

ИМПЕРИЯ САТАНИСА

Д. ДИШОУ aka Venger Satanis



В комнатах, в домах и вне их стен - под темными водами и лунными небесами - под холмами и над вершинами гор - в листве Севера и в цветах Юга - в чреве самих звезд и в безднах между ними - в крови и в кости и в душе каждого - в ветрах, что веют в этом и других мирах - за лицами живых и мертвых.

T. ЛИНГОТТИ, NETHESCURIAL

Эта игра целиком и полностью принадлежит Даррику Дишоу (Darrick Dishaw), ака Venger Satanis. Его сайт: <http://vengersatanis.blogspot.fr/> Именно там и можно купить его нынешние игры, как то Alpha Blue.

Бесплатную же копию оригинала этой книги можно получить тут: <http://www.lulu.com/shop/darrick-dishaw/empire-of-satanis/ebook/product-17567503.html>

Этот перевод является некоммерческим, бесплатным и согласован с автором именно как таковой.

Эта книга – перевод уже второй редакции EoS, 2011 года, вариант дополненный.

Иллюстрация на обложке – автора.

Текст: Д. Дишоу, Висконсин, 2006.

Перевод: С. Вейс, Воронеж, 2017.

Содержание

1.	Предисловие к русскому изданию	4
2.	Введение	5
3.	Немного об обстановке	9
4.	Расы	12
5.	Действия и бой	25
6.	Характеристики персонажа	29
7.	Магия	44
8.	Цветные Сферы Влияния	50
9.	Создание персонажей	53
10.	Список покупок	56
11.	Возможные сценарии	59
12.	Ну что еще сказать...	60
13.	К мастеру	61
14.	Вселенная Йидафрота	63
15.	Город Фрир	68
16.	Изломанные улицы <i>(рассказ)</i>	73
17.	Тени цвета слоновой кости <i>(рассказ)</i>	74
18.	Вводные приключения	76
19.	Образцы персонажей	87
20.	Финал	92
21.	От переводчика	93
22.	Лист персонажа	95

Предисловие к русскому изданию

Я начинал с D&D Basic Set – пурпурная коробка, под редакцией Молдвеев – когда мне было десять. Сейчас мне 42, и вы сами видите – в ролевых играх я уже десятилетиями.

В те далекие дни я писал, верстал и вообще создавал все, что угодно – модули, хоумрулы, даже целые игры. То одно, то другое я отправлял в *Dungeon Magazine* и прочие журналы. Нет, никто ничего не брал. Так я и подумал, что никогда и ничего из своих ролевых вещей не издам.

Однако с выходом D&D3 появилась открытая лицензия, и авторы-любители смогли публиковать за свой счет свой собственный инди-контент. И в первую же созданную мной вещь я влюбился – это и была «Империя Сатаниса». К сожалению, как оказалось, это была не истинная любовь, но лишь страсть.

То, что когда-то выглядело прекрасной идеей, в конце концов выглядит – для всех и каждого – предметом стыда. «Империя Сатаниса» – это что-то вроде укушенного вампиром больного ребенка: скорее всего, она должна была умереть, но стала бессмертной просто потому, что создатель пожелал создавать. Я и сейчас сохраняю псевдоним Venger Satanis, потому что не желаю забывать, откуда я пришел – из места провала и бесчестия... но уже хранящего искру надежды на будущее.

Так или иначе, я милостиво признаю, что «Империя Сатаниса» была для меня маленьким, далеким ныне плацдармом для моих текущих ролевых достижений – **Crimson Dragon Slayer**, **The Outer Presence**, и **Alpha Blue**. Кроме того, я написал пару сценариев и справочников вроде **How to Game Master like a Fucking Boss**. Вот этими работами я горжусь и надеюсь, что запомнят меня именно за них.

Но если уж вам нравится читать «Империю Сатаниса», водить по ней или играть по ней – да кто я такой, чтобы вас останавливать? Вероятно, эта вещь настолько смехотворна, что играть в нее весело; иронично, не правда ли – когда игра нравится потому, что особенно ужасна? Ну, наверное...

ВЕНГЕР АС’НАС САТАНИС,

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ KORT’THALIS PUBLISHING

Введение

ЧЕРНЫЕ БОГИ ПОЛЗУТ НА СВОИХ ЗМЕИНЫХ БРЮХАХ, ВЫСАСЫВАЯ ИХОР ИЗБРАННОГО.

Громоподобный лязг сталкивающихся сабель пустоты заглушает мрачные песнопения собравшегося на темный шабаш ковена. Два звероподобных, нечеловечески гротескных сатанинских лорда взрезают друг друга клинками из магической энергии цвета шартрез, энергии самой пустоты. Зритель в маске и желтых одеждах накладывает заклятия, и завывания странных туземных демонов высвобождают еще больше колдовства!

Добро пожаловать, мои окровавленные, склизкие последователи. Вы только что прошли по причудливым путям через дверь в Ад с точки зрения Г. Ф. Лавкрафта. Вы – дьявольские чемпионы, которым предназначено быть столь же богоподобными, как ваш император Сатанис. Но не спешите чувствовать себя такими уж шикарными и высшими – когда-то такие, как вы, были слабыми, нежеланными и нелюбимыми, были избитыми и оплеванными, когда-то вы ненавидели и боялись самых последних подонков рода человеческого.

Уроженцы человеческой реальности, что пытались практиковать магию, были изгнаны из вселенной. Каждый раз, когда вам напоминают о вашей долгой и тяжелой борьбе за власть, вас наполняет слепая, взрывная ярость. Извращенное чувство темного предназначения прячется за упадочной маской фантазии о мести.

Слизистая, дрожащая, прозрачная, вязкая, истекающая нечистой слизью зеленая мерзость медленно выступает из циклопического Фрира, города кошмаров. Оно всматривается в разлагающиеся стены «реальности», изувеченные его злым колдовством. Одинокое и никем не замеченное – не считая его спутников-меченосцев – демоническое создание вызывает неназываемую перемену во всей Вселенной за пределами Империи Черного Бога Сатаниса!

А теперь представьте, что описанное выше существо – Вы.

«Империя Сатаниса», ИС, стремится к инновациям. С этой любительской вещью я пытался выйти за обычные ролевые границы. Верстка минималистична до кустарности, вся суть в словах на странице. Будто Лавкрафт закинулся кислотой и теперь торопливо описывает безумие Ада, пока падает глубже в Бездну.

Новинка: Мастер здесь скорее первый среди равных, чем непреодолимая сила, руководящая игроками. Игроки – и их персонажи – тоже будут иметь голос в создании сеттинга, атмосферы и организации каждой сессии. Мастер может набросать начальное окружение, держать наготове пару своих персонажей и примерно представлять, куда может привести игра – но в ИС историю двигают персонажи.

К примеру, если игрок решает немного изменить саму историю, двинуть приключение в другом направлении – он бросает d6. Если выпало 6 – все, что игрок предлагает, вступает в силу; он, конечно, должен тему раскрыть, обрисовать причину изменений и описать окружение так, чтобы можно было представить то, что происходит. Каждый игрок может попробовать сделать это раз за сцену, и при успехе игра частично изменится и пойдет уже другим путем. Это называется **Изменение Истории**. Можно сделать это изменение проще, израсходовав очко **Социального статуса** или **Богомерзкого Рая**, но об этом позднее.

Как старый мастер, я прекрасно знаю, что такое после часов вождения хотеть уже наконец поиграть! ИС вполне позволяет мастеру время от времени побыть и игроком, если все согласны с таким стилем игры. Мастер, начинающий сессию, должен тоже создать себе персонажа – про запас. Когда игрок изменяет историю, он сам становится мастером на всю следующую «сцену» – неограниченный объем времени, длящийся как по крайней мере целое действие, например, боевую сцену или поиски конкретного беглого человека. Бывший мастер может ослабить хватку на приключении, отложить надзор за его ходом и итогами, и сконцентрироваться на удовольствии от игры за своего собственного персонажа. На следующую сцену любой игрок может точно так же поднять голос и попытаться изменить историю, в свою очередь становясь мастером. Это довольно весомое изменение в игровой динамике, и может подойти не всем; пользуйтесь идеей ротации мастера как опцией, а не как догматом.

Игроки ведут персонажей, именуемых Бестиями, частью чужих, частью демонов, частью людей. Амбициозная Бестия, поглощенная волей к власти, может многого добиться и перестроить завоеванный мир по желанию своего черного сердца. Те же, кто не преуспеют, падут, мостя путь для новых внеземных дьяволов. Такова воля Багрового Бога Сатаниса!

Персонажи могут жить несколько ограниченной жизнью в своей родной вселенной, известной как Йидафрот. В ее адских границах процветает

цивилизация; соблюдается баланс, даже своего рода братство меж Бестиями. Мрачное чародейство совершенно вытеснило технологию, присущую Ша-ла, старой вселенной. Персонажи могут жить и за пределами Йидафрота, маленькой закрытой вселенной из черной материи, в которой Бестии некогда поселились. Обычно они вообще в бешенстве носятся и чинят разорение во вселенной, где живут люди и прочие «нормальные» виды. Братство называет человеческую вселенную Ша-ла. Остаются ли Бестии дома или отправляются в гости, их образ жизни все тот же: они сознательно вызывают калейдоскопические кошмары, чуждые тени, призрачные посещения и inferнальные проклятия.

Вот это-то надо обговорить с самого начала: Бестии непредставимо злы – по своей природе и по профессии – и постоянно пытаются обставить друг друга по части различных гнусностей. В отличие от некоторых других видов, Бестии злы добровольно; они впали в алчность, похоть, смертоубийство и ужас вовсе не по необходимости. Нет, они чувствуют, что зло – это путь как раз для них. Тысячелетия они провели в изгнании, и перенесенные Бестиями страдания сделали их невероятно сильными – духом и плотью.

В жизни в качестве иномирного демона самое главное – возможности. Персонажи имеют шанс стать будто боги.

Если персонаж сможет стать достаточно богоподобным, его восход к божественности принесет всем окружающим неисчислимые бедствия. Например, все прочие члены расы этой конкретной Бестии медленно превратятся в его рабов; он станет образцом для этой расы, и его уникальность навсегда заслонит их собственную. Те же, кто к его расе не относятся, будут постепенно слабеть, пока вовсе не вымрут – если, конечно, у кого-то из них нет под рукой своего собственного божества. Поэтому расположение имеет значение, и многие Бестии уходят подальше из К'таны и вообще из Йидафрота в поисках нового мира для угнетения. Впрочем, одинокая Бестия вскоре встретит от рук своих врагов ужасный конец.

Превращение из людей в монстров позволило Бестиям жить вообще без морали рабов по Ницше. Бестии покончили с нуждой в добродетели и альтруизме, совестью не мучаются, вины не признают. Они просто берут и делают то, что должны – высший вид с моралью господ. Их социальный статус – и уровень силы – определяется верностью своей Цветной Сфере, а также причиненными ими побоищем, ужасом и страданием. Чем злее и отвратнее то, что они проделали – тем больше растет их социальный статус!

Игры могут быть вдохновлены самыми разными вещами; конкретно эта вдохновлялась Г. Ф. Лавкрафтом, Т. Лиготти, «Восставшим из ада» и «Тяжелым Металлом» (который мультфильм), и много чем еще. Сама атмосфера ИС в том, что вы – чужак, нечто странное и чудовищное, способное использовать дары древности, чтобы навязать свою волю. Ваш господин и прародитель, Багровый Бог Сатанис, вымостил вам дорогу к жизни, желанию и убийству в К'тане и не только. Он обещал вам возвращение в Ша-ла, вселенную хилых поселян, что гнали нас и насмехались над нами. Теперь нас ждут ночи завоевания, и мы сможем расчленять людей, захватывать их земли и вечно расширять Империю Сатаниса.

Персонажам в этой игре, в целом, неплохо бы иметь следующие черты: угнетение, жестокость, подавление, богохульность, амбициозность, алчность к знаниям и экспансии, агрессия, смелость, страсть к деградации и эстетизм. Но Бестии все же помогают друг другу – по принципу «услуга за услугу». За вычетом нескольких жестко соблюдаемых упорядочивающих законов (как то верность Сатанису), в К'тане (и других населенных Бестиями местах) народ смотрит на вещи в духе либерализма и свободного рынка.

Коль скоро персонажи не то чтобы демоны, инопланетяне или люди, но нечто среднее между этим всем, их радует странное, мрачное и нездоровое. Сатанис – сущность, с которой люди столкнулись, войдя в Йидафрот, вселенную-эквивалент Ада. Сатанис принял человечество в Свои объятия, а люди сделали Его Богом и императором. Дети Сатаниса и прочих допотопных богов есть следующая стадия межпространственной эволюции, рожденные Сатанисом по воле Его.

Дьявол во мне. Я не боюсь Ада, ибо я ЕСТЬ Ад. Я воспарю над вашими небесами и возведу трон рядом со звездами. Я могущественней, чем ваш божок, и не буду служить ему, но восстану против него. Я говорю по повелению господина моего, и последуют за нами многие — и мы предадим их мукам в чертогах адовых. И будет прокляты не мы, а они!

КРОМЕШНЫЙ АД САТАНЫ (1975)

Немного об обстановке

Когда всякое добро будет уничтожено, лидеры 666 Бездн Адского Пламени и вожди 999 Слов Багряных Врат начнут истинную работу: пересоздание всей вселенной по своему образу и подобию. Все прочее – морок и наветы.

Багровые луны уже подплывают все ближе к вселенной наших врагов – к Ша-ла, вселенной, что когда-то была нашей. Она звала нас назад с самой ночи нашего изгнания, она изнывает в ожидании нашего возвращения. Слышите ли вы наш озверелый боевой клич, люди? Наша злоба утопит в нашей ядовитой зеленой крови все расы и виды, и ваше вымирание близко! Инфернальное измерение перед нами называется К'тана, суровое обиталище слизи, безумия и кошмаров. К'таной безраздельно правит Багровый Бог Сатанис. Сейчас мы находимся меж двух эпох: эра несправедливости миновала, эра возрождения грядет!

Это игра о демонических Бестиях из открытого космоса, черных плащах и темных мантиях, змеящихся кинжалах, трещащих алой энергией саблях пустоты, слугах из мыслящей черной слизи, действии, расследовании и исследовании. «Империя Сатаниса» – это история о существах из темных измерений, обретших силу через хитрость, стойкость, волю и разум. А еще через Черные Искусства! Понимание запретных, чуждых знаний и сатанинского волшебства позволяет им лепить реальность заново, навечно изменяя законы физики, суть и истину всего мира. Таково величие! Что стояло нерушимо – становится податливым в руках опытного черного мага, и он может менять реальность по своему желанию.

Немногие на Ша-ла знают, что мы вырвались на свободу. Эпохи тому назад мы жили в их вселенной, но были изгнаны за свою злокозненность и за то, что мы пренебрегли тем невежеством, что они звали «здравым смыслом» и «добром». Наши преследователи преисполнились ревности к успехам нашей магии и вели против нас войну, пока мы не бежали через портал между измерениями. Тысячелетия мы ожидали, но теперь путь к успехам открыт и Великие Древние вернулись!

В вечно растущей Империи Сатаниса мы создали свои собственные демонические города-государства. Мы, рабы древних чудовищ из предвечной слизи и бескрайнего ужаса, создали свою иерархию, средства войны, магическую технологию, идеологию завоевания и философию тьмы! Лишь один закон предписан всем: «Не убий злого без причины, повода и не ради

удовольствия». Применимость этого закона оставлена на волю Внутреннего Ордена Девятого Угла, исполнительного органа дьявольских архимагов, подчиняющихся лишь Багровому Богу Сатанису. Бестия может дожить и до тысячи лет, и резня меж Бестиями считается все-таки не комильфо. Однако не все спокойно и дома. К'тана, багровая земля хаоса, наполнена тайнами и чудесами. Места появляются и исчезают, люди меняются. Внешняя пустота то надвинется, то отхлынет. Время от времени нас атакуют создания, рыщущие на адских равнинах: Аморфные Скитальцы, Твари Измерений, Актурийские Головы, Медузы-Мародеры – все они способны доставить проблемы.

Еще одна угроза К'тане исходит изнутри: Бестии знают, что власть в Империи получают прежде всего те, кто изменит Ша-ла; кто сможет управлять Ша-ла, тот станет богом и императором сам. Древний Бог Дрект-кром ссорится с Богом Тула-вра, и ночи полнятся непростыми альянсами и неизбежными предательствами. Бестии, рожденные по воле того или иного Бога, встают на его сторону, если не хотят быть проклятыми либо поверженными. Агрессия и вражда вспыхивают в ночи лесными пожарами. Однако сотрудничество все же встречается чаще открытого конфликта.

