимости от количества городских Пожирателей, мероприятия проводятся в праздничные дни – и особенно крупные или экстравагантные встречи обычно приходятся на дни, посвящённые поминанию мёртвых (здесь следует отметить, что массивные фестивали в честь мёртвых появились сравнительно недавно: по крайней мере, за пределами Латинской Америки их проводят лишь с середины двадцатого века. В других культурах поминальные вечера обычно проводят во время аналогичных праздников, таких как японский Фестиваль О-Бон или непальское “Коровье паломничество”).

Большинство общин также проводят поминальные вечеринки, когда умирает местная знаменитость – особенно если смерть была неожиданной. В Великобритании Пожиратели грехов нередко проводят поминки одновременно на территории всей страны, и такие празднества продолжаются в течение почти целого месяца. Обычно эти дни приурочиваются к смерти принцессы Дианы. Равным образом, в Нью-Йорке проводятся поминки в честь Джона и Роберта Кеннеди.

Помимо этих крупных мероприятий отдельные сонмы проводят поминки в честь значимых побед, принятия новых членов или простого желания встретиться и поболтать. Местные традиции также играют большую роль. Один сонм из Нью-Йорка, члены которого работают в местном спорт-баре, предлагает бесплатные напитки всем, на ком “лежит печать смерти”, после того, как команда Янки сливает матч. Новоорлеанские поминки, приуроченные к Марди Гра, затмевают даже празднество Дня мёртвых.

Созывы и рынки проводятся реже, и их учреждает, как правило, только самый влиятельный и известный сонм города. Следует помнить, что обеспечение безопасности и удержание подстрекателей в узде требует немалых усилий, а организаторам аукционов постоянно приходится следить, чтобы торговцы вели свои дела открыто и честно, не говоря уже о влиянии, которое требуется для того, чтобы заставить людей явиться на собрание (если только не пообещать им бесплатную выпивку и громкую музыку). Если собрание требуется небольшому сонму, как правило, его члены налаживают контакты с более влиятельной группой Скованных, которые соглашаются объявить собрание от своего имени. Некоторые сонмы даже получают немалую выгоду благодаря этой практике, во многом сблизившись с римской системой патронажа. Могущественные сонмы могут также следить за безопасностью Сумеречной сети, что даёт им еще больше возможностей монополизировать власть над проведением собраний.

Военные советы считаются самыми редкими из всех типов собраний (а если это не так, то, возможно, местным Пожирателям самое время рассмотреть вопрос о миграции в другой город). Причины достаточно очевидны: когда кто-либо объявляет военный совет, то это либо значит, что к действию призывает один из самых влиятельных сонмов города, либо что в городе появилась проблема, до смерти напугавшая один из новеньких сонмов.

Даже для того, чтобы местные Пожиратели вообще поставили вопрос о созыве военного совета, может потребоваться полноценная хроника, в ходе которой сонму придётся сперва обнаружить угрозу, затем выяснить, кто имеет достаточное влияние на местных Скованных, чтобы собрать военный совет, и, наконец, убедить их провозгласить о сборе.

Пожирание грехов

Ключевой особенностью новой жизни каждого Скованного становится существование на границе между мирами живых и усопших. В результате большинство Скованных считают своей обязанностью следить за благополучием призраков, обитающих в мире людей, и, возможно, даже за благополучием призраков, обитающих в загробном мире. Вне зависимости от своих личных амбиций, Скованные никогда не могут освободиться от своих обязанностей перед мёртвыми. Разница между отдельными Пожирателями заключается только в том, как именно они взаимодействуют с миром мёртвых.

Могущество и обязательства

В соответствии с древними тактиками и традициями, Пожиратели несут ответственность за всё, что происходит с местными призраками. Они помогают тем, кто остался в земной реальности, закончить свои мирские дела, останавливают духов, опустошающих смертный мир из гнева и мести, и помогают призракам разрушить оковы, привязывающие их к этому миру, для того, чтобы они смогли обрести ту непостижимую долю, которая ждёт все души по окончании жизненного пути.

Хотя некоторые Пожиратели постоянно стараются уклониться от выполнения своих обязанностей, как правило, полностью освободиться от них даже на короткое время оказывается чрезвычайно трудно. Пожиратели должны прилагать немало усилий даже к тому, чтобы просто *не замечать* окружающих призраков. Что еще важнее, призраки способны замечать как самих Скованных, так и их гайстов. Пожиратели служат духовными маяками для обитателей Сумрака – а потому скрыться от них удаётся только с большим трудом. Пожирателя, прославившегося благодаря своей помощи призракам, обитатели мира мёртвых будут просить о помощи не реже, чем бездомные просят богатого человека дать им немного мелочи. Тем не менее, даже тем, кто отрицает свои обязанности перед миром мёртвых и игнорирует окружающих призраков, рано или поздно придётся иметь дело с отчаянными душами, умоляющими их помочь – а возможно, даже с разъярёнными привидениями, возмущёнными подобным пренебрежением с их стороны.

Пожиратели, оказывающие помощь душам усопших, могут получать самую разную, хотя и нематериальную выгоду благодаря своим действиям – начиная с простого чувства удовлетворения. Тем не менее, иногда они добиваются и вполне ощутимых наград за подобную помощь. Некоторые призраки знают, где лежат ненайденные богатства, которые они спрятали ещё в смертной жизни или которые они нашли уже после смерти – и они готовы поделиться этой информацией с теми, кто помогает им. Равным образом, Пожиратель, который помогает полиции расследовать трудное дело об убийстве или содействует получению наследства другим человеком, порой может добиться вознаграждения не только для себя, но и для всего местного сонма. Самые смелые сонмы в конечном итоге начинают даже помогать призракам сверхъестественных существ, таких как маги или вампиры. В дополнение к *возможному* материальному вознаграждению Пожиратели, помогающие таким сущностям, могут обрести и различные виды эзотерических знаний, а иногда даже особые формы предметов, обладающих магической силой.

Жизнь среди призраков

Даже когда Пожиратели не стремятся взаимодействовать с призраками, большинство неупокоенных мертвецов замечают, что Пожиратели отличаются от других смертных, а

потому нередко обращаются к ним с просьбами о помощи. Многие призраки с радостью принимают любую помощь, которую Пожиратели и их сонмы готовы им оказать. Другие, особенно молодые призраки, рассматривают любую помощь как должное, в то время как некоторые из них настолько поглощены своими желаниями, что, когда они обнаруживают группу смертных, которые способны содействовать им в достижении их заветных целей, они уже просто не могут думать ни о чём другом. Эти призраки иногда пытаются направить любого встреченного Пожирателя на содействие их деятельности, и хотя некоторые призраки отличаются достаточной мудростью, опытом и смирением со своей судьбой, чтобы не досаждать смертным, многие существа руководствуются прежде всего отчаянием, страданиями и вечным гневом на собственную беспомощность и весь ужас своего положения. Они могут оплакивать свою участь и непрерывно обращаться за помощью к встречным, уговаривая их или угрожая в попытке заставить их помочь.

В районах, отравленных особенно высокой паранормальной активностью, Пожиратели грехов могут оказаться в осаде со стороны сразу десятка или ещё большего количества неупокоенных душ, жаждущих помощи. Столкнувшись с подобными требованиями, большинство Пожирателей бросаются прочь и пытаются отыскать убежище от загробного мира. Церемония Защитного круга (описанная на стр. 163) часто становится первым методом для ограждения своего сонма от изголодавшихся мертвецов, и многие из неопытных Пожирателей даже готовы платить другим Скованным, которые согласятся провести для них эту церемонию в обмен на деньги или какие-либо услуги. Особенно это распространено в областях, осаждаемых невероятно требовательными или потенциально опасными духами

Как бы то ни было, Пожиратели не способны вечно сидеть взаперти. Рано или поздно им приходится выйти на улицу – и к этому моменту им лучше уже представлять, каким образом они собираются дать отпор орде вопящих, отчаявшихся мертвецов. Многие изучают боевые Манифестации как для самозащиты, так и для возможности запугать призраков и отправить их искать других жертв.

Одержимые

Несмотря на то, что многие призраки приближаются к ним в открытую, Пожиратели часто сталкиваются с душами мертвецов, нашедшими способ держать свою деятельность в тайне от окружающих. Призраки, обладающие Нумина, которые позволяют им удовлетворять хотя бы часть своих посмертных желаний, знают, что многие Пожиратели стараются положить конец их порочным практикам. Учитывая, что они способны без особых трудов замечать приближение Пожирателей, призраки, притесняющие живых людей или населяющие важные для них места, стараются спрятаться всякий раз, когда в округе появляется Скованный.

Эти призраки продолжают скрываться до тех пор, пока из окрестностей не уйдет последний из этих непостижимых смертных, после чего возобновляют свою разрушительную деятельность – причём нередко с большим энтузиазмом, чем раньше. Самые жуткие инциденты связаны с деятельностью призраков, умеющих манипулировать действиями живых людей. Пожиратели замечают таких одержимых без особого труда, однако противостояние призраку, прячущемуся в душе живого человека, может приобрести особенно тяжкий характер, поскольку такие призраки чаще всего используют хрупкость человеческого тела для предотвращения любых попыток экзорцизма. Призраки, манипулирующие смертными, используя свои Нумина просто для общения с ничем не подозревающими смертными или для изменения их эмоций, не столь опасны для жизни людей, однако заметить их может быть куда тяжелее. Самые опытные из подобных призраков представляются смертным ангелами-хранителями, могущественными демонами или умершими родственниками (что, впрочем, не всегда противоречит действительности).

Обещая смертным эфемерные или даже вымышленные вознаграждения наподобие

магических способностей (и запугивая их наказаниями, которые ожидают их в случае отказа), такие призраки превращают смертных в своих безвольных рабов. Самые хитрые заставляют своих смертных слуг отказаться от общения со своими близкими и друзьями. Если же такой смертный привлекает внимание Пожирателя, то призрак старается убедить своего слугу, что в действительности Пожиратель – его ревнивый соперник или вообще бесчеловечное существо, прячущееся за обликом простого смертного. Самым амбициозным из таких призраков удаётся даже составить небольшой культ из безвольных смертных, обещая наделить их божественными или проклятыми способностями. Хотя ни одному призраку общение с простыми смертными не даётся легко, даже ограниченные средства связи не могут помешать призраку захватить контроль на одним-двумя преданными, напуганными, восторженными или попросту слабыми смертными.

Призраки, использующие людей в своих целях, стараются сделать всё возможное, чтобы избежать какого-либо контакта с Пожирателями грехов просто потому, что у них есть собственные цели, мало сочетающиеся с намерениями большинства Скованных. Они знают, что среднестатистический Пожиратель попытается освободить смертного из плена.

К несчастью, призраков, которые не вселяются в тела смертных напрямую, а только управляют их действиями, обнаружить особенно сложно, поскольку даже для Пожирателя далеко не очевидно, что смертный совершает преступление из-за того, что во сне ему явился призрачный голос. Когда Пожирателям всё-таки удаётся раскрыть деятельность призрака, контролирующего целый культ или погрязшего в столь же порочной деятельности, обычно они пытаются поймать или уничтожить этого злобного духа – и призраки знают, что в этом случае только самым удачливым и могущественным из них повезёт снова оказаться в загробном мире, а не раствориться в забвении до конца времён.



Упокоение

Одна из главных причин соперничества между сонмами при взаимодействии с духами обусловлена малоизученным феноменом “упокоения”. Иногда, когда призрак заканчивает свои земные дела, он просто исчезает – и не только из мира плоти, но и из царства мёртвых. Судьба таких душ до сих пор остаётся загадкой, и вполне вероятно, что решить её – непосильная задача для Пожирателей. Тем не менее, религиозные Пожиратели предполагают, что призрак приступает к этапу какой-то новой загробной жизни, а возможно, проходит реинкарнацию на земле. Другие считают, что призрак просто растворяется в вихре забвения и что в действительности не существует никакой разницы между “упокоением” призрака и его уничтожением – если только не говорить о том, что одна кончина несколько спокойнее другой.

Хотя все Пожиратели соглашались друг с другом в том отношении, что загробный мир – жуткое и опасное место, каждый вычленил в нём свои отрицательные стороны. Одни считают, что этот мир в каком-то фундаментальном смысле *искажён*, а потому священная обязанность каждого Скованного – помочь призракам высвободиться из этой кошмарной реальности и помочь им “упокоиться” в более спокойном месте. Другие убеждены в том, что загробный мир обладает столь жутким характером из-за извращённости и бесчеловечности самих призраков, однако третьи возражают, что в последнем духи умерших ничем не отличаются от большинства живых людей. Может ли оказаться так, что всё хорошее в человеке умирает в момент остановки сердца или отправляется в какой-то иной мир, а призрак – лишь искажённая тень былой человечности? Разные сонмы дают разные ответы на этот вопрос. Каждая группа Скованных исповедует собственные убеждения о природе смерти и по-разному видит свою задачу взаимодействия с миром мёртвых. Разница в идеологии часто становится источником крупных конфликтов между соперничающими сонмами.

Как бы то ни было, именно личное мнение Пожирателя по этому вопросу определяет, как он взаимодействует с привидениями. Хотя большинство считают необходимым

избавить мир от опасных или чудовищных призраков, те, кто считают призраков просто обманутыми душами, часто стремятся помочь им разрешить проблемы, привязывающие их к этому миру, если только подобные действия не сопряжены с открытым нарушением закона. Даже те, кто убеждён в бесчеловечной натуре всех призраков, иногда помогают смертным, о благополучии которых пекутся призраки, но лишь потому, что в этом нуждаются сами смертные. Они считают любые желания и намерения призраков подозрительными и извращёнными, а потому не брезгают изгонять и уничтожать их при малейших признаках опасности.



Методы работы

Хотя многие Пожиратели грехов охотно помогают призракам разрешать их земные проблемы, некоторые твёрдо верят, что призракам нет места в мире людей. Такие Скованные отправляют встреченных духов обратно в загробный мир или же попросту истребляют их. Все три подхода к разрешению конфликтов с призраками могут стать причиной существенных разногласий и даже войн среди Пожирателей. Хотя почти все Скованные в разных ситуациях прибегают к разным методикам, как правило, каждый сонм предпочитает использовать на регулярной основе только один из описанных вариантов, а два остальных держать только в качестве тактики, предназначенной для решения критических ситуаций.

Большинство Пожирателей чувствуют за собой ответственность по защите смертных от опасных призраков. Простой фантом, использующий свои Нумина для того, чтобы искать бездомных кошек или потерянных детей в районе, в котором он некогда жил, большинством сонмов будет просто проигнорирован. Тем не менее, многие призраки обладают куда более мрачными целями, которые они преследуют в мире смертных. Так, далеко не одно привидение по вполне очевидным причинам стремится отомстить виновникам своей гибели. Тем не менее, призраки не всегда знают личность своего убийцы. Многие решают эту проблему, попросту убивая каждого потенциального кандидата. Другие убивают виновника своей смерти, однако затем решают продолжить своё дело, наказывая всех, кто причиняет боль их любимым. Некоторые даже решают сначала погубить семью своего убийцы, чтобы причинить ему боль и страдания задолго до непосредственной мести.

Столкнувшись с такими призраками, большинство Пожирателей делают всё возможное, чтобы уничтожить либо нейтрализовать агрессивного призрака – или, по меньшей мере, навеки изгнать его в загробный мир. Некоторые Пожиратели пытаются убедить жестокого духа в том, что он выбрал неверный путь для удовлетворения мести, и иногда им даже удаётся достучаться до его эфемерного сердца. Тем не менее, многие призраки отличаются от обычных людей на самом фундаментальном уровне, и такие понятия, как сострадание и справедливость, для них уже ничего не значат.

Мало того, в загробном мире обитают и по-настоящему бесчеловечные, смертоносные монстры, давным-давно утратившие человеческий облик и образ мыслей – или даже никогда не принадлежавшие к роду людскому. Работа с такими призраками, воплощающими саму энергию смерти и гнева, иногда становится одной из самых печальных необходимостей Скованных.

Однако не только ожесточённым духам и монструозным созданиям удаётся найти обратный путь в мир живых. Иногда Пожиратели сталкиваются и с мирными духами, которые просто пытаются защитить свои семьи от бедности или очевидных угроз, либо пытаются узнать, вспоминают ли их на земле, либо, наконец, просто хотят убедиться, что дети получают наследство, оставшееся после них. Пожиратели, оказывающие помощь таким привидениям, иногда помогают и смертным – а также позволяют духу избавиться от очередного якоря, привязывающего его к миру плоти.

Помощь

Ничто не заставляет Пожирателей взаимодействовать с мёртвыми – однако совести, социальных связей и даже простого прагматизма обычно оказывается достаточно, чтобы подтолкнуть большинство из них к общению с обитателями загробного мира. Помощь неупокоенным мертвецам дарует многим Пожирателям чувство выполненного долга, которое служит достаточной наградой за их посредничество между мирами живых и усопших. Тем не менее, существуют и проблемы, ограничивающие данный подход к взаимодействию с призраками. Некоторые из усопших винят смертных за преступления, которых те не совершали. Одного лишь того обстоятельства, что призрак *считает* кого-то своим убийцей, недостаточно, чтобы утверждать это с абсолютной уверенностью. Кроме того, призраки часто лгут. Призрак, который ревновал другого смертного ещё при жизни, по окончании своего земного существования может возжелать мести этому человеку, даже несмотря на тот факт, что единственное преступление его жертвы заключается в том, что она оказалась более опытна и получила рабочее место или увела избранника, любви которого жаждал мертвец. Многие Пожиратели вынуждены тщательно проверять истории, рассказанные им призраками. Те среди Пожирателей, кто отказывается проводить такие расследования, иногда совершают серьёзные преступления в отношении людей, которые отличались поистине безупречными качествами.

Кроме того, Пожиратели регулярно участвуют в операциях, требующих от них собственного определения нравственности и справедливости. Призрак человека, погибшего из-за небрежности врача, может потребовать, чтобы врач сам умер в затяжной агонии. Тем не менее, большинству смертных подобное наказание за одно неосторожное действие показалось бы несправедливым. Необходимость решать такие вопросы – а затем убеждать призрака в своей правоте, – часто становится даже более сложной задачей, нежели простое наказание виновных. Кроме того, некоторые фантомы привязаны к якорям, созданным их собственными преступлениями. Пожиратели, старающиеся освободить таких призраков, должны найти способ помочь призраку загладить свою вину перед жертвой. Придумывая справедливые наказания и компенсацию нанесённого ущерба, Пожиратели грехов и оправдывают своё название. Они буквально берут на себя ответственность за суд над призраками и людьми, взваливая на свои плечи бремя поиска – поиска справедливых и сбалансированных решений, которые одновременно смогут освободить душу мёртвого человека и укрепить нравственные начала самого Пожирателя.

Тем не менее, Скованные всё ещё остаются людьми. Нередко ими движет простой предрассудок, предубеждение или слабость – а умные призраки никогда не отказываются использовать подобный рычаг против своих потенциальных помощников. Скованные относительно редки, а потому призраки иногда обмениваются информацией об отдельных Пожирателях, открывая друг другу их слабости и недостатки. Если конкретный Пожиратель известен своим презрением к людям, которые вредят детям, то призраки, желающие отомстить кому-либо из смертных, могут подтасовать факты так, чтобы убедить Скованного, что от рук преступника пострадал ребёнок. Кроме того, существуют и более коварные призраки, которые, опасаясь, что Пожиратель откажется вредить тому или иному смертному, сами выдумают истории о страданиях детей, на которых якобы охотится этот смертный. Разделение правды и лжи формирует большую часть работы каждого Пожирателя, тем более что многие призраки настолько жаждут освобождения от своих земных оков, что готовы лгать безо всяких ограничений, только бы добиться помощи Пожирателей. Они знают, что в обратном случае высоконравственный Пожиратель может и отказаться взаимодействовать с ними – и хотя Пожиратели, проводящие много времени за помощью призракам, в начале своего пути полны идеалов и надежд, со временем большинство из них проникается всё более циничным взглядом на жизнь. Призраки часто лгут и преувеличивают, и многие смертные, некогда причинившие призраку боль, оказываются ничуть не хуже, чем сам призрак. Как это часто бывает с полицейскими и социальными работниками, Пожиратели часто оказываются просто

вымотаны той мелочностью и ничтожностью, которые так распространены в Мире Тьмы что среди живых, что среди усопших. Некоторые Пожиратели даже перестают доверять всем окружающим смертным и превращаются в тёмных мстителей, которые редко останавливаются для того, чтобы проверить истинность слов того или иного призрака лишь потому, что Скованный привык считать, будто все смертные заслуживают наказания за тот или иной из своих поступков. Другие Скованные, напротив, привыкают видеть в призраках жалких, коварных лжецов, которые рассматривают Пожирателей как обычные инструменты или живые игрушки. Подобные люди склонны не доверять словам даже самых самоотверженных призраков, стремящихся лишь защитить своих детей от вреда.

Наконец, процесс оказания помощи душам умерших людей нередко оказывается сопряжён с непредвиденными затруднениями. Пожиратели, стремящиеся помочь призракам, часто начинают испытывать к ним привязанность – однако как только они помогут решить им проблемы, удерживающие их на земле, призраки удалятся в загробный мир. В такие моменты Скованные и призраки сталкиваются с исключительно неудобной перспективой: вместо того спокойного пребывания в земной реальности призраку предстоит навсегда погрузиться в мрачное и жестокое царство загробного мира. Хотя Скованные, стремящиеся просто следить за границей между двумя мирами, нередко игнорируют правду о мире мёртвых, те среди них, кто действительно печётся о благополучии неупокоенных мертвецов, редко находят привлекательной перспективу отправить своих новообретённых друзей в мир иной – особенно если они стали по-настоящему близки. Единственная надежда, на которую они могут уповать в такой момент, заключается в абстрактном обещании “упокоения” призрака в некой благословенной реальности. Некоторые Пожиратели лгут призракам, обещая им рай вместо тьмы загробного мира. Другие ведут себя более открыто и ставят призраков перед тяжёлым выбором между известными ужасами земной реальности и неизвестной судьбой, ожидающей их в посмертии.

Изгнание

Некоторые Пожиратели убеждены, что живые и мёртвые навсегда должны оставаться частями разных миров. Большинство Пожирателей, специализирующихся на изгнании призраков в мир загробный, вполне готовы выручить призрака в той или иной ситуации, если это соответствует их моральным установкам (как, например, в случае с защитой других людей). Однако даже в таких ситуациях Скованные куда больше заботятся о живых, нежели мёртвых. Кроме того, многие призраки обладают якорями, ничуть не связанными с раскрытием преступлений и помощью другим смертным. Подобные якоря обычно представляют собой объекты, места или людей, которые вполне можно уничтожить (или радикально переменить) для того, чтобы изгнать привидение прочь. Они могут разорвать заветную фотографию, подтолкнуть хозяина дома к капитальному ремонту или просто подбросить пламени в старый, заброшенный отель. Якоря в форме живых людей представляют куда большую проблему для таких Скованных, хотя иногда Пожирателю просто достаточно убедить человека двигаться дальше, смириться с произошедшим и перестать разговаривать с душой умершего родственника, а возможно – продать наконец имущество и переехать в новое место. Нередко это приводит к разрыву между душой усопшего и изменённой сущностью якоря.

Любому из Скованных рано или поздно приходится изгонять призраков в загробный мир – иногда потому, что они отличаются злобным характером, а иногда – потому что они нуждаются в мире живых куда больше, чем мир живых нуждается в них. Ни один дух не захочет смириться с насильственным изгнанием в загробный мир, однако для Пожирателей это решение может стать лучшим, если даже не самым простым. Несмотря на то, что запрет на посещение земной реальности не всегда делает призрака менее опасным, он всё же спасает живых людей от вреда, который мог причинить им этот усопший. Многие Пожиратели, специализирующиеся на изгнании призраков в мир иной,

стараятся посещать эту мрачную реальность как можно реже – а также заставляют себя не думать о сонмах разъярённых призраков, подстерегающих их по ту сторону бытия.

Уничтожение

Большинство Пожирателей признают, что мир представляет собой пугающее, глубоко развращённое место, и простое изгнание призраков лишь усиливает опасность, грозящую его обитателям. Хотя некоторые из них всё ещё заботятся о благополучии призраков, понимание того обстоятельства, что даже изгнанный призрак иногда может найти путь обратно в мир смертных, подталкивает их к более радикальным решениям. Этот процесс может стать особенно проблематичным для деятельности Скованных, поскольку призраки, проводившие долгое время в глубоких частях загробного мира, часто утрачивают последние капли человечности, заменяя их непостижимым могуществом этих хтонических глубин. В результате некоторые Пожиратели приходят к выводу, что куда лучше просто уничтожать всех призраков, с которыми они сталкиваются, прежде чем они превратятся во врагов человечества. На практике это означает, что Пожиратели игнорируют призраков, не создающих проблем для смертных и мира живых в целом, и даже самые непримиримые враги призраков чаще всего уничтожают лишь тех, кто в открытую причиняет вред смертным или стремится положить конец деятельности Пожирателей.

Некоторые из таких Скованных также считают, что полумифическое “упокоение” души есть не более чем ещё одна форма уничтожения. Они не верят, что после гибели призраков ждёт реинкарнация или другая форма загробной жизни. А потому они просто не видят фактической разницы между упокоением призрака и его непосредственным уничтожением, поскольку в обоих случаях призрак лишается якорей, удерживающих его в мире живых. Важно отметить, что даже эти охотники на привидений иногда решают помочь призраку решить проблему, ставшую поводом для его пребывания в земной реальности, однако мотивом для этой помощи чаще всего становится возможность помочь другим людям, попутно освободив душу призрака. Как бы то ни было, Пожиратели часто верят в необходимость ограничить контакты между призраками и смертными. В результате они могут отказаться передавать сообщения призраков простым смертным и вместо этого попытаться пресечь всякую коммуникацию между двумя мирами, даже если призрак всего лишь хочет попрощаться. Большинство таких истребителей убеждены, что призраки являются не человеческими душами, а лишь пережитками былых эмоций, задерживающимися на земле после того, как подлинная душа человека отправилась в неизвестную и непознаваемую реальность загробной жизни.

Само собой, ни один Пожиратель не станет посвящать свою жизнь уничтожению всех привидений, населяющих землю. Даже подобные истребители чаще всего игнорируют призраков, не пытающихся вредить смертным или вернуться к своей земной жизни. Тем не менее, рано или поздно любой Пожиратель сталкивается с необходимостью уничтожить того или иного призрака. По меньшей мере, большинство Пожирателей стараются уничтожать тех бесчеловечных монстров, которых они встречаются во время своих путешествий в загробный мир – особенно если эти создания пытаются найти дорогу обратно в мир смертных. Само собой, куда легче объявить о необходимости уничтожить призрака, чем осуществить этот план. Многие обитатели Великого Ничто способны в одиночку разорвать членов сонма на части подобно тому, как животное разрывает плюшевую игрушку.

Тем не менее, даже оказав призраку помощь в решении одной или нескольких проблем, удерживавших его на земле, Пожиратели, не проводящие различий между “упокоением” призрака и его непосредственным уничтожением, часто заканчивают своё сотрудничество с усопшим полной ликвидацией последнего. Некоторые делают это потому, что убеждены в необходимости этого поступка для упокоения мертвеца, в то время как остальные нередко считают призраков обречёнными и глубоко несчастными созданиями, которые не

заслуживают тех вечных мук, которые ожидают их на земле. В глазах таких Пожирателей, истребление призраков служит не только интересам людей, но и интересам самих мертвецов, даже если последние этого не понимают. Некоторые Пожиратели предлагают убивать вообще всех призраков, о которых им становится известно, считая их истребление лучшим из доступных решений, каким бы плохим и жестоким оно ни казалось – что, впрочем, не всегда расходится с истиной.

Призрачные отношения

Призраки давно закончили своё земное существование. Достаточно очевидно, что они уже сделали первый шаг за порог человечности. Тем не менее, практика многих людей показывает, что немалое число призраков, особенно из числа тех, кто недавно покинул землю, во многом ещё подобны людям. Некоторые даже обладают достаточно широким диапазоном эмоций, чтобы сохранять способность к любви и дружеским чувствам. Учитывая лёгкость, с которой Скованные могут погружаться в состояние Сумрака, а также частоту их посещений загробного мира, неудивительно, что многие Скованные считают души умерших своими друзьями. Некоторым даже удаётся найти себе новых возлюбленных среди усопших. Когда Пожиратель или его гайст встречают в загробном мире умершего друга или любовника, перспектива продолжения отношений нередко кажется чрезвычайно заманчивой. Некоторые Пожиратели сохраняют близкие отношения с призраками из глубин загробного мира, даже несмотря на собственное убеждение в том, что призракам следует оставаться в собственном мире, держась подальше от земной реальности. Как бы то ни было, независимо от своих убеждений, большинство Пожирателей защищают своих призрачных друзей и возлюбленных, позволяя и даже помогая им оставаться на земле, рядом с ними.

Одна из самых серьёзных проблем связана с призраками, которых местные Пожиратели знали ещё до того, как те умерли. Как бы ни было тяжело это признавать, нередко попытка связаться с такими душами оканчивается колоссальной трагедией. Одна из прописных истин, знакомых всем Скованным, гласит, что смерть изменяет людей навеки.

Призраки обладают иной мотивацией, нежели простые смертные, а потому некоторые из них представляют огромную опасность для мира живущих. Далеко не один Пожиратель грехов вставал на защиту поистине монструозного призрака лишь потому, что тот некогда был его мужем, другом детства, братом или сестрой. Ситуация осложняется, когда речь заходит о призраках людей, которых знал гайст Пожирателя. Старые друзья гайста, как правило, обладают достаточно большим периодом времени для преобразования из смертного во что-то совсем иное, чтобы к моменту встречи со Скованным превратиться в нечто бесчеловечное и смертоносное. В любом случае, даже если некоторые призраки и сохраняют свои прежние чувства к гайсту или Пожирателю грехов, не поддаваясь привычной ярости и желанию убивать и калечить, многие из них подверглись слишком большим изменениям после смерти. Некоторые сохраняют старые связи с гайстами и Пожирателями, однако преследуют бесчеловечные цели. Некоторые Пожиратели решаются защитить этих призраков, намеренно закрывая глаза на их действия либо предполагая, что в конечном счёте им удастся найти способ насытить бесчеловечный голод старого друга. Тем не менее, иногда Пожиратели даже становились соучастниками преступлений, помогая призракам найти жертву, а затем скрывая следы убийства или других ужасных поступков. Пожирателям хорошо известно о том, что некоторые из них готовы пойти на любые преступления ради призраков своих близких или друзей – и они боятся подобных Скованных как огня. Единственным ответом на появление такого Скованного в округе становится окончательное уничтожение как жестокого призрака, так и безвольного Пожирателя.

Тем не менее, иногда Пожирателей или гайстов обманом подталкивают к преступлениям призраки, которые больше не заботятся об их чувствах или делают вид, что по-прежнему любят их, однако в действительности стараются заручиться поддержкой

или защитой знакомого Скованного. Даже если желания и стремления призрака трудно назвать чудовищными, постоянная связь с привидениями никогда не оканчивается добром – что, однако, ничуть не мешает обманутым Скованным вставать на защиту духов, которых они (или даже их гайсты) знали ещё до того, как те стали частью загробного мира.

Хотя многие Пожиратели и стараются избегать обсуждения этой стороны своей жизни, чувство любви и привязанности к умершим знакомо многим из них. В конце концов, даже если призрак сохраняет лишь часть своей человеческой психики, он по-прежнему обладает достаточным сходством с живым человеком, чтобы Скованный мог игнорировать все различия между ним и живыми людьми. Такие отношения отличаются странным и сложным характером. Многие из таких Пожирателей так привязываются к призракам, что в конечном счёте проводят всё больше времени в Сумраке или даже загробном мире. Некоторые начинают больше заботиться об усопших, чем о живых, или хотя бы отдавать предпочтение благополучию одного конкретного призрака. Кроме того, даже лучшие примеры таких отношений практически неизбежно заканчиваются тем, что призрак начинает использовать Пожирателя в своих целях. Скованные без труда перемещаются между мирами живых и мёртвых, в то время как призрак обязан либо пребывать в Сумраке, наблюдая за миром, на который он практически не способен повлиять, либо жить в ужасающей и смертоносной реальности потустороннего мира. Искушение помочь призраку захватить тело смертного и вернуть ему некое подобие жизни часто становится таким сильным, что Скованные сдают, не в силах видеть страданий своих возлюбленных.

Посредничество

Одна из древнейших обязанностей Пожирателей заключается в посредничестве между живыми и мёртвыми. В целом, любой Пожиратель, который помогает душе умершего закончить свои земные дела, выступает в качестве такого посредника. Тем не менее, большинство Пожирателей используют термин “посредничество” лишь в тех случаях, когда речь идёт о прямой передаче сообщений между мирами живых и мёртвых.

Поддержка подобной коммуникации не всегда оказывается простой задачей, поскольку многие из людей просто не верят в призраков – или, во всяком случае, убеждают себя в этом. Тем не менее, существует немало способов передачи таких сообщений от призрака к Пожирателю и от Пожирателя – к смертному. Простейший способ заключается в том, чтобы взять ручку и лист бумаги в Сумрак и просто позволить душе усопшего написать записку, которую Скованный сможет подбросить смертному под видом сообщения, оставленного покойником ещё до смерти. Иногда необходимо и более прямое взаимодействие. Пожиратели могут пользоваться и другими методами, от перевода речи усопшего живому родственнику и наоборот, когда оба присутствуют в одной комнате, до выполнения немислимых ритуалов наподобие *немого ужина* (см. стр. 166), позволяющего живому и мёртвому провести короткое время вместе. Тем не менее, даже попытка убедить смертного принять участие в такой церемонии может привести к затруднениям, поскольку многие смертные машинально ожидают подвоха. Один из проверенных методов заключается в том, чтобы ничего не говорить, а вместо этого организовать ситуацию так, чтобы смертный сам натолкнулся на сообщения призрака, которые в обратном случае не привлекли бы его внимания. Даже телефонный звонок с того света, который на самом деле сделан Пожирателем, имитирующим “могильный голос”, может оказаться чрезвычайно убедительным средством передачи сообщения, особенно если Скованный добросовестно открывает смертному информацию, известную только призраку и никому другому.

Нередко самым простым методом убеждения смертного в достоверности таких сообщений оказывается своего рода духовный авторитет Скованного. Пожиратели давно заметили, что слова Скованного, занимающего официальную религиозную должность,

имеют куда больший вес в глазах смертных, нежели сообщение случайного незнакомца, который утверждает, что способен говорить с умершими родственниками местных жителей.

Тем не менее, большинство мировых религий осуждают практику общения с мёртвыми. Некоторые Пожиратели стараются работать в пределах сообществ, в которых контакт с призраками или загробными духами считается более обычным и приемлемым делом. Приверженцы более популярных конфессий нередко предпочитают описать сообщения мёртвых как ангельские видения или другие, более приемлемые формы мистического знания. Многие Пожиратели и вовсе обнаруживают, что им легче прикинуться религиозными деятелями, чем действительно занимать соответствующие должности. В то же самое время некоторые Скованные специализируются на общении с призраками людей, которые сами исповедовали соответствующую религию. Даже если не учитывать того обстоятельства, что у призрака куда больше оснований доверять таким Пожирателям, чем другим Скованным, религиозный сан позволяет Скованным легче налаживать контакт с людьми, недавно потерявшими близких. Такие люди не видят ничего необычного в том, что к ним подходит священник, заводящий речь об их умерших друзьях или родственниках – что трудно сказать о незнакомце. Особенно убедительным Пожирателям, занимающим религиозные должности, иногда даже удаётся убедить местных верующих в том, что они действительно способны разговаривать с мёртвыми на регулярной основе.

Новые призраки

Одной из самых сложных задач, известных обществу Пожирателей, считается взаимодействие с душами новых покойников. В то время как большинство привидений, с которыми сталкиваются Пожиратели, имеют за плечами от нескольких месяцев до многих лет загробного существования, иногда Скованные натываются на фантомы, оставшиеся после людей, покинувших землю всего какие-то мгновения назад, – и нередко даже не понимающие, что они мертвы. В случае с индивидами, умершими от старости или от тяжёлой болезни, сложность заключается в том, чтобы объяснить призраку, что их мечты, надежды и страхи, связанные с загробной жизнью, во многом ложны. Вместо того, чтобы перевоплощаться или собираться в райских садах, которые обещают смертным многие из мировых религий, умершие застревают в земной реальности, однако с этого момента могут находиться лишь в призрачном состоянии Сумрака – если, конечно, призрак не предпочтёт вместо этого погрузиться в пугающую утробу Великого Ничто. В то время как среди умерших встречаются те, кто устал от болезней и старости настолько, что даже в существовании призрака видит облегчение от того бремени, которое взваливала на них жизнь, большинство из них не желают сталкиваться с реалиями загробного бытия. Многие из недавних покойников умоляют Скованных помочь им наладить контакт со своей семьёй.

Иногда Пожирателям даже приходится взаимодействовать с жертвами несчастных случаев или убийств (и других ситуаций, ведущих к гибели совершенно здоровых людей). В этом случае дополнительной сложностью становится гнев погибшего и его нежелание расставаться с жизнью, которую у него отняли. Самые яростные и решительные из этих призраков иногда могут стать настоящим препятствием для Пожирателей. Некоторые из них безотчётно используют свои Нумина, внедряясь в нормальный ход земной жизни. Другие пытаются разыскать Пожирателей для того, чтобы принудить их к взаимодействию или попросить их действовать в мире смертных в качестве своих доверенных лиц.

