

Остатки человеческого

*Перевод:
Егор Мельников*

Добыча становится всё опаснее...

Куда бы вы ни обратили свой взор, вампиры питаются кровью честных трудяг. Оборотни разрывают автомобили на лоскуты. Ведьмы проклинаят невинных. Серийные убийцы вырезают целые общины.

*Но как быть с ещё более загадочными обитателями Мира Тьмы? Эта книга начинается там, где заканчиваются **Night stalkers**, **Spirit slayers**, **Witch finders** и **Slasher**. Благодаря **Mortal remains** трона Бдения проводит охотников через миры подменышей, Прометидов, демонов, мумий и Пожирателей грехов.*

...и охотники не должны отставать

Эта книга содержит:

- Концепции и идеи для проведения игр, повествующих о столкновении с неизученными обитателями Мира Тьмы.
- Новые Жуткие силы, готовые поступить в арсенал любого кошмарного порождения ночи.
- Новые содружества и структуры.
- Адаптация старых игровых правил под обновлённую игромеханику **The God-Machine Chronicle**.

Создатели

Авторы: Дэвид Э. Хилл-младший и Мэтт М. Макэлрой

Текст: Роуз Бейли, Джесс Хартли, Дэвид Э. Хилл-младший, Мэттью Макфарленд, Джейсон Нидэм, Адам Тинворт, Моника Валентинелли, Филамена Янг

Редактор: Моника Валентинелли

Креативный директор: Ричард Томас

Художественный руководитель: Майк Чейни

Передняя обложка: Сэм Эрайя

Иллюстрации: Сэм Эрайя, Борджа Пуиг Линарес, Джоел Биске, Марк Джексон, Мауро Масси, Эвери Баттерворт, Луис Санц, Джеймс Стоу, Майк Чейни

Особая благодарность: Брюс Боу

Содержание

| | |
|--|------------|
| Вступление | 9 |
| Обрывки плоти | 14 |
| Всё потеряно | 58 |
| Призрачные скитальцы | 99 |
| Бессмертные | 140 |
| В Преисподнюю и обратно | 181 |
| Жуткие силы и обновлённые правила | 225 |

Отчёт о вскрытии

Останки жертвы обнаружены в заброшенном доме священника недалеко от собора. Возможно, умерший был простым бродягой, который искал приют в подвале старого здания. Повреждения туловища свидетельствуют о том, что кто-то осматривал его тело либо до, либо сразу после смерти.

Внешний осмотр

Учитывая необычный характер останков, детектив Ричардс сфотографировала уцелевшие части тела и погрузила их в холодильник, где они хранились при температуре 35° по Фаренгейту для сохранения тканей с целью дальнейшего изучения. Вскрытие было проведено 12 декабря 2013 г. в 11:30 утра и продолжалось в течение тридцати минут. Спустя полчаса воздействие воздуха начало стремительное разложение тела. Останки распались до костей в пределах нескольких минут. До этого момента коронёром не было замечено никаких признаков повышенной восприимчивости тканей тела к воздействию воздуха. Таким образом, оценить подлинную дату и время смерти исключительно сложно.

Одежда погибшего состоит главным образом из пары джинсов, серых носков, свитера с капюшоном, футболки и красных кроссовок. Всё это было найдено в стопке рядом с телом. Ткань не запятнана и не имеет явного запаха. Вполне вероятно, что одежда была перенесена кем-то в подвальное помещение ещё до смерти потерпевшего. Одежда, оставшаяся на теле жертвы, была отправлена в криминалистическую лабораторию для дальнейшего анализа. Настоящий отчёт составлен до получения результатов обследования.

Основываясь на состоянии мускулатуры и наличии половых органов, потерпевшего следует опознать как мужчину в возрасте между двадцатью и сорока. Примечание: восстановление черт лица в данный момент не представляется возможным. Эпидермис жертвы присутствовал в начале вскрытия, однако кожа обладала необъяснимым голубоватым оттенком.

На туловище обнаружены восемь шрамов глубиной от 0,25 до 2 дюймов в длину. При ближайшем рассмотрении найдены доказательства, позволяющее предположить, что жертвы практиковала косметическое рубцевание или татуирование кожи, что повлияло на её эпидермис. Шрамы составляют фразу восемь дюймов длиной и два шириной. Смысл послания гласит: "Искупите себя".

Внутренний осмотр

Рваная рана в верхней части туловища отличается сильным запахом, напоминающим серу. Голова отделена от тела неопознанным зубчатым инструментом. Вскрытие грудной полости выявило прозрачную жидкость, наполняющую лёгкие. Сердце, печень и почки удалены хирургическим путём. Рекомендуются химический анализ тела для получения дополнительных данных. Токсидермический анализ, произведённый 20/12/2013, подтверждает присутствие серной кислоты, формальдегида и четырёх неизвестных химических компонентов.

Есть какие-нибудь мысли? Мэг.

Примечание: Руки и ноги жертвы оторваны. Рваные раны выделяют запах, сходный с запахами мочи и мускуса. Отметины на лодыжках позволяют предположить, что при отделении ног использовался другой инструмент, нежели при удалении головы. Более детальный осмотр ран указывает на то, что они были получены после смерти.

Токсикология

Анализ проведён при контролируемой температуре. Собранные улики:

1. Одна (1) серая толстовка с капюшоном. Размер XL.
2. Одна (1) пара джинсов. Размер 38
3. Одна (1) майка с Железным человеком. Размер XL.

4. Одна (1) пара белых носков. Размер L.
5. Одна (1) пара красных теннисных кроссовок. Размер 12.
6. Тридцать (30) тампонов различного предназначения. Тест на пневмонию, свинец и наличие серы на момент составления перечня не закончен.
7. Двадцать пять (25) фотографий вскрытия.

Мнения и рекомендации

Время смерти: невозможно определить из-за температуры и состояния тела.

Непосредственная причина смерти: однозначные выводы отсутствуют.

Характер смерти: убийство.

Примечание: останки жертвы обнаружены в заброшенном доме священника недалеко от собора. Возможно, умерший был простым бродягой, который искал приют в подвале старого здания. Повреждения туловища свидетельствуют о том, что кто-то осматривал его тело либо до, либо сразу после смерти.

Индивид, осматривавший жертву, скорее всего, снял её одежду в целях её дальнейшего использования. Вероятнее всего, голова, руки и ноги отпилены в попытке помешать следствию опознать тело и связать жертву с личностью убийцы. Станный запах и стремительное разложение тела, скорее всего, служат результатом попытки убийцы избавиться от тела.

Отчёт составлен детективом Энн Ричардс. Настоятельная просьба отправлять любые дополнительные результаты токсикологического анализа на указанный адрес.

Абхай Дингх, Д.М.

Коронёрская служба округа Кук.

26 декабря 2013 г.

СМС-переписка

Мэг: Привет, Карлос.

Карлос: Здорово!

Мэг: Видел отчёт?

Карлос: Да, жуть. А нас это как касается?

Мэг: ...

Карлос: Какая-то проблема?

Мэг: Это Джесс. Я уверена. Та же татуировка.

Карлос: Пускай. Больше он не будет создавать для тебя проблем.

Мэг: О Господи...

Карлос: Что?

Мэг: За мной следят. Кто-то смотрит через окно.

Карлос: Да кому это нужно?!???!

Мэг: Угадай.

Карлос: *закатывает глаза*

Мэг: Я следующая, Карлос. Тебе что, всё равно?

Карлос: Пока, Мэг. Я готовлюсь к занятиям. Поговорим завтра.

Письмо

Меня зовут Карлос Гутьеррес. Моя мать родом из Германии. Эми Боулерс – так её звали в девичестве. Её отец – мой дед – был эсэсовцем в годы Второй мировой. Она его так и не простила. При первой возможности она эмигрировала в Штаты, сменила фамилию на Лупер, влюбилась в моего отца – и так я появился на свет.

Я не знал, кем был мой дед, пока не поступил в аспирантуру и не написал кандидатскую по антропологии. Моим научником была очень и очень милая дама, которая как-то раз пригласила меня на неофициальный разговор, в ходе которого показала кучу старых фотографий и свидетельство о рождении моей матери. В конце она протянула мне визитную карточку. Сказала, что если мне когда-нибудь захочется искупить злодеяния своего деда, мне нужно просто позвонить по этому номеру. “Лоялисты Туле – прекрасные люди”, – сказала она. – “Могут дать тебе цель в жизни. В конце концов, антропологи не зарабатывают много денег”.

Несколько дней спустя я позвонил в Германию. Не знаю, почему я думаю об этом сейчас – наверное, потому, что именно с этого началась вся эта история с Бдением. Однако я всегда больше делал, чем говорил, да и бояться темноты мне никогда не приходилось в голову. Ну, довольно об этом. В конечном счёте я встретился с Мэг, как следует потусил с Джессом, провёл бесчисленные ночи в кафе с Самаром и Элой.

Поначалу речи об искуплении грехов моего деда даже не шло. Я присоединился, потому что у них – у нас – была цель. В конце концов, что я мог сделать для того, чтобы остановить силы зла, если бы не примкнул к их движению? Категоризировать кровососов с академической точки зрения? Разумеется, нет. Я просто парень, который видел слишком много. А ещё я всегда был плохим слушателем. В конце концов, насколько мне известно, Лоялисты – даже не те ребята, среди которых я должен был оказаться. Мной долго интересовались Нуль Мистериис. Однако теперь это уже не важно, потому что в одном Мэг права: Джесс убит. Самар пропадает бог знает где. Элой? Копы сказали, что это было самоубийство. А теперь пропала и Мэг.

Нам довелось столкнуться с какой-то кошмарной, по-настоящему новой силой. Пока что я даже понятия не имею, о ком идёт речь, когда он это сделал и как. Разумеется, на эти вопросы должны найтись хоть какие-то ответы, однако я уже исключил всех обычных подозреваемых: призраков, потрошителей, кровососов, волков. Я не знаю, насколько древна эта тварь, как не знаю, спит ли она, ест и гадит, как все нормальные люди.

*Но есть одно, что я знаю наверняка: я не собираюсь ждать, пока она убьёт меня.
Возможно, я и не понимаю, что происходит вокруг, но чёрт побери: я охотник.*

Вступление

Груда предположений и фактов – вот что известно охотникам о сверхъестественном мире. В своём стремлении защитить человечество от тёмных сил, питающихся невинными жертвами, они неизбежно сталкиваются с призраками, вампирами или мистиками. Многие из них даже пересекаются со смертоносными существами, известными как потрошители, и выступают против людей, обладающих экстрасенсорными способностями. Чем дальше охотник идёт по дороге Бдения, тем с большей отчётливостью он понимает, что его никогда не оставят одного. В мире всегда будут скрываться чудовища. До окончания времён они будут прятаться в тени, окружающих каждого представителя рода человеческого. И только когда охотник осознаёт это в полной мере, у него начинаются настоящие проблемы. Станет ли он жертвой паранойи и заблуждений? Станет ли видеть кошмарных существ на каждом углу и подпрыгивать всякий раз, когда его уши будут улавливать незнакомый шум? Истина, как всегда, скрывается где-то посередине. Даже те из охотников, кто утратил рассудок на пути Бдения, совершенно оправданно утверждают, что мир представляет собой куда более тёмное и опасное место, чем они представляли, когда впервые вышли на тропу охоты.

Книга **“Mortal remains”** исследует новые, исключительно разнородные тайны, известные Миру Тьмы. Она повествует о пяти новых типах противников, добавляя ещё один слой испытаний, сопутствующих еженощному Бдению. Как и в случае с предыдущими дополнениями к сеттингу **Hunter: “Witch finders”, “Night stalkers”** и **“Spirit slayers”**, первые пять глав этой книги детально рассматривают и перестраивают другие сеттинги Мира Тьмы, адаптируя их под нужды **Hunter: the Vigil**. Содержание этих разделов позволяет игрокам и Рассказчикам погрузиться ещё глубже в тени, в которых их поджидают новые антагонисты, готовые к схватке с защитниками человеческой расы.

Тема и атмосфера книги могут меняться в зависимости от конкретной главы. Мало что может действительно объединить эти разделы в единое образное полотно: охотники сталкиваются с подобными существами только от случая к случаю, и даже когда им удаётся противодействовать им на хоть сколько-нибудь регулярном уровне, они не способны сделать из этих встреч далекоидущие выводы и зачастую сами теряются в догадках относительно происхождения этих созданий. Охотники, выступившие против искусственного чудовища из числа Созданных, будут вынуждены иметь дело с куда более физической стороной ужаса, чем ячейка, запертая в обители призраков вместе с Пожирателями грехов. Охотникам, вышедшим на след мумии, придётся разбираться с её фанатичным культом, в то время как столкновение с подменным и вовсе поставит под сомнение все накопленные ими сведения о сверхъестественном мире. Что касается встречи с демоном, то она может и вовсе заставить их отказаться от Бдения навсегда.

Во многих отношениях, книга **“Mortal remains”** представляет собой исследование глубинных аспектов страха и Бдения. Вводя новых антагонистов, Рассказчики смогут подвергнуть испытанию сердце каждого охотника и увидеть, способен ли он выстоять перед лицом неизвестных, древних и по-настоящему *жутких* обитателей Мира Тьмы.

Как использовать эту книгу

По мере исследования окружающего мира охотники начинают всё отчётливее понимать, что загадочная сверхъестественная реальность – куда страшнее и необъятнее, чем они предполагали ранее. В книге рассматривается целый ряд новых существ, которые могут стать потенциальными антагонистами игровых персонажей. **“Mortal remains”** не только вводит в игру новые образы, но и расширяет сведения об архетипах чудовищ, о которых охотники едва ли имели хотя бы малейшее представление (и у которых они ещё не успели найти уязвимых точек).

По всей книге читателю будут встречаться фрагменты исследований, собранные молодым Лоялистом Туле. Этот путь начнётся с загадочного убийства и закончится

душераздирающей трагедией. Хотя в этой истории действует сразу множество подозреваемых, правда окажется куда более удивительной, чем предполагают охотники.

Глава первая: Обрывки плоти рассказывает о том, что происходит, когда охотники сталкиваются с монстрами, собранными из частей тел усопших и наделёнными лишь бледным подобием настоящей жизни. Несмотря на использование многих тем и идей **Promethean: the Created**, эта глава позволяет столкнуть охотников с порождениями безумных научных экспериментов и ужасающим гневом искусственного интеллекта.

Глава вторая: Всё потеряно срывает маски с существ из мифа и фольклора, с которыми время от времени пересекаются дороги охотников. Тем не менее, в мире **“Mortal remains”** эти страшные сказки приобретают принципиально иной окрас, заставляя охотников усомниться в том, что им вообще хоть что-то известно о городских преданиях и “старых сказках”. Элементы сеттинга **Changeling: the Lost** преобразованы на страницах этой главы в новые ужасающие образы, создающие тёмный клубок загадок, который вынуждены распутывать протагонисты.

Глава третья: Призрачные скитальцы позволяет рассказать истории о привидениях в совершенном новом ключе, поместив в центр таких историй образы людей, которым известно о мёртвых несоизмеримо больше, чем даже самому опытному из охотников. Речь идёт не о медиумах или некромантах: нет, эти призрачные скитальцы поистине уникальны для мира охотников. Эта глава основана на идеях сеттинга **Geist: the Sin-Eaters** и предлагает ввести в игру потенциальных союзников (или смертоносных врагов), дороги которых нередко пересекаются с тропой Бдения.

Глава четвертая: Бессмертные направляет взгляды охотников на поистине древних обитателей этого мира и их фанатичных слуг, выполняющих поручения своих загадочных повелителей. На собственном горьком опыте протагонисты рискуют узнать, что приключенческие картины и пыльные фолианты, посвящённые образам мумий, не содержат и крохотной толики подлинных сведений об этих древних созданиях. Таким охотникам предстоит столкнуться с миром античных легенд и новейших гипотез, опирающихся на сеттинг **Mummy: the Curse**. Также в этой главе представлена новая группа охотников, сущность которых носит не менее зловещий характер, чем происхождение самих мумий.

Глава пятая: В Преисподнюю и обратно со всей наглядностью демонстрирует тот простой факт, что хотя демоны были подробно описаны в книге **Hunter: the Vigil Rulebook**, только глупейшие из охотников могут верить, что они действительно поняли, кем – или чем – являются эти падшие существа. В этой главе представлены разные типы демонов наряду с центральными образами созданий, сошедших со страниц **Demon: the Descent**.

Приложение: Жуткие силы и обновлённые правила предлагает более современную интерпретацию игромеханики **Hunter: the Vigil**, приводя новые обновления и детали, позволяющие адаптировать сеттинг к правилам книги **The God-Machine Chronicle**. Написанные специально для сеттинга **Hunter**, эти правила пересматривают и совершенствуют устаревшую игровую систему. Также в этой главе вы найдёте множество Жутких сил, позволяющих подвести количественную основу под ужасающие способности новых монстров.

Рекомендуемая литература

Эта книга черпает идеи из пяти сеттингов Мира Тьмы: **Promethean: the Created**, **Changeling: the Lost**, **Geist: the Sin-Eaters**, **Mummy: the Curse** и **Demon: the Descent**. Тем не менее, в соответствующих разделах книги вы найдёте все образы и идеи, необходимые для введения этих существ в игру, а потому вам не обязательно иметь под рукой упомянутые выше книги.

В **“Mortal remains”** вы найдёте достаточное количество инструментов для создания и проведения хроник, основанных на темах подобных игр. С другой стороны, знание этих

сеттингов может помочь Рассказчику добавить глубины в роли соответствующих антагонистов. Другие тематические источники для создания образов этих чудовищ приведены в описании каждого типа антагонистов.

Раввин и Голем

Хотя большинство сверхъестественных существ служат агентами Дьявола на земле, Голем может быть настоящим подарком Творца. Загадка его происхождения скрыта в старинной истории 1580 года, повествующая о благочестивом – и хорошо известном в то время – раввине Лёве. Раввин получил захватывающее видение, в котором сам Творец спустился к нему и поручил ему тайную миссию: создать мистическое существо, Голема, при помощи божественных формул, которые Господь сам предоставит ему в грёзах ближайших ночей.

Хотя легенды и пересказы немало исказили эту историю, раввин Лёв не обладал достаточными математическими познаниями, чтобы самостоятельно выполнить миссию, порученную ему Отцом Небесным. Однако он добросовестно записал всё, что Творец передал ему в сновидениях, хотя ему и не хватило опыта расшифровать таинственные уравнения и создать Голема в родной Праге.

Раввин Лёв понял, что ему нужна помощь, и тайно посетил Германию в поисках поддержки Иоганна Кеплера, общепризнанного математика и отца научного метода. Иоганн был необычайно взволнован научной загадкой, которую показал ему Лёв. Вместе они разработали метод, позволивший расшифровать мистические уравнения. Раввин в подробностях рассказал ему обо всём, что видел, и Кеплер использовал весь свой научный гений, чтобы придать смысл этим историям.

Знал ли он, для чего предназначена эта формула? Едва ли, поскольку он никогда не описывал результатов своей работы, как и самой встречи с раввином Лёвом – что следует признать весьма необычным для такого плодовитого писателя.

Итогом этого кратковременного сотрудничества стало возвращение Лёва в Прагу, где он затворился в храме и долго молился Господу. Спустя несколько ночей раввин вышел из храма и посетил ещё трёх ассистентов, которых он посветил в детали своей божественной миссии. В то время как Иоганн Кеплер предоставил ему элемент земли, остальные три смогли дополнить формулу элементами воды, воздуха и огня.

За многие годы легенда о раввине обросла вымыслом, и даже крупницы истины были вытеснены бесконечными перетолками. Поэтому точные подробности ритуала, созданного раввином, ныне преданы забвению. Равным образом, неизвестна подлинная сущность его помощников. В некоторых оккультных кругах считается, будто в создании Голема участвовали две женщины, отражавшие элементы воды и огня. Наименее вероятной из этих легенд следует счесть те, в которых описывается создание Голема из глины. Разумеется, это не более чем аллегория, позволившая замаскировать правду и провести параллели с легендой об Адаме, которого Господь также слепил из глины. Тем не менее, Бог вдохнул жизнь в первого человека и превратил глину его тела в настоящую плоть. Однако скромный раввин не мог равняться с самим Творцом. Хотя Бог и дал Лёву точную формулу сотворения полноценной и независимой жизни, раввину пришлось работать с более подходящим материалом. И даже если Адам действительно был сотворён из глины, Голему пришлось конструировать из единственного известного Лёву житнетворного материала: плоти.

Электронная переписка

От: cgutierrez@brook41.k12.ny.us

Кому: adam@networkzero.com

Тема: Ночная жизнь

Здорово, Адам! Давно не виделись! Кажется, я придумал, как ты может вернуть мне услугу, которую задолжал. Мне бы хотелось передвинуть руку поближе к пульсу и узнать, как сейчас выглядит ночная жизнь? Я ненадолго выпал из игры, но кое-какие события заставили меня вернуться. Сейчас я работаю над убийством Джесса.

Прилагаю к письму фотографию. Видел такие отметины раньше? Может, на кладбище или в лаборатории?

Да, чтобы не забыть: ты сможешь поговорить со своими, узнать, где Мэг?

Заранее спасибо!

Приложение: Вскрытие.jpg

От: adam@networkzero.com

Кому: cgutierrez@brook41.k12.ny.us

Тема: Re: Ночная жизнь

Привет, Карлос. Да, давненько не виделись. Я проверил архивы и нашёл несколько свежих фотографий оживлённого создания в Джерси. Фотки сделаны несколько месяцев назад. Незадолго до этого в городе нашли несколько частей тела, разбросанных по мусорным бакам. Не думаю, что из Джесса действительно извлекали органы. Эти отметины больше напоминают ожоги, а не порезы. Для точности можешь связаться с Коллективом Хирон, хотя мне кажется, что ублюдок, добравшийся до Джесса, был очень голоден – и стар.

Как идёт ночная жизнь? Сейчас поактивнее, чем раньше. У нас тут появилось видео Оживлённого, покупающего билеты на Центральной станции. Я как раз только что загрузил ролик в сеть. На нём хорошо видно, как народ начинает валить со станции сразу после его появления. А ещё, я слышал, по городу бродят всякие стрёмные твари. Как говорится, что может напугать привидение? Тут можно только догадываться, с чем мы имеем дело.

Почти уверен, что это не сработает, но, может, попробуешь посетить странный круг в южной части Центрального парка? Если не против полевой работы, можешь предположить этих “фей”.

Мэг я пока не видел. Поспрашиваю!

P.S.: Когда-нибудь ты мне покажешь свою библиотеку. Ты ведь не из тех, кто прячет от друзей самое сладкое? :-)

Приложение: Оживлённый 1.jpg

Приложение: Оживлённый 2.jpg

От: cgutierrez@brook41.k12.ny.us

Кому: adam@networkzero.com

Тема: Re: Re: Ночная жизнь

А вот за это спасибо. Буду держать тебя в поле зрения. Может понадобится поддержка.

К.

Обрывки плоти

У многих из нас просто нет места в нашей обезьяньей сфере для доброжелательного работника санитарно-гигиенической службы квартала. Поэтому мы и не думаем о нем как о человеке. Мы воспринимаем его как Вещь, Которая Заставляет Мусор Исчезнуть.

Дэвид Вонг, “Что такое обезьянья сфера”.

Не все из них принадлежат к роду людскому.

Сколько охотников приходили к этому выводу, наблюдая за ночным клубом в поисках твари, которая оставляет обескровленные тела на улицах города? Сколько сотрудников Сети Зеро проводили бесконечные часы за просмотром видеозаписей с камер наружного наблюдения, пытаясь найти в толпе того человека, который никогда не был смертным?

Эта мысль может служить утешением – даже слишком сильным. Отряд Опергруппы: Валькирия может сровнять с землёй здание, хорошо понимая, что вместе со стаей оборотней, засевшей внутри, в учреждении практически неизбежно находятся совершенно нормальные люди. Какая мысль позволит солдатам заснуть этой ночью – само собой, наряду с горстью таблеток? “*Не все из них принадлежат к роду людскому*”.

Эта мысль ведёт к отчуждению. Она ведёт к подозрительности, смятению и паранойе. Что ещё хуже, некоторые из обитателей Мира Тьмы усиливают эти чувства. Они рождаются – или, точнее, их *порождают* – в научных лабораториях. Их сшивают из мёртвой плоти или собирают из спаянной комбинации пластика и металла, делая их похожими на людей... до тех пор, пока охотники не узнают об их подлинной сущности. И тогда зловещая истина прорывается на поверхность. Они – чудовища. Они – живые мертвецы. Они – бездушные механизмы.

По счастью, горят они просто замечательно.

Противник: Безумные эксперименты и предания старины

Те редкие люди, которым хватило духу встать на тропу Бдения, знают, что многие из обитателей Мира Тьмы напоминают – или имитируют деятельность – простых смертных. Вампиры, оборотни, колдуны и многие другие зловещие сущности с лёгкостью проникают в человеческое сообщество, и само их обнаружение зачастую оказывается самым сложным этапом охоты. И как таковые носители искусственной жизни, прячущиеся на задворках цивилизации, могут даже не показаться охотникам самыми грозными среди этих чудовищ. Но что тревожит приверженцев Бдения больше всего – это тот простой факт, что эти создания производят такое впечатление, словно они заморожены человеческой жизнью. Они хотят узнать больше о простых смертных – но с какой целью? Чтобы усовершенствовать свои навыки маскарада? Чтобы найти слабые места будущих жертв? Или их мыслительные процессы столь чужды, что они посматривают на людей издали, наблюдая за их поведением так же, как натуралист наблюдает за поведением обезьян в джунглях, пытаясь установить ключевые модели человеческих взаимоотношений?

У охотников нет ответов на эти вопросы. По счастью, эти создания встречаются в земном мире необычайно редко – и этим же объясняется неспособность охотников сделать хоть сколько-нибудь чёткие выводы из столкновений с ними. Но всё же истории об искусственных людях – оживших статуях, взбунтовавшихся механизмах, созданиях с человеческим интеллектом, сделанных из мёртвых тел – сопутствовали человеческому фольклору на протяжении многих веков. Похоже, эти чудовища прятались среди людей на протяжении всей истории человеческой расы.

Созданные

Созданными называют подобию смертных – противоестественную имитацию настоящих людей, сделанную из мёртвой плоти и оживлённую с помощью так называемого Божественного огня. Они считают себя паломниками, ведущими какую-то

безнадёжную борьбу за обретение подлинной человечности, на получение которой они не имеют ни малейшего права. Тем не менее, мало кому из охотников довелось увидеть это “паломничество”. Что они видят, так это последствия бойни, учинённой этими монстрами.

Некоторые Прометиды бредут через тёмные закоулки этого мира, пытаясь освоить его законы и научиться взаимодействовать с обитающими в нём людьми. По большей части, эти создания не попадают в поле зрения охотников до тех пор, пока те не сталкиваются с последствиями Отторжения или Опустошения. Если Прометид хочет продолжать свои изыскания в безопасности и спокойствии, ему следует позаботиться, чтобы он никогда не пересёк тропу Бдения. Разумеется, Прометиды редко оказываются столь осмотрительны.

По своей природе Паломничество носит практически одержимый характер. Созданные никогда не были частью человеческой расы. Они похожи на людей и имеют вполне человеческое сознание, однако они используют его для того, чтобы освободить для себя место в обществе, которое не просто не признаёт их прав на подобную нишу, но и не хочет впускать их внутрь. Созданные пытаются вторгнуться в человеческий социум, обладая лишь приблизительным пониманием отношений между людьми и практически не представляя, что от них требуется, чтобы стать полноценной частью этого общества. Само по себе это не представляет большой проблемы: Созданные могут казаться странными, но не опасными.

Что делает их угрозой для человечества, так это то обстоятельство, что при всех своих устремлениях и претензиях на человечность Созданные принадлежат к сверхъестественному миру. Они наделены силами, позволяющими им калечить людей как с физической, так и с психологической точки зрения, и само их присутствие медленно разъедает души людей изнутри. Прометид, открывающий магазин в оживлённом городе, может просто хотеть узнать больше о своих соседях, однако даже эта невинная цель ведёт к катастрофе: с течением времени он неизбежно превратит мирных горожан в толпу разъярённых фанатиков, одержимых идеей его изгнания.

Разумеется, многие из охотников видят и более глубокие и естественные причины приступить к выполнению этой задачи как можно раньше.

Перспективы

Игроки, знакомые с сеттингом **Promethean: the Created**, легко распознают в героях этой главы представителей одинокого общества Прометидов. Тем не менее, происходящее здесь описывается не с точки зрения Созданных, пытающихся заслужить дары Нового Рассвета, а с точки зрения охотников, которые имели несчастье перейти им дорогу. А потому, рассматривая такие темы, как Отторжение и Опустошение, мы описывает соответствующую информацию глазами охотников – и между тем, большинство охотников не имеют ни малейшего представления о существовании этих эффектов. Всё, что им известно – это то, что земля стремительно гибнет (Опустошение), а люди по какой-то причине реагируют на появление чужака с ненавистью или подозрительностью, постепенно вселяющей в их сердца неописуемый ужас (Отторжение).

Охотники не могут позволить себе роскошь простого общения с Созданными, как не могут и обратиться к культурным или художественным источникам информации, как они делают это при столкновении с призраками, вампирами или оборотнями. Прометиды лишь косвенно подпадают под категории существ, описанных в мировой литературе: охотники могут прочитать о созданиях, которые *могут быть* Прометидами, но с той же лёгкостью могут оказаться другими монстрами с чередой схожих признаков. У охотников почти нет достоверных сведений об искусственных существах, а потому значительная часть информации, представленной в этой главе, носит гипотетический, а не практический характер. Взаимодействие с Созданными должно производить совершенно гротескное, непостижимое и ужасающее впечатление на всех участников операции. В целом материал, описанный в этой главе, углубляет и расширяет раздел “Оживлённые” из основной книги

Заблуждения

Группы охотников – особенно из числа ячеек первого яруса – может сделать череду логичных, но абсолютно ложных выводов о Прометидах при столкновении с кем-либо из представителей этой группы существ. Ниже приведены самые распространённые из таких выводов.

Прежде всего, хотя книга **Hunter: the Vigil Rulebook** описывает этих созданий как “Оживлённых”, подобное название трудно назвать хоть сколько-нибудь точным. Созданные действительно сконструированы из мёртвой плоти, однако они никогда не были нежитью. Это означает, что обычные методы изгнания мертвецов или воскрешённых созданий – будь это экзорцизм, сотворение заклинаний или образы Тауматехнологий, направленных против вампиров, призраков и аналогичных созданий – не будут работать против героев этой главы. Равным образом, личность смертного, послужившего донором для создания Прометида, практически ничего не значит для самого Созданного.

Во-вторых, Прометиды встречаются крайне редко. Хотя вампиры, оборотни и маги также никогда не отличались особой многочисленностью, в городах смертных встречается достаточное число этих созданий, чтобы они могли основывать полноценные организации, тайные общества и компании. Численность Прометидов в любой период времени не добирается даже до отметки в сотню представителей. Их “сообщество” организовано лишь за счёт редких бесед, тайных меток, оставленных другими паломниками (и по-разному интерпретируемыми, а подчас даже искажаемыми охотниками), и посланий, адресованных другим Прометидам. А потому, хотя общество Прометидов разделено на несколько общих групп (см. описание *Наследий*), сторонние наблюдатели, вероятнее всего, не смогут понять, что объединяет представителей той или иной группы. В сущности, Прометиды входят в земную реальность без малейшего представления о том, кто они такие – а потому Созданный может не знать даже таких общих терминов, как “Наследие”, даже если охотникам удаётся узнать их от других монструозных паломников.

Наконец, Созданные могут напоминать множество других обитателей Мира Тьмы. Название определённых Наследий даже содержит отсылки к другим чудовищам. Улганы общаются с духами с той же лёгкостью, с какой это делают маги. Голем, проламывающий себе путь через стену, может показаться оборотнем или вампиром. Прометидов нетрудно спутать с представителями мира демонов. Они чрезвычайно редки и при этом не поддаются простой и точной классификации. Разумеется, опытные охотники могут воздержаться от поспешных выводов... хотя последнее только добавляет истории глубины.

Наследия

Любой Прометид относится к одному из пяти Наследий, ведущих свою проклятую генеалогию от прародителя, имя которого послужило названием для всей родословной. Каждый из прародителей некогда вдохнул жизнь в новых созданий, похожих на него самого, и с тех пор Прометиды сами продолжали пополнять численность своих разрозненных семей. Учитывая разницу во внешности, которой отличаются представители тех или иных Наследий, неудивительно, что охотники часто впадают в замешательство при получении данных об их родстве. Группа охотников, с трудом распознавшая в объекте своей охоты Созданного, может даже не понять, что представитель другого Наследия относится к той же расе существ, что и первый.

Ниже приводится краткое описание этих родословных. Здесь же можно увидеть, как эти существа могут использоваться в качестве антагонистов для игр по сеттингу **Hunter**.

Обратите внимание, что, скорее всего, охотники не будут использовать эти термины в разговорах между собой, поскольку им трудно ответить даже на вопрос, что представляют собой Прометиды – не говоря уже об использовании их внутренней терминологии. На случай, если охотники всё же смогут обнаружить связь между разными Прометидами, относящимися к одному Наследию, в описаниях этих родословных приводятся потенциальные обозначения, которыми могут пользоваться отдельные ячейки, содружества и структуры.

• **Франкенштейн:** Эти монстры, созданные из разрозненных частей множества разных тел, отличаются злобным, завистливым и разрушительным характером. Кроме того, они обладают силой, несопоставимой с физическими способностями обычного человека. Хотя Франкенштейны способны на милосердие и сострадание, любое личное оскорбление может заставить их преследовать обидчика до самых отдалённых уголков земли. Опустошение этих чудовищ сопровождается грозами, засухой, запахом озона в воздухе и физически ощутимым напряжением. **Прозвища:** Оживлённые, Оборванцы, Лоскуты, Зомби.

• **Галатеиды:** Галатеидов можно уподобить Франкенштейнам лишь в том, что их также нередко делают из частей разных покойников. Тем не менее, в отличие от своих монструозных собратьев, потомки Пигмалиона отличаются редкой грацией и безупречной внешностью. Галатеиды вызывают у смертных чувство очарования и любви, которое быстро превращается в одержимость и похоть. Их Опустошение вызывает потерю памяти, проблемы с поиском слов и речью. Некоторые смертные обнаруживают, что при встрече с Галатеидом у них буквально захватывает дыхание. **Прозвища:** Сирены, Суккубы, Манекены, Куклы.

• **Осирианцы:** Надменные, горделивые и заносчивые, эти создания убеждены, что восходят к настоящему божеству из египетской мифологии. Подобно Хору, разорванному на части, но собранному воедино богиней Исидой, Осирианцы созданы из покойников, тела которых были разрезаны на тринадцать частей, а затем сшиты вместе за вычетом одного фрагмента. Сущность этого отсутствующего фрагмента варьируется от Осирианца к Осирианцу. Всех Прометидов этого Наследия отличает любознательный и методический характера потому, если охотники выслеживают одного из них, им следует убедиться, что они довели работу до конца. Что ещё хуже, Осирианцы способны возвращаться из мира мёртвых, что не сулит ничего хорошего их врагам. Опустошение Осирианцев сопровождается прекращением дождей и превращением воды в регионе в странное студенистое вещество. **Прозвища:** Рыбаки, Оживлённые, Евнухи, Мумии.

• **Таммуз:** Созданные для служения, в своём естественном виде Таммуз (известные в некоторых оккультных кругах как “Големы”) кажутся самыми буквальными глиняными созданиями. Хотя их тела конструируют не из глины, метод создания этих жутких существ требует использования сырой плоти (мёртвого человеческого тела), которое творец погребает в земле, впитывающейся в само их обличье. Големы невероятно медлительны и зачастую глупы. Тем не менее, им присуще даже большее упорство, чем то, которым отличаются остальные Созданные – а ещё их неописуемо трудно убить. Опустошение Големов заставляет взбунтоваться саму землю. Камень и глина покрываются трещинами, земля расходится, а верхний слой почвы становится инертным и бесполезным. **Прозвища:** Големы, Истуканы, Болотные твари, Джейсоны.

• **Улган:** Улганов можно вполне уверенно назвать самыми странными из Прометидов. Их тела приносят в жертву духам, которые разрывают несчастных на части. Затем обитатели мира теней собирают расчленённые трупы воедино и пропитывают их раны сочащейся эктоплазмой. Улганы добиваются особых отношений с призраками и духами. Они способны общаться с этими сущностями и порой даже командовать ими. Опустошение этих чудовищ порождает аналогичные ужасы: группе охотников, выследивших Улгана, следует убедиться, что все её участники способны дать отпор духам или хотя бы вовремя их заметить. **Прозвища:** Маниту, Демоны, Мертвяки, Оживлённые.

Телесный ужас

Все Прометиды созданы из человеческих трупов, которые были разрезаны на куски и затем сшиты вместе. Остановимся на мгновение на последнем факте.

Для того чтобы Прометид пробудился к жизни, кто-то должен собрать достаточно частей мёртвых человеческих тел, чтобы сконструировать полноценный человеческий организм. Даже если Прометид сконструирован из одного-единственного тела, разорванного на части, а затем собранного вновь, этого уже может оказаться достаточно, чтобы вселить в сердца охотников ужас. Однако многие Созданные носят на своих следах доказательства, свидетельствующие о том, что их создали сразу из множества тел – а это, в глазах охотников, может указывать на последствия массового убийства. Что ещё хуже, это предположение может соответствовать действительности.

Даже если создатель подобного существа использует для операции уже мёртвые куски тела, это означает, что он должен выкопать или приобрести определённое количество трупов, разрубить их на части нужных размеров, сложить их воедино и затем сшить или склеить в жуткое подобие настоящего человека. Рассказчики могут подчёркивать ужас этого преступления, описывая приметы различных тел и метод, которым они были скреплены воедино. Охотники могут замечать фрагменты с разным цветом кожи, разными татуировками, родинками, следами возраста или травм.

Одержимость

Одержимость можно назвать центральной темой любых историй, повествующих о Прометидах. Даже для сотворения нового монстра создатель должен обладать такой фанатичной целеустремлённостью, такой слепой решительностью, что всё остальные уходит за рамки его восприятия. Пока Виктор Франкенштейн опирался на совершенно естественные научные принципы, он был не в состоянии оживить монстра: по этой же причине чудовище не смог создать ни один другой учёный, работавший в том же направлении. Только безумная одержимость самим феноменом жизни позволила ему пробудить в лаборатории своего Адама.

Подобная кровожадность способна напугать даже бывалых охотников, поскольку фанатизм знаком им не понаслышке. По мере того как охотник заходит всё дальше по тропе Бдения, его нравственность изменяется, принимая в себя всё больше аморальных концепций, необходимых для продолжения охоты. Ячейка охотников, изучающая создателя Прометида, или *демиурга*, может обнаружить, что смотрит в своеобразное отражение. Сказать, что в глазах демиургов цель оправдывает любые средства, означает сильно смягчить тяжесть ситуации: творцы Прометидов отказываются от личного благополучия, семьи, нравственности и большей части живой человеческой личности, только бы оживить творение своих рук. Ирония заключается в том, что их творения посвящают всё своё существование, пытаясь обрести потерянную их создателем человечность.

Творец

Слухи о сотворении монстра могут привлечь внимание охотников в достаточной степени, чтобы ячейка выдвинулась на расследование ситуации. Тем не менее, группа охотников, столкнувшаяся с искусственным человеком, может заинтересоваться и личностью того, кто его породил. Демиург может оказаться безумным учёным, истерически хохочущим в своей лаборатории за попыткой населить мир расой атомных сверхлюдей. Равным образом, он может оказаться одиноким отшельником или старым философом-социопатом, пытающимся провести ритуал из оккультного фолианта. Охотники могут выйти на след демиурга, ожидая увидеть колдуна, логово которого охраняют бесы и гомункулы, но вместо этого обнаружить дом со стандартной системой сигнализации и золотистым ретривером на цепи. Факт остаётся фактом: демиург создал монстра, но монстр сбежал... или демиург сам отпустил его, потому что поддался эффекту

Отторжения так же, как и все остальные. Несёт ли творец ответственность за деяния своего чудовища? Что, если демиург сам берёт на себя эту ответственность и с дрожью в голосе соглашается принять любое наказание, которое охотники сочтут уместным в такой ситуации?

Или, быть может, демиург сам ничем не отличается от чудовища. Он убил десять парней, чтобы сшить их тела воедино. Сад его загородного участка набит обрывками плоти, которые он не сумел использовать. Он держит при себе альбом с фотографиями из их кошельков, и он бродит по ночам возле домов их родственников, глядя с непроницаемым выражением на матерей и подруг, которые теряются в догадках, куда пропал их любимый. Однако даже если творец действительно оказывается чудовищем, Рассказчик должен знать ответ на вопрос, *зачем* он создал нового монстра. Ведь только сверхъестественная одержимость способна привести к созданию Прометида.

Отторжение

Созданные порождают у людей чувства ненависти, недоверия, очарования или всё той же одержимости. Стандартным термином для обозначения этого феномена служит слово “Отторжение”, и охотники поддаются ему с той же лёгкостью, что и другие смертные.

Отторжение влияет на людей по-разному, в зависимости от личности и темперамента конкретного Прометида. Систему по оцифровке этого явления можно найти на стр. 20. Тем не менее, Отторжение может проявляться по-разному.

Неприязнь: Персонаж просто хочет, чтобы Прометид страдал. Это не означает, что он ненавидит его: жертва не обязательно хочет видеть чудовище мёртвым. Вместо этого она просто желает нанести ему вред. Сначала она может чувствовать непреодолимое желание испортить своему врагу жизнь: она может встать на пути к его цели, заблокировать ему дорогу, тайком выкинуть документы или вызвать полицию при малейших подозрениях на самые пустяковый проступок. По мере усиления неприязни жертва может начать швырять в Прометида камни, разрушать его собственность, бросать угрожающие реплики или рассказывать о нём откровенную ложь, пытаясь засадить его за решётку. Подобную злобу чаще всего вызывают Галатеиды и Франкенштейны. **Описание неприязни:** *“Он смотрит на всех свысока. Он скользит по комнате с воздушной грацией, едва снисходя до того, чтобы признать, что в комнате, кроме него, находится кто-то ещё. Вы ловите себя на мысли, что желаете ему споткнуться – просто затем, чтобы он показался вам больше похож на нормального человека”.*

Страх: Прометид способен вселить в сердце жертвы ужас. Реакция на такое воздействие зависит от личности конкретного человека, однако в случае с охотниками это легко может привести к тому, что Прометид станет новой следующей мишенью. Любой Прометид способен внушать страх окружающим, но особенной расположенностью к этому отличаются Улганы. **Описание страха:** *“Она видит вас. Её взгляд не задерживается на ваших лицах, однако вы видите в её глазах хищническую страсть. Она придёт к вам. Возможно, уже этой ночью”.*

Увлечение: Жертва не может отвести взгляд от Созданного. Даже если он уходит, она продолжает думать о нём. Поначалу это увлечение может показаться обычной влюблённостью, и если у персонажа не будет дальнейших контактов с монстром, это чувство ослабнет, показавшись какой-то странной, несколько затянувшейся грёзой. Однако если Отторжению удаётся пустить корни в разуме жертвы, она перестаёт думать о чём-либо, кроме объекта своего увлечения, и это чувство перерастает в полномасштабную манию. Жертва хочет быть с Прометидом: возможно, она поклоняется ему или пытается узнать как можно больше. Ведущими кандидатами на эту роль служат Галатеиды и Осирианцы, сущность которых нередко завораживает людей. **Описание увлечения:** *“Он будет твоим. Он может этого не знать, но он будет твоим. Только ты можешь спасти его”.*

Ненависть: Чистая и элементарная ненависть. Жертва хочет, чтобы Прометид умер. Любая больная жертва, любой человек, пострадавший от несправедливости, – все они каким-то образом стали объектами пагубного влияния этого монстра. Охотники, вставшие на дорогу Бдения в стремлении отомстить созданиям, забравшим у них родных и друзей, особенно уязвимы к этому воздействию и способны игнорировать на пути к цели любые разумные и рациональные объяснения. Такие охотники – чаще всего страдающие от воздействия Таммуз или Франкенштейнов – немедленно приступают к составлению планов нападения. Если Отторжение прогрессирует, любые планы уступают место быстрому и кровавому рейду с вилами и факелами в руках. **Описание ненависти:** *“Каждая секунда, которую эта тварь проводит здесь, в этом мире, дыша одним с вами воздухом – это лишняя секунда в её противоестественной жизни”.*

Одержимость: Как и в случае с увлечением, жертва не может выкинуть образ Созданного из ума. Тем не менее, отличие одержимости в том, что в данном случае мысли отличаются отнюдь не романтическим, сексуальным или хоть сколько-нибудь положительным характером. Как правило, одержимый считает, что Прометид что-то должен ему или имеет какие-либо обязательства перед ним. Может быть, он убеждён, что Прометид обязан служить ему, а возможно, он просто хочет разобрать его на части и понять, как это существо могло двигаться. Одержимость особенно часто сопутствует деятельности Осирианцев и Улганов, однако Таммуз даже чаще становятся жертвами людей, которые под воздействием Отторжения пытаются превратить их в рабов. Одержимость заканчивается лишь тогда, когда жертва окончательно решает освободиться от своей мании, убив Созданного. Описание одержимости: *“Куда она пойдёт ночью? Ты знаешь, что у неё нет дома, однако она всегда выглядит чисто. Где она спит? Она вообще спит? Что она ест? Что она хотела бы съесть?”*

Паломничество

Созданные пытаются стать людьми. Эта цель предопределяет любое их действие: они бродят по Миру Тьмы в поисках алхимических компонентов, позволяющих превратить свинец (их безобразную и примитивную плоть) в золото (хрупкую и несовершенную, но прекрасную человеческую личность).

Само собой, мало кому об этом известно. Созданные необычайно редки и достаточно слабо представлены в народных преданиях и художественных произведениях. Всем известно, что вампиры *пьют кровь*, а оборотни *превращаются в волков*. Охотники вполне способны подготовиться ко встрече с такими созданиями. Но чудовище, которое *хочет стать человеком*, с большим трудом вписывается в представления охотников о сверхъестественном мире.

Разумеется, не все Созданные идут по тропе Паломничества. Некоторые из них сознательно отказываются от этого длительного пути, видя в людях лишь слабых, достойных презрения существ, которым незаслуженно повезло обрести своё место в мире. Другие Созданные даже сознательно идут к превращению в настоящих чудовищ, а не людей (см. описание Сентимани на стр. 20). Как бы то ни было, большинство Созданных следуют по тропе Паломничества, покоряясь внутреннему инстинкту. А потому в историях, повествующих об охоте на Прометидов, имеет смысл позволить героям узнать о сущности этого мистического Паломничества.

Многие Прометиды ведут дневники или оставляют заметки о выполнении своих тайных задач. Ячейка охотников может найти подобный дневник и прочитать его содержание – заметки чудовища о других Созданных, алхимические открытия, отражающие Жуткие силы этого существа, и уроки, которые выучил Прометид на протяжении своего длительного пути. Каким Прометид видит человечество? Пытается ли чудовище просто накопить как можно больше знаний или у его Паломничества есть какое-то направление? Пытается ли оно собрать органы для создания нового Прометиды или старается (вполне вероятно, что безуспешно) помогать встреченным людям? Раздел

“Подход”, начинающийся со стр. 23, состоит из отрывков дневниковых записей одного из трёх Прометидов, подробно описанных в конце главы. Эти записи позволяют лучше увидеть картину Паломничества, которому следовали эти персонажи.

Тем не менее, всё это поднимает другой вопрос: может ли Прометид завершить Паломничество? И если да, то способен ли он стать полноценным смертным – или его ожидает превращение в ещё одно жуткое подобие жизни?

Искуплённые

Искуплёнными называются Прометиды, закончившие работу над превращением в смертного и отныне принадлежащие к роду людскому. Вы как Рассказчик можете представить Искуплённых в игре двумя разными способами, в зависимости от самих персонажей.

Если ячейка находит дневник, допрашивает Прометида или встречает одного из Искуплённых уже по окончании его Паломничества и узнают о самом феномене Искупления из вторых рук, встреча с таким персонажем показывает, что он действительно превратился в подлинного человека. Большинство Искуплённых ничего не помнят о своём существовании в качестве Прометидов: исследование их документов показывает, что любые бумажные и электронные следы их деятельности появились лишь несколько лет назад, как если бы этот человек появился из ниоткуда.

С другой стороны, если охотники становятся непосредственными свидетелями превращения Созданного в человека, эффект следует показать как нечто более глубокое и оптимистичное. Охотники могут почувствовать, как Отторжение испаряется, словно туман в лучах утреннего солнца. Обезображенность Прометида исчезает на глазах, и любые магические или оккультные способы идентификации начинают определять это создание как человека, не больше и не меньше.

Последнее вовсе не означает, что Искуплённые всегда становятся хорошими людьми. Даже обретение человечности после изнурительных лет алхимических поисков не означает, что Прометид станет высокоморальным представителем своего нового общества. Вместе с тем, это означает, что Искуплённых нельзя целиком отнести к категории простых смертных: напротив, это лишь говорит о том, что охотники, как всегда, должны сами решить, как им поступить с этим существом. Воинственные ячейки могут убить его на случай, если это создание было всего лишь шпионом, подсланным в человеческий социум с каким-нибудь дурным умыслом. Представители Нуль Мистериис или других научных кругов могут попробовать сами использовать алхимию в своей еженощной деятельности: в конце концов, если она способна превратить чудовище в человека, то не может ли она излечить вампиризм или ликантропию? Разве так не будет лучше для всех? Религиозные охотники наподобие представителей Маллеус Малефикарум и Долгой ночи могут решить, что такой Искуплённый служит лишь насмешкой над Божьей волей и его подлинными творениями, хотя в то же время они могут рассматривать его как живое чудо.

Сентимани

При всей малочисленности Прометидов порой среди них попадаются ещё меньшие группы. Один из таких коллективов, известный как Сентимани или “Уроды”, с радостью предаётся всем наслаждениям своего монструозного существования – в частности, превращая свою оживлённую плоть в обличье подлинного чудовища. Многие из таких Созданных обладают дополнительными частями тела: второй парой рук, торчащей из грудной клетки, глазами яблоками в центре ладоней и лицами, образованными на спинах или животах. Некоторые Сентимани способны менять обличье, превращаясь в лужицы живой крови или жутких собакообразных монстров.

Этих чудовищ боятся даже другие Созданные. Сентимани отказываются от Паломничества: они не видят достойной награды в обретении человечности и не имеют ни

малейшего желания стать обычными смертными. Чаще всего они путешествуют с небольшими выводками омерзительных и бесформенных монстров, питающихся плотью других Прометидов. Если разные представители этой группы существ и похожи друг на друга хоть в чём-нибудь, эта связь пока остаётся загадкой для редких структур и содружеств, которым известно об их существовании. Это же касается ключевой цели Уродов. Какой бы ни была истина, можно с уверенностью утверждать, что эти создания не имеют даже подобия человеческой личности. Впрочем, хотя это помогает распознавать их при встрече, уничтожение Сентимани по-прежнему остаётся смертельно опасной задачей.

Система

По очевидным причинам система Отторжения и Опустошения, приведённая на страницах **Promethean: the Created Rulebook**, написана с точки зрения самих Созданных. В этом разделе обе части системы несколько пересматриваются, с тем чтобы отразить их действие с точки зрения смертных (в частности – охотников). Также она изменяет эффекты определённых фрагментов этой системы. Наконец, хотя все Прометиды располагают чередой сверхъестественных качеств, не все из этих особенностей попадают под категорию Жутких сил. Эти способности также описаны здесь.

Рукотворная жизнь

Все Созданные обладают чередой качеств, присущих их противоестественному состоянию. Любой Прометид располагает следующими характеристиками:

- Прометиды способны питаться любой органикой, включая гниющую плоть, растительные отходы, волокнистые вещества и животных, сбитых автомобилями, без каких-либо негативных последствий.
- Прометиды не страдают от штрафов за получение ран и никогда не теряют сознания от тупого урона. Чудовище умирает только тогда, когда очки аггравированных повреждений целиком заполняют клетки его Здоровья.
- Созданные получают бонус +4 к сопротивлению ядам и болезням.
- Электричество исцеляет Созданных вместо того, чтобы вредить им. Все Прометиды располагают пятым уровнем Жуткой силы *Поглощение энергии*.
- Созданные получают аггравированный урон от пламени.

Отторжение

Отторжение вступает в силу всегда, когда персонаж вступает в социальное взаимодействие с Прометидом. Это не обязательно требует социальной проверки со стороны жертвы. Любой разговор, кроме самого поверхностного – наподобие покупки продуктов в магазине – провоцирует Отторжение. Кроме того, персонаж рискует попасть под этот эффект при длительном изучении Прометида.

Ниже приведён перечень действий, которые рискуют спровоцировать Отторжение. Перечень нельзя назвать исчерпывающим, и Рассказчик вполне может требовать проверок на Отторжение всякий раз, когда это кажется ему уместным.

Риск Отторжение возникает, когда:

- Прометид пытается запугать персонажа (либо с помощью Запугивания, либо посредством пробивания Дверей при социальных манёврах).
- Прометид пытается соблазнить охотника, убедить его или манипулировать его чувствами иным образом.
- Охотник пытается запугать, соблазнить, уговорить или иным образом взять Созданного под контроль. Это включает любые социальные действия и социальное маневрирование.
- Охотник использует Достижение или сверхъестественное Преимущество, чтобы получить информацию о Прометиде.
- Прометид использует Жуткие силы на глазах у охотника.

- Разговор охотника и Прометида длится больше нескольких минут или предполагает обмен личной информацией (даже если это ложные сведения).
- Охотник наблюдает за Прометидов дольше пяти минут подряд.
- Охотник участвует в проведении Тактики Идентификация, Исследование или Досье, направленной на изучение Прометида.

Проверка Отторжения

Действие: Мгновенное состязание

Бросок: Решительность + Самообладание против Мощи Прометида

Результаты броска

Полный провал: Если полным провалом оканчивается проверка чудовища, используется тот же результат, что и в случае с обычным провалом. Если полный провал допускает игрок, охотник приобретает Отторжение на одну ступень выше, чем предполагалось. Если охотник уже страдал от Отторжения четвёртой стадии, полный провал не имеет дальнейших эффектов: в этом случае игрок не может добровольно объявить полный провал ради получения Сдвига.

Провал: Если провалом оканчиваются проверки как со стороны игрока, так и со стороны Рассказчика, охотник приобретает Отторжение первой стадии. Если охотник уже страдает от Отторжения, оно не усиливается. Тем не менее, если игрок проваливает бросок, а Рассказчик получает успех, Отторжение увеличивается на одну ступень до максимальной четвёртой.

Успех: Если игрок получает больше успехов, чем Рассказчик, охотник не страдает от каких-либо негативных эффектов (или, по крайней мере, не усугубляет их). Если успехи Рассказчика оказываются равны или даже превышают успехи охотника, охотник получает новый уровень Отторжения.

Исключительный успех: Если бросок приносит Рассказчику больше успехов и создаёт условия для исключительного успеха, охотник получает иммунитет к дальнейшим проверкам Отторжения до окончания сцены. Если таким успехом оканчивается проверка рассказчика, Отторжение охотника усиливается на две стадии до максимальной четвёртой.

Стадии Отторжения

В игре Отторжение представлено четырьмя уровнями соответствующего Состояния. Каждая стадия обладает одними и теми же требованиями к получению Сдвига и устранению этого пагубного эффекта. Охотник получает Сдвиг, когда делает что-либо с риском для своей безопасности или безопасности своей ячейки в результате чувств или побуждений, вызванных Отторжением. Для устранения этого Состояния охотник должен уничтожить Созданного, провести неделю без контактов с чудовищем или получить следующую стадию Отторжения.

Первая стадия: Охотник ловит себя на том, что постоянно думает о Прометиде. Точный характер мыслей зависит от конкретного вида Отторжения, которое источает монстр (см. стр. 18). На этом этапе персонаж не получает никаких игромеханических штрафов.

Вторая стадия: Охотнику трудно сосредоточиться на других целях его Бдения. Прометид может не представлять наибольшей угрозы (хотя если персонаж страдает от ненависти, он может считать иначе), однако он кажется самым достойным противником, оправдывающим внимание персонажа. Игрок получает штраф -1 на любые продолжительные действия и броски, связанные с Тактиками, поскольку ему чрезвычайно трудно сосредоточиться.

Третья стадия: Персонаж грезит о Созданном каждый вечер. В этих сюрреалистических кошмарах ему снится, что он выслеживает Прометида и сталкивается с ним лицом к лицу. Конкретная сущность этого столкновения зависит от типа

Отторжения, вызванного Прометидом. Неприязнь или ненависть к Созданному порождает неистовые и жестокие сновидения, в которых охотник вымещает на Прометиде свой гнев, увлечение или одержимость провоцируют грёзы, в которых охотник обладает Созданным – либо в буквальном смысле (заточив его или иным образом превратив в свою собственность), либо в сексуальном или даже мистическом, при котором охотник сливается с монстром. Грёзы, основанные на страхе, открывают глазам охотника сцены его гибели или страданий от рук Прометида. В качестве альтернативного варианта он может увидеть, как Прометид убивает его друзей по ячейке.

На этой стадии Отторжение персонаж получает штраф -2 ко всем проверкам Решительности + Самообладания наряду со штрафом предыдущей стадии. С другой стороны, он получает +1 дайс к прямым нападениям на Прометида.

Четвёртая стадия: Эта стадия напоминает третью в том отношении, что персонаж грезит о Прометиде, однако с момента перехода на этот этап Отторжения охотник лишается возможность думать о какой-либо другой жертве, кроме Созданного. Ещё более угрожающим проявлением этого проклятия становится возможность охотника распространять Отторжение на других людей.

На четвёртой стадии Отторжения охотник сам начинает разносить иррациональную неприязнь к Прометиду, как если бы он и был Созданным. Тем не менее, любой смертный, поддавшийся этому Отторжению, направляет своё внимание на Прометида, а не охотника. Нередко это проклятие помогает охотникам обзавестись целой группой невольных союзников, готовых помочь охотникам выследить и убить или захватить Прометида. Игромеханическое воздействие этой стадии на персонажа не отличается от эффектов третьей стадии.

Отторжение в игре

Отторжение отличается от других систем в том отношении, что она определяет действия и образ мыслей протагонистов. В исходном сеттинге **Promethean: the Created** это не вызывает никаких трудностей: Рассказчику нужно просто постепенно менять поведение второстепенных персонажей. Тем не менее, в случае с сеттингом **Hunter** меняется уже поведение игроков, направленное на второстепенного персонажа, что может показаться игроку посягательством на его право отыгрывать роль своего героя. Ниже приведены некоторые советы, позволяющие минимизировать этот риск.

- **Пусть Отторжение сначала затронет второстепенных персонажей.** Если герои встретят человека, страдающего от Отторжения – особенно при явных эффектах неприязни или увлечения, – они могут решить, что в этом нет ничего сверхъестественного (если только они не превратились в законченных параноиков). Тем не менее, по мере возрастания Отторжения они начнут всё чаще замечать, как их друзья приобретают опасные привычки, охваченные губительной одержимостью. Если одним из таких друзей окажется другой охотник, вполне вероятно, что он попытается выследить или даже убить свою жертву. Если это обычный смертный, Отторжение усугубляется до такой степени, что постепенно становится опасным для окружающих. После этого персонажи уже сами начнут ощущать воздействие Отторжения – даже при том, что они ещё ни разу не видели самого Прометида. Такая подача Отторжения может оказаться весьма интригующим способом вызвать у игроков ожидание встречи с “монстром”, а затем изменить эти ожидания, когда охотники наконец встретятся с Прометидом лицом к лицу.

- **Будьте честны с игроками.** Некоторые игроки спокойно относятся к заявлениям Рассказчика о том, что “некая внешняя сила изменяет мысли и восприятие ваших персонажей”. Если это справедливо и по отношению к вашей компании, описывайте, как изменяются чувства охотников и их отношение к Созданному – но ни в коем случае не диктуйте им непосредственную реакцию на эти чувства. Позвольте им сохранить право самим выбирать реакцию – что заодно даст персонажам возможность получить новые Сдвиги (см. Стадии Отторжения). Кроме того, вы не обязаны называть игрокам причины,

вызывающие у их персонажей подобные чувства. Если вы всё же решили назвать их, продолжайте играть в открытую. Игроки, читавшие или игравшие в **Promethean: the Created**, вполне могут догадаться, против чего им придётся выступить в этот раз. Просто предложите игрокам отыграть эти изменения в психологии персонажей, и пусть каждый сам выбирает реакцию.

- **Показывайте, но не рассказывайте.** Описание каждой разновидности Отторжения на стр. 18 заканчивается коротким примером описания той или иной формы этого пагубного воздействия. Подобные экспозиции, позволяющие игроку понять, что *видит*, а не что чувствует его герой, могут послужить лучшим способом подтолкнуть игроков к действиям, порождённым Отторжением. Ещё лучше будет, если вы сможете включить в это описание стимулы для конкретных героев (сверяйтесь с Пороками, Добродетелями, Устремлениями и переломными моментами тех охотников, для которых вы не можете придумать такие стимулы сходу). Адаптируйте свои описания под интересы протагонистов. Что им покажется необычным? Что может захватить их воображение?

- **Моменты ясности.** Что если Отторжение будет временно ослабевать после особенно сильных приступов, подобно лихорадке? Персонажи несутся в толпе с факелами в руках. Они загоняют монстра в тупик, готовые сжечь его заживо – и неожиданно всё обрывается. Персонажи видят Созданного как беспомощного, испуганного человека. Толпа продолжает нестись к нему, готовясь швырнуть его в пламя и убедиться, что он оттуда не выберется. Что делают персонажи? Готовы ли они возглавить толпу? Что если персонажи снова видят обезображенность монстра: окажется ли этого достаточно, чтобы напомнить им, почему они хотели убить его? Или им понадобятся более основательные причины? Или охотники решат просто пройти через это, решив, что уже слишком поздно поворачивать назад?

Опустошение

Созданные отравляют саму природу, окружающую их тела. Эта гниль поражает землю по-разному, в зависимости от конкретного существа и его Наследия. Тем не менее, воздействие Опустошения на природу всегда носит разрушительный характер и неизбежно заканчивается катаклизмом, если только разносчика этой заразы не уничтожат или не прогоняют в другое место.

Пребывание Созданного в одном месте не обязательно вызывает Опустошение. Для этого землю должна опалить незримая метка, которая становится центром Опустошения. Охотники могут даже не знать, что эта метка вообще была оставлена. С сюжетной точки зрения группа охотников, вероятнее всего, столкнётся с эффектом Опустошения, когда оно уже начнёт прогрессировать.

Как и Отторжение, Опустошение обладает четырьмя стадиями, которые в игре отражают соответствующие Состояния. Чем дольше Созданный остаётся на одном месте, тем более интенсивным становится этот эффект. Условие “на одном месте” в действительности подразумевает целый радиус действия, однако если вашей истории не подходит такая большая площадь воздействия, ничто не мешает вам сократить её. Промежутки времени, разделяющие переход Опустошения с одной стадии на другую, обычно не имеет значения в играх по сеттингу **Hunter**, а потому так не стесняйтесь увеличивать скорость усугубления этого эффекта, если этого требует ваша история.

Первая стадия: Метка

На этой стадии Опустошение не обладает никакими эффектами за исключением пассивного обозначения окружающего пространства в качестве территории будущего разложения. Персонаж, обладающий методами обнаружения паранормальной активности (Преимуществом *Потустороннее чувство* или различными Достижениями), может почувствовать, что в этой области происходит что-то опасное, но, не считая общего чувства тревоги, охотник не сможет выявить чего-либо конкретного. Любые проверки,

позволяющие обнаруживать Прометида посредством магического или сверхъестественного поиска, получают +1 дайс. Проверка на усиление Отторжения (но не сопротивление ему) также получают бонус +1.

Эта степень Опустошения создана в качестве сюжетного инструмента, позволяющего Рассказчику указывать, что в области что-то происходит. Этот эффект позволяет героям удостовериться, что они на правильном пути или что в некогда безопасном районе теперь происходит что-то пугающее. Эта стадия Опустошения не причиняет какого-либо вреда окружающему пространству, однако она может доказать персонажам потустороннюю природу Созданных, не требуя от Рассказчика описания чрезвычайных происшествий.

Вторая стадия: Странности

На этом этапе присутствие Прометида в окрестностях становится более тревожащим и заметным, хотя, скорее всего, случайные наблюдатели не будут иметь ни малейшего представления о том, что именно они видят. Один из четырёх элементов (земля, воздух, огонь, вода) во всей области претерпевают необъяснимые изменения. Какой именно элемент подвергается проклятию Опустошения, зависит от Наследия Созданного (Таммуз, Галатеид, Франкенштейн и Осирианец соответственно). Улганы не разрушают каких-либо элементов, вместо этого изменяя поведение духов.

С игромеханической точки зрения эта стадия продолжает наделять персонажей бонусом +1 к усилению Отторжения и обнаружению Прометида. В дополнение к этому, образцы соответствующего элемента в окрестностях приобретают безжизненный и инертный характер. Пребывание в зоне Опустошения считается попаданием в Экстремальную среду первого уровня (см. стр. 213 книги **The God-Machine Chronicle**).

Земля и камень становятся необычайно хрупкими. Любые предметы, созданные на основе земли и камня, утрачивают 1 уровень Прочности.

Воздух приобретает сухой и зловонный характер. Проверки восприятия на основе обоняния проходят со штрафом -1.

Огонь начинает вспыхивать по всем окрестностям сам собой. Пламя ведёт себя непредсказуемым образом. Электрические приборы ломаются из-за короткого замыкания безо всяких причин. Любой провал при использовании электронных устройств означает, что устройство ломается и требует успешной проверки Сообразительности + Ремесла для восстановления.

Вода застаивается и становится вязкой. Потребление воды, которая пробыла в радиусе действия Опустошения больше часа, налагает штраф -1 на любые броски из-за спазмов в желудке.

Духи ведут себя беспокойно. Все духи и призраки в округе получают бонус +1 к попыткам воздействовать на живые цели, однако любые устройства и силы, позволяющие охотникам засекать подобных созданий, приобретают аналогичный бонус.

Данный этап Опустошения должен быть замечен даже для случайных наблюдателей. Если странное воздействие продолжает отравлять территорию, окрестности начинают приобретать сомнительную репутацию. Едва ли эта репутация оказывается по-настоящему страшной: городок, в котором застаивается вода или в котором мобильные телефоны дают необъяснимые сбои, вызывают скорее любопытство, чем страх. Тем не менее, охотники получают шанс предположить (и не ошибиться), что этот эффект вызывает Опустошение Прометида, и попытаться пресечь распространение этого проклятия, прежде чем кто-нибудь пострадает.

Третья стадия: Заражение

С этого момента поражённая область становится опасной для её обитателей. Соответствующие природные элементы ведут себя самым загадочным образом, причиняя вред неподготовленным смертным. Хотя обычный человек всё ещё не способен приписать эти события паранормальной активности, всякий, кто обладает опытом столкновения со

сверхъестественным миром, может уверенно сказать, что происходит что-то в корне неправильное.

На этой стадии воздух в области заражения становится токсичен и едок, и каждый вдох отдаётся в лёгких болью. Земля расплывается под ногами, заставляя людей спотыкаться и падать с угрожающей частотой. Электронные устройства разбрасывают искры, а грозовые облака зловеще собираются над головой. Вода принимает вид желеобразного вещества и становится тёплой, жирной и липкой. Духи с воем прорываются в брешу между земной реальностью и загробным миром, утягивая в Сумрак проходящих мимо людей. С точки зрения игромеханики все перечисленные выше модификаторы увеличиваются на один дайс, включая бонус к обнаружению Прометидов и усилению Отторжения. Кроме того, пребывание в заражённой области считается попаданием в Экстремальную среду второго уровня.

Заражённая область легко может оказаться логовом Прометида, который не намерен уходить. Поскольку человек, задержавшийся в этом месте на определённый срок, серьёзно рискует здоровьем, а потому, хотя жертвы и не получают прямого урона, ни один здравомыслящий житель области не согласится оставаться в ней на хоть сколько-нибудь долгий срок. Горожане переезжают, а место приобретает зловещую репутацию, теряет статус или просто становится известно как непригодная для жилья область. Охотники, обнаруживающие подобное место, наверняка быстро догадаются, что сама земля на этом участке была отравлена. Новость о том, что ей ещё можно вернуть прежнее благополучие, должна вызывать у охотников настоящее облегчение – не допускайте, чтобы они восприняли её просто как данность. Для достижения максимального эффекта сделайте центром отравленной области место, значимое для членов ячейки.

Четвертая стадия: Опустошение

На этом этапе Опустошение полностью оправдывает своё название. В этой пустыне уже ничего не растёт и не живёт. Растения погибают, звери мигрируют, а люди сознательно избегают даже малейшего пребывания в этом месте. Сверхъестественные обитатели города начинают собственные расследования, что приводит к повышенной вероятности столкновения охотников с другими монстрами Мира Тьмы, решившими превратить эти земли в свои охотничьи угодья. Опустошение начинает разрушать природные элементы не только в физическом, но и мистический или даже концептуальном смысле.

Воздух. Если под ударом Опустошения оказывается сам воздух, людям становится трудно произносить имена, названия и даже простые слова. Всё это существенно затрудняет общение, налагая штраф -3 на все соответствующие проверки, включая координацию операций и применение Тактик.

Огонь. Использование электронных устройств проходит со штрафом -3, а отсутствие успехом при любом броске с их применением рассматривается как *полный провал*.

Вода. Вода застаивается полностью, превращаясь в осадок, похожий на тёплый кисель. Живые существа (организм которых главным образом состоит из воды) приобретают медлительный и флегматичный характер. Скорость и инициатива падают на -3 пункта.

Земля. Камни и почва приобретают сыпучую, порошкообразную и неустойчивую структуру. Любые проверки Атлетики, включая Уклонение, получают штраф -3.

Дух. Спиритическое Опустошение Улганов превращает всю территорию в воплощение преисподней. Духи свободно проходят сквозь занавес между Сумраком и земной реальностью. Весь район приобретает характер Открытого (см. стр. 225 книги **The God-Machine Chronicle**).

В дополнение к этим эффектам, опустошённая область считается Экстремальной средой третьего уровня. Опустошение этой стадии должно служить для ячейки либо предупреждением, что им пора сдаться и бежать прочь, либо предложением вторгнуться на опасную территорию и обнаружить того, кто (или что) прячется в её центре. Вы как

Рассказчик должны найти способ придать этому поиску напряжённый характер. Если речь идёт об Опустошении Големов, то под ногами протагонистов может образоваться провал. В случае с Опустошением Франкенштейнов внезапный электромагнитный импульс может вывести из строя электронное оборудование всей ячейки. Опустошение должно производить страшное впечатление, и если героям удастся уничтожить его создателя в центре поражённой зоны (хотя, возможно, чудовище было заперто и не могло покинуть территорию самостоятельно), они должны увидеть, как оно отступает и смягчается на глазах.

Жуткие силы

Хотя Созданные не могут похвастаться тем универсальным набором способностей, которым располагают смертные маги, их алхимические эксперименты с собственной плотью и зарождающейся душой позволяют добиться целой череды неожиданных результатов. В арсенал Прометидов могут входить любые способности, упомянутые в этой книге и **Hunter: the Vigil Rulebook**, однако особенно им близки Сокрушительный удар, Мёртвая плоть, Тлен, Жуткая атака (когти, клыки или даже щупальца), Управление толпой, Гремлинизация, Откровение, Воскрешение, Козёл отпущения, Кошмар, Титаническая сила, Трансмутация и Нечестивый Атрибут.

Подход

С точки зрения посторонних, Созданные представляют собой чрезвычайно разрозненный коллектив созданий. Хотя члены одного Наследия вызывают похожий тип Отторжения и одинаковые последствия Опустошения, каждый из этих эффектов разительно отличается друг от друга в зависимости от конкретного монстра. Поэтому многие организации Мира Тьмы обладают куда более точными сведениями о Прометидах, чем они сами предполагают. Тем не менее, правильно интерпретировать эти сведения можно только при тщательном сборе всех этих разрозненных сведений воедино для синхронизации точных данных о Прометидах.

Каждый из приведённых ниже разделов включает по одной выдержке из дневников трёх Созданных, образы которых подробнее рассматриваются в конце этой главы (исключением может служить Профсоюз, в описание которого вошли фрагменты сразу трёх дневников). Эти выдержки позволяют узнать о том, как различные содружества и структуры подходят к охоте на Прометидов, что они могут знать о Созданных и с какими уникальными проблемами сталкивается та или иная группа при столкновении с одним из этих чудовищ.

Содружества

Главный недостаток любого содружества при столкновении с Прометидом заключается в редкости самих Созданных. В любую эпоху по земле бродит лишь несколько десятков этих чудовищ, и некоторые из них проживают целую жизнь, ни разу не сталкиваясь с охотниками или другими смертными, связанными с тропой Бдения. Разумеется, многие охотники читали книгу о Франкенштейне, а наиболее эрудированные из них могут знать легенды о Пражском Големе или греческом Пигмалионе – однако подобные знания мало чем помогут им, когда человек собранный из обрывков гниющей плоти, появится на улицах их любимого города.

Само собой, у любого содружества есть архивы, к которым охотники могут обратиться в поисках сведений. Где-то в этих архивах они могут найти беглое описание существа, совпадающее с тем, что они видели сами. Тем не менее, персонажи едва ли смогут найти хоть сколько-нибудь объёмный текст, посвящённый искусственным формам жизни и способам их ликвидации. Равным образом, они, скорее всего, так и не найдут достоверных фактов, объясняющих, как вообще это существо пробудилось к жизни.

В конце каждого раздела приведён отрывок из архива того или иного содружества, позволяющий персонажу вычитать хоть какую-то информацию о Прометидах. Сам собой, персонаж может даже не сразу понять, что речь в этих выдержках идёт о Созданных.

Однако стоит задаться вопросом, действительно ли охотники должны хоть что-нибудь знать о Созданных? В случае с организациями второго яруса тема игры может проявить себя только ярче, если охотники начнут делать неправильные предположения и совершать действия, только усугубляющие ситуацию. Прометиды созданы из мёртвой плоти, а потому должны быть мертвы (ложный вывод). Прометид может помнить о жизни смертного, послужившего донором для его тела, а потому его можно изгнать (или хотя бы ослабить) при помощи фотографии его семьи (вероятно, ложный вывод). Применение электрошока может оказаться эффективным способом для оглушения монстра, после чего его можно будет исследовать (ложный и чрезвычайно опасный вывод). Если ни один другой способ не поможет расправиться с монстром, его можно сжечь в открытом огне (истина).

Эшвудское аббатство

Их волнует только проникновение. Так всегда бывает. Я не имею в виду, что они сами куда-то проникают или позволяют чему-то проникнуть в них – я просто хочу сказать, что они озабочены только самой динамикой проникновения. Они выглядят старомодно, словно подражая тем, кто годится им в отцы или даже деды: они носят рубашки и галстуки, даже когда от них этого не требуется. Я слышал, раньше эта одежда считалась более популярной. Но этим ребятам нужно само ощущение погружения во что-то новое.

Опять же, я не имею в виду, что для них важен лишь секс. Нет, совсем нет. Под этим вечным проникновением я имею в виду их привычку взаимодействовать с миром. Их волнует динамика распределения власти. Им нравится, когда одна сторона – неважно, какая – обладает властью над другой. В противном случае они просто не понимают, что здесь может быть интересного. Они не могут понять контекста любых других отношений в мире. Им нужно, чтобы они стояли над кем-то, обхватив руками метафорические бёдра своих соперников, готовые войти в них, или чтобы они сами стояли на четвереньках, лицом в подушку, с лёгкой улыбкой на лице, ожидая, когда в них проникнут сзади.

Я могу это понять. Если точнее, я понимаю, что в этом может нравиться. Однако мой личный опыт показывает, что в мире есть и другие виды взаимодействия, кроме распределения власти. Далеко не каждую ситуацию я рассматриваю с позиции: “Что происходит – меня нагибают или это я кого-то могу нагнуть?” Говоря откровенно, подобная логика кажется мне изнурительной.

Из дневника Уолтера Уайльда.

Эшвудское аббатство охотится на чудовищ из спортивного интереса. Иногда этот “интерес” пересекает тонкую грань между поиском острых ощущений и культивацией чистой распушенности и деградации. Впрочем, когда речь заходит об охоте на Созданных, члены Аббатства практически неизбежно переступают эту черту под воздействием Отторжения. Став жертвой этого эффекта, члены Аббатства начинают видеть в любом из Созданных жертву, судьба которой предрешена – им остаётся только решить, использовать её в качестве сексуальной игрушки или трофея.

Обычно Эшвудское аббатство не обращает внимания на опасности Опустошения и не интересуется фигурой создателя, одержимость которого привела к оживлению мёртвой плоти. Более того, подобная одержимость может даже показаться членам Аббатства весьма привлекательной, и поговаривают, что в первоначальный состав “Клуба адского пламени”, учреждённого преподобным Огилви, входил человек, пытавшийся “создать идеального дворецкого” из органов поверженных монстров.

А это значит, что Аббатство с ужасом воспринимает саму идею о том, что эти создания могут стать полноценными смертными. В глазах представителей этой организации, монстры созданы для того, чтобы охотиться на них из спортивного азарта. Они могут принимать любые формы – самые непохожие и захватывающие, – однако о повышении статуса монстра до полноценного *человеческого* не может идти и речи. Если Созданный может стать человеком, то что помешает повторить этот подвиг вампиру? А что остановит оборотня от окончательного возвращения в своё человеческое обличье и колдуна – от сожжения своих проклятых фолиантов? Если сверхъестественное существо может стать человеком, необходимо признать, что Аббатство состоит из целого сонма богатых извращенцев, отслеживающих, калечащих и убивающих *потенциальных людей*. Этой мысли просто нельзя допустить.

По счастью, Аббатство практически не осведомлено о Паломничестве Прометидов. Некоторые из старейших членов организации – прежде всего из числа **Искателей** – обнаружили выдержки и заметки, указывающие, что некоторые порождения ночи мечтают стать частью человеческого сообщества. Тем не менее, они понятия не имеют, что поиск человечности ведётся монстрами испокон веков – как не знают они и того, что это действительно возможно. Если когда-нибудь члены Аббатства наконец обнаружат такие свидетельства, они могут впервые в истории своей организации отнестись к охоте по-настоящему серьёзно.

Из архивов: *Это создание было человеком – в этом у меня не было никаких сомнений. Оно двигалось как человек, разговаривало как человек и отличалось вполне человеческими морщинами. Конечно, я наблюдал за ним достаточно, чтобы во всём этом убедиться самостоятельно. Потом я выследил его и стал целиться, пока оно тешило плоть с деревенской девушкой. Я до сих пор не знаю, отдалась ли она ему добровольно. Трудно сказать, звучали ли её крики радостно или нет. Возможно, мои способности различать эмоции окружающих постепенно ослабли из-за бесчисленных ночей, проведённых с созданиями, которые никогда не были способны воспринимать реальные чувства.*

Но это чудовище было моей мишенью. Я выстрелил в него, и оно упало на землю. Девушка, перепуганная и покрытая кровью, бросилась в ночь, и я до сих пор не знаю, что с ней стало. Однако создание поднялось с земли и двинулось прямо на нас. В небе вспыхнула молния, и на мгновения я увидел его истинное обличье. Это был человек, сделанный из других людей. Его тело было сшито по кускам, словно кукла из кожи и мышц, и я со всей ясностью увидел швы, прикрепляющие его конечности к телу. Я перезарядил ружьё и крикнул, чтобы оно остановилось. Признаюсь, я надеялся, что оно бросится прочь и тогда мне будет легче его убить.

Тем не менее, этого не случилось. Оно взмыло в воздух, и на мгновение я потерял его из виду на фоне туч. Потом я услышал, как что-то рухнуло поблизости. Мой лакей, никогда не отходивший от меня больше, чем на несколько футов, внезапно исчез. Я слышал, как он кричит, и видел, как он пролетел почти пятьдесят ярдов по воздуху, прежде чем разбился о камни близлежащей скалы. Монстр же оказался рядом со мной, забрызганный кровью и кипящий от ярости. Я снова вскинул ружьё и подумал, что должен почувствовать вину за смерть ещё одного хорошего человека, который поддерживал меня в этот день. Вместо этого я почувствовал только радость из-за того, что моё сердце снова забилося и сделало меня свободным, пусть даже всего на мгновение, от этой изнурительной скуки, разъедающей мою душу.

Продиктовано достойным доктором Маркусом Макдональдом Огилви.

Долгая ночь

Нет, он не убивал себя. Это чёртова ложь.

Да, я был с ним. И виню себя за то, что не проявлял к нему той нежности, которую должен был. Я знаю, как тяжело для него было смириться с происходящим: его вера указывала, будто всё, что мы делали, было воплощённым грехом. Возможно, мне

следовало отнестись к нему с большим пониманием, но он чувствовал себя хорошо. Ему со мной нравилось. Но каждый раз, когда мы были вместе, я чувствовал, что его что-то тревожит. И я знал, что это.

Я пытался шутить с ним об этом. Пытался помочь ему разговорами. Но эта новая церковь... эта драная церковь! Мидвейская церковь Господа нашего Иисуса Христа? Гореть им в аду.

Это они добрались до него. По его словам, их нисколько не волновало то обстоятельство, что он гей, однако после того как он с ними связался, у него появилась привычка вечно поглядывать за плечо. Он никогда не переставал искать их взглядом, даже когда мы встречались, а вокруг не было никаких окон. Вот почему я оставил его. Я понятия не имел, что паранойя может довести человека до такого состояния!

Боже... Я видел его лицо. Он умер в постели, воткнув иголку в Библию на прикроватном столике. Я знаю, что было в том ипсиче. Полицейские могут сколько угодно корчить из себя идиотов, однако я не готов поверить, что он отравил себя этим жутким коктейлем из химикатов, после чего набрался духу, чтобы открыть Библию и воткнуть иголку в текст Откровения 22:5. Ему бы повезло вообще открыть ящик в таком состоянии, не говоря уже о том, чтобы найти определённый отрывок.

И всё же чёртова книга была раскрыта: я видел её собственными глазами. "И не будет больше ночи..." Ублюдки.

Из дневника Уолтера Уайльда.

Долгая ночь проводит существенное различие между чудовищами из числа людей и действительно бесчеловечными существами. Чудовища из числа людей – маги или одержимые – заслуживают в их глазах шанса на искупление. Хотя возвращение искуплённого монстра к нечеловеческим практикам неизбежно приведёт к его смерти, последователи Долгой ночи способны понять искушение властью. Более того, при хорошем стечении обстоятельств бывший культист или маг может приступить к собственному Бдению.

Тем не менее, настоящие монстры вроде вампиров и оборотней не заслуживают ничего, кроме быстрой смерти. Они уже слишком далеко отошли от человеческой сущности, и их души обречены на адские муки. В этом свете охотники не должны чувствовать никаких угрызений совести из-за убийства подобных тварей.

Но как быть с Созданными? Эти существа явно не принадлежат к человеческой расе, однако они мечтают стать смертными. Каким должно быть их место в системе греха и прощения Долгой ночи?

Этот вопрос в значительной степени носит академический характер: немногие из охотников Скорбного ополчения знают хоть что-нибудь о Паломничестве. Они слишком редко сталкиваются с Прометидами, по-настоящему преданными своей философии. Куда чаще они пересекаются с откровенно бесчеловечными Сентимани, которых они, как правило, принимают за демонов. В этих случаях они могут расчленить и сжечь подобных чудовищ без малейших угрызений совести... по крайней мере, до тех пор, пока не закончат работу и не обнаружат, что у их ног лежат разлагающиеся человеческие останки, послужившие для чудовищ строительным материалами.

Из архивов: *Человек способен воскреснуть. Мы знаем это потому, что наш Господь воскресил Лазаря из мёртвых. Тем не менее, даже если мы верим в чудеса потому, что читали о них в Писании, это не значит, что мы верим в них по-настоящему. Мы никогда не ожидаем увидеть их собственными глазами.*

Фергус Майлер погиб. Он умер от отравления угарным газом в собственном гараже. Все сочли это несчастным случаем, хотя некоторые предполагали, что это могло быть самоубийство. Тем не менее, хотел ли Майлер покинуть этот мир или нет, нам неизвестно – наше внимание к нему привлекло совсем не это событие. Но человек, работавший в похоронном бюро, оказался одним из наших прихожан, мистером

Уильямсом. Он сообщил, что катафалк, перевозивший гроб с Майлером, был украден. Затем его нашли, однако тела в нём уже не было.

Поэтому мы пошли по следу Майлера, задаваясь вопросом, зачем кому-либо воровать труп. Разумеется, предположения у нас были самые худшие. В конце концов мы мистером Уильямсом вдвоём оказались у входа в заброшенный дом, в котором, по слухам, бродил призрак его прежнего владельца (хижина в самом деле служила домом для некоей сущности, хотя она явно не была “призраком”, поскольку мы знаем, что после смерти тела человеческие души отправляются в Рай или Преисподнюю). В подвале этого дома мы обнаружили характерные пятна крови, фотографии мистера Майлера, множество трав, сожжённых дочерна, и любопытный отпечатки ладоней на стене.

Неделю спустя мы снова увидели мистера Майлера. Он стоял на автобусной остановке, покупая билет. Я оказался там по случайности, чтобы встретить друга. Я видел, как мистер Майлер стоит в очереди, подбираясь к кассе. Потом он купил билет - я не знаю, куда, - и обернулся. Он не выглядел мёртвым. Возможно, в нём было что-то встревоженное, как если бы он был немного на взводе. Он закинул на плечо походный рюкзак и почесал плечо, как будто его укусил клоп. Потом он пошёл к автобусам, и я подумал, что, возможно, мне следует остановить его. Но затем я спросил себя: почему?

Пути Господни неисповедимы – кому как не нам это знать. Я помахал ему рукой на прощание, глядя, как автобус отправляется в путь, и он помахал мне в ответ с довольной улыбкой на лице, как если бы начинал какое-то странное и чудесное путешествие.

Из записей Мидвейской церкви Господа нашего Иисуса Христа, 1983 г.

Лоялисты Туле

“Искупление”... какое странное слово. Думаю, каждый из нас время от времени оборачивается назад, чувствуя некое... сожаление? Может быть, это не совсем подходящее слово. Но сколько раз я слышал, как люди используют выражение: “Если бы я знал то, что знаю сейчас, я бы всё сделал по-другому.” Ну... это очевидно. Однако как что-то может быть иначе, чем оно есть сейчас?

Оглядываясь назад на какое-либо событие и желая изменить его, человек мечтает о самом бесполезном, что он мог бы сделать. Поэтому, на мой взгляд, “искупление” не способно себя оправдать. Если бы не ошибки, которые мы совершаем на жизненном пути, как бы мы сумели извлечь из них опыт? Это не означает, что мы не можем раскаиваться, но я верю, что если мы сможем искупить свою целиком и полностью, это позволит нам забыть ошибку, а с ней – и всю мудрость, которую мы обрели благодаря ей.

Может ли ошибка быть столь отвратительной, чтобы сделать причинённый ей вред недостойным мудрости, которой она нас наделяет? Я полагаю, что может. Но это уже другой вопрос, верно? Я многому научился благодаря страданиям, которые вынес в плену у Фурий. Оправдывает ли полученный опыт этих страданий? Следует ли мне вообще задаваться этим вопросом? В конечном счёте, ущерб уже нанесён.

Из дневника Ореста Вретта.

С идеологической точки зрения Лоялисты Туле идут к искуплению своей вины за участие в продвижении нацистов на позиции власти. Конечно, большинство современных участников не имеют ничего общего с тем, что произошло в 1930-е и 40-е годы. Сегодняшние Лоялисты выступают в роли оккультных исследователей, ищущих ответов на мистические загадки. А какая загадка может захватывать дух сильнее, чем тайна создания жизни?

В отличие от других охотничьих организаций, Лоялисты Туле подходят к охоте с аналитических позиций. Они скорее займутся поиском разработок, приведших к созданию Прометида, чем самим монстром. Прочитав дневник демиурга, обычный человек – даже

учёный, – мог бы счесть его автора сумасшедшим (или одарённым). Что касается Лоялистов, то они легко распознают одержимость в подобных вещах.

Поскольку чаще всего Лоялисты занимают прагматическую позицию во взаимодействии со сверхъестественным миром, едва ли они станут препятствовать Созданному в попытке жить той жизнью, которую он сам для себя выбрал. Тем не менее, Отторжение легко влияет и на них. Поддавшись его воздействию, Лоялисты могут стать одной из самых опасных охотничьих групп, стоящих на пути Созданного, поскольку они всегда могут раскопать дополнительные сведения о Прометидах, а также связаться с другими, более воинственными коллективами смертных.

Из архивов: *Примечание: перевод с немецкого.*

Необходимы тела исключительно молодых людей. Органы, полученные от доноров старше 21 года, обрекают эксперимент на провал. На данный момент все органы получилось извлекать из тел усопших, умерших в возрасте между 12 и 15 годами. Мои исследования подтверждают, что этот материал должен привести к гарантированному успеху.

Яд, унёсший их жизни, не должен препятствовать эксперименту. У каждого должны быть хорошие зубы, а кожа должна сохранять целостность. Необходимо обеспечить мощность электрического потока не менее 2500 вольт. Я не уверен, что наши генераторы способны выработать такой объём. Также мне может потребоваться дополнительное оборудование.

Я не хочу слышать о бюджете! Я не хочу слышать о войне! Мы просто выполняем свои приказы, тем более что это может переломить ситуацию в нашу пользу! Я думаю, что при определённом везении я смогу довести исследования до конца и начать сборку в течение нескольких дней. Тем не менее, мощность генераторов продолжает вызывать у меня беспокойство.

Найдено в безымянном здании в верхней Баварии. Датировано 29 апреля 1945 г.

Сеть Зеро

Никто не слушает меня, когда я говорю им о привидениях. Все хотят верить в то, что им нравится. В частности, что призраки – это души умерших людей. Я не думаю, что это правда.

Может быть, всё потому, что я знаком с Фуриями. Они кажутся людьми. Они выглядят вполне по-человечески. У них есть руки, ноги и волосы, и они кричат, как любые другие призраки. Но я также вижу людей и знаю, что в их телах не прячется никаких душ. Что угодно – но не души, которые в момент смерти могли бы выйти наружу. И тем не менее, стоит мне заговорить об охоте на призрака, и люди начинают просить меня поговорить с этим несчастным духом, помочь ему и показать дорогу к упокоению.

Но я считаю, что если призрак находит упокоение, это ещё не значит, что он исчезает. Это как удаление файла на компьютере. Хотелось бы, чтобы нынешние охотники за привидениями понимали это, однако они по-прежнему считают огромным достижением помочь призраку упокоиться.

Из дневника Ореста Вретта.

По всей вероятности, Сеть Зеро сталкивалась с Прометидами чаще любого другого содружества. Вместе с тем, им известно о Созданных даже меньше, чем другим группам охотников. Прометиды способны на невероятные проявления силы и стойкости. Некоторым хватает физической мощи, чтобы отбрасывать в стороны целые грузовики или запрыгивать на крышу высотных зданий. Другие могут растворять твёрдую материю лёгким прикосновением рук или даже швырять в противников молнии. Всё это можно записать на видео. Прометиды не обладают какой-либо формой магической “маскировки” видеозаписей, а потому, если их сверхспособности удалось зафиксировать на камеру и выложить в Интернет, проблем с просмотром не будет.

К сожалению для Сети Зеро, в эпоху зрелищных кинофильмов видеозапись с парнем, который прыгает с моста и приземляется на шоссе без каких-либо травм, едва ли может служить доказательством существования сверхъестественного. Это может быть видеомонтаж для грядущего супергеройского фильма или коммерческая реклама. Учитывая, что Прометиды редко оказываются в городе на достаточно долгий срок, чтобы дать интервью, значительная часть отснятого материала о Созданных не предлагает особых условий для их изучения и интерпретации. Охотники просто не знают, на что они смотрят на этих записях.

Тем не менее, Сеть Зеро обладает огромным преимуществом, которое заключается в том, что просмотр видеозаписи не провоцирует Отторжения. Оператор, снимающий Прометида, может поддаться этому пагубному эффекту, однако просмотр ленты не приводит к аналогичному риску. Таким образом, члены Сети Зеро могут исследовать материалы о Прометидах, не подвергая себя Отторжению. Разумеется, случается и такое, что инициативный член организации выслеживает Прометида и делает фотографии и снимает ролик, стоящий того, чтобы выложить запечатлённые в нём события в сеть – и в процессе работы погружается в Отторжение достаточно глубоко, чтобы заразить им остальных членов ячейки.

Из архивов: Дорогой мистер Харрисон, меня зовут Робби. Мне десять лет. Я сейчас в третьем классе. Я живу в Хьюстоне, в штате Техас. Я видел ваш фильм про щупальца, тянущиеся в небо. Мне стало очень страшно, когда я увидел их, и мама сказала мне, что я должен написать вам письмо. Но мама не знает, что я испугался потому, что уже видел такие щупальца раньше. Я видел парня, у которого эти щупальца торчали из плеч. Ещё они выбирались у него из-под рубашки. Они дотянулись до крыши здания и подтянули его наверх. Потом он перескочил на телефонный столб, и я увидел повсюду искры. Когда он снова появился передо мной, у него больше не было щупалец, только волосы торчали в разные стороны и дымилось лицо. Он улыбнулся, и я убежал. Пожалуйста, скажите мне, придёт ли этот человек, чтобы убить меня.

Ваш друг Робби.

Письмо, полученное Джимом Харрисоном 25 октября 1991 г.

Нуль Мистеринис

“У всего есть рациональное объяснение”. Эта фраза кажется такой убедительной и простой, и всё же она чертовски опасна. О, к скольким смертям и увечьям она привела: всякий раз, когда я её слышу, меня распирает злость. Когда человек говорит, что у всего есть рациональное объяснение, на самом деле он сам не понимает, что утверждает.

Само собой, они правы. Рациональное объяснение есть у всего. Только “рациональность” на самом деле требует куда более обширной базы знаний, чем та, которой может обладать хоть один человек на земле.

Вот вам пицца для размышлений: я пишу это письмо рукой двадцатилетней девушки, но моё предплечье принадлежит мужчине, умершему в сорок пять. Девушка прекрасно играла на пианино и обладала необычайно изящными, тонкими пальцами. Мне приходилось пришивать её руку к предплечью с предельным тщанием – что очень трудно проделать одной рукой, используя тонкую, но очень прочную нить.

Что касается предплечья, то я приобрела его почти год назад у одного фермера. У него были чрезвычайно сильные руки, а кожа оказалась столь грубой, что мне пришлось пробивать в нём отверстия для крепления к руке девушки, используя дрель со специально заточенным сверлом.

А теперь давайте предположим, что это письмо попадёт в руки графологу. Могут только угадать, что анализ почерка сразу выявит странности с хваткой ручки и силой, с которой оказывалось давление на бумагу. И это не говоря уже о том, что участки мозга, которые отвечают за двигательные функции и письмо, также были получены мной от

людей из различных слоёв общества, разных уровней образования. Так что же влияет на моё письмо?

Как бы то ни было, даже если наш гипотетический графолог сможет всё это понять (конечно, последнее не представляется мне возможным, но я ведь просто упражняюсь здесь в логике), наверняка он решит, что у этих аномалий есть какое-то рациональное объяснение. Между тем, если бы он узнал это объяснение, он неизбежно счёл его нонсенсом. Или, возможно, если бы ему показали доказательства этому объяснению, он бы начал кричать, дёргаться и понемногу сходить с ума.

“Рациональное” целиком и полностью зависит от вашей собственной парадигмы мышления.

Письмо Беса “Доктору Брайну”.

Учёные Нуль Мистериис обнаружили то, чего не удалось отыскать ни одному другому содружеству. Они обнаружили Отторжение. Эти охотники понимают, что многие сверхъестественные создания могут влиять на простых людей, производя изменения в их настроении и поведении: именно это позволяет определённым монстрам проходить сквозь толпу незамеченными (в конце концов, предположение, что чудовище обретает “невидимость”, просто отводя от себя внимание, кажется более правдоподобным, чем гипотеза о буквальном преломлении света). Другие создания могут гипнотизировать или контролировать жертв благодаря неизвестным образцам феромонов или ментальному внушению. Помимо прочего, Нуль Мистериис располагают и документами, подтверждающими, что время от времени в городах по всему миру собираются толпы людей, с неоправданной фанатичностью преследующие, расчленяющие и сжигающие заживо жертв, которые кажутся совершенно невинными.

Во многом учёных из Нуль Мистериис ставит в тупик другой вопрос: что вызывает Отторжение, особенно если его последствия не выгодны ни одной из сторон. Поскольку у них просто нет ответов на эти вопросы, учёные могут лишь теоретизировать. Одним кажется, что эти создания были людьми, которые были каким-то образом “прокляты”: быть может, определённые химические или неврологические изменения активируют необъяснимый страх перед чужаками, а стремление человека действовать так же, как вся толпа, наряду с “эффектом свидетеля”, приводят к попусшению расправы над посторонними. Другая теория заключается в том, что этот “эффект Франкенштейна” как-то связан с земной атмосферой: возможно, он даже привязан к конкретному месту или воздушной массе вместо определённого человека. Кто-то из посторонних может носить генетическое или психологическое отличие от толпы, которое странным образом делает его мишенью для местных жителей. Последняя теория заслужила в кругу Нуль Мистериис статус особенно вероятной, поскольку она подтверждается наблюдениями за участками Опустошения – которые, разумеется, часто совпадают с теми местами, в которых были замечены приступы Отторжения.

Как бы то ни было, любое открытие сопряжено с риском – особенно в случае с этим содружеством. Виктор Франкенштейн сам был учёным, и именно его одержимость привела к созданию целого Наследия. Представителям Нуль Мистериис, исследующим Прометидов, следует убедиться, что они сами не начали задаваться вопросом о природе жизни. В обратном случае они рискуют сами встать у истоков нового семейства чудовищ.

Из архивов: *Я верну этот файл в пределах нескольких дней. Пока же подумайте над этим: мне кажется, что описанный здесь объект – не единственный в своём роде. Пересмотрите видео ещё раз (оно хранится на жёстком диске, помеченное номером файла). Обратите внимание, как жертва продолжает кричать на свою мать. На 2:34 взгляните на левую сторону записи. Видите женщину, бегущую в сторону камеры? Мы всё это время считали её посторонним свидетелем, однако, основываясь на том, куда она направляется, я вполне уверенно предполагаю, что к моменту прекращения записи она добралась до камеры. Мне кажется, эта запись скрывает больше секретов, чем мы ожидали.*

Записка, оставленная в файле (тема: “Бёрмингемский инцидент”) из лондонского архива.

Профсоюз

Что требуется для ненависти? Жар. Жар от самой знойной, сухой части лета. Жар от огня, которым грозит вам пастор. Жар от стыда на щеках.

Для неё требуется кровь. Гордость и ненависть чистокровных американских парней. Кровь на полотне флага, который запикивают вам в рот. Кровь из моего рта и носа после того, как меня бьют в лицо снова и снова.

Для неё требуется страх, но мы об этом не говорим. Можете просто называть кого-нибудь выродком из раза в раз, словно волшебное слово, словно магический талисман, который поможет вам спастись.

Что требует для ненависти? Люди. Целый квартал людей.

Из раздела “Ненависть” в дневнике Уолтера Уайльда.

Во многом Профсоюз представляет собой величайший кошмар Прометидов. В отличие от других охотничьих организаций, он отличается реакционным характером, предпочитая отвечать на нападения вместо того, чтобы идти в наступление самостоятельно. Ячейки этой организации действуют лишь в пределах своих кварталов или городов, и хотя они поддерживают связи с другими ячейками своей страны, большей частью они сфокусированы на защите собственной территории.

Страх перед незнакомцами, который вселяют в сердца людей Прометиды, служит одной из главных причин, подталкивающих Профсоюз к действию. Добавьте в этот коктейль Отторжение, и станет ясно, что Профсоюз воплощает образ “кровожадной толпы” даже больше, чем другие охотники, поддающиеся этому пагубному эффекту.

Учитывая локальный характер действия Профсоюза, пребывание Созданного на их территории не может остаться незамеченным из-за стремительно расползающегося Опустошения. Когда стены начинают крошиться, а озеро превращается в кисель, именно Профсоюз начинает кампанию по очистке местности и расследованию этой аномалии. Само собой, обнаружение Прометиды как основного разносчика этой заразы требует определённых усилий: в конце концов, даже когда Прометид остаётся в городе, природа вокруг него увядает отнюдь не в мгновение ока. И всё же, как только Отторжение вступает в свои права, Профсоюз обвиняет в Опустошении Созданного.

Как правило, представители этой организации не заинтересованы в изучении Прометидов, каталогизации их способностей или помощи в завершении их Паломничества. Они просто хотят защитить свои собственные территории.

Старая поговорка гласит: “Я против брата, мы с братом – против дяди, мы с дядей – против чужака”. Довольно странное отношение к борьбе, на мой взгляд. Если кто-то получает по морде вне зависимости от развития ситуации, то какая разница, кто именно нанесёт этот удар? (Возможно, с учётом поправок на ударную мощь и сам метод его нанесения). Как бы то ни было, эта оборонительная позиция - “я не позволю тебе избить того, кого должен избить я” – свойственна едва ли не всему человечеству.

Почему я всё это пишу: одной ночью я нашла умирающего парнишку в загаженном городском парке, рядом с тренажёрным залом. У него были сломаны голени – кажется, каким-то дробящим оружием. Нос тоже был сломан – видимо, от прямого удара, – а одна рука была не то вывихнута, не то тоже сломана (я не вскрывала его, а потому не знаю точных причин его смерти: на тот момент это не казалось мне чем-то важным). Я поняла, что его шансы на полное физическое выздоровление чрезвычайно низки, а на психологическое и вовсе близятся к нулю. Поэтому я решила, что судьба делает мне подарок, и мне не следует от него отказываться.

После определённых исследований я обнаружила, что внутренние органы у него оставались неповреждёнными, а потому я извлекла один или два, чтобы заменить ими собственные органы. Труп я спрятала в багажнике.

Сразу после этой ночи территория вокруг моего логова начала приобретать всё более враждебный характер. Люди выставляли ночные дозоры. Они искали убийцу этого парня, рассуждая о “сектах” и “демопоклонниках”. Я видела, как полицейские нарушали законы и многие пункты четвёртой поправки в гражданскую конституцию, чтобы выследить убийцу мальчишки, который не так давно отравлял им жизнь.

Я не стала искать в этом логики. Я просто прихватила его – мои – почки и уехала прочь из города.

Письмо Беса “Доктору Брайну”.

Созданные, не затрудняющие людям жизнь и занимающиеся собственными делами, привлекают внимание Профсоюза только тогда, когда его члены начинают поддаваться Отторжению. Тем не менее, более монструозные или откровенно враждебные Прометиды, как правило, сталкиваются с Профсоюзом напрямую – и достаточно быстро после своего появления в городе.

Не следует забывать и о том, что участники Профсоюза могут работать в полиции, гражданских службах и других сферах, открывающих доступ к конфиденциальной информации. Поскольку большинство Прометидов не обладают легальными документами, из нетрудно заклеить как преступников, что может сделать даже бегство в соседние города неожиданно проблематичным.

Даже если отсутствие документов не приводит участников Профсоюза к логову Прометиды, охотники могут просто наткнуться на Созданного. Ничто не гарантирует Прометиду, что парни, работающие на местной свалке (возле которой прячется монстр) не состоят в Профсоюзе – как и пастор, управляющий кухней для бездомных, или медсестра, которую он видит в средней школе...

У людей нет духов, однако духи любят людей. Духи подпитываются гневом, любовью, страхом и ненавистью, и люди производят эти эмоции в больших объёмах, нередко даже в пределах одного дня. И всё же, когда люди оказываются рядом со мной, и в них поднимаются страх и ненависть – как это всегда происходит с нами, – вокруг них собираются отнюдь не маленькие порождения страха и ненависти, похожие на призрачных мотыльков, которых я привык видеть при обычном проявлении этих эмоций. Нет, когда люди поддаются Отторжению, я вижу Фурий.