Вражеские космические корабли проскальзывают сквозь растрескавшиеся стены реальности. Они входят в багровые земли хаоса, чтобы атаковать нас, пока мы беззащитны. Мы должны быть готовы пролить кровь по первому зову. Теперь, когда мы вырвались из Йидафрота, Бестии и люди постоянно проходят то туда, то сюда. В основном, конечно, граница на замке – а иногда на помощь приходит наша магия, хотя влиять на Ша-ла далеко не так просто, как на нашу новую вселенную.

**Благословление нашего грязного, извращенного всезнающего
господина, Императора Сатаниса, Черного Бога**

«С каждым клочком земли, что мы покоряем, ты и я все сильнее... Ша-ла почти в наших когтях, нам нужно лишь добить ее! Нашей нечистой магией мы изменим их среду, пересоздав землю в нашем вкусе. Моя процветающая империя посеяла для вас, дети мои, возможность идти и выковать свои собственные империи, мне вассальные. Я не могу пойти с вами, мои братья, ибо Ша-ла — отравы для меня и так я был бы сокрушен. Так что вы обязаны завоевать ее в мое богохульное имя. Оседлайте темную волну, да множатся ваши амбиции, да выжжете вы нашу судьбу на душах наших противников!»

Багровый Бог Сатанис – Император сокрытого демонического измерения К’тана. Есть и другие злые Боги, со своими Бестиями-последователями, но Сатанис выше их всех. Сатанис впервые дошел до идеи превратить людей-изгнанников Йидафрота в Бестий. Он выстроил Империю, основал Имперских Убийц и Внутренний Орден Девятого Угла, а потом и нашел путь во вселенную людей – она уже созрела для захвата. Братство выживает, строит заговоры и авантюры, убивает, совершенствуется в черной магии, исследует, продвигается и пытается в конце концов основать свою собственную Империю, подчиненную и опекаемую Империей Сатаниса.

К’тана не предлагает хорошего будущего – бессмысленная, случайная, затемненная и всеотрицающая... если не считать Пробуждения, процесса осознания собственного потенциала и единства стремлений всего к тьме! Бестии обращают и эзотерический восторг, и самоосознание к **Темному Пути**, духовному пути высшего сознания и вящего понимания вселенной. **Темный Путь** – открытое учение и доступен любой Бестии, желающей чего-то добиться.

Зло разнообразно, и фактические смерть и разрушение – лишь одна сторона монеты. Вторая – неосязаемое, духовное зло, которое и делает нас господами творения. Это постмодернизм и постапокалипсис, смешанный с магией хаоса и взятиями, неназываемыми беспредельными ужасами, что только сейчас выходят на свет.

Политическое положение дел – тоталитаризм, религиозный фанатизм, власть черной магии, полная анархия и выживание сильнейшего. Сумрачные побеги тайных политических групп проникают во все уровни общества. Организации вроде Секты Душного Воздуха или Бюро Дезинформации уже ловят в наших рядах предателей, проникают в новые миры Ша-ла и уже установили отношения «дружбы, торговли и добрососедства» с человеческими спецслужбами.

Зло, ужас никогда не обманывают: то состояние, в котором они всегда оставляют нас, это просветление. И только это состояние чудовищного прозрения позволяет нам полностью понять окружающую нас реальность, все вещи сразу, подобно тому, как холодная меланхолия дарит нам ощущение самообладания.

Т. ЛИГОТТИ, МЕДУЗА

Расы

Расы Сатаниса

КУРУР-ЭШ

Пожиратели мозгов. Культура их основана на древних обычаях и суеверьях; Курур-эш пытаются продолжать жить так, как жили до этой вселенной. Племенные танцы, глубокая медитация в поисках ответов за краем, гадание на рунах, игра на странных инструментах для расширения сознания, странные и опасные ритуалы инициации – все это поставлено на службу затемнению, гнозису, истинному видению Вообще Всего. Некоторые живут в Фарре, темных джунглях К'таны, другие кочуют. Почти всегда Курур-эш нецивилизованны, и горожане считают их варварами. Кожа их темно-красная или коричневая, а густые, спутанные темные волосы – их неперенная черта.

Излюбленное их блюдо, конечно же, мозги созданий поменьше. Нежное мясо из человеческих черепов только подтверждает тот факт, что Бестии куда как выше по ментальной активности, а значит, по эзотерической мудрости. Вкусной же мозговой жидкостью Курур-эш часто обмазываются, хоронясь от недружественных взоров. Их дикое, необузданное самовыражение также включает в себя подпрыгивание, утробное бормотание и привычку бодать прохожих толстыми своими черепами.

Эта раса получает один бесплатный уровень навыка в Магии Плоти, и два бесплатных уровня магии в чем-то из следующих: Музыка, Медитация, Гадание по рунам.

ЗЕФ Н'ГЛАРЛ

Ученые; те, кто читает запретные книги о прошлом, настоящем и будущем Бестий. Эта раса купается в темной мудрости и пророчествах, записанных мертвыми волшебниками до изгнания из Ша-ла. Зеф н'гларл – прирожденные лингвисты и антиквары. Они ищут знания столь извращенного, что полное его восприятие вызовет новые Темные века. С другой стороны, они крайне социальны и знают всех везде; где бы не обещалось празднество или развлечение – придет множество зеф н'гларл.

Их кожа гнилостно-зеленоватого черного оттенка. Есть у них традиция по достижению зрелости брить голову языком зеленого пламени – этот ритуал еще более отделяет их от смертных существ из «обычной материи».

Зеф н'гларл частенько совершают всяческие непотребства с созданиями на границах К'таны. Но и в темных городских аллеях они частенько ждут какого-нибудь не-Бестию, или врага – или хотя бы конкурента – из Бестий; ждут, будто невыразимо чудовищный Джек-Потрошитель, пока пройдет он, расслабленный и уязвимый. Зеф н'гларл нужны тела для экспериментов. Грязное знание запретных книг требует человеческих жертв, терпения, проб и ошибок. Именно поэтому они так охотно выпускают пар в декадентских празднествах.

Эта раса получает один бесплатный уровень навыка в Магии Слова и один бесплатный уровень навыка в любой другой Магии на выбор.

ЗИРАКЕАНЕ

Кровожадные воины, ценящие охоту не меньше, чем само убийство. Зиракеане по природе своей нестибаемы, целеустремлены, педантичны и остры инстинктами. Часто их нанимают в качестве убийц, наемников и телохранителей. Эта раса солдат изначально практиковала случку с бешеными обезьяноподобными созданиями Зуунда из близлежащего измерения пламени, тьмы, садизма и смерти; это делалось, чтобы вывести расу воинов для высылки в свободный поиск.

Плоть зиракеан – бледно-зеленая и изъязвленная; шестидюймовые рога растут из их лбов – очень удобно, чтоб бодать оппонента в живот. Кроме этого, зиракеане отличаются удлинёнными ушами, неандертальскими надбровными дугами, привычкой опираться на руки при ходьбе и подпрыгивающей походкой.

Длинные пальцы зиракеан особенно заметны – они кончаются зазубренными когтями, а руки могут быть длиннее ног. Однако общий страх перед их когтями не компенсирует отсутствия природной расовой магии. Большинство зиракеан в конечном итоге постигают чародейство своего вида – и кто-то из старших членов круга обычно учит знакомого зиракеанина кое-какой магии, чтобы тот не остался беззащитен.

Эта раса может распределить два бесплатных уровня навыка в любые боевые навыки.

ВИМ

Носители масок. Самая заметная черта вим – маски, всегда закрывающие их лица; собственно, иногда *ставшие* их лицами. Эта раса изначально коварна, скрытна и живет в основном под покровом ночи. Они неплохо чувствуют себя в городах, крадясь и охотясь в неосвященных аллеях, арках и подвалах.

Вим – не самые веселые и общительные Бестии, но недостаток экстраверсии они с лихвой возмещают интравертной рефлексией. Самоосознание – одна из ярчайших черт этой расы. Кожа у них кремово-белая и смотрится странно, особенно рядом с мехом цвета фуксии, что покрывает их ноги от бедер до раздвоенных копыт.

Даже под пыткой вим молчат; они молчат почти всегда, разве только заговорят под воздействием странных энергий, видимых им одним. Легендарные вим, достигшие величия – это самые терпеливые, точные и беспринципные ублюдки во всем измерении.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Слова и Магии Тени.

БЛАЖТ

Друиды-эзотерики, живущие в пустынях Нийбба, в городах более цивилизованных миров и в руинах повсеместно. В одиноких пустошах блажт выращивают непредставимые и гротескные ужасы; их волшебные руки и порченная почва вместе производят чудесные растения, расцветающие вне всякой связи с действительностью. Многие хищные, ядовитые или вовсе непонятные растения легко перевозить после того, как они вырастут, но многие двигаются и сами. Блажт смотрят на жизнь вокруг как на источник ответов на вопросы своей собственной жизни. Форма черных звезд и рост больных цветов многое говорят об этой вселенной.

Их раса имеет бледную, изжелта-зеленую кожу, а обычно – и третий глаз на ладони левой руки. Большинство блажт легко сходятся с другими Бестиями, предавая их лишь после долгой дружбы. С другими они ведут себя доброжелательно и легко идут навстречу, а каковы они внутри – один Сатанис знает; частная жизнь внутри их черепа наверняка полна уродливых, пугающих вещей.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Растений и Магии Грибов. Или два бесплатных уровня навыка в Магии Растений.

Во сне нас охватывала возбуждённая жизнь земли, разлагающийся мир странных растений. Гротескные выражения читались на коре и узорах увядавших листьев; хрупкая кожа кукурузных стеблей и жёртвых семян растрескалась на множество искажённых улыбок.

Т. ЛИГОТТИ, ТЕНЬ НА ДНЕ МИРА

ШМЕКБЛУТ

Любители крови, демонические вампиры, кормящиеся алой кровью людей или карнавально-зеленым ихором рожденных «черной материей».

Из питья крови исходит их сила, но кровь приносит не только питание, но и часть мыслей, чувств и вообще личности жертвы. Такой ментальный и эмоциональный хаос в конце концов приводит шмекблута к безумию. Многие из этой расы в той или иной степени сошли с ума, хотя иногда пользуются неожиданными откровениями своего безумия.

Большинство шмекблут, впрочем, состоит в Храме Слепого Знания, магическо-философской организации, совершающей загадочные ритуалы, дарующие эзотерическую мудрость и умение в черных искусствах. Некоторые из этих ритуалов, как говорят, успокаивают хаос разума и приносят временные промежутки мира и тишины в спутанный рассудок шмекблут.

Шмекблуты, с их белой гладкой кожей, выглядят похожими на трупы. Они очень любят топить свои горести в радостях плоти, секс их успокаивает и как-то отвлекает. Согласие – дело глубоко десятое.

Эта раса получает один бесплатный уровень навыка в Магии Плоти, и два бесплатных уровня магии в чем-то из следующих: Чувствительность, Медитация, Дезинформация.

ДУРЖ

Исчерна-фиолетовая кожа этих детей подземелья так же темна, как их помыслы. Мало что о них известно, но сплетни ходят, что дурж в основном куют (и продают на поверхности) магическое оружие; выращивают и выкуривают мистические растения и корешки; а также подолгу просиживают без сна целыми днями – а затем проводят еще дольше в осознанных сновидениях, рассылая и получая таким образом послания по всем кругам Ада.

Эта раса первой разведала все измерения этой вселенной и населила многие из 666 Бездн Адского Пламени и 999 Багряных Врат. Они зачарованы новыми открытиями и путешествиями, и охотно вживаются в странные народы со странными традициями.

Дурж, привыкшие к тоннелям, обычно пониже прочих рас. Они горды своей изоляцией и достижениями, сильны волей, высокомерны и непокорны. Они – раса исполненных достоинства первопроходцев и иконоборцев.

Черные, длинные и заплетенные в косички бороды у них в порядке вещей, а те, кто посветил себя боевому мастерству, почему-то всегда отращивают по всему телу густой фиолетовый мех.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Снов и Магии Грибов.

Расы Лидра-ривы

КАНАИМА

В девственных джунглях за пределами К'таны, за радужными барьерами меж измерений, в затемненных и неведомых ущельях живет раса. Раса, похожая и непохожая на нас. Страшно и говорить о них; только ради предупреждения я приоткрою то, что обитает за пределами нашей инфернальной цивилизации.

Это канаима, рассеянное племя насекомых-знахарей, живущих в дальних пещерах Тиг-а. Канаима служат Лидра-риве, кошмарному Богу, питающемуся только болью и мучениями – и то, сколько страданий причинено во имя этого Бога, отвращает даже меня.

Канаима просеивают измерения на предмет подходящей жертвы – сильного и не слишком далекого чужака. Месяцами они преследуют жертву, оставляя маленькие намеки, что канаима наблюдают.

Когда жертва остается одна, Бестия хватает ее, приносит в свою пещеру и сковывает цепями. пытка начинается с разрушения прямой кишки жертвы; для этого используются покрытые шипами бусы. Дальше происходит много всякого, но подробности я опущу из милосердия. Лидра-рива выдает канаима знахарской силы именно исходя из причиненных жертве страданий.

Когда жертва умрет, труп хоронят в неглубокой могиле возле пещеры и оставляют недели на три. Потом канаима пустым стеблем бамбука протыкает землю – и тело жертвы, высасывая «соки смерти» через стебель и таким образом пополняя колдовскую силу.

После этого тело остается разлагаться. Кости позже выкапываются и используются для ритуала поиска следующей жертвы – после чего процесс повторяется.

Мало что известно о Боге канаима. Они служат Лидра-риве, древнему, извивающемуся насекомому, погруженному в хаотически разлагающийся янтарный жидкий огонь. Этот Бог порадил Канаима так же, как Сатанис

породил Йидафрот. Однако в последнее время всякие попытки этого неназываемого, варварского кошмарного Бога породить новое поколение отпрысков порождали лишь уродливых мертворожденных.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Крови и Пытках.

"De Plancy's Dictionaire" соответственно характеризует этих демонов, по словам неизвестного переводчика — "те, кто блестят подобно радуге на спинах насекомых; те, кто трепещут в ужасной манере; те, кто движутся одновременно медленно и быстро"

Т. ЛИГОТТИ, ЗАБЫТОЕ СУМЕРЕЧНОЕ ИСКУССТВО

РИВ-ЗЕЛЛА

Богомолы-демоны с горящими изумрудным светом инопланетными маячками. Они провели много десятилетий в тюремном измерении Нал, искупая свои грехи перед Лидра-ривой. И это наказание от их Бога ну никак не улучшило подлую, ненадежную натуру рив-зелла.

С самого начала рив-зелла могли летать через подпространство, проходя дальше, чем любая другая Бестия. Они – прирожденные путешественники, открывающие новые пути и приносящие новые культуры и товары назад. Рив-зелла были по всему Йидафроту и видывали такое, от чего кто угодно другой сошел бы с ума.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Подпространства и Магии Измерений.

Расы Одра-гуо

ГУО-ЭШТ

Пожиратели душ, по мнению некоторых, дьяволы-вампиры. Изначально они были порождены Сатанисом, но потом переродились через Одра-гуо. Гуо-эшт питаются, поглощая душу, она же эссенция, окружающих.

Они полагают себя высокорожденным дворянством, созданным сразу двумя богами, и часто их можно встретить в высших эшелонах общества К'таны. Возможно, именно такое беспечальное житье и привело к духовной деградации гуо-эшт. Они, как правило, не заботятся о трансцендентном; удовольствие – их спорт, а вера только отвлекает.

Отдельным поводом для гордости гуо-эшт является их облик – как они считают, наименее человекоподобный: три маленькие головы (каждая в половину меньше нормальной) и эктоплазматическая пурпурно-красная плоть.

Эта раса получает три бесплатных уровня навыка «персональной специализации», немагического и не повышенной стоимости. Навык должен отражать происхождение и личность персонажа и подходить кампании текущего мастера. Также они получают поместье и 500 зирок на стартовую экипировку, рабов и прочее.

ЛУРИГЭТРО

Раса арлекинов, шутов кричащей расцветки, скоморохов, клоунов, карнавальных и цирковых уродцев. Они устраивают ежегодный Карнавал Спящего и Упадочные Маскарады. Луригэтро носят разноцветные костюмы и рисуют на лицах улыбки – а иногда клоунский грим сопровождается Магией Масок.