Во многих отношениях, самыми проблемными среди новых призраков становятся гневные или психически неустойчивые фантомы, которые наслаждаются своей новой природой. Они ничуть не стесняются удовлетворять свои прежние страсти, даже невзирая на то, что у них нет плоти, которую можно было бы насыщать. Они обнаруживают, что

способны подсматривать за кем угодно когда угодно, а кроме того – у них появляются силы, о которых они раньше даже не подозревали - само собой, если они обладают хотя бы одним-двумя соответствующими Нумина. Трудно переоценить опасность покойника, который неожиданно обнаружил в себе способность отомстить наконец всем, кто мучил его в земной жизни, а также отнять у своих обидчиков всё, что те некогда отняли у него. И хотя нет никакого способа узнать это наверняка, некоторые Пожиратели грехов подозревают, что эти вредоносные призраки в конечном счёте и становятся теми жуткими монстрами, которых Пожиратели время от времени видят в загробном мире. Если это действительно так, процесс преобразования из простой человеческой души в порождение преисподней занимает десятки, если даже не сотни лет, однако некоторые Пожиратели решают взять дело в свои руки и уничтожить подобных призраков прежде, чем те начнут представлять куда большую опасность для мира живых. К несчастью, уничтожение свежих призраков часто оказывается особенно трудным, поскольку в текущий момент они могут сохранять почти все свои человеческие качества. Старые призраки уже настолько привыкают к ужасам и жестокостям, которые они видят в загробном мире, что редко молят Скованных о пощаде – чего нельзя сказать об усопших, покинувших землю какие-то дни и недели назад.

Использование призраков

Хотя многие Скованные рассказывают ужасающие истории о своих товарищах, ставших жертвами козней (или мистической силы) призраков, существует и небольшая группа Скованных, поменявшихся с призраками ролями и злоупотребляющих своими способностями для того, чтобы использовать призраков в собственных целях. Многие из призраков, привязанных к миру смертных, находятся в относительно беспомощном или даже отчаянном положении. Неудивительно, что даже если Скованным не удаётся манипулировать такими призраками незаметно, они могут пригрозить им уничтожением всех земных якорей. А потому встреча с призраком, сосредоточившим все свои силы на передаче наследства собственным детям, в глазах недобросовестного Пожирателя может стать прекрасной возможностью для манипулирования этим несчастным духом. С одной стороны, Пожиратель может пообещать призраку осуществить передачу наследства, если призрак окажет Скованному ответную услугу. С другой, он может просто пригрозить усопшему похищением его наследства, если последний не согласится служить ему. Если призрак обладает хотя бы зачаточной формой разума, то Пожиратель способен взять его под контроль.

Хотя призраки часто стараются защитить свои якоря, страх перед их утратой можно использовать для шантажа. Угрожая сжечь фотографию, растопить обручальное кольцо в печи или сжечь квартиру, удерживающую призрака в земной реальности, Скованный может добиться определённой власти над неупокоенной душой усопшего. Кроме того, агрессивные Пожиратели часто осваивают специальные Манифестации, которые позволяют им причинять призракам боль или даже уничтожать их, не говоря уже о церемониях, позволяющих обезвреживать их для дальнейшего подчинения. Несмотря на то, что призраки уже давно мертвы, многие из них цепляются за остатки своего эфемерного существования, а потому согласятся делать буквально всё, что потребует Скованный, только бы избежать прямого уничтожения или лишения свободы.

Призраков можно использовать множеством разных способов. В дополнение к своим превосходным шпионским способностям, они могут запугивать обычных людей, а также преследовать конкурирующие сонмы Скованных. Призраки, обладающие могущественными Нумина, хуже поддаются контролю, однако могут стать неуловимыми похитителями и убийцами. Не стоит и говорить, как трудно провести ниточку от их преступлений до фигуры Скованного, стоящего за их действиями. Призраки способны обеспечить Пожирателя властью, богатством и информацией, которой он сможет воспользоваться против своих врагов. Тем не менее, Пожиратели, в свою очередь, должны

найти способ поддерживать верность призраков – будь это добровольная служба или страх окончательной смерти. Некоторые Пожиратели специально разыскивают аморальных призраков, потерявших всякое человеческое достоинство, хотя стоит отметить, что среди подобных призраков не так уж просто найти тех, кто не ополчится против своего повелителя при первой же удобной возможности.

Одна из проверенных тактик заключается в поиске относительно слабых, но всё ещё эффективных призраков, которых легко можно удержать в состоянии рабского страха и повиновения. Некоторые из Пожирателей оправдывают своё доминирование над призраками различными положениями своей философии, утверждая, что призраки уже настолько утратили человеческие черты, что подходят лишь для служения или окончательной ликвидации. Другие просто не волнуются о благополучии этих неупокоенных мертвецов и с готовностью манипулируют даже другими смертными и Пожирателями, отдавая предпочтение эксплуатации призраков лишь из-за её относительной простоты.

Хотя использование призраков для достижения позитивных целей наподобие уничтожения других, куда более агрессивных духов, считается достаточно распространённой практикой в обществе Пожирателей, в целом эксплуатация призраков часто рассматривается в лучшем случае как сомнительное и спорное занятие. Использование призраков для запугивания смертных и получения контроля над окружающими во многом противоречит самому предназначению Скованных.

Само собой, Пожиратель может быть достаточно сдержан в реализации этой практики, а потому местному обществу Скованных часто становится известно о таких Пожирателях лишь тогда, когда перепуганный дух обращается к ним с просьбой о защите от одного из их же товарищей. Хотя многие Скованные стараются избегать вмешательства в чужие взаимодействия с миром призраков, следует подчеркнуть, что если действия одного из Скованных начинают представлять опасность для окружающих или если он пытается нажиться за счёт других смертных и Пожирателей, многие Скованные обращаются против него просто в порядке самообороны.

Контроль над загробным миром

Проблема с эксплуатацией призраков становится только хуже, когда Пожирателям приходится взаимодействовать с самим загробным миром. Одна из самых проверенных тактик подчинения призрака заключается в том, что Скованный призывает душу умершего из мира мёртвых, а затем угрожает вернуть его обратно в том случае, если он не подчинится воле своего повелителя. Что ещё хуже, некоторые Пожиратели сами погружаются в загробный мир для того, чтобы поработить местных призраков. Самые могущественные из них даже пытаются стать “младшими богами” загробного мира, а некоторые даже пытаются создать собственные доминионы. Некоторые Пожиратели даже предполагают, что Керберои в действительности являются Пожирателями, которым действительно удалось совершить этот полумифический подвиг.

В случае с Пожирателями, у которых хватает могущества или хотя бы амбиций для того, чтобы приступить к завоеванию загробного мира, Великое Ничто действительно предлагает широкие возможности для эксплуатации местных ресурсов. Некоторые Пожиратели занимаются призрачной формой рэкета, защищая призраков от нападков других Пожирателей в обмен на услуги, предоставляемые усопшими. Основное преимущество таких Пожирателей заключается в том, что большинство призраков, обитающих в мире мёртвых, давно уже потеряли свою человечность. Когда таким духам дают возможность вернуться в мир смертных, они редко останавливаются перед совершением преступлений и не испытывают никаких угрызений совести. Разумеется, перемещение худших представителей мира мёртвых в земную реальность связано с нарушением самого предназначения Скованных, однако в мире всегда найдутся те, кому трудно устоять перед соблазном обрести целую армию покорных слуг.

Среди Пожирателей встречаются те, кому больше нравится проводить время в загробном мире, чем в смертном обществе – особенно когда они могут сделать призраков своими слугами. Даже если они не пытаются создать собственный доминион, нередко они способны заставить призраков служить своим прихотям, а эксплуатация и истязание призраков служит одним из основных видов их развлечения. Среди наиболее проблематичных аспектов подобного поведения следует отметить то обстоятельство, что другим Пожирателям трудно на первый взгляд отличить угнетение окружающих призраков от искреннего желания очистить загробный мир от бесчеловечных духов. В результате большинство Пожирателей с годами становятся всё подозрительнее к другим представителям своего вида, если последние, по их мнению, проводят слишком много времени среди неупокоенных мертвецов – вне зависимости от предполагаемых целей их деятельности.

Специализированные сферы деятельности

Большинство сонмов имеют дело прежде всего с привидениями, населяющими одну конкретную область: город, район или прилегающие окрестности. Тем не менее, не все Скованные ограничивают свои сферы деятельности географическими территориями. Некоторые ищут призраков определённого происхождения или членов конкретной родословной. Пуэрториканский Пожиратель грехов, живущий в Нью-Йорке, может ограничить свою работу поиском пуэрториканских призраков и пуэрториканских смертных, охотящихся на подобных призраков. Другие специализируются на определённых типах домов с привидениями, уделяя особое внимание помощи тем усопшим, которые жаждут мести или стараются защитить собственных потомков.

Охотничьи сонмы

Некоторые сонмы проводят большую часть времени за охотой на агрессивных духов. За исключением самых неопытных Пожирателей, лишь приступивших к своему новому существованию, почти все представители общества Скованных хотя бы раз сталкивались с могущественными и бесчеловечными призраками, которых просто необходимо уничтожить или обезвредить. Иногда эти существа оказываются слишком сильны для того, чтобы с ними смогли разделаться члены обычного сонма. В таких ситуациях в дело вступают странствующие сонмы, базирующие свою мифологию на легендах о людях, вступивших в борьбу с ожившими мертвецами. Такие Скованные нередко зарабатывают себе хорошую репутацию благодаря выслеживанию опасных монстров, вырвавшихся из глубин подземного мира. Хотя подобные сонмы и немногочисленны, чаще всего они путешествуют по всему миру, пересекая обширные территории в поиске смертоносных призраков и отвечая на зов других Пожирателей. В случае успеха молва о подобном сонме быстро распространяется по всей Сумеречной сети. Разумеется, члены таких групп выполняют исключительно опасную работу, а потому смертность в их рядах достаточно высока. Если охотничий сонм теряет нескольких членов особенно жутким образом – будь это гибель в когтях чудовищ или моральная деградация после непрерывного взаимодействия со смертью, – другие представители сонма могут принять решение о роспуске своей организации. В настоящее время старейшей охотничьей группой Соединённых Штатов считается сонм, ведущий охоту на призраков в течение 14 лет, на протяжении которых ему удалось потерять всего трёх участников.

Этнические, религиозные и семейные сонмы

Среди маленьких (и зачастую неформальных) групп Скованных встречаются сонмы, вся деятельность которых посвящена поддержке конкретных семей, общин или субкультур. Некоторые даже собираются в полноценные сонмы, объявляя об этом на официальном уровне. Тем не менее, большинство из подобных групп состоят из кровных родственников или других Пожирателей, которые взяли на себя обязанность

поддерживать свои семьи и в жизни, и в смерти.

Поскольку призраки также обладают различным происхождением с точки зрения религиозной или этнической принадлежности, многие из них обладают специфической мотивацией, которая незнакома Скованным, находящимся вне данного сообщества. Пожиратели, специализирующиеся на решении проблем конкретного слоя населения, часто обладают особыми преимуществами перед теми, кто имеет дело с призраками людей, принадлежащих сразу множеству самых разных культур и традиций. Сами призраки также почти всегда склонны доверять Скованным, принадлежащим к их нации или вере, больше, чем другим Пожирателям. Само собой, этот тип специализации встречается только в тех областях, в которых действительно можно выделить несколько совершенно конкретных сообществ. А потому опытный Пожиратель грехов, услышавший о проблеме с Кричащей женщиной из Чайнатауна, скорее всего, постарается заручиться поддержкой коллег, обладающих китайско-американским происхождением.

Обитатели загробного мира

Большинство Пожирателей стремятся проводить большую часть своего времени в мире смертных. Тем не менее, многие из них хотя бы время от времени сталкиваются с потребностью посещения Великого Ничто. Некоторые даже делают загробный мир основной территорией для осуществления своей деятельности. Важно отметить, что для любого Скованного, обладающего хоть сколько-нибудь положительными чувствами по отношению к призракам, посещение мира мёртвых может стать чрезвычайно тяжёлым опытом. Скованные, готовящиеся к экспедиции в загробный мир, должны понимать, что их ждут искажённые, жуткие отражения земной реальности, облагородить которые практически нет никакой возможности. Тем не менее, даже небольшие изменения могут облегчить существование призраков в этой тёмной вселенной, а кроме того, поистине бесчеловечные и могущественные призраки обитают в более глубоких частях мира мёртвых, появляясь только по зову Скованных или в случае каких-либо нарушений.

И всё-таки, некоторым из них удаётся проникнуть в верхние слои мира мёртвых. Такие создания часто превращают существование местных призраков в настоящий кошмар. Некоторые Пожиратели решают отыскать этих монстров и уничтожить их, чтобы сделать загробное бытие местных духов хотя бы немного более сносным. Другие Пожиратели погружаются в загробный мир для того, чтобы найти призраков своих близких, или неупокоенные души людей, которых некогда знал их гайст, или просто призраков, которые каким-то образом повлияли на их судьбу. Обычно они стараются оказать им посильную помощь или, возможно, открыть им дорогу обратно в мир смертных, чтобы они смогли ещё один раз взглянуть на своих потомков.

Другие сверхъестественные создания

Пожиратели грехов – далеко не единственные мистические существа, способные взаимодействовать с призраками. Маги, специализирующиеся на Аркануме Смерти, нередко становятся могущественными некромантами. Смертные тауматурги и экстрасенсы порой могут вступать в контакт с призраками или даже устанавливать над ними контроль. Среди вампиров, оборотней и подменышей также встречаются специально обученные индивиды, способные влиять на существование призраков. Самые могущественные среди них могут даже призывать души усопших обратно в земную реальность или самостоятельно посещать царство мёртвых. Большинство Скованных не видят особой проблемы в деятельности экстрасенсов и чудотворцев, способных разговаривать с призраками, ограждать собственные жилища от козней злых духов или изгонять бесов. Самые сострадательные среди Пожирателей могут даже следить за такими смертными, стараясь удостовериться, что их самонадеянность или невежество не навлечёт на них гнев загробного мира. Как бы то ни было, в целом Скованные не мешают смертным, имеющим неоспоримый талант к взаимодействию с призраками, заниматься

своими делами. Большинство Пожирателей даже не раскрывают подобным смертным тайну своего существования, стремясь уберечь их от слишком тесного контакта со сверхъестественным миром.

Тем не менее, отношение Пожирателей к *сверхъестественным* обитателям Мира Тьмы разнится от одного индивида к другому. Вампиры уже давно умерли, однако так и не стали частью загробного мира. Следует ли Пожирателям распространять на них свои законы по оказанию помощи и поддержки неуспокоенным мертвецам? Как поступить с опасными духами, населяющими территорию оборотней? Как много знают маги и можно ли им доверять? Некоторые сонмы распространяют свои законы по взаимодействию с миром мёртвых на определённые сверхъестественные сообщества. Например, члены Общества старой крови хорошо осведомлены о мистической силе, заключённой в крови людей, а потому стараются изучать вампиров для того, чтобы понять, как энергия крови может повлиять на загробное существование призраков. В сущности, некоторые сонмы начали взаимодействовать со сверхъестественным миром не потому, чтобы были в этом заинтересованы, а потому, что к этому подтолкнули их обстоятельства. В конце концов, встреча со стаей оборотней или смертными, развивающими у себя некромантические способности, может стать достаточным основанием для формирования сонма, работающего против подобных сверхъестественных групп.



Встречи со мстительными духами

Некоторым призракам не так уж легко помочь – особенно с нравственной или этической точки зрения. Иногда Скованные натываются на усопших, буквально сошедших с ума от ненависти и жажды мести, включая тех, кто пытается отомстить не только своим обидчикам, но и всем обитателям смертного мира. Эти чудовищные создания представляют угрозу обоим мирам, и порой среди них попадаются духи, не знающие большего удовольствия, чем свежевание смертных жертв или сплетение внутренностей в сложные узоры.

Худшими среди них считаются поистине бесчеловечные твари, утратившие не только воспоминания о своей земной жизни, но и сам человеческий облик. А потому иногда Пожирателям приходится иметь дело с чудовищами наподобие колоссальных личинок с десятком глаз и огромной клыкастой пастью – тварями, которым попросту невозможно помочь в решении земных дел и которых нельзя убедить упокоиться с миром. Напротив, в таких ситуациях Пожиратели должны сражаться до тех пор, пока существо не получится уничтожить или поймать в ловушку. Даже если не говорить о защите смертных, иногда Пожиратели вынуждены вступать в бой с подобными обитателями мира мёртвых лишь потому, что те обладают особой страстью к истреблению Скованных и ведут охоту преимущественно на этих экстраординарных людей.



Антагонисты

Нетрудно предположить, что когда человек становится частью сверхъестественного мира, о безопасности не может идти и речи. Даже при том, что Пожиратели получают невероятную устойчивость к повреждениям благодаря своему слиянию с гайстом, физическую прочность трудно назвать гарантией выживания, особенно когда речь идёт о столкновении с оккультными силами. А потому, какими бы разнообразными ни были обитатели Мира Тьмы, все они разделяют одну общую характеристику: каждый из них представляет опасность для Скованных.

К счастью для самих Пожирателей, большинство гайстов обладают по меньшей мере *смутным* представлением о различных видах хищников (и других созданий), которые обитают в тенях Мира Тьмы. Требования гайста и повседневная деятельность

Пожирателей неизбежно заставляет их пересекаться с другими паранормальными сущностями, о которых гайсты чаще всего может сказать хоть что-то конкретное. Молодые Скованные делают все возможное, чтобы избежать встречи с другими обитателями сверхъестественного сообщества, в то время как безрассудные Пожиратели полагают, что опыт пребывания на границе жизни и смерти наделяет их уникальным правом решать все вопросы, связанные со сверхъестественным миром – что очень быстро приводит многих из них к новой смерти.

Призраки

Взаимодействие с призраками – ключевой аспект деятельности Пожирателей. Даже если не говорить о постоянном стремлении принести покой душам умерших и способности замечать большинство проявлений загробного мира, гайсты Скованных сами находятся на границе между мирами духов и призраков. Связь Пожирателей с царством мёртвых и их способность взаимодействовать с тьмой загробного мира в первую очередь означает, что каждому Скованному рано или поздно приходится иметь дело с душами мёртвых людей – и как правило, происходит это быстрее, чем можно ожидать. Разумеется, призраки входят в число тех существ, о которых гайсты способны поведать немало полезного. Это означает, что призраки относятся к числу угроз, с которыми, по крайней мере, Скованные умеют бороться.

Тем не менее, призраки руководствуются сильнейшим желанием остаться в мире людей, а потому делают всё возможное, чтобы помешать Скованным освободить их из этой духовной ловушки. Само собой, призрак может принять предложение Скованного разрешить проблемы, удерживающие его в этом состоянии – более того, некоторые души и сами хотят избавиться от своего ирреального бытия. Однако по большей части призраки не понимают, в каком состоянии они находятся, и не имеют практически никакой информации о самих Пожирателях. Это означает, что призраки часто не понимают, с кем имеют дело, и даже предложение помощи и поддержки со стороны сонма может заставить призрака отреагировать на появление чужаков с опасной агрессией – даже если Скованные в самом деле пытаются помочь мёртвому в достижении его цели.

Самым распространённым типом конфликта с призраками становится обычное несогласие Пожирателей с теми средствами, которыми призрак пытается удовлетворить свои потребности. Более того, то, чего призрак *хочет* и в чём он *нуждается*, не всегда оказывается одной целью. Многие призраки попросту не обладают достаточно ясным сознанием, чтобы понять это, даже когда Пожиратель грехов объясняет реальное положение дел. Возможно, призрак захочет отыскать способ защиты одного из своих оков в материальном мире, не подозревая, что Пожиратели грехов пытаются уничтожить эти оковы как раз для того, чтобы спасти его от мучений. Само собой, сверхъестественные способности Пожирателей немало способствуют им в защите от призраков, поддавшихся ложным позывам самосохранения, однако, учитывая тот факт, что и каждый призрак имеет свои мистические особенности, иногда Пожиратели сталкиваются с неожиданными препятствиями, которые могут даже оказаться фатальными для всего местного сонма. Так, для новичка, только-только оправившегося после опыта клинической смерти, или для молодого сонма, ещё не привыкшего взаимодействовать с мёртвыми, даже безмозглый и одинокий дух может представлять исключительную опасность – особенно если он, к примеру, может телепортироваться в любом направлении, погружать окрестности города в пламя и подчинять себе разум случайных прохожих.

Тем не менее, куда большую опасность представляют души умерших, которым удалось сохранить достаточную чистоту сознания и даже чувство собственной личности, чтобы они могли противостоять Пожирателям, применяя любые хитрости и ловушки, которые только способен придумать их разум. Особенно старые духи за годы пребывания в загробном мире приобретают эксцентричный характер и странные или даже психопатические представления о том, как им следует решать свои земные проблемы.

Многие из таких призраков используют все положительные стороны своего загробного существования для того, чтобы спастись от скуки и безумия, неизбежно надвигающегося на них после бесчисленных дней и ночей, проведённых в бессолнечном мире. Такие призраки могут даже обрадоваться противостоянию с Пожирателями, увидев в этом возможность хотя бы немного развеять свою печаль – а могут даже вмешаться в уже установленные отношения сонма с другими, менее агрессивными призраками. Мало кто может разрушить тщательно подготовленную церемонию с такой эффективностью, как умный, злобный и чрезвычайно могущественный фантом, решающий сорвать все усилия местного сонма просто для собственного увеселения.

Само собой, даже этим злонамеренным призракам нужно со временем возвращаться в загробный мир, однако даже короткое столкновение Пожирателей с таким духом может привести к тому, что для самозащиты Пожирателям придётся самим разрушить мистическую гармонию своей территории. Что ещё хуже, по-настоящему старых призраков – особенно тех, кто застрял в загробном мире безо всякой возможности возвратиться в мир смертных, – трудно даже *коснуться*. Такие призраки часто обладают влиянием на других духов и, безусловно, настолько страдают от скуки и бессмысленности своего брэнного существования, что даже риск погибнуть в схватке со Скованными может показаться им избавлением.

Работа с призраками никогда не бывает такой простой, какой может показаться на первый взгляд. Даже самый элементарный случай с призраком молодой матери, плачущей из-за того, что смерть разлучила её с детьми, быстро перерастает в ужасающее столкновение с разгневанным духом после того, как какой-нибудь древний, озлобленный призрак рассказывает духу матери ложные истории о Пожирателях, применяет свои способности для нейтрализации их церемоний, уничтожает их имущество и пресекает всякие попытки вмешательства в деятельность загробного мира. Известны случаи преследования Пожирателей со стороны озорных духов, стремящихся превратить жизнь этих необычных смертных в кошмар наяву. А потому вопрос о том, изгнать или уничтожить духа, помочь ли ему разрешить проблему, удерживающую его в этом мире, или проигнорировать его мольбы, становится ключевым в жизни Скованных. Иногда они просто нуждаются в том, чтобы побыть немного наедине с самими собой и пожить хоть сколько-нибудь естественной жизнью, даже несмотря на ущерб, который такой образ жизни наносит их драгоценной Синергии. Как бы то ни было, даже самые успешные попытки вернуться к нормальной жизни, как правило, носят лишь кратковременный характер.

Конкурирующие сонмы и Сакросанкты

Поскольку участники каждого сонма объединены общим взглядом на взаимодействие с миром призраков – созданным ли на основе религиозных убеждений, тонкого понимания определённых граней духовного существования или набора поверий, переходящих из поколения в поколение, – конфликт между сонмами неизбежен. Даже пара соседних сонмов, не обладающих особыми причинами сражаться за ресурсы, рано или поздно сталкиваются на почве догматических разногласий. Когда катехизис той или иной группы Скованных вступает в контакт с реалиями сверхъестественного мира, такие конфликты начинают стремительно накаляться по мере того, как Скованные всё чаще саботируют усилия своих противников, пытаются склонить окружающих призраков к подтверждению “их” образа мыслей и даже прибегают к прямому насилию.

В некотором смысле сонмы напоминают банды, скреплённые общим сверхъестественным опытом и общим взглядом на вопросы о смертной и загробной жизни. Группа, основанная на традиции вуду, будет делать акцент на одержимости и вере в лоя, а потому станет подходить к взаимодействию с призраками совсем иначе, нежели мексиканская католическая община Скованных, верящая как в призраков, так и в демонов. В сущности, одни и те же духи могут быстро оказаться как в числе священных лоя

вудуистов и демонических прихвостней из мифологии мексиканцев – а потому вполне естественно, что представители обеих групп быстро найдут расхождения во мнениях о том, как им взаимодействовать с мёртвым населением своего города...

Как правило, сонмы испытывают друг к другу нечто сродни настороженному презрению. Вполне очевидно, что соседние группы могут и не считать все положения своей мифологии неопровержимыми, однако до тех пор, пока они будут держаться подальше от дел других Пожирателей и не слишком вредить окружающим призракам, остальные команды будут уважать их право на личные методы и философию. Исключения из этого правила обычно прослеживаются в трёх случаях: когда спор возникает между бывшими членами одного сонма, когда речь заходит о территориальных конфликтах и когда разногласия возникают на философской почве. Бывшие соратники действительно могут стать значительной проблемой, поскольку одной лишь связи между ними и основной частью сонма бывает недостаточно, чтобы служить связующим звеном между обеими группами – и вместе с тем её часто оказывается достаточно, чтобы они помнили в деталях все тайны и практики, которыми оперирует основная часть сонма. Бывает и так, что двое молодых влюблённых становятся Скованными после автомобильной аварии, однако по разным причинам вступают в разные сонмы. Теперь их боль от разлуки, глубокое понимание своей натуры и взаимные обвинения в том, кто был виновником аварии, вызывают трения между бывшими влюблёнными, что, само собой, распространяется и на их сонмы. Возможно, молодой Пожиратель грехов решает бросить наставника после особенно жаркого спора о его взглядах на жизнь и формирует собственный сонм, которому он прививает новое представление о загробном мире. При этом ученик неплохо знает основные положения философии своего наставника, что делает столкновения сонмов особенно смертоносными. Как правило, эти виды конфликтов в конечном счёте возвращаются к принципу “живи и дай жить другим”, особенно после того, как перебежчик умирает или переходит к решению иных вопросов. Иногда, тем не менее, это соперничество может передаваться из поколения в поколение, и целые сонмы порой рассказывают истории о конкурирующей общине каждому новичку, который в свою очередь передаёт эти легенды новым рекрутам, при этом поддерживая огонь в горниле конфликта.

Примером такого конфликта может служить ситуация с Грешниками Ля Йороны, католической группы Скованных, развернувших свою деятельность от Текате до Эль-Пасо. Основанная в 1835 году, эта команда Скованных ищет новобранцев среди представителей каждого нового поколения смертных. Другие сонмы, действующие в Мексике и на юго-западе Америки, слышали истории о том, как во время фестиваля Дия де лас Муэртас 1848 года Грешники заперли членов враждебного сонма в здании, где проходило празднество, а затем погрузили его в огонь, после чего нейтрализовали их гайстов и положили конец существованию душ погибших Скованных. Вполне очевидно, что с тех пор другие Пожиратели опасаются иметь дело с Грешниками, не говоря уже о том, что эта история существует уже около 160 лет. Как бы то ни было, считается, что с 1970 года ни один Пожиратель грехов не вступал в контакт с этой командой Скованных.

Территориальные споры возникают в тех ситуациях, когда два конкурирующих сонма заявляют свои права на одну и ту же область. Споры возникают вокруг того, кто будет контролировать территорию и кому удастся её сберечь. Как и в случае с любыми другими войнами городских банд, эти споры, как правило, перерастают в хаотичные конфликты, густо замешанные на шпионаже, диверсиях и саботаже. Каждый при этом стремится доказать своё право на обладание территорией как на физическом, так и на сверхъестественном уровнях.

Территориальные споры чаще всего возникают в тех случаях, когда обе команды включают Скованных, обладающих сильной привязанностью к данной области – будь это Пожиратели, всё ещё имеющие смертные семьи или рабочие места в этом районе города, – или когда Пожиратели конкурируют за ценные ресурсы, будь это густонаселённое

кладбище или портал в загробный мир. Это может показаться неочевидным, однако первую разновидность конфликта решить обычно сложнее, чем последнюю. Вы всегда можете найти новое кладбище или дверь в потустороннюю реальность в любом другом городе. Однако вы не можете получить новую сестру и, если вас уже оповестили о блокировке ипотечного кредита, то, вероятно, вам не захочется потерять дом и карьеру лишь потому, что какие-то сопляки считают ваш город “своей территорией”. Очевидно, что сонмы, как правило, избегают прямого кровопролития или необоснованного уничтожения призраков в ходе этих территориальных сражений, однако несчастные случаи редко спрашивают мнения смертных, должны они произойти или нет.

Философские диспуты часто приводят к самым долгоиграющим конфликтам между командами Скованных, однако ещё важнее отметить, что священные войны имеют тенденцию к выявлению наиболее фанатичных излишков идеологии местных сонмов (естественно, специфика любой из этих идеологий часто имеет куда меньшее значение в глазах Пожирателей, чем выяснение их “истинности”). Поскольку у каждого сонма неизбежно формируется свой взгляд на мир (и на мистическое значение различных мифов), каждый сонм Пожирателей обладает собственной идеологией – и когда конфликт возникает между сторонниками различных философских концепций, ни одна сторона не соглашается пойти на компромисс. Часто эти убеждения оказываются настолько связаны с личностью Пожирателей – и так плотно вплетены в их ритуалы, – что для членов сонма становится попросту невозможным отказаться от своих убеждений, не нарушив метафизическую связь между членами сонма. Запреты и Обязанности церемониальных сонмов (см. стр. 182) часто приводят к их конфликтам с другими сонмами; группы, посвятившие свою деятельность освобождению призраков, часто сталкиваются в открытом бою со Скованными, поработавшими души умерших и даже превращающими живых мертвецов в своих слуг, поскольку в центре конфликта оказывается сама привычная деятельность сонма, выраженная в ритуалах его представителей. Хотят они этого или нет, члены каждого сонма оказываются одержимы идеей взаимного уничтожения – просто потому, что они вынуждены поддерживать некоторые стандарты и убеждения на метафизическом уровне. Такие враги становятся самой жуткой угрозой, с которой вообще может столкнуться Пожиратель грехов, поскольку они обладают собственными Манифестациями, собственными взглядами на загробный мир и собственными союзниками среди городских призраков.

Особо религиозные Пожиратели иногда заявляют свои права на знание высшей истины, утверждая, что им была открыта Великая правда или что их избрали носителями божественной (или инфернальной) благодати. И стоит задаться вопросом, что сделает человек, получивший видение от ангела, который нарёк его слугой Господним, и одаренный чудесами, приравнивающими его к святым или наделяющими его возможностью карать неправедных, если он встретит другого Скованного, претендующего на аналогичную роль? Возможно, он решит, что высшие силы действуют через них обоих – однако не менее вероятно, что он увидит в себе особого, подлинного избранника, в то время как своего противника он предпочтёт рассматривать как агента злых сил, посланного обманывать, развращать и ослеплять тех, кто готов поддержать его в выполнении священной миссии.

Самые фанатичные (или безумные) из таких Пожирателей получили название Сакросанктов. Эти самопровозглашённые крестоносцы редко образуют полноценные сонмы, вместо этого направляя свою энергию как на обычное взаимодействие с миром призраков, так и на конфронтацию с другими Скованными – которое нередко заканчивается убийством последних. Будучи абсолютно уверены в своём уникальном божественном статусе, а также в “особой” роли среди Пожирателей, Сакросанкты считают, что ни один другой Пожиратель грехов не может быть истинным слугой Божьим. Такие конфликты часто становятся результатом наветов озлобленных гайстов, хотя нередко в них оказываются повинны и сами отчаявшиеся Пожиратели, желающие

занять хоть сколько-нибудь особенное положение среди такой крохотной общины, как городской сонм. Тем не менее, проявления этой веры в своё божественное начало всегда одинаковы: Сакросанкты представляют явную и неизбежную угрозу насильственной смерти для всех городских Пожирателей, хотя порой случается так, что никто даже не узнаёт о появлении Сакросанкта в окрестностях города до тех пор, пока он не делает первый – нередко кровавый и смертоносный – шаг.

Внесмертные

Учитывая странные события и совпадения, которыми изобилует жизнь Пожирателей, должно быть, не следует удивляться пугающей частоте, с которой они встречают других людей, ставших жертвами сверхъестественных сил. Хотя процесс становления Пожирателем носит редкий и непредсказуемый характер, он сохраняет последовательность и относительную стабильность: так, в целом Пожиратели грехов проходят единую череду изменений в ходе своего погружения в загробный мир и по её завершении заключают союз с гайстом. Иначе обстоит дело с так называемыми внесмертными – людьми, которые оказались изменены на фундаментальном уровне после участия в одном-единственном событии, которое носит уникальный характер в случае с каждым представителем их вида.

Внесмертные обладают совершенно различными чертами. Некоторые из них остаются вполне нормальными людьми, которые просто наткнулись на сверхъестественный мир и стали жертвами вредоносных энергий или нечеловеческого аппетита древних чудовищ. Другие сознательно предприняли меры по изменению своей сущности посредством сложных ритуалов, конвергенции оккультных сил или трансмутаций, активированных при помощи святотатственных артефактов. Вне зависимости от причины подобного изменения, эти люди часто поддерживают неестественную диету, а сам процесс трансформации наделяет их странными силами, теоретически даже одаривая их бессмертием.

Оставив человечность и хрупкость смертного тела позади, такие люди могут стать по-настоящему омерзительными, аморальными существами, которые, к сожалению, редко обладают заметными внешними признаками, по которым можно было бы распознать их бессмертную, нечеловеческую натуру. Чаще всего Пожиратели оставляют их в покое, однако лишь потому, что в целом внесмертные поддерживают своё вечное существование благодаря жуткой сделке, заменяющей смерть потребностью в выполнении определённых действий. Внесмертные часто вынуждены калечить или убивать других, оплачивая их жизнями или страданиями своё бессмертие, однако каждый внесмертный делает это своим уникальным методом, так или иначе связанным с его страстями или характером его столкновения со сверхъестественным миром. Само собой, это делает каждого внесмертного причиной множества мук и проблем для местных призраков. Часто Скованные замечают, что внесмертные занимаются откровенно *недопустимой* деятельностью, поскольку они забирают жизни людей задолго до того срока, который был им отпущен. Некоторые даже предпринимая попытки поработить души жертв, которых они убили, чтобы превратить их в своих вечных слуг.

Каждый внесмертный поддерживает свою вечную жизнь индивидуальным образом, а потому, если Пожирателям удаётся помешать такому созданию убивать окружающих смертных, обычно это автоматически лишает его бессмертия. Тем не менее, не реже Скованному, надеющемуся восстановить баланс, нарушенный действиями внесмертного, приходится найти способ покончить с деятельностью такого существа иным способом, нежели убийство. Так, Пожиратель может узнать, что действующий в районе внесмертный поддерживает свою вечную жизнь, вырезая глаза жертвы в новолуние каждого месяца, а затем пожирая их и погружая ослепленное тело в бассейн стоячей воды. Если Пожиратель грехов не в состоянии узнать секрет внесмертного от местных призраков, то единственной альтернативой становится отслеживание самого монстра –

что часто приводит к возникновению новых жертв. Само собой, каждый призрак, созданный этой кошунственной практикой, добавляет немало работы всем городским Пожирателям, а потому избавление от внесмертных, как правило, становится одной из наиболее приоритетных задач всех местных сонмов.

Со своей стороны, многие из внесмертных не знают о деятельности Пожирателей или не просто не ценят их работы. В сущности, своему существованию они обязаны уникальному стечению обстоятельств, а потому многие из них вообще слабо представляют, как устроен сверхъестественный мир. Единственное, что они знают наверняка, – так это то, что похищение чужих жизней (или, выражаясь поэтически, истощение кармического баланса других людей) нередко приводит их к столкновению с агрессивными Пожирателями грехов.

Керберои

Глубоко в недрах загробного мира скрываются небольшие царства, отличающиеся исключительно разнообразным характером и зачастую подчинённые воле неведомых повелителей. Кербероев нельзя назвать *правителями* загробных доминионов, однако в определённом смысле они воплощают собой саму сущность этих безжизненных земель. Каждый из Кербероев отражает характер самого доминиона, и в частности – Ветхих Законов, которому подчиняется эта часть мира мёртвых. Именно статус защитников этих законов делает Кербероев одними из наиболее распространённых противников, известных обществу Скованных.

Ветхие Законы каждого доминиона носят загадочный, произвольный и зачастую скрытый характер. Однако это ничуть не мешает Кербероям неустанно следить за соблюдением тайных законов и правил, установленных в Мёртвом доминионе волей незримого повелителя. Нередко первое же путешествие Скованного в Неведомые Глубины становится упражнением в бегстве от местного Кербероя, поскольку нарушить один из Ветхих Законов и тем самым привлечь к себе нежелательное внимание стража в таких мирах оказывается чрезвычайно легко.

Керберои не обладают хоть сколько-нибудь унифицированным внешним обликом. Будучи не то исключительно древними призраками, не то самыми непостижимыми среди гайстов, эти создания чаще всего обладают гуманоидной внешностью, однако их тела отличаются нечеловеческой геометрией, обилием странных наростов или множеством недоразвитых конечностей и придатков. Керберой может обладать внешностью египетского бога смерти, может совмещать тело гуманоида и голову зверя, а может вообще принять облик монстра с четырьмя лицами, большинство из которых и близко не похожи на человеческие.