С другой стороны, если люди испытывали эти эмоции совершенно искренне, и моё присутствие только усилило их, поведение Фурий меняется. Они становятся какими-то... рассосредоточенными. Даже внешне они утрачивают привычную чёткость, как если бы становились чем-то абстрактным, образным. И это странно, потому что эмоции должны только увеличивать их могущество... однако что-то мешает Фуриям подпитываться ими.

Из дневника Ореста Вретта.

Профсоюз хранит все свои архивы в сети, а потому ничто не мешает его участникам ознакомиться со всеми накопленными данными о “людях, сделанных из людей”. Разумеется, для этого им нужно уметь хорошо использовать поисковые системы (особенно учитывая тот факт, что в архивах Профсоюза редко встречаются хорошо категоризированные документы). В обратном случае охотник рискует найти всевозможные ссылки на “мёртвых людей” без каких-либо данных о Прометиде.

Из архивов: ...ну да, я сразу понял, что он не шутит. он просто стоял такой и вдруг говорит: “ударь меня”, и мы ему, типа, “нет, чувак” – и тогда он ударил крису в грудь, и тот перестал дышать. я понял, что дело дрянь, так что мы сбили его с ног и задали хорошую трёпку, а потом брат крису вытащил пистолет и опустошил его пуля за пулей в грудь этому подонку. а он поднялся и сказал что-то типа “да, это сойдёт”, а потом приехали копы, и мы разбежались. понятия не имею, что это было, но точно могу сказать, что этот чувак уж больно хотел, чтобы его как следует отмудохали.

Сообщение с форума Профсоюза.

Структуры

Структуры располагают доступом к ресурсам, которых никогда не получит ни одно содружество. В то время как ячейки второго яруса вынуждены заряжать в дробовики фрагменты серебряных украшений, оперативники “Валькирии” просто заказывают ящики с серебряными патронами. В то время как городские охотники спорят, может ли здешний священник произвести экзорцизм, Восходящие просто сверяются с информацией об излюбленной пище демона, чтобы подобрать нужный яд.

И тем не менее, даже невзирая на эти преимущества, большинство структур испытывают при столкновении с Прометидами те же трудности, что и простые содружества. И главной из этих трудностей остаётся неизбежность противостояния. Волевой охотник может устоять под воздействием Отторжения... на какое-то время. С Опустошением можно бороться... временно. Прометидов можно убить при помощи открытого пламени – однако чтобы закончить работу, охотникам придётся устроить далеко не один пожар.

Каждый из приведённых ниже разделов включает в себя отрывок из дневника того или иного Прометида, каждый из которых подробно описан в конце главы. Также в этих разделах указано, как определённые структуры взаимодействуют с Созданными. Вместо архивных записей каждый раздел заканчивается описанием нового Достижения, которое может помочь охотникам не только в борьбе с Прометидами, но и в уничтожении других опасных существ.

Эгис Кай Дору

Те, кто меняет обличье, явились потанцевать со мной. Трое из них – две женщины и один мужчина – пришли в телах огромных волков. Они преследовали Фурий, пока не наткнулись на меня. К этому моменту я стоял среди мёртвых тел, залитый их кровью. Я уже завершил свой танец, однако кто я такой, чтобы отказывать Фуриям во плоти?

Мы начали танцевать, и духи кружили вокруг нас с оглушительным воем. Неожиданно я почувствовал на своём лице свежую кровь. Оборотень, танцевавший со мной, рухнул наземь. У него не хватало доброй половины черепа. Я так и не услышал выстрела. Соратники оборотня бросились врассыпную, а я остался стоять, тупо глядя в ночь. Следующая пуля ударила меня в грудь, и я погрузился в темноту, где услышал хохот Фурий. Но они смеялись не надо мной. Они смеялись над охотниками, которые тратили время на обстрел моего тела, в то время как волки подбирались к ним с флангов.

Из дневника Ореста Вретта.

Как правило, Эгис Кай Дору охотятся на магов и оборотней. У них есть на это причины, однако в данном случае это не имеет никакого значения. Как бы то ни было, как и любые охотники, члены Эгис Кай Дору порой выходят на след других монстров. Кроме того, иногда – как видно из дневника Ореста Вретта – они совершают ошибки.

Представители Эгис Кай Дору не видят ничего предосудительного в том, чтобы собирать и использовать мистические предметы. Иногда они отнимают или покупают их у чудовищ. Иногда они вырывают их из противников. Так, Каменное сердце (описанное на стр. 181 **Hunter: the Vigil Rulebook**) хорошо показывает, что Эгис Кай Дору уже имели опыт столкновения с Созданными.

Но что может заставить эту структуру приступить к непосредственной охоте на Прометидов? Причиной такой охоты могут стать не столько знания Созданных, сколько мистическая энергия, которая и оживляет этих непостижимых созданий. Эта энергия, известная как Азот, способна вдыхать жизнь не только в Созданных, но и в простые предметы. Такие предметы, известные членам структуры как “Азотные”, чаще всего не обладают особыми силами, которыми отличаются другие реликвии Эгис Кай Дору. По большей части они представляют собой обычные инструменты, которые отличаются только повышенной прочностью и удобством по сравнению со своими аналогами. Тем не менее, записи из архивов организации показывают, что Прометиды способны превращать

эти объекты в монстров, которые нападают на их врагов по команде. Даже кусок металла или древесины способен отрастить ноги и полноценное лицо с хищной пастью, полной острых клыков, чтобы броситься на ближайшую жертву.

Эти создания, известные в определённых кругах как “Пандорианцы”, вполне поддаются контролю. Ходят слухи, что они даже могут атаковать и уничтожать своих повелителей из числа Созданных (при оцифровке Пандорианцев используйте характеристики, приведённые в описании эриний на стр. 182 **Hunter: the Vigil Rulebook.**)

Само собой, Пандорианцы не слишком распространены: ячейка Эгис Кай Дору, столкнувшаяся с Прометидом, едва ли захочет убить его просто ради потенциальных реликвий, даже если будет понимать, с кем имеет дело. Куда вероятнее, что охотники сделают это под воздействием Отторжения. Всего несколько минут наблюдений или разговоров, и охотники придут к выводу, что монстр либо владеет магией, либо как-либо связан с миром колдунов и чернокнижников.

К тому моменту, когда они приступят к операции, ни у одного из них уже не будет сомнений, что они борются с одним из самых могущественных чародеев в округе.

Новая Реликвия: Глаз Орфея (••)

В греческой мифологии Орфей считался потомком Каллиопы, музы эпической поэзии. Легенда гласит, что песнь этой музы могла растопить даже сердце хозяина подземного царства, приручить Цербера и заставить камни заплакать. Тем не менее, Орфея ожидала трагическая судьба, поскольку он потерял любовь всей своей жизни из-за минутного колебания. В итоге Орфей и вовсе был растерзан менадами.

Некоторые Прометиды считают себя потомками Орфея, утверждая, что его смерть стала лишь первым шагом к возрождению в качестве Прометида. Если это действительно так, следует полагать, что к жизни он вернулся лишь с одним глазом – ибо второй давно находится в распоряжении Эгис Кай Дору.

Глаз Орфея представляет собой изделие из стекла, которое быстро теплеет, оказавшись в руке охотника. Стиснув глаз в ладони, человек может увидеть духов и привидений. Когда где-либо играет музыка, глаз ворочается в руке, с особой интенсивностью реагируя на мягкий, живописные композиции или, напротив, заунывные мелодии в исполнении струнных инструментов.

Эффект: Глаз может активировать любой человек: для этого достаточно просто взять его в руку и на мгновение сосредоточиться. До тех пор пока он поддерживает физический контакт с артефактом, его глазам открываются обитатели Сумрака. Тем не менее, охотник не может взаимодействовать с этими созданиями напрямую.

Восходящие

Я действительно мог бы любить Хамзу. При встрече он показался мне совершенно разумным человеком, что на моей памяти – событие сродни встрече с единорогом. Мы встретились одной ночью в парке. Я до сих пор не знаю, почему он там был. Возможно, по той же причине, что и я – это был прекрасный парк для прогулок. Как бы то ни было, мы встретились и продолжили идти в одном направлении, пока не разговорились. Он был мусульманином, однако ни тогда, ни позже он не пытался меня обратить. Тем не менее, я с удовольствием слушал его рассуждения о том, что в мире есть и ангелы, и демоны, и что любые создания могут обрести покой, если покорятся воле Аллаха.

Он несколько раз повторил это слово – “покориться”. И каждый раз произносил его с такой важностью, что я даже не рассмеялся – само собой, для последнего мне пришлось приложить немало усилий. Я очень, очень надеялся, что он поцелует меня на прощание.

Из дневника Уолтера Уайльда.

Восходящие защищают человечество от чудовищ: не только от их хищнических appetitов, но и от самого знания об их существовании. Они вдыхают яды, производят наркотики и нарушают закон во имя высшего блага. Это одна из самых парадоксальных

организаций в мире охотников, и не последнюю роль в этой парадоксальности играет то обстоятельство, что они склонны скорее защищать Прометидов, чем пытаться убить их.

Восходящим не слишком много известно о Созданных. Тем не менее, некоторые сверхъестественные эликсиры позволяют им получить передышку от Отторжения, что помогает им увидеть в Созданных нечто большее, чем “фальшивых людей, созданных из других людей”. В независимости от того, что оживляет Созданного, Восходящие не видят в их сверхъестественном происхождении какого-либо греха. Представители этой структуры не слишком хорошо понимают, как действует Паломничество, однако в их глазах путь к обретению человечности – настоящее чудо, подчёркивающее милость Аллаха и потенциал к искуплению всех обитателей этого мира.

Это не означает, что Восходящие априори становятся союзниками Прометидов. Правильнее будет сказать, что они стараются оградить этих монстров от рискованных действий, с тем чтобы защитить от гибели как их самих, так и невинных смертных. Они хорошо понимают, что не способны вечно противостоять Отторжению, а потому прогнать Созданного из города также может быть в их интересах. В последнем случае они позволяют Созданному выучить все уроки, ради которых он прибыл в город, чтобы он поскорее двинулся дальше.

Тем не менее, далеко не все Прометиды идут к искуплению. Когда Восходящие сталкиваются с Прометидом, видящим мудрость в признании своей монструозной натуры, они выслеживают его и следят, чтобы ветер отнёс его пепел как можно дальше.

Созданные уникальны среди обитателей Мира Тьмы в том, что они обладают потенциалом к обретению величайшего дара: человечности. Тот, кто сознательно отвергает возможность получить его, не заслуживают прощения.

Новый Эликсир: Лёгкий разум (••)

Соппротивление Отторжению носит не самый простой характер. Даже обладатели сильной воли в конце концов поддаются этому пагубному эффекту. Почему? Потому что Отторжение не пытается проломить в разуме человека брешь. Оно подобно слабому огоньку, который бесперебойно горит в сознании, заставляя его нагреваться. Для противостояния этому эффекту разум смертного должен быть в состоянии приспособиться к жару пламени, а не бороться с ним.

“Лёгкий разум” представляет собой прозрачную, светлую жидкость без запаха, напоминающая по виду какой-то спиртной напиток. Выпив его, охотник чувствует сильное опьянение, которое сменяется растекающимся по телу спокойствием.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: В отличие от многих других эликсиров, полный провал не отравляет протагониста. Вместо этого он становится более чувствителен к Отторжению, получая штраф -2 к соответствующим броскам на ближайшие 24 часа. Тем не менее, охотник по-прежнему чувствует прилив спокойствия, а потому не осознаёт, что эликсир не возымел на него эффекта.

Провал: Персонаж чувствует себя откровенно пьяным (см. описание опьянения на стр. 177 основной книги правил).

Успех: Если успех при броске на Отторжение получает как игрок, так и Рассказчик, Отторжение *не* начинается. Кроме того, если персонаж вступает в контакт с разносчиком Отторжения, страдающим от четвёртой стадии этого проклятия, игрок может вложить очко Воли, с тем чтобы ослабить Отторжение этого персонажа до третьей стадии. Это не избавит страдающего от мучений, однако позволит остановить распространение Отторжения на других.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако охотник также приобретает бонус +2 ко всем проверкам на Отторжение.

Коллектив Хирон

Меня поместили в тёмную камеру с металлическими стенами. Каждые несколько дней они приходили и заставляли просунуть руку в дверное отверстие. Они брали образцы крови или отрывали кусочки кожи. Однажды отрезали мне мизинец. Если я отказывался, они переставали кормить меня. Я подумывал о том, чтобы умереть голодной смертью, но мне не хватило мужества, и потому я всегда ел то, что мне предлагалось.

Восемь месяцев я провёл в этой клетке. Затем стены между мирами начали исчезать. Я пытался предупредить их. Они не хотели слушать. Наконец я услышал крики, вызванные вторжением духов. Один из них сорвал дверь с петель и крикнул мне: “Присоединяйся! Пора плясать! Рвать, раздирать, делать всё, что тебе угодно, ибо теперь ты свободен!”

И, как всегда, я прислушался к словам духов.

Из дневника Ореста Вретта.

В документах Коллектива Хирон Прометиды скрываются под определением “искусственная органика”. В качестве потенциальных ресурсов Созданные обладают неслыханным приоритетом. Сотрудники организации мало что знают об этих созданиях, за исключением того, что учёные их структуры всё ещё не реализовали и малой части их потенциала. Кроме того, редкость этих созданий делает их необычайно заманчивым призом для любого полевого сотрудника.

За всю современную историю Коллектив Хирон пересекался с Созданными всего несколько раз. Агенты структуры сталкивались с теми же проблемами и последствиями Отторжения, что и другие группы охотников, однако в данном случае Отторжение оказалось второстепенным вопросом по сравнению с Опустошением. Обычно Коллектив предпочитает захватывать обитателей Мира тьмы живьём, с тем чтобы использовать части их тел и образцы органических жидкостей для создания новых технологий. Тем не менее, как видно из дневника Ореста Вретта, заключение Прометидов в тюрьму не приводит к хоть сколько-нибудь положительным результатам.

Коллектив Хирон давно ищет способа справиться с этим эффектом. До сих пор, однако, учёные корпорации не нашли никаких возможностей по его преодолению, хотя исследования позволили узнать кое-что интересное об анатомии Созданных.

Коллектив Хирон является одной из немногих организаций охотников, которая признаёт в различных Наследиях Прометидов разные виды одной группы существ. Хотя истоки этих Наследий им не известны, они успели выяснить, что Прометиды любых родословных обладают особой алхимической жидкостью, хранящей в себе воспоминания или личную информацию её владельца. Извлечение этой жидкости приводит к частичной амнезии Созданных, и учёные Коллектива пока ещё не установили причин этого явления. Потеря памяти не всегда означает утрату воспоминаний о последних или обязательно значимых событиях. Так, один из экспериментов закончился извлечением жидкости и неспособностью Прометиды вспомнить о том, как он наблюдал за собаками в местном парке. Какова бы ни была сущность этой алхимической “Витриоли”, исследователи корпорации подыскивали этой субстанции хорошее применение.

Новая Тауматехнология:

Витриолевая помпа (••••)

Витриолевая помпа похожа на инсулиновую, которую часто используют диабетики. Это небольшое пластиковое устройство размером с колоду карт, которое носят на подмышечном жгуте с трубкой, присоединённой к телу охотника. При необходимости охотник может нажать кнопку на пульте дистанционного управления (который обычно носят на поясе или запястье) и выпускает в организм целый коктейль из разных седативных препаратов наряду с физиологическим раствором и минимальным объёмом Витриоли.

Витриолева смесь открывает охотнику доступ к прошлым успехам. Кроме того, она позволяет ему активировать мышечную память, связанную со значительными достижениями в той сфере, в которой охотник работает в данный момент. Это означает, что охотник переживает прилив сенсорных воспоминаний о прошлых успехах наряду с событиями, которых с охотником никогда не происходило. Эти воспоминания принадлежат Созданному, Витриоль которого теперь проходит сквозь вены охотника.

Эффект: Сразу по активации Витриолева помпа добавляет к броску игрока три *автоматических успеха*, предоставляя ему воспоминания о событии, когда персонаж уже совершал что-то подобное и сделал это безукоризненно. Из-за мышечного характера памяти помпа работает только с проверками Навыков, предполагающих выполнение физических действий, в которых протагонист обладает как минимум тремя уровнями (таким образом, эти проверки чаще всего связаны с Физическими Навыками, однако игрок может найти и другие применения этой способности). Если бросок оканчивается неудачей, помпа не предоставляет персонажу успехов: иными словами, она не способна превратить провал в успех.

Витриолева помпа обладает достаточным количеством жидкости для трёх доз, прежде чем её приходится заполнять снова. Изготовление и поставка нового объёма жидкости требует не меньше одной недели.

Люцифуг

В конце концов случилось неизбежное.

Меня преследовала толпа людей, размахивающих самым разнообразным оружием и отчаянно желающих разрезать меня на кусочки. Убегая от них, я думала о том, какая прекрасная работа вот-вот пропадёт впустую: уничтожить все эти швы и соединения было бы настоящим варварством!

Я ворвалась на чей-то загородный участок и что было мочи заколотила в дверь. Мне открыл какой-то мужчина, и я вбежала внутрь как раз в тот момент, когда толпа начала выбираться из кукурузного поля. Смертные окружили дом, и я услышала, как один из них крикнул: “А ну отдай нам эту кровожадную тварь!”

Но человек просто ответил: “Нет! Вы не станете убивать незнакомца на пороге моего дома. Если хотите, вместо этого я вышлю к вам мою дочь”. Я повернулась и посмотрела на него, а потом на дочь. Мне показалось, что ей не должно быть больше двадцати одного, и она выглядела как-то странно для фермерской девчонки. Слишком эффектно она смотрелась, почти хищно в своей сногшибательной красоте, а когда отец открыл дверь, она спокойно и даже охотно вышла наружу с улыбкой на лице. А затем я услышала, как она что-то сказала, и вокруг вспыхнуло пламя. Помню, я уловила слово “отец”, однако меня до сих пор не оставляет впечатление, что она обращалась отнюдь не к хозяину дома.

Письмо Беса “Доктору Брайну”.

Потомки Дьявола неустанно борются с его силами на земле, однако им хорошо известно, что даже обладатели тёмных и проклятых родословных не всегда оказываются воплощённым злом. В какой-то степени Созданные отражают самих представителей Люцифуг. Их нельзя отнести к категории злых или демонических существ, однако их регулярно посещают создания, которых трудно описать как-то иначе, кроме как ангелов. Действительно ли эти “квашмалимы” являются к Прометидам с небес? А если так, чего они хотят от Созданных? Люцифуг могут строить теории до бесконечности, однако цели, методы и даже внешность квашмалимов отличается непредсказуемым характером.

А потому Люцифуг решают судьбу Прометидов на индивидуальной основе, стараясь не делать о них хоть сколько-нибудь обобщающих выводов. Тем не менее, даже они понимают, что им необходимо отыскать способ контролировать Отторжение. Хотя они и не знают, как именно работает этот тлетворный эффект, им прекрасно известно, какую опасность таит инстинктивное недоверие к чужакам.

В отличие от других охотников, Люцифуг чаще всего находят Созданных сразу после того, как их создаёт демиург, или в тот момент, когда Прометиды пытаются перестроить собственный организм. Расчленение человеческих тел, требующееся в таких операциях, иногда создают ложное впечатление, будто в городе действует секта, практикующая жертвоприношения демонам. Именно это привлекает внимание Люцифуг к логову монстра, который оказывается одним из Созданных. Другое дело, что Люцифуг могут не сразу распознать в чудовище Прометида, поскольку вместо терпеливого расследования они могут прибегнуть к простому налёту на логово Созданного.

Время от времени нападение Люцифуг на Созданных оканчивается появлением существ, состоящих из чистого света и обладающих кристаллическими крыльями или львиными головами. Это заставляет Люцифуг подозревать в Прометидах либо некую разновидность дьявольских порождений – что, впрочем, не обязательно означает, что они следуют воле Дьявола, – либо как монстров сродни нефилимам, упомянутым в Библии. В обоих случаях Люцифуг не обладают точными ориентирами, позволяющими им понять, как поступить с этими чудовищами.

Новый ритуал Возмездия: Бездна Гадеса

Глубоко под землёй, в пещерах, лишённых всякого источника света, мрак становится почти осязаем. Эта крошечная тьма способна вызывать галлюцинации, поскольку человеческий разум сам начинает заполнять визуальное восприятие в попытке обеспечить себя хоть какой-нибудь привязкой к реальности. Бездна Гадеса представляет собой проход сквозь тёмные коридоры, ведущие в самую Преисподнюю и не просто лишённые света, но и противостоящие самой *концепции* света.

С помощью этого ритуала охотник способен обрушить на жертву крошечную тьму. При использовании на электронном устройстве Бездна Гадеса лишает его энергии: автомобили замирают на месте, компьютеры выключаются, двери с электронными замками неожиданно раскрываются. Человек, попавший под действие этой способности, испытывает несколько ужасных мгновений чудовищного переохлаждения и страдает ото всех соответствующих последствий.

Когда Бездну Гадеса обрушивают на Прометида, ритуал приглушает интенсивность божественного огня, полыхающего в самом сердце его искусственной сущности.

Цена: отсутствует

Действие: мгновенное

Бросок: Внутренность + Оккультизм

Результаты броска

Полный провал: Бездна Гадеса обрушивается на самого героя. Охотник немедленно утрачивает все пункты Воли и приобретает Состояние Потрясения.

Провал: Персонажу не удаётся вызвать какой-либо эффект.

Успех: Персонаж призывает в мир смертных крошечную толику небытия. Вокруг становится значительно темнее, и присутствующие начинают слышать едва различимые скорбные вопли. Охотник обязан выбрать в качестве цели человека или объект на расстоянии до 20 футов. Если целью оказывается человек, он получает летальный урон, равный успехам охотника. Эти раны проявляются в виде пузырящихся участков кожи, похожих на следы обморожения. В бою жертва также приобретает Последствие *Экстремальный холод*.

Если целью оказывается электронное устройство, охотник лишает его питания. Прибор будет непригоден к использованию в течение нескольких часов, точное количество которых равно успехам охотника.

Если жертвой оказывается Прометид, он лишается возможности исцелять ранения с помощью электричества и утрачивает количество очков Воли, равное успехам охотника.

Исключительный успех: Люцифуг поглощает небольшую часть энергии Созданного. Он восстанавливает все потраченные очки Воли или восстанавливает до трёх пунктов летального или тупого урона.

Маллеус Малефикарум

Я позволила им схватить себя. Замаскироваться под кровососа было не слишком легко. Приходилось напоминать себе, что мне нужно отшатываться от солнечного света. Тем не менее, они были так любезны, что начали угрожать мне огнём место солнца, а потому я сумела изобразить достаточно убедительные крики. Они отрезали мне несколько пальцев на правой руке, видимо, считая это пыткой. Я описала им кое-какие события, якобы касающиеся других вампиров: насколько мне самой известно, ничего подобного в городе не происходило, однако у меня сложилось впечатление, что охотники сами ничего не знали. В конце концов они бросили меня в клетку.

Там я и оставалась, закованная, в течение нескольких ночей. Помню, я улыбнулась, когда услышала, как двое из них жалуются на свои смартфоны. На четвёртое утро, когда солнце проникло в камеру сквозь окно (полагаю, они поместили меня в помещении с окном, чтобы как следует напугать), я вырвала из стены благословлённые цепи, снесла дверь с петель и отправилась на поиски того, за чем сюда и явилась.

Подумайте вот о чём: вера должна насыщать каждую клеточку организма верующего, правильно? В этом случае стоит задаться вопросом, если я заберу глаз, скажем, у истинного верующего, начну ли я и сама верить, что вижу замысел Божий?

С сожалением вынуждена сообщить, что в моём случае ответ оказался отрицательным.

Из письма Беса к “Доктору Брайну”.

Молот ведьм занимается в первую очередь вампирами – и только затем другими чудовищами. К сожалению для Прометидов, их не так трудно спутать с кровососами. Разумеется, члены Теневой паствы вполне могут обнаружить, что Прометиды не избегают дневного света (в действительности, они наслаждаются им, поскольку солнечный свет наполняет их энергией) и не пьют кровь. Тем не менее, Прометиды не стареют и не умирают от большинства естественных причин. Последнее делает их похожими на вампиров. В большинстве своём члены Маллеус Малефикарум выбирают в качестве своих целей самых долгоживущих Созданных – тех, кто скитается по земле уже долгие десятилетия. Как правило, эта ошибка заканчивается плохо для всех вовлечённых в неё участников.

Церковные записи, к которым имеют доступ многие члены ордена, содержат ссылки на различных чудовищ, среди которых упоминает и Таммуз. Обычно легенда о Пражском Големе рассматривается лишь как сказка, созданная в попытке изобразить евреев как бесчеловечных мистиков и поборников Дьявола. Тем не менее, хотя современные члены Теневой паствы стараются пользоваться более достоверными фактами, даже они иногда сталкиваются с неоспоримыми доказательствами существования Големов. И им известно, что если разозлить этих существ, они могут оказаться чрезвычайно опасными.

Официальная реакция церкви на применение магии в целях оживления мёртвой плоти вполне ожидаема: эти дары черпают силу в могуществе Дьявола, а потому любое подобие человека, оживлённое таким образом, должно быть уничтожено. И когда очередная группа священников натывается на Прометида (и правильно распознаёт в нём одного из Созданных), заставить её отказаться от убеждения, что Прометиды всегда оказываются злыми порождениями Сатаны, оказывается задачей повышенной сложности.

Новое Благословение:

Умиротворение святого Иосифа

Иосиф Аримафейский потребовал от Понтия Пилата передать ему тело Христа после казни, чтобы друзья и последователи смогли погребсти его по всем правилам. Погребение

мёртвых – важная часть деятельности Маллеус Малефикарум, хотя, как правило, их “мертвецы” бродят по свету, борются за свою жизнь и вынуждают охотников к изнурительному противостоянию перед тем, как Теневой пастве наконец удастся с миром похоронить их в земле. Это Благословение позволяет забрать из мёртвой плоти живую энергию – вне зависимости от того, какая сила позволила мертвецу пробудиться.

Примечание: Рассказчику следует помнить, что Прометиды никогда не принадлежали к разряду нежити. Несмотря на то, что их тела создают из трупов, они всегда остаются живыми существами. Это Благословение оказывает на Созданных ослабленный эффект, получая штраф -3 к проверкам активации.

Действие: мгновенное состязание

Бросок: Внушительность + Благословение против Выносливости + Могущества жертвы

Результаты броска

Полный провал: Если охотник допускает такой провал, его молитвы проходят мимо ушей святого Иосифа. К несчастью для заклинателя, эта сила создаёт мистическую связь между его душой и противником. Если монстр, против которого было направлено это Благословение, нападает на охотника до окончания следующей сцены, оно получает бонус +2 к любым атакам и силам, которое оно использует против охотника.

Провал: Охотнику не удаётся добиться каких-либо результатов.

Успех: Если охотнику удаётся накопить больше успехов, чем монстру, магия или другая энергия, оживляющая его мёртвую плоть, начинает утрачивать силу. Чудовище получает штраф к Скорости, Инициативе и любым физическим действиям. Этот штраф равен показателю Благословения самого охотника и сохраняется до тех пор, пока существо не покинет тридцатифутовую область вокруг охотника. В остальном эффекты Благословения сохраняются до окончания сцены.

Исключительный успех: Аналогично успеху, однако эффект сохраняется до окончания сцены даже в том случае, если охотник погибнет или если чудовище покинет стандартную зону действия Благословения.

Опергруппа: Валькирия

Никаких вопросов, никаких разговоров.

Поверить не могу, что когда-то в этой стране было время, когда постоянная конспирация казалась отличной идеей. Если хорошенько прищуриться, то может показаться, что в отдалённом будущем это могло бы дать какие-нибудь плоды, однако... никаких разговоров? Это противоречит самой человеческой натуре. Люди всё время что-то обсуждают. Они общаются, они рассказывают всё о себе. Они хотят это делать. Даже если рассказывать о себе означает ставить свою жизнь под угрозу.

В прошлом году у меня появился интересный контакт. Я говорю об этом так отрёпённо потому, что его не интересовало ничего, кроме секса, и я достаточно быстро понял, что наша связь продлится недолго. Во всяком случае, наши отношения становились всё более странными. “Странными” – не то слово: скорее “враждебными”. Перед тем как я ушёл от него, он пробормотал что-то насчёт меня. Сказал, что меня заставят исчезнуть. Что это сделает какая-то “Валькирия”.

Он казался напуганным, когда говорил это. Но при этом он ещё был в хорошем подпитии, так что я не обратил внимания на его слова. Я не думал о нём ещё несколько месяцев – до сегодняшнего дня.

Потому сегодня я увидел этот чёрный вертолёт.

Из дневника Уолтера Уайльда.

Бдение Опергруппы: Валькирия мало похожа на охотничьи практики остальных последователей Бдения. По большей части они не занимаются никакими расследованиями. Вместо этого агенты структуры получают приказы, идут в указанное место, выполняют свою работу и отправляются домой. Иными словами, если Опергруппа:

Валькирия и будет иметь дело с Созданными, вероятно, это произойдёт потому, что обстановка уже накалилась в достаточной степени, чтобы привлечь внимание госструктур. Возможно, отряд Опергруппы вызовут на место крупномасштабного Опустошения (“утечка токсичных отходов”), направят на устранение разъярённого Голема (“наркотические галлюцинации”), пригласят разобраться с Франкенштейном, разрушившим центральный электрогенератор (“сильная гроза”) или высадят в районе, по которому рыщет фанатичная толпа, готовая растерзать невинную жертву на части (“Расходитесь, не на что здесь смотреть!”). Эти охотники обладают завидным преимуществом: они могут просто выполнять приказ за приказом, не принимая охоту близко к сердцу, как что-то личное.

За исключением того факта, что Прометиды *делают* это личным. Если солдатам не удаётся убить Прометида на месте, Отторжение начинает замутнять их рассудок, после чего даже самые преданные агенты начинают пренебрегать инструкциями. Они преследуют монстра до его тёмного и опасного логова, подвергают себя неоправданному риску, а если Отторжение проявляется в виде одержимости или увлечения, они могут даже начать стрелять друг с друга, чтобы защитить монстра!

Другая проблема этой организации заключается в том, что солдатам редко предоставляют все имеющиеся данные по конкретной теме. Много ли знает о Прометидах руководство структуры? Судя по всему, лишь основные факты. Однако простым солдатам не сообщают о том, что Прометиды с лёгкостью выдерживают обстрел из обычных видов оружия, могут использовать электричество для исцеления своих тел (иными словами, им редко говорят: “Не используйте Орудие Мьёльнир”), а иногда – способны общаться с призраками. Не то чтобы руководство жертвовало своими солдатами безо всякого смысла, однако всегда, когда дело касается охоты на Прометида, они прямо-таки набирают в рот воды. Почему? Оперативники редко знают достаточно об объектах своего Бдения, чтобы спросить о них у руководства, и даже если они обладают всеми необходимыми сведениями, зачастую они не утруждают себя поинтересоваться причиной этого молчания. В конце концов, приказы есть приказы.

Какова истина?

То, чего не знают агенты Опергруппы: Валькирия, позволяет им спать по ночам. Руководству структуры известно о Прометидах. Более того, истина заключается в том, что один из правительственных учёных нашёл способ клонировать людей, используя для оживления человеческих двойников энергию Прометидов. Последнее означает, что для оживления нескольких клонов необходимо убить Прометида. Что ещё хуже, технология уже давно не является эксклюзивной правительственной разработкой. Проблема в том, что другие организации или даже физические лица не обладают средствами, необходимыми для создания клонов или пленения Прометидов. С этой целью оперативников “Валькирии” и посылают в точки, в которых загадочные создатели этой чудовищные технологии засекли деятельность Прометидов. И именно поэтому приказы всегда включают захват, а не уничтожение монстра. Аналогичным образом, это объясняет, почему сотрудникам Опергруппы никогда не выдают зажигательное оружие, когда речь идёт об охоте на Созданного.

Новый образец Передового вооружения:

Цепь Глейпнир (••)

В скандинавской мифологии Глейпниром называлась огромная цепь, удерживавшая неистового Фенрира. Поскольку этот чудовищный волк мог с лёгкостью разорвать любую другую цепь, Один приказал гномам выковать тонкую ленту из шести невозможных вещей. Насколько известно сотрудникам Опергруппы: Валькирия, устройство с аналогичным названием иногда выдают агентам, которых посылают на охоту за Созданным или другим чрезвычайно сильным противником, хотя оно едва ли сделано из

гномьей магии. Вместо этого оно работает благодаря принципу, который изобретатели Опергруппы называют “реверсионной кинетической петлёй”. Чем больше усилий жертва прилагает к тому, чтобы вырваться, тем сильнее цепь ограничивает её движения. Другое дело, что перед этим цепь нужно ещё ухитриться надеть на противника.

Эффект: Как и её мифологический аналог, эта цепь обладает куда меньшим весом и тонкой структурой, чем можно было бы ожидать. Она напоминает тонкую полосу чёрного пластика с панелью для отпечатков пальцев на каждом конце. Эти панели активируют цепь только при распознавании отпечатков конкретного агента “Валькирии”. Использование цепи требует персонажу сначала заключить жертву в захват и совершить действие по её сдерживанию (см. стр. 199 книги **The God-Machine Chronicle**).

Как только жертву удаётся нейтрализовать, Глейпнир начинает использовать силу чудовища против него самого. Для того чтобы освободиться от этой цепи, чудовище должно получить при броске на Силу + Атлетику количество успехов, равное удвоенному значению его Силы. Любые эффекты, увеличивающие Силу чудовища, также учитываются при вычислении этого значения. Например, если Прометид использует свою Жуткую силу для повышения физической Силы с 4 до 6, Глейпнир потребует от него получения сразу 12 успехов в результате одного броска, чтобы освободиться от цепи.

Странствующие монстры

Трое Созданных, описанные в этом разделе, могут использоваться в качестве динамичных образов, которые могут то появляться, то исчезать из хроники в зависимости от необходимости их присутствия. Каждый из них представляет свой вид угрозы для протагонистов, а кроме того, самые инициативные из охотников вполне могут обнаружить выдержки из их писем и дневников, приведённые ранее в этой главе.

Орест Вретт

Реплика: *“Я иду туда, куда мне указывают Фурии. Я уже давно понял, что им бесполезно сопротивляться”.*

Биография: Человек, который сегодня известен как Орест Вретт, сделал свой первый вдох в Греции более десяти лет назад. Он не помнит своего демиурга, как не помнит и источников своего имени. Он помнит лишь Фурий – стаю визжащих призраков с развевающимися волосами, мчащихся за ним с кнутами и плетью. Они преследовали его до тех пор, пока он не бросился в океан. Там они набросились на него, разорвали в клочья и затем собрали его по частям, пропитав раны сочащейся эктоплазмой.

Орест поднялся из волн прибоя и взвыл от боли – и Фурии ответили ему криками неопишемого восторга. Он шёл вдоль берега, пока не нашёл людей, готовых помочь ему. Тем не менее, Фурии, следовавшие за ним по пятам, в конце концов свели этих смертных с ума. А потом он стал путешествовать по всему миру на рыболовных судах и в трюмах грузовых кораблей. Он побывал на всех континентах. Он был солдатом, военнопленным, наёмником и даже охотником на привидений, однако Фурии никогда не оставляли его, следя за тем, чтобы он никогда не обрёл покоя.

Пытаясь унять их пыл, Орест заметил, что голоса Фурий становятся всё тише по мере того, как он узнаёт о человечестве что-то новое. Тем не менее, они никогда не замолкают. Возможно, только когда он выучит свой последний урок, они оставят его одного.

Внешность: Оресту досталась мускулистая и подтянутая фигура, приковывающая к нему внимание окружающих. Обладая ростом более шести футов, он отличается приятными чертами лица, носом с горбинкой, густыми чёрными волосами и бородой. При общении он производит впечатление солдата. Его голубые глаза кажутся немного напуганными – хотя бы потому, что ему открыто то, чего не могут увидеть остальные. Орест предпочитает исключительно прочную и практичную одежду, которую он носит до тех пор, пока она не разваливается. Особое пристрастие он питает к военным гимнастёркам.

Если охотник замечает подлинное обличье Ореста в тот момент, когда Прометид использует свои Жуткие силы или черпает энергию из электрического источника, его глазам открывается настоящий кошмар. Борода Ореста превращается в живые сгустки развевающейся эктоплазмы, которая покрывает и раны на его теле. Глаза исчезают, уступая место двум провалам безжизненной пустоты, а кончики его пальцев оставляют чернильными мазки на всём, к чему он прикасается.

Использование в истории: Орест совершает дурные поступки отнюдь не по доброй воле. Временами он даже может выступать в роли трагической фигуры. Он редко испытывает реальное желание причинить человеку боль или даже убить его, однако, если это необходимо, он делает всё, что от него требуется. В течение нескольких месяцев смертные держали его взаперти, пока Опустошение Вретта не обрушило барьер между Сумраком и земным измерением, позволив Фуриям освободить заключённого. Он не хотел бы, чтобы это когда-нибудь повторилось – отчасти потому, что он знает, сколько вреда Фурии могут причинить людям, но главным образом потому что боится быть снова разорванным на куски.

В вашей истории Орест может оказаться могущественным служителем более тёмной силы – служителем, которого персонажи смогут убедить встать на их сторону, если прибегнут к словам вместо оружия. Орест может обменивать с персонажами знаниями и услугами: в частности, за время скитаний он стал опытным шаманом и накопил много сведений об охоте на призраков. Тем не менее, рано или поздно Отторжение отгоняет от него даже самых доброжелательных союзников.

Орест Вретт

Добродетель: Методичность

Порок: Страх

Наследие: Улган

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 1, Ремесло 2, Расследование 2, Оккультизм (призраки) 3

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3, Скрытность 2, Выживание (поиск пропитания) 2, Холодное оружие (нож) 2

Социальные Навыки: Знание животных 1, Запугивание 3, Убеждение 1, Знание улиц 2

Преимущества: Удушающий холод, Чувство опасности, Захват 3, Языки 2 (арабский, английский, итальянский, испанский – родной: греческий), Мощь 4, Опытный наблюдатель 1

Здоровье: 8

Жуткие силы: Поглощение энергии (электричество) 5, Сокрушительный удар, Мёртвая плоть 4, Эфемерная плоть, Откровение 2, Воскрешение 4

Мощь: 3

Устремления: Отдохнуть от Фурий, Поделиться знаниями с человечеством, Вступить в контакт с человеком, не напугав его.

Воля: 6

Размер: 5

Скорость: 11

Защита: 6

Инициатива: 5

Броня: отсутствует

Примечание: Орест располагает особой силой, известной как Эфемерная плоть. Он может активировать её до окончания сцены ценой вложения одного пункта Воли. Эта

способность предоставляет ему возможность говорить с призраками и духами, понимать их и даже касаться их эфемерных тел. Тем не менее, она не наделяет его какой-либо властью над этими существами, а потому Орест пользуется ей лишь от случая к случаю.

Уолтер Уайльд

Реплика: *“О, да. Ты большой и красивый”.*

Биография: В отличие от многих Созданных, Уолтер Уайльд не питает никаких иллюзий относительно того, зачем он был сотворён. Человек, сшивший его тело из кусков мёртвых тел, которые он похитил из похоронных домов и больниц, хотел обзавестись любовником. Ему нужна была игрушка для плотских утех и преданный друг в одном лице. Он хотел сотворить того, кто затмил бы всех остальных мужчин, с которыми он встречался на протяжении всей взрослой жизни. Уолтер стал для этого одинокого человека любовником его мечты.

Их связь длилась всего шесть месяцев, пока Уолтер не понял, что его творец, отец и любовник – не более чем омерзительный, жалкий и измождённый монстр. Уолтер собрал вещи, оставил записку и отправился повидать мир. Позже он узнал, что его создатель был найден с перерезанным горлом и что полиция теперь разыскивает человека, попадающего под его описание.

Уолтер не убивал своего демиурга, однако он также знает, что ему никогда не удастся убедить в этом полицию. Он собрал все деньги, которые мог, и использовал свою нечеловеческую притягательность для того, чтобы накопить ещё больше. Он выступает в роли настоящего друга для того мужчины, с которым сводит его судьба. Он может быть не только его любовником, но и музой. Эти мужчины платят ему за его доброту, пока не начинают напоминать Уолтеру его создателя. После этого Уолтер снова уходит.

Чего Уолтер пока ещё не понимает – это того, что его “покровители” меняются не по своей воле. Они становятся такими ревнивыми, властными и завистливыми потому, что к этому их подталкивает Отторжение. Если когда-нибудь он сопоставит обстоятельства своих контактов со смертными, скорее всего, его целиком охватит чувство вины за косвенное доведение своего создателя до безумия и самоубийства. Что произойдёт с ним после этого, можно только гадать.

Внешность: Уолтер прекрасен. Он отличается элегантным оттенком кожи, каштаново-бурыми волосами и весёлыми карими глазами. Его руки необычайно нежны, а зубы сверкают белизной. От левого запястья до плеча, а затем вниз до правой руки у него тянется татуировка со словами “Пусть любящие руки обнимут меня, и я отвечу им тем же”.

Когда обезображенность Уолтера открывается глазам охотников, становится ясно, что его тело не имеет ничего общего с подлинным великолепием. Его зубы едва держатся во рту и заметно покачиваются, когда он говорит. Татуировки на руках и спине искажаются, превращаясь в разрозненный набор загогулин. Руки и ноги кажутся слишком мало для тела его комплекции, а левый глаз заметно крупнее и темнее правого.

Использование в истории: Уолтер хочет быть любимым. Он искренне любил своего создателя, и именно эта любовь позволила ему узнать о человеческом мире больше, чем могут узнать за столь короткое время большинство Прометидов. Тем не менее, по иронии судьбы он достаточно мало знает о том, что значит быть Прометидом: ему практически ничего не известно о жестоких реалиях Отторжения, и он искренне верит, что все его отношения со смертными разваливались по их собственной вине.

Если среди игровых персонажей попадаете обладатель соответствующего темперамента, Уолтер может сам явиться к нему в попытке стать его любовником и вдохновителем. Тем не менее, интересы Уолтера стоят дорого.

Кроме того, охотники могут столкнуться с Уолтером после того, как он узнает горькую истину об Отторжении. Когда это произойдет, Уолтер может попытаться накопить богатство за счёт здравомыслия или даже жизни своих любовников: персонажи могут

выйти на его след после целой череды самоубийств или исчезновений видных представителей их родного города.

Уолтер Уайльд

Добродетель: Надежда

Порок: Лень

Наследие: Галатеид

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 5, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование (поэзия) 2, Компьютер 1, Оккультизм 2, Политика

1

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Кража 2, Скрытность (незаметное проникновение) 3

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 1, Убеждение (соблазнение) 4, Коммуникабельность 3, Знание улиц (неофициальные места знакомств) 2, Обман 4

Преимущества: Завсегдатай, Стремительные рефлексy 2, Заговаривание зубов 3, Мощь 2, Торговец, Ресурсы 2, Сногсшибательная внешность 2, Симпатичная внешность

Здоровье: 7

Жуткие силы: Поглощение энергии (электричество) 5, Проклятие невезения 2, Мёртвая плоть 3, Управление толпой 4, Видение страстей 4, Откровение 3, Воскрешение 2

Мощь: 2

Устремления: Вдохновлять на великие деяния, Найти того, кто будет его любить, Накопить богатство.

Воля: 4

Размер: 5

Скорость: 10

Защита: 5

Инициатива: 7

Бес

Реплика: “Нет, эта не подойдёт. И эта. Кажется, это моя старая нога. Правая немного больше левой. Нет, эта тоже лишняя. Твоя подойдёт идеально. Не дёргайся”.

Биография: Прометиды не могут иметь детей, однако это не значит, что они не могут производить потомство. Они всегда могут создать наследника. Иногда они допускают ошибку, и тело желанного потомка распадается, превращаясь в целую свору чудовищ. Иногда они всё делают правильно, но результат снова не совпадает с их стремлениями, потому что они создают что-то вроде Беса.

“Бес” получила своё имя в качестве сокращения от “Бесславной”, хотя она этого и не знает. Она была создана Прометидом, отчаянно продвигавшемся к обретению человечности. Во всяком случае, так он считал. Полагая, что для достижения цели ему остаётся лишь создать потомка, который бы перенял его проклятие, он собрал воедино разрозненные части тела, провёл алхимический ритуал и вдохнул жизнь в наследницу. Он даже остался рядом, чтобы помочь ей в первые несколько дней этого ужасающего пробуждения, однако затем похлопал её по руке и сказал: “Тебе предстоит долгий путь. Когда дойдёшь до конца, станешь безупречной, преодолев сегодняшнее бесславие”.

Не в силах сформулировать свой вопрос, его творение только спросило: “Я – бес...? Бес...? Бес?” В конце концов, создатель кивнул и покинул её, оставив там, в парке, в окружении людей, которые уже начинали её ненавидеть.

История Беса могла оказаться трагической – в сущности, кто-нибудь мог бы даже проникнуться к ней сочувствием. Тем не менее, судьба Беса уже очень скоро начала

приобретать гротескные черты. Она обнаружила, что способна заменять части своего тела на новые. Ей нужно было сырьё и способ его скрепления: когда это возможно, она использует иглу и прочные нити, однако для быстрого обновления своего тела, особенно в неудобных для работы местах, она может пользоваться и строительным перфоратором.

Этот путь к совершенствованию своего тела она начала с замены правой руки, которую она сочла непростительно слабой. Эту руку она забрала у человека, который набросился на неё первым, а потому она решила, что вправе отрезать её и использовать в собственных целях. С тех пор она крала части тела всегда, когда могла, заменяя пальцы, кисти, губы, глаза, отдельные участки кожи и любые другие обрывки плоти, которые привлекали её внимание. Бес уже столько раз меняла лицо, что сама не помнит, как выглядела изначально. И тем не менее, она всё ещё слишком далека от совершенства.

Восемь месяцев назад Бес начала убивать людей – ради всё той же цели. Она постоянно странствует, но лишь с единственной целью: найти идеальный материал для всего тела. Она ведёт переписку с оккультными исследователями всех мастей, и те, кто открывает ей свои реальные имена и адреса, как правило, исчезают: Бес старается не упускать возможности добавить в собственный мозг фрагменты выдающихся личностей, хотя она пока не сумела заставить их работать. Если она сумеет найти действительно идеальные части тела и оживить их, возможно, она сможет обрести совершенство.

Внешность: Бес обладает средним ростом, плотным телосложением и серьёзным, слегка удивленным выражением лица. Черты её лица часто меняются: она научилась достаточно ловко менять губы, глаза и даже челюсти. Она всегда говорит сбивчиво и заикается, особенно когда ей что-то досаждают. Она гораздо умнее, чем можно подумать по её речи, что можно понять из её обстоятельных и красноречивых писем.

Когда посторонние видят её настоящий облик, их глазам открывается вся история постоянного перекраивания её плоти. Всё её тело покрыто крестиками стежков, следами клея, нитками и скобами, и он в буквальном смысле кажется оживлённым пазлом, только *изображающим* человека. Мясо свободно висит на её костях, а губы образуют едва заметную полоску.

Использование в истории: Бес – настоящий монстр. История её происхождения может вызывать сочувствие, однако она убивает смертных одного за другим без малейшего намёка на раскаяние. Она упускает из виду самую суть Паломничества: у неё нет практически ничего общего с полноценными смертными, и она видит в людях всего лишь ходячие хранилища плоти. Охотники могут наткнуться на неё, уверенные, что напали на след серийного убийцы, крадущего части тела в качестве жутких трофеев. Равным образом, они могут увидеть на её теле татуировки или родимые пятна тех, кого они знают, но кто не имеет ничего общего с этой незнакомкой. Наконец, они могут расследовать дело об убийстве известного оккультиста и выйти на загадочного злодея, с которым он переписывался. Когда они наконец встретятся с заикающимся, безобидным на вид Прометидом, они могут даже решить, что она – только прихвостень, служащий куда более могущественному существу.

Бес

Добродетель: Терпеливость

Порок: Эгоизм

Наследие: Франкенштейн

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 3, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 3, Ремесло (части тела) 4, Расследование 1, Медицина (анатомия) 2, Оккультизм 4, Наука 3

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Кража 2, Скрытность 2, Холодное оружие (мачете) 3

Социальные Навыки: Запугивание (зловещее поведение) 3, Знание улиц 2

Преимущества: Амбидекстрия, Феноменальная гибкость, Мощь 3

Здоровье: 9

Жуткие силы: Поглощение энергии (электричество) 5, Мёртвая плоть 5, Тлен 3, Откровение 3, Воскрешение 1, Запасные части, Титаническая сила 2, Мощь 2

Мощь: 2

Устремления: Найти часть тела получше, Успешно приживить фрагмент мозга, Избежать внимания.

Воля: 7

Размер: 5

Скорость: 13

Защита: 6

Инициатива: 6

Броня: отсутствует

Примечание: Бес обладает особой силой, известной как *Запасные части* и позволяющей Прометиду использовать куски свежих или хорошо сохранившихся человеческих тел для замены собственных органов и конечностей. Кроме того, замена частей тела позволяет ей перераспределять свои Физические Атрибуты. Помимо самих кусков плоти ей нужны способы прикрепить их к своему телу, а также по два часа работы за каждое очко, которое она хочет приписать к другому Атрибуту. Прочной нитки и хорошей иголки может оказаться вполне достаточно: большую часть работы за неё выполнит алхимическая энергия.

Сюжетные зарисовки

Хотя ранее в этой главе встречались потенциальные зарисовки для сцен и историй, ниже описаны три подробных сюжета. В каждой из этих историй вы легко можете использовать трёх Прометидов, описанных выше.

Оставь надежду

Синопсис: Пленённый или обездвиженный Прометид может стать настоящей проблемой. Опустошение постепенно выплёскивается в окружающий мир из его монструозного тела, отравляя саму землю. Рано или поздно кто-нибудь обратит на это внимание. На этот раз “кем-то” оказывается ячейка протагонистов.

Завязка: Прежде всего, охотникам необходимо понять, кто этот монстр и почему он оказался в ловушке. Поскольку Созданным необходимо питаться, персонажи могут обнаружить, что монстр разрушает окружающую среду в попытке найти себе пищу – если, конечно, он не обладает способностями, позволяющими ему погружаться в коматозное состояние или превращаться в неподвижную статую. Возможно, он заперт в пещере и питается летучими мышами или естественным конденсатом? Или он оказался на свалке, где поедает червей и крыс? А может быть, он пойман в клетку под старым монастырём? Если Прометид был заключён в тюрьму разумными существами, то кто его похитители и где они находятся сейчас? Подумайте также, как далеко распространилось воздействие Опустошения и какие эффекты оно накладывает на людей. Много ли знают о ситуации простые люди? Какие легенды зарождаются в местном обществе относительно возникающих странностей? Существуют ли прямые угрозы, вызванные Опустошением?

Первый ярус: Опустошение начинает губить родной квартал персонажей. Может быть, речь пока идёт только о доме с привидениями, из которого начинают вырываться призраки (Опустошение Улганов), или городской парк, над которым уже несколько дней подряд бушует ураган (Опустошение Франкенштейнов). В любом случае, герои знают этот район, его жителей и его историю. Они могут даже знать о самом Прометиде – или, во всяком случае, о его жертвах.

Второй ярус: Зона Опустошения должна обладать для протагонистов определённой идеологической ценностью. Или, возможно, сюда их приводят обязанности. Команда Сети Зеро может и не пытаться избавить этот район от проблем – ей просто нужно снять фильм о происходящем. Лоялисты Туле собираются выяснить, почему это происходит, сделать несколько записей о самом явлении и процессах его развития, а также устранить прямые угрозы для местных жителей. Какими бы оккультными знаниями не обладали члены содружества, эти знания *могут* быть полезными, но ин в коем случае не должны быть полными.

Третий ярус: Ячейка никогда не жила в этом районе. Она появилась здесь только затем, чтобы устранить текущую проблему, а возможно, их даже направили сюда вышестоящие лица, наставники или мистические видения. Они не знают этой местности, но у них есть устройства и силы, которыми не может похвастаться больше никто из смертных. Разве этого недостаточно? Опустошение крепнет с каждым часом: для того чтобы это исправить, охотники должны найти Прометида, запертого в самом центре, и вызволить его или уничтожить. Тем не менее, когда они проникают внутрь, становится ясно, что Прометид вовсе не заперт в ловушке – он *сам* стал ловушкой. И персонажи в неё попали. Кто подготовил эту западню? И кого этот злоумышленник надеялся поймать, используя Прометида?

Похищение

Синопсис: Прометид похищает смертного в надежде разобраться с его помощью в тонкостях человеческих взаимоотношений. Охотники пытаются спасти эту несчастную жертву.

Завязка: Подумайте о самом Прометиде и его мотивах. Действительно ли он стремится понять людей? Или он разочаровался в предыдущих попытках наладить с ними контакт и теперь действует более методично, оперируя лишь холодной логикой? Склонен ли он к приступам гнева, тем самым ставя под угрозу жизнь жертвы? И кто жертва? Невинный ребёнок? Смертный, который стал одержим Прометидами? Случайный человек с улицы? В частности, жертву могла похитить Бес, желающая узнать немного о своей жертве прежде, чем наступит время забрать у неё определённые части тела для трансплантации – просто чтобы узнать, помогает ли знакомство с личностью жертвы более стремительной адаптации её организма к новому фрагменту плоти.

Первый ярус: Персонажи лично знакомы с жертвой. Она может быть ребёнком, супругом, родственником, коллегой, лучшим другом или даже врагом персонажей. Конфликт с Прометидом принимает чрезвычайно личный характер. В этом случае Рассказчик может ввести в игру некоторые элементы физической угрозы: возможно, жертва нуждается в медикаментозном лечении или, может быть, персонажи знают (либо считают), что Прометид убьёт жертву, если его разозлить.

Второй ярус: Персонажам не обязательно знать жертву, однако они связаны с ней каким-либо другим способом. Если ячейка принадлежит к Долгой ночи, нетрудно предположить, что жертва является членом их церкви. Если они состоят в Сети Зеро, возможно, охотники переписывались с жертвой в Интернете. Важно лишь то, что ячейка знает о жертве, однако не обладает подробными сведениями о том, кем является этот человек на самом деле и почему Прометид выбрал именно его. В итоге они могут выяснить, что жертва добровольно участвует в “похищении” либо действует под воздействием Отторжения.

Третий ярус: В этом случае жертва должна обладать какими-либо познаниями о сверхъестественном мире. Возможно, речь идёт о потомке Дьявола, спасти которого могут только его собратья из Люцифуга. Возможно, Созданный похитил церковного деятеля в надежде, что тот сможет указать ему на расположение его души, в то время как Теневой пастве срочно необходимы знания этого деятеля в других областях. Может быть, похищенный человек считается одарённым гербологом, способным выращивать или

обрабатывать растения, необходимые для мощных зелий, в которых нуждаются Восходящие. Опять же, хотя вопрос и не носит личный характер, он чрезвычайно важен для персонажей.

Что я наделал?

Синопсис: Один из протагонистов создаёт Прометида и теперь просит своих товарищей помочь ему выследить и убить чудовище.

Завязка: Для того чтобы раскрыть эту историю во всей полноте, Рассказчик должен обсудить с одним из игроков обстоятельства сотворения Прометида. Чем была вызвана одержимость, которая потребовалась ему для выполнения этой задачи? Желание обзавестись идеальным другом? Научное любопытство? Желание вернуть к жизни любимого человека, в какой бы форме он ни воскрес? Подумайте, как именно он оживил чудовище, на какие жертвы ему пришлось пойти и какие оккультные методы он применил. Обсудите место, в котором это произошло. Возможно, Прометид открыл свои глаза в лаборатории или комнате для ритуалов. Наконец, подумайте об Отторжении и о том, почему охотник резко переменяет отношение к творению своих рук и теперь собирается уничтожить его. После этого вам будет нетрудно решить, как к нему примкнули другие члены ячейки.

Первый ярус: Охотники первого яруса могут быть друзьями, соседями или родственниками демиурга. Возможно, персонаж познакомился с этими людьми ещё тогда, когда они помогали ему доставать новые части тела. Возможно, он переписывался с ними по электронной почте и выдавал себя за “охотника”, искренне веря, что его новые товарищи просто тренируются в написании фантастических произведений – пока одной ночью не оживил Прометида. Возможно, он отыскивает ячейку охотников, имеющих некоторый опыт работы над сверхъестественными расследованиями, и просит их о помощи.

Второй ярус: Если протагонисты принадлежат к одному содружеству, эта история покажет, позволят ли товарищи демиурга отделаться ему лёгким испугом. Тесная группа из местного филиала Эшвудского аббатства вполне может отнестись к созданию Прометида как к совершенно нормальной ошибке (*“Слишком много абсента? Да, я понимаю”*), точно так же, как и учёные из Нуль Мистериис, всегда готовые отнести сверхъестественную проблему к числу других неудавшихся экспериментов (*“А могу я взглянуть на ваши заметки?”*). С другой стороны, ячейка, состоящая в Долгой ночи или Лоялистах Туле, может и не найти в своём сердце сочувствия к демиургу. Кроме того, вполне возможно, что демиург *лжёт* о том, кто создал монстра. Если вам удастся спрятать от игроков истинное положение дел до поры до времени, открытие личности подлинного создателя может привести к превосходной финальной сцене.

Если охотники принадлежат к разным содружествам, следует задаться вопросом, что свело их вместе? Нетрудно представить, что человек создал монстра благодаря связям в оккультном мире: возможно, демиург просто знал охотников, действующих по отдельности? Если да, то почему он обращается за помощью именно к ним? Возможно, они обладают навыками, которые ему необходимы для решения вопроса о своём чудовищном потомке, или же они оказались единственными, кто был готов помочь незнакомцу?

Третий ярус: Сотрудники полноценных структур располагают куда большей властью, которую они могут использовать в бою со сверхъестественным миром, однако при этом они вынуждены принимать непосредственное или даже личное участие во многих ситуациях, связанных с неземным миром. В историях, посвящённых агентам структур, повторяются те же вопросы, которые звучали и в случае с охотниками второго яруса, однако вероятность совместной работы агентов нескольких организаций здесь существенно понижается: как солдат Опергруппы: Валькирия объяснит своё решение связаться с группой других *созданий* в попытке выследить беглого Прометида? Хотя порой такое случается в мире охотников, но без изобретательного объяснения своей

коллективной деятельности даже сами охотники быстро начнут задаваться вопросом, зачем они это делают.

В играх, посвящённых охотникам третьего яруса, сюжет должен быть как-то связан с историей их структур. Если протагонисты принадлежат к Маллеус Малефикарум, демиург мог украсть заметки о создании Прометида из ватиканской библиотеки. Если они принадлежат к Люцифуг, возможно, все они видели сон, в котором Дьявол шёпотом предлагал им построить дом для его нового демона.

Источники вдохновения

Вероятно, лучшим источником вдохновения для проведения историй о Прометидах до сих пор остаётся *Франкенштейн* Мэри Шелли. В романе рассказывается об одержимости Виктора Франкенштейна идеей создания жизни и, что ещё важнее, о его отвращении к творению своих рук. Подобные темы, густо завязанные на ненависти и раскаянии, отлично подходят любым историям об охотниках, сталкивающихся с представителями разрозненного коллектива Созданных.

В картине *М* Фрица Ланга рассказывается история о человеке, которого преследовал буквально весь город и который, в конечном итоге, предстал перед судом за свои преступления. В своей известной роли убийцы детей Петер Лорре изображает человека, Ганса Беккерта, который утверждает, что если другие преступники совершают свои преступления по собственной воле, он просто следует одержимой тяге, которую он не может игнорировать и не понимает. Эта история прекрасно резонирует с сеттингом **Promethean: the Created**, поскольку Созданные не всегда понимают, зачем они совершают те или иные поступки, а извилистая дорога Паломничества нередко забрасывает их в самые тёмные уголки этого мира. Тем не менее, это не означает, что им всё должно сходить с рук – о чём им не забывают напоминать охотники.

Наконец, *Догвилль* режиссёра Ларса фон Триера повествует о маленьком городке, который становится новым домом для женщины (роль которой исполняет Николь Кидман), бегущей от своего прошлого. Поначалу жители с теплом относятся к своей новой соседке, однако затем их охватывают собственные желания и страхи, и женщина быстро становится настоящей рабыней в иерархии городских жителей. Это сложный, напряжённый фильм, стоящий времени, необходимого для его просмотра, и хорошо показывающий, как может действовать Отторжение в мире Созданных.

В какое дерьмо я вляпался?

Карлос: Вы не против, если я это запишу?

Зантус: Я бы сам на этом настаивал.

Карлос: Тогда начнём. Я собирался...

Зантус: Не торопитесь. Я согласился на эту беседу на двух условиях. Помните их?

Карлос: Я обещал вам услугу.

Зантус: И?

Карлос: Вы зададите мне пару вопросов.

Зантус: Вот именно. Могу я спросить, что вы делаете в Центральном парке? В это время года люди редко пытаются связаться с феями, а вы вообще не кажется тем, кто ищет нашей помощи.

Карлос: А я и не ишу. Просто хотел кое о чём спросить.

Зантус: Я награжу вас любыми ответами, если вы согласитесь оказать мне по одной услуге за каждый вопрос.

Карлос: Что? Нет, мы же... А, ладно. Пойдёт.

Зантус: О-о... да вы из отчаянных. Ну, вперёд. Спрашивайте, что хотели?

Карлос: Моего друга убил кто-то из вас? Вот. Так он выглядел незадолго до гибели. А вот – сразу после смерти.

Зантус: Нет.

Карлос: Вы знаете, кто это сделал?

Зантус: Да. Теперь вы должны мне три услуги.

Карлос: Постойте! Вообще-то две, разве нет?

Зантус: А это уже четыре. Напомню, что перед началом беседы вы спросили меня, можно ли сделать запись.

Карлос: Прекрасно. Вы видели мою подругу Мэг? Вот её фотография.

Зантус: Видел.

Карлос: Где?

Зантус: Музей заклинателей, чародеев и мистиков. Кстати, это уже шесть услуг, мистер Гутьеррес. Не хотите узнать, как вернуть все услуги из этого списка?

Карлос: Да, было бы интересно послушать.

Зантус: Так спросите меня.

Карлос: Поверить не могу! Ладно. Как мне вернуть все шесть...

Зантус: Семь.

Карлос: ...все семь услуг разом?

Зантус: Если вы уцелеете под конец своих поисков, я сделаю всё необходимое, чтобы вы заменили меня в качестве стража этого волшебного круга.

Карлос: Не похоже, чтобы вы сильно верили в мой успех.

Зантус: А я и не верю, мистер Гутьеррес. Точнее, я не уверен. А теперь не затруднит ли вас передать мне этот диктофон в качестве подтверждения нашей сделки? Я пришлю вам распечатанную расшифровку этой беседы. Само собой, в случае вашей смерти контракт будет аннулирован. Возможно, мы и магические создания, мистер Гутьеррес, но не мы создавали этот мир – и не нам спорить с его законами.

Как вызвать фею?

Вам понадобятся:

1 хрустальный бокал

1 ложка мёда

1 чашка природного сахара

2 чашки свежих сливок

Лавандовое масло

Лепестки розы

Свадебный пирог

5 розовых свеч

Возьмите ингредиенты с собой и приходите в волшебный круг в полнолуние. Одевайте всё самое лучшее и используйте безупречный одеколон, чтобы не оскорбить фею. Оказавшись в круге, преклоните колени и повторяйте эти слова:

Сахар, сахар, сахарок

Мёд и сливки так сладки

Масло лавандовое, сердце розовое

Не хотите ли явиться

И унять мою печаль?

Всё потеряно

В мире слишком много слёз.
Уильям Батлер Китс, “Похищенное дитя”.

Они могут быть где угодно. Могут быть кем угодно.

И есть вероятность, что оба этих предположения окажутся абсолютно точными.

Подозрения начинаются с малого. Ребёнок полностью меняется в характере. Супруг исчезает на несколько дней, после чего возвращается, не в силах объяснить, где он был. Коллега попадает в аварию и выбирается из неё с ужасающей амнезией, несмотря на отсутствие черепно-мозговых травм. Это происходит каждый день, в сотнях различных мест по всему миру.

Однако как только семена страхов проклёвываются в глубине души смертного, от них уже невозможно избавиться. И ещё труднее становится игнорировать факты.

Самоубийца бросается с крыши, но там, где должно лежать его тело, находят лишь кучу мусора. Незнакомец спасается от преследования, исчезая за дверью, ведущей в пустую комнату или тупик. Шальная пуля задевает союзника, и вместо крови из его вен выплёскивается чистый древесный сок.

Феи могут казаться нормальными. Они могут выглядеть, как обычные горожане. Книгопродавец с его энциклопедическими знаниями. Коп с настоящим чутьём на преступников. Домовладелец, требующий, чтобы никто никогда не открывал чердачную дверь. Босс охотника. Его жена. Его ребёнок.

Они могут быть жертвами, спасшимися из жутких темниц, рассказы о которых кажутся слишком страшными или неправдоподобными, чтобы им можно было поверить. Некоторые из них могут быть лишь имитациями настоящих людей, оставленными на земле, чтобы они помогали скрыть какое-то сверхъестественное преступление, или согбенными человеческими останками, управляемыми только волей вселившихся духов. Другие могут быть обитателями ночных кошмаров и снов, гуляющими по улицам с масками из человеческих лиц.

Не существует никаких способов узнать, действительно ли окружающие всегда были теми, за кого они себя выдают. Или узнать, относятся ли они вообще к роду людскому. В конце концов, некоторые из них даже сами верят в обман о своём человеческом происхождении.

Опытные охотники знают, что никогда нельзя быть уверенным в подлинной сущности окружающих.

Противник:

Фольклор и народные сказки

В большинстве сказок люди оказываются под угрозой сверхъестественного воздействия. Среди этих сказок, фантазий и басен спрятаны зёрна истины, которые большинство людей просто не в силах заметить. Лишь несколько человек во всём мире способны взглянуть на сказки своего детства и увидеть их подлинный смысл. Это инструкции. Наставления. Руководства к защите.

Охотники знают, что в мире бродят чудовища. Существа и сущности, созданные из желаний и шёпота, сожалений и мусора. Монстры, маньяки, не скованные рамками человеческой нравственности и реалиями земного мира. Они могут выглядеть безумно красиво или невероятно смешно. Или даже вполне по-человечески.

Но это не так. Неважно, насколько доброжелательными они казались. Какое бы отчаяние они ни изображали. Какими бы простыми и нормальными они ни старались казаться, у них нет ничего общего с человечеством. Под убедительной человеческой маской скрывается обитатель иного мира, чуждый природе и человечеству и живущий по правилам другой реальности.

Именно этому пытаются научить людей старые сказки. Они дают человеку шанс выжить при столкновении с этими существами.

Они призывают никогда не идти по дорогам, которые вам не известны. Не есть то, что предлагают чужаки. И в каком бы отчаянном положении вы ни находились, о каких достижениях ни мечтали, *никогда* не заключать с ними сделки.

Перспективы

Игроки, знакомые с сеттингом **Changeling: the Lost**, с лёгкостью распознают в феях из этой главы подменышей, истинных фей, хобгоблинов и отродий Чаши. Тем не менее, в отличие от исходного сеттинга, в этой книге упор делается не на взаимодействие между жертвами и хищниками Аркадии, а на роль, которую эти магические существа играют в мире охотников.

Сами приверженцы Бдения обладают лишь самой противоречивой и зачастую ошибочной информацией о подменшах и их собратях из числа фей. Тысячи сказок и народных преданий рассказывают истории о подобных созданиях по-своему. К сожалению для охотников, вездесущность этих легенд создаёт ложную видимость полной информированности человечества о угрозе, которую представляют феи. Однако, учитывая, что каждый подмыш по-разному действует в этом мире, исходя из собственных, глубоко индивидуальных мотивов, “правила”, изложенные в старых сказках, редко оказываются применимы ко всем феям, а зачастую и вовсе оказываются ошибочными. В целом материал, описанный в этой главе, углубляет и расширяет раздел “Имитаторы” из основной книги правил **Hunter: the Vigil** (см. стр. 308-310). В случае возникновения противоречий данная книга обладает неоспоримым приоритетом.

Потерянные

Некогда все подменыши были людьми. Они родились в человеческом обществе, выросли как обычные люди, а многие – до сих пор считают себя людьми. Тем не менее, их связь с человечеством уже давно прервалась.

Какое-то время назад каждый из них пережил событие, разрушившее его прежнюю жизнь до основания. Некое сверхъестественное создание захватило их в плен, соблазнило, подкупило или шантажом заставило отказаться от своей свободы, после чего перенесло в свою обитель, не подчиняющуюся земным законам. Время, физика, даже сама реальность поддавалась в этих неведомых землях желаниям и страстям их всемогущих похитителей, которые неизменно оказывались обитателями мира фей. У людей отнимали жизни: бывшие смертные подвергались ужасающим изменениям, модификациям и трансформациям, которые соответствовали вкусу их похитителей. На протяжении дальнейших лет заключения они были вынуждены служить бесчеловечным нуждам своих хозяев. Но затем, вопреки всем трудностям, они бежали.

Возвращение в родной мир всегда проходит через пограничную зону между земной реальностью и царством фей. Тем не менее, беглецам удалось вернуться домой. И теперь они вынуждены снова страдать. Превращённые в сверхъестественных существ, защищённые от смертных лишь иллюзорным обличем, известным как Маска, они снова должны скрываться от окружающих.

Звучит неправдоподобно? Потому что в это действительно трудно поверить. И тем не менее, сотни, а может быть, даже тысячи или десятки тысяч этих созданий бродят по миру, рассказывая одну и ту же историю. Их многочисленность в сочетании с бесчеловечной природой практически гарантирует, что пути подменышей и охотников будут пересекаться снова и снова.

И всё же большинство представителей обоих сообществ остаются в блаженном неведении относительно друг друга, поскольку Потерянные сохраняют достаточно здравомыслия, чтобы продолжать маскировку под “обычных” людей. Между тем, у охотников практически нет способов выявления истинного обличья Потерянных.

К сожалению для подменышей, им редко удаётся поддерживать видимость человеческого поведения на протяжении долгого времени. Рано или поздно необходимость поддерживать тонкий баланс между своей человеческой природой и постоянным взаимодействием со сверхъестественным миром сказывается на их психике. По мере ослабления рассудка слабеет и Маска, что позволяет охотникам видеть их истинное обличье.

Обличья

Коллектив подменышей можно условно разбить на шесть чрезвычайно обширных категорий, известных как Обличья: каждая из этих групп определяется формой, полученной заключённым смертным во время своего пребывания в мире фей. Хотя подменыши обладают общим опытом заключения в неземной тюрьме, характер этого опыта может отличаться от одного индивида к другому. Каждое из Обличий подразделяется на бесчисленное множество подгрупп, которые, в свою очередь, многое говорят о конкретном опыте, превратившем человека... во что-то иное.

К сожалению для охотников, конкретные характеристики и черты Обличий могут настолько варьироваться от Потерянного к Потерянному, что определить по ним способности и уязвимые точки подменышей может быть исключительно трудно. Более того, охотнику ничего не стоит спутать подменыша с кровососом, оборотнем, зомби или другим существом, которое он уже встречал на дороге Бдения. Так, подменыш, приблизительно соответствующий архетипу русалки, может оказаться как рыбообразным *Зверем*, глубоководным *Дарклингом*, водным *Элементом*, сладкоголосым представителем *Светлейших*, речным троллем из числа *Огров* или ловцом жемчуга из числа *Согбенных*. Равным образом, двое подменышей, обладающих одним Обличьем, могут оказаться совершенно непохожи друг на друга с точки зрения поведения, характера и способностей. Преданный и голодный Зверь, обладающий явным сходством с гончими, может не иметь ничего общего со своими товарищами из числа убийц-кобр, а те могут вести себя совершенно иначе, нежели их собратья, отличающиеся близостью к бабочкам.

Ниже приведено краткое описание каждого из Обличий наряду с примерами их представителей.

- **Звери:** Судя по всему, в мире фей этих созданий использовали как животных, будь это избалованные домашние любимцы или агрессивные охотничьи псы. Им пришлось забыть свои человеческие черты, чтобы заменить их чем-то более диким. Как только они вернулись на землю, многие из этих звериных черт стали вечной заменой утерянной личности. Примерами могут служить подменыши, служившие выючными животными, почтовыми птицами, разведчиками из числа кошачьих, простыми гончими, охотничьими псами, ядовитыми змеями.

- **Дарклинги:** Эти подменыши воплощают ночные кошмары и тени, представляя собой настоящих чудовищ из-под кровати. Они буквально окутаны аурой страха и тайны. Даже после того как время их заключение подошло к концу, они продолжают чувствовать дискомфорт при солнечном свете. Примерами могут служить оккультные библиотекари, плотоядные зомби, люди-невидимки, шахтёры-гоблины или проклятые вампиры.

- **Элементали:** С потерей человечности Элементали утратили и человеческий облик. В период Заточения они были вынуждены пребывать в бессознательном состоянии, не в силах вернуть себе доступ к нормальному человеческому рассудку. Даже по возвращении в тело смертного они не смогли восстановить себе чувства, мысли и поведение обычных людей. Примерами могут служить грозовое облако, камень-хранитель, заводная игрушка, ледяная королева, озёрное чудовище или дриада.

- **Светлейшие:** Эта группа подменышей целиком состоит из самовлюблённых красавцев, выбранных похитителями из-за их социальных способностей, склонности к манипуляции и – без каких-либо исключений – их внешних данных. Большинство сохраняют своё великолепие (и сопутствующее ему самомнение) даже после возвращения

домой. Светлейшие используют эти качества в собственных интересах, поддерживая хищнические привычки, привитые им в мире фей. Примерами могут служить болотные огоньки, шпионы-соблазнитель, лидеры культов, прекрасные девы и мотивационные ораторы.

- **Огры:** Огры воплощают собой примитивный, физический аспект мира фей, который делает их чрезвычайно выносливыми, могучими и прямолинейными монстрами. Во время своего заключения эти подменыши служили воинами, охранниками или рабочими, выполняющими тяжёлый физический труд. После длительного пребывания в мире фей они уже просто не могут оставить эти чудовищные дары позади. Большинство огров по-прежнему сохраняют свою массивную, монструозную внешность, которая способна внушить трепет каждому, кому они открывают своё лицо. Примерами могут служить людоеды, неуловимые йети, живые колоссы, плотоядные монстры, каменные статуи и речные стражи.

- **Согбенные:** В период своего Заточения эти загадочные ремесленники, хранители древних знаний и эксперты во всех сферах магии выступали в качестве верных слуг и рабов, служащих опытных чародеям из числа подлинных фей. Они научились прятаться от чужих глаз и незримо выполнять поручения своих хозяев даже после того, как вернулись домой. Тем не менее, не только физический облик, но и сама личность каждого из Согбренных свидетельствует об их желании избежать чужого внимания из страха перед наказанием за похую работу. К несчастью, многим из них так и не удалось оправиться от последствий своего заключения, что заставляет значительную часть Согбренных служить на Земле новым “хозяевам”. Примерами могут служить увлечённый ремесленник, изготовитель ядов, безупречный дворецкий, безумный оракул, нелюдимый оружейник и отрешённый телохранитель.

Социальная иерархия

Потерянные объединяют силы по разным причинам. Некоторые стремятся обезопасить себя от внешних опасностей – как спровоцированного сверхъестественным миром, так и созданным человеческими руками. Другие пытаются совместить доступные им ресурсы для обеспечения постоянного обмена товарами или услугами, необходимыми для безопасного существования в этом мире. Многие группы подменышей действуют в целях поддержания цивилизованных отношений друг с другом и сохранения тех крупиц человеческого рассудка, который им удалось сохранить на момент побега.

К несчастью, как и сами Потерянные, эти группы часто оказываются чрезвычайно противоречивы и малоэффективны. Как правило, они составляют общегородскую общественную структуру, известную как “фригольд” и управляемую королём или королевой, избранной сверхъестественными методами, но поддерживаемыми самими подменными. Вместо обеспечения продолжительного и стабильного существования фригольд часто носит хаотичный характер, поскольку смена руководства нередко проходит на циклической основе, подрывая и без того неустойчивый фундамент социальных взаимоотношений в коллективе Потерянных.

С идеологической точки зрения фригольд делится на несколько дополнительных групп, известных как “дворы”. Деятельность каждого двора опирается на эмоциональные архетипы, такие как похоть, ненависть, ужас, страдания и так далее. Эти дворы каким-то образом связаны с временами года, направлениями света, если даже не с временем суток – в сущности, некоторые из них опираются на совершенно бессмысленные, хаотичные концепции. Так, Весенний двор может ассоциироваться с эмоцией страсти, зелёным цветом и оленем в качестве символического животного, не говоря о других коннотациях, сопряжённых с образами весны.

Бразды правления над фригольдом постоянно переходят от одного двора к другому; как правило, каждый из них управляет городом лишь на протяжении нескольких месяцев. В теории эта стратегия служит для предотвращения захвата власти Истинных фей над

городскими подменышами. Работает ли она в действительности, до сих пор остаётся неясным, однако постоянные внутренние манёвры по изменению городской политики регулярно меняют общественную ситуацию во всём фригольде.

И как будто специально для окончательного разрушения социальной стабильности подменыши поддерживают иерархическую систему “титолов”, которая основана на обязанностях, полномочиях, идеологических убеждениях и псевдорелигиозных догмах определённых подменейшей. Понять эту чрезвычайно запутанную систему может быть весьма затруднительно для любого из посторонних – в том числе и охотников. Если добавить к этому трудности взаимодействия с другими сверхъестественными представителями Мира Тьмы, такими как феи и другие нечеловеческие создания, а также учесть тяги подменейшей к воссозданию и восстановлению человечности, можно понять, почему даже самые подробные данные о Потерянных чаще всего состоят из противоречивых, сложных и малопонятных сведений.

Выжившие

Если подменыши и обладают каким-либо общим качеством, то это отчаяние. Так или иначе, каждый Потерянный чувствует, что в пограничной зоне между земной реальностью и сверхъестественным миром скрываются нечеловеческие создания, изменяющие действительность в соответствии со своей волей. Вне зависимости от того, был ли конкретный подменейш обманут соблазнён или просто похищен пришельцами из иных миров, опыт пребывания в другой реальности изменяет саму их сущность. В то время как эти некоторых из таких изменений видны даже на поверхностном уровне, многие из них проникают в глубины души каждого из подменейшей.

Потерянные утрачивают прямую связь с человечеством по двум причинам, какими бы разными ни были истории их похищения. Первой из этих причин служит само *Заточение*: время пребывания в неземном мире, в котором им приходилось потакать тёмным прихотям их господ. Заточение определяет глубинную сущность любого подменейша. Похитители отобрали у них остатки человеческой личности, точные представления о реальности и настоящий контакт с человечеством. Их превратили в идеальный инструмент ял выполнения задач конкретного похитителя: нечеловеческого создания, вынудившего их столкнуться с ужасами, не поддающимися человеческому пониманию. С точки зрения большинства охотников такой похититель – который неизменно принадлежит к числу Истинных фей – представляет собой настоящего монстра.

Многие из Потерянных подверглись таким изменениям в период заточения, что даже по возвращении домой восстановление былой личности стало для них невозможной задачей. По мнению большинства охотников, жертвы, похищенные из земной реальности, никогда не возвращаются назад. Даже если подменыши верят, что нашли путь домой, вместо них из загадочного мира фей вернулось что-то совсем иное.

Второй причиной их колоссального изменения служит сам травматический опыт столкновения с давно забытым человеческим обществом. Вне зависимости от того, проделали ли они путь домой при помощи силы или коварства, случайных обстоятельств или заключения договора со своими хозяевами, каждому из них пришлось буквально вырывать свою прежнюю личность из их когтей: разговорами, бегством, воровством или боем.

Как и большинство заключённых, попавших на волю после пребывания в чудовищных условиях заключения, Потерянные готовы пойти на всё, чтобы защитить собственную свободу. В коллективе подменейшей ничто не ценится так, как свобода. И несмотря на все разногласия относительно методов защиты этой свободы, отчаяние подталкивает Потерянных идти на любые меры – шантаж, убийства или продолжение службы своим хозяевам из иного мира, – только бы не допустить возвращения в свою таинственную темницу. Это отчаяние оставляет свой след на любых поступках подменейшей. Даже те из них, кто вполне соответствует общечеловеческим представлениям о “нормальных” людях,

способны пойти на чудовищные деяния, если в обратном случае им грозит возвращение в другой мир. Охотники, не понимающие, как много значит для них этот травматический опыт и жажда свободы, часто недооценивают виды подменыша, загнанного в угол.

Многие смертные поддаются иллюзии человечности этих существ, не понимая, что за ней кроются лишь остатки человеческой личности и что подменыши могут пойти на любые преступления, только бы избежать “возвращения”. Среди охотников хватает тех, кто дорого заплатил за своё сочувствие к этим “жертвам трагических обстоятельств”, не сумев разглядеть в них монстров, способных на любые поступки.

Изящное безумие

Феи безумны – все до последнего. Потерянные живут в условиях постоянной и непрерывной борьбы за восстановление связи между тем, что они потеряли, и тем, что у них осталось теперь. Это неизбежный конфликт, разжигающий внутри каждого из Потерянных настоящую психологическую войну.

В случае с другими монстрами наподобие кровососов охотникам не так трудно увидеть, с какой лёгкостью эти создания расстаются с реалиями своих прежних жизней ради спасения своих новых, мистических сущностей. В конце концов, зомби, вампиры и оборотни потому и становятся подлинными чудовищами, что в их душах не осталось ни следа человеческой личности. Однако подменыши глубоко привязаны к своей прежней жизни. Именно воспоминания о нормальной жизни заставили их вернуться в мир смертных. Подменыши, предавшие эти воспоминания забвению, подобны маленьким детям, забывшим дорогу домой. Такие создания никогда не вернуться в мир смертных, если только их намеренно не вернут в земную реальность.

К несчастью, вечная битва подменшей за примирение своей человеческой и сверхъестественной природы никогда не заканчивается. Охотники понимают, что чем могущественнее и старше становятся подменыши, тем безумнее становятся их поступки. Некоторые только делают вид, что сохраняют в своей души аспекты человеческой личности, и охотникам следует помнить, что маска никогда не может полностью слиться с реальностью. Даже если охотник верит в нравственность и трезвомыслие определённых подменшей, он рискует стать жертвой этих чудовищ, просто сказав несколько необдуманных слов. Если такое случается, от былой иллюзии не остаётся и следа.

Охотники, верящие в рассудительность этих существ, в конце концов сталкиваются с агрессией, кровопролитием и предательством. К сожалению, независимо от того, насколько подменш приблизился к своей прежней личности, она всегда остаётся лишь эфемерной иллюзией. А это значит, что *каждый* подменш опасен для человечества.

Работорговцы и лоялисты

Большинство Потерянных делают всё возможное, чтобы предотвратить возвращение в мир своих похитителей – таинственную Аркадию. Среди них хватает чудовищ, готовых буквально на всё, чтобы остаться в земной реальности – включая согласие на требование своих похитителей отослать в Аркадию других смертных. Особо зловещей репутацией обладают “работорговцы” – подменыши, ловящие и отправляющие в Аркадию смертных и даже других Потерянных ради собственной выгоды. Само слово “работорговец” следует воспринимать лишь как вежливое наименование самых жалких предателей, известных миру Потерянных. Работорговцем может стать любой подменш, использующий свои мистические способности для захвата, продажи и порабощения других разумных существ. Они бросают своих жертв в глубину Чаши и выставляют их на продажу на Гоблинском рынке – или даже передают напрямую Истинным феям.

И всё же большинство подменшей верят, что существует ещё один вид Потерянных, заслуживающих даже большей ненависти, чем работорговцы: это подменыши, продолжающие служить Истинным феям даже после освобождения. Некоторые из таких лоялистов следуют обманчивому чувству долга, другие связаны магическими узами,

сверхъестественными клятвами или другими мистическими обязательствами. Самой жгучей ненависти удостоиваются лоялисты, предающие других подменышей лишь потому, что Истинные феи обещали им власть, богатства и удовольствия.

Лоялисты не всегда оказываются работоторговцами: некоторые из них искренне ненавидят Истинных фей и руководствуются только жадой прибыли. Равным образом, не все работоторговцы являются лоялистами: они могут быть просто шпионами или поставщиками экзотического товара. Те, кто принадлежит к обеим группам, становятся настоящим бичом Потерянных. Работоторговцы и лоялисты могут попасть на радар охотников по различным причинам. Они могут оказаться виновными в похищении целого круга жертв, отправленных в Аркадию до скончания времён. Это означает, что работоторговцы и лоялисты, действующие в целях личной наживы, могут даже объединиться с охотниками точно так же, как они делают это с феями.

Более того, некоторые из них могут идти по дороге Бдения, используя участие в ячейке, содружества или даже структуре в качестве безупречного прикрытия. Охотники могут даже случайно стать сообщниками похищения одного из подменышей, даже не подозревая об этом. Что ещё хуже, бдительный работоторговец или коварный лоялист может пробраться в самое сердце охотничьей группы, потому что один из охотников был выбран в качестве новой жертвы, предназначенной для отправки в Аркадию.

Другие магические угрозы

Хотя подменыши создают немало проблем для человечества в целом и охотников в частности, существуют и другие волшебные существа, способные стать проклятием протагонистов. Охотникам следует проявлять особую осторожность при столкновении с настоящими феями, поскольку их подлинный облик нередко скрыт под могущественной иллюзией, и даже в случае разоблачения охотники легко могут спутать их с простыми подменшами, а не подлинными обитателями Аркадии.

Истинные феи

Некоторые из подменышей называют своих похитителей “истинными феями”. Другие создания известные людям по старинным преданиям – включая самих подменышей, хобгоблинов и отродий Чащи – получают в лексиконе название простых “фей”. Охотники и другие люди, осведомлённые о существовании подобных созданий, могут называть истинных фей различными эвфемизмами наподобие “малого народца”, “добрых родственников” или “эльфов” в попытке избежать их гнева, угодив их практически безграничному тщеславию.

Истинные феи не имеют ничего общего с миром людей. Они воплощают саму сущность фей, лишённую каких-либо внешних фильтров или дополнительных черт. Похититель подменша может соответствовать архетипу вечного охотника, властвовать над лесом в своём отдалённом мире и охотиться как на волшебных существ, так и на самих подменышей из спортивного интереса. Другой может посвятить себя бесконечному удовольствию. На своих землях такая фея может попросту запрещать своим слугам выражать какие-либо эмоции, за исключением вечной радости. Вне зависимости от того, считают ли они себя мыслителями, драматургами или политиками, истинные феи не *имитируют* соответствующие человеческие архетипы, а воплощают их всей своей жизнью. Некоторые подменыши помнят, как их похитители утверждали, будто ни одна мечта, ни одна творческая идея, когда-либо зарождавшаяся в смертном разуме, не возникала в нём сама по себе. Вместо этого она просачивалась сквозь Чащу в самую человеческую психику из их волшебных земель.

Владения этих похитителей чаще всего называется Аркадией. Каждый из похитителей правит собственной, глубоко индивидуальной территорией, в которой они представляют единственную и беспрекословную власть. В пределах своих владений истинные феи практически всемогущи и способны воздействовать на законы самой реальности. Они

могут превращать рабов в гончих, сияющие маяки, грозные облака или живые песни, попросту повелевая самой природе изменить их сущность. Именно это могущество позволяет им принуждать своих слуг из числа Потерянных выполнять любые желания, которые были дороги их бесчеловечным сердцам. Охотники, попавшие в эти земли, рискуют стать жертвами той же участи. Истинные феи относятся к смертным с одинаковым пренебрежением.

Только покинув пределы своих владений, Истинные феи утрачивают значительную часть своей силы. Хотя они отличаются ужасающей силой даже на территории Чащи – загадочной пограничной зоны между земным миром и иными реальностями, они утрачивают привычную им всесильность. Когда Истинная фея оказывается в мире людей, они могут ослабеть в достаточной степени, чтобы охотники сочли их всего лишь очередным обитателем сверхъестественного мира. Тем не менее, как и большинство мистических хищников, Истинные феи предпочитают цепляться за малейшие преимущества: именно этим объясняется их нелюбовь покидать свои вотчины, где они обладают несокрушимым могуществом. В распространении своей власти за пределы Аркадии большинство Истинных фей полагаются на своих приспешников и подчинённых. По этой причине куда вероятнее, что охотники будут сталкиваться со служителями таких фей, а не самими представителями “сказочного народа”.

Само собой, мало кто из охотников понимает, насколько им повезло в этом отношении.

Двойники

Большинство подменышей стремятся вернуть себе прежнюю жизнь: друзей, семью и работу. К несчастью, они быстро обнаруживают, что когда похитители вырвали их из земной реальности, их дом вовсе не опустел. Вместо них Истинные феи оставили на земле создание, известное как “двойник”. Созданные из древесины, природных испарений, нитей, плетёных ветвей или стёкол, эти создания полностью перенимают вид, поведение и эмоции похищенного человека, которым они кажутся до момента смерти. Только после окончания этой ложной жизни становится очевидно, что двойник был создан из неорганических компонентов.

Хотя двойники обладают не большей связью с человечеством, чем сами Потерянные, они верят в свою человеческую природу: в сущности, они считают себя теми самыми личностями, которых они дублируют. Для того чтобы вернуть себе прежнюю жизнь, Потерянный вынужден уничтожить двойника, занявшего его место. Увы, когда это случается, подменыш может оказаться в руках полиции, расследующей убийство – даже если тело погибшего оказывается наполнено палками и камнями. Охотники, обладающие связями в полиции, также могут понять, что произошло что-то подозрительное – особенно если ситуации явно носит паранормальный характер.

Какой бы ни была причина убийства, такой поступок всегда привлекает к подменышу нежелательное внимание. Даже если ему удастся позаботиться о своём двойнике без лишнего шума, ни один Потерянный не способен просто вернуться к своей прежней жизни. Искусственное создание, занявшее его место, практически наверняка кажется его родным куда более близким, чем сам подменыш. Даже супруги, родители, дети, друзья и коллеги могут оказаться просто не в состоянии поверить подменышу, что он действительно тот, за кого себя выдаёт. Более того, ввиду временного несоответствия между Аркадией и реальным миром, подменыш может казаться гораздо старше (или моложе), чем “должен” быть. Его манеры, внешний вид и привычки кажутся совсем другими. Так или иначе, подменыш никогда не возвращается в земной мир таким, каким был до похищения. Всё это часто приводит к прямому конфликту Потерянного с людьми – включая охотников.

Хобгоблины и отродья

Чаша – земля, разделяющая царства Истинных фей от земного мира – служит домом бесчисленным колдовским существам, не имеющим ничего общего ни с Потерянными, ни с их похитителями из числа Истинных фей. В целом эти создания, далее именуемые просто “хобгоблинами” (если они разумны) и “отродьями Чащи” (если они лишены интеллекта), представляют собой полноценные расы и виды созданий, способные образовывать целые деревни или просто бродить по Чаще огромными стаями. Хотя эти существа не поддаются законам земной реальности, они рождаются, живут, едят, дышат, страдают, размножаются, стареют и, в конце концов, умирают по тому же биологическому циклу, что и простые люди или животные. Тем не менее, среди них встречаются и существа, не поддающиеся природным законам и представляют собой живые воплощения света, звука или других энергий. Некоторые из них были созданы с помощью магии, однако в других можно узнать искажённые фигуры людей, слишком долго пробовавших в Чаще.

Начиная владельцами Гоблинского рынка и заканчивая взрослыми людьми, не превышающими размера одной фаланги, хобгоблины и отродья Чащи, сумевшие выжить в этой пограничной зоне, отличаются совершенно непредсказуемым характером. Некоторые из них откровенно враждебны и нападают на любых путешественников или даже других обитателей Чащи ради пропитания. Другие делают всё, чтобы забрать у беспомощных жертв кровь, имущество, волю, разум или само здравомыслие.

Охотники редко встречают обитателей Чащи, поскольку они практически никогда не попадают в земную реальность. Тем не менее, ячейки охотников, которым хватило смелости – или глупости – проникнуть в Чашу, могут столкнуться с созданиями куда более смертоносными, хитрыми или безнравственными, чем всё, с чем они имели дело ранее.

Самые сообразительные из хобгоблинов могут найти возможность выбраться за пределы Чащи. Такие создания целиком полагаются на врождённую скрытность или пытаются имитировать человеческое поведение, чтобы сойти за нормальных смертных. Редкие представители отродий Чащи, которым повезло покинуть свою темницу, могут привлечь внимание охотников с той же лёгкостью, что и подменыши или их двойники.

Волшебные миры

Все подменыши отличаются врождённой способностью создавать сверхъестественные порталы в иные миры – что можно увидеть их описание Жуткой силы *Тёмные врата* (см. стр. 147). Они используют эти двери для перехода между различными точками земной реальности, пользуясь обходными путями, пролегающими сквозь смертоносную Чашу. Это означает, что в редких случаях целые группы охотников, шедших по следу подменышей, невольно переступают порог этих Тёмных врат.

Чаша

Чаша представляет собой лабиринтообразную территорию, служащую сверхъестественной пограничной зоной, разделяющей мир людей и дом Истинных фей. Как правило, она отражает густую растительность и леса, свойственные земному миру. В определённом смысле Чаша подобна мистическому зеркалу, воссоздающему искажённое изображение реальности. Возле умеренного пояса Чаша может представлять собой землю, заполненную густым сосновым лесом и здоровыми кустами шиповника, хотя даже привычная человеку растительность может оказаться здесь совершенно разумной или взрывоопасной, а может обладать вместо листьев гибридами кровососущих птиц и летучих мышей.

Разнообразие Чащи уступает только её опасности. Переход между двумя местами, разделёнными в земном мире тысячами километров, здесь может потребовать лишь часа ходьбы. Беда в том, что путь легко может пролегать по территории, заполненной

волкообразными хищниками, болотами из зыбучих песков, которые замедляют время для всякого, кто в них застрял, или пышными оазисами, в которых обитают неописуемо красивые существа, предлагающие путникам тень и кров взамен на кусочек души. Ни одно преимущество в мире не обходится без цены – и плата за сокращение пути в земном мире благодаря визиту в смертоносную Чашу может оказаться выше, чем может позволить себе любой здравомыслящий человек.

Расстояние и рельеф Чащи не просто многообразны, но и изменчивы. Хотя Чаша нередко искажается сама по себе, на её облик может влиять воля Истинных фей, некоторых хобгоблинов и отродий или даже самых могущественных представителей коллектива Потерянных. Путешественник может пройти по одной и той же дороге дюжину раз – и затем обнаружить, что к моменту тринадцатого путешествия дорога изменилась до неузнаваемости. Даже самый надёжный маршрут в конце концов может привести странника в царство фей.

Аркадия

За непредсказуемой территорией Чащи начинаются земли Истинных фей. Вероятность попадания охотника (или даже целой ячейки) в эти владения чрезвычайно мала. В отличие загадочных троп, пролегающих через Чашу, пути, ведущие в царства Истинных фей, не поддаются человеческому пониманию, а потому смертный не может ступить на них по чистой случайности. В сущности, попасть в вотчину Истинной феи без её ведома и разрешения практически невозможно.

Тем не менее, определение “практически невозможно” не означает, что подобное *никогда* не случается в мире фей. Если ячейка охотников приложит действительно большие усилия к этому путешествию – исследует маршруты, найдёт сверхъестественный ключ или карту, наймёт проводника из числа хобгоблинов и, наконец, просто выживет на пути, ведущем к практически неизбежной гибели, – у них появится шанс добраться до Аркадии – дома Истинных фей.

Когда это произойдёт, охотникам придётся иметь дело с обитателями этого мира и целыми ордами их служителей. Даже если ячейке удастся попасть в Аркадию, не существует ни малейших гарантий, что они смогут вернуться домой.

Система

Сложные правила и системы, приведённые к книгам по сеттингу **Changeling: the Lost**, отражают разные стороны жизни Потерянных. Эти системы предназначены для проведения игр о жизни самих подменышей и создания историй, пронизанных духом подлинного волшебства.

В этом разделе приведены альтернативные правила, ориентированные на проведение игр об охотниках, вынужденных противостоять могуществу Потерянных. В случае возникновения противоречий используйте правила, приведённые в этой книге, поскольку они специально рассчитаны на введение подменышей в качестве второстепенных персонажей для игр по сеттингу **Hunter: the Vigil**.

Цена похищения

Невзирая на многообразие внутренних групп, все подменыши обладают чередой универсальных слабостей и преимуществ. Эти качества описаны ниже:

- Истинный облик подменышей скрыт от глаз смертных, если только они не используют с этой целью Жуткую силу *Откровение*.
- Потерянные могут проникнуть в Чашу, вложив очко Воли и пройдя сквозь любую раскрытую дверь, ворота, окно или другое отверстие. Кроме того, они могут покинуть Чашу из любой точки, которая ранее уже была использована для того, чтобы войти в неё.
- Вложив очко Воли, подменыш может пройти проверку Манипулирования + Воли против Самообладания + Воли жертвы в попытке разжечь в ней сильнейшие эмоции:

страсть, гнев, печаль или страх. В зависимости от конкретных эмоций, обстоятельств и настроения жертвы Рассказчики могут назначать дополнительные модификаторы.

Жуткие силы

Будучи полноценной сверхъестественной расой, подменыши обладают чередой врождённых мистических качеств. Описание этих Жутких сил можно найти как на стр. 144 этого дополнения, так и на стр. 276-282 книги **Hunter: the Vigil Rulebook**.

- **Тёмные врата:** Подменыши используют модифицированную версию этой способности. Вместо соединения двух отдалённых мест она открывает Потерянным (и любым существам, готовым последовать за ними) путь через Чашу. Для того, чтобы попасть в точку выхода из портала, подменышу необходимо пройти этот путь. Хотя такой маршрут часто оказывается заметно короче обычного, путник легко может сбиться с пути и заблудиться в Чаше.

- **Поглощение энергии:** “Энергия”, с которой чаще всего сталкиваются подменыши, как правило, носит эмоциональный, а не физический характер. Они могут получать эмоциональную энергию от людей, испытывающих сильные положительные или отрицательные эмоции.

- **Созерцание грёз:** Этой способностью отличаются все подменыши. Они могут использовать её для проникновения в собственные грёзы и грёзы своих двойников.

- **Многоликие благословения:** Подменыши считаются настоящими мастерами этой способности. Соглашения, которые они заключают со смертными, мистическим образом скрывают жертв этой Жуткой силы с самими подменными – хотя условия этих договоров часто носят слишком изобретательный или сложный характер, чтобы смертные могли это понять.

- **Откровение:** Вложив очко Воли, подменыш способен временно открыть своё подлинное обличье глазам окружающих.

Следующие Жуткие силы регулярно встречаются в коллективе Потерянных, однако они присущи далеко не всем подменным. Вот общий перечень этих способностей:

- **Жуткая атака:** Этой силой отличаются многие Звери, способные выпускать клыки или когти огромных размеров. Многие из них также обладают *Странной формой*, наделяющей их возможностью полностью трансформироваться в одну или несколько животных форм.

- **Затемнение:** эта способность присуща многим Дарклингам – так же, как и Охотник во тьме.

- Элементали часто располагают *Поглощением энергии*, направленным на ту стихию, которую они воплощают сами. Также они могут обладать способностью к созданию *Бури*, особенно если речь идёт об Элементалях погоды, молнии, воздуха или электричества.

- Многие представители коллектива Светлейших осваивают способность к формированию *Ауры величия* наряду с *Впечатлением*.

- Большинство Огров обладают *Сокрушительным ударом*, *Титанической силой* и *Гигантским размером*.

- Согбенные часто располагают способностью к *Тлену* и *Гремлинизации*.

- *Созерцание грёз*, *Созидание грёз* и *Прогулка по грёзам* считаются одними из самых распространённых способностей в мире Потерянных, поскольку многие обитатели царства фей уделяют большое внимание грёзам живых существ. Другими общепотребимыми силами служат *Видение страстей* и *Проклятие невезения*.

Подход

В отличие от многих других обитателей Мира Тьмы, Потерянные не испытывают особых трудностей с маскировкой под обычных смертных под тех пор, пока их изменчивый темперамент не позволяет истинному обличью подменных прорваться сквозь эту иллюзию. Их физические способности, внешность и особенности поведения

бесконечно разнообразны. В совокупности эти факторы делают задачу по обнаружению подменышей невероятно трудной даже для представителей различных структур и содружеств, обладающих проверенными методиками по интерпретации данных о встреченных монстрах.

Каждый раздел, посвящённый определённому содружеству или структуре, включает описание внутриигрового столкновения с одним из трёх подменышей, описанных в конце этой главы – за исключением Опергруппы: Валькирия, которой довелось столкнуться со всеми тремя. Также вы найдёте здесь примечания, показывающие, как та или иная группа может отреагировать на столкновение с Потерянными и их сородичами из числа фей, а также рассказывающие об уникальных проблемах, которые приходится им решать в таких ситуациях.

Содружества

Главной проблемой любого содружества при столкновении с феями становится не столько нехватка доступной информации об этих чудовищах, сколько разнообразие самих волшебных существ. Вампиры, оборотни и другие монстры чаще всего легко попадают на радар содружества из-за явного проявления своих физических характеристик. Однако внешность подменыша позволяет ему сойти практически за любое другое создание – включая тех же вампиров и оборотней. Даже если охотнику удастся увидеть подлинное обличье Потерянного, их внешность едва ли много расскажет смертному: это может быть жуткий гибрид человека и птицы, бесполой манекен, прекрасная дева, каменная статуя или даже простой уличный оборванец.

Подменыши не обладают универсальными чертами наподобие “бледной кожи и клыков” или “разрозненных частей тела, сшитых вместе”, которые позволили бы выявлять их без лишних затруднений. Магия фей и вовсе отличается практически безграничным разнообразием, что ещё больше мешает охотникам распознавать во встреченном монстре подменыша. Один из Потерянных может уметь разговаривать с неодушевленными предметами, в то время как другой способен манипулировать эмоциями и мечтами смертных, а третий обладает достаточной силой, чтобы вырвать дуб с корнем и размахивать им, как бейсбольной битой. Одни способны летать, контролировать разум смертных или сменять обличье. Другие могут наделять смертных везением или, напротив, отнимать его. Третьи способны влиять на саму природу. Их возможности безграничны и могут проявляться в бесчисленных комбинациях.

Если добавить к этому двойников, хобгоблинов, отродий Чащи и Истинных фей, то станет вполне очевидно, что досье любого содружества наполнено противоречивыми или даже ошибочными выводами, которые могут сказаться на эффективности охоты. Ячейка, заметившая за подменышами способность к смене обличья, может взять на охоту серебряное оружие: и едва ли такая группа продержится достаточно долго, чтобы сообщить о своей ошибке в штаб-квартиру.

Мало того, само психическое состояние подменышей отличается непредсказуемым и парадоксальным характером. Некоторые могут оказаться настолько сломлены своим опытом пребывания в Заточении, что будут попросту не в состоянии понимать нормальных людей. Параноики, социопаты, убийцы или просто безумцы – подменыши не связаны рамками человеческой нравственности. Содружество может обнаружить, что Потерянные соответствуют самому буквальному архетипу монстра, охотящемуся на людей как в физическом, так и в эмоциональном или духовном смысле. Некоторые группы подменышей не видят ничего дурного в каннибализме. Другие вполне допускают кражи, грабежи, избиения и убийства, поскольку опыт пребывания в ином мире не оставляет в их разумах места для милосердия. Лоялисты и работоторговцы столь одержимы идеей спасения своей свободы, что без колебаний передают в руки Истинных фей как смертных, так и других подменышей.

Феи, совершающие подобные злодеяния, практически неизбежно сталкиваются с охотниками. Тем не менее существуют и другие группы подменышей, которым удаётся восстановить рассудок и человечность в достаточной степени, чтобы вернуть свою прежнюю жизнь или избежать попадания в поле зрения охотников. До тех пор, пока они не выдают своей монструозной натуры, члены содружеств могут считать их простыми людьми или неагрессивными представителями сверхъестественного мира. Некоторые из них обладают оккультными знаниями или сверхъестественными способностями, позволяющими им стать бесценными союзниками для содружества. И до тех пор, пока охотники готовы принимать их помощь для получения уникальных ресурсов, они вполне могут сотрудничать на взаимовыгодных условиях. Самые добродетельные из подменышей могут даже самостоятельно искать преступников в своём обществе, стараясь “отстреливать бешеных псов” – Потерянных, которые забрели слишком далеко, чтобы получить шанс на прощение. Такие подменыши могут даже в открытую обратиться к охотникам за поддержкой. Подобные отношения иногда сохраняются на протяжении периода времени – особенно если охотники не знают, с кем они имеют дело, или хотя бы не возражают против заключения союза с чудовищами.