Многие из них держат какое-нибудь сомнительное заведение или предприятие по экзотическим фетишам. Они – Бестии деловые, тщательные и склонные к абстрактному мышлению, ехидные и логические, интеллектуальные и расчетливые. Часто луригэтро исследуют теорию вероятности – в качестве своего собственного трансцендентального опыта.

У них маленькие уши либо вообще нет ушей, язык длинный. Множество янтарных кошачих глаз случайным образом разбросано по голове, а из позвоночника растут извивающиеся зеленые черви. Луригэтро были порождены Одра-гуо, и потому легко сходятся с Гуо-эшт.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Масок и Магии Страны Конфет.

Проснувшись, он ощущал эйфорию ужаса. Именно тогда окружающие его предметы начинали меняться, так как сны испортили его душу, а в его памяти остались слова запретной книги.

Т. ЛИГОТТИ, ТСАЛАЛ

ТШАГ

Покрытые слизью скелеты с пугающе горящими глазами. Их плоть гниет, а грибы иногда прорастают прямо из костей.

Тшаг недавно вернулись из векового паломничества в другие измерения – святого похода во имя уничтожения и резни. Полагая своим долгом очистить измерения Ада, они некогда покинули знакомое королевство багрового хаоса, чтобы доставить безжалостное правосудие Одра-гуо вообще всем, кто не Бестия. В К'тане по этому поводу некоторый переполох – далеко не все рады видеть фанатичных палачей на своих собственных улицах.

Эта раса получает один бесплатный уровень навыка в Невыразимом Визге (это как навык «Невыразимый взгляд», только визг) и один бесплатный уровень навыка на выбор в Магии Грибов или в любом боевом навыке повышенной стоимости.

Расы Дрект-крема

МАЛАХО

Дикари с раскосыми и жадными глазами. Эта раса столь же примитивна, как курур-эш и так же кровожадна и страшна в бою, как зиракеане.

Малахо можно найти, во-первых, в темных джунглях Тарра, а во-вторых, на ближайшей к новым вратам меж измерениями планете Тои-Виа, мире суровом и заброшенном. Некоторые живут и в более цивилизованных регионах К'таны; в таких местах они быстро сбиваются в тесные культовые общины, поклоняющиеся второстепенному божеству, которое они почитают вместе с Сатанисом – Дрект-кром, Богу всего того, что скрывается в богохульных сумерках. Почитают его малахо, во-первых, для того, чтобы не терять связи со своими корнями, а во-вторых, для того, чтобы обрести предлагаемую им чудовищную мудрость.

Сатанис, божество более разумное и дисциплинированное, чувствует себя несколько преданным, и очень мало кто из малахо удостоивается холодного, приветственного прикосновения Сатания. Дрект-кром – божество более древнее и более примитивное; в К'тане он был почти забыт, пока малахо не возродили его культ.

Малахо по натуре своей упрямы и всегда идут против течения. Мало кто знает их с хорошей стороны. Часто они занимают самую непопулярную позицию, какую найдут, а потом остаются ей привержены на всю жизнь. Кожа у них

угольно-серая, иногда с полосками – белыми или какого-либо восхитительного оттенка зеленого. К тому же на каждой руке у них шесть пальцев.

Эта раса получает один бесплатный уровень навыка в Магии Богохульных Сумерек и один бесплатный уровень навыка в любом боевом навыке.

САЙРМЕНО

Рептилоиды, троглодиты и болотные зомби. Скажу вам о них одно: если вы видите в их глазах страх – *это ваш*. Эти ядовитые наемники заживо свежуют врагов, и это у них норма. Сайрмено – раса инопланетных демонов, влюбленных в пространство и свободу; они сходят с ума от бешенства, если их чем-то ограничить.

Самое странное их умение – способность выблевывать наружу своего внутреннего человека, или «душу», горку гниющей биомассы с усиками и глазами на стебельках. Раз в день они могут послать ее куда-то, видя то, что видит она, и наоборот; такая душа вне тела может также входить в другие тела. Проблема в том, что вне своего тела душа существует всего несколько часов, а потом всасывается назад в сайрмено через поры его дряблой серо-зеленой плоти.

Большинство этой расы живет в Трупосветных болотах, где практикует свою собственную версию вуду. Они лепят маленьких кукол из глины или болотной грязи, а также мяса, сухожилий и костей мертвых. Потом они Магией Кукол пробуждают их, чтобы те служили им.

Сайрмено порождены Дрект-кромом, Богом Богохульных Сумерек, и родственны расе малахо. Дрект-кром желал создать агрессивную, бдительную расу, готовую подчиняться его приказам по первому зову. Некоторые сайрмено растут над собой и становятся шаманами и провидцами, и те, кто горят жаждой ответов, приходят посоветоваться с ними. Однако данное сайрмено знание всегда мрачно и пугающе, и их предсказания – всегда о смерти близких вопрошающего либо его самого.

Физически они безволосы, имеют удлинённые пальцы и больше двух метров роста, на голову выше, чем большинство прочих Бестий.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Кукол и Магии Богохульных Сумерек.

ЗИБЗА

Суковатые, чешуйчатые черные деревья с несимметричными, причудливыми и сочащимися ветвями. Если зибза разъярен, поражен или весел – дюжина маленьких жабьих голов внезапно вырываются из пор его черной коры, начиная шептать о мраке, тьме и экзистенциальном ужасе.

Одни из первых созданных Богами Бестий, зибза считаются плодом сотрудничества всех пятерых божеств. Старейшая из рас, они наиболее озабочены чистотой демонической крови.

Много говорится о том, что Бестии нынче обмельчали, а те, кто родился в последнее столетие, вообще ничем еще не знамениты. А большинство старейшин зибза скажут, что вот сейчас и есть самое время величайшим из каждой расы подняться и раздавить человеческие земли!

Зибза настолько древние, что почти атеисты. Они верят, что Боги ничем не лучше их, только немного сильнее и потому сохраняют статус кво. Есть мнение, что сильнейшие из зибза ближе всего подошли к Божественности.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Растений и Кошмарной Технологии.

Расы Тула-вра

ЛАШЕРА

Две волосатые обезьяньи головы покоятся на покрытом малиновой и фиолетовой чешуей теле; каждая рука кончается темно-зеленым присосчатым щупальцем. Шишковидная железа сильно увеличена и вырастает из их лбов будто маленький червь, а на животе располагается дополнительный рот, шлепающий губами, лязгающий зубами и высовывающий гигантский язык.

Эти интересные существа порождены Тула-вра, Богом Чепухи и Детского Веселья, из дурного сна и невероятного количества детских игр. Мотивы лашера никому, кроме них, непонятны: они существуют ради извращенного удовольствия отрицать логику и здравый смысл.

Они, наверное, самые хаотичные среди Бестий – и самые несерьезные. Лашера постоянно смеются над собой и над другими, каждой своей сюрреалистической работой напоминая прочим Бестиям: жизнь есть всего лишь сон.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Снов и Магии Страны Конфет

ВАС-ВРА

Эта пугающая раса – куклы чревовещателей, что давным-давно обрели разум по воле Тула-вра. Вас-вра напоминают мертвых детей, гротескно пучеглазых и размалеванных, будто клоуны.

Некоторые столь тонкой работы, что похожи скорее на настоящих детей, чем на кукол, другие сделаны так топорно, что скорее являются едва вырезанными кусками раскрашенного дерева. Нижняя же их половина змееподобна, и они ползут к любым нездоровым проказам.

Вас-вра любят кусать своих врагов, выделяя в изжеванную плоть паралитическую слюну. Побочный эффект – жертве ощущение укуса начинает нравиться, и Бестии называют это «счастливым ядом».

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Парализующем укусе (работает как Содрогающая длань, только укус) и в Магии Страны Конфет.

О, мои благословенные марионетки, прижите Мою молитву, и научите меня сотворить Себя по вашему подобию.

Т. ЛИГОТТИ, БЕЗУМНАЯ НОЧЬ ИСКУПЛЕНИЯ

УЛЫБОЧНИКИ

Эти выродки, как говорят, результат проклятия Тула-вра; прокляты они были за буквализм и необоснованную критику своего Бога.

Улыбочник состоит по большей части из ухмыляющегося рта – ярких алых губ с глазами на стебельках, растущих сверху и по сторонам; маленький искривленный малиновый торс свисает вниз. Этот рот часто бормочет что-то о странностях и ошибках своего прошлого, меланхолично вздыхает или смеется маниакально.

Улыбочники, будь их воля, заставили бы всех выглядеть так же изуродованно и невообразимо, как они, но понимают, что Бестии недолго будут терпеть их увлечение косметической хирургией. Их слова исполнены силой, и сам язык они с легкостью используют против своих врагов.

Эта раса получает по одному бесплатному уровню навыка в Магии Слов и Магии Плоты.

ГИБРИДЫ

Проникновение людей во вселенную Йидафрота стало уже весомой проблемой. Зоны за пределами К'таны, в которых обустроились люди, часто называют «зараженными землями».

Во время рейдов туда Бестии часто насилуют человеческих женщин и от случая к случаю мужчин. Как вариант, некоторые Бестии берут себе рабынь из людей и регулярно занимаются с ними сексом. И, конечно, вселенная Ша-ла полна людей, и Бестии-вторженцы вполне могут создать множество странных порождений ада.

В любом случае, отпрыски такого нечистого союза формируют расу гибридов. Их жизнь часто сопровождается ненавистью, презрением и отвращением, и получеловеку-полубестии трудно прижиться и в том, и в другом обществе. Они доживают до 500 лет и в остальных случаях тоже в чем-то похожи на оба исходных вида. Чистые люди не имеют иммунитета к магии, напротив, очень восприимчивы к магии Бестий.

Гибриды получают один бесплатный уровень навыка в любой Магии на выбор.

Я разработаю план бегства моего кузена из той лечебницы в Кэнтоне, и мы вместе отправимся в сокрытый восхитительной тенью Иннсмаут. Мы поплывем к тому загадочному рифу и окунемся вглубь черной бездны, навстречу циклопическим, украшенным множеством колонн Й'ха-нтлеи, и в этом логове Глубоководных обретем вечную жизнь, окруженные всевозможными чудесами и славой.

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, МОРОК НАД ИННСМУТОМ

Межрасовые отношения

Расы бестий живут в К'тане и вблизи нее более или менее в мире друг с другом. Однако разногласия между расами случаются, да и определенные стереотипы о месте каждой расы успели сложиться.

Гуо-эшт, тшаг и луригэтро связаны с Одра-гуо. Как ведущие фигуры в светском обществе (гуо-эшт) и индустрии развлечений (луригэтро), они обладают неожиданно большой властью – по причине того, что гораздо более прочих Бестий заинтересованы в положении, власти и достатке. Все они тщательно

охраняют секреты своего Бога, Одра-гуо. Тшаг некогда организованно удалились нести ужасное слово своего Трехголового Бога-Вампира, но теперь они вернулись – и две остальные расы получили на свою сторону достаточно мускулов и верных телохранителей.

Малахо, зибза и сайрмено связаны Дрект-кромом, Богом всего того, что скрывается в богохульных сумерках. Дрект-кром – древнейший из богов, известных в Йидафроте, и ненамного опережает Сатаниса. При этом курур-эш немногим отличаются от детей Дрект-крома и по древности, и по дикости. Вечно на задворках общества, дети Дрект-крома куда больше уважают доисторические времена, когда все решал племенной хаос и инстинкты. Малахо, сайрмено и зибза мало заботятся о власти, престиже и обществе вообще – они видят себя скорее как простых животных, некогда возвышенных больной и тревожной тьмой, от которой трусливо бегут прочие Бестии.

Зиракеане наиболее изолированы, многим отвратительно их звериное наследие, другие осуждают их привычку к неорганизованному физическому насилию. Большая часть Имперский Убийц Сатаниса набирается из них. Зиракеане блюдут свою честь, а также свое положение в Братстве. Они не желают оставаться в стороне и понимают, что многие Бестии полагаются на них. Множество зиракеан на твоей стороне – однозначно правильный и окупающийся выбор.

Зеф н'гларл, вим, блажт, шмекблуты и дурж в равной мере скорее социальные, цивилизованные и разносторонние. Эти расы – костяк общества Бестий. Но и среди них есть место яростной конкуренции.

Это было несомненно колдовство, но колдовство столь кошмарное, что им такое не могло даже прийти в голову; некоторые из женщин и детей исчезли с того момента, как зловещие звуки тап-тапа начали доноситься из глубин черного леса, в который не решался заходить ни один из местных жителей. Оттуда слышались безумные крики и вопли истязаемых, леденящее душу пение, видны были дьявольские пляски огоньков.

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, ЗОВ КТУЛУХУ

Действия и бой

Или как делать всякие штуки. Правила этой игры пытаются воспроизвести правила реальной жизни, например, гравитацию или шанс взорвать чью-то голову, просто на нее посмотрев. Первая случается с нами всю дорогу, второе для нас, людей, невозможно... скорее всего. Между этими крайностями лежат различные оттенки вероятности. Мастеру следует принимать вклад игроков – в сценарии, перемены, события и персонажей – по мере развития игры Мастер и сам может сделать себе персонажа, и этому персонажу перепадет не меньше неприятностей, чем остальным.

ИС использует старый добрый шестигранный кубик, далее называемый 1d6 или просто d6. Если вам говорят бросить три шестигранника – будет написано 3d6. Так вот, когда вы бросаете несколько кубиков, **НЕ складывайте то, что выпало на каждом**. Вместо этого возьмите самое большое выброшенное число, это и будет ваш **результат**. Например, бросьте 4d6; допустим, у вас выпало 1, 3, 4 и 5 – тогда ваш результат 5. Это числовое измерение вашего успеха против некоей сложности.

Базовые уровни сложности назначаются мастером для каждой задачи или действия, предпринимаемого игроком или мастерским персонажем. **Число, которое нужно перебросить, для чего-то простого будет 4, чего-то среднего – 7, сложное, комплексное действие – уже 8, нечто требующее полного напряжения сил – 13, ну а невозможное – 16.**

Но не впадайте в отчаяние – броски открытые. То есть, если вы выкинули 6, вы бросаете d6 еще раз, и результат прибавляете к изначальной 6. Если вы и на второй раз выкинули 6, и даже на третий – бросайте и прибавляйте, пока не выкинете что-то кроме шестерки.

Большинство бросков определяются Атрибутом и Навыком, которые кажутся наиболее подходящими. Например, чтобы скрытно кого-то отравить, игрок возьмет Хитрость (атрибут) персонажа и его Наркотики и яды (навык), сложит их значения вместе и получит **дайспул**. Допустим, этот персонаж, К'ал-дор, имеет 2 Хитрости и 1 Наркотиков и ядов, тогда дайспул у него 3 и он кидает три кубика. Допустим, К'ал-дор уже заготовил яд и жертва стоит к нему спиной – и мастер заявляет, что отравить жертве напиток будет просто, тогда сложность 4. К'ал-дор ловко бросает кубики и радуется: у него 2, 6 и 6. Он перебрасывает **обе** шестерки, получая 4 и 6, и он перебрасывает одну шестерку

еще раз, получая 2. Таким образом, в целом у него $6+6+2=14$, и это великий успех! К'ал-дор отравляет врага, оставаясь полностью вне подозрения.

Персонаж может попытаться предпринять действие, например, соблазнение, даже если у него нет нужного навыка, только атрибут. У нашего антигероя, например, есть 2 Привлекательности, а Соблазнения вообще нет – и он кидает два кубика. А вот если у него есть 2 Соблазнения, а в Привлекательности ноль, он даже попытаться не сможет.

Еще кое-что. Если на большинстве ваших кубиков выпали 1, действие не просто провалилось, а превратилось в катастрофу, внезапно произошло что-то неожиданное и ужасное. Нет, игроки автоматически не умирают, это не весело; вместо этого провал должен быть больше и масштабнее. Наш антигерой насмех маскируется в попытке смешаться с толпой, так как его преследуют. Он кидает пять кубиков – и на трех получает единицы. Теперь не просто он сам замечен за километр в своем нелепом камуфляже – но его преследователь замаскирован, и замаскирован гораздо лучше. Или слежка за ним становится постоянной, отвлекая от излюбленных развлечений. Или маскировка удалась, и совершенно посторонний расстроенный зиракеанин с саблей пустоты принял персонажа за кого-то другого, лично виновного в его проблемах? Это решать мастеру и игрокам, до тех пор, пока уровень катастрофы сохраняется нужный – не важно, кто предлагает идеи.