Наряду с пугающей внешностью, Керберои нередко располагают широким спектром Манифестаций. Многие Керберои превышают размер человеческого тела, что придаёт им дополнительный авторитет и вес в заупокойном обществе, не говоря уже о физических преимуществах, которые обладатель подобного тела получает в случае открытой конфронтации.

Тем среди Пожирателей, кому не посчастливилось встретить одно из таких существ, рекомендуется вести себя как можно осторожнее, поскольку эти чудовища редко являются к тем, кто не нарушает законов их доминиона. Равным образом, Керберои редко идут с кем-либо на контакт, за исключением тех случаев, когда они объясняют сущность преступления нарушителю или уведомляют его (либо местного призрака) о предстоящем уничтожении. Борьба с Кербероями часто приводит лишь к дополнительным трудностям, а потому Скованные иногда даже изменяют стандартные методики по взаимодействию с загробным миром для того, чтобы больше узнать о Кербероях данного доминиона и тем самым добиться хотя бы какого-нибудь преимущества в столкновении с этими неведомыми созданиями. В теории, сонм Пожирателей может сковать волю этих бдительных стражей посредством могущественной церемонии – или уничтожить их

массированной атакой, – однако сила этих созданий чаще всего делает физическое и оккультное противостояние последним вариантом в перечне возможностей Пожирателя.

Хтониане

Как будто опасности столкновения с призраками и Кербероями недостаточно, загробный мир служит домом созданиям, которые кажутся непостижимыми даже самим Пожирателям грехов. Некоторые утверждают, что эти сущности некогда были призраками или гайстами, проводшими в царстве мёртвых так много времени, что их человеческие аспекты были полностью уничтожены. Другие считают, что они никогда не были людьми – и что речь идёт не о душах смертных, а об усопших представителях древней расы, предшествующей зарождению человечества, или о душах Кербероев, которых всё-таки удалось убить. Некоторые даже предполагают, что они воплощают собой призраков ослабевших *понятий* и что их сущность кажется такой непостижимой как раз потому, что сами концепции, которые некогда воплощали эти создания, давно уже были стёрты из человеческой памяти.

Хтониане – жуткие, омерзительные существа, похожие на сюрреалистических гайстов, полностью потерявших *все* свои человеческие черты. Они могут выглядеть как многосоставные шары органической или неорганической материи, как огромные чучела, сшитые из частей тел неизвестных науке созданий, или как гротескная пародия на всё живое. Судя по всему, они не обладают какой-либо логикой – по крайней мере, такой, какую могли бы предсказать Пожиратели: стабильность прослеживается лишь в самых общих чертах хтониан, связанных с выживанием и кормлением.

Невзирая на всё вышесказанное, иногда Скованным удаётся наладить некую рудиментарную связь с хтонианином, особенно если последний не так давно поглотил душу умершего человека, и она до сих пор наполняет его человеческими воспоминаниями и образами.

Другие опасности Мира Тьмы

Помимо проблем, связанных с призраками и загробным миром, некоторые Пожиратели грехов сталкиваются и с чудовищами во плоти, обитающими бок о бок с простыми людьми. Поскольку деятельность Пожирателей неизменно подталкивает их к посещению жутких мест с привидениями, поиску осквернённых реликвий и взаимодействию с якорями призраков, стычки с другими обитателями сверхъестественного мира практически неизбежны. Любое существо, способное взаимодействовать с мёртвыми или управлять некротической силой загробного мира, может с достаточной долей вероятности пересечь дорогу кому-нибудь из Пожирателей – и такие события наступают скорее рано, чем поздно.

То обстоятельство, что другие сверхъестественные создания мало что знают о Пожирателях (и наоборот), служит одновременно проклятием и благословением Скованных: оно создаёт проблемы из-за неизбежных размолвок и недоразумений между этими двумя видами современных монстров, однако оно дарует и преимущества, поскольку в случае открытого противостояния монстры, как правило, знают о Пожирателях не больше, чем те о них.

Вампиры

Не будучи представителями мира смертных и в то же время – обитателями царства мёртвых, вампиры находятся на пороге между материальным миром и землями усопших. Однако, по горькой иронии, эти ожившие мертвецы ничего не знают о загробном мире, которого им удалось избежать. Само по себе это означает, что Пожиратели грехов редко сталкиваются с этими кровососами – за исключением тех ситуаций, когда вампиру удаётся занять для себя ту нишу, которую присмотрел для себя представитель общества Скованных.

Вампиры находятся в незыблемом состоянии вечной жизни, а потому чаще всего цепляются за обычаи тех времён, когда они ещё были смертными. В целом, они склонны поддерживать обстоятельства в предсказуемом и контролируемом русле, поскольку большинство из них испытывает панический страх перед огнём и солнечным светом. Для того, чтобы добиться таких контролируемых условий, вампиры полагаются на свои способности и свою притягательность: включая способности гипнотизировать, запугивать и магически контролировать смертных или их организации. От таких фаворитов вампирам удаётся получать достаточно регулярный приток свежей крови, не говоря уже о безопасности, которая может понадобиться, чтобы продолжать свою неизменную жизнь. Разумеется, тот факт, что вампиры охотятся за человеческой кровью и что они часто находят подлинное удовольствие в шантаже и насилии, означает, что вампиры часто оставляют после своих преступлений целые сонмы призраков. По большей части, сами вампиры остаются в неведении относительно этих призраков и не зависят от них, но Пожиратели грехов не столь везучи – и шанс столкновения с призраком одной из жертв бессердечного кровососа может подтолкнуть некоторых Пожирателей к открытой конфронтации с этими гематофагами.

Поскольку Скованные встречаются исключительно редко и, таким образом, могут вести достаточно неприметную деятельность в пределах отдельно взятого города, вампиры редко вообще обращают внимание на этих необычных людей. В конце концов, если сонм вмешивается в наркоторговлю или похищение товаров из банка крови для разрушения земных оков призрака или возвращения утраченного мemento, вампир едва ли станет заботиться о мотивации преступника, нанёсшего ему такой колоссальный ущерб. Однако вампиры знают, что другие сверхъестественные существа могут стать на удивление полезными (пусть даже и опасными) инструментами, а некоторые из этих проклятых сущностей даже пытаются удерживать деятельность Пожирателей в своих руках (и когтях), стараясь обратить деятельность местных сонмов на службу своему обществу.

Пожирателям, втянутым в конфликт против вампиров, следует иметь в виду, что любое из этих проклятых созданий может оказаться чрезвычайно старым, опытным и сверхъестественно мощным противником. Контроль разума, сверхъестественная власть над обликом и невидимость – это только базовые примеры способностей этих кровососущих созданий. Самые древние среди представителей этой проклятой расы способны даже на большее – а потому, даже когда Пожиратели искренне полагают, что взяли верх над вампирами, вполне возможно, что они стали лишь частью длинной и сложной игры, которую ведёт один из их ненавистных врагов. Лучшее, что может сделать при встрече с вампиром любой Пожиратель (и даже смертный, если на то пошло), это оказаться как можно дальше от места его обитания. В случае с сонмами, оказавшимися в центре войны с современной нежитью, наибольшее преимущество заключается в неосведомлённости кровососов о способах взаимодействия Пожирателей с призраками и духами. В результате дружелюбное привидение или способный гайст может предоставить Скованному достаточно ценную информацию относительно логова вампира, его союзников, сил и повадок. Но горе тем сонмам, которым не посчастливилось встретить одного из тех редких вампиров, которые сами заключили сделку с призраками, поскольку бестелесные союзники сонма могут стать просто топливом для магических ритуалов такого гематофага – хотя этой цели может послужить и совершенно обычная, человеческая кровь самих Пожирателей.

Оборотни

Пожалуй, Скованным повезло, что лишь некоторые среди оборотней по-настоящему часто взаимодействуют с призраками и Пожирателями. В сущности, большинству Пожирателей вообще удаётся провести всю жизнь, так и не встретив ни одного оборотня или даже не узнав о существовании этих чудовищ – если, конечно, не брать в расчёт слухи

из Сумеречной сети. В свою очередь, сами оборотни тоже мало заинтересованы в изучении общества Пожирателей – или, во всяком случае, так кажется на первый взгляд. Это взаимное игнорирование связано с расхождением в сверхъестественном призвании обеих групп: оборотни постоянно имеют дело с тотемными и анимистическими духами, создающими помехи и затруднения в материальном мире, в то время как Скованные, как правило, занимаются призраками, которые могут даже не оказывать никакого влияния на физический мир. Обычно члены обеих групп пересекаются только в том случае, когда тот или иной призрак обретает возможность влиять на земли живых в течение достаточно долгого времени, чтобы привлечь внимание оборотней и Пожирателей.

Пожиратели редко находят взаимодействие с оборотнями хоть сколько-нибудь приятной деятельностью, поскольку оборотни буквально рождены живыми машинами разрушения. Управляемые скрытой яростью, следующие древним племенным традициям и одарённые способностью изменять свой облик, оборотни опасны даже поодиночке. Однако учитывая то обстоятельство, что большинство оборотней путешествует стаями, опасность становится даже больше, чем кажется на первый взгляд. К несчастью для Скованных, иногда оборотни ошибочно принимают их за людей, одержимых духами – а поскольку Скованные реагируют на появление оборотня без обычного человеческого страха, это предположение часто кажется оборотням неопровержимым.

Если смотреть на этот вопрос с положительной стороны, то Пожиратели иногда сталкиваются с невероятно могущественными привидениями. В таких ситуациях они могут – *могут* – рассчитывать на помощь городских оборотней в возвращении мира неуспокоенному мертвецу. Это предполагает, что Пожиратель грехов должен сам найти оборотня, убедить его вступить с ним в контакт и уговорить (или обмануть) его, доказав, что сонм Пожирателей вовсе не создаёт проблем в спиритическом мире.

Маги

Вне зависимости от того, известны ли они в данной области как колдуны, визири или носители какого-нибудь малоизвестного имени, маги всегда оставались для Скованных одной из самых пугающих тайн мироздания. Безусловно, Пожиратели грехов сами пользуются некромантическими ритуалами для того, чтобы связываться с мертвецами и выполнять различные магические обряды, позволяющие наладить контакт с загробным миром – однако, судя по всему, маги управляют поистине космическими силами, совершая самые разные оккультные действия, от простых предсказаний до погружения своих врагов в колдовской огонь. Цели магов столь же загадочны, что и их сущность – а это делает их как неудобными союзниками, так и опасными противниками. Пожиратели грехов редко понимают, по какой причине те или иные группы магов вообще вступают в конфликт с городскими Скованными. Со своей стороны, маги нередко считают Скованных своего рода мистической аномалией, “странным и омерзительным” проявлением сверхъестественного мира в мире реальном. Некоторые маги даже специализируются на своих собственных вариациях некромантии и способны управлять призраками, преследовать Пожирателей в загробном мире и подчинять себе тела мёртвых людей.

Конфликты между Пожирателями и магами обычно вращаются вокруг сонмов, цели или проблемы которых каким-то образом заставляют их выступить против того или иного колдуна. Если у магов есть выбор, то большинство из них стараются оставить Скованных в покое – однако сонм, занимающийся “освобождением” зомби, служащих одному из местных чернокнижников, или уничтожающий ценный магический талисман потому, что он служит якорем одного из призраков, быстро переносит на себя гнев местной клики волшебников.

Подобно Скованным, маги полагаются на особые церемонии, наделяющие их мистической силой, однако Скованные не способны использовать преимущества от колдовских ритуалов таких людей. К тому же, маги редко оказываются в состоянии

клинической смерти, без которого невозможно слияние с гайстом. Это означает, что между тем, как воспринимают свою роль в сверхъестественном мире маги, и тем, как видят её Пожиратели, существует огромная метафизическая пропасть. В сущности, большинство магов вообще не считают, что у них есть какие-либо обязанности перед загробным миром. Подобная отрешённость приводит к тому, что Скованные часто видят в колдунах капризных, раздражительных и невероятно могущественных, однако всё-таки безответственных созданий. И наоборот, маги считают Пожирателей невежественными и искалеченными существами. А потому, если брать в расчёт основную часть магов и Пожирателей, ни одна сторона не питает к другой хоть сколько-нибудь тёплых чувств.

Охотники

Последнее, что нужно сонму городских Пожирателей, – это назойливая группа смертных, пытающихся выполнить их работу (чертовски плохо), а также разобраться с членами самого сонма. Даже благие намерения вмешаться в деятельность привидений, как правило, приводят к катастрофе, поскольку большинство охотников стараются никогда не заключать сделок со сверхъестественным миром. Охотники предпочитают работать в группах, приступать к решению мистических загадок, не зная о них ровным счётом ничего стоящего, и упрямо следить за любыми паранормальными явлениями в пределах города – а это значит, что рано или поздно сонму придётся решать, как бороться с этой разновидностью простых смертных.

Само собой, при столкновении с Пожирателями охотники в равной степени захотят разобраться как с призраками, так и с неупокоенными душами Скованных – однако, к счастью, охотникам не хватает специализированных знаний, необходимых для выполнения таких задач с хоть сколько-нибудь предопределённой степенью успеха. Многие охотники обладают даже совершенно ошибочным пониманием того, как следует иметь дело с призраками, а кроме того, большинство охотников не способны видеть призраков, если только последние не материализуются на физическом уровне. Все эти ограничения означают, что охотники, пытающиеся вернуть мир местным призракам, чаще всего создают только множество новых проблем, с которыми приходится иметь дело Скованным.

При столкновении с Пожирателями большинство охотников просто предполагают, что им довелось повстречать эксцентричных, но в целом нормальных людей, а потому иногда даже принимают их за другие команды охотников. Тем не менее, после того как Скованные применяют у них на глазах сверхъестественные способности или выдают своё мистическое происхождение иным способом, охотники резко меняют своё отношение. Большинство охотников даже не утруждают себя выяснением подлинных целей или натуры Скованных прежде, чем броситься на них с кулаками.



Глава вторая: Создание персонажа

Используйте правила по созданию персонажа, описанные в книге **World of Darkness Rulebook**, дополнив его образ новыми характеристиками в ходе Пятого шага.

- Адаптируйте концепцию смертного персонажа к его новой жизни. Как обычно, вы можете ориентироваться на сочетание прилагательного и существительного: например, ваш Скованный может быть *адреналиновым наркоманом* или *воскресшим пророком*. Тем не менее, вы можете выбрать и более проработанную концепцию наподобие *Выжившей жертвы серийного убийцы*.

- Выберите **Архетип** своего персонажа – своего рода посмертную философию, отражающую взгляд Пожирателя на значение своей новой жизни.

- Выберите **Порог** своего персонажа – общий тип смерти, забравшей его жизнь в первый раз.

- Запишите его **Психé** – уровень связи между самим Скованным и его гайстом. В начале игры Психé составляет всего один уровень. Тем не менее, вы можете потратить три очка Преимуществ на то, чтобы повысить его до второго уровня, или сразу шесть очков, чтобы повысить его до третьего уровня.

- Распределите три очка между **Манифестациями** персонажа – мистическими способностями его гайста. Всего существует восемь Манифестаций. Семь из них описаны в этой книге. Восьмую вы сможете найти в дополнении **Book of the Dead**.

Все три очка вы распределяете по своему усмотрению. Манифестации не зависят от вашего Архетипа, Порога или другой мистической характеристики.

Кладбище — управление окружающей территорией; формирование смертоносных или запугивающих эффектов, основанных на индивидуальных особенностях локации.

Мембрана — физическое изменение своей плоти, от укрепления костных тканей и симуляции чужой внешности до превращения в свору мелких животных и даже полного развоплощения.

Проклятие — пагубное, но зачастую косвенное воздействие на жизнь жертвы.

Кукловодство — манипулирование окружающими объектами или даже телами и душами смертных.

Прорицание — телепатия, обострение чувств и проникновение в сущность вещей.

Ярость — прямое воздействие на окружающих с целью их подчинения или разрушения.

Саван — защитные навыки, позволяющие смягчить физическое, психическое или даже магическое воздействие на Пожирателя грехов.

Бездна — запретные знания мира мёртвых, ориентированные на причинение эмоциональных, телесных или духовных страданий.

- Выберите два **Ключа** – оккультных подхода к использованию Манифестаций. В начале игры герой обладает только двумя Ключами, один из которых должен быть связан с его Порогом.

Растерзанные отмечены склонностью к силам Стигматы и Страсти.

Молчаливые отличаются близостью к Тишине и Холодному ветру.

Поглощённые одарены тягой к Могильной грязи и Первозданности.

Истощённые хранят тайны Безжизненных слёз и Фантазма.

Забывтые наделены даром Промышленности и Раскалённого пламени.

Выберите один из Ключей своего Порога. Ещё один Ключ вы можете выбрать по своему усмотрению.

Всего Пожирателям грехов известно одиннадцать Ключей, влияющих на Манифестации их гайстов. Десять Ключей описаны в этой книге. Ещё один вы найдёте в руководстве **Book of the Dead**.

Ключи тесно связаны с воспоминаниями самого персонажа о своей смерти. Выбор Ключей может кое-что рассказать окружающим о его личности и биографии.

Промышленность — управление механическими устройствами и техническими приспособлениями. Большинство практиков этой способности умерли на производственной аварии.

Страсть — умение распалать страхи, желания и наклонности. Эту способность часто ассоциируют с практиками, смерть которых была сопряжена с сильными чувствами наподобие ужаса и отчаяния.

Фантазм — искусство создания всевозможных иллюзий и галлюцинаций, обычно постигнутое в результате психической травмы или физического заболевания.

Первозданность — контроль над стихией, животными или звероподобными духами, зачастую развитый после смерти от одного из этих явлений.

Стигмата — магия крови, основанная на ритуальных жертвоприношениях и истязании плоти. Большинство Скованных, применяющих этот Ключ, погибли от кровопотери или физического насилия.

Тишина — умение покидать поле восприятия других существ. Большинство приверженцев этой практики ушли из жизни незаметно для окружающих.

Холодный ветер — контроль над воздухом, ветром и остужающими эффектами обоих явлений. Привязанность к этой способности часто становится результатом смерти в холодных условиях или гибели на открытом пространстве.

Могильная грязь — взаимодействие с погребальной землёй, катакомбами и пещерами. Тягой к этой способности отличаются в первую очередь те, кто погиб вдали от цивилизации.

Безжизненные слёзы — управление влагой, водной стихией и даже биологическими компонентами крови. Некоторые способности этой категории открываются только тем, кто погиб от заполнения лёгких водой.

Раскалённое пламя — взаимодействие с пламенем, пеплом или другими продуктами горения. Многие практики этой способности умерли от ожогов или испепеления.

Стигия — взаимодействие с самой смертью, ассоциирующееся с разложением и забвением. Обращение с потенциалом Стигии часто приводит к распаду Синергии между гайстом и Скованным. Для освоения этой способности Пожиратель грехов обязан совершить путешествие в загробный мир и пожертвовать частью собственной личности, памяти или даже тела

- Вы получаете доступ к **Преимуществом** как простых смертных, так и Скованных. Как обычно, на распределение вы приобретаете семь очков, три или шесть из которых можно вложить в развитие Психе́.

- Обратите внимание, что сама Сделка с гайстом наделяет протагониста краеугольным камнем – предметом, символизирующим личность этого древнего призрака. Хотя технически краеугольный камень считается Преимуществом, вам не нужно вкладывать стартовые очки в его приобретение.


- Степень взаимопонимания между Скованным и его гайстом отражается шкалой Синергии. Чем выше Синергия, тем большее уважение гайст питает к личности протагониста – и наоборот. В начале игры вы получаете седьмой уровень **Синергии**, хотя вы можете понизить это значение до шестого или даже пятого уровня взамен на 5 или 10 очков опыта.

- Запас мистических сил персонажа называется **плазмой**. В начале игры вы получаете половину от максимального запаса плазмы (то есть, как правило, 7). Если вы приобрели Преимущество *Могильник*, оно может предоставить вам дополнительные очки плазмы (по одному за каждый пункт “Росы”). Подробнее этот момент описан в разделе, посвящённом уникальным Преимуществам Скованных.


- Скованные обладают теми же Добродетелями и Пороками, что и обычные люди.

- В зависимости от сценария, Рассказчик может предоставить вам любой запас

дополнительных очков опыта, который он считает целесообразным. В большинстве игр вы не получаете такого запаса, однако если вам достаются роли матёрых ветеранов или сработавшихся профессионалов, этот запас может равняться и 75, и 120, и даже большему количеству очков опыта.



Развитие персонажа	
Атрибут	Новый уровень x5
Навык	Новый уровень x3
Специализация	3 очка опыта
Новый Ключ	10 очков опыта
Манифестация	Новый уровень x6
Преимущество	Новый уровень x2
Психе́	Новый уровень x8
Синергия	Новый уровень x3
Воля	8 очков опыта



Новое Достоинство: Психе́

Психе́ отражает готовность Скованного принять себя как посредника между мирами живых и мёртвых. Если Синергия показывает степень взаимопонимания между протагонистом и его гайстом, то уровень Психе́ отвечает на вопрос “каких высот Скованный может добиться благодаря сотрудничеству со своим гайстом?”

После заключения Сделки со своим тёмным попутчиком почти любой Скованный возвращается к жизни с первым уровнем этой характеристики, хотя некоторые с первых же дней начинают воспринимать себя именно как *посредников* между мирами, а не людей, вынужденных заниматься проблемами мёртвых. Последняя оговорка означает, что при создании персонажа, который заключил Сделку с гайстом буквально несколько дней (или даже мгновений) назад вы вполне можете повысить его Психе до второго или третьего уровня, пожертвовав тремя или шестью очками стартовых Преимуществ.

Чем выше становится показатель этой характеристики, тем меньше родства персонаж чувствует с человеческой расой и тем лучше он понимает страсти неупокоенных мертвецов. Поначалу эта особенность психологии не имеет игромеханического отражения и изображается в игре только посредством хорошего отыгрыша. Однако начиная с шестого уровня, персонаж должен проводить хотя бы немного времени в царстве теней. Эта потребность растёт с каждым уровнем Психе́, пока на десятом уровне персонаж не обнаруживает, что комфортно он чувствует себя лишь *чередую* жизнь в обоих мирах. Такой персонаж должен проводить не меньше двух недель в месяц среди обитателей загробного мира.

Если персонаж не справляется с этой потребностью, его Психе понижается на один уровень. При этом он может потерять и любые характеристики, развитые сверх этого пониженного предела. Например, Скованный, обладающий 7 уровнем Психе и развивший Сообразительность до 7 уровня, потеряет один уровень этого Атрибута сразу после того, как его Психе понизится до 6.

Обратите внимание, что в редких случаях Психе может понизиться и от других угроз вроде атак Керберов или заклинаний Мёртвых владык.

Протагонисты интуитивно чувствуют, какие проблемы ждут их при повышении Психе до шестого и более высокого уровня, а потому добрая половина Скованных никогда не развивает Психе выше 5.

Психе́	Макс. значение характеристик	Плазма/плазма за раунд	Якоря	Время в загробном мире
1	5	14/1	нет	нет
2	5	18/2	нет	нет
3	5	22/3	нет	нет
4	5	26/4	нет	нет
5	5	30/5	нет	нет
6	6	40/7	1	день\месяц
7	7	50/10	1	3 дня\месяц
8	8	60/15	2	5 дней\месяц
9	9	75/20	2	неделя\месяц
10	10	100/25	3	2 недели\месяц

Якоря

Начиная с шестого уровня, Пожиратели грехов начинают приобретать собственные якоря – предметы, которые обладают для них огромным эмоциональным значением. Если только Рассказчик не предлагает альтернативы, якорем Скованный может сделать только один из своих мemento. Если у него недостаточно мemento для того, чтобы получить новый якорь, он просто не может повысить Психе до следующего уровня.

Опасность якорей заключается в том, что если другое оккультное существо (например, призрак, маг или Пожиратель грехов) прикоснётся к такому мemento, оно получит +2 дайса к попыткам воздействия на персонажа. Более того, прикосновение к нескольким якорям даёт общий бонус, который не ограничен типичным максимумом +5.

Потеря якоря может понизить Психе до уровня, запрашивающего от персонажа на один якорь меньше (например, потеря второго якоря на девятом уровне понижает Психе героя сразу до седьмого уровня этой характеристики).

Плазма

Плазмой (или, несколько реже, *эктоплазмой*) называется мистическая энергия, подпитывающая силы гайста. Вообще, плазма встречается в самых разных уголках загробного и иногда даже материального мира, однако из всех существ, известных самим Пожирателям грехов, только они способны накапливать, поглощать и расходовать её в своих целях.

В своей основной форме плазма невидима для всех, кроме самих Пожирателей и редких мистиков вроде ясновидцев или вампиров, умеющих читать ауры. Тем не менее, некоторые обстоятельства могут сделать её видимой или даже материальной – порой даже на несколько минут. Как правило, в таких ситуациях плазма выглядит как густой белый туман. Самые редкие церемонии и Манифестации делают её осязаемой: в таких случаях она напоминает густое желе.

Конкретные преимущества плазмы будут описаны далее в этой и следующих главах. Пока же просто учтите, что если та или иная способность требует от персонажа расхода большего объёма плазмы, чем он может вложить за раунд, он должен потратить первые несколько раундов на скопление плазмы и затем высвободить её в самый последний момент. Например, если персонаж может вложить лишь одно очко плазмы за раунд, а открытие определённой Манифестации требует сразу три очка этого запаса, персонаж должен объявить об открытии Манифестации в первом раунде, но активировать её он сможет лишь в третьем.

Накопление плазмы

Могильник: Кладбища, катакомбы, гробниц, пещеры, подвалы старинных домов и даже канализации иногда обладают внутренней связью с загробным миром, которую Скованные могут использовать для накопления плазмы. Попав в такое место, Скованному

достаточно просто глубоко вдохнуть. Могильник вознаградит его одним или несколькими очками плазмы – конкретный объём зависит от самого места.

Посмертная маска: Редкие виды мemento, известные как посмертные маски, представляют собой останки погибших гайстов. Такие маски вмещают по пять очков плазмы и восстанавливают по одному из них каждый закат.

Эктофагия: Если персонаж побеждает материализовавшегося призрака (или если персонаж сам входит в загробный мир или Сумрак и временно убивает привидение, обнуляя его запас Корпуса), он может пройти проверку Решительности + Выносливости и получить по одному очку плазмы за каждый успех. Суммарный объём такой плазмы не должен превышать максимального значения Корпуса, которым обладал призрак. Обратите внимание, что эктофагия считается преступлением против Синергии шестого уровня.

Сила Порога: Если персонаж оказывается в ситуации, тесно связанной с его Порогом, он может получить до 5 очков плазмы (хотя обычно около 1-3). Ситуация должна ставить протагониста в невыгодное положение: например, Растерзанный может нанести человеку опасную рану или сам получить серьёзную травму, а Истощённый может ухудшить состояние больного (вероятно, даже пройдя проверку Синергии). Рассказчик оценивает старания персонажа и награждает его одним или несколькими очками плазмы.

Упокоение: Если персонаж помогает неупокоенному мертвецу избавиться от последнего из своих якорей и отправиться в загадочный мир, лежащий за пределами царства теней, он восстанавливает сразу все очки плазмы, а возможно – и очко Воли (см. описание соответствующей церемонии).

Похищение плазмы

Ходят слухи, что некоторые Пожиратели грехов научились похищать плазму у других Скованных, открывая Манифестации неслыханными Ключами или проводя таинственные церемонии. Насколько правдивы подобные слухи, на данный момент неизвестно.

Синергия

Синергия представляет собой баланс между призрачной и земной жизнью протагониста. В отличие от большинства нравственных характеристик (Гармонии, Человечности и так далее), которыми обладают герои других игр Мира Тьмы, Синергия не отражает добродетельность протагониста. Она лишь показывает, насколько старательно он выполняет свои обязанности как посредник между мирами. В сущности, обладатель низкой Синергии вполне может сохранить в себе лучшие черты своей человеческой личности, в то время как обладатель высокого уровня этой характеристики может напоминать Кербероя.

Опять же, не допустите ошибка: Синергия не измеряет “послушность” протагониста с точки зрения гайста или других призраков. Она призывает героя придерживаться золотой середины, совмещая обе стороны своей жизни одновременно. Например, первое же из описанных ниже преступлений звучит как “Раскрытие Авернийских врат”, что технически может считаться положительным поступком *с точки зрения мёртвых*. Однако Скованные не мертвы. Они не должны слишком часто наведываться в царство теней. Они должны оставаться живыми людьми – даже если порой им приходится заниматься проблемами мертвецов.

Синергия

10

9

8

7

6

Преступление

Раскрытие Авернийских врат, путешествие в загробный мир (*пять дайсов*)

Использование плазмы из посмертной маски, нарушение Ветхих законов (*пять дайсов*)

Заккрытие Авернийских врат (*четыре дайса*)

Уничтожение талисмана или оков (*четыре дайса*)

Уничтожение призрака или Авернийских врат,

	эктофагия (<i>три дайса</i>)
5	Уничтожение мишуры, оживление покойного (<i>три дайса</i>)
4	Уничтожение меморабилии или посмертной маски, убийство в состоянии аффекта (<i>три дайса</i>)
3	Уничтожение краеугольного камня или чужого гайста (<i>два дайса</i>)
2	Пытки, серийные убийства (<i>два дайса</i>)
1	Попытка суицида, массовые убийства, попытка уничтожения собственного гайста (<i>два дайса</i>)

Обратите внимание, что некоторые из этих преступлений считаются грехами и в других шкалах Нравственности (наподобие Мудрости), однако даже их Скованные рассматривает через призму своего двоедушия. Например, попытка суицида считается грехом потому, что тем самым Скованный пытается расторгнуть Сделку между собой и гайстом, а совершение серийных убийств запрещено потому, что подобные злодеяния создают новых неупокоенных призраков.

Преимущества Синергии

Персонаж, обладающий восьмым или более высоким уровнем этой характеристики, получает следующие преимущества:

- +1 дайс к раскрытию Авернийских врат (хотя само действие и грозит падением Синергии)
- +1 дайс за каждый уровень выше седьмого к Социальному взаимодействию с гайстами и Кербероями
- +1 дайс за каждый уровень выше седьмого к проведению церемоний
- +1 дайс за каждый уровень выше седьмого к навигации в загробном мире.

Недостатки Синергии

На пятом и более низких уровнях Синергии персонаж страдает от следующих недостатков:

- Штраф к раскрытию Авернийских врат: (–1 при Синергии 4-5; –3 при Синергии 3 и ниже)
- -1 дайс за каждый уровень ниже шестого к Социальному взаимодействию с гайстами и Кербероями
- -1 дайс за каждый уровень ниже шестого к проведению церемоний
- -1 дайс за каждый уровень ниже шестого к навигации в загробном мире.

Новые Преимущества

Ниже описаны новые Преимущества, доступные только Скованным. Кроме того, обсудите с Рассказчиком возможность модифицировать ранее известные Преимущества, чтобы лучше адаптировать их в жизни Скованных. Например, персонаж вполне может приобрести Наставника в виде древнего призрака или Контакты в виде всей Сумеречной сети.

Церемонии (•+)

Хотя это Преимущество и упоминается во **Второй главе**, подробнее оно будет описано в конце следующей. С игромеханической точки зрения церемонии представляют собой колдовские силы, не попадающие под категории Манифестаций или Ключей.

Изучение церемонии через Сумеречную сеть или работу с наставником требует вложения двух очков за уровень. Создание церемонии с нуля повышает эту стоимость до трёх очков.

Могильник (от • до •••••; особенности)

Эффект: Могильник представляет собой место, наделённое тесной связью с загробным миром. Это может быть кладбище, старые катакомбы или сырой подвал, в котором годами убивали людей – фактически что угодно, что тематически вызывает ассоциации с миром мёртвых.

Могильники – или сеноты, как вслед за жрецами майя их называют некоторые Скованные – представляют особую ценность для Пожирателей грехов, поскольку в них скапливается плазма. Кроме того, загробная атмосфера Могильника часто помогает Скованным проводить мистические церемонии или даже переходить в мир теней.

Каждый Могильник обладает тремя отдельными показателями: Изменчивостью, Практичностью и Росой. Фактически каждый из этих показателей представляет собой полноценное Преимущество, хотя все они измеряют ценность одного и того же Могильника.

Изменчивость отражает связь этого места с загробным миром: каждый уровень этой характеристики добавляет +1 дайс к церемониям, которые Скованные проводят в Могильнике, и ещё +1 дайс к попыткам проникнуть из него в мир теней или, напротив, выйти из него в свой Могильник.

Практичность показывает, насколько полезны *обычные* (не сверхъестественные) качества Могильника. Это Преимущество носит довольно абстрактный характер и во многом зависит от мнения Рассказчика. В целом считайте, что первым уровнем Практичности обладают лишь маленькие комнатухи, двумя-тремя – склепы, а четвёртым и пятым – музеи или особняки.

В качестве отдельного бонуса пятый уровень Практичности наделяет героев +2 дайсами к поиску информации о загробном мире, поскольку такие крупные Могильники часто оказываются усыпаны артефактами, книгами или другими источниками информации о мире призраков.

Наконец, Росой носители гайстов метафорически называют плазму. Каждую ночь Могильник накапливает по одному очку этой энергии. Для того чтобы получить её, Скованному достаточно просто сделать глубокий вдох. Всего Могильник может накопить столько очков плазмы, сколько уровней персонаж вложил в показатель Росы.

Особенности: Многие Скованные приобретают это Преимущество вскладчину, возводя или улучшая общий Могильник.

Мементо (•+)

Мементо представляют собой бесценные артефакты, обладающие для призраков, гайстов или самих Пожирателей огромное эмоциональное значение. Всего существует шесть видов мементо, обладающих разными преимуществами (но порой и недостатками).

Один из них Пожиратель грехов получает бесплатно: это *краеугольный камень*, который даёт ему гайст в знак подтверждения Сделки. Остальные протагонист может либо найти в разгар хроники, либо приобрести за очки опыта.

- **Талисман:** небольшая вещица, хранящая эмоциональные воспоминания о событиях, связанных с загробным миром

- **Мишура:** скульптура, книги стихов или другие предметы искусства, посвящённые смерти самого Скованного

- **Оковы:** якорь с запертым внутри призраком

- **Посмертная маска:** останки погибшего гайста, обычно в виде его лица

- **Меморабилия:** особенно сильный вариант талисмана.

Игромеханические преимущества этих реликвий подробно описаны в конце **Третьей главы**.

Пороги и Архетипы

Ниже описаны Архетипы, к которым принадлежат Скованные и их гайсты, и пять ключевых Порогов, которые персонажи могли пересечь на пути к своей смерти.

Многоликая смерть

Многие виды смертей подходят под описание сразу нескольких Порогов. В этом случае главную роль в определении Порога начинает играть отношение самого Скованного к своей гибели. Человек, доставший сотовый телефон во время грозы и погибший от удара молнии, может видеть виновника своей гибели в самой Природе – а может считать, что у него были все шансы выжить и что в его смерти виноват слепой случай. Такой же выбор ждёт Скованного, который поскользнулся на банановой кожуре и упал в реку. В зависимости от своего отношения такие Пожиратели могут стать как Поглощёнными, так и Забытыми.

Двое самоубийц, вскрывших вены из-за неразделённой любви, тоже могут вернуться к жизни с разными представлениями о своём уходе. Один сохраняет воспоминания о физической боли и привлекает внимание гайста крови, охотящегося за телами Растерзанных. Другой всецело сосредотачивается на ужасе экзистенциального краха и призывает к себе гайста скорби и одиночества, покровительствующего Молчаливым.



Растерзанные: Насильственная смерть

*Кровоточащие, Жертвы насилия, отмеченные Убийствами и Конфликтом, избранники
Рыжего всадника*

Одного смерть застигла мгновенно. Другой знал о неизбежной кончине задолго до того, как расстался с жизнью. Для одного это была пуля. Для другого нож. Для третьего – газовая камера, или петля, или бесконечная череда ударов в живот.

Один Растерзанный знал, что рискует жизнью, поскольку война была его ремеслом. Другой просто шёл в магазин за продуктами, когда члены двух наркокартелей открыли пальбу прямо посреди улицы.

Большинство Растерзанных жили в плохих районах города или в странах третьего мира, где смерть от пули, ножа или даже мины считается едва ли не *типичной*. Другие были богаты, и именно из-за денег расстались с жизнью. Для одного это был яд в тарелке с любимым блюдом, для другого – нож заказного убийцы.

Парадоксальным образом, насильственная смерть заставляет многих Растерзанных ополчиться на окружающих и начать видеть врага в каждом встречном. С другой стороны, встречаются те, кто считает, что с них хватило насилия в “прежней” жизни. Такие Растерзанные могут отложить оружие в сторону и пытаться решать любые конфликты мирным путём – пока ситуация не потребует отчаянных мер.

Во сне Растерзанные видят, как кто-то преследует их с оружием в руках. Иногда они видят собственную смерть по несколько раз за ночь. В других случаях им удаётся выжить, однако шаги преследователей всё равно продолжают звучать за спиной. Так или иначе, когда Растерзанный просыпается, он *уже* воспринимает мир как враждебную среду, в которой его поджидают бесчисленные враги.