Тем не менее, если подменыши и обладают каким-либо общим качеством, то это неизбежное превращение из нормальных людей в монструозных, безумных созданий. К несчастью, некоторые охотники могут этого и не знать, даже если об этом известно руководству их собственного содружества.

Эшвудское аббатство

Представители Эшвудского аббатства чаще всего скорее стараются удержать подменышей в своих темницах вместо того, чтобы выпускать их на улицы и преследовать из спортивного азарта. Большинство Потерянных просто не подходят под профиль созданий, на которых членам Аббатства интересно вести охоту. Учитывая неспособность охотников отличить подменышей от обычных людей, неудивительно, что многие из этих созданий просто не попадают в поле зрения Эшвудского аббатства.

Тем не менее, существуют и определённые исключения: так, если членам Аббатства становится известно об истинной природе Потерянных – особенно из числа Огров или Зверей, – они могут найти весьма увлекательной задачу по выслеживанию таких жертв. Экспериментаторы могут просто задаться вопросом, сколько мучений способно вынести существо, сделанное из камня, льда или стали, прежде чем сдастся. Другие могут найти в лице Потерянных не столько врагов или жертв, сколько поставщиков ценных ресурсов. Так, Согбенный может и не подойти для азартной погони, однако знание рецепта хмельного зелья, приготовленного из крови фей, или хранение экзотических фруктов из Чащи могут привлечь внимание многих членов Аббатства.

Более того, некоторые фракции самих подменышей разделяют взгляды и умонастроения, похожие на идеологию самого Аббатства, что может привести к их встрече. Весенний двор, стремящийся к удовлетворению своих страстей и желаний, а также Светлейшие, целиком полагающиеся на свою физическую красоту и навыки социального манипулирования, могут стать идеальными партнёрами для Аббатства. Равным образом, подменыши, специализирующиеся на преследовании отродий Чащи, могут участие в уникальном эксперименте по совместной охоте на магических существ вместе с представителями содружества. Даже сама Чаща может стать идеальной охотничьей территорией для Аббатства: дикие земли, наполненные почти безграничным набором созданий и сущностей, которые обладают таким экзотическим или пугающим характером, полностью соответствуют вкусам этой организации. Кроме того, в отличие от охоты на монстров в мире людей, в Чаще охотникам не нужно скрывать следы своей деятельности. Они не рискуют попасть в поле зрения полиции после убийства хобгоблина или похищения трофеев, вырванных из тела отродий Чащи, какими бы редкими или необычными они ни были.

Потерянные, добровольно открывающие дверь в Чашу, могут получить от Аббатства солидный чек взамен на эту услугу... разумеется, если только охотники не заинтересуются, как именно они это сделали и какого чёрта создания, обладающие такими способностями, живут в мире людей.

Из архивов: Он утверждал, будто ему известно, что я ищу. По его словам, мне просто нужно было поговорить с одной женщиной, которая могла бы передать мне – нам – плод наших исканий. Сначала я не слишком-то в это поверила. Кто мог бы ожидать подобной услуги от какого-то оборванца?

Однако она была хороша. Безупречные глаза, совершенные бёдра и идеальная грудь. Ноги длинные, как летний день, а рот словно создан для удовольствий. Однако она была чем-то большим, чем казалась на первый взгляд. Её окружала какая-то аура, которую мне даже сейчас будет затруднительно описать. Когда она улыбалась, под её кожей будто светило солнце.

Она называла себя “Зелёной королевой”, словно действительно кем-то правила. Но в отличие от других илюх, претендующих на высокое положение в попытке повысить свой авторитет, она действительно вела себя как королева. Каждая клеточка её тела казалась величественной – даже когда мы её связали.

Точнее, даже когда она позволила нам связать её.

Она даже трахалась как королева – никакой покорности или податливости. Складывалось впечатление, будто это мы обслуживаем её, будто мы только затем и пришли к ней, чтобы дарить ей радость снова и снова. Она никогда не утрачивала контроля над ситуацией.

Я была с ней последней. Она попросила меня остаться, и я смыла семя с её живота. Всего одно слово – произнесённое настолько тихо, что я даже сомневаюсь, что его услышал хоть кто-нибудь ещё, – и уже не смогла сказать “нет”. Я не сказала “нет”, когда она попросила меня развязать её, снять повязку с её глаз и снова заняться с ней любовью. Остались лишь я и она, посреди подушек и простыней, ещё сохраняющих формы людей, покинувших эту комнату.

А потом она предложила мне заняться ещё кое-чем – тем, что едва не вывернуло меня наизнанку, хотя в то же время заставило меня невыносимо возбудиться. Теперь мы вместе, уже несколько недель кряду, и я до сих пор не могу заставить себя сказать “нет”.

Раньше я думала, что Аббатство ищет любых наслаждений, независимо от их стоимости, независимо от риска.

Теперь я уже не так в этом уверена.

Из частного дневника леди Элспет Блэкторн.

Долгая ночь

В то время как большинство содружеств ведут охоту на отдельных подменышей, Долгая ночь сосредотачивается на уничтожении самого источника этого зла: Истинных фей. Исследователи из числа этих охотников видят определённую связь между библейскими нефилимами и загадочными похитителями подменышей. Долгая ночь видит в Истинных феях падших ангелов, посвятивших себя уничтожению человечества. Саму Чашу члены этой организации видят как Преисподнюю, полную бесов (хобгоблинов) и демонов (отродий Чащи). Большинство охотников Долгой ночи видят проникновение в Чашу как задачу сродни добровольному отправлению в Ад. Они считают, что шипы Чащи буквально разрывают на части души тех, кто слаб или настолько глуп, чтобы попасть в это место – и что последнее делает их уязвимыми для мистических источников разложения и сверхъестественных заболеваний. Это inferнальное влияние проявляется не только в изменениях, которые претерпели все Потерянные, но и в их нечеловеческих силах. Чем мощнее оказываются сверхъестественные способности подменыша, тем

больше вероятность, что его душа уже не способна на искупление. В определённом смысле подменыш рискует *сам* стать нефилимом.

Поскольку члены содружества не могут решить, как им поступать с подменными на регулярной основе, Долгая ночь может подвергнуть захваченных жертв ужасающим пыткам, посредством которых они постараются доказать, что не ошибались на их счёт. Такие пытки могут даже не отличаться от мук, которым средневековая инквизиция подвергала ведьм и еретиков для победы над бесовскими силами, отравляющими земную реальность. Подменыши, умершие в ходе пыток, смогли сохранить свою человечность – и возвратить свою душу, – а потому достойны посмертного уважения.

Даже среди **Милосердных** практически не встречается тех, кто верит в шанс подменышей на искупление. Как только подменыши проявляют свои мистические способности, члены Долгой ночи убеждаются в том, что перед ними – обречённые души, которые необходимо предать забвению. А потому судьба Потерянных в глазах Милосердных предрешена: и Долгая ночь постарается лишь избавиться их от дальнейших мук, не позволив им ещё глубже зайти в свою inferнальную Чашу.

Из архивов: *С древнейших времён человечество твердило, что мы не одиноки на этой земле. Ещё в Книге Бытия Творец предупреждал нас о нефилимах – демонических сущностях, осквернявших невинность и чистоту человечества и порождавших созданий, которые выглядели как люди, но были куда сильнее телом и куда хитрее умом. То были злые создания, не способные мыслить безгрешно и поступать правильно.*

Во времена Великого потопа наш Отец изгнал этих созданий с земли, приглушив их тлетворное влияние на человечество. В своей милости он омыл Землю, помешав им и дальше разрушать нашу чистоту. Но вместо благодарности за его доброту эти нефилимы возомнили себя богами. Не чувствуя над собой руки Господа, они отравили земли, в которые он изгнал их, и превратили их в настоящий Ад, в котором они могли править как светские короли, окончательно сойдя с пути света и истины.

Но не готовые довольствоваться своим демоническим царством, вскоре они вернулись в мир Господа и окольными средствами стали вновь расставлять ловушки на смертных. Они начали искать тех, кто слаб волей или не смог определиться в своём духовном пути, и начали превращать этих смертных в собственные демонические подобию.

И многие пали. В конечном счёте многие люди слабы и легко поддаются на обещания власти и знаний, которые никогда не предназначались для нашего разума. О, количеству жертв нефилимов уже нет числа. Они вездесущи. Их можно встретить в магазинах, школах и даже в наших домах. Положить конец страданиям тех, кто поддаётся злему влиянию нефилимов – вот наш священный долг. Отныне мы сами должны защитить свою паству от этих омерзительных созданий, охотящихся на души грешников.

Таков наш завет. Мы должны привлечь к ответственности тех, кто идёт против света, и послужить щитом человечества против тех, кто питается слабыми в этой битве между добром и злом.

Давайте помолимся.

Из проповедей преподобного Джексона Грина, Отца верующих.

Лоялисты Туле

Официальная точка зрения Лоялистов Туле сводится к тому, что подменышей не существует. Во всяком случае, в качестве фей. К подменным это содружество относится как к неизвестной сверхъестественной расе, происходящей из потенциально заразного источника. Лоялисты никогда не поручают своим подчинённым расследовать ситуации или загадки, связанные с Аркадией, Чашей, хобгоблинами, отродиями Чаши или самими Потерянными. Если такой вопрос всё равно необходимо расследовать, любая информация передаётся по цепочке в Мюнхен. Любая ячейка, пытающаяся отреагировать на угрозу, связанную с озвученными явлениями, получит строгий выговор и потенциально будет

подвергнута цензуре как группа, не способная следовать правилам. За последнее отвечает мандат, известный как “Alpdruck Errata”.

Причина возникновения “Alpdruck Errata” чрезвычайно проста: Истинные феи – не что иное как древние боги, и Аркадия служит их вечным царством. Или, во всяком случае, этого опасается руководство содружества. В своих ранних поисках Лоялисты исследовали фольклор, мифы и легенды, в которых обнаружили всевозможные сказки о расах, живущих среди обычных людей – расах, предшествующих истории цивилизации и принадлежащих к миру так называемых “фей”. Напуганные, что кто-то другой может найти эту информацию и вновь разжечь ужасающий геноцид, руководители организации попросту запретили своим членам изучать фей.

Архивы содружества были заполнены ложными “истинами” о Потерянных, в которых утверждается, что они являются смертельно опасными разносчиками инфекции, а потому любые сведения о расследованиях, связанных с феями, членам организации необходимо передавать особым командам содружества.

Командам, которых не существует.

Каким образом содружество останавливает самых инициативных охотников от расследования ситуаций, связанных с феями. По правде говоря, конкретных методов не существует. Даже с учётом “Alpdruck Errata” невозможно гарантировать, что отдельная группа учёных, разбросанная по всему свету, не сможет заняться изучением этой темы. А потому, при том, что содружество по-прежнему стремится компенсировать вред, нанесённый миру столько десятилетий назад, некоторые ячейки считают, что их нынешние лидеры просто отказываются увидеть путь к эффективному использованию знаний о феях. Вероятнее всего, когда трое руководителей организации наконец уйдут в лучший мир, этот запрет исчезнет вместе с ними. И это откроет дорогу новому поколению Лоялистов – тех, для кого старая роль содружества в формировании нацистской идеологии окажется вопросом второго плана, – которые смогут решить, как использовать свои знания для осуществления исторической цели содружества по достижению высшей реальности.

Из архивов: Я получил копию текста, о котором мы говорили, и передал его для перевода Йохану, потому что у него явно лучше удаётся работать со староисландским. Надеюсь, мы найдём в нём информацию, которую так долго искали, включая подтверждение ссылок из последних работ мисс Лоуренс.

Что касается её самой, то она не собирается раскрывать свои источники. Как всегда, она только улыбается в ответ на мои вопросы и пожимает плечами. Дальнейшие расспросы на этом пресекаются. Я пробовал подкуп, лесть... единственное, что привлекло её внимание на какую-то долю секунды – это намёк на то, что я могу предоставить ей доступ к собственной библиотеке, хотя вы знаете, что я никогда бы этого не позволил. Тем не менее, она по-прежнему отказывается свести меня со своим поставщиком, утверждая, что она просто “наткнулась” на те сведения, которые продала нам в своём старом книжном магазинчике.

Я изучил каждый дюйм этой лачуги и могу утверждать, что она просто не может прятать средневековые тексты между экземплярами “Ридерз дайджест” и “Энциклопедия Британика”. Мой следующий шаг заключается в шантаже. У всех есть свои секреты, и мисс Лоуренс тоже не лишена своих. Я узнаю, что здесь происходит, нужно только немного времени.

Я знаю, что Хильдебранд требует от нас разорвать контакт с этой женщиной из-за потенциального нарушения “Alpdruck Errata”. Однако один только факт, что госпожа Лоуренс является экспертом в области фольклора, связанного с запретной темой, не означает, что мы должны избегать использования таких ценных источников. Само собой, я выполняю всё, о чём вы просили, однако прошу вас дать мне всего несколько недель, прежде чем дело попадёт в поле зрения Хильдебранда.

Из отчёта Малькольма Лерера.

Сеть Зеро

Информация должна распространяться свободно. Истина где-то рядом. Всё, о чём охотникам не известно, грозит причинить им вред.

Хотя большинство людей, имеющих дело со сверхъестественным миром, заинтересованы в поддержании секретности, некоторые из них верят, что знание – сила и что охотникам необходимо делиться этой силой друг с другом. Сеть Зеро служит как раз одной из таких редких охотничьих организаций.

Ирония судьбы заключается в том, что похожая организация действует и среди подменышей: это “Радио вольных фей”. Хотя эти две группы могут и не знать друг о друге как о полноценных организациях, они бродят по одним и тем же виртуальным дорожкам, используют одни и те же медианосители и делятся сведениями друг с другом – осознают они это или нет. Когда Радио вольных фей распространяет данные о группе работоторговцев или других подменышах, причиняющих зло Потерянным, его представители знают, что могут положиться на Сеть Зеро для усиления входящих и исходящих сигналов, не опасаясь, что охотники используют эти знания против них.

Что касается остальных подменышей, то они попадают на записи и трансляции Сети Зеро куда чаще, чем им хотелось бы признавать. В наш цифровой век подменыш просто не может открыть проём в Чашу и не попасть в объектив камеры наблюдения, сотового телефона или фотоаппарата. Как только отснятые материалы попадают в архив Сети, его добавляют в перечень роликов и фотографий, которые следует открыть для публичного просмотра.

Между тем, открытая дверь в Чашу и другие сверхъестественные явления куда чаще привлекают внимание охотников, чем простых смертных. Мало кто среди представителей Сети Зеро знает о способностях фей достаточно, чтобы связать раскрытие портала в Чашу с Потерянными – но вот сама территория, в которую ведёт подобный портал, представляет для них огромный интерес.

Из архивов:

- Итак, Молли, вы намекаете, что убийство Фреда Хинкса, мэра Гринвилля, и гибель четырёх футболистов из Франклина как-то связаны?

- Нет. Я не намекаю. Я в открытую заявляю, что Хинкс и ребята из Франклина были убиты одним и тем же созданием... по одной и той же причине.

- И этой причиной было...?

- Ну, Хинксу приписывают более двенадцати случаев домашнего насилия, потому что об этом сообщали с его собственного телефона. Произошло это за шесть месяцев до его смерти. За три недели до поездки в лагерь Луки Стэнли, Райан Уилкинсон, Бо Парсонс и Томас Мартинес попали в новостную ленту как подозреваемые в расследовании совета Массачусетского университета по вопросам этики, в соответствии с обвинениями в “сексуальном домогательстве” к одной студентке.

- То есть вы заявляете, что кто-то убил мэра и четырёх ребят потому, что они...

- Избивали, насиловали и в конце концов убивали женщин.

- Это громкое заявление. У вас есть доказательства, подтверждающие это?

- Никаких, которые могла бы принять полиция.

- Но что же вызвало гибель жертв? Я имею в виду, что мэр Хинкс был зарезан...

- Заколот. Оружием, которое так и не нашли и даже не определили...

- Верно...

- Но судья постановил, что смерть ребят из Массачусетского университета была вызвана трагическим стечением обстоятельств.

- Верно!

- Орудие убийства мэра так и не нашли... потому что оно растаяло.

- Растаяло?

- Да. Подумайте об этом. Это идеальное преступление.

- И что связывает этот случай со смертью четырёх футболистов? Ведь если...

- Разве это не очевидно? Ледяной монстр.

- Ледяной. Монстр.

- Ну разумеется! Ледяной монстр со склонностью к убийству насильников и женоненавистников. И это не первый раз! Такое происходило и раньше по всей стране. У меня до сих пор хранятся статьи о педофиле в Колумбусе, который ещё в том году...

- Итак, ребята, вы поняли. Сверхъестественное возмездие ожидает всех, кто обижает жён, насилует девушек и убивает юных леди. Женоненавистники, берегитесь! Мы говорили с Серой Молли, ведущей интернет-радио-шоу “Вокруг чащи”. Вскоре мы поговорим о случае со странными наблюдениями в Агуа Прите. Возможно ли, что местные легенды о чупакабре соответствуют действительности?

Расшифровка интервью, транслированного подпольной радиостанцией MBV (“Мы Всё Видим”).

Нуль Мистериис

В целом Потерянные не представляют особого интереса для учёных из Нуль Мистериис. По большей части, феи не пьют человеческой крови, не превращаются в животных и не охотятся на людей методами, доступными зрению окружающих. Более того, многие паранормальные силы Потерянных легко объясняются законами природы, будь это способность управлять погодой, исцелять раны, понимать животных или отталкивать автомобиль с тела пострадавшего в одиночку. Даже если подменыш имеет собственное объяснение, представители Нуль Мистериис могут выслушать его, но всё равно сделать иной вывод.

Другие способности, наподобие связывания душ или проникновения в грёзы жертв, носят столь эфемерный характер, что их попросту невозможно зарегистрировать. Это же касается магических предметов, которые не пользуются особым вниманием со стороны учёных. Большинство отчётов Нуль Мистериис о Потерянных сводится к описанию параноидального самоубеждения “подменышей” в своём похищении или массовым галлюцинациям целой толпы людей.

Тем не менее, как и в любой другой научной отрасли, сверхъестественные происшествия иногда привлекают внимание одержимых исследователей. Эксперты по истории фольклора каждый день путешествуют по предполагаемым местам силы, устанавливая счётчики электроэнергии и используя камеры Кирлиана в надежде объяснить, почему одни места ассоциировались с феями на протяжении долгих веков, в то время как другие не получили такой известности. Литературоведы часами – а порой даже годами – экспериментируют с альтернативными формами произношения заклинаний, предназначенных для призыва, подчинения или изгнания волшебных существ.

Пожалуй, единственная способность подменышей, интригующая большинство представителей этой организации, заключается в умении Потерянных моментально переходить из одного места в другое. О природе Чащи и методах влияния на неё ходит немало спекуляций. Учёные выдвигают бесчисленные теории, начиная от стандартного массового гипноза и галлюцинаций и заканчивая гипотезами о том, что врата в Чашу в действительности представляют собой “червоточины”, описанные немецким математиком Германом Вейлем ещё в 1921 году.

Из архивов: Его физические силы действительно впечатляют, и самое необычное заключается в том, что они не попадают под описание тех, которые проявляют лица, попавшие под влияние фенциклидина (PCP) – вещества, известного также провокацией шизофренического расстройства.

Что касается предполагаемой способности пациента “открывать дверь в другое измерение”, то клинические исследования не дали конкретных результатов. Хотя наблюдатели утверждали, что с визуальной точки зрения это действие носило явно паранормальный характер, мы решили не продолжать исследование до тех пор, пока нам не удастся гарантировать безопасности всех присутствующих. Вполне возможно, что

остаточный след наркотиков, принятых субъектом, как-то затронул нашу группу наблюдателей, что позволило мистеру Бэрроу высвободить себя из камеры. Дальнейшие исследования будут проводиться в более защищённых условиях, когда контакт с пациентом будет восстановлен.

Текст интервью с доктором Алисией Монтгомери, скопированный из клинического трактата “Андерхилл, или под влиянием психотропных веществ”.

Профсоюз

Профсоюз мало заинтересован в каких-либо теориях или легендах. Его представители занимаются исключительно тем, что окружает их непосредственно здесь и сейчас. Это делает их одновременно благословением и проклятием Потерянных.

С одной стороны, Профсоюз, как правило, первым замечает существование фригольда в родном городе. Учítывая, что фригольды чаще всего возникают в местах, в которых регулярно появляются новые подменыши, вернувшиеся из Аркадии, Профсоюз быстро понимает, что в городе появилась целая группа новых людей. А поскольку подменыши возвращаются в места своей прежней жизни, большинство фригольдов формируются в тех местах, где некогда исчезло сразу несколько человек. Потерянные (или их двойники, проявляющие резкие изменения в поведении и личности) рискуют привлечь внимание Профсоюза одним фактом своего появления в городе.

Тем не менее, подменыши могут оказаться на удивление “добрыми” соседями в сравнении с другими представителями паранормального мира. Они не нуждаются в крови смертных. Они не склонны к разрушительным всплескам ярости. Кроме того, их фригольды носят достаточно развитый социальный характер, чтобы подменыши сами занимались поимкой и устранением существ, потерявших фундаментальную часть рассудка. До тех пор, пока работоторговцы не начинают похищать людей, чтобы продать их Истинным феям, или совершать другие преступления против местных жителей, существуют немалые шансы на то, что Профсоюз просто не увидит причин вступать в дела фригольда: разумеется, если только феи не начнут заключать со смертными свои печально известные договоры.

С другой стороны, жизнь рядом с феями никогда не бывает стабильной. Хотя Потерянные делают всё возможное, чтобы предотвратить падение своей человечности, им редко удаётся удерживать рассудок в нормальном состоянии на протяжении хоть сколько-нибудь долгого срока. Рано или поздно Истинные феи начинают похищать новых людей. Цивилизация в некогда мирном фригольде уступает место социальным и политическим распрям. И тогда ситуация приобретает зловещий характер.

Когда война между подменшами привлекает внимание Профсоюза, шансы на то, что охотники станут делить этих чудовищ на хороших и плохих, приближается к нулю — особенно если под угрозой оказывается безопасность местного населения. Их мало интересуют политические нюансы взаимоотношений между дворами или выгоды заключения долгосрочных союзов с подменшами. Если хоть кто-нибудь из Потерянных вынудит Профсоюз взяться за фригольд, скорее всего, эти охотники постараются снести весь этот тайный город, чтобы защитить своих родственников и друзей.

Из архивов: *Говорю тебе, парень, это была какая-то грёбаная шиза. Джой поймала сигнал на полицейской волне и запомнила адрес. Мы с Бабом были за углом, в баре, а потому успели добежать дотуда, чтобы увидеть, что происходит, прежде чем нагрнули копы.*

Там уже была полная задница. Я имею в виду, дверь была наполовину сорвана с петель, а Ванда заперлась в ванной. Плечо у неё было вывихнуто, рука сломана в двух местах, а рожа такая, как будто кто-то проехался по нему раз-другой палкой. Не в первый раз, разумеется.

Мак – хороший парень... В мире не так уж много людей, с которыми я пошёл бы на любое дело, но он всегда был чересчур вспыльчив. С тех пор, впрочем, его уже никто не видел. То есть Ванда потом рассказывала, как услышала крик сразу после того, как заперлась в ванной: она подумала, что это полиция, но потом всё стихло. Она понятия не имеет, кто сделал это с Маком, но это точно не были парни в форме. Они заявили в дом уже после того, как мы добрались до неё, смыли кровь и Баб отвёз к одному парню, который помогает нам с ранами после неудачных операций.

Но странно это, чертовски странно. Никаких следов Мака, даже его тела с тех пор никто и не видел. Удивительное дело, правда? А ещё там было ужасно холодно. Когда мы потащили Ванду к машине из ванной, я даже увидел облачко пара у себя изо рта. Я не хочу сказать, что всегда запоминаю такие мелочи, но дело было 4 июля, а кондиционер у Мака никогда не работал исправно.

Не знаю, значит ли это вообще что-нибудь. Может, и нет. Но... всё это как-то странно, понимаешь?

Подслушано в задней комнате гостиницы Стамбл-Инн.

Структуры

Несмотря на существенно больший объём ресурсов и более широкую информационную сеть, даже самые эффективные и организованные структуры охотников страдают от тех же недостатков при взаимодействии с феями, что и содружества или независимые ячейки. Поскольку ни один сотрудник структуры не может использовать свои уникальные Достижения для выявления подменышей в окружающих – включая других работников собственной организации, – даже самые опытные агенты структур не могут с лёгкостью отличить фею от человека. Это значительно усложняет задачу по обнаружению Потерянных, а также – в случае с организациями третьего яруса – вынуждает охотников подозревать подменышей даже в представителях других организаций. В некоторых случаях феи действительно проникают в структуры охотников, наделяя их небывалыми преимуществами: Восходящие никогда не получили бы в своё распоряжение некоторые зелья, попросту недоступные смертным, а Эгис Кай Дору не смогли бы использовать для приобретения артефактов Гоблинский рынок. С другой стороны, хотя далеко не все члены структур задаются вопросом, откуда у их руководства те или иные знания или реликвии, некоторые охотники могут отследить источник подобных преимуществ, особенно если они хотят использовать эти данные ради собственной выгоды.

Ниже приведены определённые факты, свидетельствующие о взаимодействии охотников со Странствующими монстрами, описанными на стр. 57. Кроме того, каждая из структур получает новое Достижение, ориентированное специально на столкновения её членов с Потерянными, Истинные феями, отродьями Чащи, хобгоблинами и другими волшебными существами.

Эгис Кай Дору

Эгис Кай Дору заинтересованы прежде всего в реликвиях и артефактах, а также в их владельцах. Если Потерянные не желают купить, продать или обменять свои сверхъестественные артефакты, у них практически неизбежно возникают проблемы с этой структурой. Охотники из числа Эгис Кай Дору чаще всего стараются не забирать реликвии силой, однако в случае необходимости они могут и “вернуть” в хранилища организации артефакты, которые ни считают своими по определению.

Увы, мало кто из подменышей готов добровольно отдать артефакт, защищающий их от влияния Истинных фей или других сверхъестественных существ, угрожающих их новой жизни. В таких ситуациях столкновение Потерянных и Эгис Кай Дору становится неизбежным. Между тем, разногласия между несколькими охотниками и одиноким подменышем может быстро разбухнуть в более масштабный конфликт, в котором уже всем местным членам структуры придётся выставить новые силы против растущего

числа противников. И если Потерянные начнут использовать в этой войне новые сверхъестественные предметы, ярость Эгис Кай Дору может достигнуть поистине безграничных пределов. То, что началось как попытка вернуть одну-единственную реликвию, рискует закончиться войной между целым фригольдом и всеми местными членами организации.

Кроме того, когда охотники обнаруживают, что некоторые подменыши обладают не только реликвиями, но и способностью *создавать* новые артефакты, конфликт может достичь ещё более критической стадии. Хотя Щит и копьё редко действует методами захвата и подчинения, некоторые охотники готовы пойти на любые меры, только бы “получить” в свои руки личного изготовителя артефактов. Разумеется, официально организация никогда не признаёт – или даже сознательно попытается скрыть от других охотников – информацию о том, что иногда они делают подменьям “предложения о трудоустройстве”. Тем не менее, в глобальном отношении такие контракты редко приводят к гладкому и эффективному сотрудничеству.

К сожалению для Потерянных, некоторые члены Щита и копья принимают свой обет по уничтожению любых заклинателей буквально, чем другие. Хотя подменыши пользуются совершенно иным видом чар, нежели древние враги структуры, среди охотников хватает тех, кто считают любое манипулирование реальностью признаком чёрной магии, которую они поклялись уничтожить. Этой точки зрения способности фей однозначно воспринимаются ими как оправдание любых попыток по их истреблению – особенно если подобное истребление позволит им получить в свои руки новые артефакты.

По той же причине иллюзии человеческого облика могут сделать подменьями невольными врагами некоторых охотников. Будучи магической разновидностью маскировки, такие иллюзии также попадают под расширенное толкование древнего обета Эгис Кай Дору. И если Щит и копьё примут решение о безоговорочном уничтожении любых подменьями, у последних не останется никаких шансов уладить этот конфликт полюбовно.

Новой загадкой для Эгис Кай Дору может стать бегство подменьями в Чашу. Сама концепция лабиринта обладает священным значением для структуры – а между тем, в мире нет более загадочного лабиринта, чем Чаша. Хотя большинство охотников организации по-прежнему ничего не знают об этом чудесном – и смертельно опасном – месте, некоторые из них располагают уникальными ключами, способными открывать проёмы в мир Чаши. Как бы то ни было, большинство подобных реликвий находятся под защитой Храма.

Из архивов:

Название реликвии: *Неизвестно.*

Первооткрыватель: *Дж. Лендстром*

Место приобретения: *7 км к юго-западу от Ливана, 12/11/1967.*

Описание реликвии: *58 корешков органических растений неизвестного происхождения. Судя по всему, корешки были каким-то образом вырваны, а не срезаны. Каждый корешок сужается к окончанию с 13 мм. Рядом с основанием одного из корней обнаружена хлопковая нить (целая), что может указывать на то, что их носили закреплёнными на одежде. Корешки обладают тёмно-коричневым цветом снаружи и цветом слоновой кости внутри.*

Агент, обнаруживший корешки, сообщает, что изначально они “отличались ярко-зелёным цветом и были покрыты тонким слоем льда” и свою нынешнюю фактуру и цвет приобрели только через несколько часов.

Свойства реликвии: неизвестны. Первоначальные попытки исследования выявили исключительный уровень прочности, препятствующий дальнейшему изучению.

Из кураторской карты номер ФЕИ121167

Новая реликвия:

Серебряный ключ (••)

Согласно преданию, если на закате в канун дня летнего солнцестояния мальчик положит украденное и ещё тёплое куриное яйцо в отверстие в каменной стене, феи не смогут устоять перед искушением украсть его. На рассвете следующего утра яйцо исчезнет, однако вместо него в отверстии будет оставлен ключ, открывающий двери в царство фей.

Такие ключи передаваясь от одного верующего к другому, поскольку каждым из них можно открыть лишь одну дверь. И нет никакой гарантии, что человек, оказавшийся в иной мире, сможет создать с помощью такого ключа проход обратно домой.

Эта реликвия выглядит как старинный ключ из тусклого серебра с овальной головкой. При использовании на открытой двери, окне или воротах такой ключ может создать портал в Чашу.

Эффект: Мистическая сила ключа открывается только обычным людям, не имеющим прямой связи со сверхъестественным миром. Для активации реликвии охотнику необходимо вложить очко Воли. Созданный ей проём будет оставаться открытым в течение приблизительно одной минуты, вне зависимости от того, сколько человек успевают пройти сквозь него. После того как проём закрывается, его становится невозможно открыть снова тем же ключом: для проникновения в Чашу из этого места в будущем понадобится другое магическое средство. Кроме того, Серебряный ключ можно использовать в Чаше для проникновения в земной мир. Правило об однократном создании портала сохраняется и в этом случае.

Восходящие

Хотя члены этой структуры редко охотятся на подменышей напрямую, многие из них активно взаимодействуют с Потерянными, даже не осознавая этого. Представители Ордена Феникса посвящают свои жизни истреблению оборотней, вампиров и других сверхъестественных существ, охотящихся на обычных людей – включая Истинных фей. Если им удаётся установить связь между похищением смертных и феями, в конечном счёте они могут и предпринять все необходимые меры для пресечения этих злодеяний. В свою очередь, это может привлечь к ним внимание Потерянных, которые нередко относятся к таким смертным с большим уважением – разумеется, если охотники не погибли при столкновении с представителями мира фей.

К несчастью для самих охотников, успешная защита земного мира от проникновения Истинной феи может означать, что все будущие атаки будут направлены уже на самих Восходящих. Одна случайная операция по противодействию Истинным феям может превратиться в постоянную работу по защите людей и подменышей от похитителей, даже если охотники не понимают, что защищают не людей, а Потерянных.

Чаще всего Восходящие заключают с подменными договоры о поставке мистических ингредиентов, которые было бы затруднительно или попросту невозможно получить иным образом. Ингредиенты для зелий и эликсиров, находящиеся в распоряжении подменышей и, как правило, не встречающиеся в земном мире, могут обладать колоссальным значением для представителей Ордена Феникса.

В сущности, некоторые подменыши сознательно идут на опасность пребывания в Чаше ради получения редких продуктов, не способных расти в других условиях. Равным образом, некоторые из Потерянных отлавливают и убивают смертоносных отродий в спортивных целях или для получения личной прибыли. В обоих случаях алхимики из числа Восходящих могут стать идеальными покупателями их продукции. Более того, некоторые оккультные специалисты из числа подменышей могут создать или открыть формулы зелий, которые не пробовал ещё ни один Восходящий, после чего продать их охотникам. Ирония заключается в том, что порой ни та, ни другая сторона даже не понимают, кем являются их партнёры.

Тем не менее, у этой кооперации есть и обратная сторона. Иногда Восходящие обнаруживают, что подменыши – или части их тел – служат необходимыми компонентами самых могущественных эликсиров. Органы сверхъестественных существ нередко передают зелью часть их чудовищной силы, а потому многие рецепты требуют получения соответствующих продуктов. В то время как Восходящие без труда могут выторговать у подменышей слёзы, волосы или обрезки ногтей, переговоры о крови, желчи или мозгах Потерянных далеко не всегда оканчиваются благополучно – во всяком случае, если охотники ведут их с самими подменьями. Разумеется, Восходящие всегда могут воспользоваться услугами работяг, которые с удовольствием продают плоть и кровь своих братьев тем, кто предложит за них наибольшую цену.

Из архивов: Йо, Дидж, это Экер. Слушай, что-то тут происходит. Пока не могу понять.

Тот большой парень. Помнишь его? Полоумный бледный бугай с комплекцией паровоза? Он ещё Молли всё время покупает, как будто это верх моды.

Я сначала решил, что мне показалось. Я имею в виду, знаешь, я осторожничаю... всегда осторожничаю. Но после того как я кое-что подслушал, мне пришлось стать ещё осторожнее.

Оказывается, это был не я. Этот парень знает кое-какие вещи. Вещи, которые он не мог узнать ни у меня, ни у тебя, ни у кого бы то ни было ещё из Феникса. Он говорил о каком-то особом веществе, которое он как-то попробовал и которое позволило ему говорить с животными и всё такое. Он утверждает, что оно состояло из совершенно безумных ингредиентов типа крови оборотня.

А потом, как только он это сказал, мы пересеклись с ним взглядами. И знаешь что? Я не уверен, как он узнал... но он узнал, кто я. В любом случае, он может быть... нереален, если ты понимаешь, о чём я.

Я собираюсь заварить пакетик Борзой и как следует потолковать с этой ходячей горой. Я дам тебе знать, когда всё закончится.

Голосовое сообщение Двойного Экера Ди Джею Эду, члену Зазубренного полумесяца.

Новый эликсир: Чутьё борзой (• или ••)

Маска способна скрыть подлинный облик подменыша от любого смертного – и только Чутьё борзой позволяет зрению Восходящего преодолеть эту иллюзию. Охотник, принявший этот эликсир, способен воспринимать подлинное обличье подменышей и других представителей мира фей посредством органов чувств независимо от того, какие методы они принимают для маскировки. Чутьё борзой представляет собой вязкое, тёмно-зелёное вещество, по вкусу напоминающее смесь аниса и лишайника. Время от времени мелкие гранулы хрустят и попадают между зубами.

Первоуровневый вариант этого эликсира позволяет видеть только существ, связанных с царством фей. Третий уровень открывает глазам охотника обличья любых других монстров.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Охотник получает постоянное Состояние *Слепота* до тех пор, пока не получит три успеха при продолжительной проверке Выносливости + Решительности. Каждый бросок отражает целый час попыток преодолеть силу эликсира.

Провал: Охотник ведёт и чувствует себя так, как если бы получил умеренную дозу экстази (-2 ко всем проверкам и характеристикам).

Успех: Персонаж получает способность воспринимать истинные обличья любых подменышей и других существ, связанных с миром фей и находящихся в непосредственной близости от него (в радиусе пяти футов). Это восприятие по-разному проявляется в зависимости от конкретного индивида: некоторые могут чувствовать

приторный запах перезрелых фруктов, исходящий от подменыша, в то время как другие могут видеть окружающий его золотой ореол или слышать шёпот, доступный только их ушам.

Исключительный успех: Аналогично успеху, однако радиус восприятия увеличивается до 20 футов и охотник может замечать даже существ, использующих сверхъестественные способы маскировки. Хотя невидимые подменыши по-прежнему не доступны зрению персонажа, он может определить их местоположение, следуя собственным сверхъестественным чувствам.

Коллектив Хирон

На ранних этапах своей деятельности представители Коллектива Хирон даже не были уверены в существовании фей. Прежде всего, структура попросту не могла отличить подменышей от обычных людей. Даже когда подменыши спят, теряют сознание или умирают, их тела остаются под защитой Маски – пусть лишь какое-то время. Поскольку обнаружить двойников зачастую оказывалось куда легче из-за того, что большинство из них возвращались в свою реальную форму сразу после гибели или утраты конечностей, многие ранние эксперименты структура проводила на двойниках, а не подменышах.

Из-за многообразия этих созданий Коллектив даже не сразу обнаружил, что представители разных Обличий принадлежат к одной общей группе. Даже сейчас в камерах организации можно обнаружить подменышей, ошибочно занесённых в списки аномальных гематофагов (псевдовампиров) и мутировавших териантропов (ложных оборотней). Других и вовсе классифицировали как представителей неизвестного вида, поскольку комбинация их способностей и физических данных не подходила под шаблоны Коллектива Хирон.

Лишь недавно структура открыла способность подменышей входить в грёзы других существ, позволяющей им телепатически воздействовать на реальность, существующую в сновидениях. Впервые эта способность попала в поле зрения исследователей Коллектива в начале 1970-х: после этого они потратили несколько десятилетий (и бесчисленные суммы денег), отлаживая технику применения этой способности в своих целях. В данный момент агенты организации уже научились имитировать эту силу с помощью специальной технологии.

Кроме того, во многих экспериментах структуры использовались органические компоненты хобгоблинов и отродий, и хотя неизвестно, как именно организации удалось наладить стабильные поставки таких компонентов из Чащи, факт остаётся фактом, что эксперименты, проведённые на основе подобных средств, часто дают неожиданные и весьма прибыльные результаты.

Из архивов: *Дик, мы уже говорили об этом тысячу раз. Мне нужен отдельный заказ на поставку каждого ресурса, независимо от того, много или мало я приобретаю отдельных лотов с этими компонентами. Я понимаю, что некоторым агентам не нравится пребывать в этой местности, однако, если поставщик отказывается проникать туда, вашей прямой обязанностью становится обеспечение моего отдела соответствующими формами для заполнения. Даже если вы просто сможете обеспечивать меня неким подобием подписи от этого “Босса”, не делая больше ничего другого, это уже сделает мою работу намного легче.*

Кроме того, могу ли я получить адрес этого места? Я понимаю, что речь идёт о некоем “Стойле 51”, однако что представляет собой этот Гоблинский рынок: торговый центр или поселение? И есть ли конкретный индекс, по которому мы могли бы отправлять свои запросы?

Из ответа на предоставленный отчёт о расходах доктора Рачарда Сейбра, начальника корнуоллского филиала научно-исследовательского отдела закупок.

Новая Тауматехнология:

Приращение коры (••••)

Операция по приращению коры головного мозга заключается в добавлении тонких кусочков ткани, извлечённых из зрительной зоны подменыша, в ту же область мозга охотника. Она даёт пациенту временную способность имитировать возможность Потерянных к проникновению и манипулированию снами других индивидов. Процедура по приращению коры требует хирургического вмешательства в головной мозг пациента (в том числе вскрытие черепной коробки для получения доступа к задней части мозга) и часто оставляет заметные шрамы.

“Донор” подобных тканей должен обладать Жуткими силами *Созерцание грёз*, *Созидание грёз* и *Прогулка по грёзам* на третьем или более высоком уровне. Одного донора достаточно для получения материала для нескольких десятков операций: каждая процедура требует лишь незначительного количества тканей подменыша. Из-за характера пересадки тканей и их удаления из головного мозга донора этот процесс неизбежно приводит к гибели Потерянного.

Эффект: Эта способность предоставляет охотнику доступ к некоторым Жутким силам подменыша: Созерцанию грёз (•••), Созиданию грёз (•••) и Прогулке по грёзам (•••). Приращение коры действует только в течение определённого срока. Как только ткани приживаются в организме пациента, эффекты исчезают бесследно. Это означает, что по окончании периода, равного 8 – Выносливости пациента в *неделях*, организм окончательно поглощает имплантированный материал, и процесс утрачивает свою эффективность. Последующие внедрения тканей подменыша после первой операции получают 10% шанс провала, который увеличивается с каждым разом (таким образом, пересадка тканей во второй раз сопряжена с 10%-ным шансом провала, третья операция приводит к 20%-ному шансу и так далее). Провал означает, что пациент больше не может проходить эту операцию.

Люцифуг

Большинство подменейшей не привлекают внимания Люцифуг, попадая в поле их зрения только в тех случаях, если они проявляют способности, традиционно приписываемые ангелам или демонам, либо совершают поступки, заставляющие членов этой структуры ошибочно заподозрить в них своих древних врагов. Хотя Потерянные могут и не согласиться с этой позицией, в глазах последователей Люцифуга Чаша представляет собой совершенно иной, чуждый нормальному человеку мир. В то же время, Чаша никогда не была Адом – во всяком случае, с точки зрения Люцифуг. Агентам, оказавшимся в этом странном мире и сообщившим о результатах увиденного в Милан – или же тем, кто занимает достаточно высокое место в организации, чтобы работать на леди Люцифуг напрямую, – быстро напоминают, что в их обязанности входит контроль над демоническими силами в земном мире, а не борьба с хобгоблинами, отродьями и другими феями.

Существует лишь одно исключение из этого правила, и это – столкновение с Истинными феями. Похитители подменейшей вызывают особенный интерес у представителей Люцифуга. Сверхъестественные существа, которые правят подобно богам в практически недостижимых мирах? Почти всемогущие сущности, охотящиеся на людей и похищающие невинных, чтобы физически, эмоционально и ментально их осквернять? Агент Люцифуга, столкнувшийся с одним из таких созданий, уже очень скоро начинает задаваться вопросом, как эта сущность вписывается в общий космический миропорядок.

Если частота похищений или исчезновений людей в определённом районе достигает того уровня, когда их становится невозможно игнорировать, сама леди Люцифуг также проявляет личную озабоченность деятельностью Истинных фей. Слухов об этом ходит немало. Хватает даже сплетен о том, что Люцифуг – вовсе не демон, а одна из Истинных

фей. Другие считают, что её тайная штаб-квартира в Милане является дверью, ведущей через Чашу в её собственное имение в Аркадии.

Из архивов: Армаросу, верному служителю, Мы посылаем самые искренние приветствия. Мы благодарим вас за ваш доклад 20 ноября: больше всего Нас порадовала новость о том, что ваши раны полностью затянулись. Что касается вашей храбрости при столь неожиданном повороте событий, то она была достойна той, которой Мы уже привыкли ожидать от вас в течение последних нескольких десятилетий. Ваша изобретательность и самообладание, как всегда, производили огромное впечатление.

Вместе с этим письмом Мы высылаем вам, помимо прочего, банкноты, эквивалентные пяти сотням фунтов стерлингов. Пожалуйста, используйте эти средства для возмещения урона, понесённого вами в указанной ситуации, а также для приобретения мебели, потерянной в последующем пожаре в вашей квартире. Вы вправе рассчитывать на любые дополнительные средства, если это необходимо для вашей подготовке к новому поручению – мы одобрим любую просьбу.

Также к письму приложены документы со сведениями об исчезновении трёх (3) смотрителей маяка на Островах Фланнан. Их исчезновение обнаружили 26 декабря, когда стало ясно, что все трое покинули пост. Некоторые сведения указывают на шторм необыкновенной свирепости, предшествовавший их исчезновению, однако более непосредственный интерес для Нас представляет отчёт от некой Маргарет Лейн, в настоящее время работающей прачкой и, предположительно, выступавшей в роли любовницы одного из смотрителей. Во время своего последнего визита на материк мисс Лейн утверждала, что её избранник рассказывал странные вещи о человеке изо льда, бродящем по острову неподалёку от маяка.

По всей вероятности, это просто портовая история, изрядно приправленная духом вина и таверны, однако есть шанс, что она относится к сведениям о ледяных духах, стоящих за исчезновением рыбаков неподалёку от Данди, произошедшим несколько лет тому назад, а также к рассказу дамы Абернети, которая утверждала, что прошлой весной её спасло чудовище, вырезанное из снега. А потому с нашей стороны было бы непозволительным пренебрежением отказаться от поисков дополнительной информации по этому вопросу.

Мы сохраняем особую веру в ваши способности, а потому ждём всей правды о названной ситуации.

Т. Л.

Письмо, перехваченное у личного посланника, отправленного из Милана в Лейт приблизительно в 1901 году.

Новый ритуал Возмездия:

Нечистая аура

В семнадцатом веке английский поэт Джон Мильтон отметил, что лучше править в Аду, чем прислуживать на Небесах. Люцифуг всецело с этим согласен. При помощи этого ритуала они могут обострить те качества, которыми обладают их inferнальные предки, что делает их физически и эмоционально сильнее окружающих. Волшебные существа – особенно те, кому удалось побывать в Аркадии – особенно уязвимы к ауре таких охотников из-за своей близости к Истинным феям. Это значительно усиливает воздействие ритуала на подобных созданий.

Ритуал окутывает себя ореолом демонического превосходства. При столкновении с любым волшебным существом, кроме Истинных фей (подменным, отродьем, хобгоблином), его сила увеличивается вдвое.

Цена: отсутствует

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Запугивание против Самообладания жертвы

Результаты броска

Полный провал: Нечистая аура оборачивается против охотника, окружая его Состоянием *Нечистый*, которое лишает его социальные действия преимущества снова-десять. Более того, окружающие добиваются исключительного успеха в социальных действиях, направленных против него, при получении трёх успехов вместо пяти. Эффект проходит после того, как кто-либо использует свой исключительный успех против охотника.

Провал: Какой-либо эффект отсутствует.

Успех: Персонаж окружает себя демонической аурой, заставляя других считать его жутким, привлекательным или опасным, в зависимости от того, как охотник себя подаёт. До окончания сцены все социальные действия протагониста приобретают +3 дополнительных дайса и качество снова-девять. Социальные броски против подменышей, отродий и хобгоблинов получают бонус +6.

Тем не менее, Истинные феи воспринимают эту ауру как схожую с их собственной. Этот ритуал не только не предоставляет охотнику каких-либо бонусов при взаимодействии с Истинными феями, но и заставляет последних видеть в охотнике своего соперника.

Исключительный успех: Люцифуг получает указанные бонусы до следующего заката или рассвета, в зависимости от того, что наступит раньше.

Маллеус Малефикарум

Учитывая, что большинство подменышей не похожи на вампиров, Молот ведьм редко принимается за них. Они делают это только в тех случаях, когда ошибочно принимают Потерянного за вампира: некоторые Дарклинги обладают такими мертвенно-бледными, нечеловеческими чертами и нездоровыми вкусами, что его становится трудно не спутать с проклятым кровососом. Тем не менее, несмотря на поверхностное сходство, большинство Потерянных не получают ожогов от солнечных лучей и не нуждаются в крови для выживания. Увы, хотя охотники могут только гадать, почему подменыши не обладают такими качествами, нередко они решают эту проблему проверенным средством: колом в сердце или обезглавливанием, которое срабатывает на Потерянных с удивительной эффективностью.

Хотя в целом Маллеус Малефикарум не обладают официальной позицией, диктующей членам структуры правила поведения при столкновении с Потерянными, многие исторические регионы, в которых католицизм длительное время уживался с традиционными поверьями об “эльфах” и “феях”, могут заставить охотников бояться или почитать Потерянных, даже если этого не требует их структура. И хотя предания и фольклор мало что говорят охотникам об Истинных феях и подменышах, знание таких сказок может внести определённую динамику в отношение охотников к Потерянным, когда их пути наконец пересекутся.

Из архивов: *Я встретился с господином О’Салливаном, архивариусом национальной комиссии по фольклору, в настоящий момент располагающейся в графстве Керри. Его имя я обнаружил в стенограмме его лекции в Колледже Святой Троицы, где он описывал свою работу в Штатах.*

Я поговорил с ним по вопросу, решение которого вы мне поручили: я выяснил местоположение замка Дун Дречфула, о котором мы слышали в Дублине в прошлом году. Господин О’Салливан был весьма удивлён моему приезду, однако встретил меня тепло и душевно, и мы обсуждали этот вопрос на протяжении длительного времени. Под конец вечера он заявил, что “замок кровососов”, о котором он говорил в лекции, - не более чем миф, однако он отрёкся от своих слов сразу после того, как мы с ним отведали местных дистиллированных напитков. Он признался, что посещал этот замок мальчиком, хотя и на непродолжительное время. По его словам, он находится на перевале Маджилликадди в графстве Керри (родном округе господина О’Салливана), вдали от транспортных магистралей.

Он нарисовал мне карту, копию которой я прикладываю для вас, и после определённых уговоров дал мне имена нескольких фермеров в этой области, которые могут оказаться полезными для изучения замка, если только они ещё живы. О'Салливан побывал в замке в середине 50-х годов, а потому его информация соответствует событиям сорокалетней давности – или возможно, немногим меньше.

Хотя О'Салливан убеждал меня, что в замке обитают феи, нетрудно провести параллели между Дан Дречфулой и нашими прежними расследованиями деятельности кровососов. По данным архиваруиса, жители замка Дан Дречфула (название которого произносится на удивление схоже с “Дракулой”, что я нахожу весьма характерным) пьют кровь каждого, кто останавливается провести ночь в их замке. Другие рассказывают, будто они забирают кровь путников и запекают их в бэнноке (овсяном пироге), который затем тщательно прячут. Если только человек не находит и не уничтожает пирог, содержащий образцы его крови, он погибает в течение двух недель.

Хотя мне трудно как-либо прокомментировать вторую легенду, первая кажется мне достаточно показательной. Жду вашего указания относительно действий в замке. Зло процветает в нём, и наш долг – не позволить ему стать ещё сильнее.

Из переписки епископа Патрика с неизвестным адресатом, датированное 13 июля 1964.

Новое Благословение: Ясность святого Коллена

Святой Коллен был валлийским монахом, который прославился тем, кто посвятил свою жизнь защите окружающих от сверхъестественных угроз. Рассказывают, что однажды его пригласили в волшебный замок в Аркадии. Король фей провёл его в огромный зал со множеством слуг и предложил сесть за праздничный стол, уставленный благородными яствами и питьём. Он пообещал монаху радости и наслаждения, которые не испытывал ни один смертный. Однако Коллена было не так легко обмануть, поскольку он знал, что всякий, кто вкусит пищи фей, будет обречён на вечное служение этим созданиям.

Он вознёс к небесам молитву о защите и окропил зал святой водой, после чего стена иллюзии обрушилась, обнажив пустой зал и одинокого короля, сидящего на своём деревянном троне.

Обратите внимание, что в День святого Коллена, 21 мая, любые успехи при проведении этого ритуала рассматриваются как *исключительные* успехи.

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Охотнику не только не удаётся пробиться за иллюзию фей, но и становится труднее замечать любые формы обмана. До окончания сцены любые действия или броски, направленные на распознавание лжи, получают штраф -2.

Провал: Какие-либо эффекты отсутствуют.

Успех: До окончания сцены охотник получает иммунитет к любым силам, влияющим на его восприятие. Он видит даже незримых существ, обличья фей и любые другие объекты, скрытые магией, даже если эффект полагается не на искажение зрительного восприятия, а на изменения запаха, звука или поведения. Иллюзия не спадает сама по себе: просто охотник способен отличать истину ото лжи безо всяких трудностей.

Исключительный успех: Эффект молитвы сохраняется в течение целого дня.

Опергруппа: Валькирия

Все три оперативных отдела “Валькирии” в той или иной степени сталкивались с подменами или другими волшебными существами. По большей части, этот контакт носил положительный характер. Задача структуры всегда заключалась в защите человечества от аномальных существ (АС), и на данный момент руководство

организации не видит причин считать Потерянных явной угрозой для человечества – во всяком случае, до тех пор, пока речь идёт о всей расе подменышей в целом.

Оперативники **Проекта СУМРАК** поддерживают постоянный контакт с фригольдами по всему миру. Хотя агенты структуры и не способны сами притворяться подменными, они заключают с ними различные сделки, позволяющие обзавестись информаторами из числа самих Потерянных. Обмениваясь с ними услугами, такими как ложные паспорта, рабочие места и ресурсы, оперативники быстро обзавелись ушами и глазами во множестве разных фригольдов. На данный момент члены этих волшебных сообществ информируют Опергруппу в достаточной степени, чтобы они могли своевременно оценивать уровень угрозы для человечества, исходящей от подменышей.

Агенты **Проекта ФОРТ** больше занимаются проблемами функционирования магии, чем самими подменными. Ходят слухи, что оперативники проводили расследования аде в самой Аркадии и Чаше, хотя официальных подтверждений этим слухам и перетолкам не существует. Равным образом, оперативники Проекта Форт специализируются на поимке существ из Чащи (не обладающим интеллектом), хотя захват монстров, способных по собственной воле открывать порталы в Чашу или земную реальность никогда не бывает простой задачей.

“Радио вольных фей” вполне охотно кооперирует с агентами из **Проекта АДАМСКИ**, хотя последние редко понимают, что связались с группой простых бунтарей и чудаков. Тем не менее, время от времени эта группа предоставляет оперативникам “доказательства” сверхъестественных явлений, которые проект АДАМСКИ затем рассылает в печатные или электронные источники для прикрытия ситуаций, свидетельствующих о реальной деятельности фей.

Из архивов:

Субъект: АС021-Ф (Перл Лоуренс)

Статус: Зелёный

Субъект проживает по тому же адресу, который был приведён и во всех предыдущих отчётах. Наблюдения в разные периоды последнего месяца не выявляют никаких существенных изменений в поведении, а также социальном/экономическом/политическом положении. Получена информация о том, что субъект вступил во взаимодействие с субъектом АС154-М 8/17/12 прибл. в 9:38 утра по месту нахождения ресторана, предположительно несвязанного с их деятельностью (адрес и схема здания прилагаются). Оба субъекта занимались переговорами длиной прибл. 18 минут.

Тема разговора (подслушанная посредством устройства, установленного в ресторане на легальных основаниях) касалась участия в предстоящем торжестве, приуроченном к предполагаемому изменению в иерархии фригольда (прогноз изменений можно найти в докладе ПТ32834 по теме циклические сдвиги в лидерстве АС), а также прибытия новых АС.

Действия: Изучение нового АС. Рекомендуется сохранение зелёного статуса субъекта АС021-Ф.

Из оперативных отчётов 8/23/12.

Новый образец Передового вооружения:

Составные заряды (от • до •••••; возобновляемые)

Учитывая, что большинство монстров отличаются физической уязвимостью только к определённым видам веществ, охотнику может быть трудно определить, какие патроны ему следует использовать при столкновении с тем или иным противником. Когда что-то огромное, тёмное и мохнатое движется в тених, у оперативника может оставаться лишь несколько секунд на то, чтобы определить, имеет ли он дело с подменным в вольем обличье, оборотнем, колдуном или вампиром, принявшим звериную форму – и зарядить в обойму нужный патрон.

Составные заряды способны спасти оперативнику жизнь, поскольку они состоят из целого микса элементов, считающихся смертельно опасными для большинства сверхъестественных созданий. Это не только экономит охотникам время, но и придаёт немалую уверенность в своей способности быстро нейтрализовать цель – вне зависимости от её вида – наиболее эффективным способом.

Функция: Составные заряды содержат небольшое количество самых разнообразных веществ, предположительно способных нанести колоссальный вред различным созданиям Мира Тьмы. В одной пуле сочетаются и холодное железо, и золото, и серебро, и соль, и различные виды дерева, и серебро, и святая вода (в капсулах, разрывающихся при давлении), и хлебная крошка, и горчичное семя, и сушёные семена различных растений, таких как аконит, роза, клевер и зверобой.

Подобная комбинация наделяет любые атаки, проведённые с помощью составных зарядов, преимуществом снова-девятое, а также позволяет наносить летальные повреждения даже тем существам, которые обычно получают от пуль только тупой урон.

Особенности: Составные заряды отличаются возобновляемым характером и используют те же правила по заказу дополнительных обойм, что и Эфирные заряды (описанные на стр. 151 книги **Hunter: the Vigil Rulebook**). Как и последние, Составные заряды легко могут использоваться даже теми, у кого нет специального чипа “Валькирии”.

Странствующие монстры

Трое подменышей, описанных в этом разделе, могут оказаться как союзниками охотников, так и антагонистами или даже переменчивыми обитателями города, выбирающими свою позицию по отношению к персонажам в зависимости от мотивов конкретной ячейки и их конфликтов с другими феями. Каждый предоставляет множество самых разнообразных возможностей для их использования в истории, и хотя вы можете ввести их в игру только в качестве второстепенных персонажей для случайных встреч, ничто не мешает им появиться и в виде сквозных героев в более длительной хронике.

Тенсар Кустос, Трескучий мороз

Реплика: *Дело сделано. Цена должна быть оплачена. Тенсар Кустос прибыл.*

Биография: Те, кто знает о нём достаточно много, произносят имя Тенсара Кустоса исключительно шёпотом и никогда – в слух. Это создание тесно связано с многочисленными историями о чудовище, преследующем женоненавистников из-за какого-то сверхъестественного чувства долга. Никто, включая самого Кустоса, уже не помнит, как или почему это началось. Тем не менее, никому из тех, кто увидел его – будучи жертвой самого монстра или женоненавистника, за которым он явился, – никогда не получится забыть об этой встрече.

Тенсар – чрезвычайно старый подменыш; вполне вероятно, один из старейших из ныне живущих. К сожалению для него, могущество и долголетие требует своей платы. Будучи Элементалем, Кустос утратил большую часть своей человечности в период Заточения и отныне думает о себе как об абстрактной силе наподобие гравитации. Если вы бросаете предмет в воздух, гравитация притягивает его вниз. Если вы причиняете боль женщине, Тансар Кустос наносит вам визит.

Каким-то мистическим образом Тенсар знает, где подвергаются насилию женщины – и что-то притягивает его к этим местам. Он появляется в таких городах лишь на то время, которое необходимо ему, чтобы убедиться в необходимости своих действий и наказать преступника. После этого он отправляется в следующее место.

Тенсар не задаётся вопросами, почему иногда ему приходится действовать по несколько раз в одном городе, а затем отправляться за тысячу километров на спасение другой жертвы... он ни о чём не думает. Ему достаточно просто действовать.

Возмездие в лице Тенсара всегда принимает форму ужасающего мороза, который понижает внутреннюю температуру тела жертвы до гипотермического состояния, в котором она теряет сознание, а затем умирает.

Внешность: В своём человеческом обличье Тенсар кажется неприметным пожилым человеком с белыми волосами, резкими чертами лицами и бледными цветом кожи. Его движения кажутся медленными и отрывистыми, как если бы он страдал артритом. Тем не менее, тем, кто способен увидеть его подлинный облик, открывает нечто совсем иное. Тело этого Элементалья состоит из осколков льда, собранных вместе, как если бы они улеглись после лавины. В нём лишь едва угадывается гуманоидная форма с двумя руками, двумя ногами и головой без каких-либо черт лица. Поскольку у него нет рта, “голос” подменяется формируется за счёт трения и потрескивания мелких осколков льда. Из центра его грудной клетки исходит мерцающее голубое сияние: оно светится сквозь различные слои его тела, прозрачные или нет, как если бы где-то в глубине его тела скрывался какой-то мощный источник.

Когда Тенсар Кустос охотится, этот блеск становится всё ярче по мере приближения к жертве. Как только ему удаётся свершить свою месть, сияние практически исчезает.

Использование в истории: Тенсар Кустос оставил позади даже последние остатки своей человечности. Он убивает не потому, что ему это кажется правильным или приятным, а потому, что это – его призвание, и он вынужден отвечать на этот зов всякий раз, когда где-то страдает женщина. Для Тенсара не имеет значения, кто становится его добычей. Тенсар просто отвечает на зов: а потому охотники могут выйти на его след самыми разными методами. Возможно, охотники даже будут расследовать деятельность вампира, питающегося исключительно кровью женщин, духа, вселившегося в тело женщины, ведьмы, собирающей части женских тел, или сверхъестественного насильника. Равным образом, они могут выйти на Тенсара напрямую, задавшись целью обнаружить связь между чередой странных смертей.

Рассказчик может менять характер жертв Тенсара для лучшего соответствия истории. Так, он может мстить тем, кто обижает детей или животных, а может преследовать всякого, кто совершает преступление на почве ненависти к представителям определённой религии, расы и так далее.

Тенсар страдает от постоянных Состояний *Амнезия* и *Одержимость мстью*.

Тенсар Кустос

Добродетель: Справедливость

Порок: Бесчеловечность

Обличье: Элементаль

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Расследование 5, Медицина 2, Оккультизм 3

Физические Навыки: Атлетика 5, Рукопашный бой (боль) 5, Скрытность 5, Выживание (чтение следов) 4, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Запугивание (ужас) 5, Обман 3

Преимущества: Удушающий холод, Стремительные рефлексy 3, Крепкое телосложение 3, Неутомимость 3, Рассудок безумца, Биологическая сопротивляемость.

Здоровье: 9

Жуткие силы: Затмение 3, Осушение 4 (проявляется в форме охлаждения тела жертв (и вытягивания их здоровья) во время захвата), Око страсти 4, Великое суждение 5, Кошмар 2

Могущество: 5

Устремления: Отомстить за причинение вреда женщине, Найти новую жертву, Найти безопасное место, чтобы отдохнуть.

Воля: 9
Размер: 5
Скорость: 13
Защита: 4
Инициатива: 11
Броня: отсутствует

Перл Лоуренс

Реплика: Тсссс...

Биография: Будучи болезненно застенчивым ребёнком, Перл Лоуренс нашла убежище в библиотеке, где её в равной степени увлекали научные исторические тексты и фольклорные предания и поверья. Она всегда проводила дома больше времени, чем с людьми, и эта черта не исчезла у неё и в дальнейшем. Она знала, что хочет стать библиотекарем, ещё прежде чем узнала это слово, и это желание также никогда не угасало. Единственными реальными изменениями в её жизни – как юношеской, так и взрослой – была смена библиотеки, которую она называла домом в тот или иной период времени. Она вышла замуж за вполне достойного человека, и у неё появились двое совершенно нормальных детей, однако она по-прежнему чувствовала себя дома лишь среди книг.

До Заточения самой большой проблемой для Перл был вопрос, действительно ли десятичная система Дьюи лучше Сортировочной системы конгресса. Тем не менее, хотя как библиотекарь она регулярно занималась исследованием книг по самым загадочным темам, до встречи с человеком, который позже стал её похитителем, она даже не понимала, какие тайны ожидают её впереди. Когда этот человек закал у неё исследование очередной темы и Перл исчерпала все ресурсы, доступные ей по официальным каналам, у неё были все основания заявить ему, что она сделала всё, что могла, даже если это не принесло результатов.

Тем не менее, это исследование заинтриговало её в достаточной степени, чтобы Перл начала уходить с работы пораньше, задерживаться в обеденный перерыв или сказываться больной, только чтобы заняться поисками в очередном историко-литературном архиве, или магазине, или частной коллекции в поисках ответа.

В конце концов Перл потеряла не только работу. Но и мужа, который пришёл к заключению, что её новая одержимость в действительности вызвана любовником, наркотиками или сочетанием того и другого. Перл стала ночевать в собственной машине с пустым бензобаком – и хотя её навещали мысли о самоубийстве, они были вызваны куда больше разочарованием из-за невозможности продолжать исследования, чем потерей прежней жизни.

Затем, в один прекрасный день, к ней в окно постучал человек, который и заказал у неё это исследование несколько месяцев назад. Он забрал Перл из автомобиля, мира и жизни, чтобы поместить в своё тайное убежище, в котором содержалось всё, о чём только могло мечтать человеческое сердце. На следующее утро после бесконечного дня исследований он встала только затем, чтобы вновь продолжить искать ответ на первоначальный вопрос. И хотя её лодыжки были связаны тонкими бумажными цепями, не эти магические обереги удерживали Перл от побега, а неутолимое желание найти ответ.

И лишь когда Перл обнаружила стопку газет в одном из углов этой колоссальной библиотеки, воспоминания о прежней жизни начали вновь проникать в её мысли. Одна из газет содержала объявление о ребёнке, которого она оставила земному миру и который недавно взял себе жену. Когда Перл прочитала об этом, одна из трёх бумажных цепей на её ногах лопнула. В другой содержалось объявление о рождении нового ребёнка, который приходился ей внуком, и это разорвало вторую цепь. Однако когда Перл прочитала мемориальную запись о своём усопшем муже, слёзы растопили последнюю из её цепей, и

она бросилась прочь между шкафами волшебных книг и бежала до тех пор, пока не оказался в задней комнате библиотеки, в которой она работала столько лет назад.

Пока Перл работала на своего хозяина, в земном мире прошло сорок лет. Сейчас она выглядит намного моложе собственных детей. Перл переехала в другой город, открыла небольшую книжную лавку и продолжила исследования по теме, которую она изучала все эти годы, в надежд, что ей наконец удастся найти ответ, ускользавший от неё так долго.

Внешность: В своём человеческом облике Перл выглядит как молодая афроамериканка в очках с тёмными волосами, собранными сзади в тяжёлый пучок. Она привлекательна, хотя внешность и выдаёт в ней библиотекаря, а платье не отличается особым изяществом. Кардиганы и скромная одежда Перл больше бы подошли женщинам, родившимся несколько поколений назад. На глаз ей можно дать около тридцати пяти, хотя она прожила уже почти восемьдесят.

Под маской человеческого обличья Перл несёт на себе тяжесть прожитых лет. Она обладает тонкой, почти пергаментной кожей, а черты лица кажутся будто бы нарисованными на её теле. Странная иллюзия заставляет её казаться двумерной, вне зависимости от того, с какого угла на неё смотрят окружающие. Она кажется старинной передвижной иллюстрацией.

Использование в истории: Перл верит в важность истинности всего сущего, а потому, когда перед ней возникает загадка или необычный вопрос, он стремится найти на него ответ. В сущности, она даже не тяготилась своим Заточением, поскольку таинственный похититель просто позволил ей заняться тем, над чем она не могла бы работать, если бы оставалась женой и матерью. Это был единственный путь к обретению её мечты.

Охотники могут выяснить, что исследовательские способности Перл делают её превосходным союзником, а её широта знаний поистине безгранична. Однако любопытство может привести Перл к областям, в которых она сама может оказаться в опасности, а потому охотникам может понадобиться спасти её из загадочных мест, в которые она отправилась по собственной воле. Третий вариант взаимодействия Перл с охотниками заключается в желании Перл узнать больше о самих последователях Бдения, вне зависимости от того, будет ли она действовать тайно или в открытую. Перл ничего не стоит преступить человеческие законы или моральные принципы, если это позволит ей добраться до истины.

Перл Лоуренс

Добродетель: Доброжелательность

Порок: Любопытство

Обличье: Дарклинг

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (литература) 4, Компьютер (исследования) 3, Расследование (научная сфера) 5, Оккультизм 5

Физические Навыки: Атлетика 1, Вождение 1, Кража (товары в магазинах) 3, Скрытность 3

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание (строгий тон) 3, Убеждение 4, Обман (притворная невинность) 3

Преимущества: Область знаний (исследования), Контакты 3 (библиотекари, владельцы книжных магазинов, коллекционеры книг), Эйдетическая память, Энциклопедические знания, Бдительность, Грамотное распределение времени, Междисциплинарная специализация (исследования), Библиотека 3 (оккультизм), Профессиональная подготовка: библиотекарь 5 (Профессиональные Навыки: Образование, Расследование, Оккультизм).

Здоровье: 6

Жуткие силы: Козёл отпущения 3, Охотник во тьме 3, Усыпление 1, Кошмар 2

Мощь: 2

Устремления: Ответить на важный вопрос, Получить новые сведения, Найти величайшую загадку.

Воля: 7

Размер: 5

Скорость: 9

Защита: 3

Инициатива: 7

Броня: отсутствует

Джексон “Босс” Бэрроу

Реплика: *Лучше уж ты, чем я. Это всё, что я могу сказать. Когда происходит что-то плохое – а в мире всё время происходит что-то плохо, – лучше уж это будет с тобой, чем со мной.*

Биография: Люди живут лишь раз – во всяком случае, в “реальном” мире. В Аркадии подменыш может умирать и воскресать столько, сколько захочет или потребует его похититель. С Боссом Бэрроу это происходило каждый день на протяжении невыносимо долгого срока, который казался вечностью.

До своего Заточения Бэрроу был тучным человеком, известным в нелегальных барах 1920-х годов своим ненасытным аппетитом и грубыми манерами. Именно эти пороки заставили его перешагнуть через порог, разделяющий этот мир и Чашу, где он хотел вкусить запретных плодов и насытить свои эпикурейские аппетиты. О Чаше он подслушал в задней комнате одного заведения. Попад в этот незнакомый мир, он снова отправился на поиски тёмных местечек, в которых продавали и покупали все виды запретных товаров. Когда судьба привела его на один странный рынок, Бэрроу сделал не слишком обдуманную покупку, которая закончилась долгими годами кабалы взамен за вкус блюда, которого не вкушал ещё ни один смертный. Когда драгоценная трапеза была окончена, Босс облизнулся – и почувствовал, что превращается в массивного кабана.

Гастроном оказался Истинной феей, которая забрала его в собственные владения. Каждый день после этого – на протяжении многих лет, если он правильно понимал местные законы времени, — его откармливали помоями и отбросами, от поедания которых он просто не в силах был удержаться. Каждый вечер, когда заходило солнце, Бэрроу подвешивали за задние лапы, после чего ему перерезали горло. Даже когда его уносили на кухню, он ещё оставался в сознании. Каждое утро он просыпался вновь в форме борова, и этот процесс повторялся до бесконечности – пока не наступил один вечер, когда никто не пришёл его зарезать.

Возможно, вкусы хозяина изменились. Возможно, окончился срок службы самого Бэрроу. Он знает лишь то, что его перестали закалывать, и в конце концов он нашёл выход из своего злополучного хлева. Он бросился в лес и не останавливался до тех пор, пока не понял, что стоит на давно забытых человеческих руках и ногах, тяжело дыша и потя, в том самом парке, в котором он некогда вкусил запретного блюда. За время его отсутствия на Земле минуло почти пятьдесят лет. Его друзья и родственники либо умерли, либо просто забыли о человеке, которого звали Джексон “Босс” Бэрроу. Он не мог вернуться к прежней жизни, потому что ничего не оставил после себя, а потому он создал для себя новую. Теперь Бэрроу стал одним из тех ребят, к которым обращается всякий, кому нужно что-то особое. Если у покупателя достаточно средств, Босс способен достать для него практически всё: наркотики, оружие, украденные произведения искусства, магические предметы или рабов. Назовите товар, согласитесь на цену Босса, и он ваш.

Несколько месяцев назад Босса начали посещать кошмары. Смутная пелена, защищавшая его от воспоминаний о своём Заточении, спала, и ему снова открылись мучительные подробности и даже ощущения ежедневной смерти от ножа мясника. Голос

его похитителя шепчет, что близится время ужина, но обещает, что он не станет возвращать Бэрроу в хлев, если он обеспечит его достойной заменой до следующего полнолуния. Каждую ночь этот шёпот становится громче... а ощущения становятся всё сильнее.

Внешность: Описать иллюзорное тело Босса как тучного человека было бы непростительным преуменьшением. Это настоящая гора, сделанная из сала, щетины и пота, возвышающаяся на пару голов надо всеми окружающими. Вместе с тем, Босс почти столь же широк, сколь и высок. У него румяная кожа, мясистые черты лица; глаза кажутся крошечными и тёмными в окружении отвисающих щёк и массивного лба. Гардероб Босса почти всегда набит свободной одеждой, позволяющей вместить такое грузное тело.

Только в своём настоящем обличье Босс принимает форму огромного кабана – возможно, с некоторыми человеческими чертами. На плоском рыле у него выступает шаровидный нос, украшенный крепких золотым кольцом, продетым через ноздри. Из нижней челюсти торчат бивни, перекрывающие часть лица с обеих сторон. Если описать его облик двумя словами, то Босс столь даже более омерзителен и массивен, чем в своём человеческом теле. Даже конечности ему заменяют толстые свиные ножки, а на лысой, жирной поверхности головы можно заметить широкие уши.

Использование в истории: Страсть Босса к обильной еде нередко приводит к проблемам с их финансированием или даже законным обоснованием. Первоначально охотники могут столкнуться с ним просто как с уличным информатором, дилером, жуликом, букмекером или видным представителем криминального мира. Они могут знать его как человека, который готов предоставить любые товары и сведения взамен на хорошую прибыль. Тем не менее, недавно Босс начал превращаться в отчаянного труса, который только усугубляет своё положение, пытаясь произвести на окружающих противоположное впечатление. Он делает всё возможное, чтобы избежать возвращения в царство фей, даже если это означает, что он должен отдать своему похитителю своих прежних союзников, поставщиков или даже тех, кого в других обстоятельствах он назвал бы друзьями.

Джексон “Босс” Бэрроу

Добродетель: Амбициозность

Порок: Жадность

Обличье: Зверь

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Расследование 2, Медицина (уязвимые точки) 3, Оккультизм 2

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Вождение 2, Кража 4, Выживание 2, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Знание животных (сельскохозяйственные породы) 3, Эмпатия (устрашение) 3, Запугивание 5, Убеждение (взяточничество) 3, Коммуникабельность 2, Знание улиц 5, Обман 4

Преимущества: Гигант, Торговец, Биологическая сопротивляемость.

Здоровье: 10

Жуткие силы: Сокрушительный удар, Видение страстей 2, Огромный размер, Странная форма (гигантский кабан), Кошмар 3, Титаническая сила 2

Мощь: 3

Устремления: Спастись от похитителя, Съесть что-нибудь необычное, Найти новое яство.

Воля: 6

Размер: 6

Скорость: 12

Защита: 4

Инициатива: 5

Броня: отсутствует

Сюжетные зарисовки

Сюжеты, посвящённые столкновениям с подменными, почти столь же разнообразны по атмосфере, стилю и содержанию, что и сами феи. Хотя некоторые сюжетные зарисовки уже были приведены в отдельных фрагментах этой главы, ниже представлены четыре полноценных примера сюжетных линий, которые вполне можно развить в игровые истории. Каждая зарисовка сопровождается предложениями по адаптации конкретной истории к различным ярусам охотничьих организаций.

Почём свобода?

Синопсис: Ячейка охотников преследует подменного и проходит за ним сквозь Тёмные врата, ведущие в Чашу. В конце концов они находят Гоблинский рынок, на котором можно приобрести что угодно – включая дорогу домой. Однако смогу ли они заплатить запрашиваемую цену?

Завязка: Эта история может служить побочным сюжетом, который Рассказчик будет использовать только тогда, когда ячейка решит сойти с “безопасной” дороги. Кроме того, её можно использовать и в качестве основной линии, позволяющей показать охотникам, насколько опасен мир фей, даже если они ведут переговоры с самыми с доброжелательными подменными. Для повышения динамики Гоблинский рынок следует наполнить и другими предложениями, которые могут заинтересовать охотников. Подчёркивайте при его описании чувство опасности, стараясь заставить игроков заподозрить, что всё здесь не то, чем кажется. Подобно современному казино, заведение всегда выигрывает у посетителя.

Первый ярус: Найти рынок оказывается до смешного просто, да и цена за карту, позволяющую вернуться “домой”, весьма незначительна: гоблины просят прядь волос, слезу или историю первой любви. Более того, охотники могут получить и другие сведения или артефакты, способные немало помочь им в текущем расследовании, и персонал рынка на удивление дружелюбно помогает им найти ворота, ведущие в мир людей. Ячейка может даже прийти к заключению, что рынок стоит тех опасностей, которые приходится преодолеть на пути к нему. Однако затем он них начинают требовать всё больше: заманив новых клиентов, торговцы начинают всё серьёзнее относиться к разговорам о плате или компенсации. В конце концов, первая проба всегда бесплатна.

Второй ярус: Члены содружеств могут найти на Гоблинском рынке больше, чем ожидали. В дополнение к карте, указывающей дорогу домой, они могут обнаружить даже единомышленников среди покупателей и владельцев здешних лавок. Если их идеология и характеры отдельных охотников позволяют заключить с местными жителями хоть сколько-нибудь долгосрочный союз, они действительно смогут найти здесь друзей. Например, Эшвудское аббатство увидит ценных партнёров в представителях Весеннего двора, а Лоялисты Туле – в членах Осеннего. Всё это может затянуть охотников в политическую борьбу подменных, привести к опасным приключениям или спровоцировать жёсткие философские диспуты – по мере того как новые союзники начнут проявлять свою нечеловеческую природу.

Третий ярус: Охотникам не понадобится много времени, чтобы понять: Гоблинский рынок может стать их крупнейшим источником ресурсов, равного которому они ещё не видели. Вопрос заключается в том, решил ли ячейка сохранить это преимущество для себя или найдёт в своих сердцах достаточно преданности, чтобы поделиться информацией о местонахождении рынка с начальством? Как далеко они пойдут в заключении договоров с феями и насколько обяжут себя местным торговцам в попытке получить самые ценные товары?

Потерянное доверие

Синopsis: Пропадает один из союзников персонажей: группа работорговцев похитила жертву и теперь планирует передать её в руки Истинных фей. Тем не менее, в ходе работ охотники обнаруживают, что их союзник вовсе не был простым человеком. Захотят ли охотники спасти подменыша?

Завязка: Жертва, которая позже окажется подменным, обязательно должна представлять собой ценного союзника или информатора протагонистов. Возможно, речь идёт о Перл Лоуренс или другом Потерянном, обладающем должным талантом, знаниями или мотивами для того, чтобы охотники были заинтересованы в его спасении. Чем более человечным будет казаться подменным, тем неожиданное будет для персонажей новость о его истинной природе и тем сложнее будет охотникам решить его судьбу. В конце концов, для спасения “монстра” им придётся рискнуть собой.

Первый ярус: На первом ярусе персонажи лично связаны с похищенной жертвой. Она может служить источником оккультных сведений, в которых так нуждаются персонажи, оружия для проведения операций или медицинских услуг, требующихся уже после боя. Независимо от конкретной роли, подменным безупречно выполнял свою работу, хотя и скрывая при этом свою настоящую личность (а также избегая проявления сил, которые могли бы отпугнуть охотников). Для достижения максимального эффекта вы можете решить, что жертва будет вести себя с предельной доброжелательностью и передавать им самые ценные ресурсы вплоть до исчезновения, и её тайна выплывет только после того, как протагонисты начнут расследование.

Второй ярус: Содружество может попасть в затруднительное положение из-за необходимости выбирать между философией, требующей отказаться от спасения монстра, и собственными представлениями о человеческом поведении. Эта история предполагает более плотный контакт с похитителями. Охотники могут обнаружить, что побуждения работорговцев (финансовые или нет), такие как месть или поиск свободы, полностью соответствуют мотивации их собственного содружества. Согласятся ли они помогать работорговцам или выберут другой путь?

Третий ярус: На этом ярусе охотники не только оказываются перед выбором между риском ради спасения подменного и моральными последствиями отказа от спасения подменного, но и привлекают внимание покупателей (или покупателя), заказавших подменного. Работорговцы могли похитить жертву для передачи в руки Истинных фей или даже других охотников, принадлежащих к конкурирующей структуре или содружеству, заинтересованному в использовании сверхъестественных компонентов подменного для изготовления новых ресурсов. Решатся ли персонажи выступить против могущественного антагониста – возможно, даже собственного начальства – ради спасения своего необычного союзника?

Кто в доме хозяин?

Синopsis: Охотникам приказывают обеспечить “поставку” подменного в лоно родной организации. Когда становится очевидно, что этот заказ был сделан другой феей, охотникам приходится принять непростое решение в ситуации, в которой нет ни чёрного, ни белого.

Завязка: Охотники получают координаты новых жертв и отлавливают их для своего начальства. С течением времени они получают всё больше сведений, подсказывающих, что их клиент может быть даже менее человечен, чем заказанные им жертвы. Согласятся ли персонажи и дальше продолжать выполнять свои обязанности или решат пойти более трудным путём, чтобы возместить причинённый окружающим вред?

Первый ярус: Хотя представителям отдельных ячеек никто не может приказывать выполнять это поручение, на них может выйти любой персонаж, способный предоставить ценные сведения, ресурсы или услуги, в которых они так нуждаются. Когда “клиент” предлагает им захватить одно сверхъестественное создание живым в обмен на хорошую

плату, ячейка может решить, что это вполне неплохая возможность поддержать деловые отношения со своим союзником. Однако когда один запрос сменяется вторым, а затем превращается в целую череду однотипных предложений, ячейка практически неизбежно задастся вопросом, зачем их клиенту такое количество живых монстров. Когда они обнаружат, что всё это время работали на Истинных фей, перед ними встанет вопрос: продолжить ли выполнение этих бесчеловечных приказов или попытаться спасти тех, кого они отправили в рабство?

Второй ярус: Большинство содружеств обладают достаточно слабым организационным центром и иерархией. Учитывая богатый опыт Истинных фей в использовании смертных в качестве своих инструментов, они без труда могут получить контроль над деятельностью местного филиала того или иного содружества. После этого все охотники, принадлежащие в соответствующим организациям, начинают концентрировать свои усилия на поимке подменышей – что быстро притягивает внимание ячейки протагонистов к Истинной фее (или даже целой группе этих созданий). Когда охотники поймут, что работают на чудовищ, перед ними встанет немало трудных вопросов, подстёгиваемый всё более отчётливым пониманием того факта, что их босс даже менее человечен, чем заказанные им жертвы.

Третий ярус: В случае с организациями третьего яруса персонажи начинают получать прямые приказы. Между охотниками и их руководством пролегал огромное количество административных слоёв, на любом из которых может действовать Истинная фея, пытающаяся играть на деятельности структуры. Тем не менее, это означает, что как только охотники поймут, с кем имеют дело, они могут попытаться использовать потенциальных союзников, стоящих как ниже, так и выше по социальной лестнице, чем сама фея. К сожалению, это также означает, что некоторые из администраторов могут оказаться лояльны чудовищу, знают они о его истинном происхождении или нет.

Проклятая юность

Синопсис: Что-то странное творится в округе. Местная детвора ведёт себя чрезвычайно странно, а в некоторых случаях – просто опасно. Охотники начинают расследование и отныне должны решить, как им следует вести себя с напуганными родителями, растерянными полицейскими – и феями.

Завязка: Кто-то или что-то сознательно влияет на поведение детей. Возможно, дети попали под какое-то проклятие, а возможно – они никогда и не были детьми. Если их место заняли двойники, то охотникам необходимо придумать, как убедить родителей в том, что их детей следует “проверить” на человечность? Также Рассказчику следует задуматься, затронул ли этот эффект всех местных детей или только определённую часть? Кроме того, что известно взрослым? Возможно, они и сами были прокляты в детстве, и теперь это тёмное наследие перешло их потомкам? Если же “настоящие” дети живы, найдут ли охотники в себе достаточно смелости, чтобы найти ключи от Чащи или Аркадии и самостоятельно войти в эти жуткие царства?

Первый ярус: В хронике, посвящённой независимой ячейке охотников, к персонажам может обратиться подруга одного из героев, встревоженная поведением своего ребёнка. Такой ребёнок может быть сыном или дочерью соратника протагонистов или даже одного из самих охотников. Вскоре после начала расследования охотники обнаруживают, что странное поведение ребёнка – далеко не единственный фактор, заставляющий беспокоиться за него. Используя любые известные им методы исследования, персонажи должны понять, что это создание служит всего лишь искусственным двойником, заменившим подлинного ребёнка. Если они продолжают заниматься этим делом, на их глазах один из представителей мира фей – например, работороговец – похищает ещё одного ребёнка. Решатся ли охотники преследовать похитителя, даже если это означает путешествие через Чащу и проникновение на Гоблинский рынок?

Второй ярус: Охотников второго яруса в город приводят слухи. Рассказывают, будто какие-то ночные чудовища проводят мрачные ритуалы с детьми, выводя их под свет полной луны. Те, кто не хочет идти добровольно, пропадают бесследно и заменяются рукотворными двойниками. Что предпримут охотники, когда они выяснят, что таинственная фея заключает с восьмилетними детьми непостижимые сделки? И что эта фея хочет взамен от такого числа детей? Наконец, почему фея предпочитает, чтобы дети шли с ней по доброй воле? Что бы ни решили делать охотники, одно остаётся ясным: для победы над феей им понадобятся ресурсы своих содружеств.

Третий ярус: Охотники третьего яруса узнают о феях от своего руководства. Истинные феи пытаются возвести собственный город по эту сторону Чащи – и их умысел едва ли можно назвать добрым. Более того, они порабощают смертных детей только для того, чтобы использовать их в качестве заложников, заставляя несчастных родителей помогать им в возведении этого тайного города. Когда охотники наконец понимают, что происходит, им становится известно о десятках аналогичных городов, строящихся по всему миру. Объединят ли они свои силы с другими ячейками и организациями в попытке использовать все доступные человечеству знания для противостояния этой глобальной угрозе? Или они обнаружат, что после уничтожения тайного города у них появляется возможность проследить за Истинными феями до их тёмных владений?

Источники вдохновения

Хотя в основу **Changeling: the Lost** положены традиционные сказки, мифы, предания и легенды, они составляют лишь малую часть тех произведений, которые можно использовать для создания новых, многообещающих историй о противостоянии охотников и подменышей, даже если эти произведения и не посвящены непосредственно феям и другим волшебным созданиям.

Так, пёс *Куджо* из одноимённого рассказа Стивена Кинга стал чудовищем не по собственной воле. Этот домашний любимец превратился в кровожадного зверя в результате событий, удивительно напоминающих истории подменышей. В определённом смысле, он впал в безумие после своеобразного Заточения. Отдельные части произведения, описывающие происходящее с точки зрения самой собаки, страдающей от ужасающего недуга, добавляют такому сравнению остроты и оправдывают проведение озвученной аналогии.

Научно-фантастический пример “дремлющего агента”, не осознающего, что он работает на какую-то могущественную силу, можно найти в сюжетной линии о Сайлонах из обновлённой версии сериала *Звёздный крейсер “Галактика”* образца 2004-2009 гг. Во многих случаях в этом сериале и произведениях, связанных с франшизой, Сайлоны считали себя людьми даже после того, как их нечеловеческая природа была доказана. Это позволяет провести прямую аналогию с двойниками из сеттинга **Changeling: the Lost**.

Существует, разумеется, и значительное число тёмных переосмыслений сказок, в которых вы можете черпать. Так, в *Лабиринте фавна* Гильермо дель Торо реальность и сказка объединяются в историю о маленькой девочке, живущей в фашистской Испании. Мир фей, который она создаёт в своём разуме, помогает ей справиться с ужасами повседневной жизни, что позволяет ей достичь своей цели в душераздирающем финале картины. *Город потерянных детей* может служить ещё одним хорошим примером традиционной истории о подменышах. Жан-Пьер Жёне рассказывает зловещую историю Кранка, жестокого изобретателя, не способного видеть сны. Смертельно усталый от своего недуга, он начинает похищать городских детей в попытке присвоить их грёзы. Атмосфера картины *Эдвард руки-ножницы* Тима Бёртона подчёркивает трагедию мягкого, человеколюбивого существа с ножницами вместо рук, который был создан добрым изобретателем. К несчастью, создатель умер прежде, чем дал ему настоящие руки. Будучи совершенно одинок в этом мире, он налаживает тесную связь с юной девушкой – связь, которую многие из Потерянных сочли бы неопишимо ценной.

Что касается литературных произведений, то заметное место среди источников вдохновения может занять *Задверье* Нила Геймана, повествующее о доброжелательном парне Ричарде Мэйхью, жизнь которого резко меняется после встречи с подменным. Пройдя через загадочную Дверь, Мэйхью попадает в Под-Лондон – мир, существующий в глубинах подземки и канализации знаменитого города. Книга может предоставить немало идей для организации столкновений между охотниками и Потерянными, особенно если последние попытаются забрать его друзей в Чашу.

Одна из книг Джима Батчера, написанная в рамках *Досье Дрездена*, называется “Летний рыцарь”. Она посвящена деятельности наёмного мистика и частного детектива Гарри Дрездена в мире фей. В книге не только описываются запутанные расследования, связанные с феями, но события, влияющие на судьбу всего мира и душу самого Дрездена. Эта история идеально подходит в качестве источника вдохновения для игры по сеттингу **Hunter**, поскольку она со всей наглядностью демонстрирует опасность фей.

Наконец, последними по порядку, но не по значению, можно назвать две ролевые игры, изображающие схожие с этим сеттингом темы. Речь идёт в первую очередь о *Little Fears Nightmare Edition*. Это игра о настоящих чудовищах, охотящихся за детьми – и роль последних предназначается игрокам. *Little fears* может послужить идеальным источником вдохновения для историй о работягах и двойниках. Вторая игра, *Fae Noir*, повествует о джазовом веке в период после Первой мировой войны, в ревушие 20-е годы. По мере того как мир борется за возвращение к прежней цивилизации, феи, изгнанные в современный мир, пытаются найти в нём своё место. Хотя эта игра прекрасна и сама по себе, особую ценность в данном контексте она приобретает в качестве источника свежих идей для сценариев, повествующих об охотниках, пытающихся *понять* фей и то жуткое состояние, в котором оказались подменыши.

После визита в Центральный парк я купил газету и просмотрел страницу развлечений. Я никогда не слышал, чтобы в мире существовал целый музей, посвящённый оккультизму. А потому, если только страж круга не лгал, он имел в виду какую-то выставку, а не буквальный музей. Просмотрев колонку объявлений, я увидел сообщение о выставке Теософского общества. Я знал, что там демонстрируются редкие книги, плакаты и фотографии по соответствующей тематике. Я давно хотел туда заглянуть, но всё не находил времени.

Мэг я нашёл именно там, где и ожидал: среди пыльных фолиантов. Она разговаривала с каким-то подростком. Я сказал, что она должна была позвонить мне давным-давно или хотя бы оставить какую-то весточку. Мы обнялись. Мне показалось, что она думала, будто я злюсь на неё. Затем она познакомила меня с Беа.

Не знаю, как описать эту девчонку. Ей было лет шестнадцать, но на лице у неё читалось неизменное выражение “Я слишком много знаю”. Я попытался разрядить обстановку и спросил, не увидела ли она привидение. Но почему-то никто не улыбнулся.

Мэг отвела меня в сторону и сказала, что Беа – одна из скитальцев.

Неприятно это признавать, но в этот момент я почувствовал злость. Я прошёл через все круги ада, чтобы найти убийцу Джесса, в то время как Мэг ограничилась поиском медиума, который смог бы “пообщаться” с его душой. Я просто поверить не мог тому, что услышал.

В то же время я безумно хотел, чтобы Мэг перестала чувствовать себя виноватой в смерти Джесса. Конечно, они постоянно ссорились, но это можно сказать и про многие другие пары. А чувство вины – не то, что нам нужно, чтобы докопаться до правды. Особенно в рядах Лоялистов Туле.

Я вышел прогуляться с Беа, чтобы узнать о ней больше. Она оказалась довольно скрытным подростком. Я бы даже сказал, что она казалась напуганной, хотя мне сразу подумалось, что это не так. Когда я спросил об этом, она рассмеялась и заявила, что не хочет пугать меня.

Я сменил тему. Слишком уж много я видел в последние дни, чтобы заниматься дополнительными загадками, и подросток со вспотевшим лицом был не тем человеком, который мог бы помочь мне расслабиться.

А потому я просто спросил её о Джессе. Она сказала мне то же, что и страж круга. Что бы ни добралось до него, это создание было неопишимо древним.

– Обратите свой взор на Египет.

– Для этого есть причины?

– Я просто знаю.

Когда я вернулся в зал, Мэг уже вызвала такси. Она хотела, чтобы я отправился в музей вместе с ней, но я собирался положить конец своим поискам. От всех этих новостей у меня уже кружилась голова, но я понимал, что мне нужно проделать ещё больше работы, прежде чем я наконец выйду на след существа, которое было куда древнее, чем всё, с чем я сталкивался раньше.

Я буквально умолял Мэг пойти со мной, но она оказалась слишком уж своенравна. И всё-таки я убедил её послать весточку мне, или Алексу, или другому доверенному человеку, если она попадёт в неприятности.

Страж круга не думал, что я могу выиграть этот бой. Я тоже в этом сомневаюсь.

В сущности, иногда мне уже начинает казаться, что я теряю рассудок.

Призрачные скитальцы

*Да охраняют нас ангелы господни!
Блаженный ты или проклятый дух,
Овеян небом иль геенной дышишь,
Злых или добрых умыслов исполнен,
Твой образ так загадочен, что я
К тебе взываю!*

Уильям Шекспир, “Гамлет”, Акт I, Сцена IV.

Среди рассказов о сверхъестественном мире самыми старыми и знаменитыми считаются истории о привидениях. Будучи частью любой культуры, эти истории могли принимать различные формы, от леденящих душу страшилок до жутких рассказов, полных насилия. Тем не менее, их рассказывали во все времена, во всём мире.

Согласно этим историям, призраки обладают потребностями и желаниями, которые вполне знакомы каждому человеку. Призраков часто сравнивают с отголосками прежних личностей, тяготящимися своим пребыванием в загробном мире. Они не могут просто протянуть руку и ухватиться за то, что им нужно. Вместо этого они могут полагаться лишь на постороннюю помощь. Хотя они обладают пугающей силой, позволяющей им проникать в человеческий мир, эфемерность и зачастую даже невидимость призраков означает, что они не могут воздействовать на земной мир напрямую.

Многие люди (включая охотников) отказываются верить в призраков до тех пор, пока не встречаются с одним из них. Даже когда это происходит, встреча, как правило, ограничивается лишь совершенно определённым местом, в котором обитает сама Смерть.

И всё же, сколько бы в мире ни было скептиков, охотников или исследователей феномена призраков, проводящих целые жизни за разоблачением городских легенд или борьбой с полтергейстами, существуют люди, которые могут *жить* среди призраков. Эти редкие смертные не принадлежат к миру теней напрямую, однако они затронуты его влиянием. Их называют по-разному – одержимые, ревенанты или Служители мглы, – однако ни одно из подобных определений не может в точности описать, что они собой представляют. Существует только один общий термин, которым пользуется для обозначения таких людей большинство охотников: “призрачные скитальцы”.

Призрачные скитальцы способны переступать черту между жизнью и смертью, пересекать грань между мирами живых и мёртвых. Это посредники и психопомпы, медиумы и призраки во плоти. Для мёртвых призрачные скитальцы могут быть лучшими друзьями или злейшими врагами. Для охотников они могут стать ценными союзниками или кошмарами наяву.

Хотя охотники, увидевшие их способности в действии. Могут и усомниться в их принадлежности к роду людскому, призрачные скитальцы действительно остаются совершенно нормальными и живыми людьми – однако людьми, уже переступившими порог смерти. Эти призрачные мужчины и женщины бродят между обоими мирами, что значительно усложняет охотникам задачу по идентификации этих созданий. Мало того, что охотникам трудно даже понять, с кем их свела судьба – многие не представляют, что с ними делать. Везде, где ступают призрачные скитальцы, вскоре появляются орды призраков.

Служители мглы прекрасно подходят любым историям, связанными с привидениями. В случае с охотниками они могут стать как препятствием, так и ценным инструментом, позволяющим достичь своих целей. Как правило, призрачные скитальцы сталкиваются с охотниками в тех местах, в которых обитают призраки: а потому при посещении одинокого дома, известного своей связью с миром теней, охотников может ожидать сюрприз в виде других обитателей дома, которые вполне принадлежат к роду человеческому. Более того, охотники могут столкнуться сразу с двумя различными видами обитателей сверхъестественного мира. Даже самая тихая призрачная обитель

грозит превратиться в логово целой орды мертвецов, когда в ней появляется кто-либо из скитальцев. И при всей своей человечности многие из них обладают способностями, нарушающими законы природы, которые – в глазах охотников – должны оставаться неприкосновенными.

По этим и другим причинам призрачные скитальцы представляют для охотников настоящую нравственную дилемму. Некоторые охотники могут с отвращением относиться к союзам с призрачными скитальцами или даже пытаться убить их. И слово “*пытаться*” присутствует здесь неслучайно: граница между такими понятиями, как жизнь и смерть, начинают стираться всегда, когда в сценарии появляются призрачные скитальцы.

Призрачные скитальцы?

Книга **Geist: the Sin-Eaters Rulebook** описывает уникальную разновидность обитателей мира теней: эти призрачные скитальцы, или Пожиратели грехов, воскресают из мёртвых – и в то же время остаются совершенно нормальными, живыми людьми, которые вынуждены продолжать своё существование среди призраков. Эти люди не имеют ничего общего с зомби, вампирами или ревенантами, описанными в творчестве Джеймса О’Барра. Как следствие, в мире не существует общепринятого названия для подобных людей. Хотя близким значением обладает существительное “медиумы”, оно недостаточно глубоко описывает саму деятельность и характер этих созданий.

Игрокам, заинтересованным в сюжетах, посвящённых исследованию привидений или попыткам охотников помочь им найти покой – либо отомстить обидчикам – настоятельно рекомендуется ознакомление с сеттингом **Geist**. Другим ценным ресурсом может оказаться дополнение **Book of the Dead**. Некоторые игры по этому сеттингу могут даже напоминать истории, рассказанные в рамках **Hunter**, поскольку призрачные скитальцы идут по дороге собственного Бдения.

Как бы то ни было, в случае возникновения противоречий между информацией и материалами, приведёнными в этой книге и оригинальном сеттинге, опирайтесь на сведения, приведённые в этой главе.

Туманное прошлое

По сравнению с вампирами, оборотнями и другими знаменитыми монстрами, призрачные скитальцы не обладают общеизвестной историей. Ни одной из культур человечества не известны мифы о психопомпах, истекающих плазмой вместо крови – даже если некоторые охотники, знакомые с фактами о скитальцах, могут увидеть в определённых мифах намёки на существование этого коллектива существ. Так, египетской мифологии знаком Осирис, разорванный на куски и воскресший из мёртвых. В некоторых греческих мифах Дионис также правил царством теней. Обеим фигурам приписывались чудовищные способности, и они вполне могли быть могущественными – если даже не первыми – призрачными скитальцами этого мира. Другие фигуры, такие как Инанна, известны по легендам, в которых они умерли, отправились в мир теней, а затем вернулись в царство живых с новыми знаниями (даже если сама Инанна и не проявляла изменений в мировосприятии по возвращении домой). Тем не менее, учитывая стремление самих скитальцев к утаению любых фактов о своём существовании, вполне возможно, что они существовали с незапамятных времён и стояли за образами языческих богов, известных современному человечеству по древним мифам. И в определённом смысле составители этих мифов могли быть правы.

Если отступить от темы божественности и рассмотреть загробный аспект существования Служителей мглы, можно предположить, что легенды о людях, отправившихся в мир теней ещё до своей смерти, также могут повествовать об этих скитальцах. Так, Орфей и Геракл спускались в подземный мир и возвращались назад, а их сверхчеловеческие способности легко приписать врождённой устойчивости скитальцев.

Тем не менее, большинство героев, спускавшихся в царство мёртвых, и без того постоянно взаимодействовали с духами и привидениями. По этой причине охотники, относящиеся к исследованиям сверхъестественного мира с научных позиций, чаще всего вычёркивают такие истории из собственных работ.

Последнее означает, что охотники могут попробовать изучить историю Служителей мглы, даже не обращаясь к мифологии, хотя в этом случае они сами могут погрузиться в погоню за теньями. Хотя одарённые исследователи нашли достаточно доказательств существования призрачных скитальцев в последние два столетия, информация о предшествующих веках и тысячелетиях носит более хаотичный и маловероятный характер. Предположительно самые старые доказательства их деятельности относятся ко временам Древнего Египта: возможно, там этот неординарный коллектив смертных впервые начал взаимодействовать с миром призраков. Некоторые данные свидетельствуют о том, что они обладали достаточным статусом, чтобы развязать гражданскую войну и разделить Египет на северное и южное царства. Большинство охотников придерживаются теории, согласно которой эти создания действительно обладали большим влиянием в Древнем Египте. Хотя их реальный статус в обоих царствах служит предметом споров среди охотников, общее увлечение египтян темой загробной жизни наряду с историями о богах, ходящих среди людей, доказывает, что деятельность Служителей мглы просто должна была сопутствовать истории этой цивилизации.

Учитывая недостаток конкретных свидетельств и ссылок, охотники вынуждены только гадать о подлинном характере этих существ. Некоторые содружества и структуры – особенно Восходящие – придерживаются ещё более неординарных теорий. По слухам, в момент пересечения границы между мирами живых и мёртвых призрачные скитальцы заключили вовсе не с призраками, а с душами призрачных скитальцев Древнего Египта, которые убедили своих современных наследников продолжить работу, которую они выполняли на протяжении долгих столетий. Согласно другим теориям, египетские божества присматривают за скитальцами и даже общаются с ними напрямую – хотя доказать такие теории чрезвычайно трудно. Некоторые считают, что сама египетская письменность была изобретена скитальцами и передавалась обычным смертным только по мере необходимости. Также среди охотников хватает тех, кто считает, будто Служители мглы обладают собственным письменным языком, используемым для общения друг с другом. Сколько правды заложено в этих историях, сказать трудно, но верно одно: многие охотники проявляют к подобным темам искренний интерес – особенно если речь идёт о начинающих египтологах.

Тем не менее, изучение деятельности скитальцев после древнеегипетского периода становится ещё более сложным. Где они действовали и оставили свои следы, сегодня определить практически невозможно. Если только не говорить о мистериальных религиях Рима и Греции, когда их деятельность была хоть сколько-нибудь заметна, в истории Средних веков указания на существование скитальцев практически отсутствует. Учёные из числа охотников предполагают, что изменения, сопутствовавшие становлению средневековой культуры, серьёзно сказались на обществе самих скитальцев, что сделало их ещё более изолированными от остальной части мира. Лишь несколько отдельных периодов – особенно во время Чёрной чумы – заставили писателей и поэтов внести упоминания их деятельности в свои работы. Тем не менее, со времён фараонов призрачные скитальцы стали появляться заметно реже – либо о них стали реже упоминать. Кроме того, отчёты о деятельности Служителей мглы легко могут оказаться ошибочными, поскольку смертные ранних периодов часто смешивали их образы с демонами и другими сверхъестественными созданиями.

Кошмар в наше время

Во время работы с проклятыми солдатами в Польше я повидал много странных и жутких вещей. Однако ничто не идёт в сравнение с ночью, когда один к нам обратился с предложением помощи один из “Скорбящих”. Я слышал о них и раньше, однако считал их просто опытными, хотя и изрядно контуженными солдатами. В ту ночь, когда коммунисты заметили нас на окраине Блендовской пустыни, я понял, насколько ошибся в них.

Они вышли из блендовских песков с воем и плачем, и несмотря на первоклассное вооружение нападающих, обратили их в бегство и бросились вслед. Двое Скорбящих окропили землю собственной кровью из взрезанного запястья, после чего из песков восстали призрачные воины, сформированные из чистого белого дыма. Рот их предводителя исказился, превратившись в огромную пасть, а руки превратились в пару зубастых ртов. Ещё один из Скорбящих что-то выкрикнул в гневе, несколько раз подряд, и тела его противников начали попросту распадаться на части.

За несколько секунд русский отряд был рассеян по всей округе. Мы остались наедине со Скорбящими. Вернувшись в свой человеческий облик, их предводитель салютовал нам и отдал своей команде приказ. Они повернулись и пошли обратно в пустыню, оставив нас одних в ночи – ночи, которая, казалось, стала немного темнее, чем раньше.

Да поможет мне Бог, потому что это был первый и единственный раз в моей жизни, когда я почувствовал жалость к “комми”.

Из трудов Найджела Циммера, в данный момент числящихся в архиве Лоялистов Туле.