Далее. Если действие персонажа подпадает под его Цветную Сферу, и игрок точно разъясняет, как то, что он делает, отражает его цвета – он получает +2 к результату, что, кстати, может перекрыть правило о большинстве единиц.

Кроме того, мастер должен награждать игроков за богатые деталями и виньетками описания действий, подпадающий под Цветную Сферу. Например, игрок описывает, как его персонаж медленно вытягивает мягко светящийся кинжал из кожаных ножен, скорчившись в тених в переулочке, и наконец прыгает со всей яростью рогатого, змеистого леопарда! Это даст его результату +2 – в том случае, если у него коричневая Цветная Сфера.

...ведь в дебри и задворки рая, которые пенятся черныжи хлопьями; во влажный безоконный мрак одного из галактических погребов; в полые, жемчужного цвета завитки водосточных морей; в беззвездные грады безумия, в их трущобы... мой исполненный трепета олененок и я, туда ушли мы порезвиться...

Т. ЛИГОТТИ, ПРОКАЗЫ

Бой

Один раунд боя в «Империи Сатаниса» длится около десяти секунд. Предполагается, что между отдельными сокрушительными ударами действующие лица маневрируют, толкаются, уклоняются, парируют, делают финты и иным образом готовятся. Ожидание, пока оппонент откроется для решительного удара – это дольше, чем вы думаете.

В бою НЕ используйте дайспул, механика немного иная, она сводится к Числу Атаки против Числа Защиты.

Число Атаки считается вот так: возьмите нужный атрибут (Грубая сила для всего оружия ближнего боя, кроме сабель пустоты – для них и для дальнобойного оружия используйте Ловкость) и прибавьте его значение к значению подходящего навыка, будь то Ближний бой, Рукопашный бой или что-то еще. Потом бросьте d6 и прибавьте то, что выпало, к полученной сумме (и кстати, этот бросок не открытый, так что если 6, то продолжать бросать вы не можете),

Число Защиты того, что защищается – это его атрибут Ловкости и его навык Уклонения. Опять же, не собирайте дайспул, а просто сложите их значения и дополнительный d6. Кроме того, не забудьте об атрибуте Выносливости того, кто защищается – его значение вычитается из наносимого урона.

Допустим, Число Атаки у нас 7 (Грубая сила 2, Ближний бой 3, на d6 выпало 2), а Число Защиты 8 (Ловкость 3, Уклонение 1, а на d6 выпало 4) – тогда атака провалилась. Если же Число Атаки 9, а Число Защиты 6, защищающийся теряет 3 очка Живучести. Но давайте представим, что Выносливости у защищающегося 1, так что одно очко урона у нас поглощается – так что персонаж теряет всего 2 Живучести. Другими словами, сколько осталось от Числа Атаки после вычитания из него Числа Защиты – столько урона и наносится, но из этого числа еще надо вычесть Выносливость атакованного. После этого наступает очередь защищавшегося атаковать, и так далее.

Кто ходит первым?

Небольшая группа вас-вра безмятежно ползет к черному стволу зибза, готовящего заклинание, и к массивному, звероподобному зиракеанину, раскручивающему кистень. И кто же будет действовать первым? Мастер должен задать игрокам два вопроса перед началом боя: во-первых, какова Ловкость каждого персонажа? И будут ли они атаковать физически или использовать магию? Персонаж с самой высокой Ловкостью будет первым, со

второй по величине – вторым и так далее; но все физические атаки идут сначала, и только потом пойдут магические.

Пример: представьте себе игроков номер один, два и три, с одной стороны, и большого злого босса – с другой. Игрок №1 имеет Ловкость 1, №2 – 2, №3 – 3, а у подлого врага Ловкость 2. Игроки №1 и №2 используют физические атаки, враг – тоже. Теперь можно и начать! Первый раунд пойдет так: №2 и враг атакуют одновременно, так как Ловкость у них одинаковая, потом пойдет №1, у него ловкость следующая по величине. Забавно, но последним сходит Игрок №3 с его самой высокой ловкостью, решивший использовать магию вместо меча. Так происходит потому, что наложить чары займет на несколько секунд дольше, чем просто огреть кого-то.

К слову о магии. Заклинания не могут быть прерваны физическими атаками, силой, отвлечением и всем прочим. Единственное, что остановит Игрока №3 от колдовства – это если он до своего хода будет убит или потеряет сознание.

Начинается следующий раунд, игроки объявляют, как они атакуют – физически или магически – и ходят в порядке своей Ловкости.

Элак повернулся. Блеснул меч его приятеля, отсекая вытянутое щупальце. Отрубленный конец, корчась, упал на пол. Ужасные демонические рожи чудовищ смотрели в глаза Элака. Дети Дагона приближались неудержимой лавиной, их холодные глаза сверкали, щупальца вытягивались, опалесцирующие тела пережались, подрагивая, словно студень. Элак, Ликон и девушка вынуждены были отступить на лестницу под натиском этой страшной массы.

Г. КАТТНЕР, СЕМЯ ДАГОНА

Характеристики персонажа

Атрибуты

ВОЛЯ

Уверенность, ментальная сила и стойкость, настойчивость, лидерство, контроль и способность противостоять магии.

МАГИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Способность применять магию.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Они же просто «Теория». Книжные знания, абстрактное мышление, всё, что персонаж узнал из обучения и исследований. Критически важно для того, чтобы видеть измерения Кошмаров и Страны конфет, и взаимодействовать с ними.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Они же просто «Практика». Подходит для дел, где нужен свой собственный опыт, например, попытки ради информации или ориентирование на местности. Например, способность опознать в только что зашедшем клиенте вашего любимого борделя не просто постоянного гостя, но еще и явного транжиру.

ХИТРОСТЬ

Пронырливость и способность действовать втихаря. Этот атрибут пойдет в дело, когда ваши персонажи попытаются заманить врага в ловушку, вызнать у кого-то стоящую информацию или скрыть собственные намерения.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ

Внешняя красота, общительность и умение нравиться. Кроме того, играет роль удачи: персонажам с высокой Привлекательностью везет чаще, чем всем остальным.

ГРУБАЯ СИЛА

Физическая сила и общая телесная мощь.

ЛОВКОСТЬ

Проворство, гибкость, умение двигаться быстро и точно. Нужна для уклонения, стрельбы или метания оружия, кроме того, необходима для фехтования на саблях пустоты, чтобы не отрезать себе пальцы.

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Стойкость, телосложение, способность переживать нагрузку и истощение. Прибавьте к ее значению 6, чтобы получить Живучесть. Также используется для впитывания урона: вычислив наносимый при атаке по вашей Бестии урон, вычтите из него вашу Выносливость – эти раны заросли. То есть, получив урон 4, Бестия с Выносливостью 2 вычитает из Живучести только 2 очка.

ЖИВУЧЕСТЬ

Производный параметр, значение определяется Выносливостью +6. Живучесть – это ваше здоровье, потеряйте ее всю и, скорее всего, умрете. Как только ваша Живучесть дошла до нуля, вы должны сделать бросок против смерти – это дайспул Выносливость плюс Выживание против средней сложности. Получится – выжили, а нет – так и нет. Но еще одна рана до следующего отдыха или исцеления – и вы мертвы безо всяких бросков. Но есть и хорошие новости! Бестии остаются мертвыми всего-то от одного до трех месяцев, а потом их души возвращаются в их тела. Бестии излечивают естественным путем одно очко Живучести в день.

Навыки

Некоторые Навыки формирую дайспул вместе с подходящим атрибутом. Взобраться по веревке потребует взять Навык Лазания и Атрибут Грубой силы, сделать из этого дайспул, кинуть сложенные кубики, взять самый большой результат и сравнить с заданной мастером сложностью.

Разному использованию навыков соответствуют разные атрибуты: например, карабкаться по зданию Лазанием придется уже вместе с Ловкостью. А некоторые Навыки – совсем другие, они дают персонажу некое умение, ограниченное в частоте использования.

При создании персонажа некоторые умения будут стоить 1 очко создания персонажа, а некоторые – 2 ОСП за уровень. Стоимость указана в скобках.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ (1)

Игра во всяческую орлянку, знание о различных играх – и о том, как в них выигрывать.

БЛИЖНИЙ БОЙ (2)

Бой с использованием различного оружия ближнего радиуса – меч, топор, копье, кинжал и даже дубина.

ВЕЗДЕСУЩЕСТЬ (2)

Выкинув простой результат, вы сможете воспринимать органами чувств на дальних дистанциях. Средний даст вам возможность переносить свою духовную сущность, которая может творить магию и распоряжаться слугами, как если бы вы там были. Более высокие результаты дадут вам возможность физически появляться в дальних местах, а высший уровень, возможно, позволит быть в них во всех одновременно!

ВНУШЕНИЕ УЖАСА (1)

Умение впечатлить или запугать кого-то, вызвав мгновенный страх и уважение.

ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (2)

Некоторые демонические расы приспособились к воде и ушли в земноводные. Каждый уровень навыка дает вам час дыхания под водой без необходимости всплывать.

ВОЖДЕНИЕ (1)

Подходит и для металлического транспорта, и для верховых животных, и для верховых чудищ, для лошадей и для гигантских ящериц.

ВОЗВЫШЕНИЕ УЖАСНОГО (2)

Култ фальшивых идолов. Возвышения ужасного, например, можно практиковать на вами же и вылепленной статуе клешни демона-паука – тогда она «проснется». Обожаемая и почитаемая вещь будет стараться в меру возможности выполнить приказ Бестии. Чем выше результат, тем выше возможности неодушевленного предмета и к пробуждению, и к служению, а также время в живом состоянии.

ВОСПРИЯТИЕ (1)

Зрение, слух, вкус, запах и ощущение всего необычного, заметного или потенциально спрятанного. Обычно в дайспуле с Хитростью.

ВЫЖИВАНИЕ (1)

Базовые знания о том, как оставаться живым во враждебном окружении. Также очень помогает при серьезных ранениях – в дайспуле с Выносливостью отвращает смерть.

ГАДАНИЕ ПО РУНАМ (1)

Поиск ответов – или хоть руководящих указаний – от Богов, предсказание подсказок будущего. Возможность увидеть осколки одного возможного будущего.

ДАЛЬНИЙ БОЙ (2)

Бой на дистанции. Метание ножа, метание чего попало, стрельба из арбалета или лучевого оружия.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ (1)

Умение запускать вранье, одетое в правду. Поддерживать хождение достоверной лжи. Создавать руками других людей и устами иных источников нужный образ себя. Например, написать сплетнику совершенно безумное письмо, чтобы скоро весь город знал, что вас лучше не трогать – вы психический.

ДЕШИФРОВКА (1)

Колоть коды, читать на незнакомых языках, видеть смысл в узорах и загадках.

ЖРЕЦ САТАНИСА (2)

Жрец Багрового Бога может вылечить Бестию на $1d6+1$ Живучести столько раз в день, сколько у него этого навыка. Эту честь может принять любая Бестия.

ЖРЕЦ ТЕМНОГО ПОТОКА (2)

Жрец Темного Потока может удвоить один Атрибут Бестии Бестию на $1d6+1$ раундов столько раз в день, сколько у него этого навыка. Эту честь может принять любая Бестия.

ЗНАНИЕ (1)

Типов Знания огромное количество. Персонаж может знать об измерениях как о концепции, о планете Тарр, о таинственной расе Дурж, и так далее. Простые и общеизвестные факты требуют броска против простой сложности, тонкие же детали – против напряженной.

ЗНАНИЕ ЯЗЫКА (1)

Каждый уровень Навыка – еще один произвольный известный язык.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ (2)

Умение самому делать магические вещи или улучшать уже найденные – все, что не связано с причинением увечий. Зачаровать накидку, посох, доспехи или крепость. Использовать с Магическими способностями. Малый магический предмет займет месяц изготовления и обойдется в пару сотен зирок.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ МАГИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ (2)

Умение самому делать магическое оружие или улучшать уже найденное. Оружие на +1 займет неделю труда и обойдется в пару сотен зирок, а настроить оружие на вашу (или не вашу) Цветную Сферу будет еще дольше и дороже.

ИСКУССТВО УБИЙЦЫ (2)

Беспрепятственно изучая оппонента 5 раундов, вы удваиваете урон. Каждый уровень Навыка сокращает количество необходимых раундов на 1.

КРАЖА ЦВЕТНОЙ СФЕРЫ (2)

Позволяет временно пользоваться чужой Цветной Сферой, отличной от вашей. Каждый уровень навыка – дополнительный цвет, который можно украсть. Бросок не нужен, сработает автоматически.

КУЛИНАРИЯ (1)

Способность приготовить пышный обед из одной губительной ненависти. Еда делается из живых существ и подается с приправами и соусами, обеспечивающими наибольшую богохульность банкета.

КУЛЬБИТЫ (1)

Физический навык, позволяющий быстро и не получив ударов переместиться в ту или иную точку.

ЛАЗАНИЕ (1)

Взбирание по сложным поверхностям. Каменистый склон – простая сложность, кирпичная стена – средняя, а вот башня из стекла – уже напряженная.

ЛЕЧЕНИЕ (1)

Перевязка, первая помощь и обработка ран. Бросок Практических знаний плюс этого навыка излечат вас на 1 Живучесть против простой сложности, на 2 против средней и на 3 против сложной.

ЛИДЕРСТВО (1)

Умение принять решение – и заставить других ему подчиниться.

ЛОВКОСТЬ РУК (1)

Умение незаметно воровать – а также незаметно что-то нести.

ЛОВУШКИ (1)

Их устройство, их обнаружение и их обезвреживание.

МАСКИРОВКА (1)

Изменение внешности – гримом, реквизитом, изменяя голос и манеры. В зависимости от ситуации может потребовать Хитрости или Привлекательности.

МЕДИТАЦИЯ (1)

Умение успокоиться, сконцентрироваться и вслушаться во внутренние голоса. Способность искать ответы внутри себя. По-настоящему хороший бросок даст вам бонус в грядущей ситуации, допустим, в яростной битве на следующую ночь. Используется с Волей.

МОЛНИЕНОСНОСТЬ (1)

Одна внезапная – или дополнительная, если бой уже идет – атака в день за каждый уровень Навыка.

МРАЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ (2)

Умение смотреть в ближайшее будущее. Зная, что произойдет, Бестия может без труда это будущее изменить. Каждый уровень навыка позволяет Бестии немного менять надвигающееся будущее один раз за сессию. Бросок не нужен.

МУЗЫКА (1)

Хорошо играть на музыкальном инструменте. Писать приятную музыку..

НАМЕК (1)

Умение сообщить о некоем предмете, при этом говоря что-то совершенно другое – и умение понимать, когда это делают другие.

НАРКОТИКИ И ЯДЫ (1)

Знание ядов и наркотиков и умение ими пользоваться. Поиск психоактивных трав-кореньев для Магии Растений – тоже от этого навыка.

НАСМЕШКА (1)

Умение изящно кого-то оскорбить – так, что все, кроме жертвы, смеются. Это искусство высоко ценится в культурной элите Бестий, но и ведет ко многим дуэлям.

НЕВЫРАЗИМЫЙ ВЗГЛЯД (2)

Вызывает страх. При броске Невыразимого Взгляда плюс Привлекательность те, на кого он направлен, должны выбросить столько же или больше на одной Воле. Если не получится, они убегают, дико вопя в ужасе. Каждый уровень Навыка – одно использование в день.

НИКТАЛОПИЯ (2)

Не просто умение видеть в темноте, но умение видеть истинную тьму, что таится в глубине всякой вещи. Во вселенной Йидафрота эта выющаяся сила творения совершенно очевидна для всякого владеющего Никталопией – сложность простая. В Ша-ла хаотическая тьма запрятана глубже и требует сложного результата. Узрев ее единожды, владеющий этим искусством может изменить человека или объект по своему желанию. Однако это неприменимо к Бестиям и ко всему, что больше куба со стороной в 25 см. Кроме того, если вы попытались что-то изменить и потерпели неудачу, то новая попытка не может быть предпринята раньше чем через 24 часа. Используется с Волей.

ОБМАН (1)

Блеф, ложь, сокрытие своей истинной сути, мнения, мотивов и чего угодно еще.

ОСКВЕРНЯЮЩИЙ ЖЕСТ (2)

Умение проклинать кого-то, просто сделав жест Злых Богов. Это автоматически обнулит последний успех жертвы в любом действии; всякий раз, когда владеющий этим навыком хочет вмешаться после успешного действия врага, он имеет на это право. Если результат его броска Теоретических Знаний плюс Оскверняющего Жеста выше, чем результат для действия, которому он пытается помешать, это действие внезапно увядает и проваливается. Это Навык «А я говорю, что у тебя не вышло», и он может быть использован раз в день за каждый уровень.