Создание персонажа: В дополнение к Физическим Навыкам и Атрибутам многие из этих Скованных развивают и Социальные характеристики, помогающие им расследовать преступления или уговаривать врагов сложить оружие, пока не стало слишком поздно.

Гайсты: Растерзанные привлекают внимание только самых мстительных и агрессивных гайстов, один только вид которых может шокировать даже других Пожирателей.

Подросток, убитый в бандитской перестрелке, притягивает внимание гайста, который выглядит как измученный пытками человек в вечно кровоточащем свитере.

Проститутка, заколотая насильником, находит загробную спутницу в виде женщины с содранной кожей и проволокой вместо волос.

Солдат, убитый на Ближнем Востоке, возвращается к жизни с гайстом, который кричит сотней невинных голосов на всех диалектах арабского языка.

Мужчина, отравленный собственной женой, приходит в себя со спутником в виде женщины с сотней стеклянных осколков, впивающихся в лицо.

Единственный человек, переживший теракт, выбирается из-под обломков с гайстом в виде тяжелораненого мальчишки.

Загробный вид: Скованные и другие оккультные существа, способные видеть призраков, время от времени замечают, как по лицу Растерзанного начинает струиться кровь. А затем наступает короткий миг, когда все его раны проступают во всей своей ужасающей чёткости. Видно их даже сквозь одежду, и появляются они безо всякого предупреждения – что нередко шокирует неподготовленного наблюдателя.

Ключи: Стигмата или Страсть



Стереотипы

Молчаливые: Что? Ты хочешь поесть? Ты вернулся из мёртвых, и всё, что ты хочешь, – это поесть?

Истощённые: Да не прячься. Твоё тело не входит даже в десятку самых отвратительных вещей, которые я видел.

Поглощённые: Я понял, понял. Просто мне кажется, что смерть не становится лучше от того, что никто не хотел тебя убивать.

Забывшие: Повторяю последний раз. Мы идём туда, и точка. Мне плевать, что интуиция предупреждает тебя этого не делать. У нас есть работа.

Вампиры: Вся ваша жизнь состоит из насилия. Знали бы вы, сколько зла причиняете душам собственных жертв. Боюсь, у меня нет выбора.

Оборотни: Поверь, меня лучше не есть. Слышал о несварении?

Маги: Если бы я тогда в тебя выстрелил, никакие чары не вернули бы тебя к жизни. Подумай об этом.

Смертные: Просто иди за мной. Иди за мной и не гляди по сторонам. Да, и заткнись.



Молчаливые: Смерть от депривации

*Голодные, Жертвы пренебрежения, отмеченные Голодом и Нуждой, избранники
Чёрного всадника*

Она умерла от голода на ступенях ресторана, а её тело бросили в мусорку, чтобы никто не начал расследование.

Он умер от жажды в следственном изоляторе, куда его кинули на три дня, чтобы “развязать ему язык”.

Он умер от недостатка воздуха, когда бандиты засунули кляп ему в глотку, не обращая внимания на его насморк.

Незадолго до своей смерти каждая жертва, погибшая от депривации, начала испытывать странное расслабление. Мозг попросту перестал отдавать в тело сигналы о борьбе, позволив ей принять то, что последует дальше. Когда Молчаливые возвращаются к жизни, подобная флегматичность остаётся с ними до конца дней.

Некоторые Молчаливые и вовсе умерли от нехватки таких неопределимых понятий, как любовь, забота или душевное тепло. Среди таких Скованных встречаются даже те, кто ушёл из жизни по доброй воле – например, совершив самоубийство или перестав принимать пищу. Они привыкли к безмолвию и одиночеству ещё в своей земной жизни. Даже вернувшись назад, большинство из них не торопятся заводить друзей среди смертных. Их вполне устраивает компания гайстов, призраков и даже собственных мыслей.

Стоит заметить, что название их Порога носит отнюдь не метафорический характер. Молчаливые говорят лишь тогда, когда им есть что сказать. Некоторые даже ограничиваются лёгкими жестами или выразительными взглядами, стараясь разлеплять губы как можно реже.

Во сне Молчаливые постоянно оказываются в лабиринте, усеянном крохотными закутками, в которых они видят своих погибших друзей или мёртвых врагов.

Создание персонажа: Молчаливые принадлежат ко всем социальным слоям, а потому выделить у них хоть сколько-нибудь типичные характеристики было бы почти невозможно. Тем не менее, многие из них стараются развивать Защитные Атрибуты (Выносливость, Самообладание и Решительность) и Ментальные Навыки.

Гайсты: Девушка, умершая от голода в городе, куда она переехала в поисках лучшей жизни, находит покровительство гайста, как будто бы сделанного из битого стекла.

Гайст наркомана копирует его внешность, однако выглядит старше, а вместо зубов у него – десятки ржавых игл.

Скованный, умерший от анорексии, заключается Сделку со своей полной противоположностью: гигантской прямоходящей свиньёй, разжиревшей от обилия пищи, объёдки которой свисают у неё из рта.

Загробный вид: Скованные и другие оккультные существа, способные видеть призраков, время от времени замечают, как щёки Молчаливого начинают впадать, под глазами появляются мешки, а вокруг из ниоткуда появляются мухи и прочие насекомые.

Ключи: Тишина или Холодный ветер



Стереотипы

Растерзанные: Можешь бороться сколько угодно. Ты всё равно ничего не изменишь.

Поглощённые: Иногда нужно уметь сдаваться. Возможно, никакого смысла в твоей смерти не было. Тебе не приходило в голову, что вся жизнь может быть совершенно бессмысленным и абсурдным явлением?

Истощённые: Да. Наверное, ты действительно понимаешь.

Забытые: Ладно, может, у жизни и есть какой-то смысл. Не торопись отчаиваться.

Вампиры: Боже... Выглядят-то они как нормальные люди!

Оборотни: Я понимаю. Вас постоянно терзает голод, который вы просто не можете утолить.

Маги: Есть вещи, которые нельзя изменить. Даже с помощью колдовства.

Смертные: У вас есть всё. Почему вы нисколько этим не дорожите?



Поглощённые: Смерть от природных явлений

*Утопленники, Обглоданные, Жертвы стихий, отмеченные Когтем, Волной и Землёй,
избранники Бледного всадника*

Нет ничего естественнее смерти. Было бы странно ожидать, что кто-то будет жить вечно. Жаль, что порой жизнь заканчивается быстрее, чем мы рассчитывали – но когда законы природы заставляют наше сердце остановиться, это не означает, что природа желает нам зла. Всё нормально. Если вы умерли, значит, всё идёт своим чередом.

Такова философия Поглощённых: Скованных, умерших от природных явлений. Один из них отдыхал на пляже, не зная о надвигающемся цунами. Другой работал в зоомагазине и как-то утром решил погладить змею, забыв, что неядовитые рептилии живут в другом террариуме.

Один попробовал покорить гору как раз тогда, когда с неё начала сходить лавина. Другой напился в стельку и уснул в переулке за баром, не зная, что местная стая бродячих собак настолько изголодалась, что готова растерзать даже человека.

Один нашёл смерть вдали от дома, поставив палатку на гигантском муравейнике. Другой распрощался с жизнью в собственной огороде, куда по чистой случайности забралась чёрная вдова.

Один был тореро – и удар, нанесённый бычьим копытом ему в живот, видели сотни зрителей. Смерть другого не увидел никто, потому что он оказался прямо у основания извергающегося вулкана.

По неизвестным причинам (точнее, причинам, которые кажутся неочевидными всем, *кроме* самих Поглощённых), эти Скованные считают свою смерть важной частью какого-то грандиозного природного цикла. Им кажется, что природа имеет свои планы на судьбу этого мира и что любое явление – особенно такое значимое, как смерть человека, – служит частью какой-то великой схемы. В сущности, большинство Поглощённых не держат ни малейшего зла на своих убийц, будь это волки, осы, медведи или местный ротвейлер, который до сих пор живёт на соседнем участке. Природа *захотела*, чтобы они умерли. В этом должен быть какой-то смысл.

В своих снах Поглощённые убегают от волн, лавин, волчьих стай или роёв ядовитых насекомых. Даже сквозь сон они чувствуют, что с каждой ночью куда-то движутся. Они к чему-то приближаются. И настанет ночь, когда они увидят, куда их гонит природа.

Создание персонажа: После своего воскрешения Поглощённые часто сосредотачиваются на развитии Сообразительности, Самообладания и всех трёх Физических Атрибутов. Из Навыков они отдают особое предпочтение Науке, Атлетике, Рукопашному бою и Эмпатии.

Гайсты: Загробные духи, которых носят в себе Поглощённые, часто напоминают элементариев. Мужчину, которого по дороге домой растерзал неизвестный хищник, сопровождает химера из нескольких плотоядных животных. Альпиниста, застигнутого лавиной, берёт под свою опеку гайст, выглядящий как непрерывная череда падающих камней. Девушка, съеденная зверями в походном лагере, отныне странствует с гайстом в виде полуобглоданного скелета.

Загробный вид: Время от времени другие Скованные и ясновидцы замечают кости, выпирающие у Съеденных из-под кожи, или целые лоскуты из мяса и жира, свисающие из кровоточащей раны, или хотя бы шрамы, свидетельствующие о травмах, несовместимых с жизнью.

Ключи: Первозданность или Могильная грязь



Стереотипы

Растерзанные: Насилие всегда оставалось частью великого Плана. Борьаться с ним значит бороться с самой Природой.

Молчаливые: Вы всё правильно поняли. Мир такой, какой есть. Но почему вам не любопытно узнать, что находится в центре всего мироздания?

Истощённые: Нет! Научитесь уважать План. Вы не можете перебороть Природу.

Забытые: Да, смерть всегда неожиданна. Но в ней есть смысл. Он просто должен быть.

Вампиры: Друг, твоя жизнь и вполнину не так противоестественна, как ты думаешь.

Оборотни: Ну и что ты сделаешь? Съешь меня второй раз?

Маги: Это называется “сжульничать”.

Смертные: Вам это не понравится, но у природы есть на вас планы.



Истощённые: Смерть от заражения

*Заражённые, Жертвы чумы, отмеченные Ядом, Вирусом и Бактериями, избранники
Белого всадника*

По дороге домой из командировки мужчина снимает проститутку. Наутро он находит послание “Поздравляю, у тебя ВИЧ”, написанное помадой на зеркале в ванной.

Работник Красного креста ложится с температурой и признаками Эболы. Несмотря на длительную болезнь, в конечном счёте анализы показывают, что его организм справился с “неизлечимым вирусом” самостоятельно.

Полузабытая кинозвезда предлагает репортёрам заснять последние месяцы её жизни, чтобы весь мир увидел, как она борется с раком. Окружающие теряют к ней интерес вскоре после того, как рак непостижимым образом отступает.

Безумец выходит на рельсы и разговаривает с невидимым собеседником до тех пор, пока поезд не обрывает его на полуслове.

Другой сумасшедший впадает в ступор и попросту забывает о пище.

Любой Истощённый знает, что он проиграл в величайшей борьбе всех времён: борьбе человека за собственное здоровье. Когда гайст возвращает его в мир плоти, он понимает, что у него остаётся одна-единственная задача: никогда не дать этому повториться.

Во сне Истощённый стоит перед всеми, кого он когда-либо знал и любил. Один за другим эти люди бегут в пустоту за его спиной и проходят сквозь его тело, после чего срываются в бездну. Он знает, что может спасти только нескольких. Кого он выберет? И что вообще означает это испытание?

Создание персонажа: Болезнь знакома любому смертному, а потому характеристики Истощённых разнятся от одного персонажа к другому. С другой стороны, после оживления Истощённые часто сосредотачиваются на развитии Сообразительности, Манипулирования, Ловкости, Самообладании, а иногда и Внуительности. Все эти Атрибуты помогают Скованному поскорее найти лекарство от очередной болезни или хотя бы связаться с людьми, которые могут помочь ему с исцелением от ранений и вирусов.

На удивление много Скованных, пересёкших этот Порог, обладают Известностью. Люди боятся смерти от заболеваний и любят истории о чудесном выздоровлении. Если о спасении персонажа от рака или другого неизлечимого заболевания написали в газетах, скорее всего, его будут узнавать прямо на улицах.

Гайсты: Силуэт, целиком состоящий из малярийных комаров. Живая опухоль с едва заметными глазками, щупальцами и ртом. Гигантская чумная крыса. Безглазая медсестра со скальпелями вместо пальцев. Химера из раздувшихся звериных трупов.

Загробный вид: Скованные и другие ясновидцы порой способны увидеть симптомы заболевания, распространяющегося по телу Истощённого в многократно ускоренном виде.

Ключи: Фантазм или Безжизненные слёзы



Стереотипы

Растерзанные: Туберкулёз нельзя забить до смерти кулаками. Я это так, к слову.

Молчаливые: Да не сиди ты тут сложа руки. Сделай что-нибудь. Борись!

Поглощённые: Да, я хорошо понимаю, что с тобой произошло. Но зачем поклоняться собственному убийце?

Забытые: Дашь мне знать, если ты когда-нибудь узнаешь, в чём смысл твоей кончины?

Вампиры: Я имел дело с заразой похуже тебя.

Оборотни: Я видел, что происходит после того, как человека кусает волк. Конечно, можно рассказывать мифы о грандиозном предназначении вашей расы, но... ты же понимаешь, что на самом деле всё это просто инфекция?

Маги: Если ты правда такой всемогущий, иди и излечи их. Излечи их всех. Покажи, на что способен!

Смертные: Не привязывайся ко мне. Seriously. Не надо. Я заражен.



Забытые: Смерть от невезения

Поражённые, Жертвы случайностей, отмеченные Слепой судьбой, избранники Серого всадника

Вор отнимает сумку у пожилой леди, и она кричит ему вслед: “Чтоб ты сдох!” Вор делает несколько шагов и падает наземь с инфарктом. В себя он приходит только в карете скорой помощи. Кто-то сидит напротив него, ожидая, пока он проснётся.

Ночью машина сбивает пожарный гидрант. Он подлетает и падает по широкой дуге на единственного человека, вышедшего на улицу в этот поздний час.

Парень с девушкой решает провести свидание на крыше. Неожиданный порыв штормового ветра сбрасывает обоих вниз. Парень гибнет на месте. Девушка поднимается на ноги всего с несколькими синяками.

Террористы взрывают дом. Человек, стоящий в нескольких кварталах от взрыва, получает удар единственным кирпичом, отлетевшим на такое расстояние от эпицентра.

Фермер выходит покурить перед трактором, в то время как его пёс запрыгивает в кабину и задевает лапой рычаг.

Мужчина выходит во двор и получает удар куском льда, свалившегося из туалета самолёта.

Отдыхающий выбирается из бассейна и присоединяется к друзьям в караоке-баре. Когда он берётся за микрофон, с его пальцев всё ещё капает вода. Одна капля попадает на оголённый провод.

Светофор даёт сбой и показывает зелёный свет вместо красного.

Земледелец выкапывает последнюю неразорвавшуюся бомбу Второй мировой.

Арахнофоб замечает паука в салоне автомобиля и в панике выезжает навстречу автобусу.

Хотя технически смерть Забытых не отличается от кончины других Пожирателей, у них были все шансы уцелеть – и погибли они по вине нелепой случайности. После своего воскрешения многие из них приходят к убеждению, что жизнь, как и смерть, совершенно абсурдна. В ней нет никакого смысла. Всё происходит случайно и хаотично, а потому было бы глупо планировать что-либо наперёд. Некоторые бросаются в другую крайность, начиная утверждать, что всё предопределено и никто не может изменить предначертанное.

Во сне эти Скованные видят себя за столом, за которым собрались игроки. Они могут играть в рулетку, кости, карты и что угодно ещё – однако один элемент никогда не меняется. Напротив них сидит странный человек в сером. Его лица не видно из-за капюшона, однако каждый бросок костей или каждый поворот барабана показывает ему, что произойдёт дальше. И внимательнее всего человек в сером следит за тем, что выпадет у Забытого.

Примечательно, что несколько лет назад американская Скованная по имени Эверил Дрейк опубликовала в Сети свои размышления о существовании пятого Всадника Апокалипсиса: Серого всадника, Носителя ружья и Бросателя костей. Всего через несколько недель в её блог заявили десятки других Забытых, каждый из которых утверждал, что он видел Серого всадника в своих видениях – возможно, даже за долгие десятилетия до поста Эверил. Правду ли говорят эти Скованные? И если да, то кем может быть этот Пятый всадник?

Создание персонажа: Из всех Пожирателей грехов Забытые – единственные, про кого практически невозможно говорить в обобщённом ключе. Безусловно, некоторые из них начинают развивать после смерти Сообразительность, Решительность и/или Самообладание, однако в целом нечто подобное можно сказать и про большинство других Скованных. Забытым может оказаться любой.

Гайсты: Забытые привлекают внимание странных и даже немного безумных гайстов. Женщина, обмотанная колючей проволокой и всегда поющая вместо того, чтобы

говорить. Мужчина без глаз с эластичным ртом, который так и норовит попробовать на вкус всё, что встречается ему на пути. Живая лава. Огромный брелок с ключами, висящими на невидимых нитях. Многоголовый зверь.

Загробный вид: Скованные и ясновидцы иногда начинают замечать раны Забытого в виде быстро сменяющегося коллажа. Вот перед ними лицо обычного человека – а вот на нём проступает кровоточащая рана. Ещё секунда – и рана исчезает, а на её месте появляется синяк.

Ключи: Промышленность или Раскалённое пламя



Стереотипы

Растерзанные: Борись. Не сдавайся. Если сдашься, мир о тебе забудет.

Молчаливые: Как ты вообще можешь быть так спокоен?

Поглощённые: Зачем искать смысл в картине мироздания, если это не помогает решить насущные проблемы?

Истощённые: Вы бежите вперёд сломя голову, хотя даже не видите куда.

Вампиры: А я-то думал, это мне не повезло.

Оборотни: Вот уж от кого отвернулась фортуна. Не подходи ко мне.

Маги: Дорогая, не наколдуешь мне удачу?

Смертные: Не рискуй. Эта игра ведётся нечестно.



Архетипы

Хотя многие Скованные считают гайстов всего лишь необычайно могущественными призраками, истина заключается в том, что во избежание окончательного развоплощения каждый из них привязал свою сущность к архетипичному образу бога смерти. Хотя технически гайсты и не относятся к сверхъестественной расе *духов*, у них хватает точек пересечения с этими “воплощениями архетипов”.

Каждый гайст играет в мире людей совершенно конкретную архетипичную роль, во многом заменяя настоящую личность исполнением метафизических законов. Хотя Скованный и не обязан потворствовать архетипичной миссии своего гайста, следование его образу наделяет его особыми преимуществами, которые будут перечислены ниже. Кроме того, гайст никогда не заключит Сделку с носителем, личность которого полностью *противоречит* его Архетипу. Таким образом, когда Скованные говорят об Архетипах, они подразумевают не только метафизические образы своих гайстов, но и своего рода “посмертные философии”, которым следует они сами.

Преимущества Архетипов

Если действия персонажа в определённой сцене отражают его Архетип и Порок (обязательно вместе), он получает по очку Воли и плазмы. Если действия соответствуют Архетипу и Добродетели, он восстанавливает сразу все очки Воли и плазмы, но только один раз за игровую встречу.

Кроме того, если персонаж открывает Манифестацию в целях, соответствующих его Архетипу, он не должен оплачивать стоимость Манифестации в очках плазмы. К сожалению, этот бонус доступен всего один раз за историю. Более того, персонаж привлекает к себе внимание загробного мира, а потому ближайший провал в сцене, в которой он прибегает к этому преимуществу, оборачивается *полным* провалом.



Заступник

В этом ожерелье заперта душа женщины. Отдай его мне – или я заберу его сам.

Заступники помогают призракам завершать земные дела или даже спасают их от других, более агрессивных Скованных. Многих Заступников преследует “синдром выжившего”, заключающийся в иррациональном чувстве вины перед существами, которые не получили шанса на воскрешение – в отличие от Скованных. Другие Заступники просто считают оказание помощи правильным и достойным деянием. Наконец, некоторые рассчитывают добиться от призраков благодарности – в той или иной форме.

Примеры следования Добродетели:

- *Вера*: Заступник помогает призраку упокоиться, веря, что того ожидает рай.
- *Стойкость*: Скованный продолжает помогать мертвецу вопреки обстоятельствам.
- *Справедливость*: Скованный помогает лишь тем, кто этого заслуживает.

Примеры утления Порока:

- *Жадность*: Заступник помогает лишь тем призракам, которые готовы за это платить.
- *Гордыня*: Персонаж заставляет призрака служить ему взамен на обещание помощи.
- *Гнев*: Пожиратель грехов уничтожает все якоря призрака, попросту отсекая его от земной реальности.

Пример архетипичной Манифестации: Скованный открывает Ключом *Раскалённого пламени* Манифестацию *Ярости* и предлагает мёртвому полицейскому посмотреть, как его убийца будет молить о пощаде, окутанный языками пламени.

Гробокопатель

Люди не дорожат тем, что имеют. Только я знаю цену тому, чем они обладают.

Гробокопатели вернулись к жизни только затем, чтобы прожить остаток дней в достатке и радости. Их не интересуют космологические вопросы о роли Скованных в этом мире. Они просто хотят набить себе карманы, купить пару роскошных автомобилей и позволить себе пожить так, как они не могли раньше. Многие из них работают экзорцистами, а некоторые даже сами вселяют призраков в “проклятые дома”, а затем предлагают людям избавиться от зловредных духов.

Примеры следования Добродетели:

- *Человеколюбие*: Скованный скапливает богатства затем, чтобы использовать их для помощи страждущим – как среди мёртвых, так и среди живых.
- *Справедливость*: Персонаж крадёт богатства у тех, кто их не заслуживает.
- *Воздержанность*: Пожиратель грехов берёт у окружающих только то, что ему абсолютно необходимо (например, пищу и тёплую одежду)

Примеры утоления Порока:

- *Зависть*: Персонаж беспокоится только о том, чтобы его богатства превосходили богатства его конкурентов.
- *Гордыня*: Скованный намеренно демонстрирует окружающим, насколько он состоятельнее любого человека в этом городе.
- *Лень*: Персонаж делает всё, чтобы избавляться от призраков малой кровью.

Пример архетипичной Манифестации: Персонаж открывает Манифестацию *Промышленности* и заставляет автомобиль богатого человека двигаться самостоятельно. Затем он обращается к жертве и предлагает ей избавиться машину от “призрака прежнего водителя”.

Гедонист

Я знаю, что меня ждёт в конце.

Поэтому я буду наслаждаться каждой оставшейся мне минутой.

Гедониста волнует только одно: насколько интересна его жизнь. Вот он отправляется в бар с лучшим другом, а вот уже обсуждает детали предстоящего путешествия. Ночью он занимается сексом, а днём – бейс-джампингом. Гедонист слишком хорошо знает, как выглядит жизнь после смерти, а потому делает всё, чтобы прожить идеальную жизнь *до* смерти.

Многие Гедонисты стараются раскрыть глаза на радости жизни и окружающим – а поскольку не все готовы принять их философию, иногда они даже устраивают другим людям чрезвычайные происшествия в надежде “пробудить их к действию”. По зловещей иронии, иногда такие мероприятия оканчиваются превращением жертвы в нового Скованного.

Примеры следования Добродетели:

- *Стойкость*: Гедонист испытывает пределы своей выносливости, позволяя адреналину и боли напоминать ему, что он всё ещё жив.
- *Благоразумие*: Пожиратель грехов планирует увеселительное мероприятие в мельчайших деталях.
- *Воздержанность*: Персонаж следит за тем, чтобы никогда не заниматься одним и тем же.

Примеры утоления Порока:

- *Лень*: Скованный интересуется только самыми простыми развлечениями.
- *Гордыня*: Персонаж делает всё, чтобы оказаться в центре внимания.
- *Гнев*: Гедонист выбивает дурь из тех, кто ещё не понял, что смысл жизни – в самой жизни.

Пример архетипичной Манифестации: Пожиратель грехов обращается к Ключу *Страсти* и открывает им Манифестацию *Кладбище*, чтобы превратить скучный день в офисе в праздник иррациональных страстей.

Привратник

Тебе нельзя здесь находиться. Поэтому я пришёл за тобой.

У каждого есть право на свою жизнь, однако это не столько привилегия, сколько *ограничение*. Каждый должен жить в своём мире. Призраки не должны вмешиваться в дела смертных, однако и им не должны мешать некроманты и экзорцисты. Многие Привратники видят смысл своего посмертного существования в том, чтобы не давать жителям одного мира расхищать сокровища другого. Другие просто следят за тем, чтобы призраки покидали земную реальность сразу после того, как справятся с незавершёнными делами, а загробные путешественники не заходили слишком глубоко в царство теней.

Примеры следования Добродетели:

- *Вера*: Привратник не позволяет призракам возвращаться на землю, поскольку только в загробном мире их ждёт воздаяние, которого они заслужили.
- *Стойкость*: Пожиратель грехов продолжает следить за неприкосновенностью границ между мирами даже тогда, когда призраки предлагают ему величайшие богатства взамен на право посетить землю.
- *Благоразумие*: Скованный знает, что не может остановить каждого медиума и призрака, а потому охотится только на тех, кто наносит балансу между мирами наибольший вред.

Примеры утления Порока:

- *Зависть*: Скованный не даёт людям общаться с призраками, потому что они нашли своих родных среди мёртвых, а он - нет.
- *Похоть*: Персонаж позволяет одному-двум некромантам нарушить границы взамен на определённую благодарность.
- *Жадность*: Привратник изгоняет обратно в мир мёртвых тех призраков, которым больше всего нужно оказаться на земле. Тем самым он разжигает их аппетит, а затем спрашивает, что они готовы отдать взамен на визит в мир плоти.

Пример архетипичной Манифестации: Скованный открывает Манифестацию *Ярости* Ключом *Безжизненных слёз* и наполняет лёгкие медиума водой прежде, чем тот успеет скомандовать призракам напасть на школу.

Плакальщик

Прежде чем строить что-нибудь новое, узнай, что стояло на этом фундаменте раньше

Другие Скованные ошибаются, называя призраков отголосками былых личностей. Нет, призраки представляют собой новую ступень человеческого бытия. Они прожили дольше, чем большинство людей – а даже если и нет, они пересекли черту, за которую не ступала нога человека.

Большинство Плакальщиков считают смерть всего лишь началом новой жизни. Другие, менее решительные, изучают загробный мир просто потому, что они не нашли в себе сил вернуться к нормальной жизни. Так или иначе, все Плакальщики ценят смерть куда больше жизни. В каком-то смысле они даже жаждут возможности окончательно переступить тот Порог, который однажды они уже пересекали.

В самых страшных случаях Плакальщики заходят так далеко, что начинают “даровать” благословение смерти тем, кого они ценят. Жизнь полна страданий – так почему бы не спасти от них своих близких или друзей?

Примеры следования Добродетели:

- *Надежда*: Скованный помогает призрака принять смерть со всеми её недостатками – и, конечно, достоинствами.
- *Стойкость*: Плакальщик продолжает ценить дар смерти даже после того, как судьба демонстрирует ему худшие стороны смерти (тяжелую болезнь, гибель в аварии, предсмертные муки, суицид и так далее).
- *Воздержанность*: Персонаж отказывается от наслаждений плоти, утверждая, что истинные радости ждут его за могильной чертой.

Примеры утоления Порока:

- *Зависть*: Персонаж отнимает у мёртвых блага, которыми их наделила смерть.
- *Чревоугодие*: Хотя и без злого умысла, Скованный всё же наслаждается посмертными благами за счёт тех призраков, которым они и предназначались.
- *Лень*: Персонаж оказывает пустяковую помощь призраку вместо того, чтобы оказать настоящую поддержку живому другу.

Пример архетипичной Манифестации: Узнав, что его знакомый боится смерти, поскольку считает свою жизнь идеальной, персонаж накладывает на него Проклятие.

Некромант

Этот Керберой следит за соблюдением Ветхих законов не потому, что так надо, а потому что это делает его самой важной шишкой во всём доминионе.

Думаю, надо сыграть на его гордыне.

Мёртвые продолжают не просто жить после смерти - они продолжают учиться. В глазах Некромантов, нет ничего хуже, чем дать старому, опытному и матёрому призраку обрести покой прежде, чем он успеет рассказать обо всём, что знает. В своём сонме Некромант чаще всего занимается выяснением Ветхих законов, поиском уязвимых точек у Кербероев и прочими вариантами “загробной разведки”. Хотя знания Некромантов ценятся на вес золота, представители этого Архетипа часто считаются в коллективе Скованных потенциальными злодеями.

Дело в том, что ради обретения загробных знаний многие Некроманты заходят слишком далеко. Они расспрашивают призраков о загробном мире вместо того, чтобы помочь им как можно скорее избавиться от якорей, или выпытывают оккультные знания у мирных обитателей царства мёртвых, или даже намеренно убивают людей, чтобы затем предложить им право на упокоение взамен на свежеприобретённые знания.

Примеры следования Добродетели:

- *Человеколюбие:* Персонаж разгадывает загадки мёртвых, чтобы ответить на вопросы живых.
- *Вера:* Некромант ищет за могильной чертой ответ на вопрос о смысле человеческой жизни.
- *Благоразумие:* Пожиратель грехов отказывается от накопления материальных богатств, зная, что лучше потратить время на изучение тайн загробного мира.

Примеры утоления Порока:

- *Зависть:* Персонаж расспрашивает призраков, как ему победить своих конкурентов.
- *Жадность:* Скованный изучает загадки мёртвых лишь для того, чтобы накопить материальные блага.
- *Гнев:* Некромант выбирает из своих жертв ответы вместо того, чтобы заключать с ними сделки.

Пример архетипичной Манифестации: Некромант открывает Манифестацию *Кладбище Ключом Стигматы*, привязывая призрака к своему дому до тех пор, пока тот не расскажет ему всё, что знает.

Паломник

Не беспокойся из-за пожара. Материальные ценности только задерживали тебя в этом мире. Поверь, без них тебе будет легче.

Паломники помогают живым людям избавляться от ещё формирующихся якорей. Один Паломник проведёт ночь с вдовой, чтобы помочь ей забыть о муже. Другой разобьёт дорогую машину, помешав её владельцу привязаться к ней на долгие годы. Большинство Паломников стараются и сами избавляться от потенциальных якорей, делая своим девизом известное выражение “Врач, исцели себя сам!”

Многие Паломники занимаются религиозными исканиями и порой даже собирают вокруг себя своеобразные культы учеников, объясняя им, что их ждёт по ту сторону могильной черты и как избежать загробных страданий.

Примеры следования Добродетели:

- *Вера*: Паломник следит за тем, как прижизненные поступки человека приводят к его мучениям в мире теней.
- *Надежда*: Персонаж учит друг людей никогда не сдаваться, поскольку даже в худшем случае он или другие Паломники смогут помочь им решить земные дела после смерти.
- *Справедливость*: Скованный помогает избавляться от якорей только тем, кто достоин упокоения.

Примеры утоления Порока:

- *Гнев*: Персонаж ломает предметы, которые могут стать для жертвы якорем.
- *Жадность*: Паломник крадёт дорогостоящее имущество, мешая жертве слишком к нему привязаться.
- *Гордыня*: Пожиратель грехов ищет просветления за чужой счёт.

Пример архетипичной Манифестации: Чувствуя растущую привязанность к подарку супруга, персонаж открывает *Манифестацию Ярости* Ключом *Промышленности* и обрушивает на него силу гайста.

Жнец

Сегодня наш город станет немного чище.

Потому что ты больше никогда не выйдешь на его улицы.

Люди, которым суждено стать Жнецами, привлекают к себе самых агрессивных и мстительных гайстов, утолить голод которых может только убийство. Каждый Жнец хотя бы время от времени убивает людей, не заслуживающих права на жизнь. Чем жертва заслуживает такой приговор, решает сам Скованный – хотя часто на её выбор влияет гайст.

Некоторые Жнецы воздерживаются от непосредственного убийства, превращая её жизнь в кошмар наяву, атрофируя её конечности, ускоряя процесс старения или накладывая на неё различные Проклятия. Некоторые делают это из жалости к родственникам и друзьям преступника, хотя некоторые Жнецы просто не хотят, чтобы убитые возвращались за ними из мира теней.

Примеры следования Добродетели:

- *Человеколюбие*: Жнец старается причинять жертвам как можно меньше вреда, лишь показывая им, что если они не исправятся, наказание станет немного жёстче.
- *Надежда*: Персонаж вселяет в окружающих надежду на улучшение мира, забирая жизни у тех, кто омрачает счастье других.
- *Благоразумие*: Скованный взвешивает все достоинства и недостатки жертвы, вынося приговор головой, а не сердцем.

Примеры утоления Порока:

- *Зависть*: Жнец убивает лишь собственных конкурентов.
- *Похоть*: Перед тем как убить жертву, Скованный использует её для утоления своих худших пороков.
- *Лень*: Пожиратель грехов убивает жертв, которые кажутся виновными. Настоящих расследований преступлений, в которых они обвиняются, он не проводит.

Пример архетипичной Манифестации: Дождавшись, когда серийный убийца выйдет из дома, Жнец открывает Манифестацию *Кладбище* Ключом *Холодного ветра* и заставляет того замереть на месте. Остальное он сможет доделать и собственными руками.

Ключи и Манифестации

Манифестации представляют собой призрачные способности, возникающие у Пожирателя грехов благодаря мистическому слиянию с гайстом. Несмотря на грозную мощь, которыми каждая Манифестация наделяет Скованного, ни одна из них не способна работать в мире людей "в чистом виде". Для того, чтобы вдохнуть жизнь в ту или иную Манифестацию, Пожиратель грехов должен придать ей форму при помощи другой мистической силы, которую большинство Скованных называют Ключом.

Выражаясь простым языком, и Ключи, и Манифестации позволяют протагонисту направить энергию царства теней в мир плоти и крови. Однако если Манифестация отражает общий замысел персонажа (изменение своего тела, наложение ужасающего проклятия, чтение ауры и так далее), то Ключ выступает в роли рабочего инструмента, позволяющего воплотить этот замысел в нужной форме. Например, Манифестация *Проклятие* позволяет заметно усугубить положение жертвы, однако конкретная сущность опасности, угрожающей её благополучию, зависит от Ключа. Так, Ключ *Стигматы* поможет Скованному подорвать физическое здоровье жертвы, в то время как Ключ *Первозданности* позволит натравить на неё животных, а Ключ *Страсти* нанесёт удар по нервной системе.

Суммарное число вариаций, доступных при сочетании тех или иных Ключей с разными уровнями Манифестаций, превышает четыре сотни (с учётом дополнительного Ключа и Манифестации из руководства **Book of the Dead**). Тем не менее, для удобного применения этих эффектов в игре достаточно опираться на несколько простых правил:

- Манифестации и Ключи используются только вместе
- Каждая Манифестация связана с одним Атрибутом
- Каждый Ключ связан со своим Навыком. Эти Навыки могут меняться в зависимости от Манифестации, которую пытается открыть Скованный.
- Для достижения желаемого эффекта Пожиратель грехов должен пройти проверку соответствующего **Атрибута** (определяемого Манифестацией) + **Навыка** (определяемого Ключом) с бонусом, равным **уровню Манифестации**. Сумма успехов, полученных при таком броске, называется **результатом**.
- За редкими исключениями активированная Манифестация действует до окончания сцены
- Во многих случаях герой, активировавший Манифестацию, получает доступ к дополнительным способностям. Использование таких способностей требует новых бросков, которые всегда получают бонус, равный самому *результату* (то есть сумме успехов, полученных при активации).
- Даже в пределах одной сцены Пожиратель грехов может поддерживать действие сразу нескольких Манифестаций, однако все они должны быть открыты разными Ключами. Если персонаж открывает новым Ключом уже задействованную Манифестацию, предыдущий эффект пресекается.



Анахротехнический модификатор

Призракам легче работать со старыми механизмами и предметами, чем с продуктами передовых технологий. Возможно, с такими вещами их связывает общее чувство "выброшенности" из современной жизни. А возможно, здесь действуют чуждые, странные и непостижимые для простого смертного правила мира мёртвых. Так или иначе, при открытии любых Манифестаций Ключом *Промышленности* персонаж получает небольшой бонус к воздействию на старинные вещи и достаточно крупный штраф на попытки подчинить своей воле современные новшества.

В целом при определении модификатора ориентируйтесь на следующую таблицу. Учтите, что её не всегда следует воспринимать буквально: например, первый компьютер появился ещё в девятнадцатом веке (хотя он и выглядел совсем по-другому: поищите

описание аналитической машины Чарльза Бэббиджа в Интернете), однако свой современный вид компьютеры получили лишь в девяностых. Поэтому *вероятнее всего* Рассказчику следует взять за точку отсчёта именно девяностые, а не девятнадцатый век.

Модификатор	Дата изобретения
+3	Технологии больше ста лет
+2	Технологию изобрели до 1920 г.
+1	Технологию изобрели до 1940 г.
0	Технологию изобрели до 1960 г.
-1	Технологию изобрели в 1960-е
-2	Технологию изобрели в 1970-е
-3	Технологию изобрели в 1980-е
-4	Технологию изобрели в 1990-е
-5	Технологию изобрели в последние десять лет



Кладбище

(Сообразительность)

Эта Манифестация позволяет герою погрузиться в своеобразный транс, во время которого он способен накладывать на окружающий мир самые разнообразные эффекты. Конкретный размер области, подверженной его призрачным силам, зависит от суммы полученных успехов и общего уровня развития Манифестации.