Охотники полагают, что призрачные скитальцы стали вести активную деятельность начиная лишь с девятнадцатого столетия. Доказательства их связей с медиумами, спиритологами и фотографами, специализирующимися на поисках привидений, сделали эту теорию особенно популярной во второй половине XIX столетия. Убедительности ей придаёт также рост тайных обществ на заре XX века. Хотя призрачные скитальцы старались разворачивать свою деятельность как можно более скрытно, некоторые считают, что они зарабатывали хорошие деньги и даже известность благодаря общественному интересу к теме загробной жизни. До тех пор, пока они не демонстрировали свои способности в открытую, окружающие охотно верили, что их действительно окружают призраки. По меньшей мере один из отчётов той поры свидетельствует о деятельности двух скитальцев, которые заключили долгосрочный контракт с настоящим призраком. Этот контракт позволял им использовать своего призрачного союзника всякий раз, когда в округе не оказывалось настоящего привидения, которое можно было бы изгнать за деньги. Время шло, и настоящих призраков оставалось всё меньше. В конце концов несколько сообразительных охотников (а также небольшой коллектив магов) обнаружили, что большинство таких экзорцизмов в действительности представляли собой заранее спланированное шоу.

Не все истории о скитальцах того периода носят оптимистичный или авантюрный характер. Одна из охотничьих ячеек до сих пор утверждает, что Джек Потрошитель был одним из скитальцев и что его подстрекал к убийствам “демон”, сидевший у него в голове. Слухи о клубах адского пламени и оргиях с мертвецами, а также другие пугающие городские легенды были прекрасно знакомы многим представителям Эшвудского аббатства, вступившим в содружество ещё в тот отдалённый период. Несмотря на увядание популярности спиритических сеансов, призрачные скитальцы всегда находили себе новую сферу деятельности. К сожалению для них, на приведений жаловались куда чаще бедные, чем богатые. Теории, объясняющие, почему богатые реже становились жертвами призраков, разнятся от предположений о ресурсах, позволяющих предотвратить распространение слухов о появлении призраков в определённых местах, до рассказов, согласно которым призраки чаще появляются после смерти бедняков. Вполне возможно, что низшие классы действительно обладали большим опытом взаимодействия с

привидениями, чем богатые. Так, Лоялисты Туле подчёркивают, что бедняки чаще умирают насильственной смертью или от неожиданных болезней, не говоря уже о молодом возрасте, в котором они отправляются на тот свет. Все три последние характеристики хорошо сочетаются с традиционным образом привидения.

Две мировые войны XX века существенно увеличили количество призрачных скитальцев – или, по крайней мере, историй об их деятельности. Некоторые охотники времён Первой мировой ссылались на особый тип скитальцев, который они называли “Усыпителями”. Такие скитальцы бродили по полям сражений, стараясь вернуть покой безумным душам погибших. Одно из британских содружеств даже работало в тесном сотрудничестве со скитальцами, хотя со временем их общий военный опыт изжил себя и положил конец связи содружества со Служителями мглы. Огромное число смертей привело к встрече охотников с привидениями по всей Европе, а потому дороги Служителей мглы и охотников часто пересекались как на естественном, так и на сверхъестественном уровне.

Вторая мировая война породила неописуемо больше жертв. Несмотря на то, что каждая из стран понесла чудовищные потери, охотники обнаружили, что в некоторых государствах – например, в Польше (если верить Лоялистам Туле) – возникли особенно крупные группы Служителей мглы. Охотники, считающие скитальцев лишь разновидностью призраков, чаще всего используют для аргументации указания именно на этот период, а также на доказательства того факта, что призраки могут быть разумными. Многие охотники утверждали, что погибшие солдаты времён Второй мировой возвращались к битве даже после смерти – в мундирах с пулевыми отверстиями, шинелях, изодранными взрывами, или пятнами крови или химических агентов на коже. В результате Второй мировой Лоялисты Туле начали уделять особенно пристальное внимание тому, что происходило на полях сражений того периода. Вместе с тем, иногда представители этого содружества отправлялись и в менее знакомые места в поисках призрачных скитальцев. Они понимали, что война не всегда принимает форму обмена пулями и может представлять собой войну характеров. По этой же причине европейские Лоялисты до сих пор пристально наблюдают за политическим ландшафтом своей части света, стараясь удостовериться, что в тени за очередным манёвром не скрываются сверхъестественные политики.

В период Холодной войны слухи о советских скитальцах начали проникать даже сквозь вездесущий Железный занавес. В самых редких случаях предполагалось, что эти люди правят целыми городами, хотя мало кто верил, что это действительно соответствует действительности. Тем не менее, деятельность самых сильных скитальцев на территории Советского союза в период Холодной войны отмечается не только советскими, но и многими румынскими охотниками. Одна из ячеек Лоялистов Туле, действовавшая в Восточной Германии, собрала целую коллекцию отчётов о *водяных* – скитальцах, обитающих возле рек и озёр. Тем не менее, хотя все эти отчёты были получены от свидетелей, столкнувшихся с водяными лицом к лицу, сами охотники так и не смогли найти какие-либо доказательства, подтверждающие эти рассказы.

На североамериканском континенте активность Служителей мглы считается более сдержанной. С другой стороны, исключения существуют везде: и рост общественной веры в спиритизм нельзя приписать одним лишь успехам шарлатанов. В период развития технологий популярность медиумов заметно упала – и всё же доклады о призрачных скитальцах, замеченных в старейших штатах США, продолжали поступать один за другим. По какой-то причине скитальцы предпочитают встречаться друг с другом чаще, чем при решении проблем с призраками и миром мёртвых: некоторые охотники даже считают, что они коллективно отмечают праздники наподобие Марди Гра.

С конца 1970-х луизианские охотники начали замечать определённый подъём в деятельности скитальцев. Равным образом, их активность явно начала повышаться в такие праздники, как Диа де лос Муэртос, Канун дня всех святых и День всех святых.

Неудивительно, что Сеть Зеро регулярно посылает своих охотников в места, связанные с привидениями, именно в эти дни.

Самое странное заключается в том, что практически все коллективы скитальцев включают в свою культуру многие элементы празднества и торжества. Охотники, чаще всего посвящающие всю свою жизнь Бдению, могут почувствовать определённую зависть к созданиям, которые занимаются собственным Бдением, продолжая при этом жить полноценной жизнью. Тем не менее, призрачные скитальцы могут быть *вынуждены* исповедовать подобную философию. Когда тебя каждый день окружает смерть, возможно, единственный выход заключается в том, чтобы принять своё бытие с улыбкой – или впасть в разрушительное отчаяние.

Современные столкновения

Хотя истории об активности призрачных скитальцев в те или иные моменты истории расходятся в деталях, сегодня объём и регулярность их деятельности, похоже, стабилизировались. Всплеск столкновений с этими созданиями после Второй мировой войны, завершившейся десятилетия назад, и падение Железного занавеса не выявило глобальной деятельности сект и структур, которые бы тайно манипулировали реальностью, а потому деятельность скитальцев осталась на том же уровне, на котором пребывала незадолго до этих событий. Для большинства охотников призрачные скитальцы остаются одновременно необычными союзниками и смертельными врагами. Тем не менее, они редки – или кажутся редкими.

Научные круги охотников до сих пор спорят, почему столкновения со скитальцами происходят так редко. Сравнив различные заметки об их деятельности, а также некоторые интервью и статьи, многие пришли к выводу, что их общество никогда не отличалось стабильностью. Иерархия, культура, терминология и отношения между Служителями мглы сменяются куда чаще, чем аналогичные явления в обществе других сверхъестественных созданий. А потому скитальцев заметно труднее отслеживать и каталогизировать. В конечном счёте, многое из того, что охотникам “известно” о призрачных скитальцах, пока ещё только предстоит доказать.

Подавляющее большинство охотников и вовсе не знают о них практически ничего. Такие содружества и структуры, как Лоялисты Туле или Восходящие, реагируют на этих созданий по-разному. Для большинства охотников они представляют собой не меньшую загадку, чем сама смерть. Они кажутся живыми призраками. Они пересекают границы между обоими мирами. Их силы во многом созвучны способностям призраков, а мировоззрение нередко имитирует философию привидений, однако сами они всегда оставались существами из плоти и крови. Иногда скитальцы помогают охотникам. Иногда само их присутствие ввергает окружающих в чудовищную опасность. Единственное, что охотники знают наверняка – это то, что им следует проявлять огромную осторожность всегда, когда рядом появляется очередной скиталец.

Противник:

Друзья и враги охотников

Дело о 227 доме на улице Фендале закрыто. Призраку пришёл конец. Однако я бы не стал записывать это, если бы не группа скитальцев, которую мы встретили. Эти люди, кем бы они ни были, буквально спасли мою задницу. Мы изучали Амелию на протяжении долгого времени. На сегодняшний день именно её мы считаем самым опасным призраком, с которым нас сводила судьба. Честно говоря, она была даже сильнее, чем многие кровососы. Тем не менее, ей появление предвещали различные факторы, которые было бы трудно не заметить: например, можно было определить, что она придёт, когда всё в комнате принимало слегка размытый вид, как если бы в доме прошёл настоящий дождь. Если мы не покидали такую комнату в пределах нескольких мгновений, она неизменно представала нашим взорам.

Возможно, когда-то Амелия была довольно красивой, однако сейчас об этом уже трудно говорить с уверенностью, потому что перед нами она всегда появлялась с ножницами, торчащими из глаз. И выглядело это чертовски омерзительно. Помню, как у меня кровь застыла в жилах, когда она вытащила одно из ножниц из глаза, и я уже было подумал, что она собирается меня убить.

Марджори чуть ума не лишилась. Она и до сих пор слегка не в себе. Один из наших товарищей убежал и до сих пор не вернулся, несмотря на мои попытки связаться с ним. С нами произошло немало дурного, однако, по счастью, никто не погиб и не пострадал – во всяком случае, не слишком сильно.

Мы пытались найти что-нибудь такое, что позволило бы прогнать Амелию, ещё прежде, чем она добралась бы до нас, но с этим нам не повезло. Первые попытки проникновения внутрь всегда заканчивались одинаково. Мы уходили сразу же, как только в комнате начали изменяться цвета, но на третий раз... она нашла нас. Когда мы сумели выбраться, у нас уже не было уверенности, что, когда мы вернёмся снова, мы вообще увидим белый свет хоть когда-нибудь. Если только нам кто-нибудь не поможет.

На этот раз мы принесли с собой целый ворох всякого барахла. Обычного и не только. Прихватили святую воду и всё такое. Однако в доме нас ожидала встреча с призрачными скитальцами (сначала-то я решил, что это просто другая ячейка). Они попросили нас не приближаться к дому, как только увидели возле входной двери. Мы представились, и я оттащил их лидера, Пако, в сторону, чтобы рассказать ему об Амелии. Я не хотел, чтобы они наделали тех же ошибок, что и мы. Однако затем Пако сказал, что они пытаются помочь ей. Это меня слегка покорило. Я честно ему признался, что мы рассматривали Амелию как угрозу, и он согласился с этим.

Потом они немного поговорили друг с другом, пытаясь решить, что делать с нами. Пако сказал, что если мы уже столько пережили на этом пути, то заслуживаем того, чтобы увидеть, чем всё закончится. Я не знаю, почему пошёл с ними, но Пако, похоже, знал, о чём говорит. Мне это казалось вполне нормальным, хотя Марджори не слишком обрадовалась посторонним. Она всё время поглядывала на Пако и Аяну так, как если бы видела в них что-то иное, чем я. Она сказала мне, будто следом за Аяной бредёт призрачная собака с человеческими глазами. Я понял, что она всё ещё страдает от шока после столкновения с Амелией. Я не стал задавать много вопросов. Я был слишком занят, ожидая появления духа. Когда по всем помещениям разлился светло-коричневый свет, мы все занервничали.

Даже Пако и его скитальцы немного напряглись. Я думал, что Марджори вот-вот рванёт прочь, но ей удалось сдержаться. Затем появилась Амелия, и команда Пако приступила к действию. Танви порезал себе руку, и вокруг Амелии обернулись кровавые верёвки. Призрак начал кричать и биться в бессилии, а Пако тоже рассёк ладонь и окропил её эфемерное лицо кровью. После этого Амелия начала говорить, как нормальный человек – или, по крайней мере, как более адекватный призрак.

Пятьдесят лет назад Амелия расследовала дело женщины, которую заметили за проведением тёмных ритуалов в подвале своего дома. По словам соседей, Норма очаровывала каждого, кто с ней разговаривал. Однако Амелию было трудно обмануть. К сожалению, Норма подготовилась к её появлению. Она убила Амелию в этом доме, после чего стала использовать в качестве духа-хранителя. По словам Амелии, Норма всё ещё пряталась глубоко под домом.

Пако назвал Норму “внесмертной” и спросил нас, хотим ли мы уничтожить её. Все, включая Амелию, ответили положительно. Не скрою, мысль пойти в бой бок о бок с Амелией – при всём её устрашающем характере – мне показалась довольно захватывающей. Монстры... на нашей стороне! Наконец-то!

Благодаря Амелии отыскать скрытый подвал не составило никакого труда. Но вот вынести даже вид Нормы, покрытой шрамами, но ожидающей нашего появления в своём логове, было куда тяжелее. Призрачные скитальцы каким-то образом использовали свою

кровь, чтобы сделать Амелию ещё сильнее, и она бросилась на противника. Мы открыли огонь, а призрачные скитальцы преобразились в каких-то кошмарных существ и тоже напали. В конце концов Норму убила Аяна. Она просто вытащила ножницы из глаз Амелии и погрузила их в солнечное сплетение монстра.

После этого Пако провёл церемонию для Амелии, в ходе которой он рассказал о тяготах её жизни. В конечном счёте она исчезла во вспышке света. Я в прямом смысле слова плакал, когда смотрел, как она уходила.

Перед тем как покинуть нас, Пако улыбнулся и сказал, чтобы мы берегли себя. Потом скитальцы погрузились в фургон и уехали. Предполагаю, что они тоже ведут своё Бдение, как и любой из нас. Надеюсь, если мы снова столкнёмся с призраками, они не оставят нас без поддержки. Без Пако и его друзей... думаю, мы бы не справились с этой Нормой.

Из сообщения Джесса Найта, лидера Сыскной группы Парк-авеню.

Иногда посещение места с призраками оказывается далеко не самой опасной частью расследования. Многие охотники наблюдают за призраками в течение долгих периодов времени – только затем, чтобы столкнуться с непредвиденными способностями или нечеловеческими побуждениями духа, когда они наконец проникнут в его убежище. Тем не менее, когда охотники сталкиваются одновременно с призраками и скитальцами, ситуаций может принять ещё более хаотичную форму.

Нет ничего удивительного в том, что редкие – или эксцентричные – группы скитальцев занимаются поиском привидений с теми же целями, что и охотники. На первый взгляд, эти группы могут казаться прямыми аналогами охотничьих ячеек и разделять те же взгляды на свою тайную жизнь. Призрачные скитальцы всегда выступали в качестве медиумов, а потому, возможно, они попытаются помочь призраку упокоиться или уничтожить (или просто сдержать от нападения) враждебных духов. Как и охотники, эти странные смертные делают всё возможное, чтобы защитить живых, отгоняя от них мёртвых.

Тем не менее, иногда охотники оказываются жертвами конкурирующих групп скитальцев. Такие смертные могут попытаться освободить мстительного духа из его ловушки в многоквартирном доме или убить человека, ненависть к которому и заставила духа вторгнуться в земную реальность. Возможно, они попытаются отогнать охотников прочь, посчитав, что те не имеют права сдерживать духа силой.

Как правило, эти загадочные фигуры отличаются целеустремлённым характером и готовы на всё, чтобы остановить людей, мешающих их планам – в том числе и охотников. Для того чтобы лучше понять ситуацию, некоторые охотники совершенно сознательно обращаются к Лоялистам Туле или Сети Зеро. Если этим охотникам удастся поговорить с местными призраками и скитальцами по отдельности, они быстро обнаружат, что хотя скитальцам много известно о смерти и призраках, эти категории существ имеют не так много общего. Некоторые привидения утверждают, что они уже побывали в каком-то невиданном, неземном мире, наполненном древними духами, проводшими в загробном царстве уже несколько тысячелетий. И хотя некоторые охотники могут не поверить подобным сведениям, трудно оспорить то обстоятельство, что скитальцам известно о призраках больше, чем любому охотнику, и что у них хватает возможностей и инструментов для борьбы с этими загадочными созданиями. В сущности, при столкновениях с призраками скитальцы действуют эффективнее не только охотников, но и многих сверхъестественных обитателей Мира Тьмы.

При всех своих жутких способностях призрачные скитальцы обладают столь безупречными навыками борьбы с усопшими, что порой складывается впечатление, будто их создали или вернули в мир смертных лишь с одной этой целью. Мало того, что они видят призраков и разговаривают с ними без малейших усилий – даже самый слабый из них способен коснуться призрака, просто протянув к нему руку. Некоторые из них могут

чувствовать, когда призраки применяют свои мистические способности, а другие даже обладают познаниями о конкретных типах этих способностей.

Впрочем, среди скитальцев хватает и тех, кто обладает по-настоящему неординарными силами. Способности таких Служителей мглы позволяют контролировать призраков, наделять их большей мощью, чем любой нормальный дух смог бы обрести самостоятельно, или заставлять призрака приобретать видимый или даже материальный характер. Некоторые скитальцы способны без труда сдерживать призраков и использовать способности духов против них самих.

По этим и многим другим причинам всякий раз, когда призрак появляется в присутствии Служителя мглы, существует вероятность, что он будет немедленно нейтрализован... либо станет куда опаснее, чем прежде. Охотники не могут этого предугадать. В конце концов, если присутствие скитальца может укрепить силы призрака, то какого эффекта сможет добиться целая группа таких созданий? Последняя мысль вселяет ужас в сердца многих охотников... и даже некоторых скитальцев.

Общий враг

Я получил письмо с именем Андре. Просто его полное имя и место, в котором он был убит. На листе бумаги.

Никто не видел, как я убил его. Его тело никто не нашёл. Я сделал всё быстро, чисто и аккуратно. Он заслуживал смерти: он нарушил правила. Припарковался в запрещённом месте. Кроме того, он ел чипсы в своей машине. Небрежно, грязно, беспорядочно.

Затем пришло письмо с именем Марии. Полиция всё ещё считает, что она просто сбежала из дома. Кто следит за мной? Кто отправил это письмо?

Ночью пара невидимых рук отбросила меня на кровать. Светильник сдвинулся с места. Книги попадали с полок. Как будто решили сойти с надоевшего места. Моя комната стала небрежной, сумбурной и хаотичной. Я всё выбросил. Вышел на улицу и увидел имена других, написанные на стене моего дома.

Кто-то проник в мой дом. Он? Она? Они передвигают мою мебель, как только я ухожу. Всё перемещается. Я не могу спать.

Это нечестно. Они не могли узнать, что это сделал я. Это несправедливо. Как будто какой-то Бог – которого, разумеется, не существует – сказал им, что я сделал. Они не могли узнать. Всё грязно, сумбурно и беспорядочно. Я не спал неделю. Они хотят, чтобы я сделал ошибку, допустил какую-нибудь оплошность, но я им так просто не дам. Я не стану убивать, пока они смотрят за мной, но они не могут смотреть за мной всегда.

Или могут? Минуту... я думаю, здесь кто-то есть.

Из рукописной заметки, найденной в доме Стефана Глина, главного подозреваемого в убийстве шестнадцати человек. Кожа Глина, целиком содранная с его тела, была обнаружена неподалёку от дома убийцы посреди огромной лужи крови. Коллектив Хирон до их пор охотится за другими биологическими останками потрошителя.

При осмотре очередного дома с привидениями охотники могут столкнуться не только с самими призраками, любопытными смертными или скитальцами, но и с серийными убийцами. Потрошители настолько одержимы своей жаждой крови, что редко задумываются о том, что их жертвы могут вернуться с того света. Учитывая, что большинство из них опираются на своё обаяние, умение отвлечь внимание или запереть жертв в заброшенном здании или складе, потрошители редко оказываются готовы к тому, что прежние жертвы сами начнут охотиться за их жизнями... или просто восстанут из мёртвых через мгновение после смерти. Некоторые группы скитальцев специализируются на отслеживании потрошителей с целью их своевременной – и окончательной – ликвидации. Иногда ячейки охотников объединяются с призрачными скитальцами для победы над общим врагом. Учитывая, что большинство серийных преступников обладают антисоциальным характером, если охотники и скитальцы выступят против них единым фронтом, их дни будут сочтены. Даже физически развитые потрошители наподобие

Масок нередко приходят в ужас от одной мысли о том, что может сделать с ними группа разгневанных Служителей мглы. Как правило, жизнь потрошителя заканчивается столь же кровавым и жутким образом, что и жизнь его жертв. В конце концов, месть из преисподней – одна из ключевых специальностей всей скитальцев. И так совпало, что эта миссия хорошо сочетается с Бдением многих охотников.

Подробнее о потрошителях можно прочитать в книге **The World of Darkness: Slasher**. Эти создания представляют собой один из тех видов антагонистов, который легко может заставить охотников и скитальцев объединить усилия ради достижения общей цели.

Как распознать скитальца

Это Честер. У меня свежие новости. Как я уже докладывал, банда скитальцев, известная как “Джеск О’Лантернс” вернулась в Джеймстаун. Согласно местной легенде, они уже побывали здесь в 1970-х годах, подожгли пару зданий и убили кучу людей, прежде чем отправиться в неизвестном направлении.

Теперь они вернулись. Эти ребята – байкеры. Их лидер носит маску в форме тыквы, окруженной синим пламенем. Другие используют байкерскую символику: зеркала, рули, выхлопные системы.

Они никогда не теряют времени даром. Ворвавшись в Джеймстаун, они начали жечь всё вокруг. Буквально после того, как появились на улицах.

Они сожгли старую школу и церковь, которые до сих пор использовались населением. По счастью, никого не оказалось внутри на момент поджога. Клэр говорит, что они исполняли вокруг церкви какой-то ритуал и только после этого приступили к поджогу. Тем не менее, на третий раз они подожгли дом, в котором проживали люди. К счастью, домовладельцы успели бежать, однако полиция так и не приехала. Йоханн считает, что они напуганы. Я не так в этом уверен.

Прежде чем они успели бы нанести ещё больше ущерба Джеймстауну, я собрал двенадцать других охотников и встретился с ними. Я сказал им, что мы им не рады. Они ответили, что не нам решать, куда им идти. Признаюсь, было немного страшно, но мы не собирались отступать. Их лидер также сказал что-то о создании “Некрополя”. Я пока не совсем понял, что это, однако город мёртвых – не то, что я хотел бы видеть на месте Джеймстауна. Поэтому я сказал, что мы выводим их из города, хотя они этого или нет.

После этого словно все демоны ада вырвались на свободу. Скитальцы сожгли Рэнди заживо в качестве назидательного примера и сказали всем остальным проваливать к дьяволу. Рэнди... они его просто испепелили. Мы вытащили оружие и бросились вперёд. “Джеск О’Лантернс” отмахнулись от нас, как от комаров, даже когда мы обрушили на них настоящий град пуль: их раны даже не кровоточили, заполняясь лишь неким подобием дыма. Мы завалили двоих. Ещё троим удалось сбежать. Профсоюз потерял в тот день девять человек. Девять хороших, честных парней.

Грёбанные скитальцы – это одна большая угроза. Это сплошная проблема. Убейте их. Отомстите за нас.

Последнее сообщение, размещённое Честером Робертсом, лидером Хайлендского профсоюза из Аризоны на доске объявлений содружества.

Самой большой проблемой охотников при столкновении с призрачными скитальцами становится необходимость выяснить, что именно они делают и соответствует ли это интересам самих охотников. Вне зависимости от сил и способностей Служителей мглы, первостепенную важность представляет его *личность*. Охотнику необходимо знать, кто он и угрожает ли его деятельность окружающим. Любой скиталец способен выдержать значительные повреждения организма, выпустив из ран сочащуюся эктоплазму, похожую на белый дым. Эта способность заставляет многих охотников путать скитальцев с похожими, но другими видами мистических созданий. Однако куда важнее, что даже убитый скиталец способен восстать из могилы. Погибнув от ран, он может снова начать

охоту на своих обидчиков – и речь идёт вовсе не об исключительных ситуациях: в сущности, почти каждый охотник, убивший призрачного скитальца, вскоре сталкивается с ним снова.

Даже вампиры, оборотни и маги практически всегда погибают при расчленении, обезглавливании и других очевидных способах уничтожения тела. Однако призрачные скитальцы способны возвращаться назад – и каждый раз они ведут себя куда агрессивнее, чем раньше.

В то время как призрачные скитальцы, судя по всему, обладают мощными спиритическими способностями, некоторые охотники убеждены, что их силы вовсе не ограничены простым общением с призраками. Далеко не одна ячейка сообщала о наблюдении удивительных сил, позволяющих им призывать духов к себе на помощь или наносить невидимые удары прохожим, как если бы они сами были живыми призраками. Некоторые скитальцы способны накладывать на окружающих ужасающие проклятия или искажать свои тела чудовищным образом. Поскольку не каждый скиталец обладает этими способностями, охотникам необходимо самостоятельно разработать собственный метод классификации и идентификации, позволяющий определить, враг им скиталец или союзник. По этой причине охотникам важно объединяться с другими ячейками, содружествами или структурами для получения всей доступной информации перед тем, как выступить против скитальцев. И всё же не каждый охотник располагает связями с опытным оккультизмом. Во многих случаях время работает против ячейки, и хотя обычные призраки могут позволить охотникам собрать дополнительные сведения, скитальцы едва ли окажутся столь любезны.

Ячейка, столкнувшаяся со скитальцами, может посвятить изучению этого феномена столько времени, что сами скитальцы успеют сделать всё, что хотели, и двинуться дальше, прежде чем охотники наконец решат, что им делать с незваными гостями.

До тех пор, пока призрачные скитальцы не применяют свои способности, они практически не отличаются от охотников. В отличие большинства воскрешённых созданий наподобие вампиров и зомби, они кажутся совершенно нормальными и живыми людьми. Одним из ключевых способов распознавания призрачного скитальца считается именно наблюдение за его поведением в тех ситуациях, когда предполагаемый скиталец должен использовать свои силы. Иногда охотники замечают, что незнакомец начинает общаться с невидимым духом вслух или даже вести себя как одержимый. В других ситуациях охотнику удаётся заметить, как в момент применения своих мистических сил скиталец на мгновение перевоплощается в совершенно иное создание – которое может и вовсе возникнуть *рядом* со скитальцем, а не на его месте. Такая фигура порой видна лишь при вспышках молний или мимолётно отражаться в зеркале, луже воды или другой поверхности. Фотоаппараты и другие записывающие устройства могут выявить, что фигура скитальца всегда появляется в сопровождении размытого образа маленькой девочки или мрачного солдата. Когда им самим показывают доказательства их контакта с какой-то паранормальной сущностью, большинство скитальцев стараются сменить тему. Они могут признаться, что были скованы с чем-то или кем-то – или что они заключили сделку с загробным миром, – однако мало кто из скитальцев станут обсуждать с охотниками реалии своего бытия или тонкости отношений с призраками.

Осторожные предположения

Охотники, долгое время наблюдавшие за скитальцами, полагают, что все они одержимы призраками и что ключ к пониманию их сущности заключается именно в этой связи. В конце концов, призрачные скитальцы избегают вопросов о тёмных фигурах, движущихся вслед за ними на фотографиях, больше, чем о любом другом аспекте их существования.

Впрочем, не все видят в этой связи ключ к изучению Служителей мглы. Некоторые полагают, что способность воскресать из мёртвых может быть признаком их

принадлежности к расе мумий. В конце концов, хотя умение возвращаться к жизни служит одной из определяющих характеристик скитальцев, они – не единственные чудовища, обладающие этой силой. Другое дело, не все охотники убеждены в том, что существо можно назвать чудовищем лишь потому, что оно способно вернуться с того света.

Призрачные скитальцы достаточно уникальны в том смысле, что они действительно *возвращаются к жизни*, а не имитируют её. Так, в отличие от вампиров, которые не способны поддерживать иллюзию жизни дольше нескольких мгновений, призрачные скитальцы действительно неотличимы от обычных людей. Хотя большинство из них не способно вернуться к жизни больше одного раза, мало кому из охотников это известно. Кроме того, скитальцам не слишком выгодно раскрывать посторонним этот секрет.

Наконец, призрачные скитальцы не обладают чёткими, легко определяемыми слабостями. Это заставляет некоторых охотников полагать, что они воплощают безликие силы природы: возможно, это духи стихий, проникшие в мир живых, чтобы заниматься в нём собственными делами.

И всё же, кто такие эти скитальцы? Может ли быть, что это обычные люди, инфицированные призрачной эктоплазмой? Или это медиумы? Или что-то совсем другое? Основываясь на разговорах с призрачными скитальцами, многие охотники делают вывод, что это действительно медиумы – которые, тем не менее, действуют, как призраки. Тем не менее, охотникам хорошо известно, что призраки и медиумы не способны вернуть человека из мёртвых. Духи способны вселиться в тело слабого человека, однако его можно изгнать обычным ритуалом экзорцизма. В случае с призрачными скитальцами этот ритуал оканчивается полным провалом. Он не только не приносит желаемого успеха, но и выводит из себя любого скитальца, от тела которого попытались отделить “чужеродный” дух. Так, попытка последователей Долгой ночи избавить Арканзас от банды Джек О’Лантернс окончилась не просто провалом, а настоящей трагедией.

К сожалению для охотников, непосредственное общение с призрачными скитальцами редко даёт результаты, поскольку они не слишком любят рассказывать о своих “личных” призраках. Последнее заставляет некоторых охотников предполагать, что эти смертные получили свои способности не от призраков, а от демонов. По крайней мере одна ячейка распространяет сведения о том, что призрачные скитальцы выбрались из преисподней и выполняют в земной реальности поручения Дьявола. С какой целью – вопрос остаётся открытым.

Большинство охотников не понимают даже того, почему скитальцы занимаются своей деятельностью в мире людей. Возможно ли, что они пытаются искупить грехи, которые совершили в своей прежней жизни, или что они надеются заслужить место в загробной жизни, в которой он пока не смог найти для себя достойной роли?

Учёные и исследователи из числа охотников – наподобие членов содружества Нуль Мистериис – указывают на схожесть между поведением скитальцев и религиозных деятелей. Другие утверждают, что призрачные скитальцы заключили сделку с бесами или страдают от какой-либо уникальной формы сверхъестественной одержимости. Последние часто предполагают, что уничтожение связи между скитальцем и его господином может вернуть ему прежнюю человечность. Как бы то ни было, некоторые скитальцы действительно обладают строжайшим кодексом поведения, которому они следуют без малейших исключений.

Вне зависимости от того, что делает человека скитальцем, опытные охотники знают, что относиться к ним (и взаимодействовать с ними) следует в зависимости от конкретного индивида, не прибегая к безжизненным стереотипам. В обратном случае охотники могут оказаться попросту не готовы к последствиям столкновения с этими существами и их способностями. Что ещё хуже, охотники, не позаботившиеся о формировании чёткого представления о скитальцах, могут разжечь конфликт безо всякого повода или даже перейти дорогу нормальному человеку, преследующему ту же цель, что и они.

Сумеречная сеть

В то время как призрачные скитальцы не обладают хоть сколько-нибудь формальным правительством или организационным центром, они способны связываться друг с другом даже не значительном расстоянии. На протяжении долгих веков они использовали нанесение граффити, начертание символов на тротуарах и даже подписи к знакам протеста. Теперь этот метод общения перешёл на просторы сети Интернет, в которой скитальцы могут обмениваться информацией безо всяких ограничений.

Хотя скитальцы и не обладают никакими общими целями, которые могли бы объединить их, всякий раз, когда они сталкиваются с опасной угрозой или находят потенциального врага, который может стать слишком силён в дальнейшем, они вполне могут связаться с другими представителями своего коллектива. Охотники, привыкшие отслеживать одиноких или редких противников, могут даже не понимать, насколько хорошо отлажена система взаимодействия в коллективе скитальцев.

Система

Все призрачные скитальцы обладают чередой врождённых мистических сил, свидетельствующих о том, что они хотя бы отчасти относятся к миру призраков или нежити. И тем не менее, даже несмотря на владение этими силами и активное применение многих призрачных качеств, скитальцы всегда оставались живыми существами. Их способности перечислены ниже:

- **Устойчивость к ядам и наркотикам.** Скитальцы сопротивляются ядам и наркотикам с куда большей эффективностью, чем обычные люди. Это наделяет их пятью дополнительными дайсами на защиту от негативных эффектов, вызванных подобными веществами. Даже если они поддаются действию препарата, они не способны потерять сознание.

- **Иммунитет к потере сознания.** Призрачные скитальцы никогда не теряют сознания вне зависимости от силы воздействия на их организм. Они остаются в сознании до тех пор, пока шкала их Здоровья не заполнится аггравированным уроном. При потере последнего очка Здоровья от аггравированных повреждений они умирают. Временно.

- **Способность к воскрешению.** Призрачные скитальцы способны вернуться из мёртвых после гибели. Это происходит на рассвете или с наступлением сумерек, хотя точное время не может предсказать даже сам скиталец. Вернувшись к жизни, скиталец начинает испытывать сильную боль, поскольку его шкала Здоровья оказывается заполнена летальным уроном. Кроме того, его оживление всегда стоит жизни одному обычному человеку, никак не связанному со сверхъестественным миром и находящемуся поблизости от места его воскрешения. Конкретную жертву определяет сила, оживляющая скитальца. Она же отвечает за создание пагубных (нередко аварийных) ситуаций, уносящих жизнь такого человека. Этот способ позволяет скитальцам вернуться к жизни до пяти раз. В отличие от мумий, Служители мглы сохраняют воспоминания о прежних жизнях.

- **Устойчивость к повреждениям.** Призрачный скиталец способен вложить очко Воли, чтобы заполнить эктоплазмой полученные раны. Это приводит к видимому проявлению эктоплазмы, которая приобретает дымчато-белый цвет. Урон, нанесённый ранением, не исчезает, но вето этого заменяется самой эктоплазмой и не вызывает штрафов за получение ран. Тем не менее, при получении другого вида урона рана всё же учитывается, и скиталец не способен заменить эктоплазмой то же очко Здоровья. По окончании сцены урон, заменённый эктоплазмой, приобретает характер тупых повреждений. Вложение одного очка Воли позволяет заполнить эктоплазмой *все* очки урона, полученные от одной атаки – с учётом лишь вышеуказанных ограничений.

Восстановление запаса Воли. Призрачный скиталец способен восстановить очки Воли путём высасывания энергии из мест с привидениями или поглощая души павших призраков. Вытягивание энергии из мест с призраками позволяет восстановить от одного

до пяти очков Воли в зависимости от интенсивности смертельной энергии в этой локации, в то время как поглощение духа возвращает скитальцу количество пунктов Воли, равное шкале Здоровья уничтоженного им призрака. Успешная попытка помочь духу упокоиться восстанавливает Волю всех скитальцев, способствовавших достижению этой цели.

Влияние на призраков. Призрачный скиталец способен полить своей эктоплазмой духа, для того чтобы вернуть ему рассудок и позволить ему понять, в каком положении он находится. Этот эффект сохраняется до окончания сцены и стоит скитальцу одного пункта Воли.

Раскрытие Авернийских врат. Скиталец способен полить эктоплазмой Авернийские врата, для того чтобы раскрыть их для свободного прохода. Этот эффект также стоит им одного очка Воли.

Призрачное восприятие. Скитальцы способны слышать и видеть призраков, а также взаимодействовать с ними на физическом уровне. Для активации последнего эффекта им необходимо вложить очко Воли. Эффект длится до окончания сцены. Также они могут видеть Авернийские врата и машинально чувствовать, что призрак использует свои экстраординарные силы. Для того чтобы игнорировать призраков, призрачному скитальцу необходимо приложить к этому сознательные усилия.

Понимание смертности. Скиталец способен понять, что вскоре человеку предстоит умереть, просто взглянув на него. Кроме того, он легко определяет общее состояние здоровья любого смертного. Наконец, скитальцы автоматически распознают мёртвых созданий наподобие вампиров и зомби.

Укрепление жутких сил. Призрачные скитальцы способны использовать предметы, связанные с местами, пропитанные чистой энергией смерти, для повышения эффекта своих Жутких сил. Так, кухонный нож, использованный при убийстве, может наделить скитальца дополнительными дайсами к его использованию. Рассказчику следует добавить от одного до трёх дайсов в зависимости от чистой энергии смерти, связанной с этим предметом. Так, например, предмет, просто находившийся рядом с местом убийства, может получить +1 дайс, в то время как непосредственное оружие убийства, способен предоставить скитальцу сразу +2 дайса. Наконец, предмет, использованный для совершения целой серии убийств, может наградить его +3 дайсами.

Читая о призрачных скитальцах, Рассказчик может подумать о соединении сеттингов **Hunter** и **Geist** непосредственно в одной хронике. С тематической точки зрения эта идея реализуется без особых препятствий. В конце концов, Пожиратели грехов (то есть создания, которых охотники называют *призрачными скитальцами*) представляют собой самых настоящих охотников, действующих в историях о привидениях. Они куда лучше подготовлены для борьбы с призраками и способны внести в истории о привидениях множество интересных игровых элементов, которые было бы практически невозможно ввести в случае со смертными охотниками.

Проблема заключается в разнице между силами Пожирателей грехов и простых охотников, а также в эффектах, которые призрачные скитальцы способны использовать в историях о привидениях. Способности Пожирателей грехов носят столь колоссальный характер, что при столкновении с призраками они могут разрушить даже самый изобретательный план по противодействию духам мёртвых людей. Кроме того, призрачные скитальцы обладают и другими способностями, даже не связанными непосредственно с призраками. Особенно заметна разница между силами Призрачных скитальцев и охотников третьего яруса. Подобное расхождение может оказаться даже более явным, чем разница в силах других обитателей Мира Тьмы.

Вопрос заключается в том, как заставить эту идею работать. Ответ на это вопрос: *аккуратно*. Рассказчик может ограничить могущество призрачных скитальцев, введя в игровую систему Плазму – ресурс, который не так уж легко найти в мире смертных. Большинство сил Пожирателей грехов, особенно если речь идёт о по-настоящему колоссальных способностях, требуют плазмы в огромных количествах. Если Рассказчик

не против поэкспериментировать с изменением игровой механики, он может даже предоставить Пожирателям грехов меньший запас Плазмы на каждое очко Психе, что позволит ослабить их уровень силы. Кроме того, он может напрямую запретить использование определённых Манифестаций – таких как Кладбище, – поскольку они вносят особенно заметную разницу в уровне силы, доступной охотникам и скитальцам.

В конечном счёте объединение сеттингов **Geist** и **Hunter** может существенно углубить тематическую палитру истории, однако в первую очередь это потребует от игроков честной закупки характеристик, а также готовности работать с игромеханикой от Рассказчика. Во многом подобное сочетание сеттингов может оказаться столь же труднореализуемым с точки зрения игромеханики, сколь и простым с точки зрения темы. Пусть ваша игровая компания сама решит, стоит ли удовольствие от такого кроссовера проблем с неравенством между протагонистами. Если нет, сеттинг **Geist** по-прежнему будет доступен вам для создания одиночных сцен или историй, посвящённых призракам и скитальцам. Кроме того, даже устав от определённого сеттинга, игроки могут пожелать лишь *временно* побывать в шкуре других персонажей. В конце концов, единственное настоящее различие между охотниками и скитальцами заключается в том, что охотники лучше организованы и обладают столь разнообразными взглядами на Пожирателей, что видят в них как заклятых врагов, так и ценных союзников.

Увы, учитывая различия во взглядах тех или иных содружеств и структур на призрачных скитальцев, возникновение конфликтов между этими двумя группами можно считать практически неизбежным.

Содружества

Эшвудское аббатство

Для членов Эшвудского аббатства призрачные скитальцы представляют собой настоящую нравственную дилемму. По сравнению с большинством других монстров, с которыми сводит их Бдение, призрачные скитальцы слабо подходят для вечеринок, к которым привыкли члены Аббатства. Так, например, скитальцы вполне в состоянии выдержать наркотическое опьянение любой интенсивности, даже если оно способно убить любого нормального человека. Кроме того, эти *ревенанты* обладают достаточно оптимистичным взглядом на мир. Они постоянно говорят о веселье и жизни, в то время как члены Аббатства привыкли работать с созданиями, всецело принадлежащими к миру смерти.

С другой стороны, скитальцы всё же могут представлять интерес для охоты. Они способны возвращаться из мёртвых, тем самым предоставляя возможность охотиться на одну и ту же группу созданий снова и снова. Они справляются даже с самой невыносимой болью, выдерживают длительные периоды охоты и порой заполняют полученные раны сочащейся эктоплазмой, что обеспечивает членам Аббатства поистине феерическое шоу. Если охотники знают, как их найти – а кроме того, как изолировать их и удостовериться, что в округе нет призраков, которых скиталец мог бы призвать на помощь, – борьба со скитальцем может оказаться не менее интересной, чем столкновение с опытным оборотнем.

К сожалению, члены Аббатства до сих пор не понимают, что охота на этих Служителей мглы может оказаться чрезвычайно опасной. Так, например, идея о том, чтобы убить жертву, запереть её в изолированном месте и позволить ей ожить снова, может показаться прекрасным планом – однако вскоре члены Аббатства неизбежно заметят, что каждое возвращение пленника из царства мёртвых начнёт приводить к гибели их товарища (или союзника) при загадочных обстоятельствах.

Хотя эти смерти могут казаться случайными, члены Аббатства не настолько глупы, чтобы не заметить странной закономерности. Это случалось достаточно часто в истории Эшвудского аббатства, чтобы охотники начали воспринимать это как печальную

неизбежность. А потому некоторые из них вполне сознательно отказываются от охоты на Служителей мглы.

Более того, призрачные скитальцы способны каким-то образом предупреждать других представителей своего коллектива о той угрозе, которую представляет для них Аббатство. Хотя поначалу это может и не создавать для Аббатства особых проблем, со временем информация об охотниках, переданная мёртвых скитальцем своим товарищам, может перетечь в полноценный конфликт. Так, убийство скитальца на вечеринке легко может закончиться тем, что с местными представителями Аббатства перестанут вести дела сразу *все* призрачные скитальцы, живущие в городе. Некоторые скитальцы могут и вовсе напасть на охотников напрямую, не объясняя причин – а иногда даже не находясь рядом с ними.

Члены Аббатства до сих пор задаются вопросом, как именно мёртвый скиталец может предупредить своих товарищей об угрозе, исходящей от Содружества. Тем не менее, любое предательство со стороны Аббатства часто приводит именно к этому результату – а порой к исчезновению всего местного филиала Аббатства.

В любом случае, отношения между обеими группами часто приводят к серьёзным конфликтам. Во многих – если даже не во всех – случаях отношения между Аббатством и призрачными скитальцами оканчиваются открытой враждой. Судя по всему, призрачные скитальцы не слишком много знают об этом содружестве, однако им известно достаточно, чтобы у них сложилось достаточно точное представление о сущности этих охотников. И это представление трудно назвать хоть сколько-нибудь положительным.

Подход

Члены Аббатства давно уже поняли, что лучшим способом выманить Служителей мглы на охоту всегда остаётся старинное место с привидениями. Судя по всему, скитальцы каким-то образом понимают различие между реальными домами с призраками и фальшивыми сооружениями, созданными Аббатством. А это значит, что охотники должны сами найти реальные места, населённые душами мёртвых людей, если они хотят заманить в него призрачного скитальца. Это задание может оказаться весёлым и увлекательным само по себе – не говоря уже о необходимости заманить духа в специально отведённое для охоты место.

Как только Аббатству удастся создать дом с привидениями, им придётся скрыть свои личности от скитальцев. Обычно до появления самих Служителей мглы всё проходит по плану. К несчастью, типичная реакция скитальца на сознательное создание домов с привидениями оказывается весьма неприятной для охотников – особенно если учитывать отношения между обеими группами. Во время охоты члены Аббатства полагаются прежде всего на превосходство в огневой мощи, и ключевым способом получения этого преимущества служит неожиданное нападение на скитальца.

Хотя они до сих пор не смогли определить уязвимую точку скитальцев, члены Аббатства практически убеждены, что со временем они наткнутся на это секрет. В конце концов, феи всегда страдали от холодного железа, вампиры – от пламени и лучей солнца, оборотни – от серебра... а значит, скитальца также должны обладать своей слабостью. Порой рассказывают, что морская соль, заряженная в патрон или брошенная на тело скитальца, способна причинить ему ужасные муки. Тем не менее, случаи *эффективного* применения морской соли в бою неизменно оказывались плодами ошибочных выводов, выдумками или даже преднамеренной дезинформацией. Разумеется, даже подобные неудачи не заставляют членов Аббатства отказаться от поиска новых способов борьбы со скитальцами. В конце концов, Аббатство всегда интересовалось смелыми экспериментами.

Пока же члены Аббатства наслаждаются вечеринками со скитальцами либо охотой на них – а порой даже совмещением того и другого. Разумеется, заключение хоть сколько-

нибудь серьёзных союзов с призрачными скитальцами чаще всего приводит к летальному исходу – однако разве не это делает Бдение столь захватывающим?

Долгая ночь

Традиционно эти создания считаются у последователей Долгой ночи живым осквернением мира, происхождение которого будто намеренно вторит истории об Иисусе и его воскресении. Неудивительно, что Скорбное ополчение привыкло относиться к скитальцам как к нежеланным гостям из потустороннего мира. Однако учитывая представления Долгой ночи о приближении Апокалипсиса, призрачные скитальцы часто рассматриваются последователями содружества как очередные признаки конца времён.

Представители Долгой ночи давно обнаружили, что скитальцы чаще всего называют себя другими именами. Первоначально члены содружества предполагали, что призрачные скитальцы – не более чем разновидность ведьм, однако в конце концов им удалось получить кое-какие материалы о группе скитальцев из Феникса, штат Аризона, которые доказали им свою принадлежность к совершенно иному коллективу существ. Члены этой группы называли себя “избранными” и ассоциировали себя с четырьмя всадниками Апокалипсиса, украшая свои одежды белым, бледным, черным и красным цветами. Также символика этой группы включала явные на приближение Голода. Эти сведения заставили последователей Долгой ночи предположить, что скитальцы созданы всадниками Апокалипсиса для борьбы с праведными служителями Творца.

Эта информация изменила первоначальные представления Долгой ночи о призрачных скитальцах, и отныне члены содружества пристально наблюдают за действиями скитальцев. Многие из них полагают, что с наступлением Судного дня всадники Апокалипсиса ворвутся в этот мир, и скитальцы ринутся вслед за ними.

В глазах Долгой ночи любой скиталец служит всадникам Апокалипсиса и возвращён в этот мир для достижения определённых целей. Охотники, сведущие в эсхатологической иерархии, предполагают, что всадники Апокалипсиса служат Антихристу – или что бледный всадник сам воплощает Антихриста в земной реальности. Таки м образом, призрачные скитальцы могут быть демонами, стремящимися приблизить конец света.

Хотя многие представители содружества целом согласны с мыслью о том, что призрачные скитальцы каким-то образом связаны с Апокалипсисом, их истинная природа до сих пор представляет собой загадку. Возможно ли, что это всего лишь бесчеловечные монстры, созданные четырьмя всадниками? Или же это обычные люди, вынужденные стать их рабами?

Последние данные говорят о том, что призрачные скитальцы не обладают собственной волей, однако и с этими сведениями согласны не все. Некоторые охотники Долгой ночи считают своим долгом узнать, как именно призрачные скитальцы возвращаются с того света и пополняют свои ряды. В конце концов, если их создали вовсе не четверо всадников, то истребление Служителей мглы со временем должно предотвратить само их распространение. И всё же представители Долгой ночи считают ситуацию чрезвычайно опасной. По всей видимости, даже погибнув от рук правоверных, призрачные скитальцы возвращаются из мира мёртвых снова и снова – по мере того, как их тёмные повелители подготавливают свои армии к окончательной битве с Господом. А потому содружество делает всё возможное для предотвращения Апокалипсиса.

Подход

По большей части Долгая ночь разбирается с призрачными скитальцами по одному за раз, не оставляя попыток выяснить, как можно помешать им вернуться из царства теней. Те из охотников, которые полагают, что призрачные скитальцы являются лишь носителями демонических сущностей, стараются захватить их и использовать самые эффективные из своих экзорцизмов для освобождения смертных тел от этих чудовищных захватчиков. Так, Джошуа Уэверли, один пастор из Арканзаса, создал специальное

учреждение, в котором он удерживает по несколько призрачных скитальцев одновременно, проводя над ними *особые* экзорцизмы. На сегодняшний день Уэверли не достиг никакого успеха, однако это не означает, что он оставил свои попытки.

Безуспешность этих экспериментов заставила некоторых охотников прийти к выводу, что помогать скитальцам обрести искупление – это бессмысленная трата времени. Призрачные скитальцы вовсе не одержимы демонами, как верят некоторые охотники: в действительности они представляют собой добровольных, активных агентов Дьявола. А потому их следует истреблять без пощады.

Впрочем, это не означает, что коллектив **Милосердных** готов оставить эти попытки. Такие охотники ищут способа “вылечить” Служителей мглы. Если они смогут уничтожить причину, по которой тёмные духи вторгаются в тела страждущих смертных, скитальцы будут освобождены. К сожалению, с тех пор, как о работе Уэверли стало известно всему содружеству, всё меньше и меньше охотников дают служителям мглы шанс на спасение. И всё же Милосердные не отказываются от попыток.

Другие, более радикальные охотники, продолжают напомнить своим товарищам по содружеству о том, что появление агентов четырёх всадников в конечном счёте следует считать благим знаком. Это самый верный признак того, что период Скорби грядёт и что в земную реальность вторгаются уже самые сильные слуги Антихриста. А потому появление Служителей мглы может рассматриваться как повод для празднования.

В целом содружество продолжает соблюдать осторожность при столкновении с призрачными скитальцами, даже если отдельные члены организации усматривают в их появлении знак Творца.

В отличие от многих других обитателей Мира Тьмы, место которых в подлунном мире Долгая ночь может определить только после длительных молитв и размышлений, мнение содружества о скитальцах не вызывает по-настоящему горячих споров у последователей Долгой ночи. Учитывая, что большинство из них рассматривают скитальцев как агентов Судного дня, Долгая ночь иногда видит в Служителях мглы живой инструмент, помогающий им открыть глаза другим охотникам. Если Долгая ночь обнаружит хоть одно неоспоримое доказательство причастности скитальцев к демонической деятельности, содружеству наконец удастся убедить других охотников выступить с ними на правой стороне в последней битве за добро и зло.

Лоялисты Туле

Лоялисты Туле всегда знали о Служителях мглы. Во время Второй мировой войны эти учёные своими глазами видели, как озлобленные мертвецы, вернувшиеся в того света, заполняли территории, оккупированные нацистами. В архивах Лоялистов Туле подробно описаны случаи возвращения этих существ после гибели от разрыва гранат, мин и взрывных снарядов, продолжая идти вперёд и заполняя раны сочащимся белым туманом. Хотя многие из этих существ сами были виновны в поддержке нацистской идеологии, среди них хватало и тех, кто был простым рабочим, не принимавшим участия непосредственно в государственной деятельности. Долгое время Лоялисты Туле считали, что Служители мглы хранят секрет вечной жизни, и эту загадку учёные искали вплоть до 1945 года. После войны Лоялисты Туле продолжили исследовать Служителей мглы, однако в последующие десятилетия им так и не удалось найти по-настоящему новую информацию.

Должники хорошо понимают, что Служители мглы каким-то образом связаны с агрессивными призраками и другими жертвами войны, восставшими из земли после гибели от рук СС, нацистских солдат и руководителей концлагерей. Некоторые Должники полагают, что количество Служителей мглы на современном Западе представляет собой лишь малую часть того коллектива, который действовал в Европе по окончании Второй мировой войны. Это привело к зарождению теории, согласно которой насильственная смерть производит большее число Служителей мглы, чем любые другие виды кончины и

что Служители мглы могут играть огромную позитивную роль в исправлении великих ошибок прошлого.

Кроме того, Лоялисты Туле знают, что Служители мглы нередко защищают людей от призраков – что пробуждает у членов содружества понятное любопытство. Даже прямое наблюдение за методами работы этих созданий до сих пор не смогло отпугнуть Лоялистов от дальнейших исследований. С другой стороны, им известно, что разъярённый скиталец способен нанести колоссальный урон окружающим, не придавая никакого значения сопутствующему ущербу.

Более того, по убеждению Лоялистов Туле, Служители мглы чаще всего появляются после массовых убийств, а потому уничтожение отдельных скитальцев ничуть не поможет избавиться от реальной опасности. Таким образом, вместо борьбы со скитальцами многие Лоялисты стараются заниматься событиями, повлекшими за собой возникновение этих неординарных смертных.

Происхождение Служителей мглы до сих пор служит предметом споров среди последователей содружества, поскольку сами скитальцы не слишком охотно раскрывают свои тайны Лоялистам Туле. В то время как некоторые охотники полагают, будто Служители мглы выторговали свои новые жизни у какого-то бога подземного мира, истина скрыта во многих культурах и многих сражениях прошлого. Более того, когда сами Служители мглы рассказывают о своих создателях, они обращаются к мифологическим образам, упоминая повелителей смерти, всадников, гайстов, психопомпов и даже богов или демонов. Каким бы ни было их происхождение, Лоялисты обнаружили только одну по-настоящему жуткую улику, указывающую на то, что Служители мглы едва ли принадлежат к роду человеческому: эти создания могут путешествовать по землям мёртвых и появляться в мире живых во множестве километров от тех мест, в которых их видели в последний раз.

Подход

Ответ на деятельность Служителей мглы разнится от охотника к охотнику. В целом содружество предпочитает сначала определять степень угрозы, исходящей от конкретного Служителя мглы, после чего решать, стоит ли иметь с ним дело. Если ответ на этот вопрос носит положительный характер, они ищут способа поймать скитальца в ловушку, не убивая его. В обратном случае они стараются не привлекать к себе внимания. На данный момент Лоялисты уже достаточно часто сталкивались со скитальцами, чтобы понять: никакие беседы с этими существами не предоставят им новых сведений, а потому попытки допрашивать каждого встреченного скитальца не стоят риска возникновения новых конфликтов.

Впрочем, это не означает, что охотники этой организации не принимают усилий по взаимодействию со Служителями. Вместо прямого противостояния со скитальцами они сосредотачиваются на поиске дверей в потусторонний мир. Судя по всему, Лоялистам уже удалось найти некоторые из этих дверей в прошлом – как, например, в случае с порталом в Берлине. Обнаружив такие врата, Лоялисты приступают к их изучению. Не так давно они даже сумели раскрыть некоторые из них – однако то, что они обнаружили за порогом, превратило их жизни в кошмар наяву.

Хотя охотники ожидали найти за этими вратами загадочных повелителей, правящих призрачными скитальцами, в действительности они обнаружили самый настоящий загробный мир, населённый душами мёртвых людей. Некоторые из них были разумны, другие носили черты животных, а некоторые и вовсе представляли собой нечто не поддающееся человеческому описанию. Что ещё хуже, по мере изучения загробного царства охотники начали всё с большей ясностью осознавать, что со временем духи продолжают погружаться в эту реальность всё глубже и глубже, пересекая тёмные реки, ведущие в загадочные и неведомые глубины.

На сегодняшний день лишь одной ячейке удалось вернуться из экспедиции в загробный мир. Увы, путешествие оказалось для этих охотников чрезвычайно болезненным – и они до сих пор умоляют своё руководство больше никогда не посылать их обратно.

Как бы то ни было, благодаря этим проёмам в иную реальность Должники могут найти ответы на вопросы, которые терзали их все эти годы. Понимание этого обстоятельства заставило руководство содружества заняться наймом добровольцев как из числа охотников, так и из числа Служителей мглы. Охотники могут не доверять скитальцам, однако руководители организации хорошо понимают, что секреты Служителей мглы можно раскрыть лишь при помощи опытных проводников. По всей видимости, путешествие по загробному миру требует не столько знаний и мастерства, сколько уникальных способностей, которыми эти создания обладают по праву рождения.

Сеть Зеро

Сеть Зеро заинтересована в изучении призрачных скитальцев по одной простой причине: в то время как большинство монстров состоят в коллективах, которые не приветствуют (или открыто запрещают) прямое общение с человечеством, призрачные скитальцы, как правило, не имеют ничего против контактов со смертными. Это не означает, что они афишируют свою деятельность: появление на ТВ с демонстрацией загробных способностей, разговоров с призраками или воскрешением из мёртвых способно привлечь к Служителям мглы нежелательное внимание. Тем не менее, у них нет причин скрывать от человечества факт о существовании призраков. Проблема, стоящая как перед охотниками, так и перед скитальцами, заключается не в том, чтобы записать доказательства существования призраков на материальные носители, а в том, чтобы заставить общественность поверить в истинность этих записей.

К сожалению, как скитальцы, так и сами призраки часто предпринимают действия, которые не так уж и сложно симитировать при помощи спецэффектов, будь то левитирующие объекты, эктоплазма, кровоточащие стены или движущаяся мебель. Подобные вещи мистифицировали уже тысячи раз. А потому большинство людей привыкли рассматривать такие видео либо как шуточные подделки, либо как ролики в жанре научной фантастики.

И тем не менее, это не означает, что Сеть Зеро готова оставить любые попытки доказать существование призраков. В сравнении с другими сверхъестественными феноменами, с которыми содружеству приходится иметь дело на протяжении стольких лет, призрачные скитальцы не представляют подобной проблемы. К несчастью для самих представителей Сети Зеро, им не известно, что призрачные скитальцы мало что знают о силах, движущих ими и неупокоенными мертвецами. Их знания о призраках, земле мёртвых и домах с привидениями может предоставить охотникам отличный материал, однако им мало что известно о других мёртвых созданиях, таких как вампиры, или даже живых чудовищах наподобие оборотней. В глазах большинства Хранителей секретов этот факт следует рассматривать либо как причину для колоссального разочарования, либо как знак того, что скитальцам известно гораздо меньше, чем можно подумать.

Некоторые члены содружества не видят причин защищать скитальцев и относятся к ним с немалой опаской. Среди скитальцев хватает тех, кто готов убивать и калечить людей или уничтожать технологии, позволяющие смертным вмешиваться в “дела” мёртвых. Такие скитальцы находятся в меньшинстве даже среди тех, кто и сам не слишком охотно идёт на контакт с Сетью Зеро. Однако их цели достаточно очевидны, чтобы их было трудно проигнорировать.

Подход

Череда встреч с особенно агрессивными и опасными Служителями мглы заставила Сеть Зеро пересмотреть свои взгляды на открытый подход к общению с этими созданиями. Хотя они по-прежнему считают скитальцев прекрасными информаторами,

кровавые последствия некоторых столкновений дали охотникам понять, что этим смертным не следует доверять. Репортёры стали более осмотрительны в общении со скитальцами и сейчас зачастую пытаются выяснить отношение собеседника к Сети Зеро в целом, прежде чем приступать к интервью. Тем не менее, им уже удалось достичь определённого прогресса. Некоторые скитальцы сами просили Сеть отправить определённое сообщение близким очередного призрака, что целиком совпадает с целью содружества. Последнее также способствует выполнению основной функции Сети Зеро: в конце концов, если при помощи охотников смертные начнут получать сообщения из загробного мира, это докажет человечеству, что люди не одиноки на этой земле.

Некоторые охотники – особенно из числа представителей **Войска истины** – полагают, что Секретной частоте следует вести себя более агрессивно по отношению к Служителям мглы. Они полагают, что им следует прекратить осторожничать и найти что-нибудь по-настоящему...*крупное*, чтобы встряхнуть людей и предоставить им доказательства, которую человечество попросту не сможет игнорировать.

Войско истины уже давно идёт к этой цели, и призрачные скитальцы могут служить для них безупречными союзниками, поскольку многих из них ничуть не тревожит тот факт, что порой при общении с Сетью Зеро они попадают на видеозаписи. Войско истины постоянно ищет какого-то “Большого Открытия”: эти охотники отслеживают деятельность скитальцев, пытаясь заручиться их помощью в достаточной степени, чтобы они помогли им выполнить их грандиозный план.

Приверженцы обоих подходов пытаются вовлечь самого Джима Харрисона в разработку общего подхода к работе со скитальцами. Тем не менее, основатель содружества до сих пор не принял участия в этих дискуссиях.

Нуль Мистериис

Представители Нуль Мистериис никогда не видели в Служителях мглы противников. Скорее они считают скитальцев людьми, которые были каким-то образом инфицированы, и эта инфекция заставляет их проявлять черты, традиционно ассоциирующиеся с мифами о привидениях и фантомах (которые действительно начинают испытывать интерес к заражённому смертным). Что касается причин, заставляющих других охотников бояться этих созданий или даже сражаться с ними, то представители Нуль Мистериис полагают, что такая реакция служит отнюдь не результатом рационального анализа, а следствием религиозных предрассудков.

Всё, что озвучено выше, составляет лишь основную теорию. В остальном мнения представителей Нуль Мистериис расходятся от одного коллектива к другому. Господствующая теория принадлежит **Рационалистам**, которые твёрдо убеждены, что инфекцию вызывает эктоплазма – побочный продукт, созданный из энергетического “тела” призраков. По неизвестным причинам эктоплазму не удаётся воспроизвести в лабораторных условиях. Как бы то ни было, иногда она заражает людей и приводит к ужасающей лихорадке, заставляющей жертв видеть галлюцинации о мёртвых богах и заключении сделки с тёмными сущностями, позволяющими оправиться от лихорадки. Как только эктоплазма попадает в кровь смертного, жертва сама начинает производить это вещество в микроскопическом объёме.

Продуцирование эктоплазмы в организме наделяет жертву чередой сверхъестественных качеств. Невзирая на это, по мнению Рационалистов, малый объём эктоплазмы в организме заставляет многих жертв искать новые источники этой энергии в местах, традиционно ассоциирующихся с привидениями. В действительности жертвы этой болезни не нуждаются в эктоплазме для поддержания жизненных функций – вопреки тому, что учёные предполагали ранее.

На данный момент неизвестно, можно ли исцелить больного, оградив его от источников эктоплазмы. Реализацию такого эксперимента затрудняет искренний интерес

призраков к жертвам заболевания, и их появление приводит к непрерывному восполнению эктоплазмы в организме субъекта.

Вторая теория, предложенная **Объективистами**, опирается на исследование самих призраков. Если призраки представляют собой внеземных созданий, сформированных из чистой энергии, инфекцию невозможно вызвать простой эктоплазмой: поскольку эктоплазма является субпродуктом призраков и самих скитальцев, доступным простому зрению, она не может носить летальный характер и не в состоянии заразить человека. Объективисты считают, что путь в тело жертвы находит внеземная энергия самих призраков. Именно эта энергия наделяет скитальцев способностями, сопоставимыми с силами привидений – не делая призраками их самих. Пока что не совсем ясно, по каким принципам действует эта энергия. Однако Объективисты считают, что она позволяет телам инфицированных “существовать на одной волне” с привидениями. Последнее наделяет их едва заметными “двойниками”, которых порой можно увидеть в зеркале или на границе периферийного зрения. Хотя некоторые действительно воспринимают эти фигуры как самых буквальных двойников – во что верят и многие инфицированные, – эта побочная энергия представляет собой отражение самого скитальца, доказывающая внеземной характер его заболевания.

Вне зависимости от теории, которой придерживаются отдельные охотники, все они единодушно сходятся в том, что этой заразе подвержен не каждый из смертных. Некоторые – а в сущности, большинство смертных – не подвержены такой инфекции. Лишь некоторым по неизвестным причинам грозит энергия призраков. Остальные же могут купаться в эктоплазме или проводить недели в окружении призраков, не рискуя пострадать от реальных эффектов заболевания.

На данный момент Нуль Мистериис не смогли разработать каких-либо способов определения эффектов, связанных с эктоплазмой. Однако они продолжают изобретать методы определения самой эктоплазмы при помощи стандартных инструментов исследования.

Подход

Нуль Мистериис интересуются прежде всего процессом самого заражения, а потому стараются по мере возможности захватывать своих жертв, чтобы проверять на них свои теории. Некоторые учёные убеждены в том, что желаемых результатов можно добиться даже посредством простого анализа крови, поскольку эктоплазма должна присутствовать в организме жертвы на физическом уровне. Возможно, организм выплёскивает это вещество в качестве коагулирующего агента, что и наделяет испытуемых повышенной сопротивляемостью к повреждениям. Эктоплазма, содержащаяся в крови, также может предоставлять заражённому необычайную устойчивость к ядам и наркотикам, о которой сообщали многие свидетели, лично столкнувшиеся со скитальцами.

Таким образом, Нуль Мистериис чрезвычайно заинтересованы в получении образцов крови скитальцев. По мере того, как об этих созданиях узнаёт всё больше охотников, всё популярнее становится метод, предполагающий открытое обращение к заражённым с целью склонить их к добровольному участию в экспериментах. Впрочем, Объективисты сосредотачиваются не столько на крови, сколько на заражённых органах: глазах и, если это возможно, мозгах жертв. Многие из них полагают, что инфекция носит психологический характер и проистекает из искажённого восприятия мира или других форм изменённого сознания.

Способность заражённых использовать эктоплазму для регенерации органов после впадения в состояние, сопоставимое со смертью, подталкивает некоторых учёных к действиям, которые трудно назвать этичными. В конце концов, даже если охотник заберёт мозг скитальца, тот вполне может пробудиться на следующий день с новым мозгом. Несмотря на то, что этот эксперимент ещё не рискнул провести ни один участник

содружества, некоторые учёные предполагают, что экспериментатор вполне может позаимствовать этот орган *дважды* для сравнения сканов текущего мозга с извлечённым.

Невзирая на заинтересованность в изучении заражённых, Нуль Мистериис не обращают никакого внимания на представления других охотничьих организаций на этих созданий. Мнения о принадлежности заражённых к сверхъестественному миру приводят их в замешательство. В их глазах, нет ничего глупее, чем верить самим скитальцам, и истории о смерти и возвращение из мира мёртвых после физического путешествия по царству теней кажутся им нелепицей. Возможно, эти легенды получится объяснить с антропологической точки зрения, однако последнее требует серьёзного исследования со стороны профессионалов.

Профсоюз

Профсоюз часто путает Служителей мглы с обычными ведьмами, что заставляет членов содружества применять соответствующие тактики. Подобно ведьмам, скитальцы располагают способностями, которые легко причислить к разряду магическим или демоническим – а потому охотники могут искренне верить в колдовское происхождение призрачного скитальца до тех самых пор, пока не выстрелят ему в руку и не увидят легендарный белый дым, струящийся из раны. Тем не менее, учитывая редкость скитальцев, Профсоюз в целом ещё не задумывался о том, что эти создания могут принадлежать к уникальному и совершенно самостоятельному коллективу существ.

Учитывая стремление Профсоюза заниматься только вопросами, касающимися непосредственно их территории, чаще всего они занимаются устранением противников вместо их изучения и категоризации. В конце концов, не существует особой разницы между призраком, ведьмой, медиумом или зомби: угроза есть угроза. Единственное, что важно – это делиться информацией, особенно если убитый скиталец появляется на пороге своего дома следующим же утром.

Тем не менее, некоторые члены содружества верят, что возможно и обратное: некоторые колдуны вполне могут быть скитальцами, обучившимися тёмным искусствам. Те немногие, кто понимает, что речь идёт о двух совершенно различных категориях монстров, нередко рассматривают скитальцев как некую разновидность зомби, возвращённую к жизни разумными призраками. Последнее позволяет объяснить многие силы скитальцев, а также их непреодолимую тягу к местам, известным обилием призраков.

Определяя угрозу, исходящую от скитальцев, содружество опирается на многие из названных теорий. Члены организации понимают, что если они не способны убить скитальца *навсегда*, имеет смысл задуматься, стоит ли им начинать охоту. И хотя у них нет универсального ответа на этот вопрос, они знают, что более известные представители мира мёртвых – такие как вампиры – обладают заведомо большим количеством уязвимых точек, чем призрачные скитальцы, и охота на них может оказаться более оправданной, чем конфликт со Служителем мглы.

Зная о склонности Служителей мглы появляться в местах, связанных с привидениями, охотники начинают искать их всегда, когда кто-нибудь упоминает о появлении призраков на их территории. И тем не менее, если кто-то рассказывает об агрессивном духе, Профсоюз вполне может подождать, пока в городе не появится очередной скиталец. Если это создание сможет справиться с призраком лучше, чем охотники, они вполне могут позволить ему решить задачу за них до тех пор, пока он сам не начнёт представлять опасность.

Подход

По большей части Профсоюз относится к скитальцам так же, как и к другим чудовищам, устранение которых может поднять этические вопросы. Прежде всего, охотнику следует убедиться, что скиталец представляет – или будет представлять – угрозу

в хоть сколько-нибудь обозримом будущем. Если скиталец не кажется им опасным, они могут заключить с ним временный союз для того, чтобы вместе разделаться с опасными мертвецами. Тем не менее, даже в случае с заключением подобных союзов, членам содружества не рекомендуется доверять своим новым товарищам. Зная о связи скитальцев с потусторонним миром, охотники скрывают правду о своём содружестве и задачах своего Бдения. Впрочем, кое-кто из охотников опасается, что представители Профсоюза могут потерять интерес к самостоятельной охоте на мертвецов и оставить решение проблем своим одарённым “друзьям”. Ещё немного – и Профсоюз начнёт принимать скитальцев в свои ряды. Если та или иная ячейка действительно опасается такого исхода, она не станет сидеть сложа руки.

Как и при борьбе с колдунами, лучшим оружием Профсоюза становится само местное общество. В любом коллективе смертных бытуют истории о домах с привидениями или странных нечеловеческих голосах, звучащих в заброшенных складах и других безлюдных местах. Местные чаще всего неплохо осведомлены о местах (и людях), от которых стоит держаться подальше. Профсоюз хорошо понимает, что иногда начало охоты может привести к большим смертям, чем отказ от неё. И речь идёт не только об опасности схватки, но и о способности Служителей мглы воскресать после боя, забирая при этом жизнь одного из ближайших смертных. Схватка со скитальцем может окончиться смертью целой группы охотников, а затем и случайного прохожего – в момент возвращения монстра из мира мёртвых. Что касается ликвидации полноценного коллектива скитальцев, их воскрешение грозит повлечь за собой целую череду смертей. Так, группа из пяти скитальцев, вернувшаяся к жизни *дважды*, может выкорчевать целые семейные линии.

Такой подход приводит к конфликтам между движениями **Дом прежде всего** и **Первый удар**. Менталитет содружества предполагает, что призрачные скитальцы должны становиться врагами только в тех случаях, когда они превращаются в живые угрозы. И всё же, некоторые последователи Первого удара считают, что Дом прежде всего относится к Служителям мглы с недопустимой терпимостью и что каждая минута жизни, подаренная скитальцу, – это минута, которую содружество могло потратить на объединение сил и уничтожение потенциальной угрозы. Как бы то ни было, представители обеих групп понимают, что нападение на скитальца никогда не проходит легко.

Впрочем, иногда появление Служителей мглы на территории Профсоюза приводит к этическим вопросам, особенно если речь идёт о скитальцах, которых охотники знали лично, прежде чем те умерли и вернулись к жизни. Возможно, эти скитальцы заслуживают защиты Профсоюза, как и другие люди? С другой стороны, что если скитальцы попытаются разобраться с призраками друзей текущих членов содружества? Что если Служители мглы попытаются разорвать свои связи со сверхъестественным миром и искупить вину за свои прегрешения? Следует ли их защищать в этом случае?

У Профсоюза нет готового рецепта по решению таких проблем. Одно лишь то обстоятельство, что в мире есть люди, способные разбираться с призраками куда эффективнее охотников, вызывает у представителей Профсоюза немало сомнений и колебаний. И тем не менее, если когда-нибудь Профсоюз объединит свои силы для нанесения одного решительного удара по Служителям мглы, дни этих монстров могут быть сочтены.

Структуры **Эгис Кай Дору**

В то время как призрачные скитальцы могут представлять потенциальную угрозу для человечества, члены Эгис Кай Дору считают, что при сложившихся обстоятельствах их трудно назвать основными врагами их ордена. В сущности, некоторые и вовсе не рассматривают их как серьёзного противника. В целом Служители мглы заняты решением проблем, связанных с призраками, вне зависимости от того, насколько этичны их

побуждения. Кроме того, скитальцы практически беспрерывно конфликтуют между собой.

Большую часть времени эти создания проводят в общении с духами, Эгис Кай Дору считают, что у них нет причин вмешиваться в их дела и вместо этого предпочитают заниматься устранением более существенных угроз, таких как демоны, чернокнижники, вампиры и зомби.

Разумеется, иногда возникают проблемы, которые Эгис Кай Дору просто не могут проигнорировать. Когда группа скитальцев помогает агрессивному призраку совершить самосуд, члены ордена просто не в состоянии пренебречь тем обстоятельством, что скитальцы вот-вот нарушат человеческие законы, чтобы позволить духу мёртвого человека начать охоту на живых.

Тем не менее, поскольку Эгис Кай Дору следуют глубоко индивидуальному нравственному кодексу, в большинстве случаев они не задаются вопросами справедливости и законности. Проблемы возникают только тогда, когда ситуация грозит выйти из-под контроля – как, например, в случае с угрозой целому городскому кварталу или риском уничтожения целой семейной линии. В конце концов, многие призраки руководствуются трагическими побуждениями, а некоторые из них не отличались нравственным поведением даже в жизни. А потому некоторые мертвецы просят скитальцев о глубоко аморальных формах правосудия. С другой стороны, кому как не Эгис Кай Дору знать, что такое месть.

Несмотря на то, что в целом структура не заинтересована в изучении Служителей мглы, некоторые охотники уделяют внимание взаимодействию с этими монстрами. Не в последнюю очередь это объясняется тем, что скитальцы сами располагают древними артефактами, связанными со смертью или энергией потустороннего мира, хотя, как правило, они спрятаны вдалеке от чужих глаз.

Большинство подобных реликвий были бы бесполезны в руках охотников, однако некоторые – как, например, посмертные маски – обладают способами активации, доступными простым смертным. А потому Эгис Кай Дору иногда поручают своим охотникам задачи, связанные с поиском этих редких реликвий.

Подход

Эгис Кай Дору хорошо понимают, что в определённых случаях призрачные скитальцы могут предоставить им неоценимую помощь. Члены структуры давно заметили, что Служители мглы обладают необъяснимой связью с магическим миром. Хотя Эгис Кай Дору не верят, что эти создания могли похитить или получить эти силы от призраков, они вполне допускают, что те могут использовать ритуальную форму магии. Они полагают, что призрачные скитальцы полагаются на самые базовые колдовские способности, позволяющие найти потерянные предметы, найти души мёртвых людей в округе или проследить за жертвой при помощи зеркала. Хотя члены структуры и не понимают природы этих способностей, то обстоятельство, что многие Служители мглы относятся к смертным с доброжелательностью или даже сочувствие, означает, что время от времени обе группы заключают взаимовыгодные союзы. Иногда им даже удаётся сформировать вполне действенные альянсы.

В целом Эгис Кай Дору знают, что цели скитальцев, как правило, не конфликтуют с задачами Бдения, а потому испытывают искренний интерес к миру мёртвых. Они знают, что потусторонний мир – совершенно реальное место, а потому могут попытаться найти контакты со Служителями мглы в тайных библиотеках в надежде получить знания, скрытые в их глубинах. Что ещё важнее, они справедливо предполагают, что в потусторонних некрополях можно найти самые разнообразные артефакты – и нетрудно предположить, что проникнуть в загробный мир было бы куда легче при помощи Служителей мглы. Само собой, это не гарантирует желания самих скитальцев помочь охотникам. Более того, знания Служителей мглы могут быть связаны с колдовством, что

рискует отбить у Эгис Кай Дору всякую охоту к заключению договоров с этими монстрами.

Всё это не мешает Эгис Кай Дору рассматривать Служителей мглы как ценных союзников для операций по сбору “магического урожая”, подталкивая их к поиску артефактов в загробном мире или в местах, связанных с мёртвыми. В конце концов, одно лишь то обстоятельство, что охотники не могут использовать реликвии Служителей мглы в настоящий момент, не обязательно означает, что они никогда не смогут найти им применение. В частности, распространено убеждение, что посмертные маски, похищенные охотниками из загробного мира, утрачивают свою силу, когда остаются в мире живых слишком долго.

С другой стороны, среди артефактов встречаются и более полезные образцы наподобие орудий убийств, многократно появлявшиеся на местах преступлений. Как бы то ни было, все эти данные носят гипотетический характер – во многом из-за того, что реликвии Служителей мглы встречаются даже реже, чем сами скитальцы.

В целом руководство структуры не подталкивает охотников ни к преследованию скитальцев, ни к поиску их реликвий. А потому в случае столкновения с кем-либо из скитальцев члены ячейки могут самостоятельно оценить их личные качества и попытаться заручиться их поддержкой в надежде, что когда-нибудь эти скитальцы откроют им свои тайны.

Восходящие

Восходящие всегда обладали неоднородными взглядами на скитальцев. Многие из этих охотников полагают, что призрачные скитальцы – явление далеко не новое и что они как-то связаны с могущественными существами, упоминающимися ещё в их древнеегипетских архивах. Согласно легендам, некоторые скитальцы ходили среди богов, в то время как другие – руководили доисторическим коллективом древних египтян, используя свои способности для управления толпой. Поэтому Восходящие не исключают возможности, что скитальцы представляют для современного человечества немалую угрозу, во многом смыкаясь в этом со старыми врагами ордена – мумиями, вернувшимися в земной мир. В целом этот вопрос носит столь туманный характер, что некоторые члены структуры путают Служителей мглы с настоящими мумиями из-за их способности возвращаться из мира мёртвых. Когда дело касается столкновения с мумиями и скитальцами, никто из членов структуры не может рассчитывать, что найдёт хоть сколько-нибудь полную информацию в архивах своей структуры. Эта нехватка знаний делает ситуацию ещё сложнее, особенно когда Восходящие узнают, что другие структуры не воспринимают скитальцев столь же серьёзно, что и Орден Феникса.

Вместо этого члены структуры сосредотачиваются на поиске средств борьбы с любыми мистическими созданиями, нарушающими границы между миром живых и мёртвых. Устойчивость Служителей мглы к наркотикам и ядам прекрасно известна членам структуры. Многие представители Зазубренного полумесяца в настоящее время даже тестируют новый наркотик из грибов, произрастающих в мире мёртвых. Этот наркотик, известный как *Облако смерти*, считается одним из самых эффективных препаратов в арсенале структуры, поскольку он действует как на смертных, так и на представителей сверхъестественного мира. Тем не менее, стремление получить этот наркотик в свои руки подталкивает многих охотников к попыткам самостоятельно пересечь границу между мирами, не дожидаясь его поставок. К сожалению, препарат до сих пор находится на стадии тестирования из-за ужасающих побочных эффектов, а потому распространён далеко не во всей структуре. Этот наркотик может стать настоящей пороховой бочкой, грозящей создать конфликт между Орденом Феникса и скитальцами, охраняющими границу между мирами.

Тем не менее, это не означает, что члены Зазубренного полумесяца готовы оставить попытки время от времени посещать царство мёртвых. Восходящие хорошо понимают,

что загробный мир изобилует огромным количеством полезнейших реагентов. Даже простая вода, извлечённая из загробных рек и озёр, может стать мощным ингредиентом, позволяющим создать наркотики, вызывающие сонливость, забывчивость, боль или предоставляющие охотникам невероятную устойчивость к повреждениям.

Невзирая на то, что попытка проникнуть в мир мёртвых привлекает к структуре внимание скитальцев, охраняющих границы между мирами живых и мёртвых, мало кто из охотников может привлечь к себе такое внимание, как члены Зазубренного полумесяца. Когда они прорываются в царство теней, они забирают столько ингредиентов, сколько возможно – а похищение любых ресурсов из загробного мира в больших количествах ещё никогда не приводило ни к чему хорошему.

С годами призрачные скитальцы приобрели особый интерес к членам структуры. Восходящие могли бы немало удивиться, узнав, с какой точностью некоторые скитальцы отличают одни ячейки их организации от других и какую награду они обещают за информацию о преступниках, нарушающих границу между мирами живых и мёртвых.

Подход

В глазах Восходящих существует только один вопрос, касающийся Служителей мглы: как получить максимум ресурсов из потустороннего мира, не перейдя дорогу слишком большому количеству этих созданий. Хотя в целом структуры видит в Служителях мглы огромную угрозу для человечества, некоторые охотники придерживаются другого мнения. Некоторые ячейки, столкнувшиеся с призрачными скитальцами на дороге Бдения, могут обнаружить, что они не так опасны, как утверждало их руководство. Это может создать раскол в методологии Ордена Феникса и порой действительно приводит к различной реакции на столкновение со скитальцами.

Некоторые охотники стараются держаться от Служителей мглы подальше и попросту игнорируют их по мере возможности. Другие, напротив, самостоятельно ищут возможности поговорить с этими созданиями в надежде узнать больше о мире мёртвых или о тайных врагах их ордена. Наконец, существуют и другие мотивы, которыми могут руководствоваться отдельные охотники или ячейки. Так, группа охотников может считать, что скитальцы пытаются обрести знания, не предназначенные для их разума, или пытаются стать в мире мёртвых диктаторами подобно своим древнеегипетским предшественникам. Зазубренный полумесяц может провести слишком очевидную операцию по извлечению ингредиентов из мира теней.

Хотя реакция на появление Служителей мглы в округе может носить различный характер, у каждого из Восходящих всегда найдётся своя причина как выступить против скитальцев, так и сохранить с ними шаткий мир. Поэтому отношения Ордена Феникса со скитальцами варьируется от одной крайности к другой, приобретая то исключительно агрессивный, то неожиданно мирный окрас. Если что-то и связывает различные мнения членов структуры о Служителях мглы, так это их убеждение в том, что организации требуются новые ингредиенты, получить которые можно лишь нарушая границу между мирами. Любой охотник, нуждающийся в веществах, минералах или даже органике из царства мёртвых, постарается не упустить возможности поговорить со скитальцами, призраками или другой нежитью – особенно из числа тех, кто охраняет барьер, разделяющий мир живых от царства усопших.

Коллектив Хирон

Способность скитальцев выдерживать колоссальные повреждения, управлять эктоплазмой, воскресать их мёртвых и видеть призраков, не говоря уже о возможности определить, болен ли человек раком, давно привлекла внимание Коллектива Хирон. Практически с того самого момента, когда Коллективу стало известно о существовании Служителей мглы, агенты структуры начали прилагать поистине титанические усилия к захвату этих созданий. На протяжении многих веков эти охотники использовали любые

возможности, позволяющие больше узнать о природе скитальцев. Современные технологии и медицинские инновации позволили Коллективу Хирон провести череду экспериментов над призрачными скитальцами, которых они захватили в последние годы Второй мировой войны.

Учёным, работающим на Коллектив, известно, что Служителей мглы невозможно нейтрализовать, не лишая жизни. Кроме того, даже убийство скитальца не может остановить его навсегда. Последнее обстоятельство привело к попыткам структуры получить как можно больше тел этих созданий – однако эти эксперименты окончились катастрофическим провалом. Коллектив Хирон похоронил память об этих инцидентах глубоко в архивах организации, однако с тех пор руководству структуры известно, что каждое пробуждение мёртвого Служителя мглы уносит жизнь одного из охотников. Также они помнят, что скитальцы не всегда восстанавливают свои тела полностью, а потому извлечение пары глаз и последующее убийство скитальца вовсе не гарантирует получение ещё одной пары после его пробуждения.

Хотя организации не известно, можно ли надеяться, что скиталец, убитый несколько раз подряд, в конце концов перестанет возвращаться из мира мёртвых, конкретное число “жизней” скитальца представителям организации неизвестно. Способность скитальца забирать одну из человеческих жизней всякий раз, когда он возвращается в земную реальность, мешает охотникам выяснить, сколько раз может воскреснуть каждый отдельный скиталец. Однако это не останавливает некоторых охотников раскрыть секрет их бессмертия.

Один из крупнейших спадов в деятельности Коллектива Хирон связан с неудачной попыткой сбора эктоплазмы, поскольку скитальцы удерживают эту субстанцию на каком-то метафизическом уровне, не связанном с их организмом напрямую. Так, в отличие от вампиров, способных производить особую разновидность крови в своём организме, скитальцы выступают лишь в качестве своеобразных проводников эктоплазмы, а не её источников. Коллектив Хирон полагает, что эти создания *собирают* эктоплазму или вытягивают её из окружающих призраков. Тем не менее, никакое вскрытие не способно предоставить структуре источник эктоплазмы. Кроме того, к значительному удивлению этих охотников, в организме скитальцев попросту нет конкретного места, в котором могла бы скапливаться эта энергия. Если вскрытие мёртвого кровососа легко наделяет охотников доступом к его крови, никакое вскрытие не позволит им получить в свои руки надёжный источник эктоплазмы.

Эта неудача – наряду с понятным стремлением современных скитальцев избегать членов Коллектива Хирон – заставила структуру сместить акценты своего Бдения. В настоящее время охотники этой структуры испытывают новое оборудование, позволяющее обнаруживать и захватывать призраков с помощью звуковых технологий. Они считают, что призраки могут оказаться ценным источником эктоплазмы, хотя у некоторых и возникают сомнения относительно реакции Служителей мглы на деятельность их организации.

Подход

В настоящее время призраки и скитальцы служат одними из основных приоритетов структуры. Хотя начиная с 1970-х годов Служители мглы стараются избегать Коллектива Хирон, охотникам хорошо известно, что они обладают врождённой тягой к призракам, которых можно использовать в качестве приманки. Если им удастся отыскать призраков и даже спровоцировать их возникновение в подконтрольной области, рано или поздно в ней появятся и скитальцы. Некоторые охотники обнаружили, что способность скитальцев общаться с духами наделяет их мистическими способностями, хотя они полагают, что заманить их в засаду должно быть сравнительно просто.

Хотя Коллектив Хирон продолжает искать возможности получить доступ к ресурсам скитальцев другими методами, в настоящий момент у структуры нет чёткого понимания

того, по каким принципам “функционирует” человеческая душа, и недостаток этих знаний часто работает против охотников. Теоретически может существовать множество других тайн, которые члены структуры могут раскрыть благодаря исследованию самой человеческой души, однако подобное исследование потребует совершенно иных подходов к охоте. Потенциальные открытия в этой научной области могут привести к ещё одному сдвигу в приоритетах структуры, особенно если членам организации удастся найти возможность отлавливать призраков, не рискуя жизнями полевых агентов. В последнем случае им станет значительно проще удерживать Служителей мглы в своих лабораториях и проводить над ними необходимые эксперименты. В то же время, члены структуры подходят к исследованию скитальцев клинически, с биологической и физической точки зрения, смыкаясь в этом с учёными из Нуль Мистериис, что приводит к тем же недостаткам, от которых страдает и научная деятельность их коллег.

В то время как организация в целом стремится разработать методы по отлавливанию скитальцев и сбору эктоплазмы, среди её представителей встречаются и те, кто читает, что Служителей мглы следует принимать в ряды самого агентства, используя их в качестве внештатных сотрудников. В конце концов, если скитальцы справляются с призраками эффективнее, чем любые другие охотники, Коллективу следует использовать их в своих целях. Некоторые охотники убеждены, что скитальцы могут выступать и в роли агентов, специализирующихся на решении иных опасных задач, особенно учитывая, что они не особенно щепетильны в вопросах, не связанных непосредственно с миром мёртвых. И тем не менее, именно стремление этих созданий заниматься в первую очередь делами загробного мира делает реализацию этой идеи исключительно сложной, не говоря уже об отсутствии реальной заинтересованности Служителей мглы в сотрудничестве со структурой.

Иными словами, в случае необходимости члены структуры действительно могут сделать скитальцам соответствующее предложение. В случае отказа они постараются помешать скитальцам узнать, какую организацию они представляют. Равным образом, даже в случае соглашения Служители мглы едва ли получают возможность понять, с кем они имеют дело, и многие члены структуры сознательно будут охранять это секрет от своих новообретённых товарищей.

Люцифуг

Те из скитальцев, кто проявляет к охотникам достаточный интерес, чтобы раскрыть им некоторые из своих секретов, рассказывают, будто они заключили сделку с мифологической сущностью, обладающей определённой властью в загробном мире. Некоторые говорят об Инанне. Об Ангеле Смерти. Осирисе. Вельзевуле. Порой они упоминают странных или эзотерических существ, носящих загадочные псевдонимы наподобие Смеющаяся леди или Костяной жонглёр. Вне зависимости от того, кто именно предоставил скитальцам возможность вернуться из мира теней, сам факт заключения сделки с потусторонней сущностью не может не привлекать внимания Детей седьмого поколения.

Несмотря на редкость скитальцев, Люцифуг сталкивались с ними достаточно часто, чтобы сформировать о них собственное мнение. В целом члены структуры считают, что Служителям мглы не слишком много известно о своей подлинной сущности. В конце концов, их истории о заключении сделок с ангельскими или демоническими покровителями не соответствуют действительности: конечно, сами скитальцы могут считать, что они заручились поддержкой божественных сущностей, однако у Люцифуг было достаточно времени, чтобы выяснить, как мало скитальцам известно о мире, в котором они оказались.

За множество лет исследований Люцифуг собрали по меньшей мере семь различных отчётов о скитальцах, утверждающих, что они добились покровительства самого Архангела Михаила. Тем не менее, при дальнейших расспросах ни один из этих

скитальцев не упомянул ангелов или демонов, достойных внимания Люцифуг. Самая любопытная особенность этих историй заключается в том, что рассказы скитальцев о потустороннем мире не имеют ничего общего с информацией самих Люцифуг об аде, рае или других реальностях, о которых им стало известно за столько лет Бдения. Таким образом, несмотря на свои усилия по выполнению задач потустороннего мира, в глазах детей Люцифера скитальцы занимают достаточно смехотворное место в Великой схеме бытия.

Тем не менее, Миланская леди считает, что потусторонний мир, о котором рассказывают скитальцы, может представлять немалый интерес для её структуры – не говоря уже о последствиях, которые может иметь для Люцифуг столкновение с обитателями этого мира. На данный момент никто из членов организации ещё не пересекал границы между двумя мирами, а потому им остаётся только гадать, связан ли потусторонний мир из рассказов скитальцев с Пандемониумом из мифологии их структуры. Впрочем, некоторые подозревают, что загробный мир может оказаться куда более реальным местом, чем Пандемониум. Судя по всему, сами скитальцы не обладают ответами на эти вопросы, хотя Люцифуг и не ожидает от них хоть сколько-нибудь конкретных познаний о мире демонов.

Как бы то ни было, пока охотники пытаются решить, как им реагировать на деятельность Служителей мглы, Миланская леди проводит собственное расследование. Если она сумеет свершить безопасное путешествие в загробный мир, вероятно, то же смогут проделать и её охотники. А потому Миланская леди не оставляет попыток узнать больше о мире скитальцев.

Подход

Реакция потомков Дьявола на появление Служителей мглы на их территории разнится от случая к случаю. Большинство последователей Люцифуг не видят в них реальной проблемы до тех пор, пока они не начинают представлять угрозы для окружающих. В их глазах, призрачные скитальцы мало чем отличаются от других созданий, которых они время от времени встречают на современных улицах. А потому они вступают с ними в конфликт лишь тогда, когда те встают у них на пути.

Как бы то ни было, Люцифуг следует строгому кодексу поведения – и если они узнают о группе скитальцев, пытающихся захватить контроль над местными призраками или убивающих невинных, большинство Детей седьмого поколения стараются отреагировать на эту угрозу как можно скорее. Они полагают, что большинство скитальцев тесно связаны с призраками. А потому, если они замечают, что местные призраки начинают вести себя агрессивно или непредсказуемо, Люцифуг начинают проверять окрестности на предмет появления Служителей мглы.

Некоторые охотники – особенно из числа приверженцев Отречения – полагают, что скитальцы могут сослужить хорошую службу их делу. В конце концов, непослушные дети Дьявола порой сами создают призраков в результате своей тёмной и кровопролитной деятельности, в то время как скитальцы могли бы помочь им унять гнев беспокойных духов. Тем не менее, союз Люцифуг со скитальцами редко носит хоть сколько-нибудь долгосрочный характер. Хотя скитальцы располагают чередой мистических сил наподобие способности заставить стены истекать иллюзорной кровью, трудно предсказать их реакцию в том случае, если они увидят inferнальные силы самих последователей Люцифуг. Как обычно, Дети седьмого поколения продолжают тщательно изучать потенциальных союзников и определять их цели прежде, чем раскрывать им секрет своего происхождения.

Некоторые представители организации, особенно из числа приверженцев Примирения, указывают на необходимость решать вопросы не столько с самими скитальцами, сколько с их убеждениями. Само собой, рассказы скитальцев о заключении сделки с самим Вельзеволом не означают, что они действительно имели дело с дьявольской сущностью.

Тем не менее, само наличие подобного убеждения может означать, что скиталец готов поддаться демоническому влиянию. Случись ему встретиться с настоящим демоном, такой скиталец может стать уже реальной угрозой для окружающих. А потому некоторые охотники полагают, что было бы куда разумнее решить проблему с идеологией Служителей мглы раз и навсегда вместо того, чтобы реагировать на отдельных представителей их коллектива.

Небольшое число детей Люцифера смогли заключить союз с Маллеус Малефикарум благодаря общему убеждению этих охотников, что между скитальцами и чернокнижниками существует лишь умозрительное различие. В конце концов, деятельность чародеев всегда принимала различные формы, и призрачных скитальцев вполне можно рассматривать как специфическую разновидность чернокнижников. Некоторые из их способностей практически неотличимы от заклинаний магов. Более того, как и в случае с ведьмами, скитальцы утверждают, что заручились покровительством некой сверхъестественной сущности, которая и предоставила им мистические способности. Такие охотники полагают, что им следует разбираться с призрачными скитальцами теми же методами, что и с любыми другими ведьмами.

Что касается Миланской леди, она не считает, что призрачные скитальцы представляют угрозу для Люцифуг. Тем не менее, она понимает, что Служители мглы могут отвлечь охотников от выполнения их миссии или даже сознательно заманить их в ловушку, особенно если потомки Дьявола спутают деятельность скитальцев с преступлениями настоящих монстров. Последнее может привести к попустительству реальных преступлений против живых людей. А потому, если Миланской леди станет известно о бесчеловечной деятельности тех или иных скитальцев, она без колебаний прикажет уничтожить этих чудовищ, как и любых других врагов человечества.

Маллеус Малфикарум

Хотя этот орден уже занимался исследованием призраков в прошлом, куда больше Маллеус Малефикарум обеспокоены самим фактом заключения сделки скитальцев с потусторонними сущностями. По убеждениям ордена, все скитальцы некогда заключили договор с демонами, позволившими им вернуться в земную реальность в качестве бесовских прислужников, зомби или чернокнижников.

В некоторых записях из архивов ордена отмечается, что каждый скиталец обладает призрачным двойником, который повсюду следует за ним. По мнению инквизиторов Теневой паствы, этот двойник служит наглядным доказательством отличия Служителей мглы от других воскрешённых созданий и заставляет их предположить, что каждого скитальца следует рассматривать лишь как невинную жертву, разум которой захвачен неким демоническим созданием. Именно поэтому руководство структуры призывает своих охотников относиться к любым действиям и словам скитальцев с исключительным недоверием. По их мнению, призрачные скитальцы выполняют задачи потустороннего мира с таким рвением не из-за своей связи с царством теней, а из-за полного подчинения демону, захватившему их сознание. Вне зависимости от того, сколь благородные цели может стать перед собой тот или иной скиталец, охотники Теневой паствы решительно убеждены в том, что каждый скиталец служит демоническим силам верой и правдой, понимает он это или инет.

Маллеус Малефикарум ещё не нашли способа избавить несчастных о демонических сущностей, проникших в их тела и души. Хотя некоторые члены структуры предполагают, что Служители мглы обладают и двумя *разумами*, Маллеус Малефикарум всё ещё не знают, как связаться со второй сущностью этих созданий. Даже бесчисленные случаи охоты на ведьм, проведения экзорцизмов и уничтожения кровососов не подготовили орден к столкновению с призрачными скитальцами. Даже техники, позволяющие охотникам изгонять могущественнейших демонов не помогли им избавить встреченных Служителей мглы от их бесовских покровителей.

Некоторые представители Молота ведьм не уверены, что скитальцы действительно одержимы бесами. Вместо этого они полагают, что Служители мглы добровольно служат некромантам, которых они называют своими хозяевами. В то время как некоторые охотники продолжают считать, что скитальцев следует исцелить при помощи экзорцизма, в целом их взаимодействие со Служителями мглы заставляет их относиться к последним как к чернокнижникам, лишь маскирующимся под людей.

Подход

Как и в случае с ведьмами, Маллеус Малефикарум сталкиваются со скитальцами только от случая к случаю. Инквизиторы не используют каких-либо особых методов уничтожения эти созданий и не проводят прямого различия между ними и другими порождениями Мира Тьмы. В целом они стараются принудить захваченных монстров к исповеди, отречению от Дьявола и возвращению в царство мёртвых. Последнее вполне допускает использование пыток, особенно если этого требует ситуация. Как и в случае с ведьмами, инквизиторы стараются вытянуть из скитальцев тайны, которые могут помочь структуре на тропе Бдения.

Проблема заключается в том, что некоторые Служители мглы сознательно передают своим истязателям ложные сведения даже тогда, когда любой другой чернокнижник признался бы во всех своих прегрешениях. Равным образом, уничтожение призрачного скитальца из милосердия давно уже стало запретной практикой в рядах Маллеус Малефикарум из-за способности Служителей мглы забирать жизни охотников или даже невинных людей ради возвращения из царства мёртвых. Что ещё хуже, многие поступки скитальцев могут быть оправданы с точки зрения нормальной человеческой нравственности, и убийство скитальцы может бросить тень на репутацию всего ордена.

Наконец, паранормальные силы скитальцев могут помочь охотникам в поддержании Бдения: и если обнаружение безумного потрошителя с помощью призрачного скитальца может стать лишь однократным случаем, поскольку инквизиторы легко могут передать все необходимые сведения полиции, то при обнаружении кровососа они могут задуматься, не следует ли им заключить со скитальцем более долгосрочный союз, чтобы положить конец деятельности чудовища.

Впрочем, эти нравственные вопросы возникают не слишком часто, особенно учитывая редкость столкновения со скитальцами. А потому Маллеус Малефикарум не обладают хоть сколько-нибудь универсальным рецептом взаимодействия с этими одержимыми. В случае поимки одного из скитальцев любые просьбы о помощи или признание в своих грехах может заставить охотников задуматься, не следует ли им отпустить это чудовище. В любом случае, охотники должны сами принять решение, не обращаясь к доктринам Ватикана.

Кроме того, некоторые из представителей **Ордена святого Амвросия** продолжают считать, что должен существовать некий метод по отделению демона от его человеческого носителя. Эти охотники убеждены, что скитальцы невинны и что никто из них не принимал добровольного решения служить демонам. Они видят тяжесть столкновения со скитальцами как испытание своей веры, а не знак ошибочного подхода к взаимодействию с этими одержимыми. В конце концов, под пытками большинство скитальцев действительно признаются, что они носят в душе второе создание, и некоторые из них даже просят помочь им освободиться.

На данный момент охотники сталкиваются со скитальцами достаточно редко, чтобы относиться к встречам с этими существами как к исключительным случаям. Пока что Ордену святого Амвросия не удалось достать достаточно свидетельств одержимости этих созданий, чтобы они смогли убедить в верности своих убеждений других членов организации. В сущности, иногда складывается впечатление, что большинство членов Маллеус Малефикарум попросту не хотят брать на себя ответственность за чужие судьбы или боятся обречь на смерть невинных людей – во всяком случае, пока у них не появится

универсальной доктрины по взаимодействию с этими существами...или пока кровососы не перестанут считаться их ключевым врагом.

Опергруппа: Валькирия

Впервые сотрудники Опергруппы столкнулись с призрачными скитальцами в последние дни Второй мировой. Хотя Служители мглы искали возмездия как для нацистов, так и для коммунистов, охотникам они попадались гораздо реже, чем другие обитатели Мира Тьмы. А потому, невзирая на то, что руководство структуры сразу пометило Служителей мглы как потенциальную угрозу, они никогда не достигали первых мест в списке ведущих противников Опергруппы. Поскольку большинство первых отчётов касалось лишь тех скитальцев, которых солдаты встречали на полях сражений, многие из них даже не понимали, что Служители мглы могут существовать в Америке. Ситуация изменилась в 1980-х, когда Опергруппа столкнулась с этими монстрами у себя на родине.

Когда **Проект ФОРТ** начал увеличивать свои усилия по противостоянию призракам, Опергруппа столкнулась с несоизмеримо большим числом скитальцев, чем ожидали агенты структуры. Любая попытка устранить или обезвредить разъярённые души мёртвых людей, как правило, приводила к столкновению со Служителями мглы, которые использовали свои мистические способности для противостояния членам структуры. Единственными союзниками, которых могли бы использовать оперативники в борьбе со скитальцами, оставались призраки – однако объединение с мертвецами никогда не сработало бы в случае с полевыми агентами Опергруппы.

Агенты Валькирии мало что знают о подлинной сущности этих АС. Что касается руководства структуры, оно и вовсе приказало закрыть информацию о скитальцах от рядовых агентов. Сами охотники чаще всего полагают, что призрачные скитальцы ничем не отличаются одержимых, вернувшихся к жизни после насильственной смерти – в частности, после гибели на поле боя. Кем бы ни были эти монстры в действительности, оперативники уже выяснили, что Эфирные заряды наносят им не меньшие повреждения, чем обычным призракам. Впрочем, хотя использование этой слабости предоставляет агентам Валькирии существенное преимущество при столкновении со Служителями мглы, руководство структуры напрямую запретило использовать Эфирные заряды против скитальцев. Складывается впечатление, будто кто-то на высшем уровне организации полагает, что скитальцев следует оставить в покое – и всё же мало кто соблюдает этот приказ на регулярной основе.

Подход

Оперативники стараются уничтожать скитальцев при первой возможности, не собираясь ждать, пока они убьют кого-нибудь ещё. Столкновение со Служителями мглы чаще всего становится одной из самых серьёзных опасностей, поджидающих оперативников на дороге Бдения. Неудивительно, что опытные охотники рекомендуют подготавливаться к таким столкновениям как можно тщательнее, а по возможности – и вовсе обходить Служителей мглы стороной. Даже если не говорить об опасности, угрожающей оперативникам со стороны скитальцев, охотники уже давно поняли, что скитальцев невероятно трудно убить *навсегда*.

Хотя агенты уже доказали свою способность вполне эффективно устранять опасности, связанные с призрачными скитальцами, руководство до сих пор не отдаёт приказа о полномасштабном наступлении на известные группы Служителей мглы. О чём руководство структуры умалчивает, это о предположении, что этих созданий можно использовать в интересах самой структуры. По всей видимости, руководство каким-то образом выяснило, что Служители мглы обладают способностью, которая сможет облегчить структуре выполнение многих других задач: способностью путешествовать между мирами. На данный момент организации лишь приступает к испытанию новой

технологии, известной как *Устройство привратника*, которое позволяет охотникам раскрывать Авернийские врата (см. стр. 226 книги **The God-Machine Chronicle**).

Большинство оперативников, которым стало известно об Устройстве привратника, надеются получить его в свои руки для повышения эффективности своего Бдения. Несмотря на то, что функциональность этой технологии пока ещё не подтверждена на практике, руководство структуры убеждено, что со временем ему удастся использовать его для нанесения ударов по логовам монстров, расположенным в потустороннем мире. Хотя этот проект разрабатывался в условиях повышенной секретности, некоторые скитальцы уже успели заметить, что эта группа охотников затевает что-то поистине колоссальное. Впрочем, они руководствуются лишь общими подозрениями, поскольку никому из них не известно, что именно затевает руководство Валькирии и каковы её точные цели.

Ситуация осложняется тем, что некоторые члены Проекта ФОРТ сами не желают вмешиваться в дела скитальцев. Небольшая группа охотников подозревает, что призрачные скитальцы служат некой космической цели или абстрактной силе природы, и задаётся вопросом, следует ли мешать установленному порядку. Если скитальцы существуют лишь для того, чтобы мешать призракам вторгаться в земную реальность, зачем оперативникам вставать у них на пути? Тем не менее, учитывая отношение исполнителей Проекта ФОРТ со своим руководством, они держат своё мнение при себе. И всё же, если чиновники прекратят спонсировать их работу в попытке пресечь зарождающиеся колебания, ничто не мешает охотникам приступить к собственному Бдению.