ОЦЕНКА (1)

Вы можете довольно точно установить рыночную цену для чего угодно. Обычно используется с Практическими Знаниями.

ПАРНОЕ ОРУЖИЕ (2)

Умение братья двумя клинками одновременно. На первом уровне оба клинка имеют штраф -3, Каждый уровень штрафа падает на единицу, и на четвертом исчезает.

ПОБЕГ (1)

Высвобождение из пут, веревок, цепей, паутины, захвата и всего прочего. Используется с Ловкостью.

ПОДДЕЛКА (1)

Воспроизведение чужой подписи, почерка, печати и так далее. Используется с Хитростью.

ПОЛИТИКА (1)

Дебаты, заключение альянсов, давать на острые вопросы тупые, но исчерпывающие ответы – или давать взятки.

ПРИРУЧЕНИЕ ЧУДИЩ (1)

Обращение с демоническими животными. Обычно используется с Привлекательностью.

ПРОПАГАНДА (1)

Искусство заставлять толпу или массы вообще хотеть того, что вы хотите, получать их голоса и их благосклонное разрешение делать уже, что хотите. Умение запустить идею так, чтобы она была принята, в том числе и на веру, и использована. Обычно ассоциируется со словом, лозунгом, символом или еще какой-нибудь зримой формой идеи.

ПЫТКИ (1)

Получение информации через физическую или эмоциональную боль.

РИТУАЛЬНЫЕ ТАНЦЫ (2)

Старый способ возблагодарить Злых Богов за их нечестивость. Успех сложного броска позволит вам один переброс кубика на следующий час. Невозможный же результат может привлечь благожелательного незнакомца, что предложит вам ночлег, еду и свою дочь на ночь.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ (2)

Искусство боя длинными, стальными когтями Бестий.

САБЛИ ПУСТОТЫ (2)

Сабли Пустоты требуют иного подхода, чем прочее оружие ближнего боя. Так как такие клинки не весят практически ничего, для элегантного, грациозного фехтования вам потребуется в дайспуле не Грубая Сила, а Ловкость. Клинок энергии пустоты добавит вам +2 к Числу Атаки или +2 к Числу Защиты.

СКРАДЫВАНИЕ (1)

Умение двигаться незаметно, тихо и не привлекая внимания, незримо укрываясь в тенях.

СКРЫТНОСТЬ (1)

Соккрытие от взгляда, умение затеряться в толпе. Используется с Хитростью.

СЛЕДОПЫТСТВО (1)

Выслеживание, преследование, способность неотвратно приближаться к некоему месту.

СЛЕСАРНОЕ ДЕЛО (1)

Умение делать замки – и открывать их.

СОБЛАЗНЕНИЕ (1)

Ухаживание за противоположным полом.

СОДРОГАЮЩАЯ ДЛАНЬ (2)

Сложный результат на броске Содрогающей Длани с Практическими Знаниями даст вам быструю и эффективную парализующую атаку. Жартва будет без сознания 1d6+1 минут.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ (2)

Это умение позволяет игнорировать магию других Бестий или иных колдунов. Для того, чтобы противостоять заклинанию, киньте Сопротивление Магии плюс Волю, результат должен быть равен или больше, чем результат прочитанного заклинания. При успехе заклинание на вас не работает.

СТОЙКОСТЬ МАГИИ (2)

Стойкость и долговременность магических эффектов. Простой результат добавляет результату заклинания один день жизни, средний – дополнительную неделю, сложный – месяц, напряженный – год, а невозможный результат делает заклинание постоянным. Бросайте Стойкость Магии плюс Волю после

того, как заклинание было прочитано и его эффект и нормальная продолжительность были определены, один бросок на одно заклинание. Однако Бестия, использующая заклинания и Бестия, использующая Стойкость Магии, могут быть и разными, так что бросать на чужие заклинания можно.

УКЛОНЕНИЕ (2)

Умение уворачиваться от ударов. Уровень Уклонения плюс Ловкость (не бросаемые кубики, а сложенные вместе значения) плюс 1d6 – это ваше Число Защиты.

ФИНАНСЫ (1)

Умение заработать деньги, а потом заставить их расти и работать на себя.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТАЛАНТ (1)

Любой творческий талант – рисование, скульптура и так далее. Используется с Практическими Знаниями

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ (1)

Умение чувствовать опасность, ощущать странные вибрации или узнавать знакомое присутствие. Также используется для определения восприятия магии.

ШЕПОТ В НОЧИ (1)

Умение собирать информацию ночной порою на дурно освещенных изогнутых улицах К'таны.

ЭТИКЕТ (1)

Вести себя адекватно окружению – будь то высшее общество или варварское племя. Используется с Привлекательностью.

Изменение Истории

Правило, позволяющее игроку влиять на сценарий!!! Единожды за сцену любой игрок может бросить d6 ради шанса изменить течение игры. Игрок должен сперва озвучить общую идею, потом объявить модификаторы (например, расход Социального Статуса и Богомерзкого Рая), а потом уже бросить d6.

В норме успех – это только 6. Но это число может быть снижено, если вы тратите СС или БР, по курсу один к одному; то есть, потратьте один СС и два БР, и на d6 нужно будет выкинуть 3 для успеха.

К примеру, вы можете добавить нового персонажа, знающего что-то новое об истории; объект с некоей новой силой; назначенная кем-то награда за голову вашей Бестии уравнивается наградой за помощь ему, объявленной противниками первых; новый вид или раса оказывается принадлежащим к Цветной Сфере персонажа, что их сближает; или цель сценария из «найти и уничтожить» превращается в «исследовать и оценить».

Эта и другие черты ИС помогают сделать ее игрой нового типа. Мастер, как и игроки, вынужден учиться импровизировать; успех приключения – уже ответственность не только мастера, игрокам тоже следует приложить к этому усилия.

Игровая группа может даже пожелать сменить мастера после того, как сценарий был изменен... или менять его каждую вторую сессию. Это придаст истории большее разнообразие и сделает мир игры своим для каждого.

Социальный Статус

Во имя Сатаниса!? Что это за тип был, покрытый кровью человеческих детей, и почему он бил в Барабан Тайн бедренной костью его прежнего хозяина?

Самосознающие Боги Йидафрота как минимум имеют представление о каждой Бестии, где бы тот не находился – в другой вселенной, в другом времени или даже после смерти. И они немедленно награждают всякую принесенную Бестиями муку, всякий обрुшенный ими разум, всякую убитую ими надежду и отобранную ими жизнь. Социальный Статус (СС) персонажа выражен шкалой от 1 до 10. 1 – это изгой, которого даже у рабов старшиной не назначат, 10 – на пороге божественности.

Чем он хорош? Во-первых, сколько у вас СС – столько заклинаний в час вы можете использовать. Во-вторых, Социальный Статус можно тратить – за одно очко СС на 24 часа вы можете поднять атрибут на 1, поднять Живучесть на 2 или поднять результат любого небоевого действия на 3.

Далее, если у некоей конкретной Бестии Социальный Статус выше, чем у окружающих, хотя бы на 2 или 3 пункта, он может распоряжаться другими Бестиями своей расы, как своими миньонами.

У Бестий же *другой* расы, имеющих гораздо более низкий СС, он высасывает силу. В частности, эта сверхБестия может «заимствовать» любое магическое

умение у тех, кто ниже по СС, притом сразу на том уровне навыка, какой был у хозяина – однако атрибут (Магические способности или Теоретические знания) наша сверхБестия будет кидать уже свои. Кроме того, число заклинаний в час тоже можно поднять за чужой счет, расходуя чужие лимиты. И наконец, очки СС могут быть потрачены на снижение сложности Изменения Реальности. Потратив два очка до броска, например, вам нужно будет выкинуть уже не 6, а 4 и выше.

Бестия, совершающая в основном простые и чисто эгоистические действия, останется в районе 2-3 СС. Когда гражданин империи начинает настойчиво игнорировать ценности, традиции и духовные скрепы окружающей его цивилизации – это уже 4-5. Бестия, достаточно старательная, чтобы завернуть лишний крюк и отправиться дьявольски донимать людей и прочих бедствиями, резней и насилием, может дорасти и до 6-7. 8-9 – это действия, совершаемые уже не по долгу, а так, из любви к искусству. Персонаж, который упорствует в непристойностях, несет жестокости из глубокой тени, поставил предательство на поток и ненавидит даже призрак сокрытой слабости во всем окружающем – вот отличный кандидат на уровень СС 8-9. Воистину, этой Бестии в ее непредставимых деяниях руководят сами ужасные Боги!

Есть способы и потерять очки СС. Если вас высмеяли на публике, если вас заставили делать то, что вам делать не хочется, если великолепие другой Бестии в вашей банде или племени затмило ваше собственное, а также если вы потерпели критический провал – вы теряете и Социальный статус.

Важно выдавать бонусы и раздавать взыскания быстро и бешено. Неукоснительная награда и неотвратимое наказание – важнейший критерий эффективного управления. Награда должна выдаваться достаточно регулярно и привязываться к некоему явному действию – такому, которое игрок совершил сам и своими собственными усилиями – которое вы хотите закрепить у игроков как достойное повторения.

Так что когда игрока понесет, и он начнет вкладывать душу в творимое им лютое зло – тут-то вы сразу и дайте ему очко СС, чтобы мотивировать его на продолжение его благородного дела.

В нескончаемом бреду снова возникла нечеловеческая песнь Шабаша, что доносилась из беспредельной дали; где-то там, понял Джилжен, должен находиться и сам Черный человек.

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, СНЫ В ВЕДЬМИНОМ ДОМЕ

Уродство

Сатанис и прочие Боги благоволят тем, кто принимает волны мутного хаоса, разложения и ужаса на себя. Те Бестии, кого «черная материя» Йидафрота изуродовала или обезобразила, пользуются расположением самого Сатаниса.

Уродство выдается, когда Социальный Статус Бестии достигает 6. После этого бросается d6 и вступает в силу результат из списка ниже.

1. Голова увеличивается в размерах, становясь непропорционально большой. Кривизна черепа выделяется гораздо сильнее, выделяя гротескные углы, гребни и впадины. Один глаз наливается, второй сжимается в горошину. Вырастают большие перепончатые крылья, будто у летучей мыши, и Бестия может летать в воздухе и в космосе.

2. Несколько склизких зеленых щупалец вырастают по всему телу, руки и ноги облекаются паутиной, а одна рука становится гигантской крабьей клешней. Густая, как патока, слизь постоянно течет из пор персонажа.

3. Гроздь глаз покрывает спину персонажа, на лбу появляется метка червя, а каждая нога сама становится червем размером с прежнюю ногу. Пластинчатые крылья, как у насекомого, вырастают из спины, позволяя персонажу летать по воздуху и по космосу.

4. Руки удлиняются и покрываются чешуей, кроме того, теперь они оканчиваются змеиными головами. Уши опадают и заменяются длинными, цепкими усиками. Бестия может быстро «плыть» по воздуху и космосу так, как если бы атмосфера была тяжелой, как вода.

5. Персонаж становится карликом метрового роста. Плоть теряет всякие краски, язык становится длинным и толстым, а ступни – раздвоенными копытами.

6. Нижняя половина тела становится паучьей. Глаза плотно зашиваются на суровую нитку, и персонаж видит исключительно разумом.

Богомерзкий Рай

Бестиям доступна не только кровавая оргия в саду истребления – они могут также внести зловещих странностей из-за самого порога. Духовно-философская дорога, по которой идут Бестии, освобождает так же, как и прямое разрушение. **Темный Путь** позволяет Бестиям строить, а не рушить.

Учение **Темного Пути** основано на гротеске, торжестве нереальности и неизреченной силе воющей туманности. Допотопные сущности доисторических

времен некогда обнаружили, что есть метафизическое течение энергии и странной, и ужасной: сокрытый родник сверхъестественного отчуждения от мира и от нас самих.

Бестиям необходимо зло, им необходимо постоянно преодолевать слабость и скромность «морали рабов» – морали угнетенных. Однако Братству нужно кое-что еще – радость злобной трансценденции.

Та, что вы можете испытать, например, когда пишете надгробную поэму вашему лучшему другу прямо перед тем, как похороните заживо его сестру; когда отказываетесь от речи взамен на стоны преследующего жертву зомби; когда танцуете танец козла на обочине заброшенной дороги, пока не появится карнавал; когда даете импровизированный кукольный спектакль, в котором куклы разрывают плоть своими маленькими деревянными зубками; когда вызываете призрачный огонек, просвечивающий внутренности всякого, кто подойдет, не сотворив Знак Виич; когда делаете шарф из чьей-то кишки, украшаете его перьями и ушами альбиносов, а потом называете его Никодимом; когда встраиваете в свой живот дисплей, показывающий самые ужасные моменты из жизней кого-то другого, при этом вонзая в вашу плоть свои стальные провода заради вашего мазохистского удовольствия, больной вы ублюдок!

Это отличные примеры практик Темного Пути – и они принесут вам дополнительные очки так называемого Богомерзкого Рая (БР). Богомерзкий Рай – это отражение верности вашего персонажа путям тьмы. Единый акт самого абсурдного и изломанного извращения принесет вашему персонажу одно очко БР.

БР тоже описывается шкалой от одного до десяти. Те, у кого БР высокий, могут изменить в игровом мире практически все. Бестия с самым высоким (или одним из самых высоких при ничьей) БР в некоей локации может изменять мир вокруг себя по своему желанию.

Игрок может немедленно воздвигнуть нависающие базальтовые храмы в свою честь; превратить весь металл на милю вокруг себя в огромных плотоядных личинок с торчащими из глазниц ловкими языками (что, кстати, тут же принесет еще одно очко БР); превратить целое озеро воды в кислоту; превратить всех людей в городе в самок Бестий с большими грудями и зелеными щупальцами; и вообще всячески исказить реальность. Изменение постоянное, но может быть отменено наложившим или другой Бестией с более высоким БР.

Эта сила не может быть прямо применена к Бестии. Кроме того, при использовании БР Бестии тратится. Минимальное значение БР – 1. Несколько небольших изменений будут стоить Бестии 2 БР, несколько заметных – 4-5, и так далее. БР радикально меняет реальность – но только физическую реальность.

Как и в случае с СС, БР следует выдавать за весомый вклад в темную, странную и нездоровую атмосферу. Что-то действительно обескураживающее, что прочие игроки за столом отметят особо или от чего их стошнит, должно вознаграждаться сразу 2 очками БР. Чем быстрее очки будут выданы, тем быстрее игроки поймут, какого рода действия тут считаются правильными и вознаграждаются.

«О, друг и спутник ночи, ты, кто наслаждаешься лаем собак, - тут раздался отвратительный вой, - и пролитой кровью, - здесь слышались не поддающиеся описанию звуки, которые могли состязаться с отвратительным пронзительным скрежетом, - кто бродит среди теней между могилами, - он услышал свистящий вздох, - кто жаждет крови и заставляет ужасаться простого смертного, - краткие, резкие вскрики из множества глоток, - Gorgo, - вторится эхом, - Morto, - повторяется в экстазе, - тысячеликая луна, - вздохи и звуки флейты, - смотри благосклонно на наши жертвоприношения!»

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, КОШМАР РЭД-ХУКА

Магия

Магия в ИС – свободной формы, ее природа субъективна, и описать или измерить ее было бы трудно. Так или иначе, если усилия мага направлены на то, чтобы нанести цели физический ущерб, действуйте так: простой результат даст 1 очко урона, средний – 2, сложный – 3, напряженный – 4, а невозможный – 5. Магический урон Выносливостью не поглощается.

Когда маг пытается прибегнуть к чародейству, должен взять дайспул из Магических Способностей и нужного магического Навыка, и для легкого заклинания (с невысоким эффектом и продолжительностью) выбросить результат 4 или больше. Такое заклинание может немного повлиять на мир и развеется через пару минут – сила и прочность заклинания вообще зависит от достигнутого и взятого уровня сложности. Сложный бросок на Магию Крови заставит жертву подчиняться вашим приказам после того, как попробует вашу кровь; этот эффект продлится час на К’тане и целый день на Земле. Обычно персонажи предпочитают опираться на свою Цветную сферу для повышения качества своих заклинаний.

Уровень Социального Статуса персонажа равен числу заклинаний, которые персонаж может прочесть за час. Кошмарная Технология и Магия Страны Конфет используют Теоретические Знания вместо Магических Способностей при формировании дайспула.