На первом уровне Манифестации персонаж налагает эффект Кладбища на зону радиусом *10 ярдов x результат*. На третьем уровне радиус повышается до *100 ярдов x результат*, а на пятом - до *одной мили x результат*.

Персонажу не обязательно находиться в центре этой области: он вполне может поддерживать действие Кладбища, даже находясь на его границе. Тем не менее, во время действия этой Манифестации он не способен предпринимать какие-либо действия и утрачивает Защиту от первого нападения. Если кто-то пытается побеспокоить его тело, не причиняя ему вреда, персонаж может пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы сохранить контроль над Кладбищем.

В дополнение к различным эффектам, перечисленным ниже, Кладбище позволяет герою накладывать эффекты *других* Манифестаций на цели, находящиеся в пределах затронутой области. Если эти Манифестации он открывает тем же Ключом, который был задействован и при создании Кладбища, активация первой из этих Манифестаций проходит с бонусом, равным *результату* Кладбища.

Стоимость активации Кладбища всегда составляет одно очко плазмы и требует броска на Сообразительность + ключевой Навык + уровень Кладбища. Погружение в транс занимает всего один раунд.

В случае исключительного успеха персонаж может оставаться в транс-состоянии даже при получении урона, проходя по отдельной проверке Решительности + Самообладания при каждом новом ударе.

Если на одну и ту же область посягают сразу несколько Скованных (например, если два персонажа пытаются сделать Кладбищем одно и то же здание), тот из них, кто получил больший результат при открытии Манифестации, может наложить на проверки своего конкурента штраф, равный этому результату.

Холодный ветер

(Оккультизм)

• Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если персонаж создаёт Кладбище в холодную погоду или под сильным дождём, радиус области увеличивается на значение Оккультизма (в десятках ярдов на первом уровне, сотнях на третьем и милях - на пятом).

•• Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + результата против Выносливости жертвы, персонаж может наложить на действия любого существа штраф в размере полученных успехов.

••• Предыдущую способность можно направить на несколько жертв, вкладывая по очку плазмы за каждую.

•••• Вложив очко плазмы, персонаж проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + результата - Выносливости жертвы. В случае успеха он создаёт порыв ветра, обрушивающий на жертву ветви деревьев, мусор и другие предметы. Атака наносит тупой урон в размере полученного результата, игнорируя Защиту цели (однако учитывая её броню, если это не противоречит здравому смыслу).

•••• Потратив на вышеописанную атаку три очка плазмы вместо одного, персонаж может наносить и летальный урон.

Могильная грязь

(Оккультизм)

- Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если персонаж создаёт Кладбище под землёй или на самом буквальном захоронении, радиус области увеличивается на значение Оккультизма (в десятках ярдов на первом уровне, сотнях на третьем и милях - на пятом).

- Пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + результата против Самообладания жертвы, персонаж может вызвать у жертвы сильнейшую клаустрофобию, наложив на её действия штраф в размере полученных успехов.

- Предыдущую способность можно направить на несколько жертв, вкладывая по очку плазмы за каждую.

- Вложив очко плазмы, персонаж проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + результата - Защиты жертвы. В случае успеха он заставляет потолки и стены обрушиваться на жертву, нанося тупой урон в размере полученного результата. Каждая атака требует отдельного вложения плазмы.

- Потратив на вышеописанную атаку три очка плазмы вместо одного, персонаж может наносить и летальный урон.

Раскалённое пламя

(Оккультизм)

- Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если персонаж создаёт Кладбище в сгоревшем здании, знойной пустыне или просто в жарких погодных условиях, радиус области увеличивается на значение Оккультизма (в десятках ярдов на первом уровне, сотнях на третьем и милях - на пятом).

- Пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + результата против Выносливости жертвы, персонаж может вызвать у жертвы околообморочную дезориентацию, наложив на её действия штраф в размере полученных успехов.

- Предыдущую способность можно направить на несколько жертв, вкладывая по очку плазмы за каждую.

- Пройдя проверку Решительности + Самообладания, персонаж может воспламенить любой неодушевлённый предмет. В зависимости от его размера Рассказчик может назначить любой объём плазмы, от одного в случае со свечой до десяти в случае с крупной машиной. Легковозгораемые объекты дают персонажу бонус, влажные - штраф.

- Вложив три очка плазмы, персонаж может заставить жертву воспламениться. Это предполагает проверку + Оккультизма + результата без учёта Защиты противника. Тем не менее, жертва получает возможность пройти проверку Сообразительности + Атлетики, чтобы сбить пламя, не получив урона. В случае провала она получает летальный урон в размере успехов Скованного. Вампиры и некоторые другие создания получают от пламени аггравированный урон.

Безжизненные слёзы

(Оккультизм)

- Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если персонаж распространяет Кладбище на хоть сколько-нибудь глубокий водоём, радиус области увеличивается на значение Оккультизма (в десятках ярдов на первом уровне, сотнях на третьем и милях - на пятом).

- Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + результата против Самообладания + Психе жертвы, персонаж может заставить жертву поверить, что она тонет. Несмотря на иррациональность этого ощущения, жертва получает на все действия штраф в размере успехов Скованного.

- Предыдущую способность можно направить на несколько жертв, вкладывая по очку плазмы за каждую.

.... Вложив очко плазмы, персонаж проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + результата - Защиты жертвы. В случае успеха он заставляет ближайший источник обрушиться на жертву тяжёлые волны, фонтаны и струи воды, даже если противник стоит на суше. Если жертва уже находится в воде (например, купается в ванной), Скованному не нужно вкладывать плазму. Атака наносит тупой урон в размере полученного результата.

..... Потратив на вышеописанную атаку два очка плазмы вместо одного, персонаж наносит по два очка тупого урона за каждый успех.

Промышленность (Ремесло)

• Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если персонаж создаёт Кладбище в рукотворном строении, радиус области увеличивается на значение его Ремесла (в десятках ярдов на первом уровне, сотнях на третьем и милях - на пятом).

•• Вложив очко плазмы и пройдя проверку Сообразительности + Ремесла + результата, персонаж может включить или отключить любой механизм, находящийся на территории Кладбища. Поиск скрытых дверей, тайных проходов и других элементов сооружения получает бонус в размере Сообразительности героя.

•• При направлении предыдущей способности на использование электрических приборов стоимость Манифестации обнуляется.

••• Вложив по очку плазмы за каждую единицу Размера цели, персонаж проходит проверку Решительности + Ремесла + результата и начинает управлять механизмом телекинетически. Если он хочет атаковать жертву с помощью подчинённого механизма (например, крана или автомобиля), игрок должен пройти проверку Решительности + Размера объекта + результата - Защиты противника.

•••• Вложив сразу пять очков плазмы, Скованный получает полный контроль над всеми предметами, находящимися на территории Кладбища (в частности, предыдущая способность отныне не стоит плазмы). Кроме того, он может вкладывать по три очка плазмы для того, чтобы заставить предмет исказить свои физические черты (например, приказав стулу изогнуть ножки и обхватить жертву или повелев краскам на портрете изобразить совершенно другую картину).

Страсть (Эмпатия)

• Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если в дальнейшем персонаж проходит проверки Эмпатии в попытке определить чувства окружающих, он получает бонус в размере своего *результата*.

•• Пройдя проверку Манипулирования + Эмпатии + результата против Самообладания + Психе́, персонаж заставляет всех присутствующих испытывать ровно одну эмоцию по его выбору. Жертвы, пытающиеся действовать *вопреки* этой эмоции, получают штраф, равный результату Скованного. За каждые 10 ярдов Кладбища персонаж отдаёт по очку плазмы, хотя он волен распространять выбранную эмоцию и не на всю территорию.

•• Персонаж распространяет избранную эмоцию на всё Кладбище, вкладывая пять очков плазмы.

••• Каждый раз, когда жертвы поддаются эмоциям, вызванным протагонистом, Скованный получает дополнительные очки плазмы и даже Воли. Каждое очко Воли, каждый полный провал или исключительный успех и каждый уровень Здоровья, утраченный жертвой под воздействием эмоции, избранной протагонистом, приносит герою по очку плазмы. Если жертва теряет уровень Нравственности или получает психическое отклонение, персонаж восстанавливает сразу три очка плазмы. Люди, погибшие в результате эмоционального всплеска (например, покончившие с собой или ставшие жертвами инфаркта), дают Скованному одно очко Воли и по очку плазмы за

каждый уровень своего Здоровья.

•••• Вложив три очка плазмы, герой может пройти проверку Интеллекта + Эмпатии + результата - Самообладания жертвы. Каждый успех сокращает запас Воли жертвы на единицу. Остаточные успехи причиняют жертве тупой урон.

Фантазм (Убеждение)

• Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если в течение сцены персонаж сталкивается с иллюзиями, он получает бонус (в размере своего результата) к любым попыткам сохранить чистоту восприятия и распознать обман.

•• Вложив очко плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Убеждения + результата против Самообладания + Психе́, персонаж искажает восприятие жертвы, заставляя её видеть и слышать то, чего в действительности не существует.

••• Персонаж может исказить восприятие нескольких жертв, вкладывая по очку плазмы за каждую.

•••• Вложив сразу пять очков плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Убеждения + результата, герой искажает облик всего Кладбища. Любой, чья Решительность уступает успехам Скованного, будет видеть и слышать на территории Кладбища то, что хочет протагонист.

•••• Скованный создаёт призрачного убийцу, который наносит жертвам тупой урон (если герой тратит на его сотворение только три очка плазмы) или летальный (за шесть очков). Каждая атака требует отдельной проверки Сообразительности + Запугивания + результата против Самообладания + Психе́ жертвы.

Первозданность (Знание животных)

• Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Если персонаж распространяет Кладбище на дикую местность вроде лесной глуши, радиус области увеличивается на значение его Знания животных (в десятках ярдов на первом уровне, сотнях на третьем и милях - на пятом). С другой стороны, это Кладбище невозможно распространить на рукотворные сооружения.

•• Вложив очко плазмы, герой заставляет животное перейти в адреналиновое состояние, подталкивающее его либо драться, либо бежать. В случае с заколдованными и разумными животными персонаж должен пройти проверку Сообразительности + Знания животных + результата против Самообладания жертвы.

••• Прежде всего, герой может распространить действие предыдущей способности на несколько животных, вложив по очку плазмы за каждое. Во-вторых, он может вложить по два очка плазмы, чтобы подчинить животное своей воле. В-третьих, он может потратить сразу три очка плазмы, чтобы животное смогло говорить с окружающими его голосом.

•••• Вложив сразу три очка плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Знания животных + результата против Самообладания + Психе́ человека (или другого разумного существа), Скованный делает его лакомой добычей в глазах любого животного. До окончания сцены все звери в округе будут пытаться сожрать его заживо. Мало того, попытки утихомирить взбесившихся зверей сокращают любые проверки Знания животных со стороны жертвы до броска на удачу.

•••• Теперь персонаж может атаковать жертву и с помощью растительной жизни, проходя проверки Сообразительности + Рукопашного боя или Холодного оружия + результата - Защиты жертвы. Каждая атака стоит 1 или 2 очков плазмы: в первом случае растения наносят тупой урон, во втором - летальный.

Стигмата (Оккультизм)

- Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. На затронутой территории персонаж видит призраков и пути, ведущие в царство мёртвых.

- Вложив по очку плазмы за каждые пять ярдов, персонаж ограждает определённую территорию от призраков, Могущество которых уступает его проверке Внушительности + Оккультизма + результата.

- Вышеописанный оберег остаётся в силе даже по окончании сцены, в которой было создано Кладбище. Каждое дополнительное очко плазмы продлевает действие оберега на час. Если персонаж наносит себе летальный урон, за каждый потерянный уровень Здоровья герой продлевает действие оберега на сутки.

- Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + результата против Могущества призрака или духа, герой привязывает его к территории Кладбища на несколько часов, точная сумма которых равна вложенным очкам плазмы. Если герой добровольно наносит себе два очка летального урона, вместо нескольких часов дух остаётся на Кладбище в течение нескольких дней.

- Персонаж может поглощать Корпус призраков, перерабатывая его в плазму. Каждая атака требует либо вложения одного очка Воли, либо добровольного получения 1 очка летального урона. Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + результата против Могущества призрака, герой сокращает его Корпус на соответствующее число, но получает удвоенное количество плазмы.

Тишина (Обман)

- Возможность открывать в пределах Кладбища другие Манифестации. Персонаж может наделить союзников бонусом к Скрытности, равным полученному результату. За каждого выбранного союзника он вкладывает по очку плазмы.

- Жертвы, Решительность которых уступает результату Скованного, получают штраф к проверкам восприятия в размере этого результата. За каждую такую жертву персонаж вкладывает по очку плазмы.

- Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Сообразительности + Обмана + результата против Самообладания + Психе жертвы, Скованный отключает один из её органов восприятия. Вложив четыре или шесть очков плазмы, он может отключить, соответственно, два или три органа чувств. Эффект остаётся в силе до тех пор, пока Скованный сосредотачивается на его поддержании (но не дольше сцены).

- Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Сообразительности + Обмана + результата, герой погружает в сон всех, кто находится на территории Кладбища. Если он израсходует сразу четыре очка плазмы, вместо обычного сна жертвы впадут в настоящее оцепенение, из которого из их будет невозможно пробудить до самого окончания сцены.

- Пройдя проверку Сообразительности + Обмана + результата - Решительности жертвы, персонаж понижает её запас Воли на соответствующее число. Потеряв всю Волю, жертва впадает в сон, который длится не меньше двенадцати часов.

Мембрана (Выносливость)

Эта Манифестация позволяет Скованному впустить в себя гайста не в метафизическом, а в совершенно буквальном смысле. Мембрана открывает Пожирателю грехов доступ к возможностям изменять своё тело, создавать разумных гомункулов из собственной плоти и совершать другие мистические действия, имеющие куда больше общего с мифологией, чем с биологией.

Открытие Мембраны любым Ключом стоит одного очка плазмы. Активация требует проверки Выносливости + ключевого Навыка + уровня самой Мембраны. В случае обычного успеха персонаж просто активирует соответствующую способность. В случае исключительного успеха приобретает эффект снова-девяť на любые дополнительные проверки, связанные с Мембраной.

При желании персонаж может отменить действие Мембраны ещё до окончания сцены.

Холодный ветер (Оккультизм)

- Персонаж добавляет результат к проверкам Скрытности. До окончания сцены его невозможно засечь при помощи устройств, реагирующих на тепло.

- Персонаж приподнимается на пять сантиметров над землёй. До конца сцены он не способен упасть и вполне в состоянии пересечь водное пространство.

- Прикосновение персонажа способно заморозить до одного галлона воды. Когда персонаж впервые заключает противника в захват, тот получает тупой урон в размере уровня этой Манифестации.

- Вложив два очка плазмы, герой может на мгновение развоплотить своё тело, фактически проигнорировав любой урон от одной атаки, идущей *после* него по перечню Инициативы.

- Потратив два очка плазмы, Скованный растворяется в воздухе и спустя минуту возникает в любом другом месте в пределах пяти миль. Он не может взять с собой ничего крупнее 4 пунктов Размера.

Могильная грязь (Оккультизм)

- Тело протагониста становится твёрдым, как камень. В этой сцене его нельзя сбить с ног или оглушить.

- Огнестрельное оружие наносит герою тупой урон.

- Скованный приобретает временные очки Здоровья в размере полученного результата.

- Рукопашные удары наносят жертвам летальный урон.

- Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Выносливости + Оккультизма + результата, Пожиратель грехов обращается каменной статуей на срок, равный 1 дню за каждый уровень Психе́. На протяжении этого времени он восстанавливает Здоровье в удвоенном темпе.

Раскалённое пламя (Оккультизм)

- Тело протагониста начинает источать яркий свет. Все, кто находится в пределах 10 ярдов за каждый успех, полученный при открытии Манифестации, получают равнозначный штраф к проверкам атаки против героя.

- Персонаж может добровольно нанести себе ожог, пожертвовав очком летального урона, но получив три очка плазмы.

- Игрок распределяет половину результата с округлением вниз между Скоростью, Инициативой и Защитой своего персонажа.

.... Открытие Манифестации ослепляет окружающих на несколько раундов, сумма которых равна полученному результату.

..... Герой тратит несколько очков плазмы (не больше, чем он получил успехов при открытии Манифестации). За каждые три очка он получает +2 очка Ловкости, Сообразительности или Манипулирования до конца сцены.

Безжизненные слёзы

(Оккультизм)

- В воде герой перемещается с полной Скоростью.
- При проверках захвата результат активации добавляется в качестве бонуса к Силе.
- Герой сохраняет Защиту даже при попадании под огнестрельные атаки.
- СкОВанный растворяется в воде и по окончании сцены появляется в любой другой точке того же водного бассейна (хотя и не дальше, чем в миле за каждый уровень Мембраны).
- Пожиратель грехов превращается в живую волну. Все, кто находится в пределах десяти метров перед ним, получают летальный урон в размере его результата.

Промышленность

(Ремесло)

- Персонаж касается любого *неэлектрического* устройства Размером не более 2 и "вбирает" его в своё тело. На протяжении сцены он может переместить его себе в руку. Хотя такой предмет и не видно снаружи, лёгкий дискомфорт наделяет персонажа штрафом -2 к проверкам Внутренности при общении с простыми людьми.
- Теперь персонаж может впитывать предметы Размером 3, включая огнестрельное оружие и электроприборы. Суммарное их число не должно превышать уровня Мембраны, хотя персонаж может использовать два из них одновременно (например, перемещая по пистолету в обе руки).
- СкОВанный может использовать все предметы разом, при желании даже создавая механические аналоги дополнительных рук.
- Вместо того чтобы вбирать в себя маленькие предметы, Пожиратель грехов сам сливается с крупным объектом, Размер которого может достигать 10 + Психе́. До окончания сцены он в прямом смысле слова *становится* этим объектом и может управлять им как своим телом. Слияние требует вложения двух очков плазмы и не допускает "впитывания" меньших объектов.
- Сливаясь с более крупными механизмами, персонаж может "вбирать" и меньшие. Если он хочет использовать их во время слияния, активация каждого механизма требует вложения очка плазмы.

Страсть

(Эмпатия)

- Герой получает бонус к проверкам Интеллекта в размере своего результата.
- До окончания сцены использование одного Ментального Навыка по выбору персонажа считается воспроизведением. Иными словами, при каждой проверке игрок перекидывает все неудачно выпавшие дайсы.
- Герой получает бонус (в размере своего результата) к проверкам Эмпатии, Запугивания, Убеждения, Коммуникабельности и Обмана.
- Вложив два очка плазмы и коснувшись жертвы, СкОВанный проходит проверку Манипулирования + Эмпатии + результата против Самообладания + Психе́. В случае успеха жертва начинает испытывать к персонажу иррациональное чувство влюблённости. По окончании действия Манифестации персонаж приобретает +3 дополнительных дайса к проверкам Самообладания, направленным *против* вашего персонажа. Этот бонус действует на протяжении всей истории.

•••• Если персонаж чувствует, что его эмоции или разум пытаются исказить магическим образом, он может потратить пункт Воли и наложить штраф -5 на соответствующую проверку агрессора.

Фантазм (Убеждение)

• Персонаж способен буквально "лепить" своё тело как пластилин, изменяя собственный облик. Умелое использование этой силы может добавить результат открытия Манифестации в качестве бонуса к любому Физическому Навыку.

•• Вложив два очка плазмы, герой проходит проверку Выносливости + Экспрессии + результата со штрафом, равным самому высокому показателю Самообладания в толпе. В течение нескольких раундов, сумма которых равна полученным успехам, все, кто видит протагониста, испытывают сильнейший ужас. С игромеханической точки зрения они также получают штраф на все действия, равный результату проверки.

••• Тупой урон, полученный персонажем, сокращается вдвое с округлением вниз.

•••• Проверки Рукопашного боя (включая захват) получают бонус в размере результата открытия Манифестации.

•••• Вложив сразу два очка плазмы и одно очко Воли, герой проходит проверку Манипулирования + Экспрессии + результата против Самообладания + Психе жертвы. В случае успеха он приписывает ей новое отклонение или усугубляет уже имеющееся. Эффект длится до конца сцены.

Первозданность (Знание животных)

• Персонаж может отслеживать жертв по звуку и запаху, добавляя результат открытия Манифестации к Выживанию и восприятию.

•• Герой рассчитывает Защиту по наивысшему значению Сообразительности или Ловкости и добавляет результат открытия Манифестации к своей Скорости.

••• Герой распределяет результат открытия Манифестации между Физическими Атрибутами в качестве положительного модификатора.

•••• Вкусив плоти любого животного Размером от 3 до 7, персонаж может приобрести его облик. Это не обязательно делать в пределах сцены после поедания мяса: персонаж способен "запомнить" от одного до нескольких звериных обличей, максимальное число которых равно его Психе. Мистическая память длится один календарный месяц. Каждое запоминание требует вложения очка плазмы. Непосредственная трансформация предполагает трату ещё очка плазмы и одного очка Воли, а также проверки Выносливости + Знания животных + результата открытия Манифестации.

•••• Проверка Решительности + Знания животных + результата открытия Манифестации позволяет герою распасться на свору мелких животных (включая колонии муравьёв и стаи ворон). Помимо очевидных преимуществ, свора получает +5 дайсов к проверкам Скрытности. Убийство или ранение отдельных животных не причиняет вреда самому Скованному, хотя использование крупномасштабных методов ликвидации (взрывов, возгорания, распыления смертоносного газа) может отразиться и на Здоровье протагониста. В отличие от предыдущего уровня Первозданности, для использования этой силы герою не нужно есть насекомых или других животных: достаточно просто вложить два очка плазмы. Ещё по очку он может вкладывать для продления этой силы по завершении первой сцены.

Стигмата (Оккультизм)

- Персонажу не нужно есть, пить или спать. Кроме того, он не получает штрафов за жажду, усталость, отсутствие сна и другие последствия деприкации.

- Персонаж может причинить себе очко тупого урона, чтобы окропить любое место собственной кровью. До окончания сцены он сможет видеть и слышать всё, что происходит в этом месте.

- Вложив очко плазмы, персонаж заставляет собственную кровь двигаться. Предыдущие эффекты остаются в силе.

- Персонаж способен отсоединить собственную руку, отправив её в самостоятельное путешествие. Рука может выполнять любые действия, для которых, в сущности, и создана эта конечность. Она не кровоточит и сохраняет все Физические характеристики Скованного. Её Размер равен 2, и Здоровье - половине одноимённой характеристики самого персонажа. До тех пор, пока персонаж не вернёт себе руку, он не может исцелять Здоровье.

- Потратив два очка плазмы и нанеся себе очко летального урона, Скованный создаёт гомункула. Это создание обладает теми же характеристиками, что и рука, но в дополнение к нему сохраняет и другие способности (включая Психе и Ментальные навыки). До тех пор, пока Скованный управляет гомункулом, его настоящее тело получает штраф -3 к совершению любых других действий.

Тишина (Скрытность)

- Попытки засечь персонажа земными методами (по запаху, звуку и виду) получают штраф в размере успехов, полученных при открытии Манифестации.

- Вложив очко плазмы и пройдя проверку Сообразительности + Скрытности + результата против Решительности + Психе жертвы, Скованный стирает из разума жертвы воспоминания о любых двух раундах (шести секундах) за каждое очко Мембраны, на протяжении которых персонаж видел Скованного. В сутки такую способность можно использовать только по одному разу на каждую жертву.

- Персонаж входит в тень и исчезает. В начале следующего раунда он появляется в пределах 10 ярдов за каждое очко результата. Подобная телепортация стоит одно очко плазмы.

- Потратив два очка плазмы, персонаж становится тенью. До окончания сцены он может просачиваться даже в самые тонкие проёмы и ускользать от внимания даже самых бдительных преследователей.

- Если персонаж использует второй уровень этой Манифестации и дополняет одно очко плазмы одним пунктом Воли, до конца сцены жертва и вовсе забывает, что она видела Скованного. Даже по окончании этого эффекта жертва сможет вспомнить лишь то, что события сцены были *каким-то образом* связаны с Пожирателем грехов.

Проклятие (Внушительность)

Обращаясь к этой Манифестации, Скованный временно спускает гайста с поводка и направляет его на жертву, что вполне может сломать человеку жизнь или даже убить его на месте. В своей базовой форме Манифестация представляет собой негативный эффект, который протагонист накладывает на любую жертву, находящуюся в пределах *10 ярдов x Психе* от него. Отдельные силы могут несколько изменять эту формулу.

Большинство жертв не способны понять, что на их судьбу или даже здоровье влияет гайст, однако их души пытаются сопротивляться пассивным образом, используя Самообладание или Решительность (в зависимости от того, что *ниже*).

По выбору персонажа Проклятие может подействовать мгновенно или после формирования определённых условий (например, после того как жертва вкушает мяса или сталкивается с рыжеволосым прохожим). Если персонаж называет такие условия, он налагает штраф -2 на открытие Манифестации.

Наложение Проклятия требует траты одного очка плазмы (иногда больше) и проверки Внушительности + ключевого Навыка + уровня Проклятия - Самообладание или Решительность жертвы (в зависимости от того, что *ниже*). В случае исключительного успеха персонаж заставляет жертву поверить, что она обречена: в этом случае в дополнение к типичным эффектам Проклятия она утрачивает очко Воли.

На одну жертву можно наложить только одно Проклятие зараз.



Снятие Проклятий

Если персонаж хочет снять с жертвы чужое Проклятие, он должен пройти проверку Внушительности + ключевого Навыка + уровня Проклятия - успехи соперника. Если он знает Ключ, с помощью которого было наложено это Проклятие, эта проверка получает бонус +2. В случае успеха он снимает негативный эффект, однако "автор" Проклятия интуитивно об этом узнаёт. Только добившись исключительного успеха, протагонист может избавить несчастного от Проклятия, не оповещая об этом другого Скованного.



Холодный ветер (Оккультизм)

- Выходя на улицу, жертва получает штраф, равный половине результата Скованного. Эффект длится по одному дню за успех.

- Если герой вкладывает очко плазмы, эффект длится по три дня за успех.

- Физические Навыки жертвы получают дополнительный штраф -2 (модификатор всё так же действует лишь на улице).

- Все действия жертвы получают добавочный штраф -2.

- Каждый час жертва проходит проверку Решительности и в случае провала утрачивает очко Воли. От этих проверок её не спасает даже самое прочное убежище, поскольку в мгновения тишины она слышит ветер, воющий за стеной.

Могильная грязь (Оккультизм)

- Жертва теряет возможность заснуть на ближайшие *6 часов x каждое очко Психе* Скованного.

- Любой, кто спит с таким человеком в одной кровати, становится жертвой аналогичного проклятия.

- Если персонаж вкладывает очко плазмы, на срок действия проклятия жертва теряет очко Выносливости.

.... Если Скованный тратит очко плазмы, жертва теряет ещё и по одному очку Ловкости за каждые два успеха, полученные при открытии Манифестации.

..... Если Пожиратель грехов расходует два очка плазмы, жертва теряет по очку Воли за день, а действия, требующие точности и аккуратности, получают штраф в размере результата Манифестации.

Раскалённое пламя

(Оккультизм)

- Жертва не может разжечь огонь, даже если прибегает к надёжным методам вроде использования зажигалки. Эффект длится по одному дню за успех.

- Эффект первого уровня распространяется в радиусе *10 ярдов x уровень Психе* от жертвы. Теперь проклятие тушит даже разожжённый огонь, что может быть особенно опасно в современных домах с газовыми плитами.

- В присутствии жертвы перестают работать и электрические приборы.

- Электроснабжение отключается в пределах *ярдов x уровень Психе* от жертвы.

- На протяжении одного дня за успех, полученный Скованным при открытии Манифестации, жертва теряет возможность что-либо видеть. Это не связано с биологическими процессами: от несчастного попросту отворачивается само солнце. Мистическим образом его глаза перестают воспринимать всё, что освещает дневное светило (включая лунный свет, который представляет собой отражение солнечного).

Безжизненные слёзы

(Оккультизм)

- На протяжении нескольких часов, сумма которых равна результату открытия Манифестации, жертва страдает от гидрофобии.

- Жертва не может использовать свою Волю, а также теряет один пункт этой характеристики.

- Эффекты Манифестации длятся по дню за каждый успех (вместо одного часа).

- Любые проверки жертвы проходят со штрафом -2.

- При виде воды жертва страдает от Истории.

Промышленность

(Ремесло)

- Инструменты выпадают из рук жертвы, телефоны оказываются вне зоны доступа, а компьютеры выдают оповещения о вирусах даже тогда, когда не подключены к Интернету. До конца сцены это проклятие обнуляет все *положительные* модификаторы от экипировки.

- Бонусы от экипировки превращаются в штрафы (что делает особенно опасным использование прежде всего *надёжных* инструментов, на которые жертва привыкла полагаться в прошлом). Штрафы от инструментов, которые и ранее давали отрицательный модификатор экипировки, вырастают на -2.

- Когда жертва успешно использует инструмент, она наносит ему урон в размере собственных успехов (хотя предмет всё ещё блокирует часть урона своей Прочностью).

- Вложив очко плазмы, Скованный гарантирует, что тяжёлые инструменты будут падать несчастному на ноги, клинки выворачиваться к нему остриём, а электроприборы - бить током. Любое использование инструмента в пределах сцены (успешное или нет) наносит жертве очко тупого урона.

- Вложив сразу два очка плазмы, Пожиратель грехов заставляет один предмет с наивысшим бонусом экипировки (но не превышающим результат открытия Манифестации) нанести жертве летальный урон. Например, если противник пытается выхватить оружие с модификатором +4, оно выстреливает ему в ногу, нанося четыре очка летальных повреждений.

Страсть (Эмпатия)

- Пожиратель грехов выбирает определённую эмоцию, которую будет чувствовать не сама жертва, а все окружающие. Например, если Скованный сделает проклятием *любовь*, жертва может обнаружить, как её супруг влюбляется в другого человека.

- Все, с кем разговаривает жертва, начинают испытывать сильный всплеск всё той же эмоции. Положительные эмоции тем или иным образом срабатывают *против* жертвы.

- Тот же эффект, однако теперь он распространяется на 10 ярдов вокруг нечестного. Любые попытки избежать этих эмоций получают штраф в размере *результата*. Попытки разжечь их в остальных получают аналогичный бонус (например, если Скованный заставил окружающих ненавидеть жертву, любые попытки разжечь эту ненависть в других людях получают соответствующий бонус).

- Если Скованный тратит два очка плазмы, то всякий раз, когда жертва пытается открыто выступить против усугубления этой проклятой эмоции, её проверка сводится к броску на удачу. Длится это проклятие по одному часу за успех, полученный при открытии Манифестации.

- Всегда, когда жертва допускает полный провал из-за предыдущего уровня этой Манифестации, Скованный получает очко плазмы.

Фантазм (Эмпатия)

- Результат открытия Манифестации становится штрафом к Ловкости и восприятию жертвы.

- Скованный создаёт в восприятии жертвы по одному человеку за каждый успех. Видеть и слышать этих людей может только сам проклятый.

- До конца сцены любые проверки Ловкости жертвы сводятся к броску на удачу.

- Вложив два очка плазмы, Скованный заставляет жертву поверить в одно совершенно безумное утверждение (например, жертва может прийти к убеждению, что правительственные агенты способны читать её мысли или что мир двумерен). Убеждение выбирает сам Скованный, хотя жертва уверена, что дошла до всего сама.

- Вложив очко Воли, Скованный продлевает все вышеописанные эффекты на неделю за каждый успех.

Первозданность (Знание животных)

- Проверки Знания животных со стороны жертвы сводятся к броску на удачу. Эффект длится по одному часу за очко результата.

- Несколько животных, суммарное число которых равно результату Манифестации, слетаются к жертве со всех окрестностей. Они стараются не вредить напрямую, однако следят за ней и даже вламываются к ней в дом. Животные совершенно сознательно *ищут* жертву по всему городу, а потому попытка спрятаться в канализации может столкнуть её с самым настоящим крокодилом из городских баек.

- Теперь на жертву слетаются все животные, оказавшиеся в радиусе ста ярдов за каждый успех.

- Если Скованный тратит два очка плазмы, жертва превращается в первое же животное, к которому она прикоснётся после наложения проклятия. Несмотря на это, она сохраняет человеческое мышление.

- Если протагонист вкладывает два очка плазмы, жертва превращается в первое животное, которое она *увидит* в этой сцене, приобретая и звериное мышление. Сверхъестественные существа могут блокировать это проклятие, вложив очко Воли и два очка мистической энергии (Витэ, Эссенции и так далее).

Стигмата (Оккультизм)

- Жертва получает очко летального урона. Помимо загадочного возникновения, эта рана продолжает кровоточить даже при самой старательной обработке. Как обычно эффект длится по часу за успех.

- Жертва получает по очку летального урона за успех. Даже после исцеления эти раны оставляют жуткие шрамы.

- Каждый час жертва получает по очку летального урона. Вид постоянного кровотечения налагает на Социальные проверки при общении с другими людьми штраф, равный результату Манифестации.

- Скованный вкладывает очко плазмы, делая жертву якорем для нескольких полтергейстов или других опасных призраков. Суммарное число таких привидений равно результату.

- Если Скованные тратит два очка плазмы, жертва развоплощается, оказываясь в Сумраке до конца действия проклятия.

Тишина (Скрытность)

- Жертва кажется окружающим необъяснимо неинтересной. Любые проверки Внушительности и Манипулирования проходят со штрафом -2. Примечательно, что иногда Скованные налагают это проклятие на себя в целях достижения неприметности (в этом случае эффект остаётся на откуп Рассказчику).

- Люди начинают попросту забывать о жертве. Несчастный получает отклонение *Депрессия*.

- Вложив очко плазмы, Скованный заставляет окружающих игнорировать присутствие жертвы. Они вполне могут начать обсуждать его, даже если он стоит рядом, или молчать в ответ на его вопросы. Каждый день после первого жертва теряет по очку Воли.

- Вложив два очка плазмы, персонаж стирает воспоминания о жертве из разума человечества. Пока проклятие не снимется, жертва будет видеть, что даже её родные в прямом смысле слова не вспоминают, что всё это время они жили с ним.

- Когда Скованный активирует любой уровень этой Манифестации, проклятие длится по одной неделе за успех (вместо одного дня).

Кукловодство (Манипулирование)

Кукловодство позволяет Скованным управлять другими людьми, привидениями и даже неодушевлёнными предметами. В своём базовом виде открытие этой Манифестации требует броска на Манипулирование + ключевой Навык + уровень Кукловодства. Разумные существа могут сопротивляться с помощью Решительности + Психе́. Успех позволяет управлять целью в течение одной сцены, хотя вложение плазмы продлевает эффект на час за каждый пункт этой характеристики. Исключительный успех при открытии Манифестации возвращает герою одно очко плазмы.

Стихийные Ключи (Оккультизм)

В отличие от других Манифестаций, Кукловодство фактически сплавляет все Стихийные Ключи (Раскалённое пламя, Холодный ветер, Могильную грязь и Безжизненные слёзы) в один. Разница между Ключами чувствуется только в характеристиках существа, которое Скованный может создать благодаря этой Манифестации.

Для создания гомункула персонаж должен создать так называемое *яйцо*. Яйцо представляет собой сгусток плазмы, получивший материальную форму. Для его создания персонаж должен потратить несколько очков плазмы (по одному за каждое очко Размера, которым он хочет наделить гомункула) и понизить само значение своей Воли на единицу. В дополнение к этому, персонажу необходимо насытить яйцо определённой стихией, сущность которой зависит от его Ключа.

Если персонаж хочет оживить гомункула благодаря Раскалённому пламени, ему понадобится прах сожжённого человека. Безжизненные слёзы, напротив, требуют извлечения нескольких капель воды из лёгких утопленника или едва не утонувшего человека. Могильная грязь требует щепотки погребальной земли, в которой не более часа назад похоронили свежее тело. Если персонаж открывает Манифестацию Холодным ветром, ему нужно оказаться рядом со смертельно больным человеком и дать томудохнуть на яйцо гомункула.

Как только эти условия будут соблюдены, Скованный получит в своё распоряжение магический артефакт, который можно активировать на несколько месяцев. Точный срок равен одному месяцу за успех, полученный при открытии Манифестации (Манипулирование + Оккультизм + уровень Кукловодства). По окончании этого срока персонаж должен либо понизить значение своей Воли ещё раз - в этом случае считается, что он получит ту же сумму успехов при активации яйца, - либо создать новое яйцо.

Активация яйца требует вложения одного очка плазмы.

Пробудив гомункула, персонаж может управлять его действиями, видеть его глазами, говорить его ртом и так далее. Тем не менее, управляя гомункулом, персонаж замирает на месте и теряет возможность совершать самостоятельные действия.

Внешне гомункул напоминает человека, из тела которого он был создан (например, утопленника, если персонаж сотворил гомункула с помощью Ключа *Безжизненных слёз*). Его Физические Атрибуты равны уровню Кукловодства. Ментальные и Социальные характеристики аналогичны характеристикам самого персонажа, хотя проверки Внушительности проходят со штрафом -3.

Гомункулы, созданные Холодным ветром, могут летать с утроенной Скоростью и получают бонус к Скрытности в размере успехов открытия Манифестации, но уязвимы к пламени (огненные атаки проходят с бонусом +3).

Могильная грязь наделяет гомункула +1 очком Силы, бронёй в размере результата Манифестации и уязвимостью к воде (которая наносит им летальный урон).