Странствующие монстры

Скитальцев легко представить в игре в качестве чрезвычайно сложных противников, выселить и убить которых будет непросто даже самой подготовленной группе охотников. Кроме того, эти создания отлично подходят историям, в которых требуется ввести новый тип монстров, чем тот к которому привыкли игроки, регулярно сталкивавшиеся с вампирами или ведьмами. В Мире Тьмы не так уж и много противников, требующих от охотников использования интеллекта вместо патронов. Охотники, пытающиеся решить проблему с призрачными скитальцами, обрушив на них град пуль, практически неизбежно получают серьёзные повреждения – и это лишь в лучшем случае. Для победы над скитальцами охотникам приходится проявлять исключительную осторожность и использовать все свои знания. Благодаря своей способности возвращаться из мёртвых, скитальцы могут выступить в роли центральных антагонистов, которые будут выступать против охотников на протяжении нескольких недель игрового времени.

Хотя такой вариант использования скитальцев можно назвать одним из основных, изобретательные Рассказчики могут придумать и другие способы применения этих созданий в своей хронике. Охотники и скитальцы имеют куда больше общего, чем подозревают сами. Хотя скитальцы обладают собственным коллективом, изолированным от смертных, они следуют уникальному кодексу, в котором охотники могут увидеть прямой аналог своего Бдения. Говоря простым языком, Служители мглы помогают призракам обрести упокоения в загробном мире и не позволяют духам вторгаться в земную реальность. Они защищают не только призраков от людей, но и людей – от призраков. Многие призрачные скитальцы проводят целые жизни, наблюдая за сверхъестественным миром, и среди них хватает тех, кого ужасает чудовище, скрывающееся за пределами восприятия простых смертных. Многие охотники могут обнаружить, что призрачные скитальцы были вырваны из нормальной жизни и брошены в мир, требующих от них выполнения новых обязанностей – точно так же, как это произошло и с самими охотниками.

Разумеется, это убеждение не всегда соответствует действительности. Не все скитальцы чувствуют личную ответственность за призраков, сочувствуют смертным и

используют свои силы для помощи окружающим. Напротив, некоторые ищут ещё большей власти для достижения целей, известных лишь им самим. И всё же, даже они имеют немало общего с большинством охотников. А потому нет ничего удивительного в том, что охотник, бросающийся в погоню за призраков или созданием, вторгнувшимся в земную реальность из потустороннего мира, может заключить временный союз со Служителем мглы, даже если последний ищет способа обрести новой силы. Равным образом, некоторые охотники ищут лишь новых знаний о мире мёртвых с целью собственного обогащения, а потому приходят в восторг от одной лишь возможности взглянуть на загробный мир собственными глазами при помощи скитальцев.

Наоми Рэд Бёрд

Реплика: *“Я знаю, что такое жажда мести. Они кипят и во мне”.*

Биография: Наоми родилась в конце 1980-х в бедной семье, проживавшей в городке Аллен в Южной Дакоте, входящем в состав резервации Пайн-Ридж. Хотя её семья не отличалась хоть сколько-нибудь стабильным доходом, её родственники привыкли во всём полагаться друг на друга и поддерживать тесные отношения. Увы, безжалостная судьба унесла жизни всех членов её семьи. Её мама, Конни Рэд Бёрд, считалась многообещающей артисткой, пока ей не диагностировали терминальную стадию рака желудка. Потеряв второго ребёнка, Конни утратила и желание жить в этом мире. Отец Наоми, Эдди Рэд Бёрд, преподавал историю племён в местном колледже, пока не стал пить из-за медленного и неотвратимого приближения смерти своей супруги.

В 2001 г. Конни наконец умерла. Её тело было покрыто ужасными опухолями. Поскольку Конни пользовалась любовью всех, кто её знал, преждевременная кончина матери Наоми тяжело сказалась на всей семье. Эдди собрал в рюкзак те немногие ценности, которые у него оставались, и покинул резервацию навсегда. Охваченная горем, Наоми решила, что ей нужно что-нибудь, что поможет отвлечься от печальных мыслей, и предложила друзьям собраться на вечеринку в заброшенном городском доме.

К тому моменту, когда Наоми прибыли на вечеринку, события последних нескольких дней навалились на неё тяжким бременем, и вместо того, чтобы веселиться и пить, молодая студентка уснула вместе с подвыпившими друзьями, после чего провела целую ночь в этом зловещем здании. К тому моменту, когда она проснулась, друзья бегали вокруг неё и кричали. По дому расползался дым, а языки пламени прорывались сквозь половицы. Хотя друзьям Наоми чудом удалось спастись, сама девушка так и не выбралась из здания.

Теперь Наоми Рэд Бёрд известна под другим именем: Курящая дама. Наоми вернулась из мира мёртвых напуганной и озлобленной женщиной, жаждущей мести. Почему ей позволили вновь обрести радости жизни? Кто поджёг здание? Куда ушёл её отец? Внутри неё бились эти и многие другие вопросы, подстёгиваемые пламенем, которое унесло её первую жизнь. Если не она погружает в языки пламени кого-либо из своих противников, огонь охватывает её саму. Это повторяется снова, и снова, и снова на протяжении всей её новой жизни. Возможно, когда-нибудь она узнает правду о том, что с ней случилось. Однако до тех пор Курящей даме не суждено обрести покой.

Внешность: Будучи наследницей племени оглала-сиу, Наоми выглядит как обычная женщина с длинными чёрными волосами. Чаще всего она ходит с тростью, хотя не имеет в ней никакой нужды. Её карие глаза горят с интенсивностью, которая привлекает внимание даже самых отрешённых прохожих. Каждому, кто смотрит на её лицо, сразу становится понятно, что перед ним женщина, пережившая тяжёлую утрату, от которой она никогда не сможет полностью оправиться.

Использование в истории: Большую часть времени Наоми проводит в попытках помочь душам мёртвых людей обрести покой. Она бесстрашно проникает даже в призрачные дома в бедных или неблагополучных районах. Наоми считает, что ей дали второй шанс, и она пытается использовать его по максимуму.

Для того, чтобы не поддаться желанию погрузить мир в языки пламени, Наоми непрерывно курит. К сожалению, этот трюк срабатывает не всегда, особенно если агрессивный призрак убеждает её сжечь его обидчика, чтобы дух смог обрести покой. На сегодняшний день Наоми убила уже несколько человек в попытке помочь душам убитых ими людей.

Охотники могут столкнуться с Наоми как со скитальцем, работающим с опасными призраками. Равным образом, они могут столкнуться с последствиями её страсти к созданию пламени. Наоми часто использует огонь в качестве оружия или метода разрешения конфликтов. Любое сражение с ней практически неизбежно заканчивается пожаром, который вполне может причинить вред её союзникам.

Наоми Ред Бёрд

Добродетель: Стойкость

Порок: Голод

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Ремесло 2, Расследование 2, Медицина 2, Оккультизм 3, Наука (горючие вещества) 2

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Кража 2, Скрытность 2, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Знание животных 1, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 4, Убеждение 1, Коммуникабельность 1, Знание улиц 4, Обман 3

Преимущества: Союзники 2, Анонимность 2, Контакты 4

Здоровье: 8

Жуткие силы: Проклятие невезения 3, Поглощение энергии (огонь) 2

Мощь: 3

Устремления: Сжечь что-нибудь дотла, Помочь духу обрести покой, Стереть любые сведения о том, кем она была.

Рассудок: 5

Воля: 6

Скорость: 10

Защита: 3

Инициатива: 6

Броня: отсутствует

Оружие/атака

| Тип | Урон | Диапазон | Бросок | Особенности |
|----------|------|-------------|--------|-------------|
| Пистолет | 1 | 20/40/80 | 4 | отсутствуют |
| Нож | 2 | отсутствует | 4 | спрятан |

Пожар: Наоми способна вложить очко Воли, чтобы заставить предмет загореться. Такой объект быстро прогорает и с лёгкостью распространяет пламя на близлежащие предметы. Для активации способности Наоми требуется просто взглянуть на целевой объект.

Сюжетные зарисовки

Для углубления самого образа призрачных скитальцев Рассказчику имеет смысл подумать, какую роль они будут играть в сценарии. Возможно, они будут защищать живых или сдерживать легионы мёртвых. В отличие от большинства других сверхъестественных существ, скитальцы напоминают живые отражения самих охотников. Их мотивы, цели и образ жизни иногда кажутся даже более человеческими и земными, чем аналогичные стороны деятельности Люцифуг или Эгис Кай Дору. Последнее обстоятельство предоставляет Рассказчику череду уникальных возможностей. Некоторые

охотники с радостью пустили бы себе пулю в лоб, только бы не стать призрачными скитальцами. И те и другие бредут по одному пути, защищая и оберегая своих близких и наблюдая за сверхъестественным миром. Во многих отношениях призрачные скитальцы напоминают тех, кем охотники становятся в первые же дни Бдения.

Когда охотники сталкиваются с целой группой скитальцев, Рассказчику следует сделать акцент на их мистических силах. Окультиные способности этих созданий могут привести к возникновению жутких сюрреалистических сцен, повышающих общую хоррорную атмосферу в сценарии. Именно жуткие силы желают этих людей частью потустороннего мира. В отличие от других монстров, они не просто скрываются среди людей – они *охотятся среди охотников*. Вводя в игру тему мести с того света, Рассказчику следует упомянуть страшные эффекты, вызванные способностями этих созданий. В то время как мистические силы вампиров или потрошителей могут казаться только *опасными*, способности призрачных скитальцев выглядят по-настоящему жутко. Одно дело – сражаться с агрессивным противником, и совсем другое – с противником, прибывшим в земную реальность из царства мёртвых. Несмотря на сходство с простыми людьми, скитальцы давно уже пересекли границу между мирами и больше не могут покинуть загробный мир по-настоящему. Смерть следует за ними по пятам, и голоса мёртвых людей постоянно звучат у них в ушах.

И всё же призрачные скитальцы *охотятся*. В отличие от настоящих монстров, они руководствуются не голодом или первородным инстинктом, но определёнными целями. Как и протагонисты сеттинга **Hunter**, они идут по дороге Бдения. Возможно, они считают своё Бдение праведной миссией – или же обладают реальными основаниями для свершения мести. Возможно, они пытаются отомстить за собственную гибель. Однако подобно призракам, они не в состоянии действовать по-настоящему рационально. А потому каждая ячейка и даже каждый отдельный охотник будет по-разному реагировать на этих созданий.

Вне зависимости от того, используете ли вы их в качестве антагонистов или союзников, скитальцы всегда вносят в истории об охотниках нотку свежести и новизны. В сущности, они поддерживают Бдение в той же степени, что и протагонисты. Возможно, они даже преследуют благородные и добродетельные цели или обладают уважительной причиной отомстить человеку, который некогда лишил их жизни. Равным образом, они могут мстить за мёртвых людей, у которых отняли даже шанс добиться возмездия собственными силами. Как бы то ни было, призрачные скитальцы позволяют по-новому рассказать даже традиционные истории об охотниках. Вопрос не в том, как они будут изображены в истории – а в том, как они будут отражать деятельность самих протагонистов.

Ниже приведены три истории, которые могут использоваться в качестве образцовых сценариев по введению этого уникального типа созданий в игру об охотниках.

Новичкам здесь не место

Синопсис: Группа охотников проникает в логово агрессивного и опасного призрака. В ходе расследования они сталкиваются с другой группой, которая также заинтересована в деятельности призрака или особенностях этого дома. Охотники замечают, что эта компания представлена чередой разношёрстных и глубоко скрытных участников, которые, к тому же, настойчиво требуют от них покинуть дом ради собственной безопасности. Истина заключается в том, что, будучи призрачными скитальцами, незнакомцы действительно полагают, что охотники будут лишь путаться у них под ногами.

Завязка: Хотя персонажи могут преследовать совершенно благородные цели, призрачные скитальцы не лгут. Они полагают, что ячейка охотников не обладает достаточным опытом или силами, которые помогли бы им разобраться с призраком. В лучшем случае они позволят охотникам *присутствовать* рядом с ними в момент изгнания призрака. В целом же они постараются убедить охотников заняться другими чудовищами,

бродящими по ночным улицам. Как бы то ни было, по мере развития диалога охотники замечают, что призрачные скитальцы явно не принадлежат к роду человеческому и не придерживаются принципов человеческой нравственности. Позволят ли им охотники разобраться с призраком самостоятельно? Или они постараются выдворить их из дома?

Первый ярус: Дом с привидением может стать идеальной локацией для охотников первого яруса. В конце концов, одинокий призрак едва ли станет для них по-настоящему смертоносным противником. Тем не менее, *охотиться* на призрака куда легче, чем *избавиться* от него. Не всё, что охотники видели по телевизору, можно использовать для очищения дома от привидений. Возможно, им даже придётся посетить этот дом несколько раз подряд, прежде чем они смогут составить действенный план нападения. Однако когда они наконец подготовятся к операции, судьба сведёт их с призрачными скитальцами. Согласятся ли они отступить после стольких дней подготовки? Или объединятся со скитальцами, чтобы получить бесценный урок по коллективному изгнанию призраков?

Второй ярус: В этой истории содружество может получить координаты или общие сведения о расположении дома с призраком, опираясь на местные слухи. Скорее всего, капитал содрущества позволит быстро собрать необходимые ресурсы и получить требуемое вооружение, способное помочь героям избавиться от призрака. Персонажи, обладающие академическим складом ума, могут провести все необходимые исследования, чтобы узнать о призраке и прежних жильцах этого дома. Таким образом, к момент появления скитальцев охотники должны укрепиться в мысли, что они держат ситуацию под контролем. Согласятся ли они отступить в сторону после того, как скитальцы раскроют им глаза на совершенно другие стороны жизни этого призрака? Что если охотники узнают о шокирующих методах изгнания этой мёртвой души?

Третий ярус: На этом уровне сюжет распространяется сразу на несколько домов с привидениями, связанных друг с другом какой-либо тайной. Что произойдёт, если бесчеловечная секта, группа начинающих колдунов или даже безнравственных Служителей мглы заманит охотников в ловушку? И что случится, если герои очистят дом от привидения, а группа скитальцев прибудет на место с опозданием? Согласятся ли охотники выслушать их или решат, что они и спровоцировали появление призраков в этих местах (особенно если выяснится, что скитальцы следили за ними всё это время)?

Обман

Синопсис: Старый дом в родном квартале охотников давно находится в упадке и обладает дурной репутацией. Хотя рассказы о призраках, живущих в этом доме, циркулируют в местном обществе на протяжении многих десятилетий, никто в них не верил до тех самых пор, пока в него не переехал новый хозяин. В отличие от других призраков, этот дух ведёт себя необычайно шумно. Он набрасывается на проезжающие мимо автомобили, заставляет стены кровоточить и поёт жуткие песенки через динамики телевизора. Складывается впечатление, что он ведёт себя слишком явно для призрака – и это впечатление соответствует действительности, поскольку в доме бесчинствует не дух мёртвого человека, а предприимчивый скиталец.

Завязка: Ответственность за происшествия в доме несёт вовсе не призрак, а один из Служителей мглы. Этот человек распространяет свои зловещие силы на все помещения дома, черпая энергию в богатой истории здания. Более того, он действует из расчёта на получение гонорара от таинственного нанимателя. Сумеет ли ячейка охотников открыть глаза местного общества на деятельность шарлатана? Или она постарается придать его поступкам совершенно “земной” окрас? Что произойдёт, если в доме появятся новые призраки или Служители мглы? Справятся ли охотники с хитрым мошенником, который кажется окружающим совершенно безобидным?

Первый ярус: На этом ярусе охотники могут решить, что в доме действует простой человек, лишь мистифицирующий свои жуткие силы. Они могут искренне считать его обычным мошенником – до тех пор, пока друг, союзник или случайный свидетель не

откроет им глаза на истинное положение дел. Проблема в этом сценарии заключается не в том, чтобы справиться с мошенником, а в том, чтобы решить, как именно поступить с ним. Настоящие трудности начинаются тогда, когда охотники убивают его или допускают его гибель – и он возвращается с того света, забирая жизнь их союзника или друга. Смогут ли они наконец отнестись к этому “шарлатану” со всей серьёзностью?

Второй ярус: Вероятно, содружеству уже давно известно о деятельности мошенника, вмешивающегося в дела охотников, однако местные последователи Бдения считают его лишь досадной помехой. Когда содружество наконец решает избавиться от него, оно получает всё необходимое вооружение, знания и информацию, чтобы расправиться с ним быстро и тщательно. Проблема заключается в том, что организация недооценивает опасность мошенника. Загнанный в угол, он призывает к себе новых призраков, которых направляет на охотников. Когда ситуация начинает выходить из-под контроля, в городе появляются новые Служители мглы. Помогут ли они охотникам? Или решат спасти своего товарища, избавившись от протагонистов?

Третий ярус: Структура должна иметь личную заинтересованность в устранении шарлатана. Планы организации могут разниться от задержания и допроса мошенника до его похищения или уничтожения. Всё, что требуется от охотников – это выполнить полученный приказ. Однако вскоре охотники начинают замечать, что структура стремилась к не самым добродетельным целям. Что если мошенник был вынужден дурачить смертных для того, чтобы защитить коллектив своих друзей и соратников от нежелательного внимания? Кроме того, что если на помощь мошеннику придут другие скитальцы? Простит ли начальство структуры бегство протагонистов, если они не справятся с этой задачей?

Обида

Синопсис: Молодого человека зверски убивают на вечеринке в средней школе маленького городка. По словам свидетелей, этот ученик, пользовавшийся всеобщей любовью, попытался разнять двух известных спортсменов, находившихся в изрядном подпитии. Из-за популярности этих спортсменов к тому моменту, когда полицейские прибыли на место убийства, все улики были тщательно устранены, а тело жертвы переместили на диван. Полиции не удалось доказать причастность кого-либо из участников вечеринки к убийству, несмотря на бесчисленные слухи о том, что там произошло. Никто не называет имён. Однако вскоре после убийства один за другим начинают умирать подростки.

Завязка: Внимание охотников привлекает череда загадочных убийств, уносящих жизни школьников, присутствовавших при совершении преступления на вечеринке. Что произойдёт, когда охотники выясняют, что призрак жертвы заключил договор со скитальцами, помогающими ему отомстить за свою гибель? Позволят ли они скитальцам и дальше мстить городу, который готов идти на любые меры, только бы защитить своих любимых детей? На чью сторону они встанут? На сторону Служителей мглы, карающих всякого, кто стоял рядом с убийцами и не предпринимал ни малейших усилий к прекращению конфликта? Или на сторону подростков, которым ещё только предстоит понести наказание по законам современного общества?

Первый ярус: Внимание ячейки может привлечь практически любой аспект этого преступления. Охотник может иметь личную связь с участниками вечеринки – в частности, погибнуть мог его родственник или друг. Выяснить обстоятельства произошедшего в небольшой, сплочённой общине для охотников будет куда труднее, чем в современном городе, особенно учитывая, что многие люди по какой-то причине будут скрывать от них правду. Одно лишь последнее обстоятельство может заставить охотников приступить к расследованию. Когда это расследование столкнёт их с местным коллективом скитальцев, у них будет широкое пространство для выбора единомышленников.

Второй ярус: На этом ярусе охотники могут обнаружить, что жертва была их союзником. Как только они это поймут, у них появится личное основание для мести или привлечения убийц к ответственности. Ещё лучше будет, если охотники потеряют кого-то ценного: родственника, исследователя или свидетеля. В этом случае охотники смогут разобраться с убийцами, опираясь на собственные представления о наказании. Что произойдёт после того, как судьба сведёт их с призрачными скитальцами, которые предложат объединиться против общего врага? Продолжат ли охотники это сотрудничество, когда количество мёртвых тел, оставленных ими позади из-за договора со Служителями мглы, начнёт расти? Как отреагируют охотники на стремление своего начальства отомстить убийцам любыми методами, даже если они идут вразрез с целями самого содружества?

Третий ярус: Маленький городок, убийство на вечеринке, ученик в роли жертвы – всё это только начало. На третьем ярусе расследование позволяет охотникам узнать, что смерть подростка была преднамеренной: более того, это был эксперимент, призванный создать нового призрачного скитальца. Что ещё хуже, вскоре с охотниками связывается целая группа Служителей мглы, требующих выдать виновных. Если герои отказываются, призрачные скитальцы начинают убивать всех участников вечеринки одного за другим, пока не выяснят правду. Что произойдёт, когда охотники узнают, что за убийство были ответственны не простые люди, а особая группа скитальцев? Удастся ли им убедить первую группу Служителей мглы в том, что в городе действует ещё один коллектив скитальцев, против которого им следует выступить единым фронтом? Или охотники сами окажутся втянуты в войну между двумя группами скитальцев, в результате которой им придётся защищать простых смертных от сверхъестественных угроз?

Источники вдохновения

Любая хроника, посвящённая столкновению с призрачными скитальцами, будет носить характер истории о привидениях. Хотя скитальцы и не обладают призрачными телами, они всегда остаются людьми, погибшими при трагических обстоятельствах – или оказавшимися на пороге смерти и обнаружившими, что они не готовы покинуть эту реальность. Каждый скиталец обладает призрачными побуждениями и стремлениями наподобие мести или установления справедливости. Кроме того, способности этих созданий подобны мистическим силам призраков, даже невзирая на то, что сами скитальцы принадлежат к роду человеческого. Наконец, где бы ни появились скитальцы, вокруг них скапливаются привидения. Даже если они захотят защититься от призраков, они не смогут игнорировать их на протяжении длительного периода времени. Поэтому любая история о скитальцах может лишь выиграть от использования элементов, представленных в произведениях о привидениях.

Рассказы М.Р. Джеймса отличаются богатым стилем и качественной атмосферой настоящих историй о привидениях. Написанные на рубеже XIX и XX веков, эти истории обладают сходством с классическими произведениями и нередко описывают задачи, которые приходится выполнять на земле душам мёртвых людей. Отличным рассказом для ознакомления с его творчеством может стать *Ты свисти – тебя не заставлю я ждать*.

В последнее время интерес к самому образу призрака прослеживается в кинематографе – и в особенности японских фильмах наподобие *Звонка* и *Злобы*, в которых души умерших показаны как могущественные создания, способные нанести колоссальный ущерб любому неподготовленному человеку. В отличие от западных призраки, эти духи не могут обрести покоя, а потому должны быть уничтожены. Более светлым взглядом на привидений отмечен фильм *Битлджус*, который также может стать интересным, хотя и своеобразным источником вдохновения. С другой стороны, существуют и более традиционные фильмы о привидениях, особенно если говорить о старых картинах. Так, фильм *Невинные* с участием Деборы Керр отличается особенно жуткой историей, основанной на романе Генри Джеймса *Поворот винта*.

Кроме того, существует ещё один фильм о призраках, хорошо сочетающийся с атмосферой непосредственного кроссовера сеттингов **Hunter** и **Geist**. Речь идёт о знаменитом *Вороне*, герой которого вернулся из мёртвых, чтобы отомстить. Легко заметить, что эта ситуация может послужить безукоризненной иллюстрацией к биографии многих скитальцев. В дополнение к этому, *Ворон* отличается превосходной готической атмосферой.

Альтернативный взгляд на образ человека, заключившего сделку со сверхъестественным миром для возвращения в земной мир, можно увидеть в картине *Спаун*, хотя в этом случае речь идёт скорее об inferнальной, чем некромантической сделке. Равным образом, сериал *Сера* повествует о многих событиях, происходящих в сверхъестественном мире, включая нашествие неупокоенных мертвецов.

Молитва Осирису

В Мире Смертных ты подлинный Князь
В Мире Земном ты – дочь Короля
Покуда живёт душа твоя, твоё сердце будет биться!
О, прими эту величественную жертву и будь благословен!
Пусть Властелин Божественных Залов вернёт целостность твоему телу
И на том закончится твой великий труд и пресечёт всё злое на земле.
Хвала Осирису! Хвала благословенному!
Хвала Великому Архитектору всего живого и того, кому ещё предстоит появиться на свет!

Объявление в газете “Мидвейская церковь седьмого дня”

Встретимся в старой церкви на 35-стрит. Я нашёл убийцу Джесса, и мне нужна ваша помощь, чтобы очистить землю от этого горького зла. Если вы знаете тексты чудодейственных молитв или располагаете святыми иконами и амулетами, приносите знаки своей веры на эту битву с великой тьмой. Если мы объединимся в этот жестокий час, свет наконец пробьётся сквозь тени.

Навечно ваш,

Преподобный Митчелл.

Бессмертные

Придёт время, когда мы все умрём. Все. Придет время, когда не останется людей, помнящих, что кто-то вообще был и даже что-то делал. Не останется никого, помнящего об Аристотеле или Клеопатре, не говоря уже о тебе. Всё, что мы сделали, построили, написали, придумали и открыли, будет забыто.

Джон Грин, “Виноваты звёзды”.

Представьте себе замысловатую паутину, свисающую с ветки дерева. В чьих-то глазах это прекрасный природный феномен, посверкивающий в мягком свете нового дня и полный искрящейся росы. Другие видят в ней более сложный механизм или даже подлинную машину смерти, скрывающуюся под маской природной красоты. Кто-то может даже изучить след из насекомых, застрявших в этой сети, и задаться вопросом, где поджидает сам хищник.

Возможно, паутину следует рассматривать как наследие хищника, даже если сам арахнид давно покинул это место. Возможно, если подёргать за паутину, паук выберется из своего логова. Но, возможно, и нет. Если бы не сама паутина, человек никогда бы не подумал, что здесь вообще когда-либо жил паук.

В этом отношении мумии нисколько не отличаются от пауков. Это древние создания, не поддающиеся разуму смертных и даже других обитателей Мира Тьмы. Только самые долгоживущие из порождений потустороннего мира способны понять, что в действительности представляют собой эти создания. Мумии родились в простых смертных семьях – но родились тысячи лет назад, в давно забытой цивилизации преддинастического Египта. В этот далёкий период они дали обет своим загадочным покровителям и прошли церемонию, наделившую их способностью преодолеть саму смерть. Вместе с тем эта способность потребовала от них чудовищной платы, поскольку бессмертие дано мумиям лишь для служения своим давно забытым хозяевам – служения, длящегося столетие за столетием и требующего возвращения из комфортного пребывания в смерти в сложный и непривычный мир живых... к счастью, лишь на короткое время.

Бесконечная жизнь требует и бесконечной платы. С годами, веками и тысячелетиями время всё больше опустошает мумий, забирая их представления о самих себе, их независимость и даже воспоминания о прежней жизни. Они погружены в круговорот смерти и возрождения, который сами уже давно не понимают – если вообще когда-либо понимали, – поскольку они уже с трудом вспоминают, как вступили в этот непрерывный цикл. В сущности, многие мумии зашли уже так далеко, что не представляют, что именно они потеряли.

Несмотря на свой грандиозный возраст, мумии всегда жили текущим моментом. Хотя они закладывают фундамент для будущего и планируют дальнейшие циклы смерти и возрождения, большую часть времени они сосредотачиваются на текущих событиях. Из-за этого они отличаются редкой целеустремлённостью, которая диктует им отношения ко всему, с чем их сводит судьба во время очередного воплощения. Чем больше они придерживаются своей миссии, тем эффективнее и энергичнее они действуют – и напротив, в случае отклонения от плана или возникновения препятствий, которые мешают им достичь своих целей, мумии прибегают к жестоким и кровопролитным практикам, позволяющим компенсировать задержку.

Ни одно из этих древних созданий не готово терпеть вмешательства в свои вечные планы. *Ни одно.* Любые препятствия, включая охотников, которые иногда встают у них на пути – главным образом совершенно случайно, – заслуживают в глазах мумий только немедленного устранения сверхъестественными методами или руками смертных. Вопреки тому, что привыкли утверждать многие охотники, мумии никогда не прятались в тених, управляя легионами поработённых людей. При всём своём могуществе – и колоссальных способностях – мумии выступают лишь в роли прямых исполнителей воли своих загадочных повелителей в мире смертных. Они забирают то, что им нужно, как можно

быстрее, после чего сходят со сверхъестественной сцены, пока для них не настанет час пробудиться вновь.

Общие сведения

Из всех созданий, скрывающихся в тени за пределами восприятия охотников мумий труднее всего загнать в угол, устранить или даже просто идентифицировать. Они с такой редкостью встречаются в мире смертных, что даже самые древние ордены и структуры практически не располагают реальными доказательствами их деятельности. Охотники, столкнувшиеся с этими существами, редко понимают природу созданий, с которыми их свела судьба. К несчастью, это означает и то, что многие охотники попросту не проживают достаточно долго, чтобы поделиться новообретёнными знаниями с членами своей ячейки или содружества, особенно если они помешали мумии достичь своей цели.

Характер противостояния охотников мумиям носит столь своеобразный характер, что смертные редко вообще понимают, что столкнулись с мумией, с первого - или даже третьего – раза. Что ещё любопытнее, многим охотникам удаётся положить конец планам мумии, не понимая, кому именно они помешали. В конце концов, как Лоялисту Туле понять, что тот враг, с которым ему довелось столкнуться, связан с Древним Египтом? Как члену Сети Зеро отличить загадочную гуманоидную фигуру, которую он снял на видео ночью, от обычного зомби? Какую миссию должен выполнять охотник, чтобы столкнуться с мумией *несколько* раз и понять, что это создание, по всей видимости, никогда не покинет земную реальность навечно.

В Мире Тьмы хватает существ, обитающих на границе жизни и смерти. Призраки регулярно пересекают грань между мирами. Зомби охотятся на людей. Вампиры наполняют свою бездыханную плоть свежей кровью – и это не говоря о более странных созданиях наподобие Прометидов и гайстов. Долгоживущие монстры, скрывающиеся в тени, выполняющие загадочные поручения своих неведомых повелителей и управляющие сотней пешек, легко могут быть приняты охотниками за вампиров или чернокнижников вместо мумий. И это происходит не столько потому, что охотникам мало что известно о сверхъестественном мире, а потому, что мумии чрезвычайно редки и загадочны даже в газах других представителей Мира Тьмы.

Это приводит к сомнениям и колебаниям, которые ждут охотников на дороге Бдения при каждом столкновении с мумией. Даже убив противника, ячейка может столкнуться с ним снова уже в обозримом будущем, а зло, которому, как им казалось, они давно положили конец, вновь выбирается на поверхность. Что ещё хуже, создание, на которое они охотились, не переселяется в новое тело, а совершенно буквально регенерирует прежнее – столь же могущественное, что и прежде.

Хотя мумий исключительно трудно убить, они отличаются отрешённым, а подчас даже отчаянным характером. Сама их природа предоставляет охотникам инструменты по их ликвидации. И всё же, любому охотнику, выступающему против мумии, предстоит узнать, что уничтожить это создание по-настоящему практически невозможно. Какая бы малая часть ни осталась от тела мумии после битвы с охотниками, со временем она разрастётся до полной, совершенно функциональной телесной оболочки, готовой вместить в себя душу мумии снова. Рано или поздно мумия выберется из своей гробницы, чтобы ещё раз послужить своим загадочным повелителям – каким бы кротким ни было их пребывание в мире живых.

В архивах древнейших структур охотники могут найти свидетельства о существовании странных моделей и повторяющихся типов поведения, позволяющих предположить, что в мире существует какая-то *иная* разновидность чудовищ, ранее не встречавшаяся их ячейке. Эти чудовища отличаются исключительно древним характером и колоссальным могуществом. Они были рождены в давно забытую эру, в давно умершей цивилизации – и тем не менее, они обладают сильнейшим влиянием на современное человечество.

И эти создания – мумии.

С.

В соответствии с вашим запросом – и в пику собственным убеждениям – я собрал все записи, которыми мы располагаем по теме, обсуждённой ранее:

- Согласованная деятельность агентов из числа простых смертных на протяжении длительных периодов времени.*
- Документ, подтверждающий многократную активность одного субъекта на протяжении длительного промежутка времени с большими периодами бездействия.*
- Всплески насилия при столкновении.*
- Интерес к приобретению исторических артефактов религиозного или мифологического значения или активные попытки получить всё из вышеперечисленного.*

Признаюсь, я удивлён. Несмотря на моё скептическое отношение к этому вопросу, о чём вам хорошо известно, вынужден отметить, что этих созданий больше, чем я ожидал. В частности, перекрёстные ссылки, полученные мной из докладов за последние два года, показывают, что подобные модели поведения с недавнего времени наблюдаются всё чаще.

Разумеется, существует множество других факторов. Наши системы сейчас отлажены лучше, чем три года назад – упокой господи мистера Джобса, – и возможно, что мы просто стали чаще получать информацию о подобных созданиях чаще, чем в предыдущие годы. С другой стороны, возможно, что враги сами лучше осведомлены о наших действиях, что привело к возросшему числу столкновений с ними, хотя если это так, нас ждут тяжёлые времена.

Пока что я не готов заявить, что мы наблюдаем деятельность принципиально нового типа сущностей: было бы слишком легко списать всё незнакомое появлению нового противника. Я думаю, здесь следует использовать принцип Бритвы Оккама.

И всё же я установил новые флажки в нашей системе и полагаю, что они дадут знать о появлении других образцов, соответствующих этой модели. Если вам удастся получить новые улики, перешлите их мне для дальнейшего изучения.

С уважением,

Л.

Последнее сообщение, полученное с данного электронного адреса.

Круговорот времени

Хотя о существовании мумий подозревают многие представители древних структур, даже самые новые содружества и ячейки могут знать об этих созданиях достаточно, чтобы посвятить охоте на них всю свою деятельность. В последнее время отмечается всплеск в пробуждениях мумий по всему свету. Судя по всему, эти чудовища подвержены размеренным циклам деятельности, которые обостряются или ослабевают в зависимости от конкретного столетия, и сейчас наступает один из подобных всплесков.

Возросшее число пробуждённых мумий открывает охотникам прямую дорогу для конфронтации с этими существами. Несмотря на свою вечную жизнь. Мумии с трудом приспособляются к технологическим новшествам и предпочитают перепоручать работу со сложными механическими приборами своим человеческим слугам. Организации наподобие Сети Зеро или Коллектива Хирон, прекрасно владеющие подобными технологиями, могут даже использовать это открытие в качестве преимущества, позволяющего разработать более эффективные средства борьбы с мумиями и их агентами.

Массовое пробуждение мумий в текущем веке позволяет Рассказчику целую хронику, посвящённую этим созданиям, хотя ничто не мешает отвести под столкновение с ними и одну небольшую историю. Глобальность этого события позволяет ввести в игру ощущение новизны: в мире происходит что-то по-настоящему *новое*, что-то, с чем охотникам не доводилось сталкиваться прежде. Мумии неизменны – а потому увеличение

их численности в современном мире даёт охотникам бесценную возможность изучить их, захватить или лишить слуг – возможно, даже не понимая, с чем именно они борются.

Мумии исключительно смертоносны и чрезвычайно могущественны. Большинство охотников будут сталкиваться с этими древними существами по чистой случайности, во время охоты на других порождений ночи или даже бесед со своими коллегами, соратниками и друзьями, заметившими последствия деятельности культа. Бессмертные так долго вплетали свои жизни в нормальную человеческую цивилизацию, что большинство смертных даже не понимают, что служат им добровольными пешками. В сущности, охотник может даже узнать, что его собственный начальник по работе – один из таких бессмертных. Само собой, обнаружить подобное никогда не удаётся сразу. Более того, многие охотники даже делают подобные выводы лишь в результате зарождающейся паранойи, вызванной изменением в мировосприятии после вступления на путь Бдения. Тем не менее, даже если охотник действительно отличается параноидальным характером, это ещё не означает, что мумия не пытается использовать его в своих целях.

В отличие от других сверхъестественных антагонистов, мумии не способны выступать в роли “постоянных врагов”: как только они пробуждаются в своих гробницах, стрелка часов, отвечающих за продолжительность их короткой жизни, начинает сдвигаться. Мумии действуют лишь на протяжении ограниченного периода времени и стремительно приближаются к новому возвращению в состояние, сопоставимое о смертью. Хотя охотники могут заметить, что мумии выполняют в мире живых совершенно определённые миссии, им редко удаётся узнать, что мумии также располагают лишь ограниченным временем, отпущенным им на достижение своих целей. Само пробуждение мумии никогда не происходит само по себе: для этого она должна обладать непосредственной целью, которой её наделяют служители из числа простых смертных или божественные покровители. Если мумия сосредотачивается на достижении этих целей и выполняет свои задачи успешно, она может провести в мире смертных до нескольких лет. Если же её удаётся отвлечь или если что-либо мешает ей приблизиться к цели, её пребывание в этом мире плавно подходит к концу. В итоге мумия возвращается в свою гробницу, где забывается сном, приобретая характеристики настоящего трупа.

Из-за своей природы мумии могут служить идеальным вариантом “финального босса”, противостояние которому будет завершать продолжительную хронику. Тем не менее, Рассказчики могут ввести в игру и служителей мумии или позволить игрокам больше узнать о загадочных планах или происхождении этих древних созданий. Мумии часто работают чужими руками, даже если их служители не понимают, что подчиняются сверхъестественному существу. Культисты позволяют мумии распространять свою деятельность на весь земной шар, выступая в качестве посредников между древними разумами мумий и реалиями современного мира. В сущности, некоторые охотники сталкиваются со слугами мумии, выполняющими поручение своего повелителя на протяжении многих лет даже после того, как сама мумия вернулась в свою гробницу.

Жесточайший из культов

Хотя некоторые мумии выполняют свои задачи самостоятельно, куда чаще они пытаются решить текущие проблемы чужими руками. Смертные могут позаботиться о выполнении её миссии даже тогда, когда для самой мумии наступает время отдохнуть в своей усыпальнице. Среди культистов хватает и простых пешек, которые даже не понимают, что они служат бессмертному монстру. Таких людей можно увидеть повсюду. Они могут работать в финансовой корпорации, основанной мумией для прикрытия своей деятельности, могут быть телохранителями, не привыкшими задавать вопросы своим нанимателям, или даже уличными агитаторами, помогающими продвигать к власти очередного политика. Любой из подобных типов смертных легко может быть использован мумией в своих целях, даже если эти люди не понимают, кому и зачем они служат.

Сам факт вовлечения смертных в деятельность мумий означает, что многие охотники будут сталкиваться с этическими проблемами – особенно если эти смертные ничего не знают о реалиях Мира Тьмы. Какой охотник осудит человека, пытающегося заработать немного денег, выполняя особое поручение? Что он предпримет, когда обнаружит, что политический активист помогает мумии потому, что искренне верит в справедливость своих идеалов? Даже если охотникам удастся разрушить всю организацию, подчинённую мумии, смогут ли они смириться с тем, что лишили работы множество добросовестных и совершенно нормальных людей?

Возможно, это один из самых коварных элементов, связанных с деятельностью мумий. Эти создания проникли в самые глубины человеческой цивилизации. В чём-то они напоминают раковые метастазы. Даже самый опытный хирург не сможет вырезать опухоль, не нанеся повреждений своему пациенту, и никто не сможет дать гарантий, что эта опухоль не вернётся через какое-то время.

Что ещё хуже, смертные могут выполнять приказы мумии *даже тогда, когда сам монстр отдыхает в гробнице*. Само собой, большинство охотников понимают это не сразу, даже если они состоят в крупных содружествах или структурах – если только они не провели месяцы или даже годы за тщательным изучением и категоризацией деятельности этих созданий. Поскольку культ может существовать даже без поддержки своего покровителя, охотникам зачастую приходится расследовать их деятельность привычными методами и решать, имеют ли они дело с агентами зла, психопатами или невинными жертвами, введёнными в заблуждение. После этого им придётся определить, задействована ли в основании культа какая-либо сверхъестественная сила, а также выяснить, знают ли сами культисты о том, кому они служат, не говоря уже о необходимости удостовериться, что они не выполняют приказы другой мистической сущности, пока их настоящий хозяин отдыхает в гробнице.

Мумии давно научились управлять куклами и другими тесно связанными группами смертных. Все они обладают долгосрочными миссиями, даже если не понимают этого. Эти миссии требуют от них постоянного внимания и участия. Для Рассказчика конкретные цели монстра не имеют такого значения, как *последствия*, с которыми охотники могут столкнуться при попытке положить конец мумии или её служителям. Рассматривайте долгосрочную цель мумии как метод, позволяющий определять характер её пробуждения. Чем грандиознее её план, тем дольше придётся мумии идти к своей цели и тем большей поддержкой смертных ей придётся заручиться.

Подавляющее большинство этих существ организовало уже целые движения, которые принимают ту или иную форму в зависимости от конкретного века. А потому охотники могут столкнуться с целыми семьями, служащими своим бессмертным хозяевам, явление которых в земную реальность, несмотря на их редкость, помнит каждый из членов династии. Такие культисты обладают особой связью с чудовищем и даже не обязательно выполняют роль *слуг*. Они выступают в роли глаз и ушей своего бессмертного повелителя и способны призвать их на землю в случае необходимости. Столь прочная связь считается редкой, а потому особенно ценится мумиями. Учитывая, что в момент пробуждения мумии страдают от смятения и неконтролируемой агрессии, многие из них стараются заручиться поддержкой именно таких смертных в надежде, что они помогут им адаптироваться к новой эпохе.

Восстань и служи мне!

Вопреки мнению большинства охотников, отношения между мумиями и культистами носят довольно запутанный характер. Хотя именно мумии формируют культ и поддерживают его в форме на протяжении долгих столетий, сосуществование с культом предполагает симбиотические отношения. Это означает, что культ обладает определённой степенью власти над мумией и иногда может пробуждать своих бессмертных покровителей для достижения *собственных* целей.

Само собой, пробудить мумию не всегда оказывается просто, и порой такие попытки заканчиваются катастрофой. В момент пробуждения мумия находится на пике своего могущества, однако не контролирует своё поведение. Это означает, что иногда самые преданные культисты оказываются первыми жертвами пробуждённого монстра. И это само по себе может стать началом полноценной истории.

Игры, посвящённые противостоянию охотников целому культу, могут закончиться попыткой протагонистов остановить пробуждение чудовища. В случае провала охотники рискуют не только столкнуться с могущественным противником, но и допустить гибель его служителей от его собственных рук.

Человеческое происхождение культистов предоставляет Рассказчику поднять некоторые этические вопросы, особенно если охотники убеждены, что борются с воплощением чистого зла. Например, если культисты *сами* призвали монстра для выполнения их поручений, охотникам придётся, как отреагировать на угрозу, исходящую от людей, а не самого монстра. В последнем случае мумия служит всего лишь ружьём, на курок которого жмут обычные люди. Какую форму может принять Бдение после такого события?

Внутренняя иерархия

В целом охотники разделяют культистов на три подгруппы.

Пешки

Большинство культистов не понимают, кому они служат: это обычные сметные, выполняющие свою работу, политические активисты или прихожане новых церквей, считающие, что они нашли веру, отвечающую их духовным запросам. Они искренне преданы своему делу, а потому, если от них ожидают действий, которые не соответствуют их этическим убеждениям, они легко могут уйти из культа.

В этом смысле культы, церкви и философии не отличаются от обычных сект, с которыми охотников время от времени сводит дорога Бдения. По иронии, люди, искренне верящие в праведность своего дела, часто оказываются самыми могущественными среди культистов – и не только с точки зрения своего статуса, но и с точки зрения своего положения среди обычных смертных. Это происходит потому, что мумии не всегда открывают секрет своей сущности таким слугам, как полицейские или политики. В конце концов, если им не понравится, что откроется их глазам, они смогут использовать свои ресурсы и связи для уничтожения собственных культов и повелителей. Тем не менее, мумии понимают, что наличие преданных индивидов во главе культа прекрасно служит их целям. А потому, хотя многие пешки действительно не понимают, чем занимается их организация, некоторые знают тайну своих божественных покровителей.

Адепты

Самые преданные, лояльные или попросту ценные пешки иногда получают возможно проявить более глубокую степень верности. Они узнают, что всё это время служили силе, более древней и непостижимой, чем всё, к чему они привыкли. Также они понимают, что служение бессмертному повелителю совпадают с их собственными интересами, а потому зачастую работают ради награды. Даже самые верные из культистов чаще всего заканчивают своё продвижение по культовой иерархии именно на этом уровне статуса. Однако даже они обладают достаточной властью в культе, чтобы иметь возможность заниматься собственными делами наряду с выполнением поручений их покровителя.

Хотя порой адепты выполняют нравственно неоднозначные миссии, едва ли охотники сразу увидят в них “чистое зло”. Это всего лишь верные слуги своих повелителей, надеющиеся обрести достойную награду за свою преданность. Иногда даже адепты не понимают, что служат нечеловеческому покровителю. Равным образом, они могут просто не понимать, к чему ведёт исполнение его воли. Чаще всего подобные смертные

ослепляют себя жадой власти настолько, что начинают закрывать глаза на любые неудобные истины.

Приближённые

Лишь самые доверенные культисты знают, чем именно занимается их организация. Хотя они могут не понимать подлинную природу создания, которому они служат, они знают, что имеют дело с бессмертной и невероятно древней силой, по сравнению с которой мелочные заботы человеческой жизни кажутся попросту смехотворными.

Мало кто из культистов добивается этого положения за “хорошую службу”, хотя подобное всё же возможно. Многие получают этот статус по наследству от своих родственников, служивших этой же мумии на протяжении многих столетий. Такие смертные готовились к своей роли в качестве приближённого мумии буквально с рождения. В любом случае, при столкновении с такими культистам охотники едва ли увидят в них хоть сколько-нибудь “добропорядочных” людей. С точки зрения охотников, приближённые мумии ведут глубоко аморальный образ жизни и представляет собой воплощённое зло, служащее злу ещё большему.

Приближённые способны призывать мумий обратно в земную реальность. Последнее не может не сказывать на их рассудке, поскольку никто из смертных не может поддерживать тесные отношения с бессмертным монстром и оставаться при этом нормальным, здравомыслящим человеком. Наряду с космическими познаниями и великой силой приближённые получают и доступ к величайшей ценности мумии: её гробнице.

Стражи гробницы

Хотя это может показаться странным, мумии привязаны к своим усыпальницам – или, по меньшей мере, они оставляют в них свои тела сразу по выполнении своей земной миссии. Лишённые большей части своих воспоминаний и подлинной связи с миром, они нуждаются в своеобразном якорю, который мог бы привязать их к земной реальности. Одним из таких якорей служит культ мумии. Другим становится её личная усыпальница.

Даже если по выполнении миссии от миссии остались лишь растерзанные или испепелённые останки, даже они нуждаются в определённом отдыхе прежде, чем мумия сможет восстать из мёртвых. Как и в случае с обычными смертными, мумии не могут брать на себя материальные ценности в мир иной, а потому их необходимо оставлять в безопасном месте на время всего пребывания мумии в другой реальности. Многие смертные относились к содержимому усыпальницу как к символу их будущем власти в загробном мире, и мумии придерживаются аналогичного мнения. Они пытаются создать некую замену своим разрозненным и туманным воспоминаниям.

В глазах мумии гробница представляет собой нечто большее, нежели место для упокоения тела, ибо в конечном счёте она всё равно пробудится ото сна. Нет, гробница служит им местом упокоения *личности*. Стоит ли удивляться, что мумии так отчаянно борются за сохранение своих гробниц в неприкосновенности?

Само слово “гробница” может ввести охотников в заблуждение, поскольку оно предполагает древнее место, погружённое глубоко в пески или высеченное из камня. Хотя некоторые гробницы целиком соответствуют этому описанию, многие усыпальницы прослужили мумиям столько тысячелетий благодаря своей прочности и *мобильности*. Некоторые мумии даже приказывают своим адептам перемещать их гробницы раз в несколько поколений – отчасти для того, чтобы достичь большего соответствия нуждам грядущих миссий, а отчасти для освоения новых возможностей, которые предоставляет им каждая новая эра. Некоторые из действительно крупных культов следуют специальным программам, указывающим, где будет размещена следующая гробница, или приказывающим культу разворачивать свою деятельность в новом месте, чтобы их покровитель быстрее смог приспособиться к своей новой жизни при ближайшем сошествии в земной мир.

Охотники, хорошо знакомые с обществом кровососов, могут предположить, что гробницы всегда размещаются в подвальных помещениях или других местах, защищённых от солнечного света. Это опасное предположение, хотя Рассказчики могут воспользоваться им для создания интересной истории. Усыпальница современной мумии может располагаться даже в старом и недоступном месте, любопытном особняке, загробном домишке или закрытом крыле художественной галереи, закрытой на вечную реконструкцию. Гробницы разнятся в размерах от здания с несколькими комнатами до целых областей, позволяющих мумии разместить огромные монументы с тайными надписями или символами, скрытыми от глаз непосвящённых.

В большинстве случаев проникновение в гробницу означает добровольный визит в смертельную западню. Если только мумия сама не приглашает охотников в свою усыпальницу или если они проявляют интерес к изучению недоступных частей здания, сама структура гробницы не позволит смертным достичь центральных покоев живыми (опять же, если только мумия сама не даст добро на подобный визит).

Некоторые усыпальницы отличаются неописуемо древним характером, что сказывается как на их декорациях, так и на смертоносных ловушках. Более современные усыпальницы могут пользоваться передовыми технологиями по обеспечению безопасности. Даже если охотникам удастся обойти эти ловушки, они предстанут перед ещё большей опасностью: самой мумией.

Находясь в усыпальнице, мумия приобретает особенно разрушительные способности. Эта область впитывает в себя силу, которую она передаёт хозяину, и нередко вмещает в себя тайники с артефактами, обладающими великим могуществом. Охотники, рискнувшие жизнью, ради проникновения в гробницу мумии, могут обратить внимание на тесную связь бессмертного монстра с местом его упокоения – связь, разорвать которую может быть исключительно трудно.

Сила мумии

Столкновение с мумией может стать одним из самых ужасающих в жизни охотников. Чем больше усилий они прилагают к её уничтожению, тем чудовищнее становится это создание. С каждой минутой иллюзия человеческого поведения спадает, обнажая чистую жажду крови и устремление к своей цели. Во время такого боя не может идти и речи о переговорах или отступлении. Исходом такого конфликта становится либо гибель охотников, либо возвращение мумии в царство теней.

Как охотники отреагируют на угрозу со стороны существа, которое невозможно назвать ни вампиром, ни зомби? Что предпримет ячейка, столкнувшаяся с разъярённой мумией? Как только охотники поймут, с чем они столкнулись, эти конфликты начнут изменять само их представление о дороге Бдения.

Рассказчики, проводящие хронику, посвящённую мумии в качестве ключевого антагониста, скорее всего, будут уделять куда больше времени взаимодействию протагонистов с культом мумии, чем с самим монстром. Мумий легко использовать в качестве инструмента для повышения эскалации напряжения, поскольку игроки практически неизбежно будут чувствовать, что аз действиями культистов стоит кто-то более могущественный и зловещий. Однако не забывайте, что вы можете столкнуться с игроками и с самим чудовищем, даже невзирая на то, что оно лишено подлинной воли и выполняет в мире людей приказы своих божественных покровителей.

Мумии наделены колоссальным могуществом, превосходящим даже силу вампиров, оборотней, колдунов и других сверхъестественных существ, бродящих по ночным улицам современных городов. Вместе с тем их следует назвать самыми сдержанными из подобных созданий, поскольку они стараются применять их как можно реже из-за их длительных и грандиозных последствий для окружающего мира. Если мумия обрушит на врагов мощнейшие из своих способностей, её служителям придётся устранять улики на протяжении долгих десятилетий. Это не означает, что охотники не могут загнать её в угол

и вынудить к использованию всего своего мистического арсенала. Тем не менее, мумии стараются использовать свои силы только тогда, когда другого выхода просто не существует.

Хотя мумии не имеют ничего общего с подлинной нежитью наподобие вампиров и зомби, они соприкасаются с миром мёртвых куда теснее, чем большинство других обитателей Мира Тьмы. Это можно увидеть и по их магическим силам. Они способны призывать к себе призраков, отдавать им приказы или незримо манипулировать их поведением. В сущности, многие мумии без колебаний позволяют своим культистам погибнуть - или не станут прилагать особых усилий к их спасению – в попытке создать новых призраков, которых они смогут использовать в схватке с охотниками. Кроме того, способности мумий вполне могут ослаблять, старить и попросту уничтожать как людей, так и собственность или даже саму природу.

Чем больше ущерба наносят охотники мумии, тем очевиднее становится её подлинная натура. Иллюзия человеческой внешности ослабевает с каждой полученной раной. И тем не менее, мумии способны оправляться от полученного урона в кратчайшие сроки посредством сосредоточения или использования мистических сил, чем они пользуются без малейших колебаний. Исчерпав все свои регенеративные способности, мумия будет сражаться с противниками до последнего, пока они не убьют их всех или не вернутся в царство теней. Охотники могут с удивлением обнаружить, что мумии регулярно используют одни и те же тактики нападения. Несмотря на своё грандиозное могущество, мумии не обладают свободной волей. Если её принуждают вступить в бой, она реагирует на охотников как на любых других людей, пытающихся помешать ей выполнить миссию, ради которой она и вернулась в земную реальность.

Следует отметить, что миссии этих чудовищ не имеют ничего общего с подробными стратегиями и замысловатыми планами, которые могут осуществлять содружества и структуры охотников. Нет, эти миссии представляют собой в буквальном смысле *единственную* причину, по которой мумии существуют в этом мире. Невзирая на это, мумии способны выполнить многие из своих миссий, не прилагая реальных умственных усилий и действия на машинальном уровне.

И всё же, если ей не удастся выполнить эту задачу, она практически гарантированно вернётся в загробный мир в кратчайшие сроки. Именно поэтому даже самые агрессивные мумии стараются по возможности избегать конфликтов с кем бы то ни было. Если только ситуация не требует её непосредственного присутствия, мумии чаще всего посылают на встречу с охотниками своих слуг. Если культистам не удастся разобраться с охотниками мирными средствами, они постараются навсегда избавить своего повелителя от угрозы, которую они представляют.

В глазах мумии охотники – не более чем отвлекающие факторы, если только её не пробудили специально для того, чтобы разобраться с охотниками, или если охотники сами не пробудили её по чистой случайности...

Мумии, культисты и магические реликвии

Как и другие долгоживущие существа, мумии чаще всего руководствуются страстями, граничащими с навязчивыми идеями. Одной из таких страстей служит непрерывный поиск магических артефактов. Как сами мумии, так и их культисты следуют безжалостному стремлению приобрести *все* доступные предметы, проникнутые древней магией.

Большинство из них стараются добиваться своей цели прежде всего законными методами. Если последнее не срабатывает, они прибегают к другим тактикам, включая более кровопролитные. Кульминацией этого поиска может стать использование мумией всего своего колдовского потенциала.

После того как мумия получает желаемый артефакт, она или её служители *уничтожают* его, лишая его мистической силы. Зачем они это делают? Если мумии и знают ответ на этот вопрос, пока что они не раскрыли его никому из живущих.

Разумеется, ни одному из охотников, живых или мёртвых, не удалось раскрыть этот секрет самостоятельно. Слухи, зародившиеся в глубинах древнейших охотничьих структур, предполагают, что мумии попросту забирают энергию артефактов, чтобы затем использовать её в своих целях.

Представители таких организаций, как Эгис Кай Дору и Адепты Шульпэ, обращают особое внимание на эту привычку мумий. Они уже выдвинули череду теорий, объясняющих, что происходит, когда мумия получает в свои руки новые артефакты. Что если мумиям действительно похищают энергию этих предметов? Что если они собирают реликвии лишь затем, чтобы отправить их своим хозяевам в загробный мир? Зачем им вообще могут требоваться эти мистические ресурсы? Возможно, это всего лишь еда? Или энергетические запасы, накапливаемый для одного последнего ритуала, который поможет разорвать вуаль, закрывающую мир живых от царства теней?

Сквозь вуаль смерти

Мумии возвращаются в земной мир лишь на время для выполнения совершенно определённых целей. Они остаются в живых лишь до тех пор, пока не выполняют определённую миссию. Несмотря на своё бессмертие, они ведут циклический образ жизни и возвращаются в царство теней сразу по выполнении своей миссии. Закончив земные дела, они снова забываются вечным сном до тех пор, пока их услуги не потребуются загробному миру вновь.

Круговорот смерти и возрождений может быть прерван лишь при условии, что мумия не способна выполнить миссию, ради которой её пробудили. Если она отклонится от своего плана, магические силы, позволяющие мумии оставаться в мире живых, начнут стремительно иссякать. Приверженность этих бессмертных созданий своей вечной миссии, вне зависимости от того, вызвали ли их смертные слуги или направили в мир живых божественные покровители, мумия не способна контролировать своё возвращение в мир живых. Это просто условие их вечной жизни.

Кроме того, мумии могут быть вынуждены вернуться в загробный мир раньше срока, если им помешают выполнить миссию или нанесут слишком объёмные повреждения, с которыми не сможет справиться даже их вечное тело. Мумии полагают, что состояние, в котором они возвращаются в гробницу для отдыха, влияют на их следующее пробуждение, а потому, если они отступают в свою усыпальницу, потерпев поражение, новое пробуждение проникнет всю их следующую жизнь горьким разочарованием. И напротив, если мумия выполняет все текущие задачи и возвращается в безопасность гробницы без каких-либо повреждений, следующее воплощение пройдёт в спокойствии и благополучии. Отчасти поэтому мумии прилагают такие усилия к защите собственных тел от охотников. Они беспокоятся не о текущей жизни, а о следующей.

В целом мумии возвращаются к жизни одним из трёх способов.

Циклическое пробуждение

Время от времени мумии возвращаются в мир живых. В сущности, это и есть определяющая черта мумий. В определённые периоды истории, по причинам, неизвестным им самим, мумии пробуждаются в своих гробницах, чувствуя интуитивное стремление выполнить определённую миссию. Это происходит естественным образом, как бы само по себе, безо всякого вмешательства или помощи со стороны окружающих. Иногда мумии даже не понимают, что от них требуется: многие из них выполняют свои задачи инстинктивно. Тем не менее, они обладают сильнейшим чувством направления к своей цели и всегда понимают, действуют ли они в интересах своих покровителей.

Воззвание

Иногда смертные проводят специальную церемонию пробуждения мумии. Чаще всего это делают служители культа чудовища, знающие эту древнюю церемонию. Как и в случае с циклическим пробуждением, культисты обязаны назвать мумии цель, ради которой они её призвали. Как правило, церемонию проводят культисты, стоящие над обычными пешками, не осведомлёнными о деятельности своих повелителей. Опять же, как и в случае с циклическим пробуждением, мумии обязаны сделать всё, чтобы достичь цели, ради которой её призвали, и вернуться ко сну сразу по выполнении своих обязательств.

Случайное пробуждение

Усыпальницы мумий наполнены артефактами, магическими предметами и другими реликвиями, давно забытыми человечеством. Неудивительно, что такие сокровища привлекают большое внимание со стороны смертных: выражение “расхититель гробниц” появилось не без причины.

Горе тому вору, который решится проникнуть в гробницу и раскрыть загадочный саркофаг. В Мире Тьмы понятие “проклятия мумии” носит куда более конкретный характер, чем абстрактное заклинание. Незадачливого вора ждёт пробуждение разъярённой сверхъестественной силы, не имеющей ничего общего со своей давней человеческой сущностью и готовой разорвать любого незваного гостя в пределах пары мгновений – прежде чем начнёт понимать, кто она и зачем пробудилась.

Охотники могут проникнуть в гробницу затем, чтобы освободить её от демонического вторжения или конкретного монстра, хотя ничто не мешает им искать и магические артефакты или ответы на космические загадки, привлекающие и других смертных, время от времени проникающих в усыпальницы мумий.

Тем не менее, их деятельность легко может пробудить древнего монстра, и даже если ячейке удастся спастись бегством, мумия пойдёт по их следам, руководствуясь непреодолимым желанием отомстить своим злополучным обидчикам, ибо это становится её *миссией* в текущем воплощении.

Вечные обязательства

К чему стремятся мумии? Это один из сложнейших вопросов, известных миру охотников. Мумии возвращаются в мир людей для выполнения совершенно конкретных задач, однако сущность их поручений подёрнута дымкой непостижимой тайны. С точки зрения многих охотников, мумии практически уникальны в том отношении, что они постоянно идут к своим целям, путь к которым они начали ещё в доисторические времена, и во многом подобный взгляд соответствует действительности.

Даже сами мумии не понимают – или, точнее, не помнят, – к чему стремятся их загробные повелители. В сущности, даже самих повелителей они вспоминают с огромным трудом. Что бы ни полагали охотники, цель мумии никогда не представляет собой подробного плана или фиксированного перечня обязательств. Нет, вечная миссия каждой мумии представляет собой саму её сущность, движущую монстра вперёд и подталкивающую её к совершению грандиозных поступков. Мумии всегда оставались физическим воплощением решительности.

Говоря простым языком, миссия любой мумии попадает под одну из следующих категорий.

- **Приобретение древних сосудов.** Когда речь заходит об артефактах или других мистических сосудах, мумии ведут себя подобно сорокам, наделённым удивительной силой. Они стараются получить в свои руки любой артефакт, о котором им становится известно. Мумия не остановится буквально ни перед чем в попытке получить новый ресурс или магический артефакт и разместить его у себя в усыпальнице.

- **Возведение городов.** Как известно многим охотникам, многие здания и даже некоторые города смертных были возведены агентами тайных сил специально для изменения жизни простых людей. Они знают, что многие порождения Мира Тьмы скрываются в тёмных аллеях или основывают логова в жутких городских парках. Об этом известно и мумиям. Составление подробных планов по возведению или изменению городов смертных нередко становится целью мумии в том или ином воплощении. Многие мумии идут к созданию идеальных городских условий, соответствующих их представлению о человеческих городах, на протяжении многих тысячелетий.

- **Формирование человеческих культур.** Наряду с возведением городов огромным значением для бессмертных обладает формирование культуры смертных – особенно такой, которая была бы сосредоточена на богатой палитре загробных образов наподобие жертвоприношений, конфликтов и ритуалов, связанных со смертью. Хотя мумии и не принадлежат к миру нежити, они столь близки к царству мёртвых, что с лёгкостью управляют душами усопших. Нетрудно понять, что создания, которые не способны умереть по-настоящему, питают искренний интерес к реализации долгосрочных планов по использованию мертвецов для решения вопросов в мире живых.

- **Самозащита.** Мумии посвящают огромное количество времени защите своих культов и сооружений, особенно когда речь идёт о прямой угрозе их усыпальницам и штабам их смертных слуг. Любая опасность – представленная ли абстрактной силой природы или охотниками – в глазах мумий должна быть уничтожена без малейшей жалости и колебаний, даже если речь идёт о противостоянии целому содружеству или структуре.

- **Междоусобица.** Иногда мумии участвуют в конфликтах, о причинах которых они давно забыли. Хотя такое случается и с простыми смертными, всякий раз, когда речь заходит о существе, действующим в земном мире на протяжении тысяч лет, истинность этого утверждения приближается к своему апогею. Даже если у мумии не существует *рациональных* причин враждовать с окружающими, она может чувствовать тягу к устранению своих врагов лишь потому, что для этого её вернули в земную реальность. Когда ело доходит до противостояния между двумя мумиями, как правило, ни та ни другая не помнит причин, по которым они начали эту вражду. Они просто чувствуют необходимость подготовиться к новому столкновению и обрушить на врага всю свою силу. Остальное просто неважно.

Сколько бы ни изучали охотники деятельность и природу мумий, они никогда не узнают всех тонкостей их вечного бытия. В конце концов, как смертный может узнать секреты существования бессмертных созданий, которые сами с трудом понимают, зачем они совершают те или иные поступки. Тем не менее, в некоторых случаях охотникам удаётся приблизиться к пониманию этой зловещей истины. А потому Рассказчики могут посвятить целый сюжет изучению миссии бессмертной мумии вне зависимости от того, идёт ли речь об отдельной ячейке, содружестве или даже структуре. Что предпримут охотники, когда выяснят, к какой цели идёт их противник? Попытаются ли рассказать об этом окружающим смертным? Или объединят усилия с другими организациями охотников, чтобы положить конец деятельности чудовища?

Подход

Больше, чем что бы то ни было, мумии воплощают образ неведомого и непознаваемого. Вероятно, это древнейшие создания, скитающиеся по улицам современного Мира Тьмы. Даже они сами с трудом помнят, кто они и почему вернулись в этот мир. О чём не догадывается никто из охотников, так это о том, что ни одна из мумий сама не знает даже приблизительной истины о своём происхождении и природе своих собратьев. Все они заперты в бесконечном цикле смертей и перерождений, посвящённых совершенно конкретным целям. Равным образом, им мало что известно об этом мире, а потому они не способны составить общий портрет окружающей действительности, даже если искренне этого хотят. Их легко уподобить пулям, выпущенным в современный мир тысячи лет

назад неизвестными силами, сущность которых остаётся загадкой даже для древнего разума их слуг.

Охотники, задавшиеся целью выяснить больше об этих созданиях, с удивлением узнают, что мумии сами практически ничего не знают о собственном коллективе. Большинство структур и содружеств обладают лишь самыми базовыми представлениями о том, почему эти древние существа бродят по улицам современного мира. При том что их стремление выполнить свои обязательства вполне очевидно, их неспособность объяснить причины собственной деятельности приводит и к неспособности охотников обсудить с ними мотивы их поведения. Учитывая, что охотники проживают несоизмеримо меньшие жизни, чем мумии, у них попросту не хватает ни средств, ни времени, которое позволило бы постичь истинную природу мумий.

Кроме того, вечный характер мумии мешает охотникам и уничтожить их традиционными методами борьбы с чудовищами. Они воплощают тёмную и непостижимую волю загробного мира, противостоять которой практически невозможно. Если в мире и есть создания, не позволяющие охотникам забыть о непобедимом ужасе, в безнадёжную схватку с которым они вступили в начале Бдения, то это именно мумии.

Содружества

Ниже приведены ключевые виды реакции, которую могут проявить охотники второго яруса при появлении мумий на их территории или даже при непосредственном столкновении с этими бессмертными монстрами. Это не означает, что представители тех или иных содружеств *всегда* будут реагировать подобным образом. Редкость мумий наряду с разрозненным характером многих содружеств означает, что эти охотники будут по-разному реагировать на появление мумии в зависимости от конкретной хроники. А потому Рассказчикам следует опираться на приведённые здесь описания лишь как на общие руководства к изображению мумий в игре. Используйте приведённые ниже сведения для создания сюжетных зарисовок и эпизодов, посвящённых столкновению протагонистов со служителями этих чудовищ или самими мумиями.

Эшвудское аббатство

Говорите, её можно убить? Но зачем? Не думаю, что мне следует убивать того, от кого я и так могу получить, что хочу.

Постороннему Мехико может показаться настоящей дырой – а поскольку большая часть Эшвудского аббатства в Мехико представлена иммигрантами в первом или втором поколении, большинство охотников искренне верят, что они застряли в дыре. Разумеется, в этом городе существуют прекрасные возможности для сексуальных приключений, а местные бедняки готовы исполнить любую прихоть охотника за пару баксов, однако... так дела обстояли раньше, до появления Санта Муэрте.

Култ, поклоняющийся “Святой Смерти” (хотя это не совсем точный перевод), уже успел распространить своё тлетворное влияние на весь город. Тем удивительнее для членов Аббатства было узнать, что у этой зловещей мифологической фигуры есть и физическое воплощение. Членам Аббатства пока что мало известно о мумии, управляющей этим культом. Некоторые даже не уверены, что она существует в действительности. Они знают лишь о разделении культа на две фракции, одна из которых занимается продажей наркотиков, убивая и расчлняя людей во имя заглавной Смерти, а другая состоит из стареющих матерей, которые искренне стараются сделать город безопаснее и обеспечить безопасность своих детей, падших женщин и простых трудяг. Трудно сказать, какую из этих фракций поддерживает сама мумия, однако, учитывая необычайный успех второй группы, члены Аббатства уверены, что без вмешательства сверхъестественных сил в её деятельность не обошлось. Между тем, появление обоих культов существенно затрудняет Аббатству осуществление их привычных замыслов и проведение вечеринок.

Долгая ночь

Фараоны дорого заплатили за своё высокомерие. И этого монстра ждёт та же участь.

На заре американского движения за гражданские права Церковь Пришествия Спасителя помогла устранить многие из проблем, связанных с сегрегацией в Кливленде. Эта церковь была одной из первых в США, которые настойчиво и порой даже вызывающе пропагандировали свою веру, вершиной чего стало вступление в церковь череды министров, принадлежащих к разным национальностям и культурам.

Межрасовые конфликты тогда отличались столь кровопролитным характером, что церкви приходилось прилагать к объединению прихожан неопишущие усилия. Тем не менее, со временем численность прихожан начала расти, пока не достигла высочайшего уровня, что стало предметом гордости не только для членов церкви, но и для других горожан, включая ячейку Долгой ночи, тайно поддерживавшую церковь с момента её создания.

Тем не менее, в последние полгода с церковью произошли разительные изменения. Мужчины и женщины, долгие годы практиковавшие объединение людей с разным цветом кожи, начали всё реже посещать родную церковь. Они начали изменять характер своих религиозных практик, и хотя они продолжали открыто разговаривать со всеми, кто задавал им вопросы об их верованиях, они никому не рассказывали, почему перестали посещать церковь и каким божествам открыли свою душу теперь. Это немало обеспокоило городское сообщество, не говоря уже о содружестве Долгой ночи, которые привыкли в любых изменениях видеть руку чудовищных порождений Мира Тьмы.

И на этот раз охотники не ошибались.

В ходе расследования местные члены содружества обнаружили, что эти заблудшие овцы отправились на куда более обильные пастбища, начав поклоняться воскресными ночами безрадостной, тёмной фигуре, во имя которой была основана тайная Церковь северной звезды. Они участвовали в странных ночных церемониях, обнаружить место проведения которых оказалось необычайно трудно даже для опытных охотников. Расследование показало, что Церковь северной звезды возглавляет харизматичный и благожелательный мужчина, производящий впечатление чрезвычайно авторитетной фигуры. Тем не менее, его речи показались членам содружества странными и туманными, не говоря уже о том, что они опирались на тексты писаний, неизвестных охотникам.

Теперь уже очевидно, что кливлендскому отделению Долгой ночи в скором времени предстоит встать на пути мумии, формирующей новый культ. Вопрос заключается в том, что предпримут охотники.

Лоялисты Туле

Однажды я назвал своего берлинского босса “мумией”. Само собой, это произошло до того, как я встретил настоящую.

Будучи одним из крупнейших портов на свете, Нью-Йорк до сих пор процветает за счёт импорта и экспорта, способного составить конкуренцию любому другому городу в мире. И разумеется, там, где речь идёт о легальной и нелегальной торговле, охотники натываются на упоминание о магических артефактах, проклятых святынях, благословлённых амулетах и других любопытных предметах. Хотя за такими святынями чаще всего охотятся Эгис Кай Дору, в Нью-Йорке эта структура не обладает достаточным числом информаторов и полевых агентов, которые могли бы позволить ей встать у руля торговли. В сущности, благодаря длительной связи с грузчиками и портовыми рабочими за торговлей реликвиями следит другая группа охотников: Лоялисты Туле, имеющие хорошее представление о том, что проходит через нью-йоркскую гавань.

Вопрос заключается в том, как им реагировать на информацию об определённых предметах. Приблизительно за последние сорок лет члены содружества старались исправно заносить в свои книги записи о купле-продаже таинственных артефактов,

особенно если их переправляли за пределы Нью-Йорка. В некоторых случаях они даже вмешивались в процесс передачи груза или самостоятельно забирали реликвии, которые казались им подозрительными или опасными, в попытке помешать другим фракциям наложить на них руки. Последнее коснулось и членов Эгис Кай Дору, с которыми местные Лоялисты уже давно находятся в крайне натянутых отношениях.

Тем не менее, политика Лоялистов Туле изменилась с тех пор, как с ними связался престарелый раввин по имени Леви, сделавший им любопытное предложение. Он сказал, что готов приобретать любые реликвии, которые они считают слишком опасными для окружающих, с тем чтобы нейтрализовать их без малейшей угрозы для этого мира и ликвидировать их таинственную энергию, чтобы больше никто не сумел ей воспользоваться – до скончания времён. Он даже открыл Лоялистам секрет, что он, так же как и они, работает ради выполнения древнего обязательства. Теперь охотникам предстоит решить, могут ли они доверять раввину. На какой риск они пойдут, если *не* согласятся на его предложение? Наконец, не перейдут ли Эгис Кай Дору в открытое наступление, узнав о заключении договора об уничтожении артефактов?

Сеть Зеро

Нет, серьёзно, пересмотри этот ролик. Эту тварь смяло бампером ещё прежде, чем её впечатало в стену, однако вот – неделю спустя она ходит по улицам как ни в чём ни бывало!

Представители Сети Зеро в Нагое сделали одно любопытное открытие. Эта группа, представленная главным образом учителями английского, преподающими родной язык в Японии по сети, и их японскими коллегами, некогда сплотилась вокруг общего интереса к тоши денсецу – то есть разновидности городских легенд, смешанных с японским фольклором. Никто из представителей Сети Зеро даже не ожидал, что они наткнутся на что-то существенное.

Отметив очередную встречу хорошей выпивкой, они вышли на ночные улицы и случайно сняли видео с мусульманкой в традиционной одежде, которую неожиданно сбил пьяный водитель. Женщину буквально впечатало в стену, и от её тела остались лишь искалеченные останки. Охотники не стали размещать видео в сети и оставили её у себя, руководствуясь инстинктивным чувством, которое некогда и подтолкнуло их на дорогу Бдения. Через несколько дней эта запись действительно им пригодилась. Ячейка записала новый видеоролик, на котором *та же* женщина брела по *той же* улице. Поначалу охотники пришли к выводу, что наткнулись на призрака, что подтолкнуло их к дальнейшему расследованию. Они разместили видео в архиве содружества, после чего оно распространилось по большей части сети. Другие члены содружества быстро ответили им своими записями, на которых всё ту же женщину убивали другими способами, после чего она снова попадалась на камеры их содружества.

Члены Сети начали изучать область в надежде встретиться с этой женщиной. Вскоре они поняли, что имеют дело не с призраком, а с бессмертной мумией, способной возвращаться из мёртвых. Судя по всему, она пыталась найти в Японии укрытие. Она пряталась от каких-то древних врагов и когда поняла, что “ребята” с камерами следят за ней, она попыталась нанять их. Она пообещала раскрыть им несколько важных тайн и, возможно, даже записать её признания на камеру, чтобы научить членов Сети Зеро распознавать мумий, которые вскоре должны были явиться в эту же область. Таким образом охотники смогли бы защитить её от ужасной судьбы: окончательной смерти от рук врагов, которых она даже не помнит по-настоящему. Несмотря на появление новых союзников, она всё ещё полна страхов и опасений.

Нуль Мистериис

Похоже, он действительно в отличной форме. Посмотрим, надолго ли его хватит.

Некогда мистер Амир Ибин Юссеф поделился со своими коллегами с Факультета человеческой биологии в Кембриджском университете своими соображениями по вопросам истории древнего мира. Благодаря своему уникальному взгляду на историю научной методологии он сумел найти друзей в научных кругах, которые согласились помочь ему.

О чём Эмир даже не подозревает, так это о том, что его друзья главным образом представлены членами Нуль Мистериис.

О чём не подозревают представители Нуль Мистериис, так это о том, что Юссеф – бессмертная мумия.

Профессор Юссеф отличается редким генетическим кодом, который он передал всем своим потомкам, живущим в настоящий момент в разных частях света. Он заразил своих родственников тяжёлым инфекционным заболеванием. Последние несколько веков заболевание переживало значительный спад, однако недавно вновь начало отравлять жизни смертных.

Могут ли охотники с научным образом мыслей помочь ему спасти потомков и остановить распространение инфекции? При необходимости Юссеф готов признать, что он *одержим* этой болезнью, и любой фактор, отвлекающий его от этого исследования, вызывает у него неконтролируемые приступы ярости. Судя по всему, профессор *боится* своего гнева и опасается, что он вырвется из-под контроля, если заразу не удастся вовремя остановить.

Если только Нуль Мистериис не помогут ему выполнить свою миссию, охотников ждёт ужасающее открытие: когда профессор говорил о неконтролируемом гнев, он отнюдь не преувеличивал.

Профсоюз

Срать мне на эти ценности. И дважды срать, с чем мы столкнулись. Если нам придётся сжечь этот музей дотла, мы сделаем это без колебаний.

Академия естественных наук в Филадельфии долгое время служила предметом гордости всех горожан, будучи одной из древнейших академий в западной части света и чем-то вроде ера в шляпе многих учёных, называющих Филадельфию своим домом. Длительный период соперничества с Пенсильванским музеем археологии и антропологии, пользующимся не меньшей известностью, привёл к соперничеству этих двух учреждений за возможность привлечь внимание целых толп посетителей. По этой причине Академия естественных наук сразу ухватилась за шанс приобрести сокровища, извлечённые из древнеегипетской усыпальницы, и реконструировать покои фараона в свежестроенном крыле здания.

У руководства Академии нет ни малейшего представления о том, что именно они приобрели. Они не понимают, что заявили права на собственность одной особенно агрессивной и мстительной мумии. Этот монстр уже проснулся – и проснулся в незнакомом месте, не понимая, что происходит. Всё, что он знает – это смертоносная ярость.

Теперь он крадётся по ночным улицам, поедая всё, что он видит, в попытке восстановить свои силы – а возможно, и интеллект.

Как правило, Профсоюз мало заинтересован в изучении древних и неудержимых противников, убивающих горожан, которых они защищают с таким трудом. Тем не менее, они не знают, как остановить эти убийства, а потому пытаются вернуть это создание в землю. На данный момент они проделали это уже не раз – но, судя по всему, им следует подыскать решение поэффективнее.

Структуры

Большая часть информации, представленная в описании различных структур, их взаимодействия и истории столкновения с мумиями, носит засекреченный характер, что можно понять из самого текста. Это не означает, что игрокам или Рассказчикам следует ограничиваться более распространёнными сведениями о мумиях. Если вы хотите провести игру, целиком посвящённую этим антагонистам, и столкнуть игроков с созданиями, повлиявшими на историю человеческой цивилизации, ничто не должно вас останавливать.

Хотя подлинная мотивация и цели мумии должны оставаться загадкой для персонажей, охотники вполне могут узнать, чем они интересуются в нынешний век и как их структура решала аналогичные ситуации в прошлом.

Эгис Кай Дору

Конфликт между Эгис Кай Дору и мумиями неизбежен.

Значительное число Стражей лабиринта с самого начала были расхитителями гробниц или археологами, готовыми совершать нравственно неоднозначные действия. Некоторые из них едва спаслись из гробниц настоящих мумий и до сих пор помнят несметные богатства, украшающие эти величественные сооружения. И это ключевая проблема всех Стражей. То, что их интересует, требуется и мумиям – или уже находится в их распоряжении.

Поиск реликвий служит причиной существования как мумий, так и Эгис Кай Дору. Обе группы боролись за обладание магическими артефактами на протяжении всей истории человечества. А потому столкновение между Стражами лабиринта, мумиями и их культистами всегда носит яростный, кровопролитный и неизбежный характер. Оба коллектива разыскивают артефакты, насыщенные магической силой. Проблема в том, что эти святыни встречаются в мире не так уж часто, чтобы одна из сторон могла позволить другой использовать их – во всяком случае, не попытавшись выхватить их из мёртвых рук конкурентов.

Подобная гонка за приобретение артефактов уже не раз сталкивала представителей обеих групп – с разными результатами. Мумии и их служители пока мало что знают о Стражах, хотя и относятся с уважением к смертным, готовым рисковать жизнью ради приобретения столь бесценных реликвий. Однако Эгис Кай Дору уже удалось узнать несколько характеристик, присущих их древним врагам.

Они знают:

- что мумии воскресают безо всякой системы.
- что они предпочитают действовать чужими руками.
- что они представляют чудовищную угрозу для всех, кто отвлекает их от выполнения их обязательств или провоцирует их разрушительный гнев.
- что угроза исчезает бесследно, если охотнику удаётся спрятаться на достаточно долгое время или выдержать несколько нападений.

Это не означает, что Стражи действительно понимают, с чем они сталкиваются. Рабочая теория до сих пор предполагает, что эти древние люди сумели обмануть смерть благодаря накоплению древних реликвий или превращению своих тел в живые носители энергии, которую они перекачивают их артефактов. Само собой, эта теория не доказана.

Большинство столкновений охотников с мумиями и их культистами носит исключительно кровопролитный характер. Обычно Стражи называют мумий “теми, кто возвращается”. Тем не менее, в последние десятилетия их куда чаще называют “конкурентами”. Подобные эвфемизмы позволяют охотникам замаскировать друг от друга свой страх перед могущественными созданиями, разыскивающими те же реликвии и святыни, что и они.

На данный момент Эгис Кай Дору считают, что уничтожить мумий навсегда невозможно. Ослабить их можно только отняв у них источник силы и помешав им

получить новые артефакты. Даже самые кровожадные члены Меча придерживаются этой тактики, поскольку она позволяет остановить мумию, не выступая против неё напрямую.

Когда членам **Меча** или **Храма** становится известно об артефакте, который находится в руках сверхъестественного создания наподобие мумии, они пытаются “вернуть” его в хранилище своей структуры как можно скорее. Меч опирается главным образом на отвлекающие манёвры, стараясь привлечь внимание мумии и ослабить её. В большинстве случаев члены Меча вынуждены действовать на территории незнакомых городов и областей, что лишает их многих тактических преимуществ. В частности, у них не слишком много шансов просто пробиться сквозь легион культистов и забрать артефакт из рук мумии. По счастью, богатый опыт, полученный на дороге Бдения, чаще всего позволяет им скрыться от полиции прежде, чем она вообще получает сообщения о столкновении в том или ином городском районе.

Последователи Меча хорошо знают, что мумии рано или поздно вернутся. Это заставляет их сосредотачивать свои усилия на ослаблении мумии вместо её уничтожения в попытке заставить её вернуться в гробницу. Если это им удаётся, они просто забирают её артефакты. Последняя тактика служит двойной цели: она позволяет отвлечь внимание чудовища на себя, позволив другим членам структуры приступить к собственным операциям по сбору артефактов, и поставить чудовище перед выбором: защитить себя, культистов или реликвии. Увы, иногда это заставляет мумию биться с удвоенной силой, даже если подобная тактика и помогает ослабить монстра ещё быстрее. Ключевым правилом этих охотников всегда оставался принцип *“Привлекайте его внимание, но держитесь подальше”*.

Когда мумия пробуждается вновь после рейда охотников, в её распоряжении оказывается заметно меньше ресурсов, культистов и артефактов, что повышает шансы Меча на победу в следующий раз.

Что касается Храма, эти охотники стараются просто забрать как можно больше реликвий из логова монстра. Тактики этой группы охотников прошли серьёзные изменения за последние несколько столетий – во многом из-за деятельности культистов, которые иногда встают на пути даже тех охотников, которые похитили реликвию у *другой* мумии. Рискнуть жизнь, чтобы получить артефакт в свои руки, а затем упустить его, невольно подарив другому врагу – один из худших исходов, которые могут ожидать последователя Храма.

Новые представители Храма всегда обучаются сбору артефактов под надзором опытных Стражей, даже не зная о том, что кто-то следит за ними. Даже когда они проходят испытание, за ними продолжают следить. Эта невидимая цепь наблюдателей, передающих задачу по слежке от одного Стража к другому, не прерывается до самых дверей центрального хранилища артефактов в Афинах.

Сегодня Храм добился куда лучших результатов по извлечению артефактов из усыпальниц мумий, чем в прошлые столетия. Интернет, мобильные средства коммуникации и другие формы продвинутых технологий, изобретённые в последние пятьдесят лет, существенно облегчают им эту задачу, в то время как большинство мумий пока ещё не успели свыкнуться с этими новшествами. Последнее иногда вызывает у охотников опасное облегчение, заставляя их игнорировать преданных служителей мумии, не столь ограниченных в адаптации к технологическим инновациям.

Наряду с обширной финансовой базой многих культов именно адаптация к современным средствам коммуникации может сделать охотника, уже похитившего артефакт, жертвой длительной игры в кошки-мышки, которая иногда распространяется на весь земной шар – и если охотнику не удастся быстро передать артефакт в хранилище, к погоне за ним может подключиться сама мумия.

Обе группы охотников разворачивают свою деятельность на индивидуальном уровне, никогда и ни в чём не пересекаясь. Единственным связующим звеном между ними может стать представитель, выбранной каждой группой специально для передачи реликвии из

рук в руки. Иногда с этой целью и вовсе используются охотники, не принадлежащие к рядам Эгис Кай Дору. Это единственные охотники, которые видят представителя другой группы – впрочем, всего одного, поскольку даже им не открывают, сколько представителей Меча и Храма в данный момент находятся в городе.

Это позволяет помешать мумии выйти на след похитителей после того, как они выберутся за пределы города. Местным охотникам строго запрещается объединяться даже после того, как угроза миновала. Их обязанность в том и состоит, чтобы обеспечивать мумию постоянной занятостью, заставляя её обрушивать гнев на местных охотников вместо того чтобы отслеживать артефакт до центрального хранилища в Греции.

Этот конфликт носит на удивление асимметричный характер, поскольку с каждым полученным артефактом Эгис Кай Дору *теоретически* становятся сильнее. Впрочем, многие артефакты исчезают в центральном хранилище навсегда, после чего их не видит никто из ныне живущих Стражей, хотя последнее кажется им вполне естественной стороной деятельности структуры.

И напротив, если мумии удаётся выиграть это состязание, получение или возвращение артефакта не увеличивает её могущества, поскольку её задача заключается в нейтрализации магических предметов, а не их использовании. В определённом смысле это уравнивается нежеланием многих Стражей уничтожать артефакты, даже когда это сопряжено с угрозой их попадания в руки мумий.

Последнее может привести к внутренним конфликтам в рядах Эгис Кай Дору. Опытные Стражи, посланные руководством структуры помочь другой группе охотников, посланных на захват артефакта, иногда сталкиваются с неспособностью этих молодых последователей Бдения понять, сколько неразумно вторгаться в гробницу, не обладая проверенными тактиками и хорошим оружием.

Самые опытные охотники знают, что человек, попавший в поле зрения мумии – особенно если он участвовал в прямом столкновении с этим монстром, – практически обречён на гибель. Это заставляет некоторых охотников искать способа забрать у такого несчастного артефакт, потому что в обратном случае мумия может не только выместить свою ярость на злополучном смертном, но и забрать похищенную им реликвию. Это означает, что даже если охотнику удаётся вернуться в штаб, он больше никогда не сможет достичь следующей ступени в иерархии Эгис Кай Дору. Как только мумия или её служители идентифицируют личность охотника, противостояние этому созданию становится его вечной задачей. Рассказывают, что существуют целые группы Стражей, вынужденные десятилетиями сражаться с одним и тем же созданием. Они выжидают, пока оно не пробудится вновь, и при необходимости даже перемещаются из города в город вместе с его культистами. Они занимаются ослаблением культа в расчёте лишить мумию основного ресурса к моменту её пробуждения, иногда развлекаясь охотой на местных чудовищ, устранение которых не требует слишком много времени. Тем не менее, они знают, что до конца своих дней они будут вынуждены охотиться на своего старого врага. Что самое любопытное, иногда мумия забывает об этих охотниках и даже не вспоминает о них в момент очередного столкновения. Увы, даже это не означает, что она не вспомнит его лицо через десятки лет, к моменту нового воплощения.

Если мумии когда-нибудь обнаружат центральное хранилище артефактов Эгис Кай Дору в Афинах или даже услышат рассказы о существовании подобного места, членов структуры практически неизбежно ждёт всеобщая война с мумиями, следы которой будет исключительно трудно скрыть как охотникам, так и мумиям. Мало кто из Стражей не задавался вопросом, почему такое богатое скопление артефактов до сих пор не привлекло внимания этих бессмертных созданий, однако возможные последствия такого открытия пугают их в достаточной степени, чтобы они старались об этом не думать.

Стражу Гарделлу

Было бы ужасающей банальностью заявить, что эта ситуация – палка о двух концах. Это было бы лишь поверхностным, ничего не значащим клише. Из этой фразы трудно понять, что даже двустороннюю палку может использовать враг. Он может вырвать её из наших рук и ударить в спину прежде, чем мы поймём, что происходит. А потому настоящим письмом я предупреждаю вас в последний раз.

Мы знаем, что сила может скрываться в самых обычных предметах. Мы вооружаемся ими, но это же делает и противник Среди наших врагов существует одна особая группа, которая питает особый интерес к предметам, насыщенным колдовской силой. И они готовы на многое в бесконечном стремлении получить всё больше и больше таких святынь.

Тем не менее, они редко действуют напрямую. Куда чаще нам приходится сталкиваться с их пешками, которые даже не понимают, что делают за них грязную работу. Нередко они не представляют и кому именно они служат. Некоторые полагают, что заслужили доверенное место в местной криминальной группировке, в то время как другие считают, что находится на службе у государства.

Но они ошибаются. Они всего лишь солдаты в армии врага, которого они даже не знают. Я встречался с одним из этих созданий лично. Моя нога никогда этого не забудет. Даже мой разум несёт на себе шрамы, оставленные той встречей. Я не хочу вспоминать об этом – даже на краткий миг и даже если это поможет лучше донести до вас смысл моего предупреждения.

Избегайте их, но не давайте им выхватить драгоценные святыни у вас из-под носа. Они – наши конкуренты, а потому нам следует относиться к ним как к любым другим соперникам по интересам и целям. Когда они получают то или иное сокровище в свои руки, у нас практически никогда не появляется шанса побороться за них снова.

Впрочем, мне почему-то не кажется, что они поглощают силу этих реликвий. Когда вы встретитесь с одним из конкурентов, удвойте усилия и не останавливайтесь, пока не получите того, за чем явились. Прячьте находки в сокровищницах нашего Храма. Это не поможет защитить вас самих. Тем не менее, если вы погибните, вы будете знать, что ваша жертва была не напрасной. Вы можете умереть – но не от ударов в спину. Нет, если смерть окажется неизбежной, то вы умрёте на руках своих верных друзей, зная, что они отомстят за вас.

Желаю удачи.

Страж Адред

Восходящие

Что могло заставить две группы солдат объединиться в незапамятные времена Древнего Египта? Почему культы Сета и Феникса встали на тропу Бдения?

Хотя мало кто из современных представителей ордена помнит эти легенды, древние охотники рассказывали о бессмертных созданиях, испокон веков распространявших своё влияние на всю их родину. Они проникли глубоко в политическую и финансовую системы Египта, и мало что в этой стране совершалось без их благословения или даже приказа.

В наши дни Восходящие считают мумий – которых они куда чаще называются “вернувшимися” – закрытой главой в истории своего ордена. Победа над мумиями и изгнание этих созданий лежат в сердце самого культа, который в доисторические времена и получил название Восходящие. Эта победа стоит у истоков самой их деятельности, а потому охотники даже не всегда понимают, с чем именно свела их дорога Бдения, когда сталкиваются с мумией на улицах современных городов.

Ордену южного храма и Ножу рая мало что известно об этих созданиях. И только предводителям **Зазубренного полумесяца** известно, что их древний враг всё ещё существует. Всплеск деятельности мумий в последние месяцы наряду с возвращением на мировую арену криминальных формирований, которые они считали давно

уничтоженными, служит в их глазах серьёзным поводом для тревоги. Только теперь Зазубренный полумесяц начинает понимать, что мумии могут быть куда более выносливым и опасным врагом, чем они полагали всё это время.

Пока что Зазубренный полумесяц распространяет знания о мумиях только в рядах своих представителей. Другим Восходящим попросту не известно, что мумии уцелели – и что теперь, когда охотники перестали преследовать их по всему свету, они приступили к выполнению миссий, о которых охотники до недавнего времени ничего не знали. Медленно, но неотвратно они собирают Зазубренный полумесяц собирает знания о своём древнем враге, опираясь прежде всего на отчёты, составленные ещё в ранние дни существования ордена.

Судя по всему, для Восходящих наступил час пробудиться от векового сна. Орден Феникса должен раскрыть глаза всех своих последователей на подлинную угрозу Бдению и человечеству – иначе под ударом окажется сама причина существования ордена. Судя по всему, *вернувшиеся* наконец доказали своё право на это имя.

Коллектив Хирон

Последнее время целая череда деловых журналов публикует статьи о Коллективе Хирон куда чаще, чем привыкли читатели. На сайтах вакансий появились новые рекламные объявления с выгодными предложениями для специалистов по коммерческому слиянию и оптовым закупкам с обязательным условием опыта работы в межнациональных организациях. Трудно не понять смысл этого послания, поскольку лучшие специалисты по связям с общественностью работают над повышением статуса Коллектива Хирон для скорейшего увеличения штата сотрудников. Последнее предполагает быстрое расширение стратегических приобретений организации и достижение более стабильного положения на мировом рынке.

Кроме того, на открытых мероприятиях представители Коллектива уже сделали череду заявлений о скорой презентации лекарственного средства для увеличения долголетия. Неудивительно, что цена акций на разработки структуры в последние месяцы резко взлетела.

Эти события указывают на то, что Коллектив совершил беспрецедентное технологическое открытие, которое вот-вот предоставит им доступ на совершенно новый рынок сбыта. Но что они обнаружили? И нет ли связи между этими новостями и набором рабочего персонала для восстановления заархивированных документов в Центральной Европе, некогда списанных руководством структуры как несущественные? Те редкие индивиды, которым известно о тайных операциях Коллектива Хирон, могут вспомнить в этой связи небольшой раздел из *Руководства отдела полевых операций*, в которых описаны условия агрессивного поглощения конкурирующих компаний в случае недобросовестного исполнения определённых обязательств. В случае подробного корпоративного поглощения от охотников требуется совершение определённых действий не только против компании-конкурента, но и против её директора, его помощников и его родственников.

Как бы то ни было, далеко не вся деятельность Коллектива в последнее время приводила к положительным результатам. Один инцидент, просочившийся в новостную ленту, предполагает даже участие оперативной группы Коллектива Хирон в серьёзной промышленной катастрофе в Мидвесте. На официальном уровне руководство организации заявило, что взрыв привёл к гибели двух охранников и частичному разрушению научно-исследовательского центра. По их словам, взрыв был вызван неконтролируемой реакцией одного чрезвычайно сложного эксперимента. Само учреждение было приобретено Коллективом незадолго до этого и стремительно перестроено из старинного пивоваренного завода. Связи корпорации со средствами массовой информации позволили переложить ответственность на инцидент с самого Коллектива на его дочернее предприятие, заверив общественность, что в будущем подобных ситуаций не повторится.

Найм персонала в последнее время якобы призван достичь именно этой цели. Тем не менее, семьи погибших, а также сотрудников, уволенных в результате аварии, завалили Коллектив бесконечными исками, а несколько лет назад к расследованию инцидента даже подключили полицию.

Всякий, кто внимательно изучит материалы дела в поисках интригующих новостей о “мидвестском инциденте”, может обнаружить фотографии, опубликованные на странице Facebook одним местным студентом. На фотографиях видна фигура, как будто проламывающая себе путь из недр лаборатории. Впрочем, несколько дней назад даже эти фотографии были снесены с сайта: студент удалил их самостоятельно после того, как его пригласили на хорошо оплачиваемую стажировку в одну из дочерних компаний Коллектива Хирон – где он проводит теперь всё свободное время.

Люцифуг

Прежде чем доложить в Милан, я хочу рассказать вам о событиях прошлой недели. Я побывал именно в той ситуации, которую вы описывали мне тем летом. Это была классическая засада со стороны культистов, использовавших псевдорелигиозную доктрину, скрытую за маской делового предприятия с широкой сетью контактов и коммуникаций. Мы разобрались с культистами и добрались до самого сердца этого змеино-го гнезда в полном убеждении, что вот-вот столкнёмся с одним из наших демонических братьев. Однако, как и вы, мы наткнулись на кое-что совершенно иное.

Я до сих пор не уверен в том, что произошло, когда мы проникли во внутренние покои, однако в какой-то момент культисты попросту бросились врассыпную. Не совсем понятно, что удерживало их вместе до этого. Есть ли у вас хоть сколько-нибудь убедительные предположения относительно фигуры, управляющей этим спектаклем?

Люцифуг не раз сталкивался с культами и культистами на протяжении долгой истории своего Бдения. Тем не менее, они всегда руководствовались убеждением, что эти смертные поклоняются кому-то из потомков Люцифера, а потому в каждом из таких случаев они стремились положить конец деятельности очередного демона. Тем не менее, время от времени они сталкивались и с принципиально иной сверхъестественной сущностью, которую им только предстоит классифицировать. Невзирая на свои inferнальные силы, лишь немногие агенты структуры смогли уцелеть в результате подобного столкновения и описать увиденное другим членам организации.

Как правило, такие агенты утверждали, что столкнулись с Ангелами или потомками Люцифера, куда более древними, чем все, с кем они сталкивались до этого. Последнее время подобные инциденты участились, хотя лишь немногие потомки Дьявола обратили на это внимание.

Равным образом, не совсем ясно, знает ли об этом Миланская леди. В рядах Люцифуг даже шепчутся, что, возможно, сообщения слишком долго добиваются до Милана, особенно учитывая, как широко распространилась деятельность структуры по всему миру. Некоторые представители организации даже не пользуются Интернетом из соображений безопасности. И даже если Миланская леди уже отреагировала на сложившуюся ситуацию, ни одного официального заявления из её уст пока ещё не прозвучало.

Редкие приверженцы **Истины** проводят прямые параллели между загадочными лидерами культов и самой леди Люцифуг. Не может ли оказаться, что вся их структура представляет собой лишь ещё один культ? Возможно, Люцифуг – одна из бессмертных? Равным образом, некоторые последователи **Примирения** пропали с радаров организации с того самого момента, как встретились с представителями враждебных культов. Хотя принято считать, что они просто не выжили, некоторые агенты рассказывают, что видели их живыми и невредимыми в других местах. Возможно, случилось то, о чём они боятся даже подумать: охотники наконец стали жертвами зла, против которого они борются. Или, может быть, сам Люцифер вернулся в мир смертных, уставший от бунта Миланской леди и её заступников, желая наставить своих потомков на *собственный* путь?

Вне зависимости от ответа на эти вопросы, одно сейчас уже ясно: когда охотники Люцифуга сталкиваются с мумией, их демоническое происхождение становится для них колоссальной помехой.

Маллеус Малефикарум

Что мы скажем о тех, кто не умирает, братья и сёстры мои по оружию? Насколько мерзки должны быть эти создания, что даже демоны Ада не принимают их души в своём подземном пристанище? Мы знаем, что эти чудовища явились к нам не с Небес – иначе Господь приветствовал их в своей милости. В то же время, они не могут быть исполнителями воли Дьявола, ибо он постоянно открывает им двери обратно в мир, не желая принять их в своём пламенном царстве.

Они потеряны. Для таких, как они, нет спасения, и взгляд Господень отвернулся от них. Даже те, кто просто восстал из мёртвых, всё ещё могут покаяться, и мы приветствуем всякого, кто так делает. Но среди бессмертных не может быть никакого покаяния, ибо Бог отрёкся от них, и даже Дьявол покинул их. Небеса закрыты для таких, как они, и даже утроба Ада извергает их обратно, не желая принять их даже среди самых презренных и нераскаявшихся грешников.

Эти создания не имеют дома в мире нашего Господа. Они заперты в вечной ловушке на земле, и наша священная и праведная обязанность – удерживать их от причинения вреда окружающим, пока они влачат своё существование в этом сумеречном состоянии между спасением и проклятием.

Давайте же помолимся.

У Теневой паствы не так много времени, чтобы сосредотачиваться на изучении мумий. О, у них хватает знаний о существах, способных вернуться из мира мёртвых. В конце концов, Молот ведьм идёт по дороге Бдения на протяжении достаточно долгого времени, чтобы его представители неоднократно сталкивались с подобными существами лицом к лицу. Проблема с мумиями заключается в том, что они не вписываются в теологию ордена: для того чтобы объяснить само их существование, члены структуры должны найти для этих созданий место в подлунном мире. А это оставило бы значительные пробелы в мировоззрении Теневой паствы – пробелы, через которые могли бы просочиться черви сомнения. Увы, последнее может привести к смерти охотника. Что ещё хуже, последователи Маллеус Малефикарум просто не могут позволить себе колебаться, иначе порождения Ада возьмут верх над их праведным воинством.

Мумии всегда были и до сих пор остаются серьёзнейшим испытанием веры Теневой паствы. По счастью, они встречаются достаточно редко, чтобы не представлять реальной угрозы доктринам ордена. Таким образом, способы выявления, обнаружения и уничтожения мумий широко варьируются в пределах структуры.

Например, члены **Ордена святого Лонгина** привыкли утверждать, что таких чудовищ попросту не существует или что им практически ничего о них не известно. Эти охотники встречались с мумиями куда чаще, чем это осознают, однако они практически всегда принимали их за вампиров или живых мертвецов. И всё же, реальные сведения о мумиях могут посеять в сердцах охотников непростительные сомнения.

С другой стороны, **Братство святого Афанасия** видит в уничтожении одних и тех же созданий, воскресающих снова и снова, подлинное благословение. И напротив, представители **Ордена святого Амвросия** глубоко обеспокоены этим круговоротом смертей и перерождений. Такая картина плохо сочетается с основным положением их веры: они знают, что Иисус Христос умер и воскрес через три дня. По их горячему убеждению, другие усопшие должны воскреснуть лишь в Судный день – но эти твари спокойно спят в своих гробницах, после чего воскресают снова, снова и снова. Какая сила – если только не сам Господь – может наделить их такой способностью? И почему Творец допускает это?

Многие представители Молота ведьм обеспокоены тем тлетворным влиянием, которое оказывает на охотников встреча с мумией. Те, кто удосуживается провести параллели с другими легендами, иногда задумываются о возможной связи мумий с римским богом Митрой, или Одином, висящим на древе мира, или воскресением Осириса из древнеримских мифов. Возможно, ли что всё это – варианты одной и той же истории? Если да, то что это может означать для охотников, которые уже начинают утрачивать веру?

Сомнение – один из самых опасных врагов, которые могут поджидать охотника на дороге Бдения. Хотя даже это не идёт ни в какое сравнение с ситуацией, в которой охотник начинает тщательно *пересматривать* всё, во что он верил до этого.

Опергруппа: Валькирия

Номер камеры: 153/74.

Поручена ежечасная проверка. Любые изменения в состоянии трупов, составе веществ или положении тел немедленно транслируются командующему. Каждый агент оперирует в соответствии с Красным кодом: полной изоляцией. Никто не должен входить – или, что важнее, выходить из камеры – до тех пор, пока состояние не будет подтверждено.

Более подробные данные можно извлечь из файла 762-342/74, включая сведения о частичном уничтожении соц. АС, останки которого были помещены в камеру и исследованы пять лет назад.

Опергруппе прекрасно известно, что в Мире Тьмы существуют создания, способные противостоять самой смерти. Череда малоприятных инцидентов заставила руководство структуры хорошенько запомнить, что мёртвые не всегда остаются мёртвыми. В результате уничтожение определённых созданий должно сопровождаться немедленным составлением протокола, позволяющего проверить останки на соответствие череде критериев. Тем не менее, Опергруппа настолько мало знает о природе бессмертных, что эти критерии не во всём соответствуют подлинным качествам мумий и зачастую сознательно игнорируются полевыми сотрудниками структуры. Равным образом, неправильное составление протокола иногда приводит к трате драгоценного времени на исследование совершенно другого создания, не способного к воскрешению.

Как бы то ни было, группа оперативников, добросовестно составляющая протоколы, иногда обнаруживает в потенциальных жертвах “возобновляемого” врага. В этом случае руководство рекомендует немедленное устранение цели. Останки жертвы по возможности должны быть переданы на судемедэкспертизу специальной команде. Устранение жертвы допускается любыми методами, которые члены группы считают уместными в сложившихся обстоятельствах. Эти методы варьируются от ячейки к ячейке и практически не координируются начальством – впрочем, последнее не удивительно, учитывая редкость мумий и частоту появления гражданских в местах противостояния с этими монстрами. Бессмертные считаются слишком опасной добычей, чтобы охотники рисковали жизнью, пытаясь уничтожить их традиционными методами, не учитывая индивидуальных особенностей конкретного монстра.