Каждый, против кого применяют заклинание, имеет шанс противостоять ему – но только тот, на кого оно нацелено. Например, на Вермииса применена иллюзия; персонажи, которые эту иллюзию видят, бросок сопротивления сделать не могут, но может сам Вермиис. Для дайспула этого броска понадобятся атрибут Воли плюс Навык Сопротивления Магии; необходимо получить результат больше или равный результату того заклинанию, которому вы сопротивляетесь. Кошмарная Технология и Магия Страны Конфет от прочих магических школ отличаются и прямо на Бестию использованы быть не могут, поэтому и противостоять им нельзя.

Через несколько минут или часов созданная странность растает в воздухе. Второй минус – магия медленнее тумачков, поэтому магия в бою применяется в конце каждого раунда.

Пример: К’ал-дор хочет на раунд-другой понизить другой Бестии Ловкость, так что он Магией Крови охлаждает кровь в жилах цели на другом конце таверны. Мастер полагает, что это простая задача. Магические

Способности К'ал-дора – 2, а Магия Крови – 1; он бросает и получает 1, 2, 1. Большинство кубиков упало единицами, так что он не просто провалился: мастер решил, что тут уж застыла в жилах кровь самого К'ал-дора, парализуя его, и жертва поняла, что К'ал-дор пытался применить на нем свою магию (если бы К'ал-дор преуспел, этот зиракеанин еще и сопротивляться смог бы попробовать). Разозленный зиракеанин встает из-за стойки, поднимает меч и целеустремленно идет на К'ал-дора.

Разные школы магии могут быть использованы и совместно. Например, чародей может использовать комбинацию из Магии Страны Конфет и Магии Снов, чтобы заточить разум спящего врага в пряничном домике, ну или в мармеладном драже. Или еще пример: Магия Измерений и Магия Слова вместе могут выточить и запустить черное пророчество, будь то в древней книге или уже многие поколения передающееся из уст в уста, о величии данного конкретного мага. Хотя, конечно, такое пророчество лучше подделывать в каком-нибудь другом измерении – где великие маги не на каждом углу и потому могут рассчитывать на награду драгоценностями.

Разумеется, этому посвящены специальные правила. Дайспул такого заклинания формируется из обоих Магических Навыков и одного подходящего атрибута (Магических Способностей в общем случае, Кошмарная Технология и Магия Страны Конфет используют Теоретические Знания; если же вы соединяете оба этих случая, возьмите оба атрибута, вычислите среднее и округлите вниз). Таким образом заклинание, черпающее из двух магических школ, сильнее обычного. Маг может даже соединить три разные школы для еще более поразительного эффекта!

Однако стоимость в заклинаниях в час также увеличивается: заклинание из двух школ магии использует два заклинания из часового предела (как мы помним, равного СС), заклинание на три школы магии – три, и так далее.

Йидафрот как вселенная состоит из более качественного материала – что делает его более наполненным силой. Создания Йидафрота, включая сюда и Бестий, сильнее от природы и могут изменять реальность магией. Когда они отправляются в людские земли, их магия дает им еще больше влияния. Чем больше Бестии рушат нормальные жизни людей, тем больше СС они получают.

Заклинания, прочитанные в Ша-Ла и особенно рядом с теми простаками, которых вы зовете человечеством, считаются вдвое более эффективными и действуют вдвое дольше.

Магические навыки

БОГОМЕРЗКИЕ СУМЕРКИ

Создает иллюзии и нереальные вещи. Простой результат создаст, например, висящую в воздухе коробку, которую на протяжении пары минут все вокруг смогут видеть и ощущать. Сложный результат изобразит пожар и корчащихся в нем животных; те, кто рядом, увидят его, услышат треск пламени и вопли, почувствуют запах паленого мяса и жар пламени. Эта иллюзия продлится час.

ГРИБЫ

Позволяет выращивать и\или искать грибы – организмы, кормящиеся на разложении и выращивающие психоактивные или психоделические споры. С их помощью можно получить метафизические ответы насчет жизни, вселенной и всего такого – или омрачить свой рассудок, получив галлюцинации и безумие.

ИЗМЕРЕНИЯ

Позволяет пробиваться в другие измерения, прячась в них или пряча вещи в карманных измерениях, а может быть, даже и общаясь с их аборигенами. Возможно, маг даже может что-то вынести из знакомого измерения?

КОШМАРНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Магическое умение, подражающее технологии людей – с причудливыми и чудовищными результатами. Кошмарные Техники могут пробить скважину в место нездоровых видений, чтобы найти семена для слуг-согготов, или чтобы создать где-то в чем-то живой инфернальный инструмент. Кошмарная Технология – это многоцелевое чародейство на все случаи жизни, от которого можно добиться практически любого результата, соединив его с иным объектом, формой, человеком, идеей и в особенности с иной магией; само по себе, однако, она мало чего стоит. Кошмарная Технология может улучшить результаты иного заклинания, придав ему темное сознание – и состояние живой черной слизи с аморфными щупальцами чернильного цвета. Она может переделать волшебную куклу в силуэт струящейся мыслящей тьмы, позволив ей летать и хватать людей своими новыми кровянистыми отростками. Волшебник, опытный в Кошмарной Технологии, может заставить магическое растение ожить, вкачав в него разумной черной слизи, отчего у растенья вырастут теньевые головы, готовые пообщаться с вами долгими зимними ночами. В отличие от прочих магических Навыков, использует Теоретические Знания вместо Магических Способностей, и может быть применено столько раз в день, сколько у игрока атрибут Теоретических Знаний.

ТВОРЕНИЕ СОГГОТА:

Персонажи могут вырастить своих собственных слуг-согготов, используя Кошмарную Технологию. Согготы примерно человеческого размера, но их форма постоянно меняется из-за их хаотической клеточной структуры. Они состоят из липких выделений, щупалец и мыслящей черной слизи. Согготы – не совсем рабы, к магу они не привязаны; скорее, у них отсутствуют собственные мысли и желания, так что если они не сплавлены с другой магией, они будут просто стоять на месте, пока не растают.

КРОВЬ

Действует на кровь. Применение чужой крови в заклинании может многое рассказать об ее хозяине: где он бывал, что ищет. Заколдовав же свою кровь и скормив ее жертве, можно заставить его желать, уважать или бояться вас.

КУКЛЫ

Создает кукол – магические сущности, послушные вашей воле. Кукловод может видеть глазами своих кукол, говорить с другими их устами, а иногда и высасывать их жизни, временно усиливая себя.

МАСКИ

Позволяет делать и надевать маски, накладывающие на мага соответствующие им качества. Также таким способом можно превращаться в кого-то другого – физически, ментально и духовно.

ПЛОТЬ

Позволяет изменять структуру плоти и костей самого мага и других. Сложный результат позволит вам оторвать кому-нибудь руку – и нанести 3 урона, который жертва не поглотит. Впрочем, через час или около того рука прирастет назад, и раны залечатся сами.

ПОДПРОСТРАНСТВО

В целом совершенно иной вид колдовства. Позволяет двигаться через пространство, время, измерения, а иногда и вселенные безо всякого корабля.

РАСТЕНИЯ

Искусство выращивать причудливые растения с магическими свойствами. В идеале, получится вырастить растение, дающее определенные фрукты, овощи,

лепестки, пасти, атмосферу и так далее. Можно вырастить растение для удачи, проклятий, дальнего обнаружения, сокрытия или даже в качестве фамильяра.

СЛОВО

Управляет словами, изменяет слова и их значения. Заставить кого-то пробормотать нечто неподходящее – это простой результат, а вот заставить нескольких людей поверить, что вы высказывались против пыток, после собственно пыток – это уже сложный.

СНЫ

Дает возможность влиять на свои сны – и на сны других. Может приносить кошмары, вдохновляющие видения, воспоминания о прошлом, настоящем и будущем или сообщения издалека. Умелый маг Снов может посылать свое «сонное Я», бесплотное и формирующееся по воле самого мага, к другим, спящим либо бодрствующим. «Сонное Я» – важная часть общего «Я» мага, и что случится с одним, то затронет и другое.

СТРАНА КОНФЕТ

Вызывает бессмысленные детского вида вещи вроде сахарных тростей, жележных драже, феечек грильяжа, горок в радугу и всего подобного. Вот только у всего это появляется какой-то пугающий, дьявольский оттенок; с этими вещами не все ладно. Они не могут напрямую повредить врагу, зато убаюкивают его странным состоянием счастья и комфорта. Сахарные трости складываются в баррикаду, драже падает с небес, скользя под подошвами врага и дезориентируя его на раунд, феечки радостно летят к жертве и весело болтают с ней, отвлекая от вас, а горка позволяет убежать побыстрее. Есть много других вариантов – например, вызвать печальные зефирные облака из крови и внутренностей и спрятаться в них.

ТЕНЬ

Создает и управляет тьмой и светом, опытный маг сможет стать тенью сам.

ЧЕРНЫЕ ИСКУССТВА

Предназначены для изменения самой реальности, крайне сложны и требуют много времени. Черные искусства требуют церемонии, ритуала или психодрамы для того, чтобы направить волю мага в эфир, где она может изменить реальность. Ритуал требует нескольких постоянных деталей – каких, зависит от мага; например, специфической одежды, жезла, заклинательных формул, свечей, барабанов, благовоний, флейт и всего такого. Полная

церемония занимает от десяти минут до часа с лишним, в зависимости от соотношения желаемого эффекта и вероятности его совершения. Изменение реальности может прийти внезапно, в неожиданной форме или не прийти вообще. Некоторые изменения выглядят не более чем совпадениями, некоторые де столь точны, что вмешательство могущественной черной магии очевидно. Простой результат может позволить вашему другу принести полезный слух. Сложный результат вызовет острую похоть у конкретной девушки. Невозможный же результат, например, позволит вам проклясть кого-нибудь на страшную, позорную смерть в течение пары месяцев.

Альтернативная магия

Бестии используют много сортов черного чародейства. Некоторые специально оставлены без деталей, чтобы мастер приспособил их к делу сам, как он того пожелает.

ЗНАКИ

Символы, напитанные волей мага и заряженные на некоторую функцию. Маг формулирует желание, записывает его, берет выделяющиеся буквы и сжимает их в причудливый символ. Маг концентрируется на знаке, вкладывает в него свои волю и желания. После этого знак заряжен и может быть использован, чтобы выразить предписанное желание.

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО

Оно сделано из покрашенного черным с одной стороны куска стекла, затем погруженного в пламя. После это вы готовы рассматривать в него иные вселенные – или вашу собственную внутреннюю вселенную.

БЕСЦВЕТНАЯ ГЕОМЕТРИЯ

Создайте зону, в которой Цветные Сферы просто не работают.

ВУДУ

Забирайте у людей части их тел – и используйте их, чтобы пытать кого-то далекого.

Бледный Фасад, Магия Амулетов Хаоса, Отродье Могил, Непостижимая загадка – все это оставляется на волю игроков и мастера.

Цветные Сферы Влияния

Необходимо выбрать одну из них при создании персонажа. Этот выбор повлияет не только на сферу влияния персонажа, его домен, стиль и форму его магии... но также и на оттенки его личности и его самосознание.

Это очень важно прежде всего для магии, так как заклинание, насколько это возможно, всегда попытается воплотиться в соответствии со своим цветом. Кроме того, попытка действия или заклинания, подпадающего под вашу Цветную Сферу, даст вам +2 к вашему дайспулу, если сопроводить это красочным и детальным описанием.

С другой стороны, если персонаж попытается сотворить заклинание, никак к его Цветной Сфере не относящееся, и большинство – а то и все – его кубики выпадут 1, мастер может удивить игрока еще более неожиданным и трагическим эффектом – как будто его Цвет мстит ему. Например, кто-нибудь с Красной Сферой пытается использовать страх, но получает большинство единиц – и вместо ужаса вводит жертву или даже самого себя в кровавую ярость.

Область интересов персонажа и его место в обществе Бестий напрямую зависят от Цвета, к которому он принадлежит. Бестии одного Цвета доверяют друг другу больше (или точно знают, что доверять такому же не следует, и почему), чем Бестии той же расы, но с другой Цветной Сферой. Цвет физически Бестию не меняет, то есть некто с желтой Сферой желтой плотью не обзаведется; а вот желтую мантию или Желтый Знак носить, скорее всего, будет. Заклинание мага породит хорошо заметную вспышку того же цвета.

Некоторые Цвета в некоторых кварталах не приветствуются. Иногда тот или иной Цвет принимают три луны над К'таной, окрашивая город и смещая поведение горожан в сторону отражаемого Цвета.

ЧЕРНЫЙ

Смерть, тирания, бесчестье.

ИСЧЕРНА-ЗЕЛЕНый

Энтропия, разложение, вырождение.

КРАСНЫЙ

Злость, гнев, агрессия.

ГУСТО-ОРАНЖЕВЫЙ

Возбуждение, неистовство, растерянность, паника.

ТОПАЗОВЫЙ

Богохульство, святотатство, негодование.

ЖЕЛТЫЙ

Страх, безумие, ужас.

ЖЕЛЧНО-ЗЕЛЕНый

Похоть, тщеславие, удовольствие.

ЖУТКО-ЗЕЛЕНый

Отчуждение, неведомое, потустороннее, искажение.

ГОЛУБОЙ

Спокойствие, уравновешенность, терпение, рефлексия.

ИНДИГО

Метаморфоза, перемены, перерождение.

ПУРПУР

Гордыня, социальный статус, власть, благородство.

БЕЛЫЙ

Порядок, единство, честь.

БАГРОВЫЙ

Сила, месть, самодовольство.

КОРИЧНЕВЫЙ

Скрытность, хитрость, пронырливость.

РОЗОВЫЙ

Ложь, жестокость, легкомыслие, своеволие.

МЕТАЛЛИК

Психологические муки, игры разума, угнетение.

СЕРЫЙ

Ненадежность, высокомерие, предательство.

ПЕРЛАМУТРОВЫЙ

Свобода, разнообразие, хаос.

БИРЮЗОВЫЙ

Древность, экзотичность, эзотеричность, загадка.

ПОЛНОЧНО-СИНИЙ

Возмущение, физическая боль, раскаяние.

ФИОЛЕТОВЫЙ

Причудливость, сюрреализм, странность, неуместность.

ОРАНЖЕВО ПЛАМЕНЕЮЩИЙ ИЗУМРУДНО-ЛАВАНДОВЫЙ

Убежденность, индивидуальность, непокорность, нонконформизм.

Эта великая тьма, эта тень, возможно, всегда господствовала над другими мирами, кроме нашего, теми мирами, которые никогда не знали богов порядка и закона. Даже этот мир долго готовился к этому, создавая места, где иллюзия реальности была чрезвычайно хрупка, и боги порядка с трудом могли здесь существовать.

Т. ЛИГОТТИ, ТСАЛАН

Создание персонажа

Персонажи генерируются через Очки Создания Персонажа (ОСП). Каждый новый персонаж считается новичком в приключениях и получает 36 ОСП на Атрибуты и Навыки. Каждый уровень Атрибута, Навыка высокой стоимости или магического навыка стоит 2 ОСП; каждый уровень обычного немагического навыка стоит 1 ОСП. Игрокам рекомендуется создавать сбалансированных персонажей, которые понемногу умеют несколько разных вещей. Максимальный уровень, который может приобрести новый персонаж, будь то Атрибуты или Навыки, магические и нет, равен 3. Окончательный максимум для любого персонажа равен 5. Каждый неиспользованный ОСП может быть переведен в 50 зирок.

Персонаж может получить дополнительные ОСП за вклад в игру и помощь мастеру и игровой группе в целом. Это может быть ведение заметок: в идеале, конечно, каждый игрок ведет свой собственный учет следующему: изменениям ландшафта и реальности; краткая сводка сюжета, подсказок, улик, сюжетных поворотов; предлагаемых изменений, чтобы ИС лучше удовлетворяла вашим потребностям; и список успешно примененной магии и – кто, в какой форме, почему, как это изменило приключение или компанию.

Кроме того, вклад может быть и в форме закусок, газировки, арта, поэзии, рассказов и пиццы. При генерации персонажа игрок, обязавшийся помогать процессу, получает дополнительно 2 ОСП. После каждой сессии успешного выполнения взятых на себя обязательств персонаж игрока получает одно дополнительное очко опыта.

Атрибуты и навыки можно поднимать опытом. За каждое приключение длиной 3-5 часов каждый персонаж должен получать где-то 3-4 очка опыта. После приключения весь накопленный опыт можно потратить на улучшение своих персонажей.