Раскалённое пламя создаёт гомункулов, неуязвимых к жару и пламени, но уязвимых к воде. Кроме того, они могут летать с обычной Скоростью.

Наконец, гомункулы, сотворённые Безжизненными слезами, передвигаются с четырёхкратной Скоростью в воде, но половиной Скорости на суше. Огненные атаки против этих существ получают бонус +3.

Когда Скованный достигает пятого уровня этой Манифестации, гомункул получает возможность действовать самостоятельно. Когда Скованный не управляет этим чудовищем, его Ментальные и Социальные характеристики приобретают по одному уровню. В дополнение к этому, персонаж может распределить успехи, полученные при открытии Манифестации, между его Атрибутами (по цене один к одному) или Навыками (по цене один успех за три очка Навыка).

Промышленность (Ремесло)

Персонаж может телекинетически управлять любым предметом, Размер которого не превышает 5 за каждое вложенное очко плазмы. Он может даже атаковать ими противников, проходя проверки Решительности + результата - Защиты, или использовать их в обычном режиме (например, заставляя компьютер обрабатывать информацию и запускать те или иные программы). Всё, что предполагает активное использование предмета (включая вышеописанные атаки), требует вложения очка плазмы.

На пятом уровне этой Манифестации персонаж может вложить по очку плазмы за каждое очко Размера предмета и пройти проверку Решительности + Ремесла + результата, заставив объект взорваться. Это наносит по очку летального урона за каждый успех всем, кто находится в радиусе *Размера объекта* x3. Жертвы, сумевшие защититься проверкой Ловкости + Атлетики, получают на одно очко урона меньше.

Страсть (Ремесло)

- Персонаж добавляет результат открытия Манифестации в качестве бонуса к проверкам Внутренности и Манипулирования против одной конкретной жертвы.

- Вложив очко плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Эмпатии + результата против Самообладания + Психе жертвы, Скованный вызывает у жертвы одну сильную эмоцию (страх, отчаяние, любовь, радость и так далее). Жертва может преодолеть её только на один раунд, вложив очко Воли. Тем не менее, если ей удастся вложить таким образом столько очков Воли, сколько успехов Скованный получил при активации этой силы, она пресекает действие Манифестации.

- Жертва ассоциирует свои чувства с определённым местом, предметом или человеком по выбору Скованного.

- Каждое дополнительное очко плазмы продлевает действие Манифестации на один день.

- Вместо эмоции персонаж приписывает жертве умеренное отклонение или усугубляет одно существующее до тяжёлого.

Фантазм (Запугивание)

- Персонаж выходит из своего тела и принимает обличье гайста. Результат открытия Манифестации становится бонусом к проверке Запугивания. Скованный может материализоваться в своём новом теле, вложив очко плазмы. Трата ещё одного очка позволит развоплотиться вновь.

- Игрок распределяет четыре очка между Физическими Атрибутами, Скоростью, Внутренностью и Размером своего “гайстового тела”. Каждая характеристика может получить не больше двух очков. Эти дополнительные уровни становятся бонусами к уже существующим характеристикам призрачного тела, которые дублируют одноимённые характеристики протагониста.

••• Распределите ещё четыре очка между этими характеристиками. Кроме того, один пункт можно вложить в способность летать с утроенной Скоростью.

•••• Ещё четыре очка. Теперь вы можете вкладывать эти очки в приобретение врождённого оружия вроде костяных пик вместо рук. Каждые два очка наделяют вас возможностью наносить +1 очко летального урона.

••••• Ещё четыре очка - на этот раз без дополнительных опций.

Первозданность (Знание животных)

• Вложив очко плазмы, Пожиратель грехов связывает свою сущность с одним животным, находящимся в его поле зрения. С этого момента он может наблюдать за миром его глазами и отдавать животному приказы, которое оно хотя бы *теоретически* может совершить (например, собака может попытаться перегрызть провод в машине). На первом уровне Манифестации такое животное не может превышать двух пунктов Размера.

•• Скованный может связать себя с одним животным, Размер которого не превышает 5, или двумя Размером 2.

••• Теперь Скованному доступен выбор между одним животным Размером 10, двумя Размером 5 или несколькими животными Размером 2, суммарное число которых равно результату открытия Манифестации. Кроме того, персонаж может связывать себя с растениями, вкладывая по очку плазмы за пункт их Размера.

•••• Персонаж может связать себя с несколькими животными *общим* Размером 20 или с одним колоссальным животным любого Размера.

••••• Персонаж может подчинить своей воле одно растение Размером 5 *x Психе*, вкладывая по очку плазмы за каждые пять очков Размера. Кроме того, он может сделать животное своим фамелиаром, вложив объём плазмы, равный Выносливости животного. Это повышает Физические Атрибуты фамелиара на +1 уровень и добавляет к проверкам по одному дайсу за каждое очко плазмы. Животное остаётся фамелиаром на протяжении 6 часов за каждое очко плазмы, суммарное вложенное в эту способность.

Стигматa (Оккультизм)

• Вложив очко плазмы и нанеся себе либо очко летального, либо три очка тупого урона, Пожиратель грехов отдаёт любому призраку по своему выбору один приказ. Попытка сопротивляться этому приказу получает штраф в размере результата Манифестации. Следование приказу получает равнозначный бонус.

•• Персонаж может сделать себя вечным якорем для привидения.

••• Пройдя проверку Манипулирования + Запугивания + результата против Сопротивления призрака, Скованный может заставить его совершить любое действие. Рассказчик вправе назначить определённые бонусы или штрафы.

•••• Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + результата против Решительности + Психе жертвы, персонаж насильно вселяет в её тело призрака, уже подчинённого благодаря более ранним уровням этой Манифестации. Если персонаж вложит три очка плазмы вместо двух, жертва не почувствует вторжения (и манипулирование её волей будет проходить пассивным образом). Находясь в теле жертвы, призрак не может пользоваться Нумина.

••••• Вселившийся призрак может пользоваться Нумина, а длительность вторжения повышается до 1 часа за каждый успех открытия Манифестации.

Тишина (Оккультизм)

• Персонаж заставляет мёртвое тело (включая простой скелет) совершать мелкие и слабые движения. С игромеханической точки зрения считайте Силу такого трупа равной

одному уровню.

•• Персонаж заставляет труп крохотного животного (Размером не больше 1) двигаться. На протяжении действия Манифестации он может наблюдать за миром через органы восприятия этого необычного зомби.

••• Размер мёртвого животного может быть равен 10 (или, разумеется, меньше).

•••• Скорманный может оживить труп человека. Его Физические Атрибуты падают на -1 за каждые полгода, прошедшие после смерти. Персонаж может вкладывать плазму для повышения этих Атрибутов на равнозначное число (но не больше +2 очков на Атрибут). Внушительность и Манипулирование зомби равны нулю. Воскрешение длится по часу за каждый успех открытия Манифестации.

••••• При оживлении труп получает не менее 2 очков Физических и по одному очку остальных Атрибутов. Персонаж может вложить любое количество плазмы, *не превышающее* результат Манифестации, чтобы распределить по пять очков Атрибутов за каждое очко плазмы между любыми Атрибутами, кроме Внушительности и Манипулирования. Кроме того, Скорманный может понизить значение своей Воли на единицу, чтобы сделать оживление вечным.

Прорицание (Интеллект)

Из сияющих глаз персонажа вырываются лёгкие облачка белого пара, увидеть которые могут только другие Скованные и призраки. До окончания сцены персонаж добавляет результат открытия Манифестации к проверкам восприятия, связанным с темой того или иного Ключа.

Открытие Манифестации стоит одно очко плазмы и предполагает проверку Интеллекта + ключевого Навыка + уровня самой Манифестации.

Стихийные ключи (Оккультизм)

Для открытия Прорицания этими Ключами персонаж должен снова пройти через околосмертные переживания. Если он обращается к Холодному ветру, Могильной грязи или Безжизненным слезам, ему нужно потерять сознание от тупого урона, позволив - соответственно перечисленным выше Ключам - задушить себя, похоронить заживо или утопить. Раскалённое пламя требует добровольного нанесения своему телу двух уровней летального урона.

Выполнив это условие, Пожиратель грехов проходит проверку Интеллекта + ключевого Навыка + Прорицания. В случае успеха он *не* получает урона, поскольку загробный мир принимает само *желание* принести ему жертву. В случае провала урон становится настоящим.

В случае успешного открытия Манифестации персонаж отправляется в астральное путешествие по Сумраку. За каждый дополнительный час пребывания в Сумраке Скованный может вложить по очку плазмы. Он заменяет свои Атрибуты на Грацию (Ловкость, Манипулирование или Сообразительность - в зависимости от того, что *выше*), Могущество (Силу, Внушительность или Интеллект) и Спротивление (Выносливости, Самообладание или Решительность).

На ... уровне этой Манифестации персонаж обретает способность летать по Сумраку со Скоростью *100 миль/час x уровень Прорицания*. Также персонаж получает +3 дайса к взаимодействию с призраками, физические тела которых были захоронены в соответствующей стихии (в воде, если Скованный открывает эту Манифестацию *Безжизненными слезами*, или в земле, если он опирается на *Могильную грязь*).

Достигнув уровня этой Манифестации, Скованный перестаёт платить за её использование. Отныне он может провести в Сумраке сколько угодно: одна городская байка, известная американским Скованным, повествует о Пожирателе грехов, который скрылся в Сумраке от целой толпы гангстеров. Якобы те похоронили его заживо в фундаменте строящегося здания, однако душа Скованного уцелела и до сих пор блуждает по тонкому миру.

Промышленность (Расследование)

- Персонаж добавляет результат Манифестации к попыткам заметить наличие рукотворных предметов и может задавать Рассказчику более точные вопросы наподобие "*Сколько людей в этой комнате прячут на теле оружие?*"

- Взаимодействие с рукотворными предметами (включая попытки их повредить) получают бонус в размере результата Манифестации.

- Пожиратель грехов вкладывает очко плазмы и проходит проверку Интеллекта + Расследования + результата, чтобы задать Рассказчику по одному вопросу об истории предмета за каждый успех.

- Вложив очко плазмы и пройдя проверку Интеллекта + Расследования + результата, Скованный игнорирует по очку Прочности объекта за каждый успех.

- Во время телефонного разговора Скованный видит и слышит всё, что происходит

вокруг говорящего, как если бы сам находился на его месте. Более того, он может направлять на область вокруг собеседника способности Кладбища, открытого Ключом *Промышленности*.

Страсть

(Эмпатия)

- Персонаж добавляет результат Манифестации к проверкам Эмпатии и Запугивания.
- Проверки Эмпатии и Запугивания проходят с преимуществом снова-девяť.
- Вложив очко плазмы и проверку Сообразительности + Эмпатии + результата - Самообладания жертвы, Скованный интуитивно чувствует её эмоциональное состояние.
- При использовании предыдущей способности Скованный узнаёт Порок, Добродетель, временную и постоянную Волю, уровень Нравственности и психические отклонения жертвы. Каждое сведение требует одного успеха.
- Вложив очко плазмы, герой добавляет результат Манифестации к проверкам Рукопашного боя, Холодного оружия или Огнестрельного оружия в следующем раунде.

Фантазм

(Расследование)

- Персонаж добавляет результат Манифестации к попыткам почуť ложь или, напротив, обмануть собеседника в разговоре.
- Если персонаж вкладывает очко плазмы, вышеописанные проверки проходят с бонусом снова-девяť.
- Скованный добавляет результат Манифестации к защите от сверхъестественных иллюзий. Кроме того, он может проходить проверку Интеллекта + Расследования (без добавления результата Манифестации), чтобы распознать иллюзию, даже если это не допускается по обычным правилам.
- Вложив сразу три очка плазмы, игрок позволяет Рассказчику пройти проверку открытия Манифестации *за него*. Персонаж впадает в короткий транс, в ходе которого он может задать Рассказчику по одному вопросу о будущем за каждый успех. Рассказчик даёт ответы в форме видений и галлюцинаций, скорее намекая на вероятные события, чем гарантируя их наступление.
- Если создатель иллюзии обладает Сверхъестественной характеристикой меньшего уровня, чем Психе́ Скованного, персонаж не поддаётся его иллюзиям. Например, вампир, изменивший свой облик на третьем уровне Силы крови, не сможет обмануть глаза Скованного с четвёртым уровнем Психе́.

Первозданность

(Выживание)

- Персонаж добавляет результат Манифестации к проверкам Выживания, Знания животных и восприятия.
- Скованный добавляет результат Манифестации к проверкам Эмпатии и показателю Инициативы.
- Когда персонаж оказывается на природе, он приобретает Чувство направления.
- Проверки восприятия проходят с преимуществом снова-девяť.
- Пожиратель грехов способен отслеживать жертву по запаху, проходя проверки Сообразительности + Выживания + результата против Сообразительности + Скрытности жертвы.

Стигматa

(Оккультизм)

- Персонаж добавляет результат Манифестации к попыткам увидеть или понять какой-либо феномен, связанный с миром призраков.

•• Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + результата - Сопротивления призрака, персонаж может задать по одному вопросу о его сущности за каждый успех. Примерами вопросов могут служить *"Как он умер?"*, *"Какие у него якоря?"*, *"Кем он был в жизни?"* и так далее.

••• Пройдя проверку Сообразительности + Самообладания + результата, персонаж узнаёт о Нумина и Манифестациях, которые применялись в этом месте в последнее время. За каждый час, прошедший с последнего использования мистических сил, проверка получает штраф -1. Если Скованный проходит её успешно, он может вложить очко плазмы, чтобы увидеть собственными глазами, что произошло в тот момент, когда была использована эта сила.

•••• Проверка Сообразительности + Оккультизма + результата позволяет найти ближайшие Авернийские врата. Каждая миля, разделяющая их и протагониста, налагает на бросок штраф -1.

••••• Вложив два очка плазмы и одно очко Воли, а также пройдя проверку Выносливости + Оккультизма + результата, персонаж посылает собственную душу в Автохтонные глубины. Фактически он становится призраком, хотя сохраняет доступ к Манифестациям и Ключам. Если что-то наносит хотя бы очко летального урона его физическому телу, Скованный возвращается назад.

Тишина (Расследование)

• Скованный добавляет результат Манифестации к проверкам Расследования и Медицины при изучении трупов.

•• Вышеописанные проверки проходят с бонусом снова-девать.

••• Проверка Расследования + Медицины + результата позволяет увидеть события, приведшие к смерти человека, глазами самого усопшего. За каждый успех Скованный видит по одной минуте предсмертной деятельности.

•••• Предыдущая способность позволяет видеть по минуте из любого периода жизни усопшего - не обязательно из его предсмертных воспоминаний.

••••• Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма + результата, персонаж заимствует характеристики усопшего. Для этого ему нужно оставаться в пределах *десяти ярдов на каждое очко Психе* от тела покойного (в этих целях персонаж вполне может отрезать от трупа кусок мяса). Каждый успех, полученный при открытии Манифестации, позволяет либо заменить один собственный Навык более развитым Навыком мертвеца, либо позаимствовать одно Ментальное Преимущество усопшего, либо приобрести Специализацию, которой тот обладал при жизни.

Ярость (Сила)

Ярость позволяет Скованному обрушить мощь своего гайста на жертву, стоящую в пределах *20 ярдов x уровень Психе* от него. Технически это действие считается атакой, наносящей летальный урон, хотя некоторые уровни Ярости и меняют характер воздействия на противника.

Открытие Манифестации стоит по меньшей мере одно очко плазмы и предполагает проверку Силы + ключевого Навыка + уровня самой Ярости - Защиты жертвы. Успех наносит летальный урон в размере полученного результата. Исключительный успех наделяет Скованного преимуществом снова-девяť при проверках Запугивания до окончания сцены.

Холодный ветер (Оккультизм)

- Персонаж обрушивает на жертву пронизывающий ветер. Если противник находится в пределах *10* (вместо обычных *20*) *ярдов x уровень Психе* от Скованного, персонаж наносит ему по очку тупого урона за каждый успех и сокращает его Защиту и Скорость на значение своей Ярости.

- Персонаж может использовать предыдущий уровень Ярости несколько раз, складывая результаты. В итоге Защита и Скорость жертвы могут упасть на -5 пунктов.

- Если персонаж вкладывает очко плазмы, каждый успех относит жертву на 5 ярдов в сторону от него (в дополнение к тупому урону).

- Теперь предыдущие уровни Манифестации наносят жертве летальный урон. Персонаж может добавить к своей атаке дополнительные дайсы, вложив несколько очков плазмы (не больше своего показателя Оккультизма) и получив равнозначный бонус.

- Персонаж тратит два очка плазмы и одно очко Воли. Из проверки атаки вычитается не только Защита, но и Выносливость жертвы. В случае успеха игрок перекидывает все неудачно выпавшие дайсы.

Могильная грязь (Оккультизм)

- Жертва чувствует, как её начинают сдавливать невидимые плиты. Атака наносит летальный урон.

- Скорость противника падает на единицу за каждый успех. Сама атака всё так же наносит летальный урон.

- Персонаж вкладывает два очка плазмы, заставляя жертву почувствовать себя так, будто её похоронили заживо. Вместо Защиты из проверки вычитается Самообладание жертвы. Каждый успех сокращает Волю противника на единицу. Урона эта Манифестация не наносит.

- Если персонаж наносит жертве хотя бы очко урона одной из предыдущих способностей, он может вложить ещё очко плазмы, чтобы жертва замерла на месте. В этом случае она утрачивает Защиту на целый раунд.

- Вложив три очка плазмы, персонаж заставляет землю расступиться под ногами у жертвы. В дополнение к урону каждый успех сокращает Ловкость противника на единицу. Исключительный успех и вовсе запирает жертву под землёй - вероятнее всего, создавая угрозу удушья. Эта атака игнорирует любые виды брони.

Раскалённое пламя (Оккультизм)

- Персонаж окутывает тело жертвы призрачным пламенем, нанося ей летальный урон. Такой огонь не способен воспламенить материальные предметы.

- Вложив очко плазмы, Скованный поджигает одежду противника. До тех пор, пока

тот не потушит огонь или не сбросит одежду, он будет получать по очку летального урона за раунд.

••• При использовании любых других уровней этой способности персонаж может вложить по очку Воли и плазмы в размере, не превышающем его Оккультизма (например, обладание Оккультизмом 4 позволяет вложить четыре очка Воли и ещё четыре - плазмы). До окончания сцены тело жертвы покрывается чудовищными ожогами, которые носят иллюзорный характер, однако налагают равнозначный штраф к Социальным проверкам жертвы.

•••• Теперь эта Манифестация наносит аггравированный урон.

•••• Если во время атаки Скованный вкладывает очко Воли и два очка плазмы, он может распределить успехи между уроном и сокращением любых Физических Атрибутов жертвы. Они восстанавливают своё нормальное значение со скоростью исцеления от аггравированного урона.

Безжизненные слёзы

(Оккультизм)

• Вместо воздуха жертва мистическим образом вдыхает капли воды. Эта атака наносит тупой урон вместо летального, но забирает у жертвы одно очко Воли.

•• Жертва чувствует сильнейшую жажду. За каждый успех, полученный Скованным, считается, что жертва ничего не пила двое суток.

••• Лёгкие жертвы наполняются слезами. Это наносит всего по одному очку летального урона за раунд, однако повреждения продолжают сокращать Здоровье жертвы на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно результату открытия Манифестации.

•••• В случае успешной атаки Скованный гарантирует, что дальнейшие атаки будут наносить уже летальный урон.

•••• Если персонаж вкладывает три очка плазмы при использовании третьего уровня этой Манифестации, жертва утрачивает возможность двигаться на равнозначное число раундов.

Промышленность

(Ремесло)

• Скованный заставляет жертву "случайно" нанести себе удар собственным оружием. Противник не проходит проверку атаки: вместо этого персонаж открывает Манифестацию по обычным правилам, добавляя к проверке рейтинг оружия.

•• Персонаж игнорирует два очка Прочности любого хоть сколько-нибудь сложного механизма.

••• Вложив очко плазмы, персонаж наносит любому объекту Размером 4 и выше максимальный урон. Он не проходит никаких проверок и наносит по очку повреждений за *каждый* доступный дайс.

•••• Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Внушительности + Ремесла + Ярости, персонаж обрушивает на жертву по одному предмету за каждый успех (безусловно, для этого схватка должна проходить в локации, в которой находятся хоть какие-нибудь промышленные инструменты, машины и механизмы). Каждый предмет наносит по три очка тупого урона - или по три летального, если Скованный вложит в активацию этой силы одно очко Воли.

•••• Вложив очко Воли, персонаж проходит проверку атаки любым доступным ему оружием. Тем не менее, в этом раунде он только примеривается к настоящему выстрелу или удару, а потому не наносит противнику никакого урона. На следующий раунд все успехи, полученные персонажем, становятся бонусом к новой, уже настоящей проверке атаки.

Страсть (Эмпатия)

- Персонаж вызывает у жертвы воспоминания о своих психических травмах. Сила переживаний наносит жертве тупой урон. Это считается стандартной "атакой" Ярости, однако вместо Защиты из проверки Скованного вычитается либо Решительность, либо Самообладание жертвы (в зависимости от того, что *ниже*).

- Вложив очко плазмы, Скованный придаёт себе сходство с человеком, которого больше всего боится противник. До конца сцены жертва ничего не противопоставляет проверкам Запугивания.

- Противник теряет своё действие в этом раунде. Если герой тратит на это очко плазмы, противник утрачивает и Защиту.

- За каждое очко урона, нанесённое жертве атакой, Скованный может потратить по два очка плазмы, забрав у противника по одному очку Воли.

- Персонаж вкладывает два очка плазмы и одно очко Воли, проходя проверку Манипулирования + Эмпатии + Ярости - Решительности или Самообладания жертвы (в зависимости от того, что *ниже*). Каждый успех понижает все Ментальные Атрибуты жертвы на единицу. Восстанавливаются они по правилам исцеления от летального урона.

Фантазм (Убеждение)

- Всем пяти силам этой Манифестации жертва сопротивляется с помощью Самообладания вместо Защиты. На первом уровне персонаж способен убедить жертву, что ей нанесли тяжёлую рану. Пройдите проверку атаки по обычным правилам (Сила + Убеждение + уровень самой Ярости - Самообладание жертвы). Технически каждый успех наносит летальный урон, однако поскольку он обладает иллюзорным характером, отметьте его на листе жертвы горизонтальной линией (-) вместо стандартного крестика (x). По окончании сцены он исчезает, хотя если этот урон успел усугубиться до аггравированного, то жертва просто смягчает его до летального.

- Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Убеждения + Ярости, персонаж создаёт перед жертвой иллюзорного противника. В бою фантом получает количество дайсов, равное результату Манифестации. Он действует прямо перед Скованным (не добавляйте его в перечень Инициативы и просто проходите проверки атаки перед своим действием). Спустя три раунда он исчезает. Урон, нанесённый фантомом, считается иллюзорным (см. выше).

- Скованный тратит два очка плазмы и проходит проверку Внушительности + Убеждения + Ярости против Решительности + Психе жертвы. В следующий раз, когда жертва заснёт, её разум окажется заперт в царстве кошмаров. К утру она получит иллюзорный урон в размере Силы протагониста, исцелиться от которого можно лишь хорошо выспавшись.

- Если во время атаки Скованный вкладывает очко плазмы, жертва утрачивает возможность предпринимать какие-либо действия кроме простого движения. Преодолеть это проклятие она может только вложив очко Воли.

- Если при использовании других уровней этой способности персонаж тратит очко Воли, иллюзорный урон приобретает аггравированный характер.

Первозданность (Знание животных)

- Персонаж натравливает на жертву призрачных животных. Это считается стандартной "атакой" Ярости.

- Вложив от одного до нескольких очков плазмы, герой понижает защиту жертвы от своей призрачной атаки.

- Потратив два очка плазмы и пройдя проверку Выносливости + Знания животных +

Ярости - Выносливости противника, персонаж создаёт рой насекомых, которые действуют в списке Инициативы сразу после него. Рой обладает запасом атаки из четырёх дайсов и остаётся в материальном мире по одному раунду за успех, полученный при активации этой силы.

.... Вложив очко плазмы, герой призывает на помощь любое животное, находящееся поблизости от него в *материальном* мире. Какое именно животное отзывается на его зов, решает Рассказчик. С игромеханической точки зрения атаки такого животного полностью дублируют "атаки" Ярости, и проходит эти проверки именно персонаж. Тем не менее, животное добавляет к своим атакам собственный Размер (опять же, по решению Рассказчика) и может отвлечь противника на себя.

..... Вложив по очку плазмы за каждого противника, герой может атаковать сразу всех, пройдя стандартную проверку Ярости со штрафом, равным самой высокой защите -1 за каждую жертву после первой. Суммарный урон распределяется сразу между всеми противниками.

Стигмата (Оккультизм)

- Персонаж может атаковать призраков, духов и других эфемерных существ, но только на расстоянии двух ярдов за каждое очко Психе́. Урон считается тупым.

- Атаки наносят летальный урон, и половина *результата* становится штрафом к Ментальным проверкам жертвы.

- Если во время атаки Скованный тратит очко плазмы, жертва начинает страдать от кровотечения и получает по очку тупого урона за раунд до тех пор, пока не получит медицинской помощи.

- Вложив очко плазмы, герой делает урон агgravированным вместо летального.

- Если при использовании третьего уровня этой Манифестации герой тратит очко Воли, жертва получает по очку агgravированного урона вместо тупого.

Тишина (Скрытность)

- Даже самая проницательная жертва не способна связать свои раны и боль с нападением Скованного.

- Если персонаж вкладывает очко плазмы, атака игнорирует любые укрытия.

- Вложив очко плазмы и пройдя проверку Ловкости + Рукопашного боя + Ярости - Сообразительности противника, герой ослепляет его до конца сцены.

- Если герой тратит очко плазмы, атаки обходит Защиту.

- Вложив сразу два очка плазмы и пройдя проверку Силы + Рукопашного боя + Ярости - Защиты противника, персонаж лишает жертву Защиты и наносит ей по два очка летального урона за раунд. Длится это проклятие по раунду за успех.

Саван

(Решительность)

Эта Манифестация защищает Скованного от вредоносных воздействий, будь то психические атаки, гипноз, попытки искажения воспоминаний или совершенно буквальные выстрелы и удары.

Открытие Манифестации предполагает проверку Решительности + ключевого Навыка + Савана. Активация каждой силы требует хотя бы одного очка плазмы. Простой успех наделяет героя бронёй в размере полученных успехов. Исключительный успех повышает уровень брони ещё на единицу.

Другие мистические существа способны заметить наложенный на персонажа Саван при помощи ясновидческих сил наподобие *Чтения ауры* или *Внутреннего взора*.

Холодный ветер

(Оккультизм)

- Персонаж абсолютно неуязвим к холоду. Если другие Скованные пытаются навредить ему с помощью Ключа *Холодного ветра*, но получают сумму успехов, уступающую его Савану, персонаж блокирует эти воздействия.

- Скованный неуязвим к удушающим атакам, включая использование ядовитого газа.

- Если кто-либо прикасается к протагонисту, он может вложить очко плазмы и нанести жертве тупой урон в размере полученного результата.

- Неуязвимость к электричеству. К броне персонажа добавляется показатель его Оккультизма.

- Вложив два очка плазмы при использовании третьего уровня этой Манифестации, герой наносит летальный урон вместо тупого.

Могильная грязь

(Оккультизм)

- Персонаж не получает урона во время захвата.

- Скованный добавляет к своей броне показатель Выносливости.

- Вложив три очка плазмы, персонаж смягчает летальный урон от одной атаки до тупого.

- Пожертвовав двумя очками плазмы, герой обрушивает на всех окружающих в пределах *10 ярдов x Выносливость персонажа* каскад из камней и пыли. Это пресекает действие Савана, но лишает всех жертв Защиты в текущем раунде и сводит их действия к броскам на удачу. Кроме того, персонаж проходит проверку Решительности + Самообладания + результата: каждый успех налагает на один раунд штраф -5 на действия всех жертв (например, три успеха налагают этот штраф на три раунда). Если персонаж не хочет ударить по союзникам, он должен отдать по два дополнительных очка плазмы за каждого.

- Персонаж блокирует по очку летального или тупого урона за 2 очка плазмы и по очку аггравированного - за 4 очка плазмы.

Раскалённое пламя

(Оккультизм)

- Персонаж видит в темноте.

- Скованный неуязвим к естественному жару и пламени, а урон от сверхъестественного огня блокирует в размере своего Оккультизма.

- Потратив всего очко плазмы, герой может воспламенить любой предмет.

- Вложив 2 очка плазмы, герой может нанести любой жертве, с которой он поддерживает физический контакт, летальный урон в размере результата Манифестации.

- Вложив 4 очка плазмы, он может нанести уже не летальный, а аггравированный урон.

Безжизненные слёзы (Оккультизм)

- Персонаж дышит под водой и получает бонус к любым подводным действиям (вроде плавания) бонус в размере результата Манифестации.

- Скованный может потушить любое естественное пламя, просто вложив очко плазмы. Магическое пламя можно потушить, набрав больше успехов в проверке Решительности + Самообладания + результата, чем заклинатель набрал при создании пламени.

- Вложив очко плазмы, персонаж может нанести любой жертве, с которой он поддерживает физический контакт, тупой урон в размере результата Манифестации. Технически он наполняет лёгкие жертвы водой.

- Потратив 2 очка плазмы и пройдя проверку Решительности + Ремесла + результата, герой наносит любому предмету урон в размере полученного результата. Объекты, защищённые от попадания воды, вычитают из этой атаки уровень своей Прочности.

- Этот уровень дублирует эффект третьего, однако стоит три очка плазмы и позволяет нанести жертве тупой урон в размере результата Манифестации за вычетом её Выносливости.

От переводчика: вероятно, в оригинальный текст закралась ошибка, поскольку эта способность стоит дороже, однако наносит меньше урона, чем Манифестация третьего уровня.

Промышленность (Ремесло)

- Трата одного очка плазмы удваивает броню против одной атаки. Единственным условием становится то, что противник должен использовать рукотворное оружие вроде ножа или пистолета.

- Вложив очко плазмы, персонаж открывает любой немагический замок.

- Электронные приборы слежения не в состоянии засечь персонажа.

- Проверка Интеллекта + Ремесла + результата позволяет отключить любой прибор обычным касанием. Вложив очко плазмы, герой может сделать это на расстоянии (в пределах *10 ярдов за уровень Савана*)

- Вложив 2 очка плазмы, герой может нанести любой жертве, с которой он поддерживает физический контакт, летальный урон в размере результата Манифестации. Обычно это принимает форму мощнейшего электрического разряда.

Страсть (Эмпатия)

- Персонаж добавляет результат Манифестации в качестве бонуса к Самообладанию или Решительности в целях сопротивления психическим силам.

- До окончания сцены результат Манифестации становится бонусом к Запугиванию.

- Результат Манифестации становится бонусом к Внуительности или Манипулированию - также до конца сцены. Эта способность стоит 1 очко плазмы.

- Вложив очко плазмы, Скованный может высосать несколько очков Воли из жертвы, с которой он поддерживает физический контакт. Сумма очков равна результату Манифестации за вычетом Самообладания цели. Персонаж может использовать эту способность в рукопашном бою, дополняя ей атаку, однако в этом случае он платит три очка плазмы вместо одного.

- Аналог предыдущей способности, однако если персонаж тратит четыре очка плазмы вместо двух, Самообладание жертвы не вычитается из его результата. Более того, если он осушает запас Воли противника целиком, он может приписать ему новое психическое отклонение.

Фантазм (Убеждение)

- Персонаж добавляет к защите уровень Манипулирования. Этот бонус срабатывает только в схватках с разумными существами.
- Все, кто пытается запомнить лицо, голос или приметы протагониста, получают штраф в размере результата Манифестации.
- Вложив очко плазмы и пройдя проверку Манипулирования + Убеждения + результата против Решительности + Психе жертвы, персонаж заставляет её забыть о том, что она вообще видела Скованного в этой сцене.
- Вложив очко плазмы и получив при открытии Манифестации сумму успехов, превышающую Самообладание жертвы, персонаж заставляет её принимать его за кого-то другого.
- Персонаж принимает ужасающий облик, который виден только одной жертве по его выбору. Сделайте бросок на результат Манифестации - Самообладание цели. Если персонаж вложит в активацию этой силы одно очко плазмы, каждый успех нанесёт ей по очку тупого урона. Три очка плазмы делают урон летальным. Жертва такой атаки не способна напасть на Скованного до конца сцены, если только её Самообладание не превышает результат Манифестации.

Первозданность (Знание животных)

- Вложив очко плазмы, персонаж может использовать свою Выносливость как броню, защищающую от *любой* атаки. Способность действует однократно.
- Персонаж может повысить любой Физический Атрибут на несколько пунктов. Каждое очко плазмы повышает Атрибут на единицу. Всего можно вложить несколько очков, точное число которых равно Савану или Знанию животных протагониста - в зависимости от того, что *ниже*. Способность действует однократно.
- Вложив очко плазмы, герой отрацивает призрачные когти, заметить которые могут лишь призраки и ясновидцы. Когти наносит +2 очка летального урона материальным созданиям и аггравированного – призракам.
- Дополнив силу второго уровня одним очком Воли, персонаж продлевает её действие до окончания сцены.
- Если персонаж отрацивает когти за четыре очка плазмы вместо одного, когти наносят аггравированный урон даже физическим существам.

Стигмата (Оккультизм)

- Персонаж добавляет уровень Савана к защите от любых Нумина и Манифестаций.
- Скованный может взаимодействовать с нематериализовавшимися призраками так, как если бы они находились в физическом мире. Это касается даже атак Рукопашного боя.
- Предыдущая способность распространяется и на Холодное оружие.
- Персонаж может перейти в состояние Сумрака на несколько минут, число которых равно полученным успехам. Стоит эта способность 3 очка плазмы и очко Воли, хотя персонаж может выбрать три другие вида “оккультной платы”: 2 очка летального урона, 1 очко летального урона + 1 очко Воли или 1 очко летального урона + 3 очка плазмы.
- Полный аналог предыдущей способности (включая способы оплаты), однако длительность перехода в Сумрак распространяется на всю сцену, а персонаж может взять с собой по одному спутнику за успех.

Тишина (Скрытность)

- Персонаж добавляет уровень Савана к проверкам Скрытности.
- Вложив очко плазмы, протагонист становится невидим для окружающих. Этот эффект прерывается только при нападении на другое существо. К сожалению для персонажа, его всё ещё замечают животные и засекают приборы слежения.
- Теперь персонаж невидим и для животных, и для приборов слежения.
- Вложив очко плазмы, персонаж развоплощается на один раунд, что позволяет ему проходить сквозь стены или избегать физических опасностей. Тем не менее, открытие этой Манифестации требует одного раунда сосредоточения: иными словами, персонаж вполне может развоплотиться, чтобы пропустить сквозь своё тело автомобиль, но едва ли успеет сосредоточиться, чтобы избежать пулевого ранения.
- Полный аналог предыдущей способности, однако персонаж переходит в неосознанное состояние моментально, а потому может избежать даже физической атаки. За такую возможность персонаж отдаёт три очка плазмы или сразу пять, если атака должна нанести агgravированный урон. Если из-за ограничений Психе персонаж ещё не может вкладывать столько плазмы за раунд, он может потратить очко Воли, чтобы преодолеть это ограничение в текущем раунде.



Церемонии

Манифестации представляют собой мистические способности гайстов. Ключи отражают связь Скованного со смертью. Однако это ещё не все силы, доступные Пожирателям грехов.

Церемониями называются ритуальные действия, которые способны изменять окружающий мир в соответствии с волей Скованного. Если при открытии Манифестаций Скованный полагается на оккультную силу гайста, то проведение церемоний требует от него личного понимания колдовских законов.

С игромеханической точки зрения церемонии представляют собой Сверхъестественные Преимущества, стоящие по два очка за уровень. Персонаж может освоить любое количество церемоний: ограничений здесь попросту не существует.

Самой распространённой церемонией считается Объединение сонма, однако многие опытные Пожиратели грехов знают хотя бы пять-шесть других церемоний. Некоторые носители гайстов модифицируют церемонии, добавляя новые компоненты и ритуальные действия или усложняя условия их проведения. Технически это означает, что церемония повышает свой уровень, однако Рассказчик должен предоставить игроку и дополнительные преимущества.

Проведение церемонии

Описание каждой из церемоний включает короткое перечисление ритуальных действий и материалов, которые понадобятся Скованному для достижения цели. Всего Пожирателю грехов требуется набрать сумму успехов, равную 2 + уровню церемонии, хотя из этого правила могут быть и исключения. Проверка считается продолжительной, однако если при проведении церемонии игрок трижды не получает ни одного успеха (не обязательно подряд), церемонию приходится начинать заново.

• Последний взгляд

Скованный прикасается к телу человека, умершего не больше трёх дней назад. В случае успешного проведения церемонии он видит то же, что умерший увидел за несколько мгновений до смерти. Иногда это даже не приносит ему желанного результата: например, жертва, получившая выстрел в затылок, покажет Скованному лишь землю, которая неожиданно "приблизилась" к её лицу.

Бросок: Психе + Сообразительность

Действие: продолжительное (3 успеха). Скованный делает по броску за раунд.