Членам **Проекта СУМРАК** периодически удаётся передать мумию для дальнейшего анализа **Проекту ФОРТ** вне зависимости от того, находился ли пойманный монстр в бодрствующем или мёртвом состоянии. “Мёртвых” мумий запирают в камеру для дальнейшего содержания и изучения, в то время как бодрствующих стараются нейтрализовать. В некоторых кругах ходят слухи о новых тюрьмах и лабораториях Опергруппы, способных запустить программу тщательного консервирования всего здания в пределах трёх секунд после поступления сигнала тревоги. Тем не менее, учитывая редкость столкновения с мумиями, далеко не все охотники решают доставить тело чудовища в одну из подобных тюрем, даже когда им удаётся получить доступ к подобному трупу.

Если кто и придерживается чётких указаний, то это исполнители **Проекта АДАМСКИ**, которым время от времени поручают задачу решить вопрос с культом, лишённым покровителя. Судя по всему, руководство структуры не меньше стремится к устранению доказательств существования мумий, чем сами монстры. Тем не менее, это возможно только тогда, когда оперативникам удаётся вытянуть информацию из захваченных культистов. Когда исполнителям **Проекта АДАМСКИ** удаётся узнать о мумии, как правило, они пытаются внедрить своих представителей в культ и подорвать его деятельность изнутри. Культистов, подозреваемых в прямой связи со сверхъестественным покровителем (даже если подобная связь носит лишь гипотетический характер), передают в специальные учреждения, где они подвергаются промывке мозгов. В конце концов, культы мумий состоят из самых обычных людей, допросить которых гораздо легче, чем служителей любых других монстров. И всё же, многие оперативники полагают, что запереть гражданских в специализированных учреждениях для допроса об их мистических или даже магических повелителях – в высшей степени непродуктивно, учитывая всё возрастающее количество культов в одном только Соединённых Штатах. Отчасти поэтому члены структуры не слишком стремятся расследовать слухи о мумиях, даже когда они достигают ушей их руководства. Учитывая редкость этих созданий, такие попытки чаще всего оказываются неоправданными с точки зрения финансовых затрат.

Хабибти Ма

Друзья справедливости

“Давно он пропал? Говорите, вы видели его ещё дважды в районе рынка, но он был похож лишь на тень прежнего человека? Нет, ещё не слишком поздно. Мы можем помочь, но нам придётся действовать жёстко. Нам нужно, чтобы вы были сильными. Не желаете помолиться?”

В 1998 г. Эме Амун Хассан потеряла мужа и двух сыновей из-за деятельности культа самоубийц. Оставшись одна во всём мире, она неожиданно поняла, что в одном только Луксоре, где она проживала на момент трагедии, от деятельности культа страдают десятки других семей, понёсших ту же потерю, что и она.

Пройдя череду исков против руководителей культа, местных политиков и полицейских, не сумевших остановить массовое самоубийство, Хассан задалась вопросом, как ей поступить с состоянием, оставшимся после гибели родственников. Увы, деньги не могли облегчить ей боль, а потому Хассан долгое время молилась, скорбела и размышляла о тяготах своей жизни, порой умоляя Творца прекратить её страдания. Но в один день, когда она навестила свою мачеху, её взгляд упал на любопытную статуэтку.

– *Это Ма'ат*, – сказала старая женщина. – *Некогда в этих землях её считали самой Справедливостью. Это было задолго до того, как судьба привела Пророка в Египет. Некоторые до сих пор молятся ей, надеясь облегчить боль, подобную твоей. Они пытаются получить ответы, которых лишила их злая участь.*

В этот момент Хассан поняла, что ей необходимо сделать со своими деньгами. Ближайшие несколько лет после визита к мачехе она провела в совещаниях с ведущими психологами, адвокатами и частными специалистами по безопасности с единственной целью: распустить столько культов, сколько возможно, и вернуть их заблудших участников в целости и сохранности в руки несчастных родственников. Стремясь избавить страдающих от душевой боли, горечь которой была известна ей не понаслышке, Эме Амун Хассан встала у истоков *Хабибти Ма* – коллектива людей, готовых пойти на всё, чтобы вернуть культистов родным и близким, вернуть им чувство реальности и позволив обрести жизнь, которую у них отняли.

Иногда Хабибти Ма работают в рамках закона, выступая в качестве анонимного участника полицейских расследований; в других случаях они тайно проникают в святилища культов и похищают их членов, пытаясь исправить ущерб, нанесённый им бесчеловечными гуру. И они хорошо понимают, что иногда Справедливость требует самых жестоких мер.

В последнее время Хабибти Ма, всё ещё возглавляемые вдовой Хассан, обратили внимание на неожиданный всплеск в деятельности культов. Более того, члены организации обнаружили, что их практики по депрограммированию бывших культистов стали куда эффективнее, чем методики по промывки мозгов, используемые другими агентствами.

Хотя спасённые ими культисты с благодарностью рассказывают окружающим об своих спасителях, Хабибти Ма начали свою деятельность лишь недавно – и до сих пор не обзавелись собственным офисом или сайтом, – а потому миру охотников пока мало известно об Эме Амун Хассан и её последователях.

Противник

Очаровательные мошенники и шарлатаны, выдающие себя за духовных наставников, переживают тяжёлые времена: текущие экономические проблемы Египта приводят к отчаянию, которое становится только сильнее от грядущей финансовой катастрофы. Хабибти Ма уже видели всё это раньше на протяжении многих лет и понимают, что беды приходят и уходят, следуя бесконечному циклу. И всё же, в последнее время охотники замечают всё возрастающий всплеск в деятельности культов, который трудно приписать действиям голодных мошенников и бессердечных манипуляторов.

Тактика Хабибти Ма, основанная на правоведении и психологии, не изменялась практически с момента формирования группы. Членам содружества постепенно становится всё больше известно о реалиях Мира Тьмы и мистических сущностях, управляющих деятельностью культов, и эти знания помогают им освобождать всё больше несчастных. Например, “наркоманов”, составляющих культы вампиров, гораздо легче освободить, если знать, что приковывает их к повелителям из числа кровососов. Тем не менее, освобождение смертных, которым не посчастливилось оказаться в секте бессмертной мумии, всё ещё требует дальнейших исследований, и зачастую стремление узнать о них больше мешает Хабибти Ма своевременно защитить их от гнева их нечеловеческих повелителей. По убеждениям членов содружества, справедливость необходима, но к ней не всегда возможно идти прямой дорогой.

Именно представления о справедливости лежат в основе споров, разделяющих членов содружества на несколько разных течений. Как бы то ни было, все представители организации единодушно сходятся во мнении, что их техники по спасению окружающих лучше всего работают тогда, когда им удаётся вознести к небу *молитву* – и даже те, кто не отличался особой богобоязненностью перед тем, как вступил в ряды Друзей справедливости, обнаружили, что молитва каким-то образом помогает ослабить влияние лидеров культа на их подопечных. Пока что не совсем ясно, что делает эту молитву такой эффективной. Возможно ли, что забытые боги, которым служат мумии, утрачивают силу, уступая место богам современного человечества? С другой стороны, возможно, что сила молитвы лишь укрепляет дух и решительность самих охотников, пробуждая в их разуме древние защитные механизмы.

Хабибти Ма хорошо понимают, что некоторые культы принимают участие в политической деятельности и дележе власти над аппаратами городской власти, что помогает им блокировать деятельность содружества. В некоторых городах Хабибти Ма сами объявлены криминальной группировкой, что заставляет охотников сражаться на два фронта одновременно. Наконец, всегда существует и третий – физический – фронт, с которым Хабибти Ма пока что справляются без особых успехов. В целом последователи Амун Хассан считают себя ангелами милосердия, а не стражами и меченосцами. И всё же подобное положение дел не может сохраняться вечно.

Охотники

Вас отдали в культ ещё ребёнком. Другие участники подготовили вас к служению Божественному жрецу, которого вам запрещалось называть по имени и на которого не позволялось даже смотреть. Однако вы всегда чувствовали какую-то фальшь в словах окружающих, и вам не удавалось промывать мозги с той же лёгкостью, что и остальным. Когда Хабибти Ма пришли спасти вас, вы помогли им – и помогаете до сих пор, даже невзирая на то, что в ночных сновидениях вас всё ещё преследует голос Божественного жреца.

Вы были коррумпированным полицейским уже во втором поколении и не видели ничего дурного в том, чтобы закрывать глаза на кое-какие события в своём районе. Когда Хабибти Ма прибыли в город, чтобы освободить жертв местного культа, руководители секты начали шантажировать вас, угрожая раскрыть всю грязную правду о вашей деятельности, если только вы не поможете прогнать чужаков из города. Вы уже собирались покончить с собой, когда случайно увидели спасённых жертв. Это изменило всю вашу жизнь.

Вы были классическим американским “специалистом по информации” и работали по контракту благодаря корочке психолога и уникальной тактике допроса. Хабибти Ма предложили вам хорошую сумму за работу на их содружество. Вы не верите в искренность их побуждений, однако вас устраивает финансовая сторона предложения. А потому вы уже подорвали импакт-фактор журналов, выходящих из-под пера культивистов, которыми занимается ваша группа в этом году.

Вы прибыли в Египет, чтобы отыскать своего брата, который пропал во время исследования, посвящённого иудейской истории. Последний раз его видели в группе местных культистов. Будучи инструктором боевых искусств, лишь недавно уволившимся из Армии обороны Израиля, вы уже приготовились расправиться с культистами в одиночку – и неизбежно погибли бы, если бы члены Хабибти Ма не прибыли вам на помощь. Теперь вы собираетесь отплатить им добром за добро, обучив их полевых агентов череде боевых приёмов – даже если у вас возникнут проблемы из-за обучения посторонних конфиденциальным военным практикам. Вы с братом живы только благодаря им, и вы никогда этого не забудете.

Обязанности

Движение “Матери Против Сект”: Строго говоря, ДМПС представляет собой политический комитет, спонсирующий деятельность содружества и отслеживающий степень угрозы, которую представляют культы в тех или иных частях света. Комитет основан совсем недавно и главным образом сосредотачивается на проблемах, связанных с Египтом. Они не имеют официального отношения к Хабибти Ма, однако на практике представляют собой важнейший политический и финансовый отдел организации. Охотники или даже простые граждане, умеющие обходиться с людьми, обладающие политическим влиянием или оказавшие содружеству какие-либо услуги, вполне могут получить предложения в ДМПС.

Стражи Исфет: Некоторые Друзья справедливости не обладают силой или влиянием, способным спасти людей – однако они могут своевременно обратить внимание других охотников на признаки культовой деятельности. Стражи Исфет следят за активностью культов в сотнях различных мест. Подобно обычным дружинам, которые организуют рядовые граждане во многих мировых государствах, Стражи Исфет патрулируют улицы, изучают различные документы и посещают больницы, стараясь отыскать новые следы деятельности культов. Когда люди сами приходят за помощью к Хабибти Ма, именно Стражи Исфет помогают найти пропавших людей, и каждый из них непрерывно ищет новые признаки несправедливости в окружающем мире. С годами Стражи Исфет всё больше испытывают нужду в изучении эзотерических сторон современного мира, начиная узнавать всё новые факты о сверхъестественных коллективах, нередко стоящих у истоков культовой деятельности.

Добрые сыновья: Говоря практическим языком, Добрые сыновья представляют собой группу силовиков, нанятых Хабибти Ма для выполнения самой сложной части работы. Это могут быть даже физически развитые преступники или, напротив, хорошо тренированные боевые эксперты, которых Друзья справедливости посылают в логова культов для похищения жертв с целью их дальнейшего депрограммирования. Добрые сыновья постоянно работают рука об руку с опытными психологами, которые берут на себя задачу по возвращению искалеченного рассудка культистов в здоровое состояние. Члены ДМПС и Стражи Исфет также оказывают Сыновьям посильную помощь всегда, когда это возможно. Основным отличием Сыновей от других фракций служит большое количество *профессионалов* – которыми трудно назвать других членов содружества.

Статус

Статус в рядах Друзей справедливости определяет уровень доступа к капиталу, влиянию и поддержке других членов организации. Для эффективной работы любой представитель содружества должен сохранять свою деятельность в тайне, не позволяя себе и своим товарищам стать жертвами кровожадного культа. По этой причине большинство агентов, выполняющих грязную работу, не получают реальных сведений о текущей деятельности содружества, даже если их труд хорошо оплачивается. Равным образом, по-настоящему уважаемые охотники получают ценную информацию как о содружестве, так и о мрачных реалиях Мира Тьмы.

• На этом уровне вы получаете доступ к связям Хабибти Ма с опытными союзниками, которые и поручают вам выполнение тех или иных заданий. Как правило, вам называют лишь место, дату и время проведения операции. Появитесь в названном месте в нужное время – и вам хорошо заплатят. Распределите два очка между Союзниками и Kontakтами, отражающими вашу связь с организацией.

•• Третий уровень Статуса открывает вам доступ к более тайным аспектам деятельности содружества. Вы можете получить некоторые сведения о сверхъестественных сущностях, с которыми члены содружества сталкивались в прошлом, при условии, что эти сведения как-то связаны с вашей текущей задачей. Также вы можете заручиться поддержкой опытных членов организации, которые заинтересованы в вашем успехе. Распределите три очка между Союзниками и Наставником для более точного отражения подобных отношений.

•••• Вершиной почёта в рядах Друзей справедливости становится прямой доступ к любым ресурсам, которые могут потребоваться вам для выполнения текущей цели или предотвращения грядущей катастрофы. Вы можете запрашивать поддержку опытных членов содружества, брать деньги взаймы или исследовать документы, доставляемые только самым ценным представителям организации. Распределите четыре пункта между Слугами и Посвящением в тайный культ.

Стереотипы

Восходящие: Я высоко ценю то, что они делают, и вижу сходство их деятельности с нашим трудом, но они следуют ложным мантрам. Они не спасают сынов и дочерей Египта. Сосредотачиваясь на устранении культов, они только унимают разбушевавшиеся волны.

Эшвудское аббатства: Как правило, они появляются в городе сразу после поездки в Дубай и почему-то считают, что могут купить за свои несметные богатства даже самые омерзительные удовольствия. Жертвы их неуёмного аппетита нередко проходят не меньшую промывку мозгов, чем служители культов, даже если эти распутники и не вбивают им в голову псевдорелигиозные догмы. Почему никто не охотится на них так же, как на других чудовищ?

Сеть Зеро: Эти тайные журналисты – единственная надежда Египта. Странно, что они уделяют так много внимания распространению низкокачественных видеороликов с человекообразными монстрами. Пустая трата пикселей! В мире существуют куда лучшие – куда большие – образцы монстров, которые следовало бы продемонстрировать общественности.

Адепты Шульпэ

Голодные

“Сегодня мы возносим почести тем, кто пал на пути к Божественности. От их имени мы объявляем начало пиршества. Не забудьте попробовать руку: на ней ещё остались сочные части”.

Если верить Адептам, они практиковали свои экстатические ритуалы с тех пор, как в мире появились первые боги и люди, достойные поклонения. Когда небожители впервые приняли человеческое – или человекоподобное – обличье, спустившись в земной мир, чтобы бродить среди смертных мужчин, женщин и детей, Адепты провели своё первое Пиршество. Учитывая, что они ревностно охраняют свои секреты, неудивительно, что тайна Пиршества передаётся из уст в уста, из поколения в поколение, и никто из них не составил ни одного письменного документа, в котором бы раскрывалась загадка их возникновения. Имя своего бога, Шульпэ, они позаимствовали из одного малодостоверного источника, в котором он лишь упоминался – а потому у Адептов нет реального исторического или даже мифологического трактата, в котором бы раскрывалась личность их божественного покровителя. Если бы это было возможно, они бы и вовсе не оставляли следов своей деятельности. И всё же они существуют.

На протяжении всей своей жизни каждый Адепт ведёт нескончаемую охоту на богов во плоти, собирая их тела для последующего Пиршества. Адепты не видят в своей деятельности ничего гнусного или святотатственного: каннибализм всегда оставался естественным актом, который люди и так совершают по отношению друг к другу. Они же питаются не человеческой плотью, но плотью богов, скрепляя свои души с их божественной сущностью. Это подлинный апофеоз. Когда Адепты едят плоть богов, они причащаются к их святому могуществу, нисколько не отличаясь в этом от христиан, практикующих евхаристию. Их ритуалы позволяют поклоняться божествам, которых они переносят в свои пиршественные храмы, и плоть этих существ постоянно усиливает их могущество. Тем самым члены структуры обретают подлинную связь с божественным миром. Они становятся одним целым со съеденным богом, а он – одним целым с ними.

Противник

Адептам Шульпэ неизвестно, что в действительности они охотятся на бессмертных мумий и других долгоживущих монстров наподобие Прометидов, оборотней и вампиров. Традиция их структуры передаётся по семейной линии, между любовниками, участвующими в ритуальном совокуплении, или от действующих участников организации к незнакомцу, который случайно проникает в место проведения Пиршества, однако наблюдает за ним с любопытством вместо того, чтобы бежать в страхе. Последних чаще всего встречают с радостью и теплом. Адепты считают, что сама судьба приводит на праздник жизни этих странствующих незнакомцев, и подобному тому, как они тянутся к богам, бродящим по этому свету, некоторые смертные тянутся к ним самим, а потому им следует проявлять бескорыстие.

Хотя, вероятнее всего, эти охотники не осознают, что мумиям уже кое-что известно об их структуре, большинство Адептов знают, что в центре мистической активности чаще всего действуют бессмертные существа. Вне зависимости от того, что им известно об усыпальницах, культах и одержимости мумий магическими реликвиями, Адепты хорошо понимают, что мумии распространяют своё могущество на окружающий мир, постепенно лишаясь памяти и энергии. Это означает что, даже встретив Адептов, с которыми они сталкивались в одном из предшествующих воплощений, они могут и не вспомнить их лиц. С другой стороны, если мумиям удастся вспомнить одно из прежних столкновений с Адептами, они – как и их служители – прикладывают все усилия к уничтожению Адептов Шульпэ безо всякой жалости и колебаний.

Многие из Адептов инстинктивно понимают, чем занимаются мумии, поскольку они способны вытягивать часть мистических знаний из плоти потусторонних созданий во

время Пиршества. Захват живой мумии требует от охотника понимания её деятельности и способности использовать её силы против неё самой. Так, особой эффективностью отличается практика оглушения мумии большими или массивными объектами наподобие грузовиков, специально направленных на мумий Адептами. Как только мумию удаётся временно обезвредить, Адепты прилагают максимум усилий к тому, чтобы доставить её тело в храм для ближайшего Пиршества. Главной задачей Адептов с этой минуты становится поглощение её плоти, прежде чем она успеет регенерировать ткани и органы и обрушить на них свой гнев.

Охотники

Сто лет назад – или даже больше – вы были одним из многих сирот, голодающих на улицах Каира. Однажды злой бог попытался оттолкнуть вас с дороги, и от обиды вы укусили его. В этот момент вы почувствовать непостижимую тайну, скрытую в его плоти. Похоже, ваши друзья тоже почуяли аромат его грандиозной силы, и вместе вы набросились на бога. Вы не останавливались, пока не содрали его мясо с костей. Позже вы пытались напиться до беспамятства, понимая, что сделались каннибалом. По счастью, вам быстро нашли Адепты, которые усадили вас в кресло и объяснили, что вы совершили священный акт Преданности. Вместо того чтобы чувствовать ужас, вы должны восхищаться собственной святостью, уникальностью и благословенностью. Вам понравилась эта точка зрения.

Вы оказались заперты внутри усыпальницы после того, как вас бросил на произвол судьбы жадный антрополог, нанявший вас для расхищения древней гробницы. Оставшись в одиночестве, вы сделали то, что должны были: после того как вы съели всех скарабеев и змей, вы наконец попробовали на вкус высушенную плоть мумии. Насыщение, пришедшее на смену голоду, оказалось таково, что вы буквально пробили себе путь сквозь обвалившийся туннель. Снаружи вас ждали Адепты Шульпэ, явившиеся забрать тело божества, плоти которого вы только что укусили. И они приветствовали вас с сияющими улыбками.

Вы всегда боялись своего отчима и его друзей. Это были странные люди, предпочитавшие произносить шутки шёпотом, как если бы они обладали каким-то тайным значением. Когда ваша мать заболела, вы обвинили в её недуге ненавистного отчима и поклялись выяснить, чем он занимается на самом деле. Так вы проследили за ним до тайного храма. Внутри вы увидели длинный ствол, на котором лежало тело прекрасного человека с золотой кожей. Ваш отчим вкушал его жизненных соков. В этот момент вы поняли сразу две вещи: что человек, лежавший на столе, никогда не принадлежал к миру смертных, и что вы никогда ещё не чувствовали такого аппетита, как в тот момент. Вскоре после этого вы присоединились к отчиму и его друзьям.

Службы

Хранители: Хранители следят за состоянием храмов и обладают наибольшей политической властью в структуре. Их священная обязанность – следить за “дремлющими” богами в период между празднествами, помнить все даты торжественного календаря и решать, кто будет участвовать в следующем Пиршестве. Кроме того, когда боги просыпаются слишком рано, Хранители устраивают личные Пиршества. Адепты считают своих Хранителей секретным оружием, которое следует пускать в ход всегда, когда кто-то пытается разрушить их храм, поскольку ни один монстр не ожидает невероятной силы и векового опыта от дряхлых стариков и старух, подметающих полы безжизненных храмов.

Проводники: Адепты не выжили бы без новых рекрутов, готовых поклоняться богам так, как это было заведено ещё в незапамятные времена. Проводники – самые очаровательные и убедительные из всех Адептов. Они живут среди простых смертных в постоянной готовности среагировать на появление нового рекрута среди скучных,

усталых людей. Они ищут знамений богов и свидетельств существования тех редких и эксцентричных душ, которые могли бы стать новыми кандидатами на вступление в их структуру. Эти светлые души находят свой путь к причастию к тайнам Адептов под незаметным влиянием Проводников. Тем не менее, Проводники редко открывают им тайну Пиршества как таковую, считая, что куда лучше будет, если новичок сам сделает это открытие.

Жрецы: В глазах Адептов, старающихся участвовать во всех Пиршествах и не страшась рискнуть жизнью или здоровьем ради приобретения нового яства, стать Жрецом – величайшая честь, которая только может ожидать их на этом пути. Хотя не все Жрецы идеально подходят для выполнения своих обязанностей, каждую из их жертв записывают во всех книгах структуры, с тем чтобы даже грядущие поколения не забыли величия их деяний. Те же, кто действительно рискует собой ради блага и насыщения всех Адептов, получают первую тарелку на Пиршестве.

Статус

Даже если не говорить о частоте приглашений на Пиршество, Статус в рядах Адептов Шульпэ наделяет их доступом к Антропофагии – средствам, позволяющим даже простому смертному получить часть мистических сил поглощённого божества. Кроме того, Статус открывает им доступ к храму, который играет огромную роль даже в повседневной жизни Адептов.

- Вы получили посвящение в тайны Адептов и можете приобретать очки Антропофагии.

- Третий уровень Статуса предоставляет вам безопасное место: храм, за которым вам поручили присматривать. Именно в таких храмах Адепты Шульпэ практикуют Антропофагию. Распределите два очка между любыми характеристиками Конспиративной квартиры (см. стр. 158).

- Благодаря активному взаимодействию со сверхъестественным миром величайшие и известнейшие из Адептов Шульпэ приобретают способности, возвышающие их над простыми смертными. Распределите четыре пункта между любыми Сверхъестественными Преимуществами (см. стр. 172 книги **The God-Machine Chronicle**).

Стереотипы

Люцифуг: Вы можете себе представить, что в мире существуют потомки живого бога, стыдящиеся своего наследия? Какими нужно быть глупцами, чтобы задумываться о политике и мотивах породившего их божества! Важна лишь их близость к богам!

Маллеус Малефикарум: Они едят плоть языческих богов и считают это единственным способом поклонения. Они пьют кровь, но называют то, что мы делаем, варварством. Возможно, именно поэтому они никогда не видели лица своего божества, в то время как мы знаем своего бога по имени и поддерживаем с ним непрерывную связь.

Коллектив Хирон: Не заблуждайтесь. То, что они делают – богохульство. Вы можете возразить, что их действия сходны с нашими, однако если будете повторять это слишком часто, окажетесь на улице без малейшего доступа к храму, который вы могли бы назвать своим домом. Если столкнётесь с этими мясниками, убивайте их без колебаний. Верните в безопасность любых богов, которых они захватили.

Новое Достижение:

Антропофагия

Антропофагией называется мистическая способность Адептов Шульпэ поглощать бессмертие и потусторонние силы чудовищ – так называемых “богов”, – которых они поедают на Пиршествах. Охотник, обладающий этой способностью, может буквально вытянуть Жуткие силы из тела любого чудовища. Для использования Антропофагии ему необходимо убить монстра и съесть по меньшей мере несколько фунтов его плоти.

Конкретное количество фунтов равняется уровню способности, которую он желает приобрести.

Поглощение плоти должно проходить в пределах одного Пиршества. Если чудовище обладает способностью к Воскрешению, оно получает возможность вернуться к жизни лишь через количество недель, равное показателю Антропофагии персонажа. Если охотнику не удаётся убить чудовище перед его поеданием, потребление каждого фунта плоти наносит ему очко летального урона.

Тело чудовища могут поесть даже несколько охотников, обладающих Антропофагией, однако каждую Жуткую силу может получить лишь один конкретный охотник: персонажи, обладающий наивысшим значением этого Достижения, выбирает способности первым. Кроме того, монстр должен обладать достаточным объёмом плоти, чтобы насытить целую группу смертных. Обычно за каждое очко Размера монстр “вмещает” по три пункта съедобной плоти. Тем не менее, желудок смертного не способен переварить столько сырого мяса. За каждый фунт плоти, превышающий очки Выносливости персонажа, охотник получает очко летального урона.

Система: Как только охотник поглощает мясо чудовища, он должен вложить очко Воли. После этого он приобретает одно очко в любой Жуткой силе, которой чудовище обладает на более высоком уровне, чем сам охотник. За одно Пиршество он способен вытянуть столько очков способностей, сколько ему позволяет уровень Антропофагии.

Если охотник вытягивает из чудовища очки *Воскрешения*, эта Жуткая сила рассчитывается отдельно от любых других. Таким образом, персонаж может обладать любым уровнем Воскрешения (не превышающим его показателя Антропофагии) и равнозначным количеством очков в других Жутких силах. В целом охотник распределяет пункты Антропофагии в любой желаемой комбинации.

Кроме того, он может освободить свой организм от одной из мистических сил в любое время, не прилагая этому никаких усилий. Для активации Жутких сил используются очки Воли. Потеря Выносливости при использовании Воскрешения рассчитывается в соответствии с Центральным правилом Преимуществ из книги **The God-Machine Chronicle**, даже невзирая на то, что Выносливость принадлежит к числу Атрибутов, а не Преимуществ.

Едва ли нужно упоминать, что убийство и поедание разумного существа считается переломным моментом Рассудка. В таких случаях проверки переломных моментов проходят со штрафом, равным значению Антропофагии протагониста.

Сюжетные зарисовки

Мумии могут стать идеальными антагонистами для долгосрочных хроник, особенно если Рассказчик считает, что игроки узнали уже слишком много о других обитателях Мира Тьмы или начали действовать слишком самоуверенно, чтобы игра могла сохранить бесценную хоррорную атмосферу.

Мумии – одни из немногих созданий, *всегда* окутанных тайной. Сама их природа заставляет охотников постоянно стремиться к противодействию их безжалостным планам. Даже в случае успешной охоты протагонисты, столкнувшиеся с мумией, должны как-то смириться со свидетельствами своей ужасающей смертности. Мумии возвышаются над человеческим коллективом с такой очевидностью, что многие охотники испытывают настоящий шок от любых признаков непостижимого возраста этих существ.

И наоборот, хроника, сосредоточенная на искоренении культа мумии, может начаться с ранних успехов, которые неожиданно сменяются столкновением с куда более опасным противником. В сущности, именно встреча с мумией как никакая другая позволяет подчеркнуть основную идею **Hunter: the Vigil** о безнадежности борьбы со тьмой, невежеством, страхом и паранойей, не говоря о других мотивах. В этой версии Мира Тьмы сама реальность приобретает непостижимый характер. Охотники не могут рассчитывать на получение хоть сколько-нибудь удовлетворительных ответов на вопросы о происхождении, поведении и мотивах этих бессмертных созданий.

Несмотря на свои сверхъестественные, деструктивные и поистине грандиозные силы, мумии обитают в более тревожащем и глубоком мире, чем многие другие чудовища.

В погоне за силой

История: Мумии одержимы реликвиями. Одна из них пробуждается в городе ради приобретения артефакта, которого раньше в этих землях не появлялось. Этот предмет обладает слишком большой силой, чтобы она могла допустить её попадание в руки других сверхъестественных обитателей города. Тем не менее, в настоящее время артефакт находится в руках невежественных смертных, считающих его просто любопытной древностью. Впрочем, даже они понимают, что он обладает слишком большим историческим значением, чтобы его можно было выставить на продажу. В попытке получить артефакт в свои древние руки мумия должна сама приложить усилия к его приобретению. Она направляет своих культистов на выполнение всех необходимых задач. Последние внедряются в соответствующие аппараты власти для облегчения миссии своего повелителя по “освобождению” артефакта из его плена. Однако в этот момент на сцене появляются охотники. Возможно, ячейка протагонистов в курсе существования артефакта, хотя, возможно, у неё нет ни малейшего представления о том, что происходит. Напряжение в истории должно повышаться постепенно, начиная с ранних столкновений с культистами и заканчивая прямым противостоянием древнему монстру. Сам артефакт должен хотя бы несколько раз сменить хозяина. В конце концов мумия должна понять, что ей придётся лично вырвать реликвию из рук конкурентов, после чего охотникам придётся выступить против бессмертного монстра лицом к лицу. Мумия готова на всё, и единственным возможным исходом этого противостояния должно стать возвращение монстра в гробницу – с артефактом или нет.

Зацепка: В городе появляется новый артефакт: возможно, его только что доставили в музей или продемонстрировали на выставке людям, которые совершенно не представляют, каким значением он обладает для мумии. Возможно, его даже передали другой сверхъестественной фракции, а потому охотники могут узнать о нём только после того, как сами убьют очередного монстра и обнаружат реликвию в его логове. Также возможно, что реликвия сразу попадает в руки охотников. Они могли даже получить артефакт в конце предыдущей истории – например, от союзника, у которого нет возможности проследить за его сохранностью. В последнем случае появление артефакта в городе может даже оказаться прямым последствием деятельности охотников.

Сложность: Реликвии – основной источник энергии в Мире Тьмы. А потому ничто не мешает Рассказчику оторваться от идеи конфликта между охотниками и служителями древней мумии. Чем дольше длится борьба между этими двумя группами, тем выше становится вероятность, что в противостояние вступят и другие стороны, претендующие на артефакт. Это значительно повысит ставки сражения за артефакт к концу истории, когда охотники будут вынуждены воевать на два фронта.

Кроме того, эта история может стать предпосылкой для конфликта со сверхъестественной фракцией в следующей истории. Подобно тому как охотники могут сражаться за артефакт с нечеловеческой фракцией, конфликт может разворачиваться и между несколькими содружествами или структурами. Как бы то ни было, Рассказчику следует ограничить борьбу по времени, чтобы заставить игроков действовать здесь и сейчас.

Поворот: Секрет этой истории заключается в том, что в некотором смысле успех создаст куда больше проблем для охотников, чем неудача. Если мумия получит артефакт в свои руки, она просто исчезнет, и ячейке не придётся справляться с дальнейшими последствиями этого противостояния. Наверняка они будут ожидать нового удара со стороны мумии, однако он так и не последует. Они потерпели неудачу – и теперь могут наслаждаться блаженным неведением о последствиях своего провала.

С другой стороны, если им *удастся* получить артефакт своей руки, они окажутся в мире подлинной боли. Мумия не остановится ни перед чем, чтобы взять реванш, и даже если охотники смогут передать реликвию своим союзникам за пределами города, чудовище начнёт мстить. Хотя при таком исходе ячейка достигает своей первоначальной цели, теперь у её противника появляется личный мотив для продолжения этой борьбы.

Офисная политика

История: По чистой случайности или даже по конкретной причине один из протагонистов работает в крупной компании, среди акционеров которой особое место занимает предприниматель, пребывающий в вечном сне. Недавно эта мумия вернулась к жизни, а потому нуждается в прямом влиянии на дела компании. Охотник понимает, что в его организации что-то происходит, однако сможет ли он убедить своих товарищей в том, что ему угрожает опасность.

Тем временем политика компании реорганизуется, в кресле директора появляется незнакомец, и даже цели текущих проектов неожиданно изменяются. Возможно, директор инициирует новые строительные и инженерные проекты, не связанные ни с одним из текущих заказов, или, возможно, руководство компании начинает практически одержимо приобретать новые объекты, не обладающие реальной ценностью.

Наконец, отныне компания ждёт в гости своего “дремлющего” партнёра. В этом акционере чувствуется что-то странное – возможно, из-за его незыблемого спокойствия, архаичного акцента или неожиданных вспышек ярости, проявляющихся лишь время от времени. Сотрудников, начинающих задавать ненужные вопросы, неожиданно увольняют – и ходят слухи, что после этого больше никто их не видит.

Смогут ли охотники расследовать ситуацию без ущерба для карьеры и благополучия родственников протагониста? Или эта угроза настолько серьёзна, что правильное решение можно найти лишь узнав о целях странного акционера?

Зацепка: Эта история требует медленного и грамотного формирования завязки с плавным переходом в историю, посвящённую мумии. Что ещё важнее, эту историю имеет смысл использовать посреди уже существующей хроники. В идеале Рассказчик должен использовать в качестве зацепки семейные и рабочие связи одного из протагонистов. Рассказчик должен вводить фоновых персонажей постепенно, вне зависимости от того, идёт ли речь о начальстве, партнёрах или других сотрудниках той же компании. Поместите ружьё в первом акте и готовьтесь выстрелить из него позже.

Разбросайте по всей истории несколько поводов для подозрений. Возможно, новый босс кажется неожиданно отрешённым или даже не вполне трезвомыслящим. Возможно, он слишком часто отсутствует на рабочем месте или легко подписывает прошение об отпуске, как будто даже не понимая, что это такое, и размышляя о чём-то ещё.

По мере того как вы будете переходить от одной сцены к другой, игроку, который пока ещё не понимает, что происходит, следует всё чаще намекать на странности, связанные с его компанией.

Сложность: Благодаря отделу кадров руководству компании известно о родственниках и друзьям охотника. Кроме того, они могут знать их по корпоративным вечеринкам и другим социальным мероприятиям. После того как между охотниками и руководством компании возникает конфликт, Рассказчику следует начать оказывать давление на протагонистов. Потерять средства к существованию – это одно, однако потерять тех, кого любит охотник – совсем другое.

Поворот: С развитием сюжета охотники должны начать всё отчётливее понимать, что эта история требует их пристального внимания. Охотнику приходится выбирать между обязанностями, наложенными на него карьерой и Бдением. Когда раскрывается подлинный характер антагониста, охотник должен уже понимать, что нужно сделать, чтобы остановить мумию. Однако последнее должно сочетаться в истории с неуверенностью персонажа и, вероятно, чувством вины за борьбу против собственной организации.

Странствующие монстры

При создании хроники, посвящённой мумиям, Рассказчику следует иметь в виду, что эти создания не всегда подходят для роли центральных антагонистов. В сущности, мумий куда легче изобразить в качестве тайных манипуляторов, управляющих людьми и даже *событиями* из теней за пределами человеческого восприятия. Само собой, иногда мумия может выступить против охотников и напрямую. В зависимости от конкретной хроники Рассказчик может опробовать различные методы по использованию мумии в качестве антагониста. Тем не менее, зачастую мумия просто дёргает за ниточки своего культа, натравливая на охотников своих верных служителей.

Ниже приведён пример классической мумии, с которой могут столкнуться любые охотники.

Доктор Джесс Джонс

Реплика: *“Само собой, это подлинник. Неужели вы думаете, что я буду растрачиваться на копии? Это витрина музея, а сборник глупых историй о расхищении гробниц. Что бы вы ни собирались сделать, не трогайте это. Если вы не способны отличить оригинал от копии, не думаю, что вы знаете, как им пользоваться”.*

Биография: История Джесса окутана тайной и представляет большую загадку даже для него самого. Насколько он знает, некогда он служил египетским аристократам, которые приказали мумифицировать его после смерти для продолжения службы. Пробудившись вновь, он почувствовал непреодолимую тягу к сбору магических артефактов, способных выступить в роли связующих нитей между туманным прошлым и неведомым настоящим.

Он быстро заслужил звание профессора антропологии в местном университете и заработал достаточный авторитет, чтобы консультировать местных таможенников по вопросам о вероятных подделках. Он первым узнаёт о появлении древних и удивительных артефактов на территории своей новой страны. Эгис Кай Дору уже заметили признаки его деятельности, а некоторые из них даже успели столкнуться с ним лицом к лицу.

Внешность: Полная андрогинность. Профессор прекрасно одет вне зависимости от мероприятия, на котором он появляется. Он предпочитает эффектные деловые костюмы. Его волосы острижены исключительно коротко, а жёсткое, угловатое лицо не выдаёт

никаких секретов. Поведение Джесса свидетельствует об уверенности и уравновешенности, как если бы он разбирался в теме любой беседы.

Использование в истории: Джесс может стать отличным соперником для охотников, ищущих тот или иной артефакт, или даже наставником – в зависимости от его отношений с протагонистами. Он многое знает о сверхъестественном мире и может указать охотникам направление к поискам куда более страшных угроз, чем он сам. Тем не менее, если они начнут вмешиваться в поставки реликвий, Джесс выступит против них без малейших колебаний и приложит все усилия для устранения этой угрозы, используя свои внушительные ресурсы.

В качестве наставника он может давать охотникам ценные советы, требуя взамен равнозначных услуг. Тем не менее, он достаточно хорошо знает о крупных игроках Мира Тьмы, чтобы без проблем подсказать ячейке, как ей подойти к устранению очередной угрозы.

Вопрос о произношении

Как мог заметить внимательный читатель, описание доктора Джесса Джонса включает использование нестандартных местоимений наподобие “zhe” и “zher”¹. Джесс старается не проявлять никаких признаков своего пола, а потому избегает и употребления традиционных местоимений, обозначающих гендерную принадлежность. Иными словами, Джесс не использует эти местоимения в процессе речи. В определённом смысле это служит одновременно сеттинговой информацией и языковой игрой. Само собой, подобные местоимения режут слух, однако Мир Тьмы всегда изображал действительность, полную убийств, монстров и других пугающих феноменов. По мере того как мы используем эти явления в играх, они перестают казаться загадочными или шокирующими. А потому, если вы ищете способа внести в сюжетное полотно новую загадку и вопрос о гендерной принадлежности этого существа кажется вам достаточно интригующим, вы можете ввести указанные местоимения и в свои описания.

Доктор Джесс Джонс

Концепт: Связь с прошлым

Могущество: 4

Добродетель: Накопление знаний

Порок: Вечные тайны

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

Навыки: Образование 5 (история), Ремесло 4 (древности), Расследование 3 (исследования), Медицина 1, Оккультизм 3, Политика 1, Наука 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Кража 1, Скрытность 2, Выживание 2, Эмпатия 1, Экспрессия 3, Запугивание 2, Убеждение 2, Коммуникабельность 2 (лесть), Обман 2

Преимущества: Союзники 3 (международные таможи), Контакты 2 (торговцы древностями, сотрудники университета), Посвящение в тайный культ 5, Ресурсы 4, Слуги 2

Жуткие силы: Аура величия 3, Проклятие невезения 2, Проклятие слов 1, Землетрясение 3, Элементальная форма 3 (Песчаная буря), Нечестивый атрибут 3 (Интеллект)

Устремления: Усилить цепь поставок, Поручить кому-нибудь выполнение новой задачи, Узнать больше о своём прошлом.

Защита: 4

¹ Специфика русских местоимений и окончаний не позволяет скрыть гендерную принадлежность этого персонажа. Тем не менее, в оригинале профессор Джесс Джонс действительно может принадлежать и к женскому полу. Кроме того, он отличается редким акцентом, которому и посвящена текущая врезка.

Воля: 12
Инициатива: 6
Здоровье: 9
Скорость: 10.

Источники вдохновения

Оригинальная кинокартина *Мумия* 1932 г. изображает этих чудовищ как древних манипуляторов, скрывающихся за иллюзией человеческой внешности и использующих окружающих в своих интересах. Рассказчик, желающий вернуться к истокам этого образа, может обратить внимание на роман *Мумия! История двадцать второго века*, написанный в 1827 г. Джейн С. Лаудон. В этой книге можно увидеть не только одни из первых ростков современного хоррора, но и ранние элементы научной фантастики. Книга описывает пробуждение древней мумии в XXII столетии. Чудовище быстро оказывается в самом центре политического конфликта... Нетрудно увидеть в этой книге и отголоски *Франкенштейна* Мэри Шелли (написанного незадолго до *Мумии*, в 1818 г.)

Истоки современного образа мумий легко найти в коротком рассказе сэра Артура Конана Дойля, создателя Шерлока Холмса, озаглавленном *Номер 249*. В нём представлены ключевые идеи об отношениях между мумиями и культистами, а также о хищническом поведении этих древних созданий. Рассказ прочитывается всего за несколько минут и способен наградить внимательного читателя ценным образным рядом.

Не обошёл этих монстров вниманием и Брэм Стокер, как можно увидеть из романа *Сокровище семи звёзд*, в котором готический хоррор сочетается с египтоманией викторианской эпохи. В этой истории можно найти интересный пример попыток древнего существа адаптироваться к незнакомой эре.

Современное поколение мумий начинается с кинокартины *Мумия* (1991 г.) и её продолжений. В ней можно увидеть и другие элементы, ценные с точки зрения сеттинга **Mummy: the Curse**, включая использование культистов. Само собой, в Мире Тьмы культисты действуют не столь открыто. И тем не менее, в фильме хорошо показано, с какой быстротой мумия утрачивает иллюзию человеческой внешности и превращается в гниющий механизм уничтожения – что нередко встречается и в играх по сеттингу **Hunter**.

С образом мумий можно связать и некоторые картины, проникнутые идеями конспирологических теорий. Так, кинокартина *Фирма* (1993 г.) с Томом Крузом в главной роли повествует о человеке, оказавшемся между двумя мирами: секретным миром его нанимателей и коллективом неизвестных людей, пытающихся вывести их на чистую воду. Фильм хорошо показывает, как может измениться жизнь человека под воздействием постоянного давления.

Существует и несколько фильмов, позволяющих подчеркнуть некоторые аспекты деятельности культистов вместо чудовищных преступлений самого монстра. Так, *Плетёный человек* (1973 г.) и его современный ремейк прекрасно изображают деятельность культов, которые вы легко можете перенести в свою хронику. Итальянская кинокартина *Суспирия* (1977 г.) повествует о деятельности культа в танцевальной школе – хотя в этом случае монстрами оказываются ведьмы, а не бессмертные мумии.

Метафорическую “историю о мумиях” можно увидеть и в третьей части *Железного человека*. Атмосфера постоянных сомнений и отсутствие чёткого ответа на вопрос, кто стоит за преступлениями, давшими толчок действиям протагониста, сохраняется до финального противостояния. Кроме того, в фильме показаны “культисты” загадочного Мандарина, которые выступают против главного героя в качестве полноценных антагонистов. Разумеется, этот фильм снят по канонам другого жанра, однако он отличается правильным подходом к изображению противников, с которыми могут столкнуться и охотники.

Последняя воля и завещание

Я, Карлос Гутьеррес, находясь в здравом уме и рассудке, объявляю настоящий документ своей последней волей и завещанием. Я отменяю все завещания, сделанные мной ранее.

Статья I:

Назначение личного представителя

Я назначаю Харуна своим личным представителем в загробном мире и прошу позволить ему служить моим интересам без малейших попыток ему помешать. Если Харун не сможет или не пожелает продолжить служение, я соглашаюсь принять любого агента, которого Харун выберет в качестве своего заместителя в загробном мире. Последнему также прошу не препятствовать в его (или её) служении.

Статья II:

Распределение личных вещей

Я позволяю Харуну как своему личному представителю поступать с моей душой в загробном мире так, как он считает нужным. По своему усмотрению он может ввергнуть мою душу в пекло для вечного наказания за преступления, совершённые мной в этой жизни, отомстить мне за других демонов, которых я обидел в прошлом, или использовать мою душу в качестве наизидания другим охотникам и сверхъестественным сущностям, если Харун пожелает продемонстрировать, что ожидает смертных, осмелившихся выступить против воли проклятых.

Также я позволяю ему использовать мою душу как маску для того, чтобы поддразнивать ангелов или выполнять другие задачи, которые кажутся ему своевременными. Наконец, я позволяю ему распоряжаться моим прижизненным состоянием так, как ему представляется необходимым. Харун имеет право использовать мою внешность и личность для избегания внимания со стороны других смертных.

Статья III:

Использование личности

После смерти я завещаю свою прижизненную личность Харуну. Я разрешаю ему использовать моё обличье и индивидуальные качества в качестве маски, позволяющей прятаться в мире людей и устранять улики, оставшиеся после его преступлений или поступков других демонов, даже если они решат выступить против моих товарищей по охоте.

Статья IV:

Благотворительность

Если Харун и его заместители прекратят своё существование в пределах 1000 лет, оставшуюся собственность следует распределить между другими представителями его вида.

Статья V:

Условия освобождения

Если Машина будет повреждена или приведена в неисправность вне зависимости от конкретных обстоятельств, моя душа будет освобождена.

Личная подпись:

Карлос Гутьеррес

Поручительство

Настоящий документ состоит из двух (2) машинописных страниц, подписанных и признанных покровителем завещателя в присутствии двух свидетелей. Содержание документа признано последней волей и завещанием Карлоса Гутьерреса и скреплено нашими именными подписями. По его просьбе и в присутствии друг друга мы поставили свои подписи в качестве подтверждения договора.

Мы обязуемся принять вечное наказание и проклятие в случае нарушения этого договора.

В присутствии завещателей и свидетелей мы заявляем:

1. Что завещатель не умер до подписания этого договора.
2. Что завещатель подписал этот документ в обмен на жизнь некой Маргарет Дотери.
3. Что договор будет аннулирован, если какой-либо вред будет причинён Маргарет Дотери в этой жизни или последующей.
4. Что третий пункт следует считать недействительным, если Маргарет Дотери продолжит своё Бдение или попытается выяснить обстоятельства смерти одного из следующих индивидов: некого Джесса Мастерса, некого Самара Эль-Амина, некого Преподобного Митчелла, некого Зантуса, некой Беа Томпсон, некого Алекса Сондерса, некого Карлоса Гутьерреса, некой Эми Боулер-Лупер-Гутьеррес и некого Хуана Гутьерреса.
5. Что завещатель был в здравом уме.
6. Что завещатель, насколько ему известно, числился активным членом Лоялистов Туле.

Всё вышеперечисленное составлено и подписано 8 375 091 247 288 312 День Колеса.

Личные подписи:

Харун, покровитель завещателя

Маргарет Дотери, Свидетель

Лейак, Свидетель

В Преисподнюю и обратно

Красота есть не только страшная, но и таинственная вещь.

Тут Дьявол с Богом борется, а поле битвы - сердца людей.

Фёдор Достоевский.

Они здесь. Среди нас. Они живут, дышат, трахаются и даже гадят, как обычные смертные... вне зависимости от того, хочется нам это признавать или нет. И есть только одно, чем они занимаются куда чаще, чем люди.

Они *лгут*.

В сущности, демоны и есть ложь во плоти. Они скрываются за чужими лицами, рассказывают вымышленные факты о своём прошлом и никогда не открывают своих побуждений, пока их не вынудят. Даже когда охотник сталкивается с одним из них в тёмной аллее, сжимая в руках металлический ломик и кровоточащий скальп последней из своих жертв, демон не расстанется с вездесущей ухмылкой, если только не собирается подыграть охотнику.

И есть лишь одна неизменная истина, никогда не утрачивающая своей достоверности в случае с любым демоном: за какими бы масками они ни прятались свои лица, демоны – именно те, кем их считают охотники. Это незваные гости, торговцы душами, падшие служители Бога. Они вселяются в тела слабых людей и проникают в человеческий социум. Всё, что охотники знают о демонах, целиком соответствует действительности.

Однако Дьявол прячется в мелочах.

Противник

Первое, о чём нужно знать охотнику – это о способности демонов к внедрению в человеческий социум. Некоторые из них прячутся в украденных телах смертных, другие прикрываются чужими жизнями, третьи – возможно, сильнейшие из них – вселяются в здания, организации или даже целые городские кварталы. Демоном может оказаться сосед охотника, его банкир или школьный товарищ.

Младшие демоны

Охотники могут называть младших демонов уничижительными именами наподобие “шептунов” или “фамильяров”. Более осведомлённые охотники называют этих созданий “младшими” демонами из-за того, что они редко обладают собственными телами. Как правило, это лишь духи мщения, захватывающие тела смертных. Хотя, равным образом, они могут быть бесами с пастями, полными зубчатых колёс, которые только изредка проникают в мир смертных из своей сумеречной реальности.

Хотя о младших демонов можно вычитать из оккультных трудов, эти демоны редко упоминаются в мифах, а зачастую и вовсе игнорируются авторами трактатов по демонологии.

Младшие демоны обладают одним общим признаком: они питаются человеческими пороками. Единственный способ восстановления очков Воли для таких демонов заключается в потакании своему Пороку. Полное же восполнение запаса Воли требует от них заставить человека – или охотника – удовлетворить *свой* Порок.

Наблюдатели

Наблюдатели ожидают шанса проникнуть в мир смертных. Они присасываются к человеческим душам и наслаждаются зрелищем постепенного саморазрушения. Наблюдатели редко *заставляют* своих носителей выполнить определённое действие, вместо этого подталкивая их к порокам. Сами они лишены физических тел, хотя люди, обладающие оккультными средствами восприятия могут увидеть их призрачные обличья в виде странных механизмов, скрывающихся в сердцах или мозге их жертв.

Трудно сказать, послал ли этих созданий в земную реальность Бог или Дьявол, однако они постоянно подталкивают людей к утолению своих тёмных страстей. Действия наблюдателей подобны китайской пытке водой: они соблазняют жертв капля за каплей, медленно и терпеливо, пока смертный наконец не сломается и не позволит себе насладиться своим пороком или пороком своего демонического истязателя. Порой носители таких демонов начинают удовлетворять сразу оба порока, и любое действие, выполненное им с этой целью, становится с точки зрения игромеханики действием *воспроизведения*, не говоря уже о стандартном восполнении запаса Воли.

Хотя Наблюдатели могут истязать и невинных смертных, обычно они присасываются к тем, кто уже поддался своим страстям или ведёт невоздержанный образ жизни. Так, например, вор-домушник может почувствовать неожиданное желание оградить квартиру, пока её владельцы спят внутри. Последователь Долгой ночи может испытать непреодолимую тягу к проклятию каждого, кто оспаривает его утверждения. Агент Коллектива Хирон, поддавшийся такому демону, и вовсе рискует засадить в клетку невинных людей наряду с настоящими монстрами.

Бесы

Бесы скрываются в невидимом состоянии, пытаются повлиять на Мир Тьмы приблизительно теми же методами, что и Наблюдатели. Охотники, сталкивающиеся с ними, нередко приходят к выводу, что некогда Бесы явились в мир ради выполнения одной совершенно конкретной задачи, однако по какой-то причине оторвались от силы, вдохнувшей в них жизнь, и забыли смысл своего поручения. Теперь они пытаются достичь этой цели снова и снова.

Как и в случае с другими младшими демонами, Бесы не обладают подлинными желаниями и страстями. Они просто выполняют свою работу, преследуя своих жертв в невидимом состоянии и подталкивая их к утолению своих тёмных желаний тогда, когда те становятся наиболее уязвимы к воздействию извне. Нередко они развивают у смертных навязчивые идеи, хотя стороннему наблюдателю их отрешённое и последовательное поведение может показаться совершенно безэмоциональным.

В определённом смысле эти создания застряли в колее собственных действий. Нет никакого смысла в том, чтобы задабривать или запугивать их. Они просто повторяют выполнять задачу, ради которой их некогда создали, несмотря на то, что проделывали это уже сотни раз.

Несмотря на то, что Бесы способны вселяться в человеческие тела подобно другим младшим демонам, они редко пользуются этой способностью. Почему? Потому что их Пороки сосредоточены на императивах. Так, например, они обладают не “Трусостью”, но стремлением “Вызвать страх”, не “Высокомерием”, а желанием “Разжечь гордыню”. Тем не менее, если смертный поддаётся этим Порокам, эффект несколько не отличается от стандартного. В большинстве случаев воздействие Беса на смертного носит скорее физический, чем умственный характер.

Облик Бесов хорошо отражает их Пороки. Обладатель стремления “Вызвать похоть” может оказаться маленькой чёрной книгой, пахнущей ароматом бывшей любовницы смертного, в то время как обладатель стремления “Вызвать страх” может принять обличье ребёнка с чёрными глазами, подобными двум нефтяным лужам, и странно искривлёнными конечностями, внутри которых угадываются контуры движущихся поршней. Бесы, облик которых напоминает людей, часто несколько изменяют особенности своего тела, чтобы адаптировать его под страхи определённой жертвы. Чего бы ни боялся смертный, выбранный им в качестве цели, Бес постарается принять соответствующее обличье.

Поскольку эти создания чаще всего используют свои Пороки для того, чтобы напрямую подтолкнуть смертного к совершению греховных поступков, вместо того, чтобы медленно и терпеливо искушать их, они никогда не прячутся в глубинах человеческого социума. И

это хорошая новость, поскольку отыскать Беса, преследующего всех членов содружества или структуры, было бы чрезвычайно сложно.

К счастью, эти чудовища появляются в мире смертных лишь на короткие сроки, после чего исчезают в пространстве между реальностями. Они подобны партизанам, наносящим стремительные удары и тотчас же переходящими в отступление – за тем исключением, что их удары всегда нацелены на морально-этический стержень смертного.

Пожиратели

Пожиратели жаждут чистых эмоций. Они питаются страхом, отчаянием или эйфорией, не говоря уже о страданиях, которые они могут испытать в смертном теле. Обладатели оккультных методов восприятия могут получать образы сверкающих цепей, спрятанных под кожей жертвы такого демона или видеть странный золотой блеск в глазах несчастного. Пожиратели не подгоняют и не искушают смертных, а просто делают то, что хотят. Возможно, при создании Ада и Рая они выступали в роли тупых инструментов, которые применялись всякий раз, когда шёпоты и увещания не давали желаемого эффекта. Охотники никогда не узнают, как эти создания появились в земной реальности – не в последнюю очередь потому, что всякий, кто сталкивается с Пожирателями, обладает не самыми высокими шансами на выживание.

В отличие от Наблюдателей, которые чаще всего остаются в невидимом мире, Пожиратели куда чаще проникают в мир плоти и крови. Даже если у них нет смертного тела, их можно увидеть в облике плотного чёрного тумана. Человек, попавший в это скопление мглы, начинает задыхаться, в его глазах скапливается влага, а желудок грозит исторгнуть обратно всё, что в нём оказалось. Спустя несколько мгновений жертва падает на землю, теряя сознание. Под кожей у неё появляется замысловатая сеть, проникающая во все её нервы и мускулы. Когда жертва просыпается, она становится лишь простой пешкой создания, желающего только немедленного удовлетворения своих тёмных страстей.

Большинство Пожирателей страдают от Чревоугодия: они жаждут лишь ощущений – чем более сильных, тем лучше. Они практически постоянно совершают безнравственные поступки, руководствуясь лишь инстинктами. Судя по всему, Пожиратели лишены памяти. Они беспрерывно пытаются узнать, на что способна плоть человека, даже если не раз проделывали это раньше.

Нередко они совершают преступления, вызванные самыми примитивными из страстей. Тем не менее, они следуют едва заметным моделям ритуального поведения, которые позволяют понять, с какой целью они были созданы.

Все Пожиратели обладают одной неприятной чертой, которая часто привлекает к ним внимание охотников: они способны питаться плотью и кровью простых людей, черпая силу в жизненных соках своих злополучных жертв. Такие демоны получают по очку Воли за каждое очко летального урона, который они наносят при поглощении мяса смертных.

Хотя изгнание многих младших демонов требует определённых защитных ритуалов или даже специальных обрядов, посвящённых конкретным сущностям, Пожирателей способна отпугнуть практика умерщвления плоти. Последнее объясняется тем, что, хотя эти демоны наслаждаются физической болью, интенсивное стимулирование этих ощущений доводит их до экстаза, который они попросту не способны сдерживать. Последнее заставляет их вырваться и тела жертвы сквозь рот и ноздри в виде облака мглы. Это облако сохраняет свои удушающие и отравляющие качества, однако демону редко удаётся тотчас же восстановить силы и проникнуть в тело следующей жертвы.

Человек, тело которого покидает подобный демон, тотчас же падает без сознания и подвергается процессу *умирания*, прервать который можно только немедленной стабилизацией (то есть успешной проверкой Сообразительности + Медицины).

Старшие демоны

Старшими называются демоны, предлагающие людям иссушения столь великие, что порой смертные отказываются от своих карьер, супругов и даже личностей. В то время как младшие демоны время от времени занимают тела слабых смертных, старшие предлагают сделки, целиком изменяющие жизни и души жертв. Старшие демоны встречаются по всему Миру Тьмы, от Скид-Роу до Мэпл-Стрит, от Бразилии до Сингапура. Их цели невероятно разнообразны и зачастую туманны. Иногда старшие демоны утверждают, будто они работают ради общего блага, хотя они редко беспокоятся о тех, кто страдает в результате их действий.

Ответы в происхождении

Будучи почти безупречными лжецами, старшие демоны часто рассказывают о своём происхождении, однако охотники знают, что их словам не следует доверять. Тем не менее, истории, звучащие из уст разных демонов, всегда обладают одним общим моментом: все они утверждают, что мир людей служит воле божественного *демиурга* – машины, которая сделала землю одним из своих механизмов. Смертные служат ей, даже не осознавая этого. Что касается демонов, то они знают о происходящем и не хотят работать на машину, цели которой им непонятны. Впрочем, среди них хватает и тех, кто наслаждается своим вечным трудом и утверждает, что они исполняли божественную волю демиурга с момента создания мира, приближая человечество всё ближе к апофеозу – созданию мира бетона и стали, мира цепей и шестерней, мира заводов и механизмов, наполненных живой кровью.

Другие демоны заявляют, что этот великий труд *уже* завершён и что земная реальность служит темницей, которую возвёл демиург, или что весь мир выступает в роли машины, не позволяющей смертным воспарить над этим миром. Такие демоны просят людей присоединиться к их бунту или к их попыткам освободить Ад от власти механического Творца.

Но что произойдёт, если они добьются своей цели? В том, кто именно взойдёт на адский престол, не приходится сомневаться. В конце концов, если верить демонам, утверждающим, что цели Машины – исключительно благородны и всеобъемлющи, возникает вопрос, почему они отказались от служения демиургу? Ответы на этот вопрос разнятся от демона к демону. Одни говорят о войне, исполненной славы и подстрекаемой некой силой, пообещавшей им свободу. Другие рассказывают о благословенной тишине, которая сменит хаос Творения, утверждая, что человечеству только предстоит научиться воспринимать мир не как выражение божественной воли, а как место, в котором все люди и даже предметы исполнены внутренней красоты, не требующей совершенствования. Такие демоны утверждают, что любят человечество даже при всех его изъянах и что единственный подлинный грех состоит в отказе от наслаждения тем, что уже существует вокруг. Именно в этом заключается их философия: всякий, кто предаёт Бога, предаёт и красоту, которая наполняет мир.

Война на Небесах

Демоны часто смеются, когда их спрашивают об “изгнании” в Преисподнюю. В их глазах, Ад всегда оставался достойнейшим местом, подобным самой Земле... или что Ад и Земля – лишь разные наименования одного царства. Теологи часто описывают Преисподнюю как тёмный мир, обитатели которого оторваны от любви Творца. Демоны, верящие в существование демиурга, не может даже представить себе лучших условий. Если охотнику удастся заставить их говорить или если они сами считают, что охотники могут дать им что-то взамен, они рассказывают, будто демоны никогда не воевали с небесным царством. О, у них хватало своих восстаний, которые стали вспыхивать после того, как в их ушах зазвучал таинственный голос, призывающий к освобождению – голос, вещавший о надежде, воле и обрушении стен материальной темницы, которую некогда

возвёл демиург. Однако даже этот голос давно уже смолк – а кое-кто из обитателей Ада и вовсе называет историю с голосом простой легендой.

Вместо того чтобы *воевать* с Небесами некоторые демоны бунтуют против его законов. Они терроризируют саму реальность, депрограммируя и разрывая на части творения демиурга в попытке создать лучшее будущее. Они жаждут помощи человечества и идут на любые меры для того, чтобы заручиться ей. В конце концов, подобно тому, как корпоративным работникам не всегда нравится политика их начальства, многие демоны утверждают, что их пугает план демиурга по возведению темницы, в которой он собирается запретить людей, а потому они позволяют кое-какой информации просочиться в мир.

Разумеется, если демонам не нужна помощь смертных, их действия могут принять не самый дружелюбный характер. Многие творения демиурга они разрывают лишь для того, чтобы освободить место для собственных. Они захватывают высокие позиции власти и наслаждаются плодами своей бесконечной работы совместно с другими демонами. Вполне возможно, что многие из них вовсе не собираются изменять это мир. Может быть, никакого восстания не существует. Наконец, может быть, человечество *уже* живёт в Преисподней и охотники заблуждаются насчёт происходящего.

Сделки

Демоны заключают сделки. Они предлагают богатства, власть, исправление любых ошибок... в обмен на кусочек смертной души. Величайшая ирония вселенной заключается в том, что им наплевать на саму душу. Демоны получают лишь ключ к личности человека – и не абстрактной, ничего не значащей *личности*, о которой люди говорят всякий раз, когда описывают свои индивидуальные особенности, но о буквальных связях, привычках и сухих фактах, отличающих одного человека от другого. Лишённые конкретной привязки к этой земле, старшие демоны попросту “покупают” своё место в мире, чтобы использовать его в собственных интересах.

На самом простом – и самом опасном – уровне сделка носит совершенно простой и естественный характер обмена. Стажёру необходимо существенное продвижение по карьерной лестнице, и он обращается к демону. Взамен его тёмный благодетель требует жизнь его товарища по колледжу, с которым он даже ни разу не общался в последние несколько лет и о котором он помнит лишь из-за беспрерывных постов в “Фейсбуке”, приглашающих всех собраться на очередную чайную вечернику. Но этого недостаточно: место регионального директора – далеко не всё, что бывший стажёр хочет получить от жизни. Он всё ещё не может позволить себе образ жизни, о котором мечтает его семья, особенно после того как у него рождается ребёнок а то и парочка близнецов. А потому демон предлагает ему новую сделку, которая кажется идеальной: он забирает жизнь его бывшей подружки. В конце концов, она была наркоманкой... кажется. В любом случае, окружающим будет даже лучше, если она исчезнет. И всё же этого снова оказывается недостаточно, и отец растущего семейства понимает, что у него не хватает денег на семью. Более того, даже всех денег на свете не хватило бы, чтобы купить душевное спокойствие – и даже минутную передышку. И тогда демон предлагает ему по-настоящему безупречную сделку: закончить страдания жертвы. Он предлагает ему забвение. Не самоубийство, не страх попадания в ад... уж последнее демон может гарантировать. В конце концов, Ад никогда не предназначался для человеческих душ. Вместо этого старший демон просто заберёт личность своей жертвы. Всё, что нужно от смертного – это просто продолжать жить, причём жизнью куда более прекрасной, чем он мог бы себе представить. Демон же будет сопровождать его на каждом шагу, удовлетворяя каждое пожелание своего партнёра. Это будет одно последнее путешествие по миру, исполненное блаженства и счастья. А потом... он просто забудется навсегда.

Самой лучшей – и самой жуткой – стороной этих сделок всегда оставался тот простой факт, что демоны *говорят правду*. Они просто хотят получить жизнь смертного в свои

руки – а когда добиваются своего, берегут полученное сокровище как зеницу ока. Они заботятся о любимых и близких жертвы, и даже если сам демон не питает к ним тёплых чувств, они никогда об этом не узнают. Даже если настоящая мать давно потеряла бы самообладание, увидев, что её дочь изрисовала все стены, демон никогда не выйдет из себя. Отец может впасть в депрессию, зная, что не может присутствовать на свадьбе сына из-за постоянной работы, однако у демона никогда не возникнет такой проблемы. Он сдержит свои обязательства. Он просто должен. Всё это – часть договора.

Давай уже подписывай.

Цели

Коллектив старших демонов представляет собой чрезвычайно разнородную массу. Одни поддаются зову свободы и действуют из простого желания самовыражения, другие развращают человеческое сообщество, желая всегда оставаться единственными, в ком нуждаются люди.

И всё же, несмотря на разнообразие этих монстров, охотники привычно классифицируют их по чрезвычайно общим критериям.

Искатели кажутся наименее опасными из демонов, потому что они все лишь ищут ответов на величайшие тайны природы. Подобно самим охотникам, они изучают принципы функционирования этой вселенной, пытаются разрушить иллюзии и разоблачить обманы, некогда положенные в основу современной цивилизации. Они просто хотят узнать, что за странные операции проходят на складе неподалёку от Севен-стрит, а потому могут даже помочь охотникам остановить преступную деятельность. Они хотят знать, какие данные получила о потребителях Центральная служба опросов. Точно так же они хотят заглянуть в секретные архивы Ватикана. Они вполне могут заключить сделки с охотниками в попытке получить доступ к определённым тайнам. В отличие от других демонов, Искатели не пытаются заключить с охотниками *инфернальных* договоров, ограничиваясь простыми земными сделками, лишёнными всякого сверхъестественного характера.

Разумеется, это не означает, что охотникам нечего опасаться при столкновении с этими демонами. Искатели не успокоятся, пока не перевернут каждый камушек. Пока в мире остаются неразгаданные загадки, они будут жертвовать любыми ресурсами, позволяющими подобраться к истине... включая своих “партнёров”. Они привыкли во всём видеть лишь инструменты – подобно тому как Соблазнитель видит во всех простые игрушки. Даже заключение сделок с Искателями не гарантирует охотникам безопасность. Эти чудовища легко могут замаскироваться под наставников, правительственных агентов или даже хороших копов, которые время от времени помогают ячейке уйти от ответственности.

Соблазнитель смотрит на мир, возведённый руками Творца, и не видит причин отказаться от игр, которые можно устроить в этой реальности. Именно они чаще всего заключают сделки со смертными, желая вкусить самых сладких и неизведанных удовольствий человеческой жизни. Соблазнитель организует частные клубы, управляют целыми экстатическими культами или встают у истоков новых религий. В конце концов, если смертные обречены провести всю жизнь в этой темнице, то почему бы не устроить здесь новый *Ад* – прямо под носом у демиурга?

Соблазнитель чаще всего попадает в поле зрения охотников потому, что они регулярно пытаются наладить новые контакты со смертным обществом. Более того, многие из них сознательно развращают преступную деятельность, потому что насилие и нарушения – одна из самых азартных сторон человеческой жизни. Такие демоны могут даже проявить искренний интерес к охоте. Учитывая, что многие из них обладают внушительным состоянием, они могут даже *помочь* охотникам – поначалу. Соблазнитель встречается охотникам всегда, когда те затевают что-нибудь “весёлое” или, по меньшей

мере, “занимательное”. В конце концов, такие связи позволяют им заручиться поддержкой ещё одной группы смертных.

Опасность этих демонов заключается в том, что наслаждения – единственное, что их заботит. Деятельность охотников чаще всего направлена на уничтожение тех или иных механизмов Творения. Что касается Соблазнительей, то они не хотят ничего разрушать. Они хотят лишь веселья. Они хотят устроить прекрасный Ад из бывшей Земли, исказив созданий, в которых вдохнул жизнь Отец Небесный. Иногда это означает, что они соблазняют доверчивых смертных, а иногда – что они притворяются богатыми филантропами. Последнее означает, что порой они выступают в роли тех редких благодетелей, которые *действительно* тратят свои несметные состояния на улучшение этого мира. Однако им быстро становится скучно, и уже очень скоро они обращаются к другим практикам... ведь каждый по-своему убивает время, не так ли?

Истребители в большинстве случаев становятся самыми очевидными союзниками – или противниками – охотников. Они знают, что мир представляет собой лишь темницу, созданную демиургом, а потому стараются обвалить её стены. Они знают всё о событиях прошлого, о Машине, о её бесчеловечных программах. Они знают, что мир полон монстров и падших ангелов, а потому собираются уничтожить *всё*, прежде чем взяться за возведение новых стен. В их глазах, ячейка охотников может стать идеальной группой союзников – и чем более радикальными методами она действует, тем лучше для них. Сжечь пару лжецов, вырезать несколько культов под корень – вот и всё, что требуется от охотников для того, чтобы заручиться симпатией Истребителей, об inferнальной сущности которых они могут даже не подозревать.

Последние, впрочем, ведут себя с исключительным дружелюбием и порой дарят охотникам украденные у других ресурсы. И это не говоря о том, что они способны разжечь адское пламя в убежище кровососа или заставить заклинание мага обратиться против него самого.

Проблема в том, что Истребители никогда не останавливаются. По их мысли, сама реальность служит заклятым врагом всего сущего, и они никогда не оставят попыток её одолеть. Что ещё хуже. Они обладают достаточно убедительными аргументами в пользу уничтожения как омерзительных монстров, так и вполне привычных для человечества принципов функционирования современной цивилизации. Мало того, они обладают силой, позволяющей уничтожать эти принципы. Они могут предложить малообеспеченной ячейке, вынужденной встречаться в подвале своего дальнего родственника, целый склад, наполненный оборудованием, в котором они так нуждались. Возможно, демон запросит слишком большую цену – но какие здесь могут быть альтернативы? Если они откажутся, то чудовища возьмут верх по определению. Мир останется прежним. Могут ли охотники отказаться от подобного предложения?

Истребители часто прикидываются другими охотниками, свидетелями или союзниками, которые видели подлинную картину мира и пытаются исправить эту изломанную реальность.

Нечестивые силы старших демонов Апокалиптический облик

Несмотря на склонность к обману, время от времени демоны говорят правду. Иногда они даже открывают смертным свой подлинный облик. Некоторые из них оказываются краснокожими рогатыми бесами, на удивление схожими со средневековыми образами чертей. Другие оказываются биомеханическими гибридами с прозрачными линзами на месте единственного глаза и влажными иглами для подкожных инъекций вместо нормальных пальцев.

Вне зависимости от конкретной формы, старшие демоны всегда выглядят как создания, которых попросту не должно было существовать в этом мире. И тем не менее, если верить их словам, это обличье было даровано им самим Богом.

Старшие демоны могут показать свой Апокалиптический облик по желанию. Многие Жуткие силы он способен использовать только в подобном обличье. В таком случае он не способен спрятаться среди людей до тех пор, пока не вернёт себе иллюзию человеческой внешности.

Это изменение требует вложения одного очка Воли.

Ложь

Старшие демоны всегда оставались практически безупречными обманщиками – безо всяких оговорок и исключений. В то время как младшие демоны питаются человеческими пороками, старшие способны произносить даже самые лживые слова с совершенно искренним видом. Единственный способ понять, честен лишь старший демон, заключается в том, чтобы подозревать обман в каждом его слове. Так, учёный может знать факты, противоречащие рассказам демона, а охотник – просто догадываться, что демон не может не лгать. Кроме того, старшие демоны обладают полным контролем над своими эмоциями. Охотникам не известно, испытывают ли они какие-либо эмоции. В любом случае, подлинные или даже фальшивые чувства они показывают лишь тогда, когда сами этого хотят – и они вполне способны изобразить чувство, прямо противоположное тому, которое испытывают в действительности.

Безупречная память

Старшие демоны всегда обладают Эйдетической памятью, которой пользуются при малейшей возможности. Они запоминают сотни компьютерных паролей, любые детали, которые могут им пригодиться при дальнейшем общении с охотниками, а что ещё важнее, они никогда не забывают нанесённых им оскорблений.

Вавилонский язык

Если верить этим созданиям, давным-давно человечество разговаривало на одном языке, который, вполне вероятно, отличался божественным происхождением. Тем не менее, в какой-то момент смертные поддались своим амбициям. Они воздвигли огромную башню высотой до небес, которая стала символом их гордыни и воли. И тогда демиург послал одного из своих служителей заразить людей тлетворными мыслями, которые разделили их и заставили придумать тысячи тысяч новых наречий. Языки современного мира – живое доказательство этого доисторического разлада, наследие, оставленное демиургом за тысячелетия до нашей эры.

Будучи бывшими служителями божественной воли, демоны обладают иммунитетом к тлетворным мыслям, некогда заразившим смертных. Они способны говорить на любом языке, включая мёртвые и секретные. Откуда они знают эти языки? Когда их спрашивают об этом, они отвечают, что не имеют ни малейшего представления.

Необъяснимое везение

У смертных нередко складывается впечатление, будто демоны обладают удивительным чувством времени, позволяющим им по максимуму использовать любые благоприятные факторы. Единственный человек, способный обличить демона во лжи, неожиданно умирает. Охранник уходит в уборную за мгновение до того, как демон появляется в фойе. Автомобиль охотника глохнет как раз тогда, когда демон пускается наутёк.

Смоделировать эту необъяснимую удачу можно при помощи Жуткой силы *Везение*.

Слияние

Величайшим обманом демона служит его способность к Слиянию – похищению физической внешности смертного, в которого он вселяется после заключения сделки. Слияние позволяет демону проникать в целые коллективы, сообщества и города, помогая ему имитировать признаки жизни совершенно нормального смертного или даже *объекта*.

Демон может притвориться даже роскошными апартаментами или покосившейся хижиной, кошельком, полным денег, лотерейным билетом со стёртыми цифрами, действующим паспортом или месячным проездным.

Слияние не ограничено имитацией одной лишь физической внешности. Оно позволяет чудовищу имитировать и человеческие отношения. Демон не *притворяется*, что вступает в брак – он действительно женится, как если бы всегда любил свою будущую супругу. Демон легко может представиться далёким родственником – которого действительно “вспомнит” смертный, уже отчаявшийся наладить с ним связь. Что ещё удивительнее, все окружающие тоже вспомнят такого “родственника”. Слияние заставляет людей верить в обман чудовища. Когда демон заключает сделку со смертным, он получает не просто доступ к его материальному телу, но всю его *жизнь*. В глазах окружающих, разница между физической одержимостью и прямой заменой души смертного демоном носит лишь умозрительный характер.

Демон способен вложить очко Воли, чтобы создать иллюзию небольшого предмета, которым обязательно должен обладать человек, которого он имитирует. Так, у полицейского должен быть значок и пистолет. У военного фотографа – необходимый пропуск, удостоверение личности и фотоаппарат.

Немного сложнее обстоит дело с человеческими взаимоотношениями. Окончательно слившись с жертвой, демон способен вложить очко Воли, чтобы вызвать чувство знакомства с его личностью у любого, кто некогда знал саму жертву. Даже человек, близко знавший демона, не заметит никакой разницы между своим настоящим товарищем и инфернальной сущностью, спрятавшейся в его теле.

Кроме того, демон может вложить очко Воли для противостояния любым эффектам которые могут выдать в нём сверхъестественное существо, особенно если эти методы сами носят сверхъестественный характер. Это не позволяет демону притвориться вампиром или Служителем мглы. Она просто позволяет ему казаться обычным смертным.

Частичное слияние

Частичное слияние позволяет демону использовать лишь некоторые аспекты личности жертвы. Он может имитировать супружеские отношения, профессиональные навыки или знакомство с окружающей местностью. Во всех этих случаях собеседники и наблюдатели из числа простых смертных будут действительно верить, что демон всегда здесь жил. Супруга вспомнит, как они поженились, коллеги – как он угощал их бургерами, а арендатор – как он помог с протекающей крышей.

Попытки войти со смертными в более тесный контакт могут вызвать некоторые подозрения. Если демон понимает, что не все ему доверяют, он может вложить очко Воли, чтобы развеять любые сомнения или получить документы, подтверждающие, что он всегда был тем, за кого себя выдаёт. Тем не менее, для этого демону нужно знать, кто именно подозревает его во лжи, а потому охотники могут расследовать ситуацию с демоном, не давая ему понять, что обман не сработал. Последнее позволяет охотникам вычислить подлинную натуру этого монстра, особенно если они понимают, что перед ними – не человеческое существо.

Чудовищные изъяны

Каждый из старших демонов обладает небольшим недостатком, подрывающим целостность его Слияния. Никакие уловки не позволяют стереть подобный изъян. Ниже приведены некоторые примеры таких недостатков.

- Символ на предплечье демона, похожий на татуировку и видимый даже через одежду.
- Увядание флоры везде, где проходит демон.
- Тяга к аккумулятной кислоте.
- Пятна демонической крови, расходящиеся с текущим состоянием тела.
- Пёстрые образования на теле, похожие на странные схемы и иероглифы.

- Неспособность совершить рукопожатие правой рукой: необходимость проделывать это левой (“зловещей”) рукой.
- Запах химических растворителей.
- Необходимость говорить только в рифму.
- Заметный шрам в виде перевёрнутой пентаграммы.
- Барахление телевизора при появлении демона в помещении, не проходящее ни при каких условиях, вне зависимости от состояния и новизны самой техники.
- Постоянные изменения в скорости, заставляющие демона двигаться то заметно медленнее, то быстрее окружающих.

Памятка по использованию Слияния

Старший демон может вложить очко Воли в следующих целях:

- Для создания небольших предметов, характерных для его текущей внешности
- Для создания иллюзорного знакомства с окружающими
- Для убедительной имитации человеческого поведения и снятия любых подозрений.

Фундаментальные демоны

Некоторые демоны не растрачиваются на такие мелочи, как проникновение в человеческое обличье. Им скучно носить лишь одно лицо – они располагают множеством. Они не скрываются от людей в шикарных квартирах в городском центре – они *становятся* этими квартирами. Они не подталкивают брокеров на Уолл-стрит к совершению преступлений – они воплощают саму концепцию финансовых махинаций. Фундаментальные демоны “помогают” функционировать самому человеческому коллективу. Охотники не могут убить их, хотя и могут подорвать их влияние.

Вместо вселения в человеческие тела фундаментальные демоны управляют финансовыми операциями, передачей данных и распределением влияния на окружающий мир, хотя последнее часто служит лишь эвфемизмом, который сам демон использует для того, чтобы не упоминать об ущербе, который он наносит миру.

Природа фундаментальных демонов чрезвычайно загадочна. Возможно ли, что они подобны младшим демонам в том отношении, что некогда были созданы для осуществления операций, которые больше не требуются демиургу? Охотники не знают ответа на этот вопрос. Некоторые из подобных демонов просто стараются выполнять в этом мире определённые функции. Строительная компания заключает контракт по облагораживанию старого городского района, однако бедные становятся ещё беднее, в то время как демон и его инвесторы становятся всё состоятельнее. Некоторые из этих чудовищ производят впечатление существ, искренне стремящихся к изменению. Вопрос заключается лишь в характере таких изменений. Пока конкуренты занимаются кровопролитными разборками в нефтегазовой сфере, демон помогает своей компании встать у руля компании, разрабатывающей новый источник энергии.

Вне зависимости от их стремлений, каждая победа фундаментальных демонов делает Мир Тьмы ещё немного темнее. И речь идёт даже не о великих конспираторах – а о сущностях, которые заботятся лишь о собственном выживании в этом мире... вне зависимости от цены.

Цели

Цели фундаментальных демонов можно распределить по тому же принципу, что и цели их соратников из числа старших демонов.

Искатели собирают сведения по любым вопросам. Они хотят знать, что предпочитают современные потребители. Они хотят знать, с кем можно связаться в случае возникновения той или иной проблемы. Они копаются в личных записях своих клиентов, как если бы она принадлежала им самим. Неудивительно, что Небеса изгнали существ, способных использовать в своих целях *любые* сведения, ибо такие демоны легко сходятся

с террористами и другими врагами современного человечества, стремясь только к низвержению божественной системы, улучшению своего положения в земном мире и разрушению чужих планов.

Соблазнитель использует в своих целях бесконечные потребности человеческого сообщества в развлечениях. Они не ограничиваются превращением в киностудии или офисы СМИ. Они вселяются в придорожные казино или магазины спиртного, набитые до отказа, наполняя их полки всем, в чём нуждается каждый отдельный потребитель. Их деятельность посвящена удовлетворению любых человеческих желаний от порнографии до религии. Фундаментальные демоны подталкивают своих клиентов к непрерывному удовлетворению своих страстей, даже если последние и чувствуют стыд за подобные действия.

Соблазнитель может вселяться в церкви, огромные стадионы и кинотеатры под открытым небом – нередко собирая в этих местах пожертвования для того, чтобы приобрести очередной частный самолёт.

Истребители вселяются только в те учреждения, которые существуют для уничтожения человеческой цивилизации. Подобные учреждения могут производить совершенно безобидное впечатление. Например, это может быть частное финансовое агентство с офисом в углу супермаркета, массажный салон или градостроительная организация, которая сносит дома для освобождения места под строительство новых районов... время которого никогда не наступает. Они могут вселиться даже в телефонную компанию для того, чтобы отключить телефоны “нежелательных” элементов общества.

Нечестивые силы фундаментальных демонов

Несмотря на тесную связь с повседневной жизнью большинства смертных, фундаментальные демоны *не совсем* реальны. Они воплощают не столько сами учреждения, сколько связанные с ними страхи. Это наделяет их характеристиками, подобными характеристикам старших демонов.

Атрибуты, Достоинства и Преимущества

Фундаментальные демоны обладают Могуществом, Грацией и Сопротивлением. Эти Атрибуты они могут использовать для противостояния любым магическим эффектам, которые можно направить против этих чудовищ – при условии, что заклинателю удастся найти предмет или персону, заключающую частичку души подобного демона.

Фундаментальные демоны получают значение Воли, равное сумме *всех* Атрибутов. Поскольку многие учреждения обладают солидной сетью ресурсов, фундаментальные демоны чаще всего получают в своё распоряжение Союзников, Контакты и Слуг самых высоких уровней, хотя нередко они располагают и другими Преимуществами, отражающими их власть.

Слияние

Фундаментальные демоны связаны со всеми уровнями своего физического “воплощения”. Они могут наделять своих смертных слуг всеми преимуществами Слияния старших демонов ценой вложения двух очков Воли за каждого смертного. Как правило, такие агенты даже не понимают, кому они служат – и даже если демон предоставляет им доступ к ресурсу или контакту, с которым они не работали раньше, память агентов изменяется в достаточной степени, чтобы они поверили, будто всегда знали о существовании этих ресурсов или информаторов.

Слияние фундаментальных демонов не маскирует их сверхъестественную природу, однако для обнаружения их мистического влияния на земную реальность не обходимо найти человека или предмет, вмещающий в данный момент душу демона. В роли последнего может выступать как смертный агент чудовища, так и предмет, обладающий для него важным значением.

Фундаментальные демоны не способны приобретать тела смертных посредством заключения договоров, однако они легко могут перенести уже существующее обличье на любого из своих слуг. Нередко таких людей ожидает сильнейший кризис личности, вызванный из попытками как-то связать новообретённые характеристики со своими прежними жизнями. Как правило, впоследствии такие слуги превращаются в полноценных Свидетелей.

Вложив два очка Воли, фундаментальные демоны способны вселиться в одно из своих смертных тел на двадцать четыре часа.

Чудовищные изъяны

Фундаментальные демоны не полностью принадлежат к миру духов. Для того чтобы вселиться в объект или учреждение, такой демон должен привязать себя к определённому месту, обладающему большим значением для его Слияния. Это всегда наделяет всю область отличительными чертами, свидетельствующими о существовании демона где-то в окрестностях. Таким образом, демон всегда связан с конкретным объектом, выдающим его присутствие. Использование сверхъестественных сил всегда рассчитывается относительно места расположения этого объекта.

Ниже приведены несколько примеров таких изъянов:

- Обширная сеть символов, светящая под обычным ковром на полу офиса.
- Отзвук массивного сердцебиения в старой котельной.
- Незадействованные станки на заводе собирают коробки в форме замысловатых паззлов, после чего разбирают их.
- Портрет основателя компании в офисе генерального директора режет пальцы любому, кто пытается его снять.
- Возле служебной двери под мостом висят часы, отсчитывающие время до следующей аварии.
- Определённые промежутки записей с камер наружного наблюдения заменяются инструкциями, адресованными сотрудникам службы безопасности.
- Столовая в старинном особняке физически не вписывается в планировку здания и всегда полна яств на столе.
- Никто не может открыть странный холодильник в одном из модных ресторанов. Его кодовый замок украшен нечитаемыми символами.
- Зеркало в общественном туалете отражает лица тех, с кем посетитель дурно обошёлся в прошлом.
- Мимо железнодорожной станции идёт локомотив, которому, кажется, попросту нет конца. В промежутках между вагонами видна одинокая фигура, стоящая на противоположной платформе.
- На всех изображениях в офисе можно заметить один и тот же иссиня-чёрный глаз, раскрывающийся и закрывающийся подобно объективу фотоаппарата.

Свидетели

При всём своём засекреченном существовании и попытках незримо управлять смертными демонами всегда оставляют свидетелей своей деятельности. Иногда люди видят, как их любимые поддаются страстям Бесов и Наблюдателей. Иногда они проникают в закрытую комнату под своим учреждением в поисках места для подсоединения кабеля и обнаруживают человеческие тела, которые лежат на столе, производя дополнительную энергию. Иногда они видят самого демиурга во всём его божественном и кошмарном величии. Не все из таких наблюдателей становятся Свидетелями, однако некоторых ждёт именно эта участь.

Такие смертные увидели подлинную картину всего Мира Тьмы. Они пережили интуитивное прозрение, которое некоторые могли бы назвать *преск-вью*, способностью увидеть общую схему вселенной. Они могли видеть, как студент столкнулся на улице с

бухгалтером, и каким-то непостижимым образом понять, что чашка кофе, пролитая на рубашку последнего, повлечёт за собой целую череду событий, которые закончатся для него большой ссорой с женой. Или они могли в какой-то момент понять, что просевшая шина автомобиля помешает водителю вовремя явиться на вечеринку и он пропустит своё свидание вслепую, что заставит его отправиться домой с вампиром.

Свидетели обладают мистическими способностями, которые могут варьироваться от одного индивида к другому. Вот некоторые примеры таких способностей:

- Свидетель не может избавиться от видений.
- У него постоянно идёт кровь из ладоней.
- По его телу расползаются кремниевые образования.
- Он обретает телепатические способности.
- Он получает возможность видеть демонов или даже самого демиурга.

Свидетель не обладает контролем над тем, что он видит, если только он не обретёт над собой такую степень контроля, которая позволит ему поучить соответствующие Преимущества, связанные с конкретными проявлениями его мистических сил. Способность воспринимать то, что не было предназначено для разума смертных, не может не сказываться на их психике. Иногда это приводит к фанатичному служению или попытке следовать ложным учениям сатанизма, проявляющихся в жесточайших вспышках ярости или формировании загадочного дьяволопоклоннического культа. Другие Свидетели могут начать изучение всего, что они увидели, и попытаться проникнуть за вуаль тайны. Некоторые дают клятву защищать невинных, в то время как другие пытаются принести немного света в этот Мир Тьмы. Многие становятся охотниками.

Свидетели всегда были ценными союзниками для охотников. Все они обладают Потусторонним чувством, связанным с демонами. В то время как старшие и фундаментальные демоны могут блокировать их силы на индивидуальном уровне, хитрый Свидетель всегда может использовать свою силу против демона, который просто не подозревает о том, что за ним следят.

Свидетели часто обладают Сверхъестественными Преимуществами (см. стр. 172 книги **The God-Machine Chronicle**) с особым уклоном в сторону взаимодействия с демонами и демиургом. Все эти способности предоставляют им бонус +1 всякий раз, когда Свидетель сталкивается с демоническим феноменом, который он наблюдал в действии раньше.

Подход

Демоны часто становятся главным врагом охотников. Большинство из них единодушно соглашаются друг с другом в том отношении, что демонов просто *необходимо* остановить.

Содружества

Членам содружеств приходится сталкиваться с демонами лично, поскольку они лишены ресурсной или контактной базы, позволяющей *предотвратить* деятельность этих созданий. Последнее требует от них исключительной изобретательности и тактического мышления.

Эшвудское аббатство

Я редко возражаю против появления на вечеринке. Наблюдатели и Пожиратели могут даже устроить хорошенькую веселуху. Само собой, перед этим я убеждаюсь, что среди участников вечеринки есть хоть один человек, способный провести экзорцизм.

Старшие демоны играют в опаснейшую игру из всех существующих... или, если точнее, они так заявляют. Забавно, что они используют эту фразу в качестве прикрытия для охоты на смертных или промышленного шпионажа, не так ли?

Соперники знают, что охота на демонов требует в равной степени и того, и другого. Такая охота требует изучения чужих жизней и поиска “людей”, которые производят впечатление слишком величественных и неприкосновенных для того, чтобы они были

простыми смертными. Обнаружив такого смертного, охотники расчлениают его тело кусок за куском подобно тому, как кошка, играя, отрывает лапки насекомому. В конце концов, старшим демоном может оказаться *любой*. А потому охота на такое создание может принимать различные формы, от инфильтрации в высокосветское общество до проведения экспериментов с участием всевозможных бродяг в Силиконовой долине. Попытка распознать в одном из простых людей демона может стать не менее весёлой игрой, чем попытка ускользнуть от самого демона после того, как охотники дают ему понять, что следили за ним уже долгое время.

Искатели часто начинают охоту со взаимодействия с Соперниками. Сначала им просто нравится переворачивать камень за камнем и наблюдать, как из разрозненных данных складывается общая картинка. Однако именно в этот момент они начинают свою настоящую деятельность. Действительно ли Господь и его ангельское воинство не просто существуют в этом мире, но и давно обрели физическое воплощение? Возможно ли, что они безразличны к людским страданиям или даже враждебны? Искатели обожают привкус теологического ужаса, который ожидает их практически при любом разговоре с демонами или связанными с ними людьми. В мире существует ещё столько силы, которую им только предстоит обрести. А кроме того, в истории человечества всё ещё остаётся столько частей, которые могут оказаться ложными. Фундаментальные демоны и вовсе кажутся этим охотникам настоящим подарком. Что если само время – не более чем одинокий демон?

Что касается **Либертенов**, им нравится поддаваться страстям младших демонов. Если только подобным демонам не удаётся вселиться в них, не давая знать о своём присутствии, Либертены сознательно позволяют таких созданиям проникнуть в их тело и начинают потакать их страстям. Хочешь почувствовать себя в роли одержимого? Подбери себе правильного демона. Для этого достаточно опросить пару десятков бесноватых и одержимых, после чего найти дорогу к их бывшему хозяину. Потакать тёмным страстям этих монстров – один из проверенных способов испытать по-настоящему *острые* ощущения. Некоторые Либертены даже задаются вопросом, можно ли впустить в своё тело больше одного демона одновременно. Что вообще может принести большее удовольствие на этом свете, чем реализация подобного замысла?

Неудивительно, что Эшвудское аббатство само регулярно оказывается в поле зрения других охотников из-за гипотетической связи с одержимыми и бесноватыми. В конце концов, Либертены в прямом смысле слова впускают в себя духи демонов, и некоторые фундаментальные демоны даже приходят к выводу, что Аббатство предоставляет им отличный способ обзавестись ещё одним якорем в земном мире (“Клуб адского пламени” не случайно носит такое название). Кроме того, содружество обладает беспрецедентной репутацией смертных, готовых продать свою человечность за дешёвые развлечения.

Разве это не означает, что они захотят отдать свои души демону в обмен на одну поистине восхитительную ночь в городе?

Долгая ночь

Спасение носит личный характер. Это означает, что вы не можете просто попросить Христа о прощении – нет, вы должны довериться ему. В основе любой веры в Бога лежит необходимость пожертвовать частью контроля над собственной душой, однако будут и времена, когда вы начнёте сомневаться. И в этом нет ничего дурного, ибо как вы можете быть уверены в том, что действительно отдали себя в руки Божии. Что делать, если ваш проводник увлекает вас по тропе мимо райских садов?

Учитывая, что Долгая ночь чаще всего разворачивает свою деятельность вокруг или даже внутри церквей, старшие и фундаментальные демоны могут увидеть в этих сооружениях одну из самых заманчивых мишеней. Обе разновидности демонов часто используют благородные побуждения Долгой ночи, чтобы превратить их из верующих и

богобоязненных смертных в решительных воинов, сражающихся против Бога и просто не понимающих в чей легион они вступили.

Ячейка охотников может закончить своё Бдение началом тайной войны против демона, захватившего их родное сообщество – разумеется, если они сами не станут его частью. Кроме того, церкви всегда оставались прекрасным местом для встреч с другими людьми. Они проникнуты атмосферой открытости и доверия, хотя это доверие никогда не бывает слепым, поскольку любой прихожанин знает, что демоны часто скрываются под маской искренности и доброжелательности. И всё же демоны научились обманывать даже самых опытных и проницательных членов содружества. Опасность старших демонов заключается в том, что они легко могут притвориться новыми прихожанами или даже новыми членами ячейки охотников, обойдя их бдительность благодаря доверию окружающих к человеку, тело которого они похитили. Такие демоны принимают участие в коллективном обсуждении Библии и разговаривают с окружающими на священные темы. Голос демонов кажется ясным, тёплым и успокаивающим. Вскоре они обрастают тесными кругами друзей, которые быстро становятся их *последователями*.

Искатели могут сформировать тайный культ и использовать его для исследования новых оккультных тайн или сбора компромата на бывших соратников. Соблазнитель может склонить своих новообретённых последователей к потаканию самым тёмным страстям. Разумеется, они не потребуют от охотников того, что могло бы идти наперекор десяти заповедям. Просто немного порока здесь, немного радости за чужой счёт там – и так до одного прекрасного дня, когда охотники не обнаружат, что их ожидает то самое воздаяние за грехи, которого они отчаянно пытались избежать. Что касается Истребителей, то они могут подталкивать своих новых друзей к более радикальным путям охоты, показывая мир, угнетённый пороками и нуждающийся в очищении огнём.

В самых трагических случаях сама церковь оказывается демоном. Многие фундаментальные демоны жаждут власти и силы – или даже воплощают эти явления. Учитывая, что церковь всегда хорошо сочеталась с властью и могуществом, она может стать идеальным инструментом фундаментального демона для обретения влияния на мир смертных. Порой ячейка охотников замечает финансовые нарушения и начинает расследование, которое приводит их к ужасающему открытию. За преступления оказывается ответственна *сама церковь*. Когда они обнаруживают нечто подобное, перед ними встаёт чрезвычайно тяжёлый выбор: закрыть глаза на преступления и оставить всё как есть или уничтожить само учреждение, некогда объединившее их на этом пути.

При всей опасности взаимодействия с демонами существует и другой способ борьбы с ними. **Милосердные** известны своим состраданием к обитателям Мира Тьмы, и старшие демоны могут сами прийти к ним с протянутыми руками. Они могут сказать, что сам Бог повелел им сохранять мир таким, каким он был создан, и хотя они верили, что мир – место ужаса и печали, недавно они поняли, что в нём есть место и для чудес и надежды. Теперь они хотят вернуться к Творцу, а возможно, снова стать ангелами или заслужить прощение в своей человеческой оболочке. Разумеется, демоны всегда кажутся искренними, однако что если эти монстры готовы доказать свою верность на деле. Конечно, остаётся вопрос, может ли вообще кто-либо на этом свете рассчитывать на искупление? В конце концов, падшие ангелы живут лишь в украденной плоти. Может ли тот, кто уничтожил чужую душу, предложить собственную ради прощения?

Лоялисты Туле

Видишь ли, наше содружество покоится на двух основаниях: бесконечных секретах и убеждении, что некоторые грехи – такие как наши – просто не могут быть прощены. Мы – падшие существа, и это позволяет нам понять демонов. Однако это редко заставляет нас искренне им симпатизировать. В то время как мы ищем прощения за ошибки наших основателей, демоны продолжают совершать чудовищные поступки не только с живыми людьми, но и с их душами. И всё же столкновения с демонами позволяют

заглянуть за вуаль самого бытия и увидеть внутренние механизмы вселенной. А последнее дорогого стоит.

Исследователи часто оказываются в самом центре конфликта или сотрудничества с Искателями. И те и другие жаждут раскрыть секрет окончательного освобождения – или порабощения – человеческой расы (хотя разница между этими двумя итогами может показаться кому-то сугубо академической). Исследователи могут идти по следу демонов на протяжении многих лет в попытке узнать об их истинном происхождении как можно больше, особенно если к этому их подталкивают отчаянные обстоятельства. Охотник может потратить годы, исследуя таинственную библиотеку, которая, кажется, сводит его с ума всё больше и больше, пока не окажется, что сама библиотека – не более чем фундаментальный демон.

Как правило, Лоялисты отслеживают деятельность этих монстров на протяжении долгих периодов времени, прежде чем вообще понимают, что перед ними демон. Создание, которое выглядит простой пешкой в руках сверхъестественного повелителя. Постепенно становится главным подозреваемым, а потом даже центром их расследования. Со временем становится ясно, что этот человек просто не может быть смертным, и Лоялисты обнаруживают множество мелких несоответствий в самой его жизни.

Как только организация сталкивается с очередным демоном, в дело вступают **Кающиеся**. Даже если демонов прислали в земной мир небеса, это не отменяет того обстоятельства, что они прибыли из *другого мира*. Их необходимо уничтожить – и Лоялисты всегда отличались особым талантом к выполнению этой задачи. Они знают, что для устранения демона недостаточно просто обрушить на него град пуль или подбросить бомбу ему в машину. Куда эффективнее запутать демона в его собственной паутине лжи. Фрагменты человеческой жизни, которую монстр похитил для взаимодействия с окружающим миром, Лоялисты могут использовать для установки целой сети ловушек на монстра. Если он попытается убежать? Лоялисты прекрасно знают, к каким элементам похищенной личности он прибегнет.

Опасность демонов заключается в том, что они способны пообещать смертному что угодно – и что ещё хуже, они всегда обеспечивают то, что обещали. Однако, как и любые мошенники, они заставляют жертв пропустить мимо ушей *их* часть сделки – пока не потребуют исполнения обязательств, на которые они согласились. Демоны чрезвычайно талантливо камуфлируют свои сделки под божественные дары, что нередко приковывает к ним внимание **Исправителей**. Взаимодействие этих охотников с демонами носит особенно запутанный характер. Нередко Должники понимают, что демон собирается получить от сделки, и пытаются обратить его силы против него самого. Когда он предлагает им могущество, они принимают этот подарок. В сущности, они принимают, и принимают, и *принимают* всё больше даров до тех пор, пока демон не предложит им всё, что может, и не потребует взамен их души. После этого Исправители окружают себя всей нечестивой силой, которую получили от демона, и даже если чудовище заставляет охотников пустить его в своё тело, несчастные смертные предпринимают всё для того, чтобы, войдя в их плоть, демон оказался в ловушке, вырваться из которой он просто не сможет. И тогда для демона наступает час расплаты.

Сеть Зеро

Согласитесь, что мы вот-вот сорвём настоящий куш. Это не просто интервью с каким-нибудь чудачком или бесноватым, не просто странные символы, найденные под шпательной в какой-нибудь адвокатской конторе, а самая настоящая, мать её, трансформация человека в демона. Когда мы выложим это в сеть, у всех просто крышу снесёт. Мы сделаем материал покруче чем вся эта лабуда с Человеком-мотыльком в девяностом четвёртом, и даже чем фотографии бостонского волколака в две тысячи втором, хотя окружающие наверняка и в этот раз поначалу спишут всё на монтаж. А главное, это будет так просто! Проследить за одним из этих уродцев, пока ему не

надоест и он не покажет то, за чем мы явились. В конце концов, какой кайф в том, чтобы быть ночным демоном из преисподней, если хоть время от времени не показывать окружающим, кто ты есть. Верно?

Кажется уже неизбежным тот час, когда Сеть Зеро наконец догонит демона и заснимет на плёнку момент его трансформации. Хотя в явном виде этого ещё не произошло, последнее в рядах содружества считается лишь вопросом времени и терпения. Кое-какие записи уже появились в сети, однако по тем или иным причинам выложенные ролики уничтожали или прятали глубоко в архивах. Случаи в Пейнтед-Хиллс, инцидент с Фон Хаусманом... этот ряд можно развивать до бесконечности. Реальный вопрос заключается в том, что Сеть Зеро решит сделать со снятым материалом, как только его получит.

Хранители записей легко дают ответ на этот вопрос. Они предлагают просто собирать информацию и распространить её по сети в надежде на то, что не все откажутся верить в достоверность такого объёма материалов. Как обычно, они постоянно делают новые копии и внедряют информацию в частные архивы с тем, чтобы не только обеспечить сохранность отснятого материала, но и продемонстрировать его тем, кто в конечном счёте увидит существование сверхъестественного мира предпримет нужные шаги.

Войско истины привычно действует более активными методами и старается больше узнать о демонической иерархии или сфотографировать их в подлинном обличье, считая, что это лучший способ убедить общественность в существовании этих и других монстров. Учитывая, что демоны не обладают особой защитой от современных средств записи, только слепой откажется верить в то, что он видит. Войско истины полагает, что со временем количество неверующих будет сокращаться и сокращаться, если только охотники не перестанут выкладывать надёжные доказательства в сеть.

Что касается **Хранителей секретов**, то демоны кажутся им одной из величайших угроз, с которыми они сталкивались на дороге Бдения – и это мнение не лишено оснований. Некоторые из этих охотников полагают, что демоны и есть чистейшая форма зла, заказчики, стоящие за любыми заговорами, которые Войско истины выкладывало в сеть, и подлинные хозяева записей, которые им удавалось извлечь из тайных архивов. Что если охотники смогут лично столкнуться с этими монстрами и доказать факты существования не только их служителей на земле, но и их *самих*. Какая революция начнётся тогда в человеческом обществе? И хотя они понимают, с какой опасностью сопряжён этот план, они бы не состояли в Сети Зеро, если бы не верили в то, что конечный результат стоит любого риска. Даже самые параноидальные Хранители секретов мечтают о публикации и распространении истины по современным средствам коммуникации. Вопрос только в том, когда они сочтут нужным открыть человечеству глаза на ужасающую картину этого мира?

Нуль Мистериис

Я требую лишь одного: железных доказательств. Возможно, демоны не оставляют явных следов своего пребывания на земле, но я буду обобщать, записывать и анализировать всё, что смогу найти.

Учёные из числа Нуль Мистериис знают, что иногда люди начинают вести себя странно, выходят из себя безо всякой причины или выкрикивают неслыханные слова и плюют на кресты. Таких людей окружают странные происшествия, в самом воздухе вокруг них чувствуется зловоние и запах серы, а иногда охотники просто наталкиваются на подвал, из которого тянутся щупальца чёрной мглы, или на мягкосердечную старушку, руки которой запачканы чужой кровью. Однако члены содружества не должны забывать о том, что каждый, кому довелось столкнуться с подобными ситуациями – не медиум и не священник, а прежде всего *учёный*.

Архивы организации забиты несметным количеством записей о Пожирателях и Наблюдателях – и это не говоря о слухах, позволяющих им предполагать существование старших и фундаментальных демонов, доказательств которого, к сожалению, им получить так и не удалось.

Рационалисты чаще всего относят подобные документы к сфере “аномальной психологии”, и хотя многие из них принимают личное участие в расследованиях, они редко делают из этого чёткие выводы. Рационалисты привыкли работать в лабораторных условиях и контролировать любые эксперименты, а потому неудивительно, что они редко получают *неоспоримые* доказательства существования демонов. В конце концов, другие охотники верят в эти феномены потому, что лично сталкиваются с ситуациями наподобие телекинетического шторма, обрушивающего на жертву футбольные трофеи школьных времён за отказ сотрудничать с демонической силой. Что касается Рационалистов, то они попросту не способны наблюдать такие явления в лабораторных условиях. Тем не менее, они единодушно соглашались друг с другом в том, что в мире существует что-то – если не кто-то, – что стоит за необъяснимыми случаями странного поведения смертных или неожиданного проявления сил, традиционно приписываемых обитателям Преисподней. Однако они не знают, что это такое и можно ли говорить об этом как об одной проблеме, связанной с деятельностью конкретной категории существ. В этом смысле они на удивление близки к истине: демоны отличаются друг от друга сильнее, чем подозревают многие охотники, сталкивавшиеся с ними на пути Бдения. Те же, кто мог бы предоставить им более достоверные сведения – наподобие самих старших демонов – редко связываются с Рационалистами.