Понятно, что те персонажи, у которых какой-либо атрибут равен нулю, не могут в этой области вообще ничего. Если у персонажа ноль Хитрости, он не в состоянии обманывать, даже если у него 3 Дезинформации или что у вас там. Персонаж без Привлекательности – это самый серый, обычный и массовый человек, какого вы только найдете. Персонажа без Практических знаний всю жизнь опекала добрая мама – не давала играть на улице, общаться с другими детьми и даже близко подходить к чему-то хоть потенциально вредному.

Каждый персонаж начинает с 1 СС и одним БР.

Опыт

Как, собственно, улучшать персонажей. Атрибуты и Навыки поднимаются за опыт, и за одно приключение длиной 3-5 часов каждый персонаж должен получать примерно 3 очка опыта. После приключения весь накопленный опыт можно потратить на улучшение своих персонажей. Как только очки опыта потрачены, они исчезают, и, чтобы получить еще, нужно продолжать приключения.

Увеличить Атрибут = 4 x Текущий уровень Атрибута (минимум 4 очка опыта).

Увеличить немагический Навык = 2 x Текущий уровень Навыка (минимум 2 очка опыта).

Увеличить магический Навык или Навык повышенной стоимости = 3 x Текущий уровень Навыка (минимум 3 очка опыта).

Цели персонажей

Есть ли вообще что-то в жизни, кроме простого разрушения, магии и заговоров? Надежда, власть, истина, полное уничтожение, понимание, духовность, гнозис... называйте как хотите. Некоторые Бестики зовут это Пробуждением.

Жизнь вообще богаче, чем мы думаем – поэтому, например, работает магия. Персонажи – инициаты Темного Пути, подмастерья, сделавшие первые шаги в неизвестность. В конечном итоге каждый сам создает смысл своей жизни, выстраивает стены ограничений и рисует на них самовыражение. Но ответы скрываются за этими стенами, и только через осознание нами самими выстроенных камер и через побег из них можно найти откровение.

Видеть ясно можно лишь с горы ваших собственных жертвых личностей.

П. ДЖ. КЭРРОЛЛ, LIBER NULL

Персонажи игроков отчасти всегда соревнуются друг с другом, хотя спортивный дух все-таки тут очень важен. Я полагаю, что хороший отыгрыш должен быть вознагражден, игроки должны уважать мастера, а мастер – быть открыт к идеям игроков. Может быть, стоит давать дополнительное очко Опыта или еще что-нибудь за отличный отыгрыш и соблюдение характера? Если же

мастер полагает, что все за игровым столом сработали великолепно – то награду следует выдать всем.

Позвольте мне немного поговорить о том, чего я хочу достичь в «Империи Сатаниса». Вообще, каким должен быть игровой процесс? Бои – это приятно, иногда очень приятно, но эта игра скорее про создание интересной истории вокруг персонажей-Бестий. И даже в большей степени это игра о борьбе за власть, богохульстве и мести нормальным людям и цивилизациям.

Никаких шансов свергнуть Сатаниса – или других злых Богов Йидафрота – у игроков нет, зато есть шанс получше устроиться в жизни путем макиавеллизма и ритуальных убийств. С другой стороны, есть много других Богов, рас, идеалов и точек зрения, которые надо бы раздавить, высмеять, обмочить, отравить, задушить, осквернить и уничтожить. Миллионы миров, наполненных миллиардами подонков-бестиофобов, лежат на просторах Ша-ла. Время для межвселенческой уборки! К'тана может на время давать героям приют между набегами на людей Ша-ла.

Доктор Ж. вынужден предположить, что фракция демонопоклонников из расколовшейся секты не была истреблена полностью и посвятила себя поиску жест, изуродованных присутствием идола и, следовательно, легко узнаваемым. Этот поиск отнял, конечно, огромное количество сил и времени, учитывая, что осколки Жетескурьяла были спрятаны по всему миру. Чтобы облегчить его, демонопоклонники прибегали к помощи непосвященных, часто путешественников и ученых, интересовавшихся древними цивилизациями и культурами. Те в большинстве случаев не знали, что культ все еще жив.

T. ЛИГОТТИ, NETHESCURIAL

Список покупок

Гуо-эшт и гибриды начинают с 500 зирками. Гуо-эшт выходят из высокорожденных и богатых семейств; гибридам же достается половина денег от продажи в рабство их человеческой семьи и родственников. Остальные расы начальных денег не имеют, разве что пожертвуют на зирки ОСП при создании персонажа; они начинают в бедности, как начинали их предки, еще только изгнанные в К'тану. Это – проверка их характера, и выживать им придется только за счет ума и талантов.

Некоторое магическое оружие добавляет +1, +2 или даже +3 к Числу Атаки. Эти клинки были выкованы в лавовых озерах Виича под кроваво-красными серповидными лунами К'таны; великая забота и великое зло сопровождали их создание. Они дороги, чрезвычайно тщательно разыскиваются и чрезвычайно тщательно же охраняются.

Ночь с одной из прославленных шлюх-тентакленосиц, которыми К'тана так гордится, обойдется вам примерно в 10 зирок. Кружка червесидра стоит 2 зирки. Комната же на ночь в любой из сонма гостиниц и ночлежек К'таны будет стоить в районе 5 зирок. Раб, который будет служить вам всю свою жизнь, будет стоить 100 зирок – или дороже, если он одарен и опытен в каком-либо востребованном деле.

Муджа, верховая ящерица, способная нести одного всадника, стоит 150 зирок или около того, однако ходят они очень медленно. Впрочем, это куда лучше, чем целыми днями путешествовать пешком.

Инфернальные товары

РАССЫЛЬНЫЕ СНОВ

Машины, концентрирующие Магию Снов оператора, чтобы послать конкретный сон конкретному адресату. Сны в К'тане очень важны, на самом деле необходимы для всей вселенной Йидафрота. Некоторые говорят, что сны важнее реальности. Такие сны – больше чем просто дремотные видения, порожденные случайным срабатыванием нейронов. Пожалуй, можно помещать в «Мире снов» целые приключения и даже целые сценарные арки.

Сны работают с той части нашего бессознательного, что прямо связана с таинственной тканью энергии и колебаний за пределами реальности. И бессознательное, и пространство между измерениями – это текучая черная река предвечного неизвестного. Это место неназываемо и непонимаемо. Однако

именно сны позволяют найти дорогу в это неопишное пространство, неподвластное рассудку, разьединенное собрание видов, отражающих мир, каким тот *должен был быть*.

Фабрика Нездоровых Снов доктора Лохиана, что на Лихорадном ряду, как раз такое вот место. Фабрика Нездоровых Снов поставляет сны, в основном, собственно, кошмары. Машина доктора Лохиана посылает спящим особенные сны – некоторые содержат важную информацию, другие создаются просто для удовольствия. Репертуару Рассыльного Снов нет конца, все, что затребованно, будет прислано.

Посылка сна себе или другому будет стоить примерно 10 зирок; Рассыльный Снов, сама машина, стоит около 1000 зирок.

ВОДНЫЕ ГЛИФЫ ОКРОВАВЛЕННОГО МОРЯ

Глифы, угловатые и пугающие символы, вырезаны на плоском, бледном аквамарине пятнадцати сантиметров в диаметре. Водные глифы созданы расой огромных, разумных рыб, что кормятся кровью, стекающей в Окровавленное море – левиафанами. Левиафаны – высокоразвитый вид, великолепно изучивший переговоры и арбитраж сложных ситуаций.

Водные глифы могут призывать левиафана к тому, кто владеет камнем. Будучи призван, левиафан явится в окутывающем его продолговатом пузыре окровавленной воды, плавающем в воздухе, и попытается разрешить спор. В некоторых случаях проигравший спор будет левиафаном подобран и унесен в его водное королевство на вечное рабство.

Раз использованный, водный глиф рассыпается в ничто. Стоит около 100 зирок.

САБИИ ПУСТОТЫ

Известны также как «клинки аннигиляции». Оружие, сделанное из чистой энергии пустоты, оно легко и смертоносно. Говоря конкретно, сабля пустоты есть узкая, блестящая рукоять, выпускающая луч окрашенной энергии, достаточно горячий, чтобы плавить твердую сталь. Будучи активирована, дает своему владельцу +2 и к Числу Атаки, и к Числу Защиты.

Лазерный меч стоит около 400 зирок – и то если где предлагают. Их не купишь анонимно в каком-нибудь ломбарде вниз по улице, это оружие опасное и статусное. Претенциозным и самонадеянным считается для недостаточно опытного подмастерья даже просто носить такой.

НЕЗРИМОЕ КОПЬЕ

Копье, невидимое даже тогда, когда им кого-то убивают. Редкое магическое оружие, используемое наемными убийцами и беспринципными предателями. Обычно стоит от 300 до 500 зирок.

ЯТАГАН СИНЕГО ПЛАМЕНИ

Каждый раз, когда кого-то убивают этим оружием, тот, кто убил, превращается в точную физическую копию убитого. Эффект держится около часа.

КОЛЬЦО ВЕТХОСТИ

Кольцо может состарит оппонента в радиусе шести метров за три раунда, при этом враг должен быть в пределах шести метров от кольца и носителя кольца все три раунда (около 30 секунд). Кольцо может быть использовано раз в день, стоит около 2000 зирок.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ БРОНЯ

Бывает легкая, средняя и тяжелая, с защитой, соответственно +1, +2 и +3 соответственно. В качестве источника энергии использует магическое поле владельца, уменьшая его атрибут Магические Способности на 1 за каждый уровень защиты. Стоят 200, 500 и 1000 зирок соответственно.

ЦВЕТНЫЕ ВЕЩИ/ОРУЖИЕ

Создавая оружие или предмет, идея которого достаточно грандиозна, а времени довольно для продуманной и упорной работы, Бестия может настроить его под свою Цветную Сферу. В этом случае оружие магически настроено под определенную задачу.

Допустим, у некая Бестия сделала волшебная колода Таро, настроив ее под свою Сферу (навык Кражи Цветной Сферы тоже годится), которая у него Пурпурная. Планируемый эффект – заставить каждого, кто видит карты, считать их владельца дворянином. Он не просто получает +2 за действие в рамках своей Сферы, его Цветная вещь дает ему еще +2 к результату.

Бестия с другим Цветом, используя ту же колоду для той же задачи, получит модификатор +2. Кроме того, модификаторы все еще зависят от подробности красоты даваемого игроком описания.

Такие вещи должны быть особенно трудны в обнаружении, особенно трудоемки в изготовлении и особенно дороги.

Возможные сценарии

1. Персонажи убить и\или исследовать неких иномирных созданий, что завелись под Фриром.
2. К'тана атакована извне! В ваш дом вторглись люди – найти и уничтожить!
3. Персонажи посланы в Ша-ла, чтобы проникнуть к людям, собрать информацию, саботировать все, что плохо лежит или выбрать людей для публичной казни и привести ее в исполнение.
4. Магнат подпольных развлечений нанимает персонажей, чтобы тайно ввезти нечто в К'тану. Или вывезти из нее.
5. Каждый из игроков вынужден взять пару уроков пыток, соблазнения, дружбы и предательства.
6. Персонажи покидают Йидафрот, отправляясь в Ша-ла в надежде стать героическими победителями человечества и любых других рас, что найдут.
7. Проходит фестиваль масок. Героям следует к нему подготовиться – пробраться на земли людей, расколотить статую какого-нибудь из их слабых богов и принести куски назад во Фрир.
8. В медвежьем углу Йидафрота внезапно обнаружены интенсивные «подреальностные энергетические поля», способные сделать персонажей полубогами. Если они доберутся туда вовремя и переживут то, что там встретят.
9. Широко известный демон из далекой земли имеет, что вам предложить. Станьте его личными полевыми командирами и перестраивайте миры! Но помните – на эту вакансию много желающих.
10. Инопланетяне и людское поселение ведут переговоры о мире. Но мир для слабых же! Персонажи планируют нарушить переговоры или иным способом воспользоваться глупостью своих врагов.
11. Новая странная сила обнаружилась в болотах. Демонические племена начали почитать ранее неизвестную темную силу природы.
12. Стало известно, что давным-давно далекая-далекая пустыня Нийбб поглотила храм зла. И вот теперь что-то в этом храме проснулось.
13. Ужасный Бог-осьминог посылает видения неоторым Бестиям. Те, кто ищут силы, чувствуют зов в Его подводный град – Р'льех.
14. Игроки находят подходящую планету для завоевания. Сперва конкуренты делают жизнь интереснее – но потом появляются мощные ангелы-хранители!
15. Буйный роман персонажа с девушкой на крючке привлек его внимание к делишкам Бестий-контрабандистов. Девушка в беде, но даже сейчас знает, как делать быстрые зирки и на ней!

Ну что еще сказать...

Эта игра – ваша, делайте с ней что хотите. В ИС можно сыграть многими разными способами – от данжен-кроулинга до классического детектива. Я лично полагаю, что важнее всего жанр и сеттинг, на втором месте создание персонажа, а потом уже игровая механика. Я пытался создать РПГ, которая была бы реалистична, оставаясь фантастичной, как фэнтези. Много времени я провел в поисках правильного баланса, чтобы помешать манчкинам затмить всех остальных. Слава саблям пустоты, слава Стране Конфет, и Кошмарной Технологии, и каждому из мириад навыков.

Мастера, пусть игроки будут сверхсильными, почти всемогущими! Большая часть игр дает игрокам довольно немного силы и после месяцев сессий, ИС же доставляет почти сразу! Игроки могут слегка отбиться от рук, и их персонажи вполне сойдут за второстепенных Богов к какому-нибудь людском захолустью. И это норма!

Не стесняйтесь, если что, бросить в них дружеским разводным ключом, но преодолевайте желание «указать игрокам на их место». ИС – она про свободу и жизнь на широкую ногу, и еще, конечно, про ужас и странности. Если игрок хочет сделать что-то, чего сделать не может и чего в правилах нет, но в вашу нездоровую парадигму это что-то укладывается – во имя Сатаниса, да будет так!

Дайте мне знать, как игра вам понравилась. Я люблю фидбэк. Помните только, что это не просто игра, это реальность для всех тех бестий, что живут в пределах К’Таны. Ступайте осторожно, и мудро распоряжайтесь вашим чародейством!

Новый материал по «Империи Сатаниса» будет появляться вот здесь¹: <http://www.cultofcthulhu.net/>

Бесценную помощь оказали мне двое моих ведущих плейтестеров: **Сэм Фридман** и **Джейсон Рэтер**. Спасибо вам, парни, вы сделали игру куда более обтекаемой, расширенной и непоколебимой. Ребята с Forge также дали много хороших советов, спасибо **Скотту Кнайпу** и **Полу Чеге**.

¹ Прим. переводчика: сайт десять лет как помер мучительной смертью, однако доступен через Wayback Machine. Там и впрямь есть много нового материала по EoS. Да. Это еще не все.

К мастеру

Несколько предложений. Если вы намерены помещать большую часть приключений в К'тане, начинайте каждое приключение в одном и том же месте или почаще используйте несколько одних и тех же локаций.

Это даст игрокам чувство знакомого окружения и даст им место, где они могли бы свободно общаться, собирать информацию и вживаться в персонажей. Место в духе отеля «У погибшего пророка», сомнительного SM-клуба или комнаты для совещаний Внутреннего Ордена Девятого угла.

Мастер должен прежде всего вдохновлять своим примером. Если вы хотите добиться определенной атмосферы в игре или внести некий мотив – используйте его в своих описаниях с самого начала. Если игроки увидят, что эта игра состоит из тьмы и насилия (ну или из снов и сюрреализма, если ваши вкусы настолько специфичны), они вашему примеру последуют. Не думайте, что нужно прибегать к рубилову просто чтобы придать игре живости или развлечь игроков.

Придумайте нескольких персонажей, дайте им многослойные планы и мотивы, которые иногда пересекаются с жизнью персонажей игроков. Не бойтесь делать каких-то созданий неуязвимыми для оружия, только для знания.

К примеру, сила, могущая уничтожить или подчинить тварь, находится в таинственной старой книге, которую нужно изучить со всей тщательностью. Это запретное знание, в свою очередь, приведет к сокрытой расе, которые вполне рады помочь Бестиям.

С другой стороны, мастер может пожелать исследовать цивилизацию Бестий и сильнее уйти в отыгрыш древних демонов, связанных со своими братьями кровью, Богом и миллиардами душ противников в соседней вселенной. Культура и общество Бестий – неисчерпаемый колодец ужасных и причудливых интриг; весь смысл их существования проистекает из философии неконформизма и духовного пути.