• Поиск

Персонаж берёт небольшой мешочек и кладёт в него любой биологический элемент, принадлежащий жертве: например, волос, капельку крови или обрезок ногтя. Затем он начинает раскачивать этот мешочек на нитке. В случае успешного проведения церемонии мешочек начинает указывать персонажу направление, в котором находится обладатель этого волоса, крови или другого элемента. Более того, Скованный интуитивно чувствует, как далеко тот находится. Другое дело, что если только речь не идёт о коматозном больном или заключённом, жертва вполне может успеть переместиться в другое место прежде, чем туда доберётся Пожиратель грехов.

Мешочек продолжает указывать направление, в котором находится жертва, по пять минут за успех.

Бросок: Психе + Выносливость

Действие: продолжительное (3 успеха, если речь идёт о трупе, 6 успехов в случае с поиском живой жертвы). Скованный делает по броску в полчаса.

• Объединение сонма

Несколько Пожирателей, ещё не состоящих в сонме, садятся в круг в любом месте, ассоциирующемся со смертью (морге, крематории, склепе и так далее). Затем они надрезают себе ладони, нанося очко летального урона. Эту же церемонию можно провести для принятия новичка.

В случае успешного проведения церемонии Пожиратели грехов объединяются в сонм как на официальном, так и на метафизическом уровне. Подробности будут описаны в следующей главе.

Бросок: Психе + Внушительность (эту проверку проходит только один ритуалист)

Действие: продолжительное (6 успехов для создания нового сонма и только 3 для принятия новичка). Скованный делает по броску раз в десять минут.

• Упокоение

Провести эту церемонию можно только в загробном мире. Скованный должен найти призрака, лишённого всяких якорей, и убедить его покинуть эту реальность, чтобы присоединиться к другим упокоившимся мертвецам в том загадочном мире, в который они отправляются после завершения всех земных и посмертных дел.

Под конец церемонии Скованный должен сжечь предмет, символизирующий связь призрака с прежней жизнью: например, фотографию или прядь волос.

Бросок: Психе + Внушительность

Действие: продолжительное (9 успехов). Скованный делает по броску в минуту. Исключительный успех восстанавливает персонажу очко Воли из-за удивительной редкости, с которой призраки добиваются полного и окончательного упокоения.

• Живой рупор

Персонаж дотрагивается до эфемерной руки привидения и позволяет ему говорить его голосом. До тех пор, пока призрак не закончит свою речь, персонаж не сможет говорить сам. По неизвестным причинам загробные законы пресекают действие церемонии в том случае, если адресат, к которому обращается призрак, увидит Скованного. Поэтому персонаж должен озаботиться, чтобы его лицо не было видно во время всего общения между призраком и адресатом. В случае нарушения этого правила персонаж не может говорить от лица этого привидения на протяжении трёх последующих дней.

Бросок: Психе + Манипулирование

Действие: продолжительное (3 успеха). Скованный делает по броску за раунд.

•• Далёкий образ

Персонаж должен посмотреть в зеркало, в котором хотя бы однажды отражалось лицо жертвы. В случае успешного проведения церемонии он видит жертву в её текущем окружении. Это неподвижный образ, напоминающий фотографию, сделанную в десяти шагах от самой жертвы.

Бросок: Психе + Сообразительность

Действие: продолжительное (4 успеха). Скованный делает по броску в минуту.

•• Далёкие голоса

Скованный отправляет адресу мысленное послание приблизительно из десятка слов - возможно, немногим больше. Затем он садится с бумагой и ручкой в руках, ожидая ответа. Если он связывается с привидением, ему нужно находиться на месте захоронения его тела. Если адресат ещё жив, персонажу достаточно находиться в доме, в котором тот некогда проживал. В случае успешного проведения церемонии персонаж чувствует, как его рука начинает сама собой записывать ответ - также примерно из десяти слов.

Бросок: Психе + Внушительность

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по броску в минуту.

•• Взгляд за ширму

Персонаж помечает веки простого смертного прахом кремированного человека. В случае успешного проведения церемонии тот получает возможность видеть призраков и другие проявления мира мёртвых так же, как их видят и Скованные. Эффект остаётся в силе до окончания сцены. Когда человек видит мир мёртвых впервые, он проходит проверку Сообразительности + Самообладания и в случае провала получает отклонение, которое длится по одному дню за каждое очко его Нравственности.

Бросок: Психе + Манипулирование

Действие: продолжительное (4 успеха). Скованный делает по броску за раунд.

•• Призрачный вой

Для проведения церемонии Скованному нужно работающее радио и карта местности. На протяжении всего ритуала он переключает каналы радио, вслушиваясь в тишину или статику. Всё это время его палец сам собой движется по карте и в случае успешного проведения церемонии останавливается на той точке, где находится *либо* призрак, нуждающийся в совершенно определённой вещи (по выбору персонажа), *либо* конкретный призрак (также по выбору персонажа).

Бросок: Психе + Сообразительность

Действие: продолжительное (4 успеха). Скованный делает по броску в минуту.

•• Маска покойника

Скованный изменяет физический облик покойного - например, восстанавливая его тело из пепла или заставляя труп человека, убитого пулей, выглядеть как тело утопленника. Рассказчик должен назначить стоимость подобного изменения в очках плазмы: например, лёгкое изменение ран потребует всего одного очка, в то время как восстановление отрезанных конечностей предполагает вложение уже двух очков, а полное воссоздание тела из пепла - трёх очков плазмы.

По очевидным причинам к этой церемонии чаще всего прибегают Скованные, пытающиеся сбить с толку полицию. Особенно этим известны Жнецы.

Бросок: Психе + Ловкость

Действие: продолжительное (4 успеха). Скованный делает по броску в минуту. Исключительный успех сокращает стоимость на одно очко плазмы.

•• Плазменная манифестация

Персонаж жертвует двумя очками плазмы, позволяя одному призраку по его выбору вселиться в неё и тем самым получить временное тело в материальном мире. Если только призрак не захочет покинуть земную реальность ранее, эффект церемонии остаётся в силе всю сцену.

Бросок: Психе + Выносливость

Действие: продолжительное (4 успеха). Скованный делает по броску за раунд.

•• Призрачная фотография

Пожиратель грехов делает несколько снимков на *закрытую* камеру (например, фотоаппарат с крышкой, прикрывающей линзы). На получившихся снимках призраки видны так же, как они предстают в Сумраке. Что ещё важнее, камере удаётся запечатлеть призраков, которые были в этой локации в пределах последней недели, даже если с тех пор они перебрались в другое место.

Бросок: Психе + Ловкость

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по броску в минуту.

••• Мёртвые в эфире

Эта церемония напоминает предыдущую, на работает в более широком медиаспектре. Персонаж должен наполнить любое записывающее устройство (видео или аудио - неважно) хотя бы одним очком плазмы. Само устройство должно быть выключено. Несмотря на это, за каждое очко плазмы, пожертвованное Скованным, оно записывает по минуте деятельности, происходящей в призрачном мире. Как правило, качество записи выходит ужасным, однако на камеру действительно видны призраки, а плеер действительно выдаёт разговоры покойников.

Бросок: Психе + Сообразительность

Действие: продолжительное (6 успехов). Скованный делает по броску за раунд.

••• Создание талисмана

Персонаж берёт небольшой предмет, ассоциирующийся с тем или иным Ключом (например, перья могут быть связаны с Холодным воздухом, а пузырьёк с кровью - со Стигматой). В случае успешного проведения церемонии персонаж превращает этот предмет в *талисман*: несложный магический артефакт, добавляющий +1 дайс к проверкам соответствующего Ключа.

Бросок: Психе + Манипулирование

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

••• Поиск перекрёстков

Скованный разворачивает карту местности и начинает раскачивать над ней костью человеческого пальца, подвешенной на ниточку. В случае успешного проведения церемонии палец указывает на место, в котором в ближайшее время умрёт человек. Пророчество считается безошибочным, хотя персонаж и не знает, произойдёт ли смерть прямо сейчас или через несколько часов (в самых долгих случаях исполнение пророчества занимало восемь часов).

Бросок: Психе + Сообразительность

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по броску за раунд.

••• Зов лемура

Персонаж созывает в определённое место всех окрестных призраков, подначивая их утешать здесь свои нужды. Хотя некоторые призраки будут мирно просить о помощи, найдутся и настоящие полтергейсты, давно мечтавшие повеселиться за счёт людей.

Провести этот ритуал можно двумя разными способами. Первый заключается в том, что персонаж делает небольшой порез на указательном пальце и помечает все окна и двери рядом с собой. Затем он начинает читать молитву, медленно повышая голос и, наконец, заканчивая её громким криком. В этом случае призраки стекаются в то место, в котором находится протагонист.

Второй способ немного сложнее: для него Скованному понадобится карта местности, изображение определённого места и любой крохотный предмет, который ранее находился в этом месте (сойдёт даже отколовшийся кусок кирпича). Персонаж наносит на карту сложные символы, сжигает изображение и проглатывает предмет. В этом случае призраки отправятся в указанное место.

Бросок: Психе + Манипулирование

Действие: продолжительное (5 успехов в случае с молитвой и 8 в случае со более сложным ритуалом). В первом случае Скованный делает по броску за раунд, во втором - раз в десять минут.

Призраки бесчинствуют до ближайшего рассвета, хотя если персонаж добился исключительного успеха, эффект длится три полных дня.

••• Преждевременный визит

Эта церемония позволяет простому смертному посетить царство мёртвых. Персонаж обязывает любой личный предмет загробного путешественника серебряной нитью, после чего душу смертного выбрасывает из тела. Душа может путешествовать по миру мёртвых в течение нескольких часов, число которых равно Выносливости её материального тела. Если по окончании этого срока душа не вернётся в тело, оно начнёт получать по очку летального урона за час.

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по броску каждые пять минут.

••• Прыжок в глубину

Персонаж отправляется в некий аналог астрального путешествия по воспоминаниям своего гайста. В начале путешествия он должен обозначить, что именно хочет увидеть. Большая часть воспоминаний этого нечеловеческого существа не поддаётся пониманию смертного, однако в случае успешного проведения церемонии персонаж находит нужное ему воспоминание и очищает его от непостижимых коннотаций, что позволяет ему узнать то, что хранил в своей памяти его гайст.

Перед началом церемонии персонаж должен ослабить бдительность гайста, поставив его любимую музыку или вкусив его любимой еды. Затем Скованный погружается в медитативное состояние, делая по отдельному броску на Решительность + Самообладание при каждой проверке на проведение церемонии. Если он провалит этот дополнительный бросок, его охватит новая страсть, отражающая тёмные желания его гайста. С игровой точки зрения такая страсть принимает форму психического отклонения, которое длится по одному дню за каждое очко Психе.

Бросок: Психе + Интеллект

Действие: продолжительное (5 успеха). Скованный делает по броску в час.

••• Оживление

Пожиратель грехов возвращает мёртвое тело к жизни. Вопреки названию церемонии, "оживлённый" покойник представляет собой лишь безропотного раба, во многом соответствующего архетипичным изображениям зомби.

Церемония стоит три очка плазмы и остаётся в силе на протяжении дней, равных Психе персонажа.

Бросок: Психе + Внушительность

Действие: продолжительное (требуется по одному успеха за каждое очко Здоровья, которым мертвец обладал при жизни). Скованный делает по броску за раунд.

••• Чтение эхо

Скованный прикасается к предмету и сосредотачивается на поиске самого яркого события, участником которого невольно оказался этот объект. Если таких событий было несколько, Рассказчик перечисляет несколько общих кадров и спрашивает игрока, какое воспоминание кажется ему интереснее. Скованный видит краткую версию того события, в котором участвовал этот предмет.

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по броску в минуту.

••• Охранный круг

Персонаж берёт кисточку, мел, чернила или другое средство нанесения красок и очерчивает круг не длиннее тринадцати футов. В случае успешного проведения церемонии призраки не способны проникнуть в круг, как и повлиять на стоящих в нём людей с помощью своих Нумина.

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по одному броску каждые десять минут.

••• Привязка к якорю

Хотя многие Скованные видят цель своей деятельности в том, чтобы избавлять призраков от якорей, иногда Пожирателю выгодно привязать мёртвую душу к земной реальности. Для проведения церемонии персонаж должен подыскать место, которое будет иметь значение для самого призрака. Это может быть старая спальня, могила или даже место убийства покойного. Один Скованный рассказывал, что единственным местом, которое помнил ценный для него призрак, было заднее сиденье такси, в котором он родился.

Кроме того, Пожирателю грехов нужно найти предмет, символизирующий жизненные достижения призрака (например, наградную медаль полицейского).

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (6 успехов). Скованный делает по броску каждые пятнадцать минут.

••• Призрачный страж

Скованный покрывает монетку дюжиной странных символов и либо приклеивает её к определённом предмету, либо передаёт другому человеку. Затем он выбирает одного призрака и назначает его вечным стражем этого человека, места или предмета. Призрак обязан охранять свою цель, даже если ненавидит её и Скованного. Другое дело, что персонаж вполне может освободить его, просто приложив к этому усилие воли.

Призрак не может удаляться более чем на 21 шаг от цели.

Бросок: Психе + Манипулирование - Могущество призрака

Действие: продолжительное (5 успехов). Скованный делает по броску каждые десять минут.

••• Облегчение боли

Скованный обращается к богам загробного мира, Творцу, всадникам Апокалипсиса или другим фигурам, которые - по его убеждению - могут исцелить раны его союзника.

В случае успешного проведения церемонии он вдыхает в раны жертвы невидимую плазму, исцеляя по пункту тупого урона за 1 очко плазмы, летального за 2 и аггравированного за 3. Как правило, персонаж начинает с аггравированного и летального урона. Исключительный успех устраняет ещё одно очко тупого урона бесплатно.

Бросок: Психе + Интеллект

Действие: продолжительное (6 успехов +1 за каждое очко летального урона и +2 за каждое очко аггравированного). Скованный делает по броску за раунд.

••• Домашний оберег

Персонаж оставляет по окровавленному отпечатку ладони на каждой стене крупного помещения или небольшого дома. Кровь он может взять из любого источника, однако она должна быть пролита не более суток назад. В течение ближайшей недели (или месяца в случае исключительного успеха) ни один призрак не сможет войти в этот дом или повлиять на людей, находящихся внутри, с помощью своих Нумина. Другие эфемерные сущности могут войти в ограждённый дом лишь в том случае, если их Могущество (или Психе, или другая подходящая характеристика) превышает Психе Пожирателя грехов.

Бросок: Психе + Ловкость

Действие: продолжительное (10 успехов). Скованный делает по одному броску в десять минут.

•••• Смертельный путь

Эта церемония чрезвычайно требовательна в том отношении, что для её проведения необходимы по меньшей мере четыре Скованных, преодолевших разные Пороги смерти. Саму церемонию должен знать лишь один из них: остальные символизируют стражей пути в царство мёртвых.

Ритуалист покрывает лица своих товарищей грязью, взятой с могилы нескольких разных людей. Каждая могила должна принадлежать человеку, связанному с Порогом соответствующего Пожирателя. Например, Растерзанного необходимо покрыть грязью, взятой с могилы убитого, а Истощённого - грязью с могилы ракового больного.

Затем ритуалист чертит в земле загадочные символы и взрезает ножом ладонь, нанося себе очко летального урона. Аналогичные порезы наносят и другие участники ритуала. В случае успеха ритуалист открывает врата в царство мёртвых.

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (7 успехов). Скованный делает по броску каждые десять минут.

•••• Ужин в молчании

Провести эту церемонию можно лишь в полночь в одну из трёх ночей новолуния. Скованный накрывает стол и приставляет к нему достаточно стульев, чтобы их хватило и на живых, и на мёртвых. Затем он тушит свет и обращается к мертвецам с приглашением к ужину. Когда он наконец зажигает свет, становится видно, что за столом вместе с живыми сидят и воплощённые мертвецы. До наступления зари все они могут пить, есть, заниматься сексом и утолять другие физические потребности, словно живые люди. Разумеется, если они покинут место проведения церемонии, законы царства теней вернут их в состояние Сумрака.

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (7 успехов). Скованный делает по броску в минуту.

•••• Привязка к оковам

Персонаж создаёт особую разновидность мemento, известную как *оковы* и подробно описанную в следующей главе. Для этого он находит призрака, потерявшего все якоря, кроме последнего. Затем он начинает церемонию, намереваясь запереть призрака в его якорь. В случае успеха он заманивает мёртвую душу внутрь, превращая обычный якорь в мистический артефакт.

Бросок: Психе + Решительность

Действие: продолжительное (7 успехов). Скованный делает по броску раз в пятнадцать минут.

•••• Погребальные врата

Этот ритуал можно провести только в мире людей рядом с Авернийскими вратами. Как сам персонаж, так и его спутники кладут на язык немного могильной земли. Затем Скованный чертит на Авернийских вратах таинственные символы и дополняет их названием того места, в которое он хочет переместиться. Это могут быть как другие Авернийские врата в мире людей, так и область загробного мира. В сущности, персонаж может написать название наугад - например, вычертив название другого города. В этом случае он переместится в ближайшие Авернийские врата именно этого города.

Персонаж может взять с собой количество спутников, равное либо его Психе, либо удвоенной сумме представителей его сонма.

Бросок: Психе + Интеллект

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

•••• Призрачное заточение

Персонаж выбирает любой "контейнер", от комнаты в старом доме до простой бутылки вина. Затем он покрывает эту бутылку символами загробного мира и заставляет призрака войти внутрь. С этого момента призрак будет пленником своей темницы до тех пор, пока кто-нибудь не позволит ему выйти.

Бросок: Психе + Внушительность - Сопротивление призрака

Действие: продолжительное (7 успехов). Скованный делает по броску за раунд.

•••• Мотыльковые крылья

Скованный находит любое свежее тело, оmyвает его и подготавливает к оживлению. Затем он приглашает призрака войти в новый дом из плоти и крови, после чего понижает само значение своей Воли на единицу. Призраку не обязательно входить в собственное тело (оно давно могло сгнить). В случае успешного воскрешения призрак становится полноценным живым человеком.

Бросок: Психе + Манипулирование

Действие: продолжительное (7 успехов). Скованный делает по одному броску в полчаса.



Глава третья: Игровая механика

Раны и исцеление

Скованные как никто другой воплощают ницшеанский принцип “Всё, что нас не убивает, делает нас сильнее”. Прежде всего, Психе Скованных всегда добавляется к их проверкам сопротивления болезням и ядам.

Что гораздо важнее, при получении *любой* раны Скованный получает выбор: принять урон по обычным правилам или поглотить его с помощью плазмы. Одно очко плазмы поглощает одно очко любого урона: что аггравированного, что тупого. Поглотить урон можно *только* в момент его получения - не позже. На листе персонажа поглощённый урон помечается точкой. По окончании сцены повреждения возвращаются в виде тупого урона (даже если первоначально они были летальными или аггравированными). Тем не менее, если уже после поглощения урона персонаж получает новые повреждения, они не сдвигают "точки" вправо по шкале Здоровья, а просто встают на их место.

Несмотря на поглощение урона, Пожиратель грехов всё равно получает рану, из которой начинает течь белая дымчатая эктоплазма, напоминающая густой туман. Это видят даже простые смертные - не говоря уже о сверхъестественных существах, которые могут распознать в персонаже Скованного и использовать это знание в своих целях.

В целях исцеления персонаж может поглотить мemento, пройдя проверку Решительности + Оккультизма. В случае успеха он восстанавливает очки Здоровья в размере удвоенного показателя самого мemento. Учтите, что гайст никогда не позволит Скованному поглотить собственный краугольный камень.

Самый зловещий способ исцеления ран заключается в преднамеренном убийстве. Речь идёт не о случайном убийстве вроде автомобильного наезда или даже убийстве в порядке самообороны: такие смерти не создают достаточной личностной связи между убийцей и его жертвой. Нет, Пожиратель грехов должен намеренно и осознанно пойти на убийство человека *вопреки* другим вариантам действий. В таком случае он восстанавливает все очки Здоровья разом, однако теряет очко Синергии из-за добровольного совершения бесчеловечного поступка.

Воскрешение

До тех пор пока гайст удовлетворён сделкой, которую он заключил со Скованным, он будет оживлять своего носителя даже вопреки его воле. Когда Скованный погибает (обратите внимание на глагол), он возвращается к жизни уже на следующий рассвет или закат - в зависимости от того, что наступит раньше. Единственное ограничение заключается в том, что Скованный должен именно *погибнуть*. Если он умирает от старости, его душа оказывается вне досягаемости даже для самого сильного гайста.

Когда персонаж воскресает, гайст избавляет его только от одного очка урона: другие повреждения остаются на месте. Синергия персонажа падает на единицу, а максимальный уровень этой характеристики сокращается на два. Например, если Скованный, обладающий Синергией 7, погибает и возвращается к жизни, его Синергия падает до 6, а максимально доступный уровень - до 8. Следующее воскрешение сократит Синергию до 5, а предельный уровень - до 6. Если Синергия персонажа достигнет нуля, он превратится в Умертвие - Скованного, целиком перешедшего под управление гайста. Не стоит и говорить, что игрок теряет контроль над таким персонажем, однако само Умертвие продолжает действовать в мире игры. Вполне возможно, что игроку придётся иметь с ним дело даже после создания нового персонажа.

Однако большинство Скованных полагают, что худшей ценой воскрешения всегда был и остаётся тот факт, что вместо них погибает кто-то другой. Судя по всему, смерть выбирает жертву наугад - и с большой вероятностью Скованный даже не знает того

человека, который покидает земной мир вместо него. Однако когда гайст вдыхает в персонажа новую жизнь, тот возвращается в чувство со странной мембраной из эктоплазмы, которая покрывает ему лицо и показывает ему последнее, что видел человек, умерший вместо него. Выражаясь ещё конкретнее, последний миг жизни невинного человека становится первым, что Скованный видит в своей новой жизни.

Многие Пожиратели просят гайстов не оживлять их, однако, как правило, гайсту простоту невыгодно разрывать связь между собой и носителем. Тем не менее, Сумеречная сеть полнится слухами о том, что гайст может позволить Скованному умереть, если тот сам найдёт для него другого носителя.

Призрачный взор

Скованные постоянно видят души умерших, однако многие из них дорого бы заплатили, чтобы избавиться от постоянного вида орды отчаянных мертвецов. К счастью для психики персонажа, он может временно приглушить своё восприятие, пройдя проверку Синергии. В случае успеха персонаж перестаёт видеть и слышать призраков. С другой стороны, если призрак пытается спрятаться от персонажа при действующем Призрачном взоре, протагонисту необходимо пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы его заметить.

Наконец, Пожиратели грехов автоматически замечают вторжение призраков в тела простых смертных.

Обратите внимание, что способность видеть призраков не обязательно означает видение Сумрака (см. ниже).

Призрачный язык

Скованные понимают речь любых призраков вне зависимости от их прижизненного языка. Эта связь носит двусторонний характер: даже если Скованный встретится с призраком иностранца, умершего считанные дни назад, он сможет общаться с ним без каких-либо затруднений.

Сумеречное зрение

Хотя персонаж и видит призраков, большую часть времени он не воспринимает другие элементы Сумрака. Для того чтобы увидеть Сумрак, протагонисту необходимо вложить очко плазмы. В этом случае он будет не только видеть всё, что находится в местном Сумраке, но и физически взаимодействовать с его обитателями. Обратите внимание, что это может привести к недопониманию с окружающими: даже если персонаж ввяжется с отчаянную схватку с призраком, простым смертным он будет казаться пьяным или чудаком, который зачем-то размахивает руками в воздухе.

До тех пор, пока персонаж не откажется от возможности взаимодействовать с Сумраком, на восприятие *материальных* явлений будет налагаться штраф -3.

Шестое чувство

Всякий раз, когда в пределах 30 ярдов от Скованного используются Нумина, персонаж проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Психе́ и в случае успеха замечает призрачную активность.

Медиумы поневоле

Призраки, оказавшиеся в 10 ярдах от Скованного, получают +1 дайс к попыткам материализоваться и ещё по +1 за каждый мементо, который он держит с собой. Присутствие нескольких Скованных предоставляет соответствующие бонусы, но не больше +5.

Внедрение плазмы

Многие призраки уже давно утратили свою истинную личность. Пожиратель грехов может временно исправить этот недостаток, окропив призрака своей кровью (что требует пореза, наносящего 1 очко летального урона) и вдохнув в него очко плазмы. Для того чтобы кровь попала на корпус призрака, персонаж должен активировать Сумеречное зрение. В качестве альтернативного варианта призрак может материализоваться сам.

До окончания сцены такой призрак получает нормальный человеческий Интеллект в размере своего Могущества.

Эктофагия:

Поедание душ

Если Скованный побеждает материализовавшегося призрака (либо обычное привидение, находящееся в состоянии Сумрака, при активированном Сумеречном зрении), он может пройти проверку Решительности + Выносливости и получить по одному очку плазмы за успех. Суммарный объём плазмы не может превышать максимального значения Корпуса, принадлежавшего поверженному мертвецу.

Обратите внимание, что эктофагия считается преступлением против Синергии шестого уровня.

Оценка здоровья

Пройдя проверку Сообразительности + Самообладания, Пожиратель грехов может оценить биологическое состояние другого существа. Увидев вампира, он может понять, что тот мёртв. Увидев ракового больного, он поймёт, что тому осталось всего несколько месяцев жизни. Хотя Рассказчику и не следует называть точное число очков Здоровья, оставшихся у противника, персонаж всегда может прибегнуть к этой способности, чтобы понять, как сильно ранен его враг (разумеется, если это не очевидно).

Кроме того, персонаж безо всяких проверок может определить *внешний* возраст человека, вплоть до количества дней. Само собой, бессмертные или медленно стареющие существа могут выглядеть куда моложе, чем оно есть на самом деле.

Шрамы

Персонаж всегда может пройти проверку Сообразительности + Психе́, чтобы узнать, давно ли кто-нибудь умирал в том месте, в котором он находится сейчас. Вполне логично, что ответ почти всегда будет положительным, однако куда важнее конкретика. Если кто-либо умер в этом месте больше года назад, персонаж узнаёт год последней смерти. Если смерть произошла в пределах года, персонаж узнаёт месяц; если в пределах месяца - день; если в пределах дня - час.

Клиническая точность

Коснувшись трупа и пройдя проверку Сообразительности + Медицины, Скованный испытывает чувство, связанное со смертью этого человека. Например, он может почувствовать, как его сердце сжимается от инфаркта, а левая рука на мгновение теряет чувствительность, или как эфемерная пуля вонзается ему в спину, или как во рту появляется привкус яда.

Любопытно, что эта способность работает и на других Пожирателях грехов, позволяя Скованным узнавать подробности о предсмертных переживаниях своих товарищей - и врагов.

Сонмы и мифология

В отличие от других игр Мира Тьмы, **Geist: the Sin-Eaters** предлагает игрокам взять на себя значительную часть проработки игровой мифологии. Каждый сонм Скованных придерживается своего взгляда на космологию, сущность гайстов и свою роль в обоих мирах. И хотя ни персонажи, ни игроки никогда не узнают всей правды, именно игроки описывают перед началом игры, какими они хотят видеть своих гайстов и предназначение своего сонма. Рассказчик же должен как можно больше ориентироваться на космологию, предложенную игроками.

Это не означает, что игроки наделены властью над сущностью сеттинга: никто не знает, что действительно представляют собой гайсты, куда души смертных попадают *после* загробного мира и есть ли у Скованных религиозное предназначение. Тем не менее, Рассказчику следует как можно внимательнее выслушать предложения игроков перед началом истории. Когда игра начнётся, *вероятнее всего*, гайсты будут описывать персонажам именно тот вариант космологии и загробной мифологии, который был предложен игроками. И когда персонажи впервые встретятся друг с другом и захотят объединиться в сонм, они обнаружат, что у них схожая информация о своей роли в мире людей (и мёртвых).

Проводите чёткую грань между *игроками* и *персонажами*. Опять же, правда никому не известна. То, что в одной игре гайсты называют себя инкарнациями бодхисатв, в другой - призраками великих людей, а в третьей - языческими божествами, не означает, что действие этих историй разворачивалось в разных мирах. Вполне возможно, что гайсты лгали или даже искренне ошибались. Возможно, протагонисты неправильно воспринимали их слова или слышали только то, что соответствовало их собственным взглядам на мир. Даже в пределах одной истории наверняка будут действовать несколько сонмов, каждому из которых гайсты рассказывают совершенно разные истории.

Важно не это - а то, что игроки должны увидеть в игре те аспекты загробного бытия, которые интересны им в тот или иной период жизни. Если им захочется исследовать вопросы других религий и мифологий в пределах той же игры, вы вполне можете заявить, что сонм начинает получать от своих гайстов новую информацию или - что вероятнее - узнаёт много нового о космологии других сонмов.

При создании мифологии сонма (возможно, ещё не сформировавшегося) подумайте в первую очередь о космологии. Что представляет собой загробный мир и куда отправляются души после него - само собой, если это известно? Есть ли Бог - или боги? Кто создал вселенную? Кто такие призраки, гайсты, мёртвые владыки и Керберои? Кратко обсудите символику загробного мира, из которой - вероятнее всего - позаимствует свою символику и сонм протагонистов.

Когда игроки почувствуют, что они готовы объединиться в сонм на внутриигровом уровне (если, конечно, вы не начинаете игру *уже* в качестве сработавшегося сонма), им понадобится знание соответствующей церемонии, свой могильник и по меньшей мере три участника. Кроме того, они должны обговорить *этос* нового сонма.

В своём базовом виде этос состоит из трёх ключевых элементов: долга, запрета и предназначения. **Долг** определяет повседневную деятельность сонма. Обязуются ли члены сонма избавлять мир от тех, кто не заслуживает права жизни? Или спасти невинных? Или защищать достойных людей от угроз до тех пор, пока те не сыграют свою роль в этом мире?

Запрет указывает персонажам, что им запрещено делать в своей новой жизни. Например, члены сонма могут решить, что они не вправе порабощать мёртвых, отдавая приказы призракам или воскрешая покойников в виде зомби.

Предназначение представляет собой великую цель, ради которой Скованные и собираются в общий сонм. Например, гайсты всех персонажей, собирающихся в единый сонм, могут утверждать, что миру людей грозит опасность, сущность которой неизвестна им самим. Такие протагонисты могут считать своим предназначением спасение мира

плоти от угрозы из царства мёртвых. Особой частью предназначения должен стать *рок*: событие, которое грозит помешать сонму исполнить свою миссию.

Определившись с этими тремя элементами (включая подпункт в виде *рока*), протагонисты должны провести церемонию *Объединения сонма*. В этот момент все участники переживают своеобразное откровение, во время которого они начинают убеждаться в том, что мир выглядит именно так, как они и подозревали. С метаигровой точки зрения это означает, что персонажам открывается та космология, которую придумали игроки.

Если вы начинаете игру не единым сонмом и персонажи уже успели провести какое-то время сами по себе, гайсты адаптируются к этим космологическим истинам, подтверждая, что мир выглядит немного иначе, чем они утверждали в самом начале. Например, если в момент создания сонма игроки (не персонажи!) решают, что хотят видеть в гайстах призраков неординарных личностей, гайст одного из протагонистов может открыть ему, что всё это время он был призраком Маркиза де Сада - однако раньше герой был "слишком скучным", чтобы ему было интересно рассказывать об этом.

В последний раз следует повторить: адаптация гайстов к космологии сонма не гарантирует, что гайсты говорят правду. Они могут лгать, использовать убеждения персонажей в собственных целях или искренне ошибаться. В конце концов, может быть, гайсты знают о мире немногим больше самих Пожирателей - и хватаются за предложенную космологию с той же жадностью, что и сами Скованные.

Ярусы

Все сонмы принадлежат к одному из трёх ярусов. Игроки, знакомые с сеттингом **Hunter: the Vigil**, увидят в этой структуре немало знакомого, однако не торопитесь ожидать от сонмов того же поведения, которое свойственно и ячейкам последователей Бдения.

Первый ярус - культ: Абсолютное большинство сонмов принадлежат к первому ярусу. Такие сонмы состоят из 3-10 участников и занимаются собственными задачами на отдельно взятой территории.

Второй ярус - фракция: Эти редкие сонмы действуют на территории нескольких городов или даже географических областей. Всего в них может участвовать примерно до сотни участников, объединённых единым этосом, миссией и философией - а зачастую и общим запасом мистических и экономических ресурсов. Как правило, в каждом городе действует только по одному культу фракции, в котором состоит не более десяти человек.

Третий ярус - секта (или структура): К этому ярусу принадлежат организации, набравшие более сотни членов и/или распространившие своё влияние хотя бы на два континента. Каждая секта состоит из двух или более фракций, отвечающих за свой географический регион. В свою очередь, фракция делится на десятки более мелких культов, решающих задачи секты в пределах своего города.

Преимущества сонмов

Вступление в сонм открывает участникам доступ к уникальным Преимуществам, выбор которых зависит от яруса. Приобрести такие Преимущества можно только за уникальные очки опыта, которые называются *опытом сонма*.

Хотя игроки зарабатывают этот опыт поодиночке, он идёт в общую копилку.

1 очко опыта Скованный получает за следование этосу своего сонма: например, за отказ пользоваться удобной возможностью из-за её аморальности с точки зрения его организации.

1 очко опыта персонаж получает за изучение загробного мира (например, за поиск ответа на вопрос, откуда появляются Керберои или кто правит тем или иным Мёртвым доминионом).

1 очко опыта персонаж получает за готовность жертвовать собой ради сонма.

1 очко опыта Скованный получает за совершение поступков, соответствующих мифологии сонма. Например, такой опыт может принести сонму протагонист, отправившийся в загробный мир за душой любимой, потому что так поступал герой мифов, на которые опирается его сонм.

1 очко опыта Пожиратель грехов получает за совершение сложные поступков на благо сонма, когда от него это не ожидается.

Если действие персонажа *особенно* подходит под один из этих критериев, Рассказчик вправе увеличить награду до 2 или 3 очков опыта.

Преимущества культов (первый ярус)

Преданность этосу (бесплатно)

Этим Преимуществом обладают члены любого сонма. Когда персонаж совершает преступление против Синергии в попытке следовать своему этосу, он может перекинуть все неудачно выпавшие дайсы в этой проверке. Тем не менее, он должен тотчас пройти дополнительную проверку против Синергии третьего уровня.

Общие Преимущества (особое правило)

Члены сонма могут приобретать Преимущества наподобие Контактных, Союзников и Ресурсов вскладчину. Тем не менее, когда один из них задействует это Преимущество, оно блокируется для всех остальных до тех пор, пока персонаж не "освободит" его. Например, если персонаж просит Союзника помочь ему с тем или иным делом, Союзник перестанет откликаться на просьбы остальных, пока не закончит помогать первому протагонисту.

Если задача не требует всего внимания Союзника (или всего объема Ресурсов, и так далее), персонаж "занимает" лишь несколько его уровней.

Судьба сонма (от • до •••••)

Требование: Участие в основании сонма первого яруса

Все члены сонма получают доступ к общему запасу из нескольких дайсов, сумма которых равна удвоенному значению этого Преимущества. Каждый дайс можно или добавить к проверке, идущей на пользу сонму, или вычесть из проверки врага.

Мифический аспект (••••)

Требование: Участие в основании сонма первого яруса

Персонаж выбирает один из двух следующих аспектов.

Призрачный Навык: Один раз за сцену персонаж может потратить очко плазмы вместо Воли, чтобы добавить +3 дайса к проверке определённого Навыка. Этот Навык каждый игрок выбирает сразу по получении Преимущества: другие он улучшать не способен.

Призрачный Атрибут: Один раз в день персонаж может потратить очко плазмы, чтобы увеличить один Атрибут на +2 уровня на один раунд или сразу три очка плазмы, чтобы либо повысить этот Атрибут на +3 уровня (на один раунд), либо на те же +2 уровня, но на всю сцену. Атрибут персонаж также должен выбрать сразу по получении Преимущества.

Ярмарка плоти

(от • до •••)

Могильник вашего сонма используется для проведения Ярмарок плоти, подробно описанных в **Первой главе**. Каждое очко этого Преимущества повышает Изменчивость Могильника на +1 уровень, но лишь при условии, что на Ярмарку придут хотя бы несколько других Скованных, не входящих в ваш сонм.

Минимальное число таких Скованных равно пяти (на первом уровне этого Преимущества), десяти или двадцати. Даже когда они уходят из вашего Могильника, бонус к Изменчивости сохраняется на протяжении 3 дней, недели или месяца (опять же, в зависимости от уровня Преимущества).

Посмертная инициация

(от ••• до •••••)

Требования: Психе, равное уровню Преимущества

Эффект: На третьем уровне персонаж выбирает Ключ, известный одному из основателей сонма, и Манифестацию, известную другому основателю. С этого момента он получает доступ к комбинации этого Ключа + Манифестации *второго уровня*. Он не способен использовать другие комбинации, если только не изучил соответствующие Ключи и Манифестации сам.

На четвёртом уровне он получает доступ к комбинации третьего уровня, а на пятом - к комбинации четвёртого.

Преимущества фракций (второй ярус)

Общий Ключ (бесплатно)

При создании сонма выберите один Ключ, известный любому из основателей организации. Отныне все остальные представители сонма смогут изучать этот Ключ за 8 очков опыта вместо 10.

Статус в сонме (бесплатно)

Любой представитель фракции (сонма второго яруса) получает одно очко Статуса среди всех сонмов этой организации. Основатель фракции получает ещё одно очко. Остальные очки Статуса персонажи могут заработать в ходе игры: за очки опыта их купить невозможно.