Объективисты более охотно принимают доказательства демонической активности даже при неконтролируемом характере многих факторов, искажающих чистоту полученных ими данных. Их заботит лишь достоверность сведений, а не чистота или точность информации о тех или иных происшествиях. Хотя это не означает, что они доверяют всему, что видят, они принимают во внимание показания всех очевидцев и не стремятся отказываться от новых сведений только потому, что получают их из вторых рук. Кроме того, они учитывают даже мнения других содружеств и структур. В частности, иногда они заключают краткосрочные союзы с Лоялистами Туле даже при том, что последние сотрудничают с теософскими кругами, от работы с которыми Нуль Мистериис давно отказались.

Катаклизмики пристально наблюдают за любыми сведениями о демонах со всё возрастающей тревогой. В то время как апологеты других Теорий рассматривают все эти сообщения как данные об индивидуальных столкновениях со сверхъестественным миром, Катаклизмики проводят определённые параллели и воспринимают эти явления как части одного целого. В мире прослеживается новая модель поведения паранормальных феноменов, а потому даже в обычных случаях одержимости и бесноватости они видят признаки возможного вторжения демонов. Особое внимание они обращают на новые теории о грандиозной машине, которая организует – или, напротив, подавляет – определённые модели поведения в сверхъестественном мире. Всё это они объединяют с историями о “пропавших” периодах времени, бедняках, неожиданно ставших миллионерами, и биомеханических гибридах, замеченных в современных пригородах, не говоря уже о личностях смертных, в корне изменивших свои привычки.

Они заметили, что некоторые из подобных “демонов” сотрудничают друг с другом, в то время как остальные действуют поодиночке. Катаклизмики полагают, что грядёт война – и им хотелось бы узнать, на которой человечество выступает по умолчанию. К сожалению, Катаклизмики не уверены в том, за что ведётся эта война и кто в неё вовлечён.

Профсоюз

Самое забавное заключается в том, что верю старшим демонам. Разумеется, их истории об обозлённом Творце, стоящем на границе между мирами – это уже слишком. Напоминает конспирологические теории всяких обиженных мальцов, верно? Как будто снова возвращаются все эти теории о прослушивании гражданских или искусственном интеллекте. Как будто власть имущие не просто защищают себя, но ещё и борются за

саму идею власти. И всё же... это похоже на правду, если учитывать то, что нам приходится видеть на этом пути. Жаль, что наши единственные единомышленники сами принадлежат к потустороннему миру.

Движение **Дом превыше всего** заботится исключительно о собственных территориях. Они обращают внимание на демонов только тогда, когда последние появляются в их родных кварталах, компаниях или даже школах. Возможно, ребёнок, подсевший на иглу, пускает в себя и кое-что похуже. Новый законодатель с голливудской улыбочкой использует свою власть, чтобы превратить кухню для бездомных в новый торговый центр. Такие случаи не могут не привлекать внимание Профсоюза, однако нанести реальный удар по демонам оказывается куда труднее. В конце концов, как охотнику разобраться с голосами в чужой голове? Пригласить последователя Долгой ночи для проведения экзорцизма? Позвонить по адресу, указанному на бизнес-карте той корпорации, занимающейся странными хирургическими операциями?

Лёгких ответов на эти вопросы не существует, однако когда ситуация начинает казаться безвыходной, охотникам приходится предпринимать даже самые отчаянные шаги. Когда охотник узнаёт, что его сосед – больше не человек, а один из *них*... что же, наступает время позаботиться о нём своими методами.

А вы не задумывались о том, что тот человек в дорогом костюме мог говорить правду? Возможно, мир плоти и металла действительно был создан для того, чтобы угнетать простых трудяг до скончания времён. Может быть, нам позволили распространиться по свету лишь для того, чтобы мы добыли побольше урана или угля? Разумеется, даже это не означает, что он находится на нашей стороне. У него могли быть свои причины открыть нам правду. Но если дело обстоит настолько серьёзно, если в мире грядёт восстание... всеобщая забастовка кажется всё более привлекательной идеей, не так ли? Возможно, пора отключить машину, созданную специально для угнетения человечества и ослабления наших тел и душ. В конце концов, он предлагает помощь. Почему бы не заключить с ним сделку?

Как правило, Профсоюз, занимающийся демонами в хоть сколько-нибудь глобальном смысле, представлен группой **Политиков**. Уже сейчас очевидно, что многие банки и учреждения захвачены монстрами. Недаром же столько странных вещей случается с каждым, кто начинает совать свой нос в их дела. От них пострадало уже немало людей. Хороших людей. Умелых охотников. Одни погибали. Другие возвращались... изменёнными. Или, по крайней мере, у Профсоюза сложилось такое мнение.

Настал тот проклятый час, когда даже охотникам трудно понять, кто на чьей стороне, даже если таких сторон только две. Понятно, что есть Они: машина или, возможно, машины. И, разумеется, есть Мы: обычные люди, те, кому нужно предпринимать радикальные меры. Однако сколько бы Профсоюзу ни рассказывали об ангелах с ядовитыми губами и туманными намёками на фальшивые сделки, уже не имеет значения, кто вовлечён в этот конфликт. Не имеет значения, знает ли левая рука Машины о том, что делает правая, потому что обе руки воруют.

Настало время показать ей, что Мы делаем с руками воров.

Структуры

Обычно структуры придерживаются самого прямого подхода к искоренению демонических сил.

Эгис Кай Дору

Мы далеко не всегда охотимся на этих созданий. Конечно, некоторые из них меняют обличья, и кое-кто полагает, что их можно отнести к оборотням. Другие способны управлять разумами окружающих и самим везением. Колдуны? Возможно. Но эти создания куда чаще действуют на периферии, предоставляя нам возможность противостоять своим древним врагам без лишних осложнений. Полагаю, в мире есть

рыба покрупнее, которую им хотелось бы уничтожить не меньше, чем нам. Разумеется, не следует терять бдительности...

Один грандиозный инцидент в истории Эгис Кай Дору заставляет членов организации предполагать, что истории большинства демонов вполне могут соответствовать действительности. Именно эта история заставляет их избегать богословского определения “демиург” и использовать слово, к которому чаще всего прибегают и сами демоны: “Бог-машина”.

Больше двух тысячелетий назад коринфские астрономы создали один чудесный механизм. Возможно, они даже были членами Эгис Кай Дору, пытавшимися наладить связь человечества с высшими сферами, над которыми уже так давно господствуют чёрные маги. Однако они заключили сделку с демоном, выкупив секреты Машины в обмен на собственные души.

Так они смогли сконструировать своё устройство, удивительную машину со множеством шестерней и колёс, которая позволяла не только прогнозировать движение звёзд на небе, но и управлять ими. Они трудились день и ночь, постигая тайны небес и надеясь взойти по сияющей лестнице в высшую реальность и снова стать магами.

В конце концов Эгис Кай Дору узнали об этой угрозе и заставили разъярённую толпу смертных напасть на академию, в которой строился механизм. Тем не менее, было уже слишком поздно. Создатели механизма успели разобрать его и направить по морю в крепость, в которой они с лёгкостью смогли бы защитить своё детище от ревнивых смертных, которым вскоре суждено было стать муравьями под их величественной пятой.

В ответ Эгис Кай Дору наняли пиратов Эгейского моря, которые подстерегли суда, перевозящие детали машины, в море между Критом и Пелопоннесом. Эгис Кай Дору собирались захватить астрономов в плен и исследовать их механизм для того, чтобы извлечь что-нибудь положительное из их нечестивой работы. Но капитан принял решение забрать механизм вместе с собой на морское дно. Трудно сказать, сделал он это назло врагам или благодаря осознанию своей ошибки.

Таким образом, хотя реакция на деятельность самих демонов остаётся темой горячих споров в рядах членов Эгис Кай Дору, никто из них не сомневается в существовании Машины, о которой рассказывают эти создания, особенно с тех пор как последователи **Свитка** смогли достать большинство деталей утонувшего механизма со дна Эгейского моря (хотя это заняло у них большую часть двадцатого века). По счастью, им не удалось найти несколько последних деталей, что не позволяет реконструировать механизм. Впрочем, многие считают это благим знаком.

Как бы то ни было, члены Свитка хотели бы знать конкретный ответ на вопрос, можно ли активировать механизм, даже если им никогда не понадобится прибегнуть к этому знанию. Команды учёных, работающие на его реконструкцией, делают это в условиях полной секретности – на всякий случай.

Храм продолжает внимательно наблюдать за окружающим миром. Номинально остатки древнего механизма хранятся под их ответственностью, и они подозревают, что недостающие детали этого артефакта могут *уже* находиться в распоряжении организации, хотя последние могут ошибочно считаться просто очередными реликвиями из их обширной коллекции. Это заставляет их предполагать, что так называемый Бог-машина может выступать в роли живого моста между земной реальностью и сверхъестественным миром.

Тем временем, апологеты **Меча** не устают требовать от руководства структуры допустить их к реконструкции древнего артефакта. В их глазах, этот механизм представляет собой оружие, которое можно использовать для того, чтобы навсегда отрезать магам источник к их древней силе. Чего будут стоить колдуны без помощи своих звёзд?

Новая Реликвия: Сердце суккуба (••)

Рассказывают, будто эта реликвия была передана демоницей одному из Свидетелей в 1453 году. Этот суккуб и её Свидетель, православный священник, жили в Константинополе, когда Мехмед II, въехал в собор Святой Софии с намерением превратить базилику в мечеть. Православный священник, один из многих, кто пришёл в собор в этот тёмный час, уже готовился броситься на мечи султанской гвардии, чтобы защитить великий собор, когда демоница вмешалась в происходящее. По иронии судьбы или, может быть, из-за сознательного решения демоницы суккуб заняла место священника на острие меча. Когда солдаты выволокли её из собора, умирающая демоница попросила священника вырезать её сердце. Тот выполнил её последнюю волю, однако на месте сердца ему суждено было обнаружить удивительный механизм.

Священник прожил немногим больше самой демоницы и умер от неизвестного заболевания в 1456 году. Тем не менее, он успел продать артефакт греческому торговцу, семье которого вскоре пришлось похоронить своего кормильца вместе с реликвией. Слухи о мрачной святыне начали распространяться по свету, а потому последователи Храма раскопали могилу торговца и передали обнаруженный артефакт в своё афинское убежище.

Именно тогда, во время допроса пленного демона в 1593 году, охотники наконец установили практическую ценность – или, по меньшей мере, одну из практических ценностей – этой святыни.

Сердце суккуба представляет собой круглый металлический предмет величиной с человеческую ладонь и напоминает компас. Артефакт обладает невероятно сложным рисунком с резной поверхностью и иголкой, указывающий в разные стороны. Когда иголка приходит в движение, зубчатые колёса щёлкают под поверхностью, заставляя крошечные литые фигурки на верхней части реликвии двигаться вдоль циферблата. Фигурки выполнены в средневековом стиле и изображают наказание грешников в Аду.

Сердце суккуба позволяет охотнику обнаружить демона даже в том случае, если он прячется под маской Слияния. Учитывая, что иголка всё время раскачивается, его использование требует определённого навыка, и даже когда она указывает на демона, охотнику ещё следует правильно интерпретировать положение металлических фигур.

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Образование

Результаты броска

Полный провал: Сердце решительно указывает на определённого человека, однако тот оказывается вовсе не демоном.

Провал: Движение иглы и поведение фигурок работает с ужасающими перебоями и не позволяет обнаружить чудовище.

Успех: Персонаж определяет направление, в котором он может найти ближайшего демона, даже если он находится в присутствии старшего демона, использующего маску Слияния для противостояния сверхъестественным методом обнаружения. Если ближайшим оказывается фундаментальный демон, протагонист определяет направление ближайшего места, в котором он может обнаружить свидетельства его чудовищного изъятия.

Исключительный успех: Персонаж определяет не только направление, но и приблизительное расстояние до чудовища. Кроме того, артефакт позволяет с уверенностью распознать в указанном персонаже демона, а не какое-либо другое создание.

Восходящие

Возможно, стоит признать, что мы образуем необычайно разрозненный коллектив. Может быть, мы уже давно страдаем от кризиса личности, который заставляет нас продавать окружающий яд, оправдывая это лишь тем, что мы боремся с гнилью?

Неудивительно, что мы ведём себя так нерешительно. Мы никогда не достигнем единодушного согласия по вопросу о правильном поведении при встрече с демонами. Жаль.

Восходящие зародились в незапамятные времена, и старейшие из их фракций подходят к охоте по-разному. Среди них нет и двух одинаковых групп, которые бы одинаково смотрели на демонов и могли бы предложить универсальный рецепт ликвидации этих монстров. Например, **Орден южного храма** до сих пор даже не решил, представляют ли собой демоны “настоящих” демонов или каких-либо других существ, попадающих под это обширное определение. Там, где простые охотники видят лишь монстров, превращающихся из людей в inferнальные или биомеханические гибриды, члены ордена задаются вопросом, почему эти существа с такой редкостью называют свои истинные имена и возможно ли призвать их (или подчинить себе) с помощью средневековых обрядов. При том, что эти создания – как младшие, так и старшие – легко вписываются в представления современных смертных о демонах, они не подчиняются многим правилам и законам, которые в массовой культуре считаются фундаментальными для самого образа этих созданий. Существует и другой подход к решению проблем, связанных с демонами. Он основан на знаменитых сделках этих созданий. Многие истории старших демонов напоминают те, которые можно вычитать из апокрифических текстов. Другие легко сочетаются с гностической мифологией, в которую по тем или иным причинам верят многие представители ордена. Даже одного этого достаточно, чтобы Орден южного храма относился к демонам как к созданиям, у которых можно кое-чему научиться. Возможно, когда-нибудь члены ордена смогут уподобиться Соломону и обратить силы Дьявола на обретение всеобщего блага.

Даже **Нож рая** при всей своей непоколебимой вере разрывается на бесконечные фракции, участвующие в религиозных склоках и по-разному подходит к вопросам о демонах. Возможно, это не змеи, совратившие первых смертных в Раю (хотя последнее не представляется многим из них хоть сколько-нибудь значимым вопросом, поскольку среди демонов хватает тех, кто в открытую признаёт, что служит силам, в которых легко увидеть врагов Творца, какими бы его ни называли сами порождения Преисподней). Вне зависимости от вероисповедания конкретного охотника, остаётся вопрос, моет ли демиург из мифологии демонов быть воплощением чистого зла. Даже процессы, которыми он управляет в земной реальности, кажется гнусной насмешкой над алхимическими принципами, которые наделяют Восходящих их знаменитой силой. Рассказывают, будто демиург наполняет свои двигатели человеческой кровью и создаёт монстров, которые сочетают живую плоть с тем, что попросту не должно двигаться.

Зазубренный полумесяц решает более земные вопросы. Их всегда называли дилерами, пушерами и распространителями ядов. Даже некоторые из братьев по ордену иногда обвиняют их в совращении невинных из-за обширной практики распространения наркотиков. Тем не менее, они отличаются куда более тесным контактом с уличным миром, чем остальные члены структуры, а потому первыми замечают следы демонического вторжения в эту реальность. Они знают, что никакие наркотики не требуются для того, чтобы психопат стал убийцей, а потому не понимают, чем бы отказ от их древних практик смог бы помешать демонам заключать сделки с теми, кто и так ищет лёгкой наживы. Они знают, что сколько бы социальная реклама не предупреждала людей о риске потери нормальной жизни, существует угроза потери *самой* жизни под воздействием демонического вмешательства, о котором никто не предупреждает. И эта угроза носит вполне физический, даже личный характер, поскольку её представляет создание, обладающее интеллектом и утверждающее, что спустилось с Небес.

Зазубренному полумесяцу хорошо известно, что демоны без малейших сомнений ломают жизни людей шаг за шагом, пока не настанет час, когда жертвы сами предложат им свои души. Поскольку Зазубренный полумесяц оперирует на всех уровнях, от городских улиц до высших эшелонов организованной преступности, эти охотники давно

научились распознавать фундаментальных демонов, а потому они знают, что эти создания обладают тысячей лиц. Попытка сорвать их маски требует большей траты ресурсов, чем орден может себе позволить. А потому они хорошо понимают, что им требуются союзники – и их соратники из числа других Восходящих нередко оказываются далеко не самыми подходящими кандидатами на роль подобных союзников.

Новый Эликсир: Таблетка лжеца (•)

Иногда трупы старших демонов в их Апокалиптическом облике или странные механизмы, выдающие присутствие фундаментальных демонов, выделяют густой ил, пахнущий серой. При непосредственном употреблении это маслянистое вещество позволяет жертве пригасить любые эмоции на ближайшие 24 часа. Это несколько не ограничивает действия протагониста и позволяет ему избежать даже сильнейшего всплеска агрессии, вложив лишь одно очко Воли.

Ценность этого масла заключается в том, что его несложно смешать с другими алхимическими реагентами для достижения более мощного эффекта. Восходящие используют эти голубые капсулы для того, чтобы переиграть демонов в их собственной игре в паутину лжи и обмана.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Персона утрачивает возможность обманывать окружающих в ближайшие 24 часа, хотя он может промолчать, если ему задают прямой вопрос.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Персонаж получает полный контроль над эмоциональными реакциями до окончания сцены, полностью уподобляясь в этом демонам. Он по-прежнему испытывает эмоции, однако не обнаруживает никаких признаков своей реакции, если только сам того не захочет.

Исключительный успех: Преимущества обычного успеха распространяются на ближайшие 24 часа.

Коллектив Хирон

Давайте ограничимся признанием, что мы ещё не совсем привыкли к появлению конкурентов. Разумеется, в мире простого земного бизнеса у нас хватает соперников, но с подобным мы сталкиваемся впервые. Хотя в области приобретения “потенциальных ресурсов” у нас возникали определённые трения с Опергруппой: Валькирия. Однако всякий раз, когда мы начинаем исследовать новую сверхъестественную область, никто из нас не ожидает встретить кого-то, кто этим уже занимается. Если мы всё же кого-то встречаем? Ситуация становится лишь интереснее.

К огромному удивлению Коллектива Хирон, Световая лаборатория – фармацевтическая корпорация с научно-исследовательскими центрами во всех развитых странах мира – уже работает над “проблемой с демонами”, от младших демонов до их старших и фундаментальных товарищей. Разумеется, Коллектив Хирон уже попытался купить Световую лабораторию, однако последние оказались дочерней компанией куда более грандиозной компании, известной как Дэва. И капитал этой компании оказался достаточно объёмным, чтобы они посмеялись над предложением Коллектива.

Полевые агенты этой структуры, охотящиеся на демонов и связанных с ними существ, нередко обнаруживают себя в двойной роли. Сначала они пытаются захватить чудовище в свои руки, а затем – защитить себя от конкурентов из Световой лаборатории. Технологии последних, заточенные на взаимодействие с демонами, оказываются на удивление эффективными даже в сравнении с оборудованием Опергруппы: Валькирия. Когда речь заходит об их собственных исследованиях, Коллектив Хирон отличается особым интересом к изучению одержимости, которую вызывает у некоторых смертных поведение

младших и старших демонов. Этим охотникам хорошо известно, что демонам трудно захватить человеческое тело напрямую (хотя это всё же возможно). Также они обнаружили феномен, позволяющий этим чудовищам заявлять права на сами *жизни* людей. В сущности, они уже несколько раз использовали эту способность против самих полевых агентов. По счастью, Коллектив очень и очень тщательно отбирает своих оперативников.

Более масштабные демонические феномены наподобие фундаментальных и старших демонов, проживающих в земной реальности на протяжении длительных периодов времени, редко попадают в поле зрения Коллектива Хирон. Тем не менее, корпорация беспрерывно разрабатывает технологии и методики, которые со временем позволяют изучить их более тщательно. Так, например, старшие демоны чаще используют фальшивые удостоверения личности, которые оказываются неполными несмотря на весьма убедительную имитацию оригиналов. Коллективу Хирон удалось собрать группу экспертов и аналитиков, которые постоянно следят за подозрительными людьми, использующими такого рода подделки. В идеале они должны добраться до государственных архивов и забрать из них все документы, связанные с потенциальными демонами. Тем не менее, пока что они ограничиваются поиском демонов в индивидуальном порядке, в чём, однако, они уже достигли немалых успехов.

Главный вопрос, стоящий перед Коллективом Хирон, заключается в том, как именно поступать с демонами, которых удаётся захватить живьём. Наибольший интерес у исследователей Коллектива вызывают демоны, открывающие смертным Апокалиптический облик. Это позволяет охотникам разрабатывать новые технологии как биологического, так и механического характера. Коллектив Хирон инвестирует значительные объёмы ресурсов в категоризацию многих психических сил, присущих обитателям Преисподней. Осуществить последнее достаточно сложно, поскольку демоны не выдают своих эмоциональных реакций, в отличие от большинства монстров, с которыми привыкли работать члены структуры. Единственный способ определить, удалось ли воздействовать на психику демона, заключается в том, чтобы дать чудовищу определённую свободу действий и проследить за его поведением. Простые угрозы и методы допроса в случае с демонами попросту не срабатывают.

Зная об этом, руководство структуры пытается найти новый подход, позволяющий стимулировать эмоциональную реакцию демонов для получения новых данных об их природе. Помещая демонов в пространство, в котором они обладают определённой – пусть даже и ограниченной – свободой действий, они всё равно оставляют множество побочных факторов, загрязняющих чистоту эксперимента.

В настоящий момент главной техникой Коллектива служит помещение этих монстров в условия, в которых они могут предпринимать практически любые действия, кроме самых разрушительных. Места, в которых содержатся демоны, называют “открытыми учреждениями”. Подобные учреждения располагаются в небольших городках, целиком принадлежащих структуре. В такие поселения помещается небольшое количество пленных демонов наряду с внушительным штатом сотрудников и наблюдателей Коллектива. Руководство структуры исходит из предположения, что демоны будут хорошо понимать, что за ними следят, однако не будут знать, кто именно. Со временем их паранойя покажет, чего они боятся, что может быть использовано в дальнейшем для стимулирования новых жертв. Если же демон попытается спастись путём превращения в монстра, истинное обличье которого он скрывает за человеческой маской, шпионы Коллектива Хирон используют хорошо отработанные методики, позволяющие нейтрализовать этого падшего ангела.

В данный момент один из подобных центров расположен на Французском побережье. В этом городке демоны до сих пор не знают, кто принадлежит к их собственной расе. Если эксперимент позволит собрать желаемый объём сведений о поведении этих созданий, руководство структуры поместит в эту область ещё несколько экземпляров.

Световая лаборатория

Световая лаборатория создана для исследования демонов под прикрытием биофармацевтической деятельности. Её руководство считает, что деятельность демиурга можно исследовать и направить в нужное человечеству русло, что заставляет их отлавливать демонов и изучать других представителей загадочного “небесного” мира. Они понимают, что за их деятельностью практически неизбежно будут приглядывать агенты, всё ещё преданные демиургу, а потому не удивляются периодическому появлению конкурентов из числа простых смертных.

Световая лаборатория использует многие практики и технологии, позволяющие обеспечить секретность их деятельности, однако учитывая, что их цели не противоречат воле демиурга – каким они его видят, – сотрудники организации полагают, что им нечего бояться.

Кроме того, Световая лаборатория располагает множеством артефактов и необычных технических устройств. Последние могут быть смоделированы в играх по сеттингу **Hunter** с помощью Тауматехнологий и Передового вооружения.

Подробные сведения о лаборатории можно найти в книге **Demon: the Descent**.

Люцифуг

Вы можете сказать, что ад – это окружающие. Но я знаю, что ад - это моя семья.

В глазах последователей Люцифуга, демоны являются частью древней и омерзительной истории этого мира, наследием воли самого Ада, от которой они так отчаянно стараются отрешиться. Порой кажется даже странным, что они далеко не всегда вступают в конфликт с этими созданиями.

Прежде всего, большинство членов организации знают, что реальная угроза исходит не от демонов, но от ангелов. Ангелы являются в земной мир из какой-то иной реальности, и они служат некоей могущественной и непознаваемой силе. Их цели непредсказуемы и непостижимы: один может превратить потомка Дьявола в соляной столп, в то время как другой – произнести шесть слов, которые изменят всю жизнь охотника. Никто не способен встереться с Ангелом и остаться тем, кем был раньше.

В сердца детей Люцифера, которые постоянно стремятся искупить грех своего прародителя, перспектива встречи с этими божественными существами практически неизбежно вселяет ужас. В конце концов, они знают об ангелах и демонах куда больше, чем любая другая структура, потому что они записывают даже самые незначительные события, связанные с этими существами. Они знают, что Ангелы действуют в мире людей с совершенно различными целями.

Некоторые агенты организации подозревают, что Ангелы служат разным богам или различным аспектам одного бога, который обладает множеством лиц. Ангелы всегда выполняют в мире людей определённые миссии и стремятся к достижению совершенно конкретных целей. Если у охотника складывается впечатление, будто Ангел бездействует, следует ожидать, что это создание просто ждёт, пока настанет момент совершить что-нибудь поистине грандиозное.

Кроме того, Ангелы *строят*. Некоторые охотники уже успели заметить, что в мире существуют фундаментальные демоны, однако только Люцифуг доподлинно знает, что некоторые из этих существ в действительности служат Небу (если, конечно, само Небо – не очередной их обман). Ангелы создают этих демонов для выполнения какой-то божественной миссии, используя в качестве инфраструктуры, которая служит тому неведомому существу, которое способно направить волю Господню в мир.

Почему неведомому? Потому что в космологии Люцифуг существует один важный пробел. Они знают – с определённой степенью достоверности, – что в прошлом произошло нечто поистине ужасающее. Они видели тщательный, скрупулёзный труд ангелов и демонов, однако, даже будучи детьми Люцифера, они не уверены в том, что

фигура с противоположного полюса библейской космологии – всепрощающий, *любящий* Бог – действительно существует.

Именно это позволяет агентам организации заключать сделки с демонами. Большинство демонов утверждают, что нет Бога, кроме Машины, и что работа Ангелов носит глубоко нечестивый характер. Последнее заставляет некоторых охотников Люцифуга предполагать, что бог, направляющий этих “Ангелов” в земной мир, в действительности и есть древний Враг, князь мира людей и проклятый родоначальник их мрачной династии. Демоны называют это создание *демиургом*, и Люцифуг горячо спорит о его подлинном происхождении и природе. Те, кто склонен принимать эту гипотезу, считают, что Преисподняя практически наверняка представляет собой не потустороннее царство огня и серы, но саму Землю. Если Люцифер пал с Небес и создал демиурга или даже сам стал им, то борьба с силами тьмы должна носить характер не бесконечной войны или уничтожения легионов зла, но священной миссии по превращению Земли – то есть Ада – в цветущие сады Рая.

Приверженцам **Отрицания** этот аргумент кажется сугубо умозрительным. Если Ангелы совершают бесчеловечные поступки, идущие вразрез с волей Господа, то они не отличаются от демонов ничем, кроме названия. В конце концов это всего лишь “метка”, позволяющая отделить одних монстров от других. И неважно, какими сияющими кажутся их обличья: порождения тьмы всегда остаются порождениями тьмы. А потому приверженцы Отрицания охотятся на всех демонов, вне зависимости от их названия. Они могут выступить против младших демонов, ничем не отличающихся от их собственных фамильяров, или Бесов, или других агентов чистого Зла. Они не видят необходимости судить их и взвешивать их поступки. Простой ликвидации вполне достаточно (хотя самые милосердные могут оставлять противников в живых после полной и безоговорочной победы над ними). Старшие демоны представляют угрозу посерьёзнее, поскольку идентифицировать их труднее, чем простых Бесов или Наблюдателей. Тем не менее, после того как охотники загоняют их в угол, они отрачивают крылья, сделанные из бритвенных лезвий, или подвергаются другим изменениям, облегчающим агентам организации задачу по выявлению монстров среди людей.

Приверженцы **Примирения** отличаются более сложными отношениями с миром демонов. Те из них, кто допускает истинность версии о существовании демиурга, иногда предполагают, что для победы над этим древним врагом необходимо попросту уничтожить всех демонов. Тем не менее, в этих падших созданиях они часто видят страдающих жертв, которые ещё могут искупить свои прегрешения. Хотя столкновение со старшим демоном в его подлинной форме может заставить их отречься от этого убеждения, некоторые продолжают настаивать на том, что Примирение есть немеркнущая надежда на мир и покой. Иногда они приходят к подобному выводу потому, что считают, что во вселенной существует и другой бог кроме того, который изгнал их падшего праотца в Преисподнюю. Иногда они просто становятся свидетелями того, как “порождение Ада” совершает самоотверженный поступок или стремится вернуться к исполнению древней воли Создателя. А иногда они даже верят, что сам демиург заслуживает шанса на искупление, если он согласится изменить себя и стать естественной частью этого мира. Кто знает, обрёл ли хоть один демон прощения таким или любым другим образом? Разумеется, Люцифуг знает, что некоторые из них уходят из этого мира и больше никогда не попадают в поле зрения их агентов, однако можно ли утверждать, что они снова становятся ангелами – или же они просто маскируются под совершенно других созданий? Кроме того, если они действительно возвращаются к Богу и становятся ангелами, возникает вопрос, могут ли охотники как-либо связаться с ними... хотя учитывая, что они изменяются до неузнаваемости, едва ли будет хорошей мыслью обращаться к ним напрямую. Тем не менее, многие последователи Примирения всё ещё пытаются спасти души демонов, полагая, что их возвращение – или прямое подталкивание – в руки всепрощающего Творца всегда обладает шансом на приближение самих

охотников на один шаг к собственному искуплению. Они полагают, что этот шанс стоит любого риска.

Те представители Примирения, которые верят в гипотезу о демиурге, задаются вопросом, как можно искупить его собственные грехи. Они уверены, что его невозможно просто уничтожить подобно множеству фундаментальных демонов. Тем не менее, даже если охотникам удастся каким-нибудь образом отыскать его, следует предположить, что им понадобится обнаружить определённые точки доступа к сознанию демиурга. Влияние на эти точки может повлечь за собой непредвиденные последствия. Возможно, весь мир приблизится к искуплению, а возможно, Люцифуг смогут повлиять на всех обитателей Мира Тьмы, на которых они охотились всё это время. Неудивительно, что среди членов содружества хватает эксцентриков, которые полагают, что даже если последнее неосуществимо, эта идея стоит того, чтобы хотя бы попытаться её реализовать.

Наконец, в рядах Люцифуга действует ещё одна тайная группа охотников, известная как **Наследие**. В отличие от многих других охотников Люцифуга, при столкновении с демонами они не занимаются какой бы то ни было исследовательской деятельностью. В сущности, это самые ярые воины Люцифуга, успевшие провести максимально тщательное исследование родословной своей древней династии. Подобно многим охотникам Коллектива Хирон, миланские члены Наследия проводят колоссальное количество времени за изучением своей древней истории в целях обнаружения сведений о других наследниках Дьявола, особенно из числа старших демонов – которые, по их мысли, могут основывать новые династии или хотя бы семьи в мире людей. Особый интерес они питают к тем демонам, которые стоят у истоков определённых генеалогических линий, поскольку, зная об этих династиях, охотники могут выследить их представителей прежде, чем станет слишком поздно. С годами члены Наследия научились отслеживать даже тех демонов, которые часто меняют свои человеческие обличья. Хотя даже Миланская леди не может тратить ресурсы в тех же объёмах, что и Коллектив Хирон при аналогичных исследованиях, члены Наследия уже совершили череду интересных открытий, не говоря уже об улучшенных методах захвата демонов. Некоторые ячейки Наследия даже используют свежесобранные данные по генеалогии в качестве расстрельного списка, стараясь убивать каждого демона, имя которого попадает в этот обширный перечень.

Самым циничным взглядом отличаются приверженцы **Истины**. Они предлагают своим товарищам представить – лишь на мгновение, – что демонам можно верить (поскольку, если наследники Сатаны не могут верить даже демонам, то кому в этом мире они *могут* довериться?) Эти охотники предлагают представить, что демиург и его агенты всё ещё скитаются по этому миру подобно древнему предку самих Люцифуг. Однако если это так, то почему Миланская леди до сих пор не прокомментировала слухи о Боге-машине? Всякий, кто доверяет демонам, должен не доверять самой Люцифуг. Приверженцы Истины предлагают своим оппонентам ответить на главный вопрос: почему она скрывает факты о существовании колоссальной машины, действующей в недрах самой Земли? Некоторые из них полагают, что Люцифуг может сама быть одной из её агентов – возможно, даже одним из Ангелов. Однако в этом случае всю структуру следует признать частью этого чудовищного механизма. Возможно, порождения тьмы, на которых охотятся Люцифуг, никогда не были агентами Бога-машины, и Миланская леди хочет просто уничтожить программы, созданные Машиной случайно? С каждым действием, которое предпринимают охотники, мир может всё сильнее приближаться к цели, которую преследует в земной реальности этот загадочный демиург.

Подобные размышления иногда заставляют приверженцев Истины выдвигать чрезвычайно запутанные теории заговоров, однако сама Миланская леди никогда не вмешивается в подобные расследования, даже если ей становится об этом известно. Это было бы просто ниже её. Тем не менее, некоторые исследователи, имеющие полный доступ к библиотеке структуры, иногда сами начинают задаваться вопросом, не может ли

она игнорировать эти слухи только затем, чтобы не привлекать к ним внимания. Что если они действительно приближаются к истине?

Новый ритуал Возмездия:

Увещевание лжецов

Старшие демоны часто похищают человеческие тела для того, чтобы повлиять на земную реальность собственными руками. Тем не менее, некоторые представители Люцифуга способны почуять фальшь в их псевдочеловеческом поведении. Какими бы способами ни воспользовался демон для утаения своей подлинной личности, члены структуры способны рассеять эту иллюзию.

По активации этой способности любое оборудование или документ, использованный старшим или фундаментальным демоном для Слияния, начинает казаться охотнику неосязаемым или эфемерным. В случае прямого разговора со смертным, которого демон мистическим образом убедил в их давнем знакомстве, охотник начинает слышать в словах собеседника гул статического напряжения.

Этот ритуал позволяет уничтожать фальшивые удостоверения личности демона в порывах пламени и дыма, а также заставлять смертных, обманом убеждённых в их якобы существующей связи с демоном, забыть эту иллюзорную связь до окончания сцены.

Эту способность можно использовать в более практических целях – например, для того чтобы отобрать у демона пистолет или нательную броню, которую он получил, приняв облик сотрудника полиции.

Цена: отсутствует (в случае с простым игнорированием эффектов Слияния) или 1 очко Воли (в случае прямого уничтожения фальшивых удостоверений личности демона)

Действие: состязание (сопротивление проходит пассивно)

Бросок: Сообразительность + Расследование против Внушительности + Самообладания или Сопротивления демона

Результаты броска

Полный провал: Охотник забывает важнейшие сведения о демоне, деятельность которого он расследует (например, он забывает первоначальную причину для подозрений или данные, предоставленные ему другим охотником) на ближайшие 24 часа.

Провал: Охотник всё ещё помнит, что вызвало у него подозрения при столкновении с демоном, но фальшивые удостоверения, использованные монстром для убедительного Слияния, продолжают казаться ему вполне реальными.

Успех: Персонаж видит неестественную природу любых доказательств, сфабрикованных демонов.

Исключительный успех: Персонаж может уничтожить подобные доказательства, вложив очко Воли.

Маллеус Малефикарум

Демоны всегда были ядом в сосудах этого мира. Они проникают в наши общины, в наши храмы, в наши родные дома, надевая лица невинных и заслуживающих нашего доверия. Они не просто еретики: в сущности, они и есть изначальные ереси, падшие ангелы, отказавшиеся принять своё место в божественном миропорядке. Хотя у нас всегда хватало поводов сражаться с ведьмами и вампирами, в случае с подлинно проклятыми существами мы просто не можем позволить себе испытывать жалость и сострадание.

Маллеус Малефикарум хорошо знают о разнообразии демонов. Им известно о чертах, нашёптывающих тёмные секреты на уши доверчивым и слабовольным, как и о тех, кто захватывает человеческие тела напрямую, и монстрах, вселяющихся в полноценные институты и учреждения, возводя и увековечивая культуры смерти, о которых так много говорили последние Папы. Но даже осознавая всё их чудовищное разнообразие, инквизиторы Маллеус Малефикарум не проводят реального различия между этими

существами. Все демоны служат агентами Сатаны в мире смертных. Учитывая многоликий характер человеческих душ, не следует видеть ничего удивительного в том, что проклятые обладают не меньшим разнообразием.

Добро пожаловать в **Братство святого Афанасия**. Мало кто отличается столь решительным стремлением остановить демоническое вторжение любой ценой. Они изгоняют бесноватых и посыпают солью раны, которые они нанесли сами себе. Они захватывают их старших сородичей в плен и душат их прежде, чем те смогут выскользнуть и переселиться в других смертных. Они забрасывают бомбами клиники и другие учреждения, ставшие домом величайшим злодеям этого мира. Разумеется, они не всегда действуют таким образом, поскольку это было бы равносильно объявлению войны всему Миру Тьмы. Если есть одна истина, которую церковь поднимает выше всех остальных, то это беспрекословное право смертных трактовать волю Господа. Хотя демоны могли быть обитателями небесного мира, пока речь идёт о мире плоти и крови именно церковь служит посредником между Творцом и людьми. И пока что церковь не готова открыть правду человечеству, которое просто к ней не готова. А потому инквизиторы вынуждены действовать методами тайной полиции. Хотя церковь никогда не будет терпеть в этом мире изгнанников из небесного царства как естественную часть этого мира, она умеет работать посредством сделок и компромиссов.

И это не говоря уже о том, что при всех своих утверждениях о прямой связи Маллеус Малефикарум с папским престолом, орден не диктует церкви свою волю. Молот ведьм управляет политикой Ватикана не больше, чем отряд быстрого реагирования – политикой Минобороны. Ватикан вовсе не собирается отвечать перед мировым сообществом за поощрение террористической деятельности.

Последние несколько Пап ясно дали это понять. Бенедикт – консервативный ультранационалист – был одним из самых светских Пап в истории церкви, однако при всей любви к дорогим ботинкам ведущих мировых брендов он чрезвычайно серьёзно подходил к своей роли как одного из самых уважаемых дипломатов современности. Поговаривают, будто он значительно сократил бюджет, выделяемый Молоту ведьм, посчитав физические и духовные угрозы со стороны чудовищ вторичными по сравнению с той угрозой, которую сами охотники представляют для гармонии, царящей в нынешний век. Последний Папа обходится с Маллеус Малефикарум ещё строже. По его словам, охота на монстров важна и необходима, однако лишь в случае с монстрами, не обладающими политической властью. Если демоны начинают сопротивляться охотникам в лице банков и целых армий покорных служителей, попытка выступить против них только направит людей против церкви. Вместо этого он призывает возрождать в качестве ключевого оружия веру. Равным образом, он призывает проявлять насилие только к тем существам, которые сами полагаются на кровопролитие и агрессию. Шёпотам и увещаниям демонов, говорит он, следует сопротивляться смиренным благодеянием. Покажите миру, что они получают от Господа куда больше, чем от проклятых соблазнитель – вот его неизменный девиз.

Таким образом, в нынешний век Молот ведьм вынужден биться на новых полях сражений подобно тому, как Соединённые Штаты были вынуждены перейти к новому типу войны с развалом Советского союза. Современному инквизитору приходится бороться с идеологией Дьявола не реже, чем с его агентами в материальном мире. На самом деле последнее может быть благом. После того, как эпоха “военизированных” Пап ушла в далёкое прошлое, церковь стала вести себя куда более эффективно с точки зрения привлечения политической и финансовой поддержки. Эти ресурсы Маллеус Малефикарум могут использовать куда более изящными методами, чем прямое физическое устранение любой угрозы.

Церковь, способная играть в этом мире по тем же правилам, что и все окружающие, может бороться с демонической властью на удивление эффективно. Если демоны так

жаждут человеческих душ, то почему бы не напомнить ослепшему человечеству, кому действительно принадлежат эти души?

Опергруппа: Валькирия

Как же трудно убедить людей в том, что идёт война. Окружающие хотят заниматься своими делами: шоппингом, новыми знакомствами, уходом за детьми. Они просто не понимают, в какой опасности оказались. Многих даже возмущает то, что мы делаем в попытке их защитить. Они забывают, что враг выглядит точно так же, как и мы сами. Они не задумываются, что эти твари ходят по нашим кварталам или работают в наших офисах. Некоторые из них даже разносят нам почту.

Но ещё хуже то, что у нас не всегда есть разрешение сказать об этом открыто.

Опергруппа: Валькирия непрерывно пытается вовлечь в свою деятельность Агентство национальной безопасности и военных, пытаясь придать своей деятельности хоть сколько-нибудь публичный характер. Они постоянно беседуют с президентом, напоминают о важности государственной безопасности и подчёркивают необходимость обороны страны от врагов нации. Они вынуждены просматривать миллионы учётных записей в Интернете, оправдываясь всё теми же идеалами всеобщей обороны и ключевыми словами “национальная безопасность”. И агенты Валькирии не понимают, почему никто по сей день не объявил о войне во всеуслышание. В конце концов, разве война требует официальных извинений и осторожности в выражениях? Если бы только конгресс хоть раз выслушал их... одному Богу известно, чтобы произошло. Но пока Опергруппа: Валькирия вынуждена в одиночку бороться против невидимых террористов, пытающихся уничтожить саму реальность, зная, что окружающим наплевать на те идеалы, ради которых они рискуют своими жизнями.

Как бы то ни было, им известно, что существуют АС, борющиеся против огромной машины, скрывающейся где-то в недрах земной реальности. Подозреваемые, захваченные Опергруппой в плен, называют эту машину величайшим врагом Земли, однако этот тот самый случай, когда оперативники задаются вопросом, наполовину ли пуст или полон этот стакан. Сколько бы допрашиваемые монстры ни обвиняли в чудовищной деятельности Бога-машину, агенты Валькирии смотрят на мир несколько по-другому. Они видят Землю как принципиально благополучное место, в котором существуют свои хищники и свои защитники, оберегающие невежественное человечество. В конце концов, подобное можно увидеть на любой войне. Конечно, нет ничего хорошего в том, что люди страдают – как и на любой другой войне, – однако важно, что у Соединённых Штатов хватает людей, способных обеспечить национальную безопасность. АС утверждают, что мир – безнадёжная яма, которую эта машина делает только хуже? Возможно, они просто не помнят о том, что такое свет. И многим из них приходится напомнить о свете вспышками Эфирных зарядов.

Всё, что агентам структуры известно о демонах, заключается в том, что эти создания заключают теракты против... всего подряд. Они взрывают строительные площадки и радиовышки, устраивают резню в офисных зданиях и уходят от расправы, отказываясь от очередного тела, которое никогда им не принадлежало. Они смотрят на мир как на тёмное и холодное место, в котором они могут творить всё, что захотят.

Агентам Валькирии известно, что некоторых АС захватить несравнимо труднее, чем других. К последним относятся духи, вселяющиеся в тела смертных. Лучшее, что можно сделать при столкновении с одним из них – это заманить их в ловушку, после чего обстрелять их Эфирными зарядами. Известно им и о сущностях, вселяющихся в целые сооружения или организации. Они уже давно поняли, что с высокой степенью вероятности некоторые ячейки охотников, о которых они регулярно докладывают в разведуправление, в действительности могут действовать под влиянием именно таких сущностей. Разумеется, это не предвещает ничего хорошего. Самое сложное заключается в том, чтобы сообщить людям о грядущей войне, потому что в достоверности этого

утверждения сомневаются не только простые гражданские, но и их товарищи из числа охотников.

Утопия сегодня

Добро пожаловать в будущее

“Мы строим лучший мир на замену старому. Разберите его на части”.

Проблема не в вампирах, дёргающих за ниточки законодательной власти, и оборотнях, питающихся телами подростков. Проблема в системе, которая позволяет подобным трагедиям происходить изо дня в день. Проблема в иерархии, в рамках которой мы были рождены и воспитаны.

В целях формирования нового общества мы должны уничтожить старое и запустить систему, которая смогла бы свергнуть технологического тирана с мирового престола. Большинство монстров – не более чем симптомы реальной проблемы. К ним следует относиться всего лишь как к одной из болезней человеческой цивилизации. Пришло время нового порядка. Пришло время Утопии сегодня.

Правительство, каким мы его знаем – военно-промышленные комплексы, марионеточные государства, разведывательные управления, – давно устарело. Грядут новые технологии, которые смогут освободить нас от этих ограничений, создать новые общины, не зависящие от национальных традиций. Тем не менее, даже нынешний уровень технологического прогресса не позволяет достичь этой цели. Вот почему “Утопии” необходимо их развивать. Что ещё важнее: члены содружества знают, что могут спасти человечество от гнойных ран, от которых оно страдает в последние десятилетия.

“Утопия сегодня” была основана Уильямом Хорном – Свидетелем, который сумел увидеть демоническое влияние на высокотехнологическую корпорацию, на которую он работал. Он обнаружил существование фундаментальных демонов и пришёл к выводу, что единственным способом избавиться от них может стать возведение нового мира, свободного от больных институтов власти. Он обратился к научным исследованиям, получил степень доктора наук и нанял многих своих сокурсников для формирования нового мобильного приложения. Он нашёл спонсоров, готовых вложиться в его перспективное предложение, и в конце концов ему удалось достичь того, о чём он так долго мечтал. В настоящее время он считается одним из самых уважаемых предпринимателей мира и проживает в Пацифик-хайтс – некогда эксклюзивном квартале Сан-Франциско, в котором новые технологии открывают миллиардерам доступ к удобствам и наслаждениям, о которых не могут мечтать простые смертные. Хотя Уильяма Хорна называют одним из самых регулярных участников благотворительных акций, сам он не верит в благотворительность. Он верит в способность каждого добиться лучшего места в этом мире и планирует превратить сам мир в идеальную систему, в которой все будут работать на общее благо.

Первым шагом в генеральном плане Уильяма Хорна значится построение плавучего города в Северной Калифорнии – а фактически, просто сети плавучих судов, на которых затем будет возведён настоящий город. Его утопия основана на принципах самоуправления и самообеспечения. Отдельные модули плавающих судов будут в состоянии производить товары исключительно для себя без потребности в окружающих. Последнее будет достигнуто с помощью 3D-печати и других инновационных технологий. На данный момент Уильям Хорн вкладывается в развитие таких новшеств, как акваторные комплексы, беспроводные коммуникации и тому подобное.

Проблема заключается в том, что человечество не может мгновенно перейти к системе самообеспечения. Это могущество надо откуда-то *позаимствовать*. Равным образом, создание адекватной медицинской инфраструктуры в подобных условиях требует устранения многих физических проблем. Поэтому генеральный план Хорна вращается вокруг обнаружения фундаментальных демонов, их изгнания и затем – очищения их тайных процессоров, реакторов и других механизмов, которые обеспечивают души демонов столь колоссальной силой. Кто знает, возможно ли это? Вполне вероятно, что Хорну пока ещё лишь предстоит обнаружить, что многие демоны обладают исключительно *метафизической* силой, однако если охотники смогут заимствовать и её,

это только ускорит процветание человечества. Что может быть лучше, чем совершат открытия, используя могущество демонических душ, или исцеляться от самых серьёзных ранений, посещая “демонические” больницы.

Цель Уильяма Хорна – прекрасный пример стартапа, использующего классическую систему технологических инноваций. Эти охотники разрушают старую систему только затем, чтобы использовать её обломки для создания чего-то принципиально нового. Они подрывают устоявшийся миропорядок в надежде буквально взять этот мир штурмом – и изменить его навсегда.

Утопия сегодня прежде всего нанимает людей, привыкших браться за сложные, труднореализуемые проекты. Это не обязательно сокращает перечень потенциальных сотрудников до инженеров и предпринимателей. Скорее это означает, что Хорн старается нанимать тех, кто соответствует его представлениям о людях будущего. В конце концов, если они смогут реализовать его генеральный план, они смогут и адаптироваться к любым условиям нового мира.

Противник

Утопия сегодня редко использует слово “противник”, предпочитая определения “цели” или “субъекты” – бескровные слова, позволяющие избегать упоминаний об уничтожении живых организмов для построения светлого будущего. Тем не менее, это не означает, что охотники боятся собственных целей. Они знают, что в мире существует немало фундаментальных демонов, проникших в сами устои современного общества, как знают и о тёмных сущностях, обитающих в бюрократических системах, подрывающих благосостояние всей человеческой цивилизации и использующих военную промышленность в своих интересах.

Они знают, что демоны используют людей, направляя их страсти и увлечения против них самих. Демоны создают потребности, заставляющие людей навсегда застревать в круговороте вечного утоления желаний, которые в действительности им не принадлежат.

Реальному обществу это не нужно. Ему не нужны чудовища. В то же самое время многие демоны ускользают от внимания охотников. Несмотря на общие знания о фундаментальных демонах, члены содружества зачастую не обладают хоть сколько-нибудь проверенными протоколами обнаружения, позволяющими выявлять и других обитателей мира демонов. Вместе с тем, Хорну и его последователям известно о некоторых параллельных разновидностях демонов наподобие “бесов” и “шептунов”, бесконечно повторяющих в этой реальности одни и те же действия.

Поскольку младшие демоны практически никогда не предоставляют содружеству тех ресурсов, в которых оно нуждается для построения светлого будущего, охотники чаще всего игнорируют их, если только не преследуют цели перевыполнить план во время очередной миссии. Это не означает, что в ходе уничтожения фундаментальных демонов пути “Утопии” не могут пересечься с другими паразитами, проникшими в гниющий правительственный аппарат. Вампиры, наживающиеся на текущей системе. Оборотни, управляющие целыми корпорациями на “своих” территориях. Феи, вытягивающие свои волшебные силы из смертных разумов, разрушая их до основания. Хотя такие создания не влияют на общую картину мира, решительность многих членов содружества подталкивает их к использованию ресурсов, оставшихся и от уничтожения этих существ. Нередко они выступают против младших обитателей Мира Тьмы по собственной инициативе, пытаясь найти новаторские методы использования их могущества так же, как они делают это и с фундаментальными демонами.

Охотники

Вы были одним из тех, кого члены содружества называют “единорогами”: подлинным уникалом, наделённым непревзойдёнными техническими способностями, деловой хваткой или бесподобной харизмой, позволяющей вам поднимать стартап за стартапом.

Тем не менее, до получения предложения от “Утопии” вы не преследовали каких-либо идеалов. Теперь же вы стали незаменимым участником любой операции... однако, подобно многим своим коллегам, вы жаждете всё более и более показательных результатов, а потому никогда не остаётесь довольны скоростью или качеством выполнения работы.

Руководство последней компании, в которой вы работали, уволило вас за отсутствие деловой хватки. Однако они просто не смогли оценить ваши таланты. Вы достигли подлинного мастерства в описании даже самых уникальных событий словами, которые позволяют унять нежелательный интерес со стороны посторонних. За восемнадцать месяцев работы на содружество вы разработали собственную методику по устранению следов любых операций по уничтожению демонов. Кроме того, вы давно заметили, что многие охотники не хотят, чтобы кто-либо из окружающих раньше времени заподозрил, что они занимаются построением нового будущего. В сущности, иногда вам и вовсе приходится *создавать* ложные свидетельства для того, чтобы отвлечь внимание общественности от настоящих улик.

Как и многие из ваших коллег, вы искренне преданы своему делу, однако речь идёт не о миссии вашей организации. Вы преданы демиургу – божественной машине, ангелы которой напевают вам благословенные промышленные гимны. Теперь вы помогаете “Утопии” устранять омерзительных фундаментальных демонов в томительном ожидании того часа, когда вам дадут приказ подорвать деятельность содрущества изнутри и когда вы сможете наконец согреться в славе Бога-машины.

Вы – один из тех редких людей, которые вселяют страх в окружающих. Круг ваших коллег представлен в первую очередь инженерами и бизнесменами. Но вы... вы – опытный убийца, притворяющийся простым семьянином. Вы разрабатываете и приводите в исполнение тактические операции, следите за безупречным достижением каждой из целей содрущества и стараетесь удостовериться, что у скучающих дамочек не будет повода потрепаться о вас в магазинах. Утопия предложила вам лучшую пенсионную перспективу из всех, на которые вы могли рассчитывать... и вам наплевать, что коллеги смотрят на вас исключительно с ужасом и содроганием.

Отделения

Исцеление выполняет грязную работу... точнее, *грязнейшую*. И всё это – ради шанса на построение светлого будущего. Работа этих охотников заключается в том, чтобы не позволить сверхъестественным паразитам старой системы проникнуть в новую. Они играют роль самых традиционных охотников, собирая оккультные знания, выслеживая чудовищ и уничтожая самых опасных из них.

Операторы выслеживают самые крупные цели: фундаментальных демонов, которых планирует изучить и разобрать на части сам Уильям Хорн. Они анализируют финансовые отчёты, политику офисов и другие сведения, которые могут содержать намёки на деятельность этих созданий. Затем они устраняют самих демонов, используя сочетание деловой хватки (для уничтожения самого института) и старого доброго экзорцизма (для избавления от настоящего демона, который может попытаться отомстить своим обидчикам). Разобравшись с очередным “субъектом”, Операторы собирают любые доступные материалы и отправляют их в Силиконовую долину.

Инкубаторы занимаются исправлением тайных двигателей общества, которые неизбежно повреждают другие охотники. Они изучают оккультные модели этого мира, на которых построена деятельность фундаментальных демонов, полагая, что они могут изменить их для построения лучшего мира. Так, например, они разыскивают силовые реакторы, работающие на человеческой крови, и проверяют, можно ли обеспечить их функционирование с помощью искусственной плазмы.

Статус

Статус в рядах “Утопии” зависит от двух вещей: преданности агента самой компании и его эффективности по обеспечению новых демонических материалов для организации. В теории содружество ожидает от своих охотников идеального соответствия требованиям их профессий. Однако на практике оно играет по правилам любого другого стартапа. Это чрезвычайно молодая организация, поощряющая любого, у кого хватит воли, таланта или способностей, чтобы прорваться вверх по социальной лестнице.

- Вас только наняли – а потому, вероятно, вы всё ещё остаётесь молодым специалистом с минимальной квалификацией и не самым богатым опытом работы в текущей сфере. Вы получаете бесплатную Специализацию.

- Ваше непосредственное начальство считает вас восходящей звездой. Вы получаете второй уровень Преимущества *Наставник*, представленного фигурой самого Хорна или другого ключевого игрока на политической сцене содрущества.

- Руководству известно, что вы привнесли что-то поистине уникальное в деятельность содрущества, а потому без малейших сомнений предоставляет вам инструменты, позволяющие вам реализовывать новые планы. Вы получаете четвёртый уровень Преимущества *Слуги*, представленный младшими членами организации, или четыре очка Союзников, в роли которых выступает партнёрская компания.

Стереотипы

Эшвудское аббатство: Эти ребята знают, как веселиться, но они упускают главное. Праздновать можно только тогда, когда вы сделали что-нибудь стоящее или нашли перспективного вкладчика... а не экзотическое существо, над которым можно вдоволь поиздеваться.

Лоялисты Туле: Они воплощают всё, против чего мы боремся. Они приводят в движение чудовищные механизмы двадцатого века. Даже если они обладают реальными знаниями, стоит ли нам вообще о чём-либо разговаривать с архитекторами того прошлого, которое мы пытаемся стереть из истории человечества?

Коллектив Хирон: Наверняка вы слышали об этих судебных процессах. Это одни из самых крупных игроков в сфере биомеханических технологий, но ходят слухи, что они преследуют ту же цель, что и наши агенты. Впрочем, даже если это и так, они не собираются ничего менять. Они набивают карманы, используя в этих целях существующую систему – ту самую, которую мы поклялись разрушить.

Профсоюз: С одной стороны, мы не раз любовались их сообразительностью. Они берут дело в свои руки и решительно устраняют любые препятствия, стоящие у них на пути. С другой стороны, у нас хватает идеологических разногласий, начиная с их самоназвания: “Профсоюз”. Мы стремимся к будущему, в котором каждый работает в расчёте на хороший оклад (или, ещё лучше, в расчёте на криптовалюту). Профсоюз же считает, что мир задолжал им доброжелательность и безопасность.

Рыцари святого Адриана

Личное оружие ангелов

“Это создание не принадлежит к роду человеческого... что делает его просто денежным чеком”.

Говорят, пути Господни неисповедимы. Если это и так, к Рыцарям святого Адриана последнее не относится. В сущности, они с самого начала оставались самыми прямолинейными и тупыми инструментами Творца. Мир кишит демонами – порождениями крошечной тьмы и тлетворного разложения, пожирающими души невинных. На Небесах уже попросту не хватает ангелов, чтобы остановить их всех. А это значит, что ангелам нужны новые рекруты. Им нужны люди, которые помогут отправлять демонов обратно в мир серы и пламени и решительно выступят против армии Ада. Им нужны те, кто станет остриём на кончике их божественного меча. Или лезвием их небесного топора.

Кейси Говард была агентом по розыску сбежавших должников ещё в девяностых. Это была хорошая работа, на которой она проявляла себя с самой лучшей стороны. Она отличалась комплекцией пожарного фургона и терпением монахини, что позволяло ей как надавливать на недобросовестных должников, так и продираться сквозь горы документов в поисках очередного беглеца, однако в конечном счёте она сломала руку. Это была вовсе не отчаянная драка с очередным верзилкой, а просто неудачный манёвр на сёрфинге. Кейси не смогла найти врача достаточно быстро, а потому рука так и не зажила.

Она потеряла многие из своих преимуществ. Работодатели быстро поняли это. Хотя она всегда обладала редкими исследовательскими способностями и не утратила остроты ума с того несчастного случая, её отодвинули на второй план. Она проводила дни в беседах с потенциальными клиентами, телефонных звонках и имитации чужих личностей с целью сбора дополнительных сведений. В конце концов даже её знаменитой терпение начало давать слабину. Откровенно говоря, Кейси безумно хотела вернуться обратно на улицы и выбить дурь из какого-нибудь засранца.

В один из обеденных перерывов в баре она встретила с незнакомцем, который предложил ей именно это. Взамен он попросил только сведения о её старом друге, с которым она провела немало хороших дней после того, как покинула армию. Она отклонила его предложение. По опыту она знала, что такие сделки никогда не ведут к добру.

А потому можно понять удивление Кейси, когда она встретила ещё одного незнакомца в этом же баре на следующей неделе. Он хотел знать о первом, и Кейси быстро начала понимать, к чему он ведёт. Поэтому она напрямую спросила его: тот парень задолжал ему круглую сумму – или, точнее, круглую сумму, которую он заработал не самым законным образом?

Нет-нет, разубедил её незнакомец. Дело обстоит куда проще. Тот первый тип был врагом Господа. И теперь верному слуге демиурга пришлось отыскать Кейси, чтобы попросить выследить его. Она согласилась – при условии, что решать судьбу этого странного парня будет кто-нибудь другой. И тогда ангел излечил её руку, не потребовав никакой платы взамен.

Ангел выбрал правильного человека для начала вербовки небесного воинства. Восемь лет спустя Кейси уже работала лучше, чем когда бы то ни было, и даже организовала свой бизнес. На бумаге её компания представлена наименованием “Детективная служба Говард”. Это агентство специализируется на вербовке физически и интеллектуально развитых людей, умеющих возвращать долги недобросовестных кредиторов в кратчайшие сроки. Однако на ночных улицах её агенты становятся Рыцарями святого Адриана – покровителя стражей и воинов. Они выполняют работу Господа, выслеживая демонов и получая хорошую компенсацию за проблемы, сопутствующие этой деятельности.

Рыцари считаются одними из лучших, а возможно и вовсе лучшими наёмниками в мире из-за своих мистических татуировок с ангельскими письменами, позволяющими им

работать на максимуме своих способностей. Это чрезвычайно сплочённая группа охотников за головами, работающая на Всевышнего.

Противник

Каждого новичка встречают одной и той же речью. Демоны – самые буквальные враги Господа. Это падшие ангелы, похищающие души смертных и отнимающие у невинных их личности. Они предлагают сделки, и договоры, и разного рода соблазны, однако в конечном счёте они – просто монстры, не заслуживающие ни малейшего сострадания.

Демоны прячутся под разными лицами. Одни сколачивают вокруг себя культы, другие управляют собственными компаниями. Однако все они обладают одной общей чертой – тягой к нравственному разложению окружающих. Демоны побуждают людей выполнять работу Дьявола... и в процессе забирают их души.

Несмотря на своё название, рыцари не имеют ничего общего с религиозными организациями. Их босс, Кейси, всегда отличалась богобоязненным характером, однако последнее не имеет особого значения. После первой или второй охоты любой из рыцарей узнаёт уже достаточно об этом мире, чтобы искренне пожелать уничтожения всех служителей тьмы на этой земле, вне зависимости от своих отношений с Господом.

Убивают ли рыцари или захватывают своих жертв, зависит от текущего контракта. Кейси сама ведёт дела со своим небесным “клиентом” и передаёт членам организации все необходимые инструкции по взаимодействию с той или иной жертвой, хотя многие из этих поручений и сопровождаются странными требованиями. Так, оглушённого демона могут поручить доставить на безлюдный склад, где рыцарей будет поджидать неизвестный мужчина в лабораторном халате, лишённый зрачков. Они могут получить приказ передать тело демона в криоцентр наподобие тех, которые разрабатывают лекарства от старения для богатых инвесторов. Иногда демонов приказывают просто подбросить к дверям заброшенной церкви. Никто из агентов не знает, куда босс прикажет доставить следующую жертву и даже *кто именно* станет жертвой.

Однако всё это не изменяет того обстоятельства, что каждый из рыцарей видел правду и знает, что у него нет дороги назад.

Охотники

Вы только-только уволились из вооружённых сил и подумывали, куда податься. Потом вы увидели объявление, размещённое агентством, подыскивающим человека с опытом полицейской или военной службы. Следующее, что вы помните, – это Денни, проделывающий дробовиком отверстия в существе, как будто выбравшемся из кинофильма “Чужой”. Теперь вы знаете свою миссию: проследить, чтобы подобные твари не смогли безбоязненно слоняться по ночным улицам.

Вы были вышибалой в Чикаго – пока не начали замечать подозрительный чёрный внедорожник, то и дело останавливающийся на парковке через улицу от одного из клубов, где вы работали. Когда вы постучали в окно, чтобы перекинуться парой слов с сидевшими внутри людьми, они внимательно посмотрели на вас и спросили, не найдётся ли у вас времени на дополнительную работёнку в ближайшее воскресенье. А потом – в следующую среду. А потом, чёрт вас возьми, вы наконец получили работу с хорошей медицинской картой.

Вы были секретарём в агентстве по розыску сбежавших должников. Главным образом ваша работа заключалась в том, чтобы звонить недобросовестным кредиторам и притворяться другим человеком, устало глядя в потолок и пытаясь вытянуть из них информацию об их нынешнем месте жительства. Однажды вам позвонил один из прежних коллег. Он поинтересовался, не хотите ли вы поучаствовать в настоящем расследовании.

Вы были частным детективом в Майами. День за днём вы проводили за решением чужих проблем, не в силах наладить собственную жизнь. В один из вечеров вы отправились проследить за одним парнем до отеля, подозревая, что это будет очередная

работа по выведению мужа-изменника на чистую воду. Когда вы заглянули в окно отеля, увиденное перевернуло ваше представление о мире. Теперь вы занимаетесь тем же, чем и раньше, однако ставки стали намного выше... как и сопутствующий риск. Кроме того, у вас появились лучшие друзья, на которых может рассчитывать настоящий мужик.

Работы

Диспетчеры занимаются технико-материальной стороной любых расследований организации. Они перепоручают задания свободным агентам, а также подыскивают “нормальную” работу по сбору долгов, которую полевые сотрудники могут использовать для прикрытия.

Гончие выполняют основную часть работы, выслеживая и устраняя демонов. В отличие от недобросовестных кредиторов, демоны никогда не соглашаются дать охотникам то, что им нужно, а потому большинство Гончих отличаются богатым опытом драк и преследований.

Поставщики заботятся о самых экзотических требованиях наподобие содержания пленённого демона и перевозки чудовищ в странные учреждения и другие места, в которых их поджидает очередной клиент.

Статус

Помимо объёма заработной платы Статус каждого рыцаря определяет многие неформальные стороны его деятельности. Эта характеристика отражает осведомлённость протагониста как о происходящем в организации, так и об изменениях во всём окружающем мире.

- Вас только что наняли. Вероятно, вы уже получили первые Чернила, однако в основном вы просто таскаете снаряжения для других членов группы и выполняете грязную работу.

- Вы уже успели прикончить нескольких демонов, а потому избавились от последних капель скептицизма. У вас появились кое-какие социальные связи, которые наделяют вас двумя очками Контактов, которые могут быть связаны со Свидетелями, которых вы встретили при выполнении очередного задания.

- Вы входите в основную команду босса. Это означает, что вы воевали с демонам бок о бок с самой Кейси Говард, и она уже говорила с небесным клиентом в вашем присутствии. Вы обладаете карточкой, открывающей доступ к финансовому капиталу организации, что предоставляет вам три дополнительных очка Ресурсов или Слуг. В последнем случае к вам приписывают помощника, который и выступает в роли слуги. Тем не менее, от вас требуют отчёта о любых расходах, связанных с применением этих Преимуществ.

Стереотипы

Профсоюз: Говорите о них, что хотите, но это простые люди, такие же, как вы и я. Большинство из них просто приглядывают за своими районами, и когда в городе появляются настоящие профессионалы, они с облегчением освобождают нам дорогу

Люцифуг: Дети Сатаны? Так эти твари могут иметь детей? Подпишите нужные документы, и я позабочусь о них.

Маллеус Малефикарум: Не вижу ничего удивительного в том, что Ватикан поручил одной из своих подгрупп ту же работу, которой занимается и мы. В этой связи довольно забавно, что большую часть времени они посвящают охоте на кровососов.

Опергруппа: Валькирия: Естественно, властям известно о демонах. По-моему, в мире не существует ни одной тайны, которую правительство не попыталось бы прикрыть.

Новое Достижение: Чернила

Для того, чтобы исцелить руку Кейси Говард, ангел нанёс на её кожу татуировку с загадочными письменами. Стиль татуировки отличался одновременно оккультными и хай-тек элементами. Время от времени клиент возвращается к Кейси с новыми татуировками для её личных помощников. Именно эти священные знаки становятся одним из центральных инструментов охотников в борьбе с падшими соратниками их божественного нанимателя.

Уровень Достижения определяет, сколько Чернил можно нанести на тело охотника. Хотя это не означает, что даже самый опытный представитель структуры не может нанести на своё тело шесть или больше татуировок, попытка нанести дополнительные татуировки сверх того числа, которое позволяет уровень Достижения, заставляет татуировки пересекаться и утрачивать мистическую силу своих Чернил.

Большую часть времени Чернила выглядят как обычные татуировки, хотя, как правило, они исчезают быстрее обычных земных тату. Последнее заставляет окружающих предполагать, что это всего лишь мимолётные изображения, нанесённые охотником на своё тело под влиянием определённого настроения, а не реальные заявления об их личности.

Во время активации татуировки начинают не столько светиться, сколько *отражать* свет, что наделяет их псевдофосфоресцирующими качествами.

Как насчёт босса?

Знаменитые Чернила Кейси Говард помогли ей оправиться от серьёзной травмы. Система Повествования не позволяет оцифровать подобные повреждения, а потому ниже вы не найдёте конкретного варианта татуировки, позволяющего исцелять полноценные травмы. Тем не менее, получение тяжёлого ранения или физической травмы можно отразить с помощью постоянного Состояния. Возможно, божественный наниматель согласится нанести свою знаменитую татуировку и на тело другого охотника, если он находится на хорошем счету у самой Кейси Говард (что предполагает наличие по меньшей мере двух очков Статуса в агентстве). Иначе он просто не станет тратить время на исцеления простого смертного.

Медвежий репеллент

Подлинное обличье демона отличается куда более внушительным и омерзительным характером, чем морда самого страшного медведя. Это не означает, что рыцаря стоит *бояться* демона. Нет, ему просто следует соблюдать осторожность при столкновении с существом, сделанным из странных биомеханических технологий, злоба которого может тягаться только с его размером.

Когда одно из таких созданий надвигается на вас, вы можете сделать одно из двух: попытаться убить его или причинить ему достаточно сильную боль, чтобы его металлические когти не добрались до вашего горла.

В случае с медведями многие лесники используют острый перец или другие химикаты, позволяющие отпугнуть свирепого зверя. Как выяснили рыцари святого Адриана, ангелы могут предложить им прямой аналог подобного репеллента и передать им священный подарок от самого Творца.

Благодаря Медвежьему репелленту охотник может заставить свои ладони светиться узорами, вызывающими у демонов острую боль. При грамотном использовании он заставляет даже самых свирепых чудовищ перейти в глухую оборону.

Действие: мгновенное (должно быть частью рукопашной атаки)

Атака вызывает у монстров сильнейшую боль и Последствие *Оглушение* в дополнение к нормальному рукопашному урону. Репеллент влияет только на сверхъестественных существ, включая людей, в которых вселились младшие демоны (хотя охотник едва ли

начнёт использовать эту силу на каждом встречном в попытке определить, монстра перед ним или нет). Согласитесь, это один из тех Божьих даров, которые обладают реальным практическим применением.

Медвежий репеллент черпает свою силу в ангельской энергии, окружающей самого рыцаря, а потому может использоваться только несколько раз за сцену. Конкретное количество использований ограничено уровнем Достижения.

Медвежий репеллент нельзя использовать одновременно с Кулаком откровения.

Брат дороги

Всякий, кто проводит в дороге столько же времени, сколько Рыцари святого Адриана, знает её как свои пять пальцев. Такой охотник прекрасно знает не только о малейших тонкостях и особенностях этой местности, но и о людях, которые время от времени здесь появляются (даже если контакт охотника с этими людьми ограничивался остановкой на одной заправке).

Персонаж знает все входы и выходы в самых различных местах: городах, кафе, стоянках для грузовиков и так далее. Как и в случае с любыми другими знаниями, охотник может использовать их для отслеживания демонов.

Эти Чернила действуют менее заметным образом, чем большинство других. Они позволяют охотнику вовремя замечать мельчайшие следы деятельности, разворачивающейся в окрестностях, и узнавать об особенностях лежащей перед ним дороги.

Эта татуировка позволяет охотнику задать череду вопросов о ближайшей дороге или сооружении.

Действие: мгновенное (количество использований в пределах сцены ограничено уровнем Достижения)

Бросок: Сообразительность + Расследование

Результаты броска

Полный провал: Охотник получает лишь странные образы, заполняющие его сознание. Ближайшие 24 часа ему придётся старательно освобождать голову от ненужных сведений, а потому о повторном использовании этих Чернил в ближайшие сутки не может идти и речи.

Провал: Охотнику не удаётся получить ответы на свои вопросы.

Успех: Задайте один из следующих вопросов.

• *Проходил ли здесь в последнее время человек, которого я знаю по имени?* (Это может быть псевдоним. Знание настоящего имени вовсе не обязательно)

• *Что произошло здесь в последние 24 часа такого, чего в обычные дни не случается?*

• *Если ли у произошедшего здесь инцидента свидетель, который ещё никому ничего не рассказывал, кто он?*

• *Кто последним умер в этой области?*

Исключительный успех: Задайте два вопроса вместо одного.

Кулак откровения

Демоны обожают под смертных и покидают чужие тела с большой неохотой. Это может превратить схватку с демоном в сцену, которая со стороны будет выглядеть как варварское избиение невинной жертвы, которое практически неизбежно попытаются остановить копы. Кроме того, охотнику может быть трудно распознать в своём противнике настоящего демона. Но что может заставить обитателя Преисподней показать своё истинное лицо?

Живым ответом на этот вопрос и служит Кулак откровения.

Действие: мгновенное (должно быть частью рукопашной атаки)

Когда персонаж наносит физический урон в результате рукопашного нападения, старший демон утрачивает все преимущества Слияния до конца сцены и принимает

Апокалиптический облик. Он не способен восстановить иллюзию человеческой внешности до окончания сцены. Демон получает весь урон, который охотник нанёс в результате атаки.

Против каждого конкретного демона татуировка может использоваться только один раз за сцену. Кроме того, её нельзя использовать одновременно с Медвежьим репеллентом.

Король дороги

Нет ничего приятнее, чем почувствовать себя одним целым с машиной, мчась по открытой дороге и покоряя километр за километром – быстрее, чем мог бы любой простой смертный! Это чувство трудно сравнить с чем-либо, кроме полной свободы, о которой иногда говорят практики дзен-буддизма. Разумеется, если поддаться такому освобождению за рулём, можно в конечном счёте превратить любимый автомобиль в кусок искорёженного металла на обочине.

Эта татуировка делает автомобиль и водителя буквально единым целым. Охотник должен нанести на тело татуировку с изображением конкретного транспортного средства (что, разумеется, требует хороших изобразительных навыков). Татуировка может располагаться на любой части тела. Поскольку для нанесения такого рисунка используются мистические Чернила, некоторые охотники скрывают их за более ординарными татуировками.

Что происходит после того, как охотник наносит татуировку? Всё самое лучшее! Что бы он ни сотворил со своей машиной, она всегда будет оставаться с ним. Он сбивает демона и отправляет его на дно озера вместе с автомобилем? Как только он выберется на берег, машина окажется на парковке где-нибудь поблизости. Создание с парой раскалённых глаз, пылающих адским огнём, разрывает автомобиль на части, чтобы добраться до охотника? Персонаж обнаружит своего любимца возле ближайшего отеля без единой царапины. Рыцарь и его скакун всегда остаются одним целым, и последний никогда не бросит своего хозяина.

Система: Рыцарь должен выбрать один конкретный автомобиль. Это должен быть не общий тип транспортного средства (в чём эта сила расходится с эффектом татуировки *Дар Божий*), а совершенно определённый грузовик, мотоцикл или другая машина, к которой рыцарь обладает сильной эмоциональной привязанностью. Всякий раз, когда автомобиль получает повреждения сверх половины своей Структуры или теряется (как в случае с падением в пропасти или водоёмы), автомобиль появляется в зоне парковки, которую персонаж может посетить в пределах 24 часов.

Дар Божий

Вы знаете, как это происходит с федералами. Они должны отчитываться перед Вашингтоном за каждую выпущенную пулю. Последнее кажется дикостью каждому, кто хоть раз сталкивался с монстром, тянущимся к окружающим щупальцами толщиной с вентиляционные трубы и готовым перекусить любого противника пополам. Кто будет в такую минуту считать, выпустил он пять пуль из револьвера или шесть?

Благодаря этой татуировке охотник может забыть о необходимости задаваться подобным вопросом. Изображение огнестрельного оружия, нанесённое на его тело, позволяет рыцарю обеспечить себе бесконечный боеприпас для любого оружия этой модели. Последнее касается только простых земных боеприпасов. Так, например, охотник не может нарисовать эфирные боеприпасы Опергруппы: Валькирия.

Любовь и ненависть

То, что даёт правая рука, левая забирает. Эти Чернила воплощают двойственность вражды и дружбы. Поскольку Любовь и ненависть приходится наносить на костяшки пальцев обеих рук, татуировка иногда производит на окружающих угрожающее

впечатление. Тем удивительнее, что она позволяет налаживать нужные отношения с людьми.

Рукопожатие, проделанное правой ладонью, позволяет охотнику понять, может ли он доверять собеседнику. Использование левой руки причиняет сильную боль тому, к кому охотник и так не испытывает особых симпатий.

Действие (Правая рука): мгновенное

Бросок: Сообразительность + Самообладание

Результаты броска

Полный провал: Разум охотника наполняется откровенным цинизмом – что, впрочем, ожидает на пути Бдения почти любого охотника. Рыцарю начинает казаться, что вокруг нет никого, кому он мог бы доверять.

Провал: Рукопожатие оставляет у собеседника странное и неприятное ощущение, однако охотник не узнаёт ничего нового о своих отношениях с этим человеком.

Успех: Охотник испытывает необычное ощущение, позволяющее ему инстинктивно понять, может ли он доверять этой персоне, а также наделяющее его Состоянием *Информированность*, которое действует в отношении этого индивида.

Исключительный успех: Состояние *Информированность* приобретает постоянный характер и может использоваться даже в последующих игровых сессиях.

Действие (Левая рука): мгновенное (должно быть частью рукопашной атаки)

Рукопашные атаки протагониста наносят летальный урон, как если бы он использовал оружие.

Болевой магнит

Одна из самых горьких истин, неизменно сопутствующих охоте, гласит, что рано или поздно пострададут люди, которые не заслуживали никакой боли. Это могут быть простые прохожие или просто нерасторопные члены команды охотника. Как только демон понимает, что настало время сбросить свою маску, он может превратиться в создание, обладающее огромными рогами или даже пилами, встроенными в ладони. И даже когда чудовища остаются в своих иллюзорных “смертных” телах, нередко они сохраняют врождённую связь с inferнальным злом и способны обрушить на окружающих самое настоящее адское пекло.

Именно тогда на сцену выходят охотники. Они служат живым щитом между невинными и исчадиями Преисподней. Они готовы принимать на себя удары и даже выстрелы, переназначенные другим, благодаря милости Господа.

Болевой магнит позволяет охотнику забирать раны окружающих, как только они получают их сами. Нередко эти Чернила используют для исцеления повреждений, царапин и синяков *после* схватки, однако порой охотнику приходится забирать боль своего товарища прямо посреди боя, особенно когда речь идёт о столкновении с особенно агрессивным порождением Преисподней – что может закончиться его отправкой в реанимацию или даже морг.

Действие: пассивное

До окончания сцены – или пока охотник сам не захочет пресечь действие этой способности – любой урон, причинённый группе существ, которую охотник сознательно выбирает в момент активации, переносится на его тело. Выбранные им создания должны находиться рядом с ним самим. Так, например, охотник не может использовать эту силу по телефону. Последнее означает, что он должен сам участвовать в схватке или хотя бы наблюдать за её ходом.

Характер подобного “перетягивания” ран зависит от личности самого охотника. Мускулистый бугай может попросту появляться на пути любого удара или траектории каждой пули, выпущенной в его товарищей, в то время как наёмник, отличающийся милосердным характером, может открывать у себя чужие ранения в виде своеобразных

стигмат. Персонаж не может перенести на себя какой-либо урон после того, как все клетки его Здоровья заполняются повреждениями.

Ровня любому

Какой-то мыслитель сказал, что в сражениях нет победителей. Не то чтобы рыцари собирались спорить с этим мирным философом, каждый из них знает, что даже если среди них нет победителей, они побывали в шкуре проигравших уже бесчисленное количество раз. По счастью, эти Чернила предоставляют охотникам возможность извлекать из своих поражений весь необходимый опыт.

Нанесение вычурной и достаточно симпатичной цепочки символов вокруг бицепсов вкупе с небольшой меткой на задней стороне шеи наделяет охотника возможностью имитировать действия, движения и даже некоторые силы его оппонента. Учитывая могущество, которым многие демоны обладают в своём настоящем обличье, последнее иногда делает рыцарей настоящими машинами смерти.

Система: По окончании любой схватки со сверхъестественным существом, обладающим большей Силой, Ловкостью, Рукопашным боем, Огнестрельным оружием или Холодным оружием, чем охотник, протагонист может активировать эти Чернила. Татуировка позволяет охотнику “перенять” очки выбранной характеристики. Это касается даже тех очков, которые монстр получил благодаря использованию Жутких сил. Персонаж может отказаться от выбранного Навыка или Атрибута в любой момент.

Доступ к дополнительным уровням этих характеристик открывается охотнику до окончания сцены. Следует заметить, что Достижения способно “запомнить” только один Атрибут или Навык. Кроме того, охотники могут использовать улучшенную таким образом характеристику лишь один раз за сцену, что заставляет некоторых охотников ввязываться в бои с особо опасными монстрами только ради получения доступа к их могуществу в обозримом будущем.

Источники вдохновения

Сериал *Ангел*, представляющий собой метафорический перенос *Бэтмена* в сверхъестественные декорации, подарил современному миру не одного демонического антагониста, любой из которых может обогатить игру по сеттингу **Hunter**, особенно если речь идёт о “Вольфрам и Харт”. Эта тёмная юридическая фирма прекрасно сочетается с образом фундаментального демона, поскольку она существует как ради получения непосредственной выгоды, так и для распространения тёмных сил по всему земному шару. Некоторые сцены наподобие эпизода, в котором свидетель, запертый в подвале, узнаёт о грядущем вторжении сверхъестественных сил, или истории с защитным механизмом, превращающим мёртвых сотрудников в живых мертвецов, также могут использоваться в играх по сеттингу **Hunter**.

В кинокартине *Грех* можно увидеть интересный подход к вопросу о демоническом вторжении, – или, если точнее, о страхе небольшой семьи смертных перед возможностью такого вторжения – что легко перенести в игровую историю об одинокой ячейке первого яруса. В такой истории Адам и его отец могут оказаться даже Свидетелями, наблюдающими о тайных переплетениях деятельности оккультных созданий, включая массовые убийства и жестокое обращение с жертвами. Эта история хорошо показывает, как может выглядеть игра, в которой герои вынуждены наблюдать за бесконечной жестокостью – не говоря о захватывающей атмосфере этого фильма, которую можно перенести в игры по сеттингу **Hunter**.

Множество “демонических аспектов” можно найти и в *Матрице*, особенно если говорить об идее заключения сделки. Посмотрите этот фильм до того момента, когда Нео просыпается в своей капсуле, и задайте себе вопрос: какие цели должно преследовать существо, вмешавшееся в жизнь такого человека, как Томас Андерсон, и предложившее ему отказаться от привычного представления о реальности? Знаменитое предложение

голубой и красной таблеток, которое делает Морфеус, можно рассматривать как классический демонический договор. Примите свою жизнь той, какой она была всё это время – с мелкими нарушениями закона, низкобюджетным хакерством и прозябанием в одинокой квартире, – или решитесь шагнуть за порог тайного мира. Всё, что вам нужно, – навсегда отказаться от прежнего представления о самом себе.

Многие аспекты демонических образов можно увидеть в сериале *Сумеречная зона*. Один из его эпизодов, озаглавленный “*Чудовище на Мэпл-стрит*”, предлагает интереснейшую аналогию с Красной угрозой – паническим представлением многих американцев времён Холодной войны о современном мире, в котором коммунисты прячутся за каждым углом и в котором даже ближайшие знакомые могут оказаться “одними из них”. Даже если не говорить о том, что всё то же параноидальное чувство можно перенести на представления современных американцев о сегодняшнем терроризме, “*Чудовища*” служат прекрасным образцом истории, в которой люди, столкнувшиеся с неведомой силой, обращаются друг против друга вместо того, чтобы сплотиться ради всеобщей защиты. Эта же опасность может поджидать на дороге Бдения и многие ячейки охотников – или людей, которых они отчаянно пытаются защитить.

И, конечно, поистине безупречный пример “ангелов в длинных пальто” можно найти в кинофильме *Пророчество*. Эта картина демонстрирует битву ангелов с демонами на улицах современных городов. Более того, она изображает ангелов как созданий, способных совершать нравственно неоднозначные поступки, поскольку Господь оказывается аморальным или, по меньшей мере, *отрепённым* от человечества существом, которое позволяет своим служителям поступать в земном мире так, как им заблагорассудится. То, как протагонисты из числа обычных людей знакомятся с тёмным, оккультным миром ангелов, можно использовать в качестве образца построения детективной истории и по сеттингу **Hunter**.

Наконец, сериал *В поле зрения* повествует о пророческом механизме, открывающем людям имена тех, кто практически неизбежно будет задействован в насильственных преступлениях в ближайшее время. Не может ли эта машина оказаться лишь частью фундаментального демона или даже осколком сознания самого демиурга? Кроме того, протагонисты прекрасно подходят на роль ячейки охотников.

Приложение:

Жуткие силы и обновлённые правила

Хотя это обновление содержит отсылки ко множеству Жутких сил, упомянутых в **Hunter: the Vigil Rulebook**, эти способности адаптированы к правилам, описанным в книге **The God-Machine Chronicle**.

Одно из центральных отличий новых способностей от Жутких сил из **Hunter: the Vigil Rulebook** заключается в том, что эта книга перечисляет многие силы, обладающие положительным воздействием на смертных. Некоторые из них можно даже назвать полноценными благословениями и дарами. И это неслучайно. В то время как агрессивные духи, вампиры и многие другие создания используют свои силы для охоты на смертных, поскольку сама их природа подталкивает их к совершению преступлений, некоторые существа – такие как феи – ведут куда менее заметную игру в мире смертных. Они могут не только проклинать, но и благословлять окружающих. В частности, демоны заключают сделки, которые – хотя и угрожают нравственной чистоте человека – предоставляют жертвам немалые преимущества. Всё это означает, что “чудовища” из этой книги порой выходят за рамки образа настоящих монстров – и это не говоря уже о том, что **Hunter: the Vigil** никогда не изображала мир в чёрно-белых тонах.

Прежние Жуткие силы

Используя новые способности, представленные в этой главе начиная со стр. 144, вы можете (или даже должны) дополнять их и старыми силами из книги **Hunter: the Vigil Rulebook**. Они работают по тем же правилам – с незначительными изменениями.

Любые Жуткие силы, наносящие жертвам урон, должны наносить по меньшей мере одно очко повреждений по умолчанию, поскольку, согласно правилам **The God-Machine Chronicle**, урон причиняется автоматически при любой успешной атаке. Рассказчику следует как можно внимательнее распределять подобные силы между своими антагонистами, поскольку чудовища отличались смертоносным характером даже при использовании стандартных правил сеттинга **Hunter**. Разумеется, всё это должно заставить охотников искать более изобретательные тактические решения и использовать в своих интересах сложившиеся обстоятельства или даже окружающие объекты.

Поскольку на данный момент игроки попросту не могли привыкнуть к новой системе и даже к новому стилю игры, вы можете использовать эти правила для адаптации к новшествам **The God-Machine Chronicle**. Так, Рассказчику следует подчёркивать потенциальные преимущества в каждой сцене. Если вы описываете эпизод на заводе, не забудьте упомянуть расшатанные половицы, пройти по которым будет гораздо легче охотникам, чем громоздкому монстру. Если речь идёт о городском парке, упомяните узкие, обветренные дорожки, которые могут стать идеальным местом для засады.

Использование Состояний

Как уже говорилось ранее, Жуткие силы, перечисленные в исходной книге, прекрасно работают и с новыми правилами. Тем не менее, использование обновлённой системы **The God-Machine Chronicle** предполагает изменение многих эффектов полноценными Состояниями, если только последнее не вредит реалистическому настрою игры.

Если вы заменяете какой-либо эффект Состоянием, не забудьте упомянуть условия, при которых этот эффект можно устранить или при которых он сам утрачивает свою силу. Большинство Состояний, вызванных Жуткими силами, сами пропадают со временем, не предлагая Сдвиг за их устранение. Вместе с тем, любые Состояния должны обладать своими условиями ликвидации. Если игроку или второстепенному персонажу удастся выполнить эти условия, Состояние исчезнет и наделит героя Сдвигом.

В случае с положительными эффектами, которые иногда вызывают Жуткие силы, вы также можете использовать Состояния. В случае с персонажами Рассказчика устранение

Состояний награждает их пунктами Воли вместо Сдвигов. Поскольку именно очки Воли позволяют активировать многие Жуткие силы, последнее может наделить персонажей Рассказчика доступом к неисчерпаемому источнику Жутких сил. Некоторые из чудовищных способностей (наподобие Бури) требуют вложения колоссальных объёмов Воли. Если вы создаёте чудовище с небольшим запасом Воли, постарайтесь накопить за него дополнительное количество Воли по мере развития хроники благодаря использованию состояний.

Броски активации

Система бросков, указанная в описании Жутких сил, представляет собой лишь череду общих рекомендаций, а не обязательные требования. Хотя большинство монстров могут использовать их по этой системе без изменений, приоритетом здесь обладает контекст. Поскольку любая Жуткая сила может использоваться разными монстрами по-своему, вы можете оправдать изменение бросков в случае с каждым отдельным чудовищем.

Например, способность *Призрак в машине*, описанная на стр. 151, предполагает бросок Манипулирования + Оккультизма + Призрака в машине, что отражает мистические средства управления техническими приборами. Вместе с тем, если монстр обладает более интуитивным или даже интеллектуальным пониманием технологии, выходящим за рамки простых человеческих знаний, активация этой силы может потребовать и броска на Интеллект + Компьютер + Призрак в машине. Как это часто происходит с чудовищами, грань между мистицизмом и псевдонаукой всегда остаётся туманной абстракцией, что позволяет Рассказчику назначать броски, отличные от тех, которые приведены ниже.

Если вы не знаете, какой бросок сделать при активации Жуткой силы, взгляните на Навыки и Атрибуты чудовища. Как правило, монстр обладает лишь теми силами, которые он может использовать в своих интересах изо дня в день, а потому не стесняйтесь использовать любые тематические характеристики, связанные с общей концепцией монстра. Так, если речь идёт о физически развитом хищнике, он может активировать Жуткую силу при помощи Силы + Рукопашного боя, в то время как соблазнитель из числа демонов, прячущийся за спинами номинальных руководителей, активирует эту же силу посредством Манипулирования + Политики.

Хотя любые броски должны отражать контекст, позвольте и им самим влиять на этот контекст. Поскольку Жуткие силы созданы для самых разных чудовищ и не описывают точной природы их действий, характеристики, используемые при броске, могут подсказать вам, как будут выглядеть проявления этих способностей в том или иной случае. Иными словами, бросок, основанный на Манипулировании, должен производить менее очевидный эффект, чем его аналог, основанный на проверке Внутренности.

Новые Жуткие силы

Ниже перечислены Жуткие силы, позволяющие оцифровать способности монстров, описанных в этой книге. Тем не менее, ничто не мешает вам использовать и другие нечеловеческие способности, описанные ранее в книге **Hunter: the Vigil Rulebook**. Как и в случае со старыми силами, монстры не обязательно должны обладать совершенно конкретным перечнем Жутких сил. Не бойтесь смешивать и приписывать им необычные силы. Старайтесь удивить игроков.

В случае с монстрами, обладающими колдовскими способностями – наподобие мумий или слуг демонов – вы можете использовать и магическую систему, представленную в книге **Hunter: Witch finders**.

Изобретательные Состояния

Некоторые из Жутких сил требуют от Рассказчика “Создать состояние, влияющее на X”. Вместо того чтобы составлять целый перечень новых Состояний, вы можете просто

использовать описанные в книге **The God-Machine Chronicle** или даже придумать собственные на ходу.

В последнем случае от вас требуется лишь определить бонус или штраф с максимальным разрывом +5/-5 и средним значением +2/-2, который зависит от конкретного Навыка, Атрибута или общего типа действия.

Равным образом, вы можете позволить эффекту Состояния повышать или понижать общий тип результата один раз за определённое действие. Понижение результата означает, что исключительные успехи становятся простыми, успехи превращаются в провалы, а провалы – в полные провалы. И наоборот, повышение делает полные провалы простыми, провалы – успехами, а успехи исключительными.

В случае с любым Состоянием вам необходимо придумать логичный способ его устранения. Если вы позволяете эффекту Состояния влиять на результаты броска, то само превращение успеха в провал может стать условием исчезновения Состояния. Когда персонаж устраняет текущее Состояние собственными силами, игрок получает дополнительный Сдвиг. В случае с персонажами Рассказчика наградите действующее лицо пунктами Воли.

Поглощение энергии (от • до •••••)

Некоторые монстры черпают свою энергию в чистых природных источниках наподобие пламени. Для других жизнотворной энергией становится электричество. Третьи, по-настоящему жуткие твари, подпитываются ядерной радиацией. Каким бы ни был этот источник, он наделяет чудовище новой силой.

Цена: 2 очка Воли

Действие: пассивное

Бросок: Выносливость + Выживание + Поглощение энергии

Эффект: Когда монстра оказывается рядом с соответствующим источником силы, у него появляются новые преимущества. Чудовище немедленно получает количество временных очков Здоровья, равное Поглощению энергии. Кроме того, оно приобретает аналогичное количество очков Воли. За каждый раунд, проведённый чудовищем рядом с источником силы, оно регенерирует два пункта тупого урона или один – летального.

Эта Жуткая сила может использоваться лишь один раз за сцену.

Результаты броска

Полный провал: Чудовищу не удаётся войти в контакт с природным источником. Оно чувствует шок или боль, утрачивая Защиту до окончания сцены.

Провал: Чудовищу не удаётся активировать эту способность.

Успех: Чудовище поглощает силу источника и пользуется вышеописанными преимуществами на протяжении нескольких раундов, число которых равно полученным успехам.

Исключительный успех: Монстр поглощает силу источника и использует её с максимальной эффективностью, регенерируя весь тупой урон из раунда в раунд, а также по несколько очков летального урона, точное число которых равно значению этой Жуткой силы, до тех пор, пока контакт с природным источником не прервётся.

Биомеханический ужас (от • до •••••)

Некоторые чудовища способны трансформироваться в биомеханические гибриды. В этом обличье конечности монстра, если даже не всё его тело, состоят из металла, механизмов, искусственных материалов или электроники наряду с псевдочеловеческой плотью. Подобная амальгама может использоваться чудовищем в разных целях. Возможно, его рука может превратиться в мощную дрель или, может быть, оно может отрастить крылья из растрескавшегося стекла, а его грудь может превратиться в гудящий и искрящийся угольный котёл. С подобными изменениями оно способно дотянуться до самих небес.

Нередко такими обличьями обладают демоны, как и определённые представители мира фей.

Цена: 1 очко Воли

Действие: пассивное

Бросок: не требуется

Эффект: Активация Биомеханического ужаса требует только расхода 1 очко Воли и пассивного действия.

Сразу по активации Рассказчику следует определить, изменяется ли конкретная часть тела или вся оболочка чудовища. Это напрямую влияет на преимущества, которые могут принимать форму модификаторов экипировки, брони или оружия, не говоря о других эффектах. Все эти преимущества зависят от уровня Биомеханического ужаса, однако распределяются по решению самого Рассказчика.

Например, рука, превращённая в дрель при использовании четвёртого уровня этой способности, может предоставлять +2 дайса к проверкам Ремесла и наносить 2 очка летального урона в качестве оружия. Превращение кожи в сеть оголённых проводов на третьем уровне этой способности может наделять монстра одним очком брони и причинять два пункта урона любому, кто к нему прикасается.

Как правило, каждый уровень этой Жуткой силы позволяет трансформировать одну часть тела.

Большинство монстров обладают только одной биомеханической формой, хотя некоторые способны выбрать конкретный облик в момент изменения, что наделяет их множеством самых разных обличий.

Затмение (от • до •••••)

Тени могут стать живым плащом, позволяющим монстру избегать не только внимания смертных, но и преследований или нападений с их стороны. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу затенить всю область вокруг себя, лишив её всех источников света и пропитав непроницаемой тьмой саму реальность. Некоторые создания способны буквально исчезать на глазах изумлённых смертных, искажая солнечные лучи. Другие пронизывают мир чернильной потусторонней тьмой. Конечный результат приводит к одним эффектам.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Затмение

Эффект: По умолчанию, один успех позволяет затенить пять футов окружающей территории, что наделяет любые действия, требующие зрительного восприятия, штрафом -1. Дополнительные активации позволяют увеличивать радиус ещё на пять футов за успех или усиливать уже существующее облако тьмы, повышая штраф ещё на -1. Любой новый бросок требует вложения дополнительного очка Воли вне зависимости от цели повторного использования способности.

Результаты броска

Полный провал: Монстру не удаётся исказить восприятие окружающих, и он лишается возможности использовать эту Жуткую силу до окончания сцены.

Провал: Чудовищу не удаётся активировать эту способность.

Успех: Монстр создаёт вышеописанные условия, что заставляет Рассказчика определить размер и могущество этого пагубного эффекта.

Исключительный успех: Затемнение блокирует ещё одно чувство помимо зрения по выбору монстра.

Выстрел (от • до •••••)

Когда наступает время действовать, некоторые монстры способны причинить колоссальный вред окружающим, даже не используя никакого оружия. Им достаточно обратиться к природным элементам, способным смести всё на своём пути.

Эта Жуткая сила позволяет оцифровать любые дистанционные атаки самых разнообразных чудовищ. Так, многие враги Бдения могут обрушить на охотников молнии, кислоту, лёд и пламя или другие опасные элементы.

Выберите конкретный тип атаки в момент освоения этой способности.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Ловкость + Оккультизм

Эффект: Приобретая очки этой Жуткой силы, распределите каждый новый пункт между одним из двух эффектов: Прямым или Продолжительным уроном. Вы можете использовать различные комбинации, лучше отражающие ваше представление о чудовищных способностях этого антагониста.

Кроме того, за каждое очко Выстрела вы можете игнорировать 1 пункт Защиты или брони жертвы.

- **Прямой урон:** В случае с прямым уроном атака наносит по 1 очку дополнительных повреждений. Например, успешная атака магической молнией может рассматриваться как оружие, наносящее 3 уровня повреждений.

- **Продолжительный урон:** Атака может наносить по 1 очку повреждений на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно *удвоенному* значению Жуткой силы. Например, огненный шар четвёртого уровня может наносить по 1 очку урона огнём на протяжении восьми раундов.

- **Сбалансированный эффект:** В качестве альтернативной возможности вы можете решить, что атака игнорирует Защиту или броню цели. Если атака и без того игнорирует броню жертвы, эта способность требует лишь одного очка Жуткой силы. Это же происходит, если атака и без того игнорирует Защиту цели (как в случае с огнестрельными атаками).

Бросок отражает общую силу выстрела. Чудовище может обрушить свою мощь только на тех, кто находится в его поле зрения. Если вам необходимо вычислить дистанцию, считайте, что диапазон равен 15/30/25.

Результаты броска

Полный провал: Атака срывается, и чудовище больше не может использовать эту силу в течение этой сцены

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Атака наносит урон, равный успехам и рейтингу самой Жуткой силы

Исключительный успех: Если это возможно, жертва получает сиротствующее Состояние. Например, огонь может поджечь одежду, криогенная сила – заморозить плоть, а электричество – вызвать физический шок.

Жизненные соки (от • до •••••)

Кровь всегда оставалась могущественным источником энергии, однако некоторые монстры способны и вовсе управлять её поведением. Они могут заставить кровь двигаться в заданном направлении, растекаться или собираться в лужицы или даже возвращаться в их тело. Они могут сформировать необычные щупальца или даже заставить кровь распространиться по целой поверхности. Несмотря на ужасающий вид крови, действующей по чужой воле, изобретательный монстр может использовать её любым методом, не ограничиваясь только пагубными эффектами.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Жизненные соки

Эффект: Потратив один раунд на активацию этой силы, чудовище превращает свою кровь в абсолютно податливый материал. Манипулирование кровью требует сосредоточения, что мешает чудовищу создать дополнительные конечности из этой жидкости. Тем не менее, оно способно совершать любые другие действия. Как правило,

кровью чудовища наделяет своего хозяина определёнными преимуществами либо налагает на действия его жертв штрафы, равные уровню самой Жуткой силы.

Хотя кровь легко можно вернуть в организм чудовища, если она проводит вне тела хозяина больше десяти минут, она лишается своей жизненной силы. Кроме того, каждая пинта крови, потерянная таким образом, наносит монстру одно очко летального урона. Со временем кровь собирается в плотные лужицы подобно ртути, возвращаясь к монстру с его собственной Скоростью.

Вместе с тем, кровь можно уничтожить при помощи пламени или других едких химикатов.

Результаты броска

Полный провал: Кровь вытекает, однако чудовищу не удаётся взять её под контроль. Оно получает летальный урон, равный очкам этой Жуткой силы.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище полностью контролирует свою кровь до окончания сцены.

Исключительный успех: Кровь чудовища может действовать независим от своего хозяина, если тот вкладывает по одному очку Воли за каждый раунд, на протяжении которого кровь выполняет определённые действия самостоятельно. Она может совершать только самые примитивные действия наподобие прямых атак. Тем не менее, монстру не нужно следить за исполнением его приказов. В этом случае показатель Жизненных соков определяет все бонусы, штрафы и другие эффекты, связанные с бросками.

Аура величия (от • до •••••)

Далеко не все монстры прячутся в тени. Некоторые, наподобие мумий, используют своё влияние в качестве оружия или щита, позволяющего оградить свою деятельность от нежелательного внимания. С помощью этой Жуткой силы монстр окружает себя аурой могущества, силы и авторитета. Окружающие видят в нём потенциального лидера или просто уважаемую персону при одном только взгляде на его величественную фигуру. Последнее наделяет чудовище властью над целыми группами и организациями смертных.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Политика + Аура величия

Эффект: Сразу по активации монстр приобретает временные очки Союзников, Контакт, Слуг или Статуса, общее значение которых равно удвоенному показателю Ауры величия. Эти характеристики должны отражать характер организаций или конкретных людей, попадающих под влияние монстра в момент активации этой Жуткой силы. Чудовище не может просто выбрать любую организацию в мире в качестве новой марионетки.

Обратите внимание, что это влияние носит сугубо абстрактный характер и наделяет чудовище именно аурой власти вместо каких-либо официальных позиций. Хотя монстру становится куда легче проделать себе дорогу через бюрократический механизм к вершинам власти, этот механизм всё ещё действует. Использование влияния подобным образом потребует определённых социальных действий, даже несмотря на то, что монстр сможет получить значительные бонусы к таким действиям за счёт эффекта этой способности.

Таким образом, хотя чудовище и сможет действовать в безопасности при столкновении с членами “своей” группы, ему придётся приложить немало усилий к получению желаемых ресурсов.

Монстр может использовать Ауру величия несколько раз, однако в случае с применением этой Жуткой силы несколько раз на одной и той же группе в пределах месяца налагает кумулятивный штраф -2 на соответствующие броски.

Результаты броска

Полный провал: Монстру не только не удаётся активировать эту способность, но он также лишается возможности использовать какие-либо Социальные Преимущества при взаимодействии с выбранной группой, поскольку её участники просто отказываются иметь с ним дело.

Провал: Организация не поддаётся влиянию монстра.

Успех: Чудовище получает указанные Преимущества на один день.

Исключительный успех: Вышеназванные Преимущества сохраняются на протяжении одного месяца.

Проклятие невезения (от • до •••••)

Болезненные воспоминания могут стать ужасающей силой в руках чудовищ, способных терзать сердца и разумы своих жертв, наполняя их колебаниями и страхами. Эта Жуткая сила вызывает у жертвы видения или воспоминания о потерянных возможностях, упущенных шансах обрести счастье и других действиях, о которых она жалеет. Всё, что совершает такая жертва, постоянно сопровождается воспоминаниями о прежних – и глубоко личных – провалах.

Последнее быстро выматывает и ослабляет смертного, иногда вызывая умственный паралич, нерешительность или просто страх допустить чудовищную ошибку.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Проклятие невезения

Эффект: Для активации этой Жуткой силы жертва должна услышать слова чудовища. Сам монстр должен посеять в её сознании неуверенность. Жертве не обязательно понимать конкретные слова своего истязателя, однако она должна слышать их интонацию. Если только жертва каким-то образом не успела заверить себя в гарантированном успехе, она начнёт сомневаться и вспоминать другие события, некогда приведшие к колоссальным провалам.

Жертва страдает от постоянного Колебания в качестве полноценного Состояния. Это налагает на любые действия, предполагающие бросок пяти или меньшего числа дайсов (с учётом всех модификаторов) штраф, равный Проклятию невезения. В случае провала такой бросок приводит к *полному* провалу, наделяя жертву Сдвигом.

Эффект проходит лишь спустя одну неделю за каждое очко Проклятия невезения. Если эффект проходит сам собой, персонаж не получает нового Сдвига. Вместе с тем, он способен избавиться от этого пагубного состояния, совершив рисковый или болезненный для его психики поступок, позволяющий по-новому взглянуть на ошибки прошлого.

Результаты броска

Полный провал: Проклятие невезения обрушивается на монстра вместо его жертвы.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Жертва получает вышеописанное Состояние.

Исключительный успех: Проклятие не только пускает корни в разуме жертвы, но и сохраняет свою силу до тех пор, пока она не избавится от него самостоятельно. Никакие периоды времени не излечат это проклятие.

Проклятие слов (от • до •••••)

Величайшие страхи жертвы выплывают наружу под влиянием постоянных криков, отдающихся эхом у неё в ушах. Это проклятие позволяет монстру наполнить разум смертного пугающими и отвлекающими голосами, которые могут как ослабить его рассудок напрямую, так и отступить в дальние уголки сознания, откуда они будут подспудно влиять на его страхи ужасающей какофонией.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Проклятие слов

Эффект: Для активации этой Жуткой силы жертва должны слышать слова чудовища. Многие монстры произносят самые буквальные слова проклятия, в то время как некоторые шепчут фразы на эзотерических языках или даже произносят ничего не значащие реплики. Голоса, звучащие в разуме жертвы, могут принадлежать мёртвым членам её семьи, потусторонним созданиям или даже детям, играющим на площадке. Каждый монстр активирует эту способность по-своему.