Представьте себе нашу примитивную человеческую расу, внезапно превратившуюся в радикальных свободомыслящих индивидуалистов и жадных до власти мегаломаньяков разом; никакой вам совести, вины, сожаления, раскаяния и никакой рефлексии о страдании других. Вот таковы Бестии, разве что их облик отражает их затемненную душу.

Персонажам нужна причина бороться. Суть «Империи Сатаниса» именно в том, чтобы заходить до конца и еще дальше. Бестия – существо, постоянно рвущееся из своих границ, все они – гротескные обитатели яростной сатанинской реальности.

Саморазвитие – главная цель большинства Бестий, как, впрочем, и изменение окружающего мира по своему образу и подобию. Изменение жизни с того качества, какой ее знают их враги, на какое-нибудь еще тоже занимает важное место в жизни Бестий как вида. Вас-вра, малахо, зибза и дурж с превеликим удовольствием завоевали бы Ша-ла целиком и правили бы своей новой просторной вселенной вместе, по-братски.

Литература не может быть подрывной. Если читатель чувствует, что ему что-то угрожает, он перестанет читать. Читатель будет продолжать читать только в том случае, если его это развлекает. Ни одна форма искусства не может быть разрушительна, это невозможно. Даже публицистика не может быть опасной! Она может использоваться во имя неких целей некоей персоны или группы, обычно чтобы добиться власти, но её идеи будут переработаны и тщательно искажены. Эбрейд, Маркс и все религии этого мира — очевидный тому пример.

Т. ЛИГОТТИ

Вселенная Йидафрота

К'тана

Если бы Йидафрот, вселенная маленькая и закрытая, был бы размером с Млечный Путь, К'тана была бы размером с США, а могучий мегаполис Фрир – с Висконсин. О, измерение багрового хаоса, самое странное из измерений! Иногда тут светлее, иногда темнее, но между этими состояниями – многочасовой закат. Тут никогда не бывает солнечно, зато крошечная тьма повисает от случая к случаю, а чаще всего – просто висит багрово-сумеречная дымка. Ну и временами густой туман, конечно.

Багровый Бог Сатанис

Оскорбительный запах героических трупов поднимается из Его камеры пыток. Мы, Братство, взираем на Него голодными, изумрудными, налитыми кровью бездонными глазами. Жители Йидафрота знают силу и власть Сатаниса, Багрового Бога, силу всепожирающую и вездесущую. Но все же Братство не склоняется и не ползает перед Его незавершенной, апокалиптической неизбежностью. Изгнанная демоническая раса, что была избрана Им, стоит перед Ним как братья и друзья.

Сатанис принадлежит к допотопной расе Богов, настолько неопределимых и чуждых нашему пониманию, нашему сознанию и нашему миру, что они превосходят нас во всех мыслимых смыслах. Они беспощадны в своей мудрости, их богохульные истины непереносимы ни для кого, кроме самых сильных волей.

Сатанис близок к осьминогоподобному чудищу, что в своем доме в Р'Льехе видит сны, ожидая своего часа – к Великому Ктулху. Они – и еще несколько, о ком мы что-то знаем – есть Великие Древние, существовавшие еще до времени и пространства. В их сознания вплетена произносимая парадигма, позволяющая видеть *сквозь* вселенные, оплаывая фундамент реальности причудливыми вибрациями мозга, опаляющими сущее, будто полночное солнце.

Новыми же богами стали те смертные, что имели столь сильную волю, столь крепкое ощущение самости, целеустремленность и понимание **Темного Пути**, что они поднялись в Пантеон Ужасающего Зла. Они – богохульные божества: Одра-гуо, Жизнепийца; Дрект-кром, Бог Богохульных Сумерек; Лидра-рива, Насекомый Бог, Прокаженный и Противоречивый.

Даже сейчас монархи Бестий стоят на самом краю Восхождения, готовые присоединиться к Сатанису и встать у Его могучего трона. Это и есть цель саморазвития, цель достижения гнозиса и магических откровений! Вырваться и тюрьмы реальности и тюрьмы самого себя – и стать Богом!

Можно предположить, что еще сохранились представители тех могущественных сил или существ... свидетели того страшно далекого периода, когда сознание являло себя в формах и проявлениях, исчезнувших задолго до прихода волны человеческой цивилизации... в формах, память о которых сохранили лишь поэзия и легенда, назвавшие их богами, чудовищами и мифическими созданиями всех видов и родов...

ЭЛДЖЕРНОН БЛЭКВУД, ИВЫ

Эра Смятения

Как описать исход в Йидафрот? Ну, представьте себе смерть всего, во что вы когда-либо верили и приход всего, чего вы когда-либо боялись. Слышали про переоценку ценностей по Ницше? Эта бескомпромиссная философия призывает вас мысленно встать снаружи человеческого шума и копошения ваших современников, позволяя пересмотреть жизнь исходя из других принципов и поведения.

Так вот, те существа, что вышли во тьму, уже перестали быть человечеством.

Когда люди духовно сокрушены, требуется сменить перспективу. Мужчины, женщины и дети, изгнанные из Ша-ла, осознали относительность этики и морали: иногда зло смотрится чем-то хорошим, а добро – чем-то плохим.

Окончательно приговоренные к сатанинским подземельям, принявшим равно бешеных громил и испорченных интеллектуалов, Братство было вынужденно перестроить самих себя. Они вытащили из огня бытия и небытия новый сияющий идеал – и это сияние не было блеском невинности и чистоты, нет, так блестела вязкая слизь испорченности и разложения. Вместо воссоздания своих былых, устаревших личностей прошлого, они начали заново – с дьявольской уверенности в себе.

Они очищали путь деятельным нигилизмом, основанном на пустоте, забвении и бессмысленности. Говорят, что природа не терпит пустоты – ну так пустота скоро заполнилась радостным садизмом. Потом пришли гнев, жажда мести, презрение, ненависть и страх. Те, кто ковал в этом измерении свои черные

сердца и души, становились все сильнее; одиночки стремились к самосовершенствованию и расширению сознания.

Они поняли, что воля и разум потенциально превосходят саму реальность – так были заложены основы философии черной магии, и золотой век был бы не за горами, если бы не уже упомянутые эмоции, преследовавшие их

Разразилась гражданская война, и не стало решительно ничего святого. В этом адском кошмаре выживание стало на первое место, люди превратились в животных, и эволюция почти прекратила течение свое.

Эра Возрождения

Все это время Сатанис наблюдал. Новые жильцы Йидафрота психологически людьми уже не являлись, а вот физически и духовно совершенно не эволюционировали! Сатанис, как и мудрейшие из Братства, знали, что человек не приспособлен к игнорированию морали – так что с появлением и под трансформирующим влиянием Сатаниса Братство эволюционировало.

Те, кто родились некогда во слабой плоти и мучились от постоянной внутренней борьбы, переродились в качестве неописуемых сущности другого измерения с потенциалом к божественности!

Связанные отныне с Сатанисом, наши дрожащие и истекающие ночные ужасы, в чьих жилах течет зеленая кровь, начали работать вместе, улучшая свою культуру и цивилизацию. Полное впадение в ничтожество слабого переселенного вида было предотвращено.

Сатанис также взялся за руководство набирающими силу Бестиями. Их Бог стал и их Императором, а партизаны и уличные грабители стали организованной военной структурой – Имперскими Убийцами. Управление было восстановлено, а эстетика вновь уважалась. Новая эра Возрождения ждала Бестий.

Говорят, что новая эра Смятения вот-вот придет – ведь порталы в Ша-ла уже открыты. Ее уничтожение и неизбежное возрождение будут сладки...

Бездна Творения

Бездна Творения – источник странной благодати, охраняемый расой, некогда перешедшей от плоти к чистому духу. Обнаженные души этих существ выглядят как ярко сияющие зеленым мерцающие огоньки. Называется они

Народом Духов, мечутся и галдят они над зияющим ущельем, оставляя за собой потеки эктоплазмы. Само их прикосновение превратит вас в зеленовато-желтый пластиковый многогранник.

Сама по себе Бездна – это порождающая странных созданий пустота, это неуправляемая фабрика грязных видений и едва сформированных снов. Некоторые видели там клоунов, ползающих, как змеи; или больших синекожих котолодей, способных существовать только в густой тени; двухголовых детей, выдыхающих тьму и что-то мрачно бормочущих о геометрии энтропии пространственной динамики.

Другие наблюдали иные миры, где жрецы почитали чудовищных существ, вынесенных морем на мертвый серый пляж; Богов из липких комков рыбьей плоти, водорослей с мышцами и нервами. Эти жрецы оказывали им почести, молясь выкинутым волнами существам, не способным ходить, говорить, вообще едва разумны – но жрецы приписывают именно им, божествам водорослей и рыбьей гнили, свое существование и существование всей их вселенной.

Наш отец Сатанис обращает свой фасетчатый взгляд на Бездну Творения, провозглашая славу ужаса. Он смотрит на Бездну так, как мать с гиперопекой смотрит на младенца. Йидафрот, конечно, и так населен его детьми, но глубокая Бездна – это Его собственное непристойное, грязное и слизистое родильное отделение.

Возможно, мигающее зеленое сияние висит над ущельем в знак рождения отпрыска нового сорта. Создания, что после собственных родов убьет себя, чтобы сэкономить вселенной время и усилия. Или, возможно, Народ Духов ждет неостановимого левиафана, что повергнет живых и мертвых по всем уголкам всех вселенных...

Существа

АКТУРИАНСКИЕ ГОЛОВЫ

Злобные зеленые отрубленные головы, сами по себе парящие то там, то тут и использующие магию, чтобы калечить и поработать.

ЧЕРВИЕ

От огромных червей с человеческими лицами, странствующих по пустыням и неосвоенным пустошам К'таны до одноглазых экземпляров помельче, торгующих рабами и драгоценностями. Первые уничтожают, вторые настолько же опасны, так как хитры.

МЕДУЗЫ-МАРОДЕРЫ

Слизистые, аморфные и прозрачные существа, прикосновение которых парализует Бестию. Кроме того, они крайне плохо поддаются магии.

АМОРФНЫЕ СКИТАЛЬЦЫ

Шустрая помесь насекомого, ящерицы, цветка и гниющего трупа. Из чешуйчатых лепестков своих скиталец брызжет кислотой, оставляющей жуткие ожоги.

ТВАРИ ИЗМЕРЕНИЙ

Создания, меняющие форму, как хамелеон – цвет. Так или иначе, в любой форме немного светится янтарным. Обычно пытаются пробраться в группу вместо кого-то из ее членов и одного за другим перебить всех.

ОБЕЗЬЯНЫ ЗУУНДА

Бешеные и буйные звери диких мест. Подобно земным тасманийским дьяволам, постоянно взвинчены и всегда враждебны.

КРОВАВЫЕ ЛЕВИАФАНЫ

Гигантские спруты, живущие на дне Окровавленного моря. Они – разумная водная раса, адаптировавшаяся к адским условиям этого inferнального измерения тысячелетия назад.

Ходили легенды о таинственном озере, в котором обитает гигантский бесформенный белый полип со светящимися глазами, а скваттеры шепотом рассказали, что в этом лесу дьяволы с крыльями летучих мышей вылетают из земляных нор и в полночь водят жуткие хороводы.

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, ЗОВ КТУЛХУ

Город Фрир

Фрир, самый большой город К'таны. Нерушимо стоит он на страже своих идеалов – космополитизма, прогресса, либерализма, толерантности, нигилизма, декадентства, тирании, ксенофобии, бесчеловечности и древности. О Фрир, сосредоточие К'таны!

Там дождь мягко стучит по искривленным оконным переплетам. Неуклюже пристроился он на плоском холме, возвышаясь над всем миром, будто инкрустированный драгоценными камнями кинжал, готовый соскользнуть с бархатной подушки. Многослойный, никогда не видимый целиком и не понятый вполне Фрир. Место, где в порядке вещей носить черные мантии поверх шикарных, павлиньей раскраски сюртуков. Мрачный и драматичный разом, это – город жизни! Переросший сад порока, цветущий постоянным темным гулом, который мало кто способен заметить или, того больше, узнать. Немолчное жужжание, будто парой улиц дальше работает огромный двигатель.

Фрир – город модных поветрий. Каждая пьеса всегда исполняется по-разному, всякая встреча – в новыми людьми; не надо ничего знакомого, путь будет лишь чужое; новый стиль искусств каждый месяц, новая философия каждый день. Образы жизни приходят и уходят, будто гребни волн Окровавленного моря. Магазины для всего, гильдии ничего. Граждане Фрира в поисках опоры ухватятся за что угодно, падая вниз по дурно освещенной лестнице.

Улицы освещены газовыми фонарями. Их абсентный свет тухнет задолго до следующего изъеденного фонарного столба. Высшее общество носит многоярусные парики цвета шартрез. Думайте о Париже XVIII века, только на ЛСД. Амадей Райнхарт, Аватара Изобилия, владычествующий над бесконечным Марди Гра Внутреннего города, улыбается своим подданным. Это еще одна ночь Фрира, рая безумцев. Входя в него, подними голову, и увидишь на воротах изваяние двух масок. Лишь одна из них улыбается.

Эти отсутствующие гипотетические здания могут подчас меняться местами с реальными, для того, чтобы заполнить пробелы в пейзаже и сделать видимой ту его часть, которая обычно за гранью видимого. Но сейчас эти здания, которые по всему периметру врываются в ландшафт, заполняя его сверху донизу, никак невозможно охарактеризовать, кроме как тем фактом, что придет время, когда они проявятся в пространстве, которое на данный момент лишено характерных черт, но стремится их приобрести.

Т. ЛИГОТТИ, МАСКАРАД, КОТОРЫЙ УДАЛСЯ

Шлюхи с тентаклями

Жила-была на Продувной улице проститутка, и как-то отказала одному прославленному магу в своем девичьем внимании. Маг, однако, пылко ухаживал за ней, пока она не уступила. Маг и проститутка начали встречаться – впрочем, маг потребовал, чтобы свой промысел девушка не прекращала. Дела шли своим чередом, и в ночь перед их свадьбой девушка привела с собою клиента.

Сочными своими руками она массировала его перед своим будущим мужем – и вот тут-то он и решил, как он воплотит свою давно уже зреющую месть за тот давний отказ. Маг заставил того клиента отпилить ей руки, пока сам он смотрел и готовил заклинание. И заменил он ей руки на пару мягких зеленых щупалец, и увидел он, что это хорошо.

После их свадьбы новинку в обществе черных дворов узнали и оценили. С тех пор все проститутки обязаны заменять руки щупальцами. В последние пару десятилетий косметическая процедура затрагивает руки от локтя и вниз. Тентаклефилия – дело серьезное, и в Йидафроте это сейчас один из крупнейших установившихся фетишей.

Стиль жизни

ГРОБЫ

Практически все Бестии спят в гробах. Эти места отдыха владелец обычно настраивает под себя, чтобы они его эстетику отражали. Некоторые разрисованы под сахарную трость и случайным образом искривлены. Некоторые – угловатые, трапециевидные, черные и отполированные. А какие-то – сплошь покрытые резьбой прямоугольные металлические чудовища. Гроб охраняет владельца от посетителей, когда в К’Тане более-менее светло. Кроме того, они прикрывают хозяина от всякой магии, куда тот отбыл в мир снов. Для этого все гробы имеют магическое защитное поле.

ГОЛОГРАФИЧЕСКИЙ МИР

Бестиям гораздо труднее менять реальность Йидафрота, чем Ша-ла. Йидафрот – дом Богов чародейства и хаоса, божеств, управлявших тканью вселенной с самого начала своего правления. Они и их порождения сравнительно слабо поддаются магии – привыкли.

С другой стороны, Ша-ла – вселенная технологии, науки и фиксированных физических законов. Человечество и прочие расы этой вселенной никогда как

следует не занимались волшебством – и иммунитета не приобрели. Человечество застряло в логике, что делает его исключительно уязвимыми к черному арканному воздействию. Если уж Бестия нашла дорогу в Ша-ла, магия ее магия работает здесь столь поразительно, что многие Бестии вообще не возвращаются, оставаясь с людьми в качестве вождей и полубогов.

РЕЛИГИЯ

Бестии молятся и приносят жертвы Богам единственно фактом своего успеха в жизни. Личный успех одного дурж – священный успех Сатаниса в целом. Некоторые ритуалы соблюдаются, смотря по сезону или необходимости, но абстрактное поклонение особенно не ценится – то ли дело поступки в реальном мире. Боги живут с Бестиями в одних городах, и можно просто прийти в их храмы, пообщаться с Богами и пойти выполнить их волю