Общие связи (бесплатно)

Выберите одно из следующих Преимуществ при основании сонма: Контакты, Союзники, Наставник, Ресурсы или Статус в любой смертной организации. Каждый член фракции получает +1 очко этого Преимущества на первом уровне *Статуса в сонме*, +2 очка на втором уровне и +3 на пятом.

Мифический алтарь

(от • до •••••)

Требования: Мифический аспект, Психе 5, участие в основании сонма второго яруса

Эффект: Когда персонаж вкладывает плазму в активацию Мифического аспекта, он приобретает несколько новых бонусов:

- Его рукопашные атаки начинают наносить летальный урон
- Тело игнорирует штрафы за раны
- Выносливость и Внушительность вырастают на +2
- Атрибут, выбранный ранее (см. описание Мифического аспекта) получает +4 очка. Если этот Атрибут *и есть* Выносливость или Внушительность, он вырастает на +5.
- Персонаж способен взаимодействовать с Сумраком как с физическим миром.

Передача аспекта (•••••)

Требование: Участие в основании сонма второго яруса

Персонаж вкладывает очко Воли и набирает пять успехов в продолжительной проверке Решительности + Самообладания + Психе, делая по броску за раунд. Успешная проверка создаёт мистическую связь между ним и другим Пожирателем грехов по его выбору. Связь остаётся в силе на протяжении часов, равных полученным успехам.

Прежде всего, персонаж и его избранник могут передавать друг другу телепатические сообщения. Во-вторых, избранник получает доступ к Ключам персонажа, хотя их использование требует одного очка плазмы. В-третьих, персонаж может открывать любые Манифестации *через* своего избранника, как если бы он находился на его месте.

Ритуал смерти (от • до •••••)

Требование: Ярмарка плоти, участие в основании сонма второго яруса

Эффект: Персонаж может превратить любое место, в котором собралось хотя бы несколько Скованных, во временный Могильник. Каждый уровень этого Преимущества позволяет создать равнозначный Могильник. Ритуал создания длится три часа. По его окончании Могильник начинает терять по уровню в час.

Преимущества сект (третий ярус)

Создание Ключа (бесплатно)

Требования: Психе 6, две Манифестации пятого уровня, участие в основании сонма третьего яруса

Эффект: Если ваш персонаж участвовал в основании сонма третьего яруса, он может создать новый, доселе неизвестный Ключ. Стоит это десять очков коллективного опыта (не обычного!) и требует путешествия в загробный мир. Другие детали зависят только от характера вашей истории и пожеланий Рассказчика.

Выгодные связи (бесплатно)

При основании сонма выберите три Преимущества из следующего списка: Контакты, Слуги, Союзники, Наставник, Ресурсы или Статус в любой смертной организации. Все члены секты могут развивать эти Преимущества за полцены.

Возрождение (•••••)

Требование: Психе 6, участие в основании сонма третьего яруса

Эффект: В случае гибели персонаж возвращается к жизни всего через час после смерти. Что ещё важнее, его максимально доступный уровень Синергии падает только на один уровень вместо двух. Наконец, персонаж прекращает стареть, хотя за каждый век прожитой жизни шкала его Здоровья сокращается на единицу.

Мифический аспект (••••)

Все члены сонмов третьего яруса получают доступ к этому Преимуществу. Им не обязательно участвовать в основании самого сонма.

Мифический фактор (от • до •••••)

При открытии Манифестаций персонаж может получить дополнительные бонусы, выполнив несколько ритуальных действий.

- Персонаж практически не прилагает дополнительных усилий к открытию Манифестации, однако чертит оккультные символы или приносит гайсту небольшую жертву.

Эффект: +1 дайс, снова-девятъ.

- Персонаж прикладывает небольшие усилия - например, откладывает действие Манифестации на целый раунд, чтобы сосредоточиться на усилении её мощи.

Эффект: +2 дайса, снова-восемь, восстановление 1 очка плазмы.

•• Персонаж намеренно усложняет Манифестацию - например, рисуя перед её открытием мистические знаки на полу и используя в качестве краски кровь достойного врага.

Эффект: +3 дайса, восстановление двух очков плазмы, один автоматический успех при условии, что персонаж получит хотя бы один успех сам.

••• Персонаж чем-то жертвует: например, наносит себе очко летального урона.

Эффект: Воспроизведение (перекидывание всех невыгодно выпавших дайсов), восстановление очка Воли и трёх очков плазмы, +2 автоматических успеха (при условии, что персонаж получит хотя бы один успех сам).

•••• Персонаж уничтожает мemento второго уровня, отрезает себе палец или совершает другое показательное действие.

Эффект: Восстановление очка Воли, +3 автоматических успеха при условии, что персонаж получит хотя бы один успех сам.

Общее Преимущество:

Кодекс (•• или ••••)

Ваш сонм не состоит ни в одной фракции или секте, однако хранит документы или артефакты, содержащие мистические знания других сонмов. На третьем уровне этого Преимущества члены вашего сонма могут приобретать Преимущества фракций, даже не состоя ни в одной из них. На пятом уровне они могут осваивать Преимущества сект.

Мементо

Под этим названием известны мистические артефакты, наделённые внутренней связью с загробным миром.

Краеугольный камень

Самым важным мементо считается краеугольный камень: предмет, символизирующий сделку Пожирателя грехов с гайстом. Большинство гайстов не помнят, почему они выбрали тот или иной предмет своим символом, однако считается, что краеугольные камни представляли для гайстов огромную ценность ещё при их жизни.

Краеугольный камень связан с одним Порогом и двумя Ключами, которые могут и не совпадать с Порогом или Ключами, известными персонажу. Если персонаж касается краеугольного камня при открытии Манифестации одним из этих Ключей, его проверка проходит с бонусом +3. Равнозначный бонус +3 персонаж получает в том случае, если проводит церемонию, которая хотя бы отчасти связана с его Порогом (например, если он касается камня, связанного с Порогом Растерзанных, и пытается изучить труп человека, убитого в драке).

Наконец, каждый краеугольный камень связан с одним Навыком. Персонаж может вложить от одного до пяти очков плазмы, чтобы наделить себя равнозначным бонусом к проверкам этого Навыка на ближайшие несколько раундов, точное число которых равно его Психе́. Если персонаж не обладает ни одним уровнем этого Навыка, подобный бонус устраняет и штраф за использование нетренированной характеристики.

Большую часть времени краеугольные камни пребывают в состоянии Сумрака вместе с гайстом. Для того чтобы извлечь их в земную реальность, персонаж должен приложить простое усилие воли. Вернуть краеугольный камень в Сумрак почти так же просто: достаточно потратить на это один полный раунд.

Уничтожить или потерять краеугольные камни в прямом смысле слова невозможно: они всегда возвращаются к гайсту. Исключением может стать только ситуация с гибелью гайста, после чего его краеугольный камень станет подвержен любым разрушительным воздействиям.

Талисман (•)

Самой слабой разновидностью мементо считаются талисманы. Каждый талисман связан с одним Ключом, использование которого проходит с бонусом +1. Несмотря на относительно малую оккультную ценность, талисманы часто используются Пожирателями грехов для бартера. Если персонаж набирает особенно крупную коллекцию талисманов, он может получить бонус к Социальным проверкам (не выше +3).

Мишура (••)

Мишура представляет собой другой вид низкоуровневых мементо, хотя они ценятся выше талисманов из-за того, что Скованные создают их в память о своей смерти. С физической точки зрения такие артефакты могут принимать форму статуэток, страниц со стихами или других небольших предметов, посвящённых Скованным собственной кончине.

Если персонаж тратит полную сцену на то, чтобы поразмыслить над обстоятельствами своей смерти вблизи мишуры, он может пройти проверку Сообразительности + Решительности и восстановить по очку Воли за каждый успех.

Оковы (•••)

Оковы представляют собой предмет, внутри которого заперт призрак. Для создания оков Скованному нужно провести специальную церемонию, описанную в конце предыдущей главы.

Оковы располагают одним Ключом и Порогом, которые связаны с призраком,

заточённым внутри. Если Порог персонажа и призрака совпадает *или* если персонаж использует Ключ, связанный с оковами, он добавляет +2 дайса к проверкам открытия Манифестаций. Эти бонусы не складываются.

Кроме того, оковы позволяют протагонисту использовать ровно один Нумен, известный призраку. Для использования Нумена персонаж проходит проверку *человеческого* Атрибута + Навыка вместо призрачного (например, если от призрака Нумен *Телекинез* требует проверок Могущества + Грации, то в случае со Скованным он будет предполагать проверку Силы + Эмпатии).

Как правило, призраки не любят оковы и могут отказаться иметь дело с протагонистом, который носит при себе это мементо.

Посмертная маска (••••)

Несмотря на всё своё могущество, гайсты вполне поддаются развоплощению. Безусловно, они не стареют, а убить их может быть даже сложнее, чем кажется - однако время от времени гайсты сталкиваются с противниками, которые даже им оказываются не по зубам.

Посмертной маской называется мементо, оставшееся после гибели гайста. Как правило, оно принимает форму буквально слепка с лица (или морды) гайста, хотя это может быть и капюшон или шлем. Для использования посмертной маски Скованный должен надеть её - как и самую настоящую маску.

Посмертные маски содержат по пять очков плазмы, которая восстанавливается со скоростью один пункт за сутки (если это важно, считайте, что восполнение запаса происходит на закате). Персонаж может пользоваться этой плазмой как своей собственной, фактически увеличивая максимально доступный запас плазмы на +5 единиц.

Кроме того, маска связана с одним Навыком, который она повышает на +1 уровень, и добавляет +2 дайса к проверкам проведения церемоний, хоть сколько-нибудь связанных с Порогом этого гайста (например, если персонаж пытается поговорить с мертвецом, покинувшим земной мир из-за тяжёлой болезни, маска, связанная с Порогом Истощённых, добавит +2 дайса к каждой его проверке).

В дополнение ко всему вышеперечисленному, маска хранит воспоминание одного Нумена, тематически связанного с тем или иным Ключом. Персонаж может пользоваться этим Нуменом как отдельной способностью.

Наконец, Рассказчик может заявить, что Скованный получает штраф или бонус к Социальным проверкам при столкновении с персонажами, знавшими этого гайста.

Меморабилия (•••••)

По иронии судьбы самые мощные мементо представляют собой лишь особую разновидность талисманов, которые считаются самыми слабыми из призрачных артефактов. Мемораблией может стать оружие, убившее знаменитого человека, зубы опаснейшего преступника или автомобиль эрцгерцога Фердинанда - фактически что угодно, что ассоциируется в сознании смертных с важными событиями прошлого.

Мемораблия добавляет +1 дайс к проверкам, связанным с определённым Ключом, а также +3 дайса *и* преимущество снова-девяток к Социальным проверкам при взаимодействии с другими Скованными, умеющими ценить памятные артефакты.

Если мемораблия представляет собой оружие, инструмент или другой элемент экипировки, тот повышает свою эффективность на +5 дайсов *сверх* обычного. Простые смертные не получают этого бонуса. Например, ружьё Ли Харви Освальда может наносить +5 очков летального урона в руках обычного человека, но сразу +10 в руках Пожирателя грехов.

Если мемораблия не относится к разряду экипировки, она позволяет Скованному усиливать один определённый Навык. Всякий раз, когда персонаж тратит один полный раунд, сосредотачиваясь на воспоминаниях, связанных с этим мементо, он получает бонус

+3 к проверкам этого Навыка в следующем раунде.

К сожалению, использование меморабилии налагает штраф -3 на любые Социальные взаимодействия со смертными, поскольку люди интуитивно чувствуют ауру смерти, окружающую персонажа. Избавиться от штрафа можно лишь отойдя хотя бы на 50 ярдов от меморабилии.

Кроме того, использование меморабилии мешает протагонисту восстановить очко Воли ближайшей ночью, поскольку его преследуют сны, связанные с этой скорбной реликвией.



Глава четвёртая: Повествование

Если вы читаете эту главу, примите искренние поздравления. Вам досталась тяжёлая, но интересная работа Рассказчика.

Прежде чем перейти к сложным деталям, давайте кратко обсудим один из самых часто задаваемых вопросов во всех ролевых играх: как объединить персонажей в общую группу.

Прежде всего, подумайте о том, чтобы сыграть на репутации их персонажей. Возможно, протагонисты ещё не успели объединиться в сонм, однако они могли слышать друг о друге, даже если они и не знают никаких имён. Когда в начале истории один из протагонистов сталкивается с призрачной аномалией, он может решить, что настало время связаться с тем парнем из другой части города, который недавно уладил конфликт между призраками.

Другой хорошей идеей будет решить, что персонажи уже работали раньше, просто тогда не нашли причин объединяться в сонм. Когда в мире призраков наступает новый, особо опасный кризис, они решают собраться вновь.

Наконец, герои могли знать друг друга ещё до слияния с гайстами. Это трудно назвать частым явлением, однако несколько друзей или хотя бы знакомых могли умереть и воскреснуть приблизительно в одно время (или хотя бы разницей в несколько лет).

События

Пусть в мире **Geist** и не существует хоть сколько-нибудь универсальных событий (вроде постоянных войн между фракциями, которые часто отравляют жизнь другим сверхъестественным существам), Скованные часто сталкиваются с проблемами, которые можно условно подразделить на несколько категорий. Вы всегда можете начать историю с одной из таких проблем.

- Рядом с домом, рабочим местом или другой важной для персонажа локацией открываются Авернийские врата. Как вариант, старый наставник сонма или знакомый призрак просит героев совершить путешествие в определённую область загробного мира.

- Персонажи, привыкшие доверять Сумеречной сети, начинают замечать явные признаки дезинформации. Кто-то намеренно вводит других Пожирателей в заблуждение - но зачем?

- Героям нужно найти предмет, привидение, место или человека, обладающего большим эмоциональным значением для их гайстов (или опасного призрака, которого трудно утихомирить, или для другого побочного персонажа).

- В городе происходит что-то необъяснимое. Все призраки замирают на месте и проводят всю ночь без движения. Луна покрывается пятнами крови, но замечают это лишь Скованные и призраки. Все Авернийские врата открываются разом, впуская в мир призраков или заставляя прохожих пропадать без вести. Что происходит?

Интригующий старт

Сеттинг **Geist** хорошо работает с некоторыми необычными вариантами старта игры, которые прекрасно сочетаются с его темой и атмосферой. Подумайте над следующими вариантами:

- В начале истории персонажи обнаруживают письмо, которое, хоть адресовано и не им, содержит информацию, понять которую может только Скованный.

- Игра начинается с аукциона, на котором Пожиратели грехов со всех окрестностей продают свои мemento или другие ценности. Во время описания одного из лотов ведущий аукциона произносит что-то, что не может не заинтересовать героев.

- Игра представляет собой коллаж из коротких историй, рассказывающих о последних днях того или иного человека. Скованные получают возможность взглянуть на отношение

разных людей к смерти - что может кое-что рассказать и об их отношении к жизни.

- Рассказчик предлагает игрокам выбрать судьбу своих персонажей, фактически предопределив финал их истории. После этого задачей игроков становится не *избежать* своего предназначения, а творчески подвести героев к заранее известному финалу.

Элементы игры

Как и любая другая игра, **Geist: the Sin-Eaters** предоставляет игрокам достаточно пространства, чтобы в её рамках можно было рассказать практически любую историю. Тем не менее, для поддержания той или иной атмосферы Рассказчику (и, возможно, игрокам) следует заранее определиться с элементами, которые будут наполнять грядущую историю.

Хорошей идеей будет просто потратить какое-то время на воспоминание любых произведений, которые кажутся вам близкими сеттингу **Geist**. Подумайте о фильмах, книгах и даже ролевых играх, элементы которых вы с удовольствием увидели бы на ближайшей игровой встрече. Запомните или запишите их на отдельном листке.

Ни в коем случае не считайте подобные элементы обязательными - однако вы сможете ориентироваться на них при проработке истории. Например, вы можете решить, что в самом широком смысле слова хотите построить игру на следующих компонентах:

- Перестрелках
- Наркотиках
- Праздновании Дня мёртвых
- Персонажах, которые отказываются сдаваться вопреки обстоятельствам
- Мексиканской кухне
- Дружбе
- Копах как антагонистах
- Улыбчивых лжецах
- Католической символике
- Рэп-композициях
- Андерграундных тусовках
- Почтении к павшим товарищам

Как видно, некоторые из этих элементов даже не поддаются должному объяснению, однако если вы чувствуете, что готовы говорить на ту или иную тему в игре, возможно, именно этот компонент стоит положить в основу одной из игровых сцен.



Меняя систему

Geist несколько не отличается от других ролевых игр в том отношении, что его правила лишь *предлагают* решать игровые моменты тем или иным образом. Если вам или вашим игрокам кажется, что система Синергии плохо отражает нравственное состояние протагонистов или что Скованным слишком уж просто вернуться к жизни, измените эти правила по своему усмотрению или откажитесь от них целиком. Это не просто самое важное правило - в каком-то смысле это *единственное* правило, которое вообще имеет значение в ролевой игре.



Примеры историй

Для лёгкого старта можете построить свою историю на одной из следующих зарисовок:

- Безумный или тщеславный Пожиратель грехов объявляет себя божеством, начиная сколачивать вокруг себя культ преданных служителей. Существование других Скованных, тем более оспаривающих его божественное происхождение, с каждой ночью всё больше действует ему на нервы. Смогут ли персонажи победить его - а ещё важнее, переубедить в своих взглядах на свою роль в этом мире?

- На одного из протагонистов набрасывается разгневанный дух, утверждающий, что именно этот Пожиратель грехов некогда забрал его жизнь. Сам персонаж не помнит ничего подобного, однако призрак готов пойти на всё, чтобы отомстить предполагаемому убийце.

- Персонажи сталкиваются с родословной вампиров, которые называют себя Аполлинер и утверждают, что раз в году стерегут границы между мирами живых и мёртвых, поскольку истинный страж границ - вудуистский лоя Геде - временно отправляется на покой. Если эти чудовища говорят правду, Скованные могут обрести в них неожиданных союзников.

- Вопреки всем законам природы тяжело больной пациент, лежащий в местной больнице, отказывается умирать. Более того, он останавливает свою болезнь нечеловеческим усилием воли. Хотя он и не становится Скованным, его чудесное исцеление привлекает к нему внимание гайстов и призраков, которые тоже начинают вести себя более решительно. Увы, это плохо сказывается на жизни простых людей, которые оказываются в эпицентре призрачной деятельности. Смогут ли персонажи убедить пациента подчиниться законам природы и умереть, чтобы лишить агрессивных духов эмоциональной подпитки?

- Во время землетрясения или другого бедствия персонажи падают в расщелину, непостижимым образом попадая в загробный мир. Выбравшись наружу, они оказываются не в своём городе, а в совершенно другом, незнакомом месте - а вероятно, даже в Мёртвом доминионе.

- Каждый год в один и тот же день гайсты всех членов сонма замолкают ровно на семь минут. На протяжении этого короткого периода протагонисты чувствуют себя неопишимо странно, как будто их разум временно отравляют сильными галлюциногенами. Спустя несколько лет после начала этих необъяснимых "фаз опьянения" с персонажами связывается шантажист, утверждающий, что у него есть доказательства преступной деятельности, которой протагонисты занимаются каждый год - в один и тот же день.

- Один из местных Пожирателей грехов чувствует, что вот-вот умрёт от старости. К счастью, он знает секрет церемонии, позволяющей извлекать воспоминания других людей и проживать их жизни у себя в сознании. Удивительным образом воспоминания приостанавливают старение. Безусловно, наблюдая за чужими жизнями, такой Скованный отказывается от своей собственной, однако, в его глазах, это лучше, чем просто сдаться и умереть. Он начинает охоту за интересными воспоминаниями.

Конечная цель

Один из самых интригующих сюжетов, которые вы можете создать в рамках сеттинга **Geist** заключается в попытке протагонистов утолить желания своих гайстов и дать им упокоиться с миром. В сущности, несмотря на всё своё богоподобие, гайсты представляют собой лишь уникальную разновидность призраков. Какими бы ни были их запросы, все они могут исчерпать список незаконченных дел и отправиться в неведомый мир, лежащий за пределами царства теней.

Что произойдёт, если протагонистам удастся утолить все потребности своих гайстов до последней? Подумайте о трёх вариантах:

- Герои попросту умирают, и их души направляются в блаженный край *истинной* смерти в обход зловещего мира теней.

- Персонажи становятся людьми - возможно, даже забывая о своей жизни в качестве Скованных.
- Протагонисты сливаются с новыми гайстами.

Пустые

Куда более плачевная участь ждёт Скованных, которые уничтожили своих гайстов вместо того, чтобы утолить их потребности. Такие Пожиратели грехов моментально утрачивают всю Синергию, а их показатель Психе мгновенно падает до единицы.

Они сохраняют все способности, кроме самовоскрешения, однако получают штраф -3 к использованию любых мистических сил.

Большинство Пустых интуитивно пытаются заполнить зияющую дыру в своих душах, заключив сделку с другими гайстами. Тем не менее, зная, что они сделали с их предшественниками, гайсты не торопятся занимать своё место в душе этих бывших Скованных.

Запретные церемонии

Обратная сделка (•)

Пустой должен обездвижить гайста любым доступным способом и нанести себе пять очков летального урона. Затем он проходит проверку Психе + Выносливости, стремясь накопить 20 успехов и делая по броску каждые 10 минут. В случае успеха он заставляет гайста слиться с его душой, хотя его отношения с таким попутчиком почти гарантированно будут враждебными.

Любопытно, что эта церемония позволяет вселить гайста и в другого человека. В этом случае жертва всё так же должна получить пять очков урона, однако при успешном проведении церемонии она становится Пожирателем грехов и получает три Ключа, три Манифестации и Синергию первого уровня.

Разбитые оковы (•••••)

Пустой (или даже обычный Скованный) обездвиживает Пожирателя грехов и проходит проверку Психе + Интеллекта против Решительности + Психе жертвы, делая по броску раз в десять минут и стремясь накопить по три успеха за каждое очко Синергии жертвы. Всё это время Пустой взрезает тело жертвы ножом, нанося ей по очку летального урона с каждым броском.

В случае успеха Пустой “освобождает” пациента от его гайста, фактически превращая его в ещё одного Пустого. Если несчастному удастся воссоединиться со своим гайстом в пределах 24 часов, он лишь утратит очко Синергии, но в остальном вернётся в прежнее состояние. В обратном случае он превратится в Пустого уже окончательно.

Проведение этой церемонии считается преступлением против Синергии второго уровня (или первого уровня, если церемония проводится на себе самом).

Характеристики гайстов

Большая часть этой книги посвящена описанию характеристик, которыми гайст наделяет Скованного. Но какими чертами - психологическими, мистическими и любыми другими - Рассказчику следует наделять *свободных* гайстов, которые ещё не связали себя с тем или иным носителем?

Прежде всего запомните, что гайсты лишены Нравственности. Это не делает их аморальными: гайсты просто не мыслят человеческими представлениями о добре и зле.

С другой стороны, гайсты обладают Пороками и Добродетелями, которые играют в их загробной жизни куда большую роль, чем в жизни людей. Это не выражается никакими игромеханическими правилами, однако и Добродетель, и Порок гайста служат важными частями его личности.

Каждый гайст обладает одним Ключом. Кроме того, каждый Ключ связан с двумя

Навыками. Несмотря на то, что сами гайсты не обладают полноценными Навыками, они получают +3 дайса к броскам, которые потребовали бы проверки этих Навыков *от человека*.

Стихийные Ключи: Оккультизм и Выживание

Промышленность: Кража и Ремесло

Страсть: Эмпатия и Экспрессия

Фантазм: Запугивание и Убеждение

Первозданность: Знание животных и Выживание

Стигмата: Медицина и Оккультизм

Тишина: Обман и Скрытность

Атрибуты гайстов легко могут превышать пятый уровень, а Размер вполне может достигать 7 и более единиц.

Гайсты обладают хотя бы одним (чаще несколькими) очками Психе́, хотя эта характеристика используется только в целях сопротивления различным оккультным силам.

Будучи “не совсем” призраками, гайсты налагают штраф -2 на любые способности, влияющие непосредственно на привидений. Гайсты, связавшие себя с Пожирателями грехов, и вовсе неуязвимы к подобным силам, если только в их описании не сказано обратного.



Голос гайста

Вместо того чтобы отыгрывать роли всех гайстов самостоятельно, Рассказчик может попросить каждого игрока отыгрывать роль *чужого* гайста. Во время погружения в образ гайста игроку следует учитывать Синергию его носителя. Чем выше Синергия, тем уважительнее гайст относится к Скованному. Чем она ниже, тем меньше гайст уделяет внимания нуждам и нравственным представлениям своего носителя.

Игроки, старайтесь не проводить в роли чужих гайстов дольше пары минут за сцену! Идея этого опционального правила состоит в том, чтобы сделать гайстов более разнообразными (поскольку нескольким игрокам легче изобразить непохожих существ, чем одному Рассказчику), а не в том, чтобы дать вам сразу двух персонажей для отыгрыша.



Характеристики внесмертных

Внесмертные уже были представлены в **Первой главе**. Ниже приведены только их ключевые характеристики.

- Внесмертный избавляется от одного очка тупого урона за раунд, летального - за час и аггравированного - за день.

- Внесмертного невозможно убить ни одним естественным способом, кроме использования его проклятия. Каждое очко урона, нанесённое внесмертному после заполнения его клеток Здоровья аггравированным уроном, просто налагает штраф -1 на любые действия из-за разрушения его физических тканей. Исключительный успех при атаке отсекает конечность.

- С внешней точки зрения внесмертные не стареют, хотя при определённых условиях окружающие могут увидеть их истинный возраст. Например, некоторые из этих чудовищ временно возвращают себе настоящий старческий облик при получении ран. Само собой, это не касается тех внесмертных, которые не *скрывают* свой возраст под действием чар, а избегают старения в самом прямом смысле слова.

- Каждый внесмертный обладает проклятием, которое принимает форму единственного предмета, материала, условия, человека или другого феномена, который способен нанести

им настоящие повреждения. Исцелить такой урон можно только естественными способами (ускоренная регенерация, описанная тремя абзацами выше, здесь не работает). Если проклятие полностью заполняет шкалу Здоровья вневсмертного, тот погибает.

Пять вневсмертных

Для быстрого старта вы можете использовать пять следующих концептов, описывающих несколько разных вневсмертных.

- Женщина, которая не стареет, если раз в год съедает хотя бы по фунту плоти своих потомков.
- Несостоявшийся самоубийца, который заключил сделку с демоном сразу после того, как решился прыгнуть с моста. До тех пор пока кто-нибудь прыгает с этого моста каждый год, самоубийца продолжает жить - и притом счастливой жизнью. Однако повторное падение с того же моста станет для него фатальным.
- Женщина, заключившая сделку с духом бубонной чумы ещё в Средних веках. Каждый год она заражает людей чумой, и их призраки становятся её безропотными рабами.
- Мужчина, который должен был стать Пожирателем грехов, однако услышавший в темноте ещё один голос: слова Кербероя. Этот могущественный дух предложил ему вечную жизнь и кое-какие магические способности взамен на согласие отдать ему гайста, с которым он собирался слиться, а также готовность помочь ему отслеживать других гайстов.
- Женщина, пересаживающая себе органы других людей и служащая живым якорем для десятков призраков с зияющими ранами на эфемерных телах.

Характеристики Кербероев

Как уже говорилось, никто не знает, кто или что создаёт Кербероев. Известно лишь то, что эти создания следят за соблюдением Ветхих законов в одном или нескольких Мёртвых доминионах. Вопреки предположениям молодых Пожирателей, Керберои именно поддерживают порядок, а не властвуют в своём Доминионе.

Среди основных версий происхождения Кербероев особой популярности добились три следующих.

- Керберои представляют собой призраков первых людей или даже существ, живших на земле до зарождения человеческой расы. В стремлении обрести посмертное вознаграждение каждый из них создал свой устав и начал принуждать новых призраков к следованию этим правилам. Спустя долгие тысячелетия - или даже эпохи - подобного принуждения Керберои превратились в рабов собственных правил, уже забывших, зачем они создали эти законы.
- Керберои служат разумными частями Мёртвого доминиона, которые существуют для того, чтобы обеспечивать функционирование своей области загробного мира.
- Некогда Керберои сами были Скованными, однако в какой-то момент попытались создать свой Мёртвый доминион. Но вместо владык своего царства они превратились в его преданных слуг - возможно, не без вмешательства настоящих властителей мира мёртвых.

Кем бы ни были Керберои, они не способны покидать царство теней. В дополнение к характеристикам призраков они обладают Ключами и Манифестациями. В своём Доминионе они восстанавливают по очку Корпуса каждый час. Кроме того, в таком месте Кербероя невозможно подчинить чужой воле: здесь он воплощает закон.

В других местах Керберой тоже устраняет по очку тупого или летального урона за час, однако не способен исцелять аггравированный. Если он погибает от получения аггравированного урона в последней клетке Здоровья, его тело расползается по земле лужицей зелёной слизи. Стереть эту слизь невозможно: она остаётся на месте до окончания времён, отмечая место, в котором кому-то удалось победить самого Кербероя.

Несмотря на высокие показатели Атрибутов, Керберои утрачивают по очку Могущества за каждую реку смерти, которую они пересекают во время своего путешествия. Восстановить этот Атрибут можно только приблизившись к своему Доминиону. Кроме того, Керберои не могут открывать Манифестации, уровень которых превышает их текущий показатель Могущества.

Общий уровень силы Кербероя зависит от того, насколько глубоко находится его Мёртвый доминион в мире мёртвых. Для удобства считайте, что чем больше рек нужно пересечь Скованному на пути в этот Доминион, тем сильнее Керберой.

Слабые Керберои, живущие за одной рекой, поддерживают не более трёх Ветхих законов, не могут поднимать характеристики выше пятого уровня и получают на распределение 5-8 очков Атрибутов и 2 очка Манифестаций. Они знают лишь один Ключ и обладают запасом из 10 пунктов Эссенции.

Более сильные Керберои, живущие за двумя реками, могут следить за пятью законами, повышать характеристики до седьмого уровня и получают на распределение 9-14 очков Атрибутов и 3 пункта Манифестаций. Они знают два Ключа и обладают запасом из 15 пунктов Эссенции.

Керберои, живущие за тремя реками смерти, следят за 4-9 законами, способны повышать характеристики до 9 уровня и получают на распределение 15-25 очков Атрибутов и 5 пунктов Манифестаций. Они знают три Ключа и обладают запасом из 20 пунктов Эссенции.

За четырьмя реками Керберои поддерживают до 14 Ветхих законов, повышают характеристики до 12 уровня, распределяют между Атрибутами до 35 очков и получают 7 пунктов Манифестаций. Они знают четыре Ключа и обладают запасом из 25 пунктов Эссенции.

За пятью реками смерти эти создания поддерживают уже до двух десятков законов, повышают характеристики до 15 уровня, распределяют между Атрибутами до 45 очков и получают 10 пунктов Манифестаций. Они знают по пять Ключей и обладают запасом из 50 пунктов Эссенции.

Наконец, за шестью и более реками Керберои обладают столь колоссальной силой, что выразить её в игровых значениях попросту невозможно. Каждый из них следит по меньшей мере за восемнадцатью законами - а как правило, за куда большим числом этих загробных принципов.

Когда Пожиратель грехов входит в Доминион Кербероя, тот автоматически узнаёт, где он находится и соблюдает ли он законы. Если персонаж пытается спрятаться с помощью сверхъестественных сил, Керберой может пройти проверку Могущества + Грации. Если Керберой получает больше успехов, чем персонаж набрал при активации своей силы, он всё равно узнаёт, где прячется персонаж. Керберой интуитивно чувствует даже расположение персонажа в других областях загробного мира, однако здесь его чутьё ограничивается только общим представлением о расстоянии и направлении, в котором находится нарушитель.



Приложение: Сошествие в загробный мир

Первое, что нужно знать о загробном мире, заключается в том, что он практически точно *не* представляет собой царство упокоения мёртвых. Всё верно, загробный мир полон призраков – однако, насколько известно Скованным и другим оккультистам, призраками становятся только те души, которых что-то удерживает от окончательного развоплощения. Никто не знает, что происходит с призраками, которые отпускают всё, что их связывало с мирами живых и мёртвых. Они просто исчезают, и никакая магия не способна вернуть их назад. Возможно, их просто “стирает” из этой реальности, но возможно, они отправляются в рай, Преисподнюю, Благословенные поля А’ару или какой-нибудь другой мир, известный священникам, магам и оккультистам.



От переводчика

Ниже описаны только самые основные правила, связанные с загробным миром и его обитателями. В оригинале эта глава предлагает куда больше информации о путешествиях в царство теней, однако поскольку вся эта информация присутствует в книге **Book of the Dead**, я взял на себя смелость заметно сократить текущее приложение.



Хтоническая реальность

Смертные часто называют загробный мир *подземным*, и в этом они нисколько не ошибаются. С визуальной точки зрения всё царство мёртвых находится под землёй. Некоторые его части напоминают простые туннели – иногда столь узкие, что в них приходится протискиваться буквально через боль. Другие области будут казаться столь необъятными, что путешественник может на время забыть, что находится под землёй. Говорят, что в глубинах этого мира есть целые океаны, которые невозможно пересечь даже за месяцы плавания, и горы, на которые можно взбираться целыми днями. Однако как высоко ни поднялся бы путешественник или как далеко ни зашёл бы призрак, никто из них *никогда* не увидит здесь неба и солнца. Это великая привилегия смертных. И это одна из причин, по которой призраки часто считают загробный мир адом.

Безжизненный мир

Хотя смертные проповедники часто описывают царство мёртвых как чёрное, серое или бесцветное – недаром многие называются его царством *теней*, – иногда в нём встречаются яркие, полноценные краски. Однако такие места редки. Большая часть загробного мира выглядит “приглушённой”: в ней преобладают бледные, серо-коричневые и порой даже ледяные оттенки. Когда путешественник попадает в область, наполненную цветами, ему следует приглядеться: нередко эти цвета обладают своей символикой. Например, красный может означать опасность или, напротив, обещание неземных удовольствий, за которые неизбежно придётся платить.

К слову об удовольствиях

Несмотря на стереотипное изображение мира мёртвых как царства вечной печали, в нём хватает отдельных местечек и даже целых Доминионов, посвящённых исключительно удовольствиям. Всякий раз, когда персонаж предаётся в загробном мире своему Пороку, он восстанавливает сразу все очки Воли, а Скованные дополняют их и одним очком плазмы.

Тем не менее, спустя час это удовлетворение сменяется странным чувством

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

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

Восстановление плазмы

Время от времени в загробном мире встречаются как неизвестные, так и совершенно земные растения вроде бананов, цветов и грибов. Кроме того, иногда путешественник находит и другие виды пищи и напитков: бутылки рома, лежащие в рослой траве, капли крови, скапливающиеся в каменных чашах, или хлебные крошки, покрывающие пустующие столы. Употребление таких продуктов в пищу восстанавливает Скованным по очку плазмы. Тем не менее, поедание каждого из таких продуктов делает протагониста более уязвимым к способностям призраков. За каждое очко плазмы, восстановленное персонажем, мёртвые получают по +1 дайсу к любым попыткам повлиять на протагониста – неважно каким способом. Этот бонус остаётся в силе до тех пор, пока персонаж не покинет загробный мир.

Авернийские врата

Авернийские врата, или сеноты, представляют собой места, в которых граница между мирами ослабла сама собой. Это могут быть захоронения, старые катакомбы или даже буквальные ворота – фактически что угодно, во что Пожиратель грехов физически способен *пройти*.

Каждые Авернийские врата обладают своим ключом – ритуальным действием или фразой, которые позволяют пройти сквозь них даже обычным смертным. Скованные не нуждаются в использовании подобных ключей: им достаточно вложить очко плазмы и пройти проверку Психе. В случае успеха они попадают в ту область загробного мира, к которым привязаны эти врата. Исключительный успех наделяет их бонусом +2 к восприятию при путешествии в царстве мёртвых.

Врата остаются открыты на протяжении одной минуты за каждое очко Психе. В это время пройти сквозь них могут даже обычные смертные, не владеющие ключом к этим вратам.

По неизвестным причинам открытие Авернийских врат считается преступлением против Синергии десятого уровня. Причины этого запрета неизвестны даже самим гайстам.

Любой Скованный может уничтожить врата, поставив перед ними три чаши с биологическими жидкостями, отражающими жизнь или смерть (например, менструационной кровью, слезами и кровью, полученной во время рождения ребёнка). После этого персонаж должен пожертвовать целым уровнем Воли. Закрытие врат считается преступлением против Синергии восьмого уровня.

Навигация

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

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

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

Примеры Ветхих законов

В конце предыдущей главы многое говорилось о Кербероях, которые существуют лишь для того, чтобы следить за поддержанием Ветхих законов. Но как могут выглядеть такие законы? Ниже приведено только несколько распространённых примеров: не следует и говорить, что в загробном мире встречаются сотни, если не тысячи других запретов.

- Не помогай тням вернуться в мир плоти
- Не помогай душам, заточённым в этих темницах
- Не причиняй вреда местным духам
- Не говори с тнями, живущими в этом царстве
- Ешь и пей всё, что тебе предложат
- Входя в этот Доминион, расстанься с вещами из мира живущих
- Если хочешь войти, исполни три желания Кербероя
- Не заходи сюда с мemento
- Если тень бросила тебе вызов, ты должен её победить
- Тот, кто носит в себе гайста, должен воздерживаться от использования его даров
- Не пей из реки и не черпай из неё воду