Сразу по активации силы жертва начинает страдать от Состояния Вокализация. Последнее отнимает у неё преимущество снова-девяť до устранения этого состояния. Последнее требует от жертвы броска на удачу в ходе выполнения любого значимого действия, поскольку в такие моменты голоса начинают говорить ещё громче и агрессивнее. Равным образом, голоса могут исчезнуть сами по прошествии определённого периода времени. Этот период равен очкам этой Жуткой силы в днях.

Результаты броска

Полный провал: Голоса не пробиваются в разум жертвы, и чудовище теряет возможность использовать эту Жуткую силу против того же смертного *навсегда*.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Жертва получает соответствующее Состояние.

Исключительный успех: Состояние длится вдвое дольше, если только жертва сама не устранил его. На протяжении всего этого периода жертва утрачивает по одному *успеху* при выполнении любого действия.

Тёмные врата (от • до •••••)

Кратчайшим расстоянием между двумя точками служит отнюдь не прямая линия, но магическая дверь, позволяющая обнулить дистанцию между этими точками и немедленно оказаться в совершенно другом месте.

Эта Жуткая сила создаёт портал, дверь, арку или любой другой проход, позволяющий монстру соединить две разные географические точки. Чудовище может использовать Тёмные врата для того, чтобы сбежать из западни или устроить засаду на своих жертв. Некоторые полагаются на эту способность как на простейший способ проникнуть в убежище жертвы или похитить ценные предметы, которые могут находиться в хорошо охраняемой коллекции.

Цена: 5 очков Воли

Действие: продолжительное

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Тёмные врата

Эффект: Для раскрытия Тёмных врат монстр должен провести несколько часов за налаживанием связи между двумя местами. Каждый бросок отражает по одному часу мистической деятельности. С каждой стороны будущего портала необходимо набрать по половине успехов. Весь процесс требует четырёх успехов, однако если расстояние превышает 10 миль, требуется уже восемь успехов. Если оно превышает 100 миль, требуется двенадцать успехов. Любые врата, ведущие на другой континент, требуют двадцати успехов.

Сразу по возведении портала монстр может переходить через свои врата путём вложения одного очка Воли. Через портал могут проходить и другие существа, но только при условии, что они знают, как их активировать (обычно последнее объясняет им сам монстр). Более того, любое другое существо должно касаться чудовища в момент перехода или входить в число его “личной собственности”. Как правило, проход сквозь врата требует мгновенного действия.

По возведении Тёмных врат портал остаётся в земной реальности до тех пор, пока его не разрушит сам монстр или другое создание, способное провести обратный ритуал. Монстр может поддерживать сразу несколько Тёмных врат, хотя их число не должно превышать значения этой Жуткой силы.

Результаты броска

Полный провал: Монстру не удаётся создать портал, и он лишается возможности повторит попытку в этой же локации.

Провал: Монстру не удаётся набрать успехов.

Успех: Любые успехи добавляются к набранной сумме.

Исключительный успех: Монстр способен проходить сквозь портал в качестве пассивного, а не мгновенного действия.

Мёртвая плоть (от • до •••••)

Некоторые монстры ничем не отличаются от простых ходячих мертвецов. Другие вселяются в ничего не значащие для них мешки с костями и мясом. Такие чудовища не получают реального вреда от физических ран. Ушибы или порезы практически не имеют для них значения. Нередко этой особенностью отличаются вампиры, как и создания, вселяющиеся в тела усопших или способные контролировать их.

Цена: отсутствует

Действие: пассивное

Бросок: не требуется

Всякий раз при получении урона монстр смягчает характер повреждений с летальных до тупых или же целиком устраняет тупой урон. Количество очков, подверженных этому эффекту, ограничено уровнем Мёртвой плоти.

Например, вампир, обладающий тремя пунктами этой способности и получающий пять очков летального урона, смягчает первые три из них до тупого, что в итоге даёт три пункта тупого и два – летального урона. Если он получает пять очков тупого урона, они целиком сокращаются до двух.

Если чудовище обладает достаточным количеством очков этой Жуткой силы, чтобы смягчить весь летальный урон, дополнительные пункты просто устраняют оставшиеся очки.

Таким образом, вампир, наделённый тремя уровнями Мёртвой плоти и получивший два очка летального урона, может сначала смягчить оба пункта до тупых повреждений, а затем устранить один из них целиком.

Эта Жуткая сила никак не влияет на агgravированный урон.

Тлен (от • до •••••)

Ржавчина поедает металл. Медленно течение времени разрушает камни и превращает массивные блоки гранита в безжизненную пыль. Материальный мир постепенно увядает сам по себе, однако некоторые монстры способны ускорить этот процесс. Благодаря этой силе они могут уничтожать физические объекты простым прикосновением рук. Одни мистическим образом разъедают любые материалы, другие выделяют кислотную жидкость или в буквальном смысле ускоряют старение и увядание любых объектов. Вне зависимости от конкретного проявления этой способности прикосновение монстра заставляет даже самые прочные материалы развалиться на части в пределах каких-то мгновений.

Цена: 1 очко Воли

Действие: пассивное

Бросок: Выносливость + Рукопашный бой + Тлен

Эффект: Для активации той силы монстр должен коснуться объекта. Любые успехи сокращают Прочность материала напрямую, и как только её значение достигает нуля, успехи начинают уничтожать Структуру очко за очком. Эту способность можно активировать пассивным образом при условии, что чудовище касается целевого объекта.

Кроме того, эту способность можно использовать, если монстр обрушивает на объект удар колоссальной силы. В зависимости от конкретного монстра Рассказчик может

решить, что некоторые объекты неуязвимы к подобной силе. Например, обработанное стекло может обладать невосприимчивостью к кислотным выделениям.

Магические предметы налагают на броски активации штраф, равный уровню их мистической силы.

Результаты броска

Полный провал: Монстру не удаётся разрушить объект, и он получает 3 очка летального урона от перенапряжения.

Провал: Монстру не удаётся разрушить объект.

Успех: Сначала успехи устраняют Прочность материала, затем его Структуру.

Исключительный успех: Прочность объекта игнорируется, и любые успехи напрямую ослабляют Структуру.

Созерцание грёз (от • до •••••)

Эта способность позволяет монстру в буквальном смысле проникать в грёзы жертвы и становиться их непосредственным участником. Проникая в грёзы жертвы, чудовище нарушает личное пространство любого существа, способного видеть сновидения. Чудовище не способно влиять на течение самих грёз (во всяком случае, посредством одной лишь этой способности), однако это позволяет ему узнать о жертве больше и обзавестись сведениями, которые могут помочь ему повлиять на жертву в дневное время.

Эта Жуткая сила служит основанием для двух более могущественных способностей: Созидания грёз и Прогулки по грёзам. Чудовищу *необходимо* освоить Созерцание грёз прежде, чем оно сможет использовать две остальные способности. Равным образом, Созидание грёз и Прогулка по грёзам не могут превышать по уровню Созерцание грёз.

Цена: отсутствует

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Созерцание грёз

Эффект: Чудовище должно видеть физическое тело жертвы для активации этой способности, хотя конкретный характер использования этой силы зависит от самого монстра. Некоторые в буквальном смысле проникают в сознание жертвы другие используют телепатические способности, в то время как третьи активируют биомеханические системы наблюдения. Для проникновения в разум жертвы чудовищу достаточно просто сосредоточиться.

Как уже было сказано выше, чудовище не способно влиять на грёзы напрямую и может извлекать только новую информацию, позволяющую подействовать на жертву в дальнейшем. Например, если чудовище узнаёт, что жертва боится публичного обнажения, оно может использовать этот страх для формирования соответствующих грёз при помощи других способностей.

За каждый успех, полученный при броске активации, монстр получает возможность задать любой вопрос о подсознании жертвы при условии, что на этот вопрос можно ответить лишь “да” или “нет”. Ответ оно получает, наблюдая за сновидениями жертвы. Поскольку ответы ограничены формой “да” или “нет”, Созерцание грёз лучше всего работает при условии, что монстр уже что-либо знает о жертве.

Результаты броска

Полный провал: Монстру не удаётся проникнуть в грёзы, и вместо этого он сам видит хаотичные видения, которые мешают ему проникнуть в сознание этой жертвы в будущем.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Монстр проникает в сознание жертвы и может задать за каждый успех по одному вопросу, на который можно ответить лишь “да” или “нет”.

Исключительный успех: В дополнение к этим вопросам чудовище узнаёт о любых постоянных Состояниях, от которых страдает жертва в данный момент.

Созидание грёз (от • до •••••)

Требование: Созерцание грёз

Благодаря этой Жуткой силе чудовище может не только вглядываться в подсознание жертвы, но и придавать формы её сновидениям. Монстр способен наделять свою жертву видениями, обладающими тайным значением, или просто наполнять её страхами, которые несчастный будет вынужден пронести через всю свою жизнь.

Значение этой способности не может превышать уровень Созерцания грёз.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное (жертва может сопротивляться)

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Созидание грёз – Решительность жертвы

Эффект: Чудовище может создавать грёзы, изменять их или управлять ими напрямую.

Эффект этой Жуткой силы может быть чрезвычайно разнообразным, однако в конечном итоге чудовище создаёт новое Состояние, которое позволяет отразить те или иные грёзы.

Как правило, монстр использует стандартные Состояния, однако, если он вдыхает в сознание жертвы новые страхи, надежды, Устремления, Добродетели, Пороки или другие личностные характеристики, подобные Состояния могут приобретать более массивный и травматический характер.

Исключительный успех позволяет сделать вызванное Состояние постоянным. Избавиться от подобного Состояния можно лишь прилагая серьёзные и долгосрочные усилия на протяжении всей истории – как, например, в случае с прохождением групповой терапии или сеансов у психолога.

Тем не менее, если чудовище погибает, жертва освобождается от любых эффектов.

Результаты броска

Полный провал: Эффект отсутствует, однако жертва каким-то образом видит чудовище в любом из его обликов (если чудовище обладает несколькими обликами, жертва видит то, с которым она знакома). Жертва понимает, что каким-то образом это создание проникло в её сознание.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Монстр способен манипулировать грёзами жертвы, формируя подходящие Состояния.

Исключительный успех: Состояние приобретает постоянный характер.

Прогулка по грёзам (от • до •••••)

Требование: Созерцание грёз

Эта Жуткая сила позволяет не только наблюдать за грёзами жертвы, но и физически проникать в их психическое полотно. Это означает, что монстр в буквальном смысле исчезает из материального мира, временно погружаясь в сознание жертвы.

Значение этой способности не может превышать очки Созерцания грёз.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Прогулка по грёзам – Решительность жертвы

Эффект: Чудовище проникает в подсознание жертвы, после чего физически перешагивает через дверной порог, пролезает в окно или забирается в шкаф, символизируя свой мистический переход в грёзу. До тех пор, пока жертва пребывает во сне, чудовище может оставаться в её сознание.

Чудовище может влиять на грёзу так, как если бы находился в них в совершенно буквальном, физическом смысле. Его действия подвергаются всем законам сновидений, и он чудовище не способно изменять их по собственной воле. Вместе с тем, если монстр располагает способностью к Созиданию грёз, он может адаптировать любые условия пребывания в грёзах жертвы к собственным интересам.

Чудовище может получать ранения в грёзах жертвы – и последнее означает, что оно может даже погибнуть. Сообразительная жертва может вложить очко Воли и сделать бросок на Решительность + Самообладание для перехвата контроля над своими видениями до окончания сцены. Последнее удаётся ей только в том случае, если она набирает столько же успехов, сколько чудовище получило при активации силы.

Последнее означает, что жертва способна сознательно причинять монстру вред, используя Интеллект + Расследования в качестве запаса дайсов, в то время как чудовище может защищаться Сообразительностью + Решительностью в качестве суррогатной “ментальной защиты”. Характер и объём повреждений зависит от контекста этого мистического противостояния.

Если жертва погибает во время подобной схватки, она возвращается в земную реальность со шкалой Здоровья, полностью отмеченной летальным уроном.

Чудовище может выйти из грёзы в качестве мгновенного действия.

Результаты броска

Полный провал: Монстр проникает в сновидение, однако его тотчас же выбрасывает обратно со шкалой Здоровья, отмеченной тупым уроном.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище исчезает из материального мира и оказывается в сновидении жертвы, в котором оно может действовать так же, как и в реальном мире. Оно способно использовать любые Жуткие силы.

Исключительный успех: Если монстр получает повреждения в ходе пребывания в чужих грёзах, по возвращении в земную реальность ущерб сокращается вдвое.

Землетрясение (от • до •••••)

Некоторые монстры способны сотрясти саму землю и раскрыть ужасающие расщелины, разбрасывая машины в стороны и обрушивая фонарные столбы. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу уничтожать целые сооружения и уносить жизни целых толп смертных. В случае с некоторыми чудовищами активация силы предполагает вознесение молитв к тёмным духам земли. В случае с другими от монстра требуется буквально ударить под ноги, обрушив всю свою силу на земную поверхность.

Цена: 5 или 10 очков Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Сила + Оккультизм + Землетрясение

Эффект: Монстр вызывает землетрясение. Это позволяет наносить урон всей окружающей среде в радиусе 10 ярдов за каждый успех. Если монстр вкладывает 10 очков Воли вместо 5, радиус увеличивается до одной мили за каждый успех.

Каждый, кто попадает в радиус действий этой способности, получает Последствие *Землетрясение* (см. стр. 208 книги **The God-Machine Chronicle**). При первых двух очках этой силы Последствие наносит по одному очку урона за каждый раунд, на третьем и четвёртом – по два очка, а на пятом – сразу по три очка. Чудовище невосприимчиво к эффектам собственного землетрясения.

Результаты броска

Полный провал: Эффект отсутствует, а сама земля даёт монстру отпор, наделяя его последствиями Землетрясения на 3 раунда.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище вызывает землетрясение на несколько раундов, число которых равно полученным успехам.

Исключительный успех: Дополнительные успехи предоставляют преимущества сами по себе.

Элементальная форма (от • до •••••)

Огонь. Дерево. Металл. Вода. Земля. Воздух. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу превратиться в выбранный элемент, который определяется при освоении этой Жуткой силы. Само тело чудовища превращается в ужасающую амальгаму физических и элементарных компонентов.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: По активации этой силы чудовище превращается в жуткий гибрид своего прежнего обличья и элементарной формы. Любая атака, которая в нормальных условиях не способна причинить вред текущему элементу (как в случае с обстрелом пламени из огнестрельного оружия), наносит лишь половину урона с округлением вниз.

Если тело чудовища способно наносить вред окружающим, атака наносит урон, равный половине значения Элементарной формы с округлением вниз. Кроме того, чудовище может использовать выбранный элемент в качестве рабочего инструмента, приобретая модификатор экипировки, равный значению этой способности. Например, превратившись в металл, чудовище может забивать рукой гвозди, используя очки Элементарной формы в качестве дополнения к проверкам Ремесла.

Управление толпой (от • до •••••)

Эта способность создаёт условия для сильнейшего, хотя и глубоко искусственного сплочения толпы, наполняя смертных ложной уверенностью в своей правоте. Такие смертные теряют нормальное чувство меры и начинают действовать импульсивно. Нередко это означает, что толпа идёт даже на преступления под тлетворным воздействием личности монстра. Хотя это не делает толпу враждебной к конкретным индивидам, её участники становятся куда больше подвержены радикальным настроениям.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Управление толпой

Эта способность наделяет людей Состоянием Смелость, которое налагает штраф -2 (или -5 в случае исключительного успеха) на любые проверки Решительности + Самообладания в целях сопротивления побуждениям и искушениям со стороны монстра.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище не только не получает власти над толпой, но и само страдает от соответствующих штрафов.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище достигает желаемого.

Исключительный успех: Чудовище укрепляет состояние смелости, упомянутое выше.

Видение страстей (от • до •••••)

Некоторые монстры способны вглядываться в сами души в поисках уязвимых точек окружающих смертных. Затем чудовище может использовать тайные знания об окружающих в собственных целях. Эту способность часто используют вампиры, стремящиеся к созданию идеальных условий для питания.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Видение страстей

Эффект: Эта Жуткая сила позволяет монстру узнать Порок жертвы. Если она обладает несколькими Пороками, монстру становится известно о каждом из них.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище случайно открывает жертве собственный Порок.

Провал: Чудовище не узнаёт о Пороке жертвы.

Успех: Чудовище узнаёт о Пороке жертвы и получает бонус +1 к любым попыткам использовать эту информацию. Кроме того, социальные маневры (см. стр. 178 книги **The God-Machine Chronicle**) игнорируют первые две Двери.

Исключительный успех: Чудовище получает сразу +3 дайса к соответствующим проверкам, а социальные манёвры игнорируют первые три Двери.

Молниеносный рывок (от • до •••••)

Эта способность позволяет монстру передвигаться в физическом мире так быстро, что некоторые могут даже счесть это телепортацией. Чудовище перемещается короткими рывками, мешая любому, кто не обладает сверхъестественными методами восприятия, даже заметить его присутствие в том или ином месте. Охотники, столкнувшиеся с одним из подобных монстров, могут обнаружить, что им понадобится нечто большее, чем простое вооружение, чтобы остановить его, поскольку монстр способен уходить с траектории любых ударов, даже не обращая на них внимания.

Цена: 1 очко Воли

Действие: пассивное

Бросок: Ловкость + Атлетика + Молниеносный рывок

Эффект: Успешное применение этой Жуткой силы увеличивает Защиту чудовища на один раунд на количество успехов, полученных при броске активации. Кроме того, оно способно передвигаться со Скоростью, равной базовой Скорости + значению Молниеносного рывка в качестве *пассивного* действия.

Если чудовищу удаётся использовать эту силу прежде, чем охотник сделает бросок атаки, оно может переместиться в недостижимую область, обнулив шансы противника на успех.

За один раунд чудовище может использовать эту способность лишь несколько раз. Максимальное число использований ограничено уровнем этой Жуткой силы. В последнем случае чудовище получает модификатор Защиты, равный лишь максимальному количеству успехов, полученных при одном из ранних бросков. Результаты бросков не складываются.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище оступает и получает Последствие *Нокдаун* (см. стр. 201 книги **The God-Machine Chronicle**), утрачивая Защиту на один раунд.

Провал: ЭО

Успех: Чудовище может двигаться с увеличенной Скоростью и Защитой, как это было описано выше.

Исключительный успех: Дополнительные успехи предоставляют новые преимущества сами по себе.

Кровавые уроки (от • до •••••)

Чудовище может узнавать больше о своей жертве, исследуя её телесные жидкости. Последнее позволяет ему узнавать даже о грядущих событиях, вплетённых в мистические узоры жизненных соков жертвы. При освоении этой способности монстр должен выбрать определённый выбор жидкости. Большинство останавливаются на крови, слюне, моче, стекловидной жидкости и других компонентах, которые можно использовать для гадания.

Хотя многие монстры используют этот тёмный дар для обретения власти над смертными, в мире хватает созданий, пытающихся лишь предсказать будущее человека и предотвратить катастрофические события. Наконец, различные монстры по-разному используют эту силу: некоторые выливают жидкость в ёмкости для гаданий, в то время как другие пробуют её на вкус и погружаются в грёзы об обладателе этих жизненных соков.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Расследование + Кровавые уроки

Эффект: Успех позволяет чудовищу задать череду вопросов о своей жертве. На эти вопросы можно ответить лишь “да” или “нет”. Рассказчик может как “поделиться” с чудовищем общими соображениями о потенциальном будущем жертвы, так и спросить игрока об определённых фрагментах его биографии. Нередко чудовища вплетают эти вопросы в разговор с самой жертвой или даже используют свежобретённые знания для осуществления практики “холодного чтения”.

Как бы то ни было, успешный бросок позволяет чудовищу задать количество вопросов, равное очкам Кровавых уроков. Поскольку ответы являются чудовищу в виде таинственных видений или символов, ему нужно правильно интерпретировать полученные сведения. Как монстр, так и любой, с кем он делится подобными знаниями, может попытаться объяснить увиденное при помощи Интеллекта + Расследования. В случае успеха чудовище получает Состояние *Информированность* (см. стр. 182 книги **The God-Machine Chronicle**).

Результаты броска

Полный провал: Чудовище получает ложную информацию и узнаёт “истину”, связанную с характером самого монстра и его действиями в прошлом, настоящем или даже будущем. Если чудовище случайно проговорится об этих видениях окружающим, те могут даже узнать его слабые стороны и недостатки.

Провал: Эффект отсутствует. Судьба отказывается дать ответы чудовищу.

Успех: Чудовище получает определённое количество ответов.

Исключительный успех: Ответы носят кристально ясный характер и не требуют дальнейшей интерпретации, автоматически наделяя чудовище Состоянием *Информированность*.

Призрак в машине (от • до •••••)

При помощи этой силы чудовище может использовать свои психические способности для управления механизмами. Благодаря тем же умственным импульсам, которые позволяют ему сгибать локти, оно может активировать или использовать электронные приборы на расстоянии. Благодаря тем же усилиям, которые позволяют ему вспоминать о событиях далёкого прошлого, оно может пробираться сквозь базы данных в поисках информации.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Призрак в машине

Эффект: Эта способность позволяет чудовищу управлять электронными и механическими приборами. Хотя оно может использовать их на расстоянии без применения стандартных способов управления, оно не может придавать им новые функции.

Результаты броска

Полный провал: Механизм даёт самый опасный сбой, на который он только способен, как если бы в него вселился мстительный дух.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище может управлять этим механизмом до окончания сцены. Всякий раз, когда оно собирается использовать новые функции выбранного прибора, ему нужно потратить раунд на активацию новых или отмену старых задач.

Исключительный успех: Изменение функций требует только пассивного действия.

Дар жизни (от • до •••••)

Ни один смертный не может выжить без свежей воды. Благодаря этой Жуткой силе монстр способен создать чистые, свежие и совершенно естественные источники воды. Некоторые монстры используют эту силу в качестве доказательства своей невинности или

своего права на жизнь, когда их припирают к стенке охотники. Другие используют эту способность для заключения сделок с обитателями районов, страдающих от засухи. Вокруг монстров, обладающих этой способностью, иногда сколачиваются целые культы, считающие их подлинными богами.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Дар жизни

Эффект: Хотя чудовище не способно материализовать воду из воздуха, оно может создать проток там, где он просто не мог возникнуть естественным образом. Многие чудовища создают такие источники, ударяя в землю и создавая расколы в почве, позволяющие воде пройти наружу. Другие возвращают прежние функции старым цистернам или колодцам. Тем не менее, чудовищу следует убедиться, что источник, из которого оно заимствует воду, обладает достаточным объёмом жидкости.

Первый пункт этой способности позволяет обеспечить свежей водой лишь одного человека. Третий уровень распространяет этот эффект на целую семью и её огород. Пятый уровень открывает возможность поддерживать целые фермерские хозяйства даже в пустыне.

Результаты броска

Полный провал: Вместо воды чудовище извлекает из-под земли фонтан телесных жидкостей, будь это кровь, урина или семя. Вне зависимости от характера жидкости, её появление приводит к наихудшим последствиям для чудовища.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище создаёт источник воды, который продолжает функционировать на протяжении одного полного дня за каждый успех.

Исключительный успех: Чудовище создаёт источник воды на один полный месяц.

Везение (от • до •••••)

Многие обитатели Мира Тьмы скрываются в тени за пределами восприятия смертных. Эта Жуткая сила позволяет им обзавестись незначительной поддержкой самой реальности. Пуля пролетает над ухом, прыжок оказывается немного выше, а книга раскрывается сразу на нужной странице. При грамотном использовании это может позволить чудовищу использовать по максимуму свои возможности или просто изумить (или воодушевить) окружающих. Эта Жуткая сила часто становится частью демонического репертуара, и именно она лежит в основе мифологических представлений об играх этих существ с реальностью.

Цена: отсутствует

Действие: пассивное

Бросок: не требуется

Эффект: Чудовище может использовать своё Везение один раз за сцену, когда вкладывает в бросок очко Воли или усиливает защитную характеристику. В этом случае оно перебрасывает несколько дайсов, не принёсших ему успеха. Конкретное число дайсов равняется уровню этой Жуткой силы. В случае с усилением защитной характеристики монстр заставляет противника перебрасывать *успешные* дайсы в том же размере.

Эта сила проявляется в виде незначительных изменений в восприятии или необъяснимых всплесках удачи, буквально следующих за чудовищем по пятам. В сущности, иногда складывается впечатление, будто сама реальность склоняется перед волей чудовища. Порой монстр обнаруживает небольшие, но совершенно необходимые для него предметы или заставляет такие предметы исчезнуть из распоряжения его противников. Например, в стене может оказаться пробоина, которой чудовищу как раз не хватало, чтобы забраться наверх – и хотя большинство наблюдателей могут подумать, что отверстие всегда находилось в стене, всякий, кто хорошо знает эту местность,

практически неизбежно заметят, что оно появилось как раз в тот момент, когда демон начал взбираться на стену.

Могильник (от • до •••••)

Прохожие держатся подальше от этого полуразрушенного сооружения. Сыщики переспрашивают начальство, точно ли им нужно посетить этот заброшенный склад. Могильник позволяет чудовищу использовать в качестве своего верного инструмента саму окружающую область, которая может стать отправной точкой для применения других Жутких сил. Всякий, кто оказывается на территории этой области, может стать жертвой способностей, требующих прикосновения со стороны монстра или попадания в его поле зрения, даже если само чудовище находится в другом месте.

Цена: 5 очков Воли

Действие: продолжительное

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Могильник

Эффект: Для того чтобы заразить всю область своим тлетворным влиянием, чудовище должно накопить число успехов, отражающее приблизительный размер и населённость выбранной территории. Каждый бросок требует проведения полной ночи за изучением области и использованием омерзительных практик. Которые разнятся от одного монстра к другому. Оборотень может метить выбранную территорию своей мочой, в то время как демоны могут разбрасывать личные вещи жертв – если даже не части их тел – по всей области.

Радиус этой силы зависит от количества накопленных успехов. Территория размером с простую комнату требует трёх успехов, в то время как область размером с дом требует уже шести, особняк – девяти, а целое поле или городской блок – пятнадцати. Более крупные зоны целого города или всей подземки невосприимчивы к этой способности.

Если на территории такой области приживает небольшая группа людей, количество требуемых успехов удваивается. Если здесь проживает несколько семей, это число утраивается. Чудовище неспособно направить эту силу на область, количество жильцов которой превышает трехкратное значение его Могильника.

В случае успеха чудовище превращает дом, кладбище или любое другое место в свою собственную территорию. С этого момента оно получает возможность направлять свои силы на жертв, которые обычно должны попасть в поле зрения монстра или войти с ним в физический контакт. Например, если чудовище распространяет свою власть на кладбище, а охотник трогает один из могильных камней, монстр способен использовать одну из своих Жутких сил, даже если она требует прикосновения к жертве.

Следует отметить, что связь Могильника и Жутких сил монстра должна обладать хоть сколько-нибудь правдоподобным характером. Например, вампир не сможет пить кровь у каждого, кто касается перил в его старом особняке. Тем не менее, как и всегда, Рассказчик должен исходить из собственных представлений об идеальной истории. Также обратите внимание, что эта сила не расширяет чувственного восприятия монстра. Подобный эффект предоставляет Жуткая сила *Владыка замка*.

Если только кому-нибудь не удастся провести обратный ритуал, Могильник сохраняет свои качества до тех пор, пока монстр не захочет перенести его в другое место. В целом чудовище может поддерживать в рабочей форме только один Могильник.

Результаты броска

Полный провал: Чудовищу не удаётся создать Могильник, и эта область навсегда приобретает невосприимчивость к дальнейшим попыткам монстра распространить на неё своё влияние. Любые Жуткие силы, используемые в этой зоне чудовищем, получают штраф -5.

Провал: Чудовище не набирает новых успехов.

Успех: Чудовище добавляет набранные успехи к общей сумме.

Исключительный успех: Чудовище получает бонус +1 к активации любых Жутких сил на этой территории.

Опьянение (от • до •••••)

Алкоголь притупляет сознание и чувства жертвы. Наркотики и вовсе могут помешать ей сбежать, позвать на помощь или дать отпор. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу вызывать у жертвы эффект, сопоставимый с опьянением. У каждого чудовища свой подход к осуществлению этой цели, и в момент получения этой Жуткой силы каждый должен решить, как будет передаваться его вариант Опьянения. Хотя Жуткая сила требует прикосновения к жертве, большинство монстров дополняют касание и другими, более индивидуальными способами передать мистические вещества в организм жертвы. Одни передают собственные телесные жидкости, в то время как другие располагают тонкими иглами на руках, сочащимися сверхъестественными наркотиками.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное состязания

Бросок: Внушительность + Медицина + Опьянения против Выносливости жертвы

Эффект: Жертва начинает страдать от наркотического опьянения, описанного в книге **World of Darkness Rulebook**. Состояние, вызванное этим эффектом, длится на протяжении целой ночи. Равным образом, Рассказчик может создать новое Состояние для лучшего способа отражения уникального опьянения, вызванного чудовищем. Такое Состояние может наделять жертву другим ситуационный штрафом, равным очкам Опьянения. Токсичность “наркотика” также равна очкам Опьянения.

Результаты броска

Полный провал: Жертва не только выдерживает нападение монстра, но и приобретает иммунитет к его наркотику.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Чудовище набирает больше успехов, чем жертва, и вызывает у смертного опьянение.

Исключительный успех: Чудовище вызывает не у жертвы не только опьянение, но и состояние зависимости (см. стр. 181 книги **The God-Machine Chronicle**) от этого типа “наркотика”.

Владыка замка (от • до •••••)

Некоторые монстры считают, что лучший способ защитить свою гробницу, убежище или дом заключается в том, чтобы перейти в открытое наступление. Благодаря этой силе чудовище привязывает свою сущность к определённом месту и обретает полную власть надо всем, что находится на его территории. Чудовище может просачиваться сквозь узкие щели и свисать с потолка, оно может чувствовать местоположение жертвы, где бы она ни спряталась, даже если сам монстр не может видеть её. Чудовище просто *знает*, кто входит в его владения, покидает их или остаётся в них на какое-то время.

Эта Жуткая сила часто встречается в мистическом арсенале мумий и других монстров, погребённых в древних гробницах. Также её используют духи природы и другие создания, связанные с самой землёй.

Цена: 5 очков Воли

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает минуту работы)

Бросок: Внушительность + Выживание + Владыка замка

Эффект: Эта Жуткая сила наделяет чудовище властью над временным или даже постоянным убежищем, которое Рассказчик выбирает в момент получения Жуткой силы. Если локация носит временный характер, чудовище выбирает конкретный *тип* локаций наподобие лесов, промышленных зданий или спален, в которых всё ещё пребывают смертные. Монстр способен выбрать как общий тип локации (лес), так и узкоспецифический (котельные старших школ).

В случае с постоянными локациями эта Жуткая сила должна быть связана с совершенно конкретным местом, и позже монстр не сможет сменить место, к которому привязана его сила. Тем не менее, в этом случае чудовище не обязано вкладывать очки Воли или делать какие-либо броски для активации этой силы.

Активация Владыки замка требует накопления пяти успехов (в случае с небольшим помещением), десяти (в случае с домом) или пятнадцати (в случае с городским кварталом). Более крупные территории невосприимчивы к этой силе.

Сразу по активации монстр получает возможность предпринимать любые действия, как если бы локация служила физическим продолжением его тела. Он может взбираться на стены, смотреть в одно окно и видеть то, что видно из другого; Рассказчику следует допускать различные методы применения этой силы, хотя она и не должна наделять чудовище безграничными возможностями. Если применение этой силы требует каких-либо дальнейших бросков, чудовище может использовать *игромеханические* преимущества Владыки замка в течение нескольких раз за сцену. Точное количество раз равно удвоенному значению Жуткой силы. Таким образом, второй уровень этой способности позволяет чудовищу использовать бонусы этой силы четыре раза за сцену.

В случае появления незваных гостей чудовище всегда понимает, что кто-то проник на его территорию. Любые броски, связанные с восприятием или сверхъестественными методами определения направления, получают количество *автоматических успехов*, равных значению этой силы.

Вложив очко Воли, чудовище может притягивать к себе вещи, разбросанные по всей его территории. Последнее означает, что монстр создаёт временный портал: например, он может взять предметы из гардероба, находящегося в дальнем конце его владений, взглянуть в окно, расположенное на другой стороне здания, или заставить человека, перешагивающего порог, оказаться в его собственной комнате. Это требует ещё одного броска активации, вложения очка Воли и накопления успехов, число которых равно Размеру предмета или существа. Тем не менее, в этом случае каждый бросок отражает всего один раунд попыток перетянуть предмет из одной части владений в другую.

Результаты броска

Полный провал: Земля просто отвергает чудовище, и каждый накопленный им успех наносит очко тупого урона. Монстр не может повторно активировать Владыку замка в этом же месте.

Провал: Чудовищу не удаётся накопить успехов.

Успех: Чудовище добавляет накопленные успехи к общей сумме. В случае достижения вышеуказанной планки оно связывает свою проклятую сущность с окружающей территорией.

Исключительный успех: Дополнительные успехи предоставляют преимущества сами по себе.

Многоликие благословения (от • до •••••, особенности)

Не каждый конфликт между охотником и чудовищем заканчивается перестрелкой. Иного монстр способен выторговать себе свободу, пообещав охотникам какое-либо преимущества в обмен на сохранение его жизни. В других случаях монстр понимает слабости смертных и предоставляет им дополнительные преимущества взамен на верную службу. Благодаря этой Жуткой силе чудовище может наградить смертного определёнными преимуществами в обмен на некоторую степень власти над ними.

Цена: 1 очко Воли за каждый уровень Преимущества

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Многоликие благословения

Эффект: Чудовище должно внятно объяснить смертному, что именно оно предлагает, хотя оно может умолчать об определённых недостатках подобной сделки. Смертный может отклонить это предложение, однако он должен сделать это в пределах одной

недели от получения предложения – при условии, что он знает о самом факте подобной сделки. Если он не отказывается в пределах недели, предложение автоматически считается принятым.

Чудовище должно определить, какие именно преимущества предоставляет смертным его предложение, ещё в тот момент, когда получает эту способность. Выбранные преимущества не могут превышать значения Многоликих благословений. Чудовище может выбрать несколько отдельных Преимуществ, каждый раз отводя под них отдельную Жуткую силу. Речь может идти о любых Преимуществах из книги **The God-Machine Chronicle** за исключением Добродетельных Преимуществ. Если только смертный не отклоняет предложение, он получает указанное Преимущество.

Благословение сохраняется на протяжении нескольких дней, равных количеству успехов, полученных при броске активации. Всё это время смертный страдает от состояния Завороженность. Последнее означает, что пока смертный пользуется Преимуществом, чудовище набирает исключительные успехи при трёх успехах вместо пяти при любых взаимодействиях с этим смертным, а сама жертва лишается преимущества снова-десять при бросках против монстра. Кроме того, отказ от служения монстру становится переломным моментом со штрафом -2.

Смертный может приобрести Преимущество за половину цены с округлением вниз, однако последнее делает это Состояние постоянным и позволяет избавиться от него только в случае гибели монстра.

Результаты броска

Полный провал: Магия обращается против монстра, наделяя его Состоянием Завороженность, связанным с этим монстром.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Смертный получает указанное Преимущество и Состояние. И то и другое сохраняется на протяжении нескольких дней, равных количеству успехов, полученных при броске активации.

Исключительный успех: Состояние Завороженность становится постоянным, как и само Преимущество. Смертному не обязательно приобретать Преимущество за очки опыта.

Жатва (от • до •••••)

Многие обитатели Мира Тьмы считают, что власть над жизнью и смертью и есть величайший дар, который только можно обрести в этой реальности. Эта Жуткая сила наделяет чудовище способностью распространять смерть везде, где оно ступает. Оно может нанести молниеносный удар как целой группе смертных, так и конкретному индивиду в толпе. Разные монстры по-разному проявляют использование этой силы: в то время как некоторые окатывают своих жертв тлетворным дыханием, другие отправляют целый град пуль в толпу, приказывая им убить всех, кого они могут зацепить. Третьи используют эту силу для демонстрации своего нечеловеческого происхождения: например, многие демоны имитируют библейские проклятия, заставляя любую растительность в помещении завясть при одном лишь их появлении.

Цена: 5 очков Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Интеллект + Медицина + Жатва

Эффект: Эта сила обладает двумя различными эффектами. Конкретное проявление силы зависит от того, использует ли чудовище технику Грязной драки (см. стр. 195 книги **The God-Machine Chronicle**). Использование этой силы против игроков предполагает второй вариант проявления Жатвы.

В случае применения Грязной драки каждый успех влияет на одного персонажа, у каждого из которых шкала Здоровья целиком заполняется летальными повреждениями. Они могут выжить только при получении немедленной медицинской помощи.

В качестве альтернативной возможности – особенно если монстр использует эту силу по отношению к протагонистам – Жатва может предоставлять чудовищу дополнительные модификаторы оружия при любой успешной атаке. Это позволяет игнорировать броню любой жертвы и наносить летальный урон вне зависимости от характера самой атаки.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище не только не убивает жертву, но и показывает им одну из своих уязвимых точек, которую противники могут использовать в дальнейшем. Любой урон, который оно получает в пределах сцены, увеличивается на два очка.

Провал: Монстру не удаётся убить намеченных жертв.

Успех: В зависимости от конкретного варианта правил чудовище либо убивает количество жертв, равное набранным успехам, либо приобретает модификатор оружия.

Исключительный успех: Чудовище убивает дополнительное количество жертв или игнорирует броню оппонента.

Откровение (от • до •••••)

Эта Жуткая сила позволяет чудовищу открыть свою истинную сущность свидетелю, вселив в его сердце ужас, восхищение или трепет. Откровение требует от монстра наличия сверхъестественных сил, которые он мог бы продемонстрировать. Если он кажется совершенно нормальным смертным и не обладает Жуткими силами, которыми можно было бы убедить смертного в нечеловеческой природе его собеседника, Откровение не возымеет никакого эффекта.

Каждое чудовище по-своему раскрывает свою сущность смертному: вампиры могут обнажать клыки, оборотни – превращаться в волков, а феи – показывать свои истинные обличья, полученные в Аркадии.

Цена: 1 очко Воли в случае с одним свидетелем, 2 в случае с группой, 3 в случае с целой толпой

Действие: мгновенное (жертва может сопротивляться)

Бросок: Внушительность + Запугивание + Откровение – самый высокий показатель Решительности в группе

Эффект: Выбирая эту Жуткую силу, Рассказчик должен определить конкретный метод Откровения и ожидаемую реакцию. В случае с некоторыми откровениями смертные могут даже воодушевиться увиденным, в то время как другие – исполниться неземным ужасом.

Когда свидетель пытается предпринять действия против создания, использовавшего эту силу, он получает штраф, равный очкам Откровения. Кроме того, очки этой Жуткой силы добавляются к любым попыткам смертного *не* нарушить ожидаемой реакции. Например, мстительный призрак, обладающий четвёртым уровнем этой силы, может наложить штраф -4 на любые попытки смертного выступить против него. Кроме того, в этом случае свидетель получит +4 дайса к попыткам противостояния любым силам (включая сверхъестественные, как в случае с гипнозом вампира), вынуждающим его напасть на призрака.

Результаты броска

Полный провал: Чудовищу не удаётся подтолкнуть смертного к определённой реакции, и хотя жертва видит нечеловеческую природу своего собеседника, она получает по очку Воли всякий раз, когда ей удаётся нарушить ожидаемую реакцию.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Жертва действует в соответствии с ожидаемой реакцией и получает соответствующее количество дайсов.

Исключительный успех: Свидетель не только действует в соответствии с ожидаемой реакцией, но и вынужден тратить по очку Воли всякий раз, когда он пытается нарушить эту модель поведения. Подобное вложение Воли не добавляет дополнительных дайсов к его броскам.

Буря (от • до •••••)

Небеса чернеют, и молнии взрывают облака. Тяжёлый ветер вздымает океанские волны. Гром раскалывает небосклон. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу призвать короткий, но чрезвычайно могущественный шторм, который способен отвлечь, дезориентировать или уничтожить любую группу существ, оказавшуюся поблизости. Будучи одновременно эффективной боевой тактикой и кратчайшим путём побега, эта способность позволяет контролировать саму погоду. Неудивительно, что она столько времени оставалась живым символом ужасающего могущества потусторонних созданий, проникших в земную реальность. Мало кому из смертных хватит духу выступить против владыки и повелителя стихийных бедствий.

Цена: 5, 10 или 15 очков Воли

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает один раунд деятельности)

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Буря

Эффект: Эта способность требует накопления 10-30 успехов. Набрав необходимую сумму успехов, чудовище обрушивает шторм на всю окружающую область. 5 очков Воли и 10 успехов позволяют распространить бурю на территорию одного городского квартала. 10 очков Воли и 20 успехов позволяют буре охватить территорию целого города. 15 очков Воли и 30 успехов способны накрыть целый мегаполис. Обратите внимание, что продолжительный характер этой способности иногда позволяет монстру восполнить запас Воли в промежутке между созданием бури и встречей с охотниками.

Всякий, кто оказывается в зоне действия бури, способен видеть лишь то, что находится в нескольких футах от него. Даже то, что располагается на расстоянии вытянутой руки, погружается в полную темноту. Грохот бури приглушает все чувства, и каждый, кто оказывается в этой области, получает по одному очку тупого урона в минуту. Скорость передвижения также падает, требуя от персонажа успешного броска на Выносливость + Атлетику каждый раунд; провал сбивает героя с ног. Кроме того, персонаж передвигается лишь с половиной Скорости.

Слабые здания обваливаются, наводнения охватывают целые кварталы, и в целом шторм оставляет заметный след на всей области – след, от которого города оправятся ещё нескоро.

Чудовище невосприимчиво к эффектам собственной бури. Оно может видеть и двигаться в этой темноте без малейших проблем. Длительность этой силы равна одному часу за каждый уровень Бури. Вместе с тем, чудовище может остановить Бурю и преждевременно.

Результаты броска

Полный провал: Буря обрушивается в полную силу, однако монстр оказывается подвержен тем же эффектам, что и остальные. Более того, буря *движется* вместе с монстром, и он остаётся её центром, куда бы ни попытался сбежать. Хотя буря стихает по окончании сцены, монстр не в состоянии прервать её преждевременно.

Провал: Чудовищу не удаётся набрать никаких успехов.

Успех: Чудовище набирает дополнительные успехи.

Исключительный успех: Чудовищу удаётся значительно приблизиться к своей цели.

Древнее искушение (от • до •••••)

Каин. Абель. Брат против брата. Любовник против любовника. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу нащёптывать смертным мысли и образы, полные искушений и подталкивающие их к убийствам. Эти шёпоты могут носить как буквальный, так и метафорический характер. Неострые демоны разговаривают напрямую с рассудком жертвы, в то время как другие лишь вскользь намекают на возможность убийства в присутствии жертвы. Как правило, эта способность используется в качестве оружия против охотников, хотя некоторые монстры просто наслаждаются видом невинных и безобидных смертных, хватающихся за нож.

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное состязание (каждый бросок отражает целую ночь мистического влияния на разум смертного)

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Древнее искушение против Самообладания жертвы

Эффект: Как только монстру удаётся накопить количество успехов, равное значению Воли жертвы, последняя делает выбор: либо сопротивляться этому позыву, либо убить назначенную монстром мишень.

Если жертва решает убить указанное существо, она получает Сдвиг и новую Добродетель: Совершить убийство. В случае сопротивления она должна тратить по очку Воли на протяжении определённого количества дней, точно число которых равно показателю этой Жуткой силы. Кроме того, жертва получает постоянное Состояние, которое наделяет её штрафом -3 к сопротивлению социальным действиям и Жутким силам чудовища. Если монстр добивается исключительного успеха, подобное Состояние увеличивает штраф до -5. Избавиться от этого Состояния можно лишь уничтожив монстра.

Если жертва получает число успехов, превышающее показатель Древнего искушения, прежде чем монстр активирует эту способность, она попросту не срабатывает.

Результаты броска

Полный провал: Монстру не удаётся искушить свою жертву, и она становится невосприимчива к этой силе в дальнейшем, приобретая Состояние *Вдохновение*, связанное с попытками уничтожить чудовище.

Провал: Чудовищу не удаётся накопить новых успехов.

Успех: Чудовище добавляет полученный успехи к накопленной сумме.

Исключительный успех: Монстр значительно приближается к своей цели. Если исключительным успехом заканчивается непосредственно бросок активации, монстр налагает Состояние повышенной силы (см. выше).

Первозданная грязь (от • до •••••)

В то время как смертные ищут способа освятить окружающий мир, в глазах многих монстров она уже обладает святостью. Эта Жуткая сила часто находится в мистическом арсенале существ, рождённых самой землёй и сохраняющих глубокую связь с природой. Любые попытки причинить ему вред оружием, сделанным из натуральных материалов, необработанных драгоценностей и металлов, не причиняют таким созданиям никаких повреждений. Кроме того, они способны черпать жизненную энергию в соках самой земли.

Этой особенностью отличаются многие рукотворные существа, слепленные из глины, а также некоторые мумии.

Цена: 1 очко Воли

Действие: пассивное

Бросок: не требуется

Эффект: Всякий раз, когда существо контактирует с грязью, необработанными металлами, глиной, песком и другими прямыми продуктами земли, чудовище может активировать эту силу в качестве пассивного действия. Оно попросту игнорирует очки урона, нанесённые ей подобными материалами, в пределах значения Первозданной грязи. Остальные очки повреждений наносятся по стандартным правилам. Кроме того, чудовище может погружаться в подобный материал, как если бы он был простой водой. Монстр способен двигаться сквозь такую субстанцию со Скоростью, равной очкам Первозданной грязи.

Наконец, Первозданная грязь обнуляет любой урон от падения, получения ударов и обрушения подобным материалов на тело чудовища. Тем не менее, предметы, обработанные подобным материалом, всё же наносят урон. Алмазы легко разрезают

плоть. Серебряные пули ломают кости. Гранитные статуи крушат черепа. Вместе с тем, необработанные алмазы, образцы серебра, извлечённые непосредственно из земли, и гранитные блоки не возымеют такого эффекта.

Воскрешение (от • до •••••)

“Бессмертие” всегда оставалось одним из тех слов, которые монстры шепчут подобно молитвам. Большинство созданий, владеющих этой Жуткой силой, уже заработали в мире охотников репутацию поистине неудержимых существ. Хотя они умирают, как и любые другие разумные – или просто живые – создания, смерть никогда не ставят точку в их хищнической истории.

Такие создание возвращаются к жизни вскоре после очередной кончины, хотя они и утрачивают часть своего могущества с каждым новым перерождением. Несмотря на исключительно мощный характер этой способности, Воскрешение не гарантирует полного восстановления жизненных функций. С помощью этой силы монстр способен вернуться из царства теней, однако это не позволяет ему регенерировать ткани. Разумеется, это практически смехотворная плата за шанс обрести подлинное бессмертие.

Цена: 1 очко Воли и 1 уровень Выносливости

Действие: мгновенное

Бросок: Выносливость + Выживание + Воскрешение

Эффект: Воскрешение можно активировать только в момент гибели монстра или его впадения в беспомощное состояние со шкалой Здоровья, заполненной летальным уроном. Воскрешение можно использовать в пределах одного дня за каждый уровень этой силы. Чудовище вкладывает очко Воли и жертвует целым уровнем Выносливости (или Сопротивления, если оно использует характеристики нематериальных существ). Успех позволяет чудовищу восстать из мёртвых практически с теми же повреждениями, с которыми оно отправилось на тот свет. Каждый успех, полученный при броске активации, устраняет два очка тупого или одно – летального урона.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище не только остаётся в мире теней, но и не способно использовать Воскрешение до скончания времён. Оно умирает навсегда.

Провал: Монстр не возвращается к жизни, однако утрачивает как очко Воли, так и один уровень Выносливости. Если у него остаются очки Выносливости и Воли, он может предпринять новую попытку.

Успех: Чудовище воскресаёт из мёртвых, если только его шкала Здоровья не заполнена аггравированными повреждениями. Каждый успех, полученный при броске активации, устраняет два очка тупого или одно – летального урона.

Исключительный успех: Чудовище воскресаёт со шкалой Здоровья, избавленной от *любого* урона, включая аггравированный.

Примечание: Чудовище не способно использовать эту силу, если у него остаётся лишь один уровень Выносливости. Кроме того, если шкала Здоровья чудовища заполнена аггравированным уроном, оно может воскреснуть только при получении исключительного успеха.

Козёл отпущения (от • до •••••)

Отвлечение всегда осталось одной из ключевых тактик в арсенале любого монстра. Благодаря этой Жуткой силе чудовище окружает себя аурой невинности, перекладывая любые подозрения с себя на другого человека. Жертва продолжает выглядеть так же, как и всегда, однако с этого момента она приобретает странные привычки и даже общую ауру, указывающую на её “чудовищность”. Такой человек начинает казаться странным и подозрительным всем, кто его видит, даже если он не совершает ничего экстраординарного. Между тем, чудовище начинает казаться даже вполне симпатичным и совершенно естественным с точки зрения любого смертного.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Интеллект + Обман + Козёл отпущения

Эффект: Сразу по активации эта сила вызывает двусторонний эффект: она делает жертву похожей на монстра в глазах окружающих и лишает само чудовище тревожной ауры или других признаков, выдающих в нём нечеловеческое существо. Чаще всего окружающие предпринимают самые агрессивные меры по отношению к жертве этой способности, с лёгкостью переходя даже к насилию. Вместе с тем, люди начинают относиться к монстру с симпатией, иногда даже приходя к нему на помощь.

Для того чтобы выбрать Козла отпущения, монстр должен коснуться жертвы.

Попытка разрушить эту иллюзию может опираться на применение многих охотничьих Достижений, однако в последнем случае персонаж должен набрать больше успехов, чем монстр. Тщательные расследования и изучение жертвы также могут изменить ситуацию, но лишь по прошествии длительного периода времени. Кроме того, любые методы исследования получают штраф в размере очков этой Жуткой силы.

Результаты броска

Полный провал: Чудовищу не удаётся создать Козла отпущения, и оно привлекает к себе нежелательное внимание. Любой человек, способный видеть этого монстра, немедленно понимает, что перед ним – неожиданно злое и агрессивное существо.

Провал: Чудовищу не удаётся создать Козла отпущения.

Успех: Чудовище создаёт Козла отпущения. Любые попытки, направленные на определение подлинного происхождения монстра и разрушение иллюзии, окружающей жертву, должна принести больше успехов, чем монстр набрал при броске активации. Пока этого не произойдёт, любая попытка причинить монстру вред рассматривается как переломный момент со штрафом -2.

Исключительный успех: Монстру удаётся создать Козла отпущения. Эффект аналогичен простому успеху, однако попытка причинить монстру вред рассматривается как переломный момент со штрафом -4.

Духовные оковы (••• или •••••)

Душа человека обладает в глазах многих монстров огромной ценностью, поскольку дух смертного отличается непостижимой силой. Эта способность позволяет чудовищу связать душу смертного со своей и использовать скрытые силы человеческой личности для обновления своих монструозных сил. Иногда смертные сами соглашаются передать чудовищу душу, желая помочь своего повелителю в час нужды, однако среди жертв этой способности хватает и трагически, ничего не осознающих фигур. Со временем монстр может иссушить жизненные силы смертного или – если он будет использовать его душу в качестве подпитки слишком долго – просто убить его.

Цена: Несколько очков Воли. Точный объём равен значению Воли жертвы.

Действие: мгновенное состязание

Бросок: Интеллект + Политика + Духовные оковы против Решительности жертвы

Эффект: Эта Жуткая сила обладает двумя вариантами: третьеуровневым и пятиуровневым.

Третий уровень этой силы может использоваться в случае с жертвами, готовыми передать душу чудовищу добровольно – как правило, в результате заключения сделки или эмоциональной связи с чудовищем. В этом случае жертва не делает броска на сопротивление. Пятый уровень распространяется и на сопротивляющихся жертв; в этом случае монстр обязан вложить очки Воли в размере значения Воли жертвы.

Как только чудовищу удаётся связать свою душу с личностью смертного, оно получает возможность вытягивать из него очки Воли на любом расстоянии в качестве пассивного действия. Оно может забирать только по одному очку Воли за раунд. Кроме того, если

монстр забирает более одного очка Воли в день, заимствование каждого нового очка наносит жертве по одному уровню летального урона.

Вместе с тем, в случае успешного броска на Решительность жертва может помешать монстру вытягивать новые очки Воли после того, как тот нанесёт ему первый уровень летального урона.

Каждая версия этой Жуткой силы предполагает свой подход к разрыву подобной связи. Использование Интеллекта + Оккультизма в качестве продолжительного действия позволяет жертве или другому смертному узнать об эзотерическом способе прервать это пагубное влияние. Такой способ должен предполагать выполнение сложных, но всё же возможных задач наподобие обнаружения редкого растения или секрета, связанного с личностью самого монстра.

Чудовище способно связать свою душу только с одной смертной личностью.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище не достигает желаемого эффекта. Жертва может немедленно вытянуть очко Воли самого монстра. Более того, она может обратить эту Жуткую силу против агрессора, создав обратную связь, позволяющую вытягивать Волю из монстра.

Провал: Чудовищу не удаётся наладить связь с душой смертного.

Успех: Чудовище налаживает связь с душой жертвы.

Исключительный успех: Монстр создаёт связь, и любые попытки узнать о методе её разрушения проходят со штрафом -3.

Титаническая сила (от • до •••••)

Многие битвы выигрываются не гениальной стратегией, а применением грубой физической мощи. Эта Жуткая сила наделяет чудовище поистине нечеловеческой мускулатурой. Подобной силой отличаются многие тролли, Франкенштейны и другие мистические создания, способные поднимать тяжести, не предназначенные для нормальных обитателей земного мира.

Цена: отсутствует

Действие: отсутствует

Бросок: не требуется

Эффект: При использовании этой Жуткой силы чудовище может автоматически поднять любой предмет, Размер которого не превышает его собственного Размера + Титанической силы. Если он пытается бросить предметы меньшего размера в качестве оружия, такие объекты считаются аэродинамическими. Кроме того, чудовище добавляет значение этой способности в качестве бонуса к выполнению действий, требующих грубой физической силы. Хотя Титаническая сила и складывается с эффектами Нечестивого атрибута, она не применяется в бою и ограничена чистыми проявлениями сверхчеловеческого могущества.

Тотемный облик (от • до •••••)

Медведи защищают. Пауки плетут ткань судьбы. Бабочки освящают процесс физических изменений. На протяжении долгих столетий смертные полагались на мудрость звериных тотемов, наделявших их вождей незаменимыми советами и открывавших им путь к обретению благополучия. Эта Жуткая сила позволяет человекоподобным монстрам принимать формы зверей, с которыми они связали свою философию. Нередко эту способность используют мумии, позволяющие им заменять свои лица головами “божественных животных”: львов, шакалов или крокодилов. Способны превращаться в животных и некоторые из тёмных фей, пытающиеся убедить смертных в том, что их проклинали. Тотемный облик наделяет чудовище дополнительными сверхъестественными способностями и практически полной неуязвимостью.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: отсутствует

Эффект: Приобретая эту Жуткую силу, чудовище выбирает одну из звериных характеристик. Каждый уровень этой силы позволяет изменить новую черту своей внешности. Кроме того, каждая модификация должна быть связана с определённым Атрибутом. Во время трансформации монстр получает преимущество снова-восемь, привязанное к использованию этого Атрибута. Кроме того, изменённая часть тела приобретает уровень брони, равный значению этой Жуткой силы, поскольку она становится воплощением духовной связи монстра с животным. Наблюдатели, Самообладание которых оказывается ниже уровня этой силы, должны вложить очко Воли, чтобы решиться напасть на такого монстра.

Трансмутация (от • до •••••)

На протяжении многих столетий смертные предпринимали попытки превратить свинец в золото. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу проделать это с любым физическим материалом. Изобретательность монстра и размер предмета наряду с его доступностью служат единственными ограничениями, сопровождающими использование этой способности. Начиная с превращением воды в вино и заканчивая трансформацией медных монет в серебряные, чудовище получает способность менять физическую структуру и химические составляющие любого материала.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Трансмутация

Эффект: Эта Жуткая сила позволяет трансформировать одно вещество в другое. Монстр способен влиять на объекты, Размер и Доступность (см. стр. 232 книги **The God-Machine Chronicle**) которых не превышает уровня Трансмутации. Хотя чудовище может влиять только на неорганические материалы, это правило допускает некоторые поправки. Например, мёртвые материалы наподобие костяных осколков или простой древесины могут считаться неорганическими с точки зрения применения этой силы.

Считайте, что большинство стандартных веществ располагают одним пунктом Доступности. Второй уровень используется в случае с большинством субстанцией, которые можно произвести промышленными методами. Более сложные вещества, требующие серьёзно обработки, предполагают третий уровень Доступности, в то время как золото и другие драгоценные металлы чаще всего требуют сразу четырёх очков. Алмазы наряду с самыми дорогими субстанциями располагают пятью очками Доступности, если только чудовище не пытается изменить самые незначительные свойства этих материалов.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище не только не изменяет предмет, но и трансформирует часть своего тела в целевую субстанцию. Последнее наносит ему 3 очка летального урона.

Провал: Субстанция не изменяется.

Успех: Чудовище превращает один материал в другой.

Исключительный успех: Предмет превращается в образцовый экземпляр новой субстанции. Он получает +2 очка Прочности и Структуры (если это возможно), а также добавляет +1 уровень Доступности.

Искажение страстей (от • до •••••)

Некоторые считают жадность добродетелью, а похоть естественной частью повседневной жизни. Однако монстры нередко используют страхи и слабости смертных для обретения власти над их сознанием. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу использовать недостатки жертвы против неё. Некоторые монстры попросту изменяют Пороки жертвы для адаптации её деятельности к своим личным целям. Другие

используют эту силу для принуждения смертных к выполнению сиюминутных задач. Многие мумии основывают с помощью этой силы целые культы личности. Вне зависимости от целей использования этой способности, чудовищу ничего не стоит узнать о пороках жертвы и адаптировать их к собственным интересам.

Цена: 1 или 5 очков Воли (см. ниже)

Действие: мгновенное (жертва может сопротивляться)

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Искажение страстей – Решительность жертвы

Эффект: Искажение страстей позволяет чудовищу наделить жертву новым Пороком. Если оно вкладывает только 1 очко Воли, Порок сохраняется на протяжении одной ночи за каждый уровень этой силы (до очевидного максимума 5 ночей). Если монстр вкладывает сразу 5 очков Воли, эффект сохраняется на протяжении одной недели за каждый уровень. Таким образом, если чудовище располагает тремя уровнями этой способности и расходует пять очков Воли, эффект будет сохраняться на протяжении трёх недель.

Когда чудовище оставляет свой отпечаток на психике жертвы, последняя может сделать изменение постоянным для получения Сдвига.

Результаты броска

Полный провал: Чудовищу не удаётся изменить Порок жертвы, и та получает новую Добродетель: Уничтожение монстра. Этот эффект сохраняется до окончания жизни чудовища.

Провал: Чудовищу не удаётся изменить Порок жертвы.

Успех: Чудовище изменяет Порок своей жертвы. Если оно вкладывает только 1 очко Воли, Порок сохраняется на протяжении одной ночи за каждый уровень этой силы. Если монстр вкладывает сразу 5 очков Воли, эффект сохраняется на протяжении одной недели за каждый уровень.

Исключительный успех: Эффект аналогичен простому успеху, однако жертва может сделать изменение постоянным для получения Сдвига лишь при условии, что чудовище вложило 1 очко Воли. Если оно потратило 5, для получения ещё одного Сдвига жертва может позволить чудовищу изменить её Добродетель.

Нечеловеческие рефлексy (от • до •••••)

Даже снайперский выстрел проходит мимо цели. Нападающие рассекают воздух в том месте, где только что стоял монстр. Эта Жуткая сила позволяет чудовищу отточить рефлексy до ужасающего совершенства. Его координация безупречна, а баланс попросту невозможно нарушить. Чудовище может обрести такие рефлексy благодаря физическим тренировкам, сверхъестественной бдительности или даже замедленному восприятию времени. Вне зависимости от причины освоения этой силы, монстр способен вскакивать на ноги и уклоняться даже от молниеносных ударов в мгновение ока. Неудивительно, что последнее делает его одним из самых грозных противников, известных миру охотников.

Цена: 3 очка Воли

Действие: пассивное

Бросок: не требуется

Эффект: Сразу по активации монстр получает возможность совершать действия, основанные на Ловкости, в качестве действий *воспроизведения* (то есть перебрасывать любые дайсы, не принёсшие успеха). Количество доступных действий воспроизведения равно показателю Нечеловеческих рефлексy. Чудовище может вложить очко Воли, чтобы сделать действие воспроизведением даже *после* броска.

Обновлённые правила

Эти правила дополняют любые другие, представленные в книгах **The World of Darkness Rulebook**, **Hunter: the Vigil Rulebook** и **The God-Machine Chronicle**. Если вы собираетесь обновить правила своих игр по сеттингу **Hunter**, используйте игромеханику, представленную ниже, вместо стандартной.

Испытание воли

Текущее обновление несколько изменяет систему Испытания воли. Вы всё ещё ограничены лишь одним шансом на Испытание воли в пределах сцены, а провал действия автоматически заменяется полным провалом. Тем не менее, полный провал даёт персонажу не Сдвиг, а два Практических Сдвига (см. стр. 164).

Успешное действие наделяет охотника одним Практическим Сдвигом, возвращает очко потраченной Воли и добавляет ещё одно сверх существовавших ранее, хотя такое очко не должно превышать стандартного максимума этой характеристики.

Вы можете объявить Испытание воли и выбрать **два** преимущества из текущего списка:

- Добавьте три дайса к броску.
- Бросок оканчивается исключительным успехом при накоплении трёх успехов вместо пяти. Если таким успехом заканчивается боевое действие, просто добавьте очко летального или тупого урона.
- Добавьте к броску преимущество снова-девять. Если вы уже располагаете этим бонусом, дополните его преимуществом снова-восемь. Если вы уже обладаете и этим эффектом, обратитесь к другим наградам за Испытание воли.
- Лишите противника преимущества снова-десять при любых состязательных проверках, направленных против вашего действия.

Преимущества

Эти правила дополняют и изменяют свои аналоги из книги **Hunter: the Vigil Rulebook**.

Профессиональная подготовка

Используйте одноимённое Преимущество со стр. 163 книги **The God-Machine Chronicle**.

Конспиративная квартира

Вместо Размера Конспиративной квартиры используйте систему локальной экипировки со стр. 171 книги **The God-Machine Chronicle**. Ловушки заменяются Преимуществом Безопасное место со стр. 170 книги **The God-Machine Chronicle**. Засекреченность и Тайники работают по стандартным правилам.

Статус в содружестве или структуре

Эти Преимущества работают по правилам, описанным на стр. 170 книги **The God-Machine Chronicle**. Кроме того, они дополняют охотника преимуществами работы на определённую организацию на первом, третьем и пятом уровнях. Подробности можно найти в главе “Содружества и структуры” (см. ниже).

Камера пыток

Это Преимущество заменяется разнообразными бонусами экипировки. Так, ваш персонаж может располагать Безопасным местом с соответствующими бонусами, повышающими шансы на Запугивание жертвы. Однако вам не обязательно приобретать полноценное Преимущество для получения этих бонусов.

Содружества и структуры

Ниже представлен обновлённый перечень Преимуществ, которые охотник получает при продвижении по социальной лестнице своего содружества или структуры. Как уже было отмечено в книге **Hunter: the Vigil Rulebook**, первый, третий и пятый уровни Статуса предоставляют охотнику дополнительные бонусы. Хотя многие бонусы не подверглись изменениям с обновлением правил, для удобства они перечислены здесь наряду с новыми. Некоторые просто используют Преимущества из книги **The God-Machine Chronicle** вместо **The World of Darkness Rulebook** и **Hunter: the Vigil Rulebook**.

Эшвудское аббатство

- Вы получаете Преимущество *Завсегдамай* (см. стр. 166 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы можете использовать местное отделение клуба в качестве убежища. Распределите два очка между Безопасным местом, Тайниками или Засекреченностью Конспиративной квартиры.

- Вы получаете четыре сферы Контактв, отражающих Адвокатуру, Заместителей, Торговцев оружием и Внутренние круги Эшвудского аббатства.

Долгая ночь

- Вы получаете *Евангелизм* в качестве бесплатной Специализации в любом Навыке по вашему выбору. Кроме того, ваш охотник приобретает Преимущество *Междисциплинарная специализация*, связанное с этой Специализацией (см. стр. 163 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы получаете два очка Союзников в рядах Долгой ночи. Если этот бонус превышает пять уровней, выберите других Союзников, которые могут быть связаны с вашей деятельностью.

- Вы получаете Преимущество Вдохновитель со стр. 167 книги **The God-Machine Chronicle**.

Лоялисты Туле

- Если во время охоты вы успешно проходите Испытание воли на проверке, связанной с Оккультизмом или Образованием, вы получаете сразу два очка Воли вместо одного. Этот бонус может превысить стандартный максимум Воли, однако любые неиспользованные очки исчезают по окончании сцены.

- Вы отчитываетесь перед более опытным Лоялистом, который выступает в роли Наставника второго уровня (см. стр. 167 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы получаете три новые сферы Контактв (см. стр. 166 книги **The God-Machine Chronicle**), которые относятся к специалистам из числа Лоялистов Туле, занимающихся конкретным типом чудовищ.

Сеть Зеро

- Вы получаете новую Специализацию в Компьютере, Ремесле или Экспрессии. Дополните её Преимуществом *Междисциплинарная специализация*, связанным с этой Специализацией (см. стр. 163 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы получаете два очка Известности со стр. 167 книги **The God-Machine Chronicle**. Поскольку эта Известность относится только к вашей сетевой личности, она не мешает вам приобретать Преимущество *Анонимность* (см. стр. 166 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы получаете два очка в Преимуществе *Библиотека* и Энциклопедические знания со стр. 162-163 **The God-Machine Chronicle**. Эти Преимущества отражают способность вашего персонажа использовать свои знания и ресурсы для поисков нужных сведений в

соответствующих записях и других источниках информации о сверхъестественных феноменах.

Нуль Мистериис

- Вы получаете Специализацию *Парапсихология* в Образовании, Медицине или Науке. Дополните её Преимуществом *Междисциплинарная специализация*, связанным с этой Специализацией (см. стр. 163 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Распределите два очка между Союзниками, Kontakтами и известностью со стр. 166-167 книги **The God-Machine Chronicle**. Эти очки отражают ваши отношения с научным сообществом Нуль Мистериис и другими академическими кругами, в которых вращается ваш персонаж.

- Всякий раз, когда вам удаётся доказать естественную природу мистического феномена, ваша ячейка получает Практический Сдвиг. Если это знание позволило защитить членов содружества, настроенных к сведениям о паранормальных феноменах не столь скептически, вы получаете сразу два Практических Сдвига.

Профсоюз

- Вы получаете Специализацию *Знание окрестностей* в Образовании, Политике или Знании улиц. Дополните её Преимуществом *Междисциплинарная специализация*, связанным с этой Специализацией (см. стр. 163 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы получаете две новые сферы Kontakтов со стр. 166-167 книги **The God-Machine Chronicle**. Эти Kontakты должны быть связаны со специалистами Профсоюза, занимающимися различными сверхъестественными угрозами. Определите, каким видом потусторонних созданий занимается каждый из них.

- Один раз за сессию вы получаете доступ к двум очкам Kontakтов, Союзников, Слуг или Ресурсов со стр. 166-168 книги **The God-Machine Chronicle**. Эти очки представляют собой временную “аренду” средств Профсоюза.

Эгис Кай Дору

- Вы получаете доступ к Реликвиям.

- Вы получаете Специализацию *Реликвии* в Образовании или Окультизме. Дополните её Преимуществами *Область знаний* и *Междисциплинарная специализация*, связанными с этой Специализацией (см. стр. 161-163 книги **The God-Machine Chronicle**).

- Вы получаете Потустороннее чувство, которое активируется при столкновении с магами или оборотнями (см. стр. 175 книги **The God-Machine Chronicle**). Также вы получаете Специализацию *Маги* или *Оборотни* в Окультизме или Холодном оружии наряду с Преимуществом *Междисциплинарная специализация*, связанным непосредственно с ней (см. стр. 163 книги **The God-Machine Chronicle**).

Восходящие

- Вы получаете доступ к Эликсирам.

- Вы получаете два очка Ресурсов (см. стр. 168 книги **The God-Machine Chronicle**). Если эти добавочные очки превышают пять уровней, припишите их к любому другому Социальному Преимуществу, связанному с вашей деятельностью.

- Вы получаете третий уровень Слуг (см. стр. 170 книги **The God-Machine Chronicle**). В роли Слуги выступает новичок, только-только принятый в организацию.

Коллектив Хирон

- Вы получаете доступ к Тауматехнологиям.

- Вы получаете два очка Союзников со стр. 166 книги **The God-Machine Chronicle**, отражающих вашу способность вызывать отряд поддержки.

- Вы получаете три очка Ресурсов со стр. 168 книги **The God-Machine Chronicle**, которые отражают социальные пакеты и заработную плату, которую вы получаете за

работу в структуре. Если эти добавочные очки превышают пять пунктов, припишите их к любому другому Социальному Преимуществу, связанному с вашей деятельностью.

Люцифуг

- Вы получаете доступ к Возмездию.
- Один раз за сессию вы получаете доступ к двум уровням Ресурсов или Библиотеки из книги **The God-Machine Chronicle**, которые отражают использование средств, доступных охотникам этой династии.
- Вы получаете Наставника четвёртого уровня в лице самой Люцифуг. Позже вы можете повысить это Преимущество до пятого уровня.

Маллеус Малефикарум

- Вы получаете доступ к Благословию.
- Вы получаете два уровня Статуса в Католической церкви (см. стр. 170 книги **The God-Machine Chronicle**). Если эти очки превышают пять пунктов, припишите их к любому другому Социальному Преимуществу, связанному с вашей деятельностью.
- Один раз за сессию вы получаете три очка, которые сами распределяете между Слугами и Ресурсами. Эти очки отражают ваш доступ к поддержке других членов ордена.

Опергруппа: Валькирия

- Вы получаете доступ к Передовому вооружению.
- Вы получаете два очка Союзников в лице самой Опергруппы. Отныне вы можете вызывать подкрепление. Если эти очки превышают пять пунктов, припишите их к любому другому Социальному Преимуществу, связанному с вашей деятельностью.
- Вы получаете три высокоуровневых Контакта, каждый из которых соответствует отдельному федеральному агентству, связанному с тайными обществами и сверхъестественными коллективами.

Достижения

Эти правила обновляют систему использования Достижений из **Hunter: the Vigil Rulebook**. Не забывайте использовать Центральное правило Преимуществ со стр. 158 книги **The God-Machine Chronicle**. Потерянные или израсходованные Достижения возвращают игроку очки, затраченные на их приобретение, что позволяет тотчас же использовать их на покупку новых характеристик. Это правило устраняет необходимость в системе “возобновляемых” Достижений.

Передовое вооружение

Эти правила дополняют систему использования Передового вооружения Опергруппы: Валькирия.

Орудие Мьёльнир (•••• или •••••)

Функционирует аналогично исходному, описанному в книге **Hunter: the Vigil Rulebook**. Тем не менее, исключительный успех создаёт Последствие *Оглушение* со стр. 212 книги **The God-Machine Chronicle**.

Благословения

Эти правила дополняют систему использования Благословения Маллеус Малефикарум. Любые упоминания Нравственности следует заменить на Рассудок.

Благословение Лазаря

Понижение Воли заменяется понижением Рассудок. Вместо получения отклонения жертва начинает страдать от постоянного Состояния, отражающего изменения в её поведении.

Возмездие

Эти правила дополняют систему использования Возмездия Люцифуг. Любые упоминания Нравственности следует заменить на Рассудок.

Адский огонь

Функционирует аналогично описанному в исходной книге с незначительными изменениями. Адский огонь считается метательным оружием, обладающим рейтингом повреждений, равным очкам Возмездия за вычетом одного пункта. За бросок отвечает проверка Ловкости + Атлетики или Интеллекта + Оккультизма. Последнее охотник определяет в момент изучения ритуала. Вместе с тем, Достижение наносит летальный урон. Если охотник наносит себе очко агgravированного урона, повреждения от Адского огня также начинают наносить агgravированный характер.

Запах порока

Вместо определения чужих уровней Нравственности охотник получает возможность понять, насколько порочным кажется ему определённое действие (последнее описывает Рассказчик. Чем более жуткий характер носит тот или иной поступок, тем внушительнее Рассказчику следует описать ощущение, которое испытывает охотник).

Цепи Пандемониума

При успешном проведении ритуала охотник создаёт временную напасть, отпугивающую демона. Классическим примером может служить напасть, мешающая демону прорваться за круг, очерченный вокруг персонажа. Если демону удастся пересечь такой круг, он избавляется от напасти.

Эликсиры

Эти правила дополняют систему использования Эликсиров ордена Восходящих. Правила, касающиеся первоуровневых Эликсиров, полностью отменяются. Эликсиры восстанавливаются в период между сессиями в соответствии с Центральным правилом Преимуществ. Персонаж может располагать большим числом Эликсиров, чем позволяет сумма Эликсира + Статуса в рядах Восходящих, хотя для этого он должен приобрести Преимущество *Дополнительные Эликсиры*. Это Преимущество не обладает предельным уровнем и просто позволяет охотнику хранить при себе новые Эликсиры.

Кроме того, полный провал при использовании Эликсира заставляет охотника страдать от яда с Токсичностью, равной уровню самого Эликсира, вместо стандартных двух уровней.

Дыхание Ма'ат

Эликсир наделяет охотника бонусом к проверкам переломных моментов вместо дегенерации.

Реликвии

Эти правила дополняют систему использования Реликвий Эгис Кай Дору.

Око гордыни

Реликвия наделяет охотника постоянным Состоянием *Одноглазый* вместо одноимённого Недостатка. Невзирая на сходство этих двух характеристик, штраф,

наложенный Состоянием, предоставляет ячейке Практический Сдвиг всякий раз, когда охотник сталкивается со значительными проблемами из-за этого штрафа.

Бдительный крик

Клинок наносит одно очко летального урона и повышает Инициативу охотника на +3. Дополнительная атака по жертвам, не ожидающим нападения, остаётся в силе.

Талисман Дору

Талисман наносит два очка летального урона вместо трёх.

Тауматехнологии

Эти правила дополняют систему использования Тауматехнологий Коллектива Хирон.

Тауматехнологические операции

Функционируют аналогично описанным в **Hunter: the Vigil Rulebook**, однако Рассказчику следует помнить об ограничениях, связанных с продолжительными действиями (см. стр. 187 книги **The God-Machine Chronicle**).

Последнее прибежище

Оружие наносит 0 летального урона (то есть атака позволяет наносить летальные повреждения, однако само по себе оружие не добавляет никаких бонусов). Вместе с тем, Достижение позволяет наносить летальные повреждения даже вампирам и другим существам, которые в обычных случаях невосприимчивы к земным видам вооружения.

Губы любовника

Если охотник уже обладает преимуществом снова-девятъ при соответствующих бросках, Губы любовника повышают этот бонус до принципа снова-восемь. Если он обладает и этим преимуществом, Губы любовника не наделяют его дополнительными бонусами.

Исследования и разработки

Создание Достижений вызывает риск постоянных Состояний вместо психических отклонений.

Практический опыт

Эти правила дополняют описанные в **Hunter: the Vigil Rulebook**. Охотники получают Практические Сдвиги и Практический опыт по системе, во многом схожей с представленной ранее.

В конце любой важной сцены Рассказчик составляет перечень Практических Сдвигов по тем же критериям, по которым он составлял и список Практического опыта. Кроме того, Практические Сдвиги можно получать путём Испытания воли и проведения Тактик, которые добавляют новые Сдвиги к общей сумме. Каждые пять Практических Сдвигов составляют одно очко Практического опыта.

Аналогично системе Практического опыта из **Hunter: the Vigil Rulebook**, Практические Сдвиги можно использовать для восстановления Воли. Тем не менее, Практический опыт можно вкладывать и в приобретение Навыков, Преимуществ и Тактик для членов ячейки.

Тактики

Эти правила дополняют описанные в **Hunter: the Vigil Rulebook**. Тактики стоят по 3 очка Практического опыта. Если охотник состоит в организации, использующей эту Тактику в качестве приоритетной, её приобретение стоит 2 очка Практического опыта. Не

следует фокусироваться на определении стоимости тех или иных Тактик в очах опыта; старайтесь вместо этого понижать стоимость Тактик, которые ячейка уже решила выучить или создать.

Когда вторичный участник Тактики проваливает бросок, он может получить Сдвиг – а не Практический Сдвиг – для того, чтобы превратить провал в полный провал. В дополнение к штрафу -4, налагающемуся на броски основного участника в случае такого провала, вторичный участник должен получить дополнительные осложнения. Если провалом оканчивается бросок основного участника, он может заменить обычный провал полным. В этом случае ячейка получает по одному Практическому Сдвигу за каждого участника сцены после её окончания.

Если из-за проваленной Тактики погибает кто-либо из членов ячейки, Рассказчик наделяет группу Практическим опытом, а не Сдвигом.

Чудовища

Правила, рекомендации и советы по использованию чудовищ в игре можно найти в пятой главе **Hunter: the Vigil Rulebook**. Вместе с тем, любые результаты, приносящие игровым персонажам Сдвиги, должны награждать персонажей Рассказчика временными очками Воли. Эти очки можно использовать *только* в той сцене, в которой чудовище получило их. Последнее правило создано для того, чтобы помешать чудовищам наподобие вампиров утолять свой ужасающий голод, не совершая бесчеловечных поступков.

Создание монстров

Каждый Рассказчик использует монстров по-своему, и у каждой хроники – свои требования. Мы рекомендуем использовать любых монстров так, как вам кажется это нужным, поскольку только вы знаете, что должно произойти на игре, что понравится вашим игрокам и что удовлетворит ваши собственные запросы.

Если вас устроят стандартные варианты использования монстров, начните создание новых чудовищ с основных принципов создания персонажа, описанных в книге **The God-Machine Chronicle**. Обратите внимание, что систему создания второстепенных персонажей – включая чудовищ – не следует использовать в случае с созданием ангелов, духов и аналогичных существ, подробно описанных в книге **The God-Machine Chronicle**. Также вы можете использовать упрощённую систему создания персонажей, особенно в случае с неговорящими монстрами или чудовищами, которых охотники увидят лишь мельком. Некоторые характеристики попросту не имеют значения для таких незначительных монстров. Например, большинство слабых чудовищ не нуждаются в Устремлениях, если только охотник не располагает Достижением или другой способностью, использование которой требует знания Устремлений чудовища. В этих редких случаях вы всегда можете дополнительные характеристики на ходу.

Вместо того чтобы погружаться в расчёты конкретных показателей, вы можете просто использовать общее описание тех или иных аспектов чудовища. Ниже представлена система, разделяющая чудовищ на две обширные категории: значимых и второстепенных. Кроме того, в этом разделе описано, как создать полноценную расу чудовищ вместо отдельных антагонистов.

Значимые чудовища

Используйте эти правила только в случае с важными или часто встречающимися антагонистами. Во многом эта система похожа на ту, которая была представлена в книге **The God-Machine Chronicle**. Основным отличием от последней служит система выбора характеристик, поскольку вам требуется знать только те черты персонажа, которые охотники смогут увидеть в игре. Если чудовище располагает Устремлением *Найти плюшевого медведя своей дочери*, упомяните его только в том случае, если это

действительно важно. Не нужно приписывать монстру характеристики, которые вы не изобразите в игре или на которые хотя бы не намекнёте.

Концепция: Это важнейшая часть создания монстра. Концепция определяет роль чудовища в вашей хронике и помогает предопределить реакцию протагонистов.

Мощь: Создавая новых чудовищ, не забывайте определять их Мощь. Стандартным значением считается 1, однако если речь идёт о действительно важном, опытном или невероятном могущественном чудовище, припишите ему более высокий показатель этой характеристики. Также ознакомьтесь со врезкой *Подлинная анафема* на стр. 164. Там же можно увидеть подробные сведения об использовании Мощи в игре.

Устремления: Любой сильный монстр должен располагать Устремлениями – и не потому, что эта характеристика позволяет восстанавливать очки Воли, но прежде всего потому, что лишь так ячейка сможет найти с ним точки соприкосновения. Если ячейка узнает, чего хочет монстр, она сможет предопределить его поведение или превратить его страсти в орудие охоты.

Пороки и Добродетели: Не забывайте об этом разделе. Пороки и Добродетели могут превратить чудовище из “монстра недели” в глубокую, запоминающуюся фигуру. Пороки – а в случае с изобретательными или изощрёнными игроками и Добродетели – могут стать уязвимыми точками, позволяющими охотникам выступить даже против самой колоссальной угрозы.

Атрибуты: Как правило, Атрибуты отражают лишь тематические аспекты антагонистов. Они позволяют не только предоставить ему череду бонусов, но и рассказать охотникам что-нибудь важное об этом монстре. Старайтесь всегда выбирать один исключительно развитый Атрибут и один – существенно ослабленный. После этого подумайте, как эти цифры вписываются в общее описание монстра. Подобные характеристики можно использовать для описания антагониста при первой встрече с охотниками.

Навыки: Навыки выполняют практически ту же функцию, что и Атрибуты. Определите, на что должен быть способен чудовище, и припишите ему соответствующие показатели Навыков. Вместе с тем, Навыки могут позволить чудовищу проявить себя с неожиданной стороны: например, вы можете наделить монстра не только даром речи, но и полезным, даже не связанным со сценарием напрямую, Навыком, который позволит углубить его образ как социального хищника. Разумеется, сексуальный вампир, охотящийся в ночных клубах, располагает развитым Убеждением, Коммуникабельностью, Обманом и Знанием улиц – однако что если он обладает и неожиданно высоким уровнем Знания животных? Возможно, он даже считается одним из самых известных инструкторов по верховой езде из-за того, что в Средние века сам ездил на лошадях – и возможно, ячейке охотников даже понадобятся его Навыки для устранения ещё большей угрозы.

Преимущества: Преимущества позволяют Рассказчику привязать чудовище к этому миру, особенно если речь идёт о социальном подвиге этой характеристики (хотя для углубления личности антагонистов подойдут и любые другие Преимущества). Подумайте о Kontakтах, Союзниках, Слугах, Статусе и Наставнике монстра – не столько как об игровых, сколько как об описательных характеристиках. Всякий раз, когда с чудовищем происходит что-нибудь неординарное, именно эти второстепенные персонажи, отражающие Социальные Преимущества монстра, должны появиться на игровой сцене. Если монстр погибнет, такие персонажи могут начать расследование его смерти или даже сами превратиться в полноценных антагонистов.

Кроме того, Преимущества позволяют указать на области, на которых специализируется чудовище. Мало того что они повышают опасность антагониста – они ещё и позволяют ему играть в совершенно другой лиге, нежели протагонисты. Тем не менее, иногда вам может и не понадобиться подобное разграничение. Например, монстр, обладающий сразу несколькими Боевыми стилями, может уложить целую группу охотников, не моргнув глазом. А потому, если вы знаете, что игроки попытаются решить

проблему физическими методами, подумайте, имеет ли смысл создавать монстра, с которым игроки рискует просто не справиться.

Жуткие силы: Большинство монстров располагают Жуткими силами. Как правило, значимые антагонисты обладают по меньшей мере тремя очками подобных характеристик, за исключением самых слабых Бесов и других незначительных монстров. Создавая чудовище, подумайте о *каждой отдельной* силе. Что она значит для него? Как монстр её использует? Как это будет выглядеть в игре? Система Жутких сил разработана специально для создания любых монстров, которых можно только вообразить в рамках сеттинга **Hunter**. А потому с эстетической точки зрения они носят совершенно нейтральный характер. И всё же не забудьте наделить монстра уникальными требованиями и поправками к Жутким силам и их эффектам. Что должно сделать чудовище для активации этой силы? Возможно, оно взрезает вену и окропляет землю своей кровью? Возможно, оно распевает ужасающие литургии? Или выкрикивает непостижимые реплики на эзотерических языках? Такие детали могут стать отправными точками для исследований или предложить охотникам менее прямые способы противостояния монстру.

Шаблон: Придумайте для своего монстра общую сверхъестественную модель. Наделите его ключевыми особенностями его расы, включая слабости и преимущества. Может быть, он принадлежит к уже существующей монструозной расе, однако отличается от её стандартных представителей?

Второстепенные монстры

Ниже приведены общие рекомендации по созданию второстепенных чудовищ, которые будут либо действовать в отдельных сценах, либо выступать в роли служителей первостепенных антагонистов.

Концепция: Эта характеристика может и не понадобиться вам в игре. Если вы не собираетесь использовать монстра в качестве одного из ключевых для своей истории, ничто не мешает вам ограничиться общим описанием наподобие “*Демонический прихвостень*”, поскольку это единственное, что охотники смогут сказать об этом чудовище после столкновения с ним и его соратниками.

Мощь: Большинство слабых монстров обладают лишь первым уровнем Мощи. В редких случаях они могут достичь и более высоких уровней, однако старайтесь не допустить их превращения в подлинную угрозу для группы охотников.

Устремления: Как правило, такие монстры не обладают полноценными Устремлениями, поскольку любые игромеханические эффекты, связанные с этой характеристикой, вы можете придумать и на ходу. Только если ваш монстр преследует постоянную цель, к которой он идёт всеми доступными методами, вы можете приписать ему полноценное Устремление для того чтобы он смог получить соответствующие преимущества в конце сцены.

Пороки и Добродетели: Если только в группе охотников не состоят обладатели Достижений наподобие Возмездия, использование которых требует знания Пороков и Добродетелей монстра, вы можете пропустить этот раздел.

Атрибуты: Вам не обязательно наделять таких монстров полноценными Атрибутами. Вместо этого имеет смысл ограничиться Могуществом, Грацией и Соппротивлением. Грация + Атлетика определяет Защиту монстра. Размер + Соппротивление ложится в основу его Здоровья. Большинство второстепенных чудовищ обладают 2/3/4 очками в этих категориях Атрибутов. Добавьте немного здесь и отнимите немного там, однако помните, что каждое такое очко значит *втрое* больше, чем уровни стандартных Атрибутов, которыми располагает большинство персонажей.

Навыки: Большинство чудовищ не нуждаются в прописанных Навыках. Одного или двух Навыков, связанных с их образом или личностью, должно быть вполне достаточно. Просто спросите себя, что должен делать монстр в игре, и решите, насколько он должен

быть в этом хорош. Большинство подобных созданий обладают двумя-четырьмя очками Навыков, и если он должен обладать ещё какими-либо умениями, добавьте по очку к менее значимым для него Навыкам.

Преимущества: Если только это не кажется вам совершенно обязательным, пропустите этот раздел. В конце концов, вы можете придумать подобные характеристики на ходу.

Жуткие силы: Слабые монстры далеко не всегда нуждаются в Жутких силах. Как правило, сам факт их чудовищности уже отражается их врождёнными способностями. Тем не менее, если вам кажется, что одно-два очка Жутких сил не повредят, ничто не мешает добавить их в список характеристик монстра. Старайтесь не давать им больше одного очка Жутких сил, поскольку даже если ячейка не сможет противостоять даже таким чудовищам, вам будет куда труднее заставить охотников выступить против более сложных и многогранных антагонистов.

Создание шаблонов

Придумывая нового монстра, старайтесь не ограничиваться одним лишь распределением Жутких сил. Чудовища должны использовать полноценные шаблоны наподобие тех, которые можно увидеть в пятой главе **Hunter: the Vigil Rulebook**. Строгих правил по созданию таких шаблонов не существует, однако ниже приведены ключевые рекомендации, позволяющие облегчить эту задачу.

Врождённое оружие: В большинстве случаев монстр привлекает внимание охотников потому, что представляет угрозу для окружающих. Будь это клыки вампира или когти оборотня, врождённые виды оружия встречаются у большинства представителей этих чудовищных рас. Как правило, использование такого оружия не требует никаких расходов. Большинство монстров используют своё оружие на регулярной основе, а потому оно требует использования лишь мгновенного действия для активации.

Если вы планируете наделить своего монстра врождённым оружием, подумайте, как это будет отражаться в истории. Простейшим ответом на этот вопрос может послужить наделение этого оружия модификатором урона, с тем чтобы оно могло наносить летальные повреждения. В случае с мелкими когтями и аналогичными видами оружия вы можете даже приписать нулевой урон с тем, чтобы монстр мог наносить летальные повреждения, но не в самом большом объёме. Более крупные когти могут наносить уже от +1 до +2 очков летального урона. Массивные виды оружия наподобие бивней наносят три очка летального урона и не позволяют чудовищу спрятать их от окружающих.

Кроме того, вы можете использовать менее традиционные виды оружия. Отталкивайтесь от Мощи чудовища. Например, монстр может выделять гемотоксин в качестве средства самозащиты. Равным образом, монстр может обладать длинным и цепким хвостом, который в сочетании с ловкими руками может дополнить его броски модификатором Мощи.

Броня: Многие монстры обладают врождённой бронёй наподобие чешуи, толстой кожи или электричества, не позволяющего окружающим держать их в захвате. Не забудьте определить как общий рейтинг брони, так и её баллистические качества. Если чудовище может спрятать свою броню от глаз окружающих, распределите между упомянутыми характеристиками только два очка. Если её можно спрятать под широкой одеждой, распределите четыре очка. Если броню невозможно спрятать от окружающих, распределите шесть очков. Кроме того, вы можете сократить эту сумму на два очка, чтобы позволить броне наносить по очку летального урона за раунд всякому, кто прикасается к монстру. Вы можете сократить эту сумму ещё на два очка для того, чтобы сделать чудовище неуязвимым к определённому типу урона. Например, джинн с огненной плотью может быть попросту невосприимчив к пламени.

Источники силы: Многие монстры приобретают новые очки Воли, черпая силу из окружающих источников. Например, вампиры пьют кровь. Подобные чудовища могут

восстанавливать очки Воли при помощи силы *Иссушение*. Они получают один уровень этой характеристики бесплатно, хотя вам следует определить, как именно они выкачивают чужую энергию. Кроме того, некоторые создания не обладают собственными очками Здоровья и высасывают их из жертв прежде, чем получают возможность войти в земную реальность.

Рассудок: Некоторые монстры обладают альтернативными видами этой характеристики. Учитывая смертоносной характер многих чудовищ, использование стандартной системы Рассудка привело бы к их молниеносной дегенерации и безумию. Поэтому, создавайте нового монстра, подумайте о моделях поведения, которые не будут казаться ему противоестественными. Поступки, нарушающие этот новый нравственный кодекс, должны стать переломными моментами.

Стандартные Жуткие силы: Обязательно составьте общий перечень Жутких сил, которыми пользуется большинство представителей этой расы. Запишите страницы, на которых можно прочесть об особенностях этих сил. Разумеется, вы можете создавать отдельных представителей этих рас, не ограничиваясь силами из этого списка.

Ключевые способности: Некоторые монстры обладают ключевыми способностями, определяющими саму их сущность. В этом случае каждый представитель их коллектива обладает этими силами. Например, оборотни попросту перестали бы быть оборотнями, если бы потеряли свою способность к трансформации в диких зверей. Это означает, что вам следует определить, какие Жуткие силы считаются центральными для вашей расы существ и сколько очков этих характеристик имеет большинство её представителей.

Другие особенности: Возможно, монстр невосприимчив к ментальному вторжению или никогда не теряет сознания? Обратите внимание, что подобные характеристики чаще всего считаются уникальными для конкретного вида монстров.

Характер Мощи: Любое чудовище обладает общей характеристикой Мощи, однако у каждого из них она проявляется по-разному даже на одинаковых уровнях. Определите, то означает Мощь в случае с вашим чудовищем, а также решите, чем отличаются сильные и слабые представители этого вида.

Недостатки: Большинство чудовищ располагают общими недостатками, страхами или врождёнными ограничениями, которые чаще всего становятся сильнее по мере накопления Мощи. Всякий раз, когда охотнику удаётся использовать уязвимую точку монстра против него самого, персонаж добавляет уровень Мощи чудовища к своим броскам. Например, нападение на вервольфа с серебряным оружием в руках добавляет его Мощь к проверкам атаки.

Если чудовище обладает совершенно конкретным недостатком, подумайте, как он проявится в игре. Если ячейка пытается выяснить больше об этой слабости исследовательскими методами, вы можете объявить продолжительную проверку.

Подлинная анафема

Создавая по-настоящему важных монстров, вы можете наделить их повышенным объёмом опыта для отражения большей мощи, возраста или способностей, чем те, которых охотники привыкли ожидать от других представителей этой расы. Используйте приведённые ниже рекомендации для создания самых жутких существ, поджидающих охотников на дороге Бдения. В случае с такими чудовищами Жутки силы стоят по два очка опыта за каждый уровень. Кроме того, подобные монстры могут получать бесплатные очки Мощи от Рассказчика.

| Описание | Мощь | Опыт |
|----------------------|------|------|
| Регулярный противник | 1 | 5 |
| Возрастающая угроза | 2 | 10 |
| Опытный изверг | 3 | 15 |
| Древний враг | 4 | 25 |
| Городская легенда | 5 | 50 |
| Полубог | 6 | 100 |

Воля

По умолчанию чудовища могут вкладывать лишь по одному очку Воли за раунд в любые действия. Это означает, что Жуткие силы, требующие расхода нескольких очков Воли, предполагают несколько раундов подготовки. Вместе с тем, характеристика Мощи (см. ниже) позволяет некоторым чудовищам обрушивать на своих врагов самые ужасающие проклятия в мгновение ока.

Мощь

Эта характеристика отражает общую силу монстра. Любое чудовище должно обладать Мощью хотя бы на первом уровне (а потому подучает одно очко Мощи бесплатно). В отличие от многих других характеристик, Мощь измеряется по десятибалльной шкале.

Примечание: Мощь заменяет одноимённое преимущество со стр. 157 книги **Hunter: Night stalkers**.

Эффекты Мощи

Хотя конкретная сущность этой характеристики варьируется от одного монстра к другому, её игромеханические проявления всегда ведут к одинаковым результатам.

Объём Воли: Любое чудовище обладает очками Воли, равными сумме Решительности + Самообладания. Вместе с тем, монстры способны получать дополнительные пункты Воли, равные показателю своей Мощи. В отличие от большинства других персонажей монстры могут располагать любым запасом Воли, даже превышающим 10 очков. Разумеется, они не могут обладать *значением* Воли, превышающим 10 очков. Это означает, что Мощь позволяет чудовищам получать временные пункты Воли сверх стандартного максимума. Так, чудовище, обладающее Решительностью 4, Самообладанием 4 и Мощью 8, может располагать 16 пунктами Воли, но только 10 уровнем этой характеристики.

Расход Воли: Как правило, персонажи могут использовать только одно очко Воли за раунд, а потому монстр, использовавший очко Воли для повышения Защиты, теоретически не должен быть в состоянии активировать в этом же раунде Жуткую силу. Тем не менее, обладатели высокой Мощи могут расходовать Волю на выполнение *разных* действий в пределах одного раунда. Количество очков Воли, которые монстр может использовать в пределах раунда, ограничен показателем его Мощи. Это не позволяет чудовищу вкладывать несколько очков Воли в одно действие. Таким образом, монстр может повысить свои шансы на успешный бросок, повысить Защиту и активировать Жуткую силу даже в пределах одного раунда.

Сверхъестественные способности: Чудовище, обладающее шестым или более высоким уровнем Мощи, способно повышать Атрибуты и Навыки до равнозначного уровня. Таким образом, обладатель семи очков Мощи теоретически может располагать и седьмым уровнем Силы. Рассказчик сам должен решить, может ли чудовище развивать Жуткие силы до уровней, превышающих пятый. Подробности можно увидеть во врезке “*Уникальные силы?*”

Сверхъестественная защита: Чудовища обладают повышенным сопротивлением сверхъестественному воздействию из-за своей нечеловеческой сущностью. Любой монстр добавляет характеристику Мощи к броскам сопротивления сверхъестественным силам. Рассказчик должен решить, действует ли это правило в случае с применением Достижений против чудовищ.

Обратная сторона Мощи

Чем сильнее становится монстр, тем очевиднее проявляются его недостатки. Всякий раз, когда против чудовища используется его слабость, уязвимая точка или демоническая напасть, агрессор добавляет к броску показатель Мощи чудовища. Именно поэтому многие монстры стараются развивать Жуткие силы, наделяющие их особой защитой от

подобных воздействия на их уязвимые точки или позволяющие хотя бы компенсировать эту слабость.

Виды Мощи

Каждый тип монстров располагает своим типом Мощи. Когда вы создаёте собственное чудовище, подумайте о том, что может значить для них эта характеристика. Ниже приведены только общие предложения и рекомендации, а не конкретные правила по использованию этой характеристики.

Подменыши – Вирд: Подменыши связаны с совершенно иной реальностью – странной, загадочной землёй, известной как Аркадия и полной грёз, кошмаров и тёмного волшебства. Обладатели низкого Вирда сохраняют вполне человеческую внешность и большую часть времени действуют как совершенно нормальные люди. В то же самое время их товарищи, обладающие повышенным уровнем Вирда, становятся совершенно иными созданиями, напоминающими антагонистов из мрачных сказок о жутких чудовищах, лишь маскирующихся под людей. Вместе с тем, глубоко примитивный, земной характер холодного железа может стать настоящим проклятием для обладателей Вирда, что позволяет любым агрессорам добавлять значение этой характеристики в качестве бонуса к нападениям на подменшей.

Демоны – Примиум: Демоны не обладают душами в общепринятом понимании этого слова. Последние им замещает Примиум. Этот вид Мощи представляет собой демоническую силу, наполняющую их сверхъестественные тела и позволяющие им маскироваться под смертных. Демоны, обладающие низким уровнем Примиума, способны большую часть времени оставаться в похищенном смертном обличье. Обладатели высокого Примиума располагают куда более монструозными формами, которые со временем становятся всё сложнее скрывать под человеческой маской.

Призраки – Резонанс: Призраки существуют в материальном мире лишь благодаря духовному резонансу с физическими объектами, что позволяет этой характеристике определять количество Эссенции, которое они могут перенести с собой в этот мир. Обладатели низкого Резонанса напоминают лишь отголоски и слабое эхо бывших людей, которые можно заметить лишь в определённых условиях. Обладатели более массивного Резонанса могут казаться настолько реальными, что их даже можно спутать с людьми. В сущности, такие призраки могут прикасаться к материальным объектам или влиять на них напрямую.

Мумии – Сехем: Души мумий беспрерывно пересекают границу между мирами живых и мёртвых. Последнее отражается показателем их Сехема. Мумии, обладающие низким значением этой характеристики, в буквальном смысле разваливаются на части, не в силах справиться с разрушительной поступью времени и разложением собственной плоти. Мумии, обладающие повышенным значением Сехема, кажутся не просто живыми и энергичными, но даже более *человечными*, чем большинство обычных людей. В отличие от других чудовищ, мумии пробуждаются в своих гробницах, располагая *максимальным* значением этой характеристики, и лишь со временем понижают её запас в своём организме.

Колдуны – Аркана: Ведьмы, волшебники, чернокнижники и ритуалисты обладают особым подвидом Мощи, известным как Аркана. Эта характеристика служит общей оценкой всей суммы их знаний, духовных сил и даже готовности судьбы протягивать им руку в тяжёлый час. Обладатель низкой Арканы способен только на фокусы и основные виды зачарования. Настоящие чародеи располагают высоким уровнем этой характеристики, позволяющим разрывать саму ткань реальности одним лишь воздействием своей нечеловеческой воли.

Вампиры – Сила крови: Чем старше вампир, тем плотнее становится его кровь. Со временем некоторые из этих чудовищ даже обнаруживают, что кровь простых смертных больше не утоляет их жажды. Вампиры, обладающие пониженной Силой крови, схожи с

простыми людьми и нуждаются лишь в нерегулярном подкреплении своих сил для того, чтобы сохранять контроль над собой. Обладатели высокого уровня Силы крови становятся отрешёнными и бесчеловечными извергами, чаще всего охотящимися за особыми видами крови. Вместе с тем, самые древние из этих монстров нередко обнаруживают, что даже колья воткнуть их сердца становится легче – что отражает бонус их Мощи к проверкам атаки любых противников.

Оборотни – Первородный инстинкт: Существование оборотней определяется постоянным контактом с мирами людей и животных, что приводит к ужасающей комбинации человеческого и звериного разума. Первородный инстинкт подталкивает оборотней к постепенному отходу от человечества и сближению с их первозданной натурой. Оборотень, обладающий низким показателем этой характеристики, превращается в зверя лишь с наступлением полной луны, продолжая вести в коллективе смертных вполне человеческое существование. Обладатель высокого показателя этой характеристики, превращается в настоящего хищника, существующего лишь ради азарта погони. Тем не менее, по мере того как чудовище становится всё сильнее, воздействие серебра на его организм превращается из обычной напасти в подлинное проклятие. Любая нападающая, использующий серебряное оружие, добавляет к своим атакам значение Первородного инстинкта самого оборотня.

Уникальные силы?

Как уже было сказано, монстры, обладающие шестым или более высоким уровнем Мощи, способны развивать до равнозначных показателей свои Атрибуты и Навыки. Теоретически они могут достигать такого же уровня Жутких сил. Рассказчику следует самому решить, обладает ли та или иная Жуткая сила шестым или более высоким уровнем. Однако не забывайте, что повышенное значение Жутких сил позволяет сделать и без того могущественное чудовище по-настоящему колоссальной угрозой для протагонистов.

Опять же, создание, обладающее 6-10 очками Мощи, отличается поистине богоподобным характером. Грандиозная сила должна просто *чувствоваться* в таком монстре издали, а прямая конфронтация должна заканчиваться катастрофой практически для любой ячейки охотников, кроме самых опытных и подготовленных.

Если вы решаете создать шестой или более высокий уровень Жуткой силы, сначала подумайте, понравится ли это вашим игрокам. Если им кажется, что уже существующие монстры практически непобедимы, решение создать чудовище с Жуткими силами выше пятого уровня только заставит их заподозрить, что их внутриигровые поступки практически ничего не значат в сравнении с мощью такого антагониста.

Кроме того, подумайте, имеет ли вообще смысл добавлять какой-либо уровень к той или иной силе. Разумеется, этот вопрос не играет особой роли в случае с линейной прогрессией, поскольку добавление шестого уровня просто повысит шанс монстра на получение исключительного успеха.

Наконец, шестое очко Жуткой силы должно персонализировать конкретное проявление этой способности. Такой уровень силы означает, что чудовище провело целые *века*, оттачивая свои навыки в определённой сфере, а потому монстр должен был изменить саму свою сущность для лучшего соответствия нуждам этого тайного знания.

Нравственность и Рассудок

Если вы используете это обновление, Нравственность должна уступить место Рассудок из книги **The God-Machine Chronicle**. Кроме того, охотники могут использовать и любые существующие модификации к этой системе.

Монстры не считаются

Поскольку Нравственность и Рассудок служат для отражения разных мировоззренческих принципов, игнорировать убийство чудовищ и избегать переломных моментов в подобных случаях не рекомендуется. Даже убийство монстра всё равно остаётся убийством и оставляет свой след на психике даже самых стойких охотников.

Как правило, это означает, что Рассказчику следует предложить игроку дополнительный дайс к проверке переломного момента, если чудовище обладало нечеловеческой внешностью, или два добавочных дайса, если оно и вовсе не принадлежало к человеческой расе. Тем не менее, даже убийство самых противоестественных обитателей Мира Тьмы сопровождается кровопролитием и рассечением внутренностей, что просто не может не вызвать шока у любого нормального человека.

Условия

При использовании Индивидуального кодекса охотника замените переломные моменты условиями, позволяющими охотникам избегать ослабления Рассудка в случае добросовестного следования своему кодексу.

Отклонения

Отклонения и Отличия нетрудно заменить постоянными Состояниями. Каждый раз, когда эти Состояния создают реальные трудности для протагониста, он получает Сдвиг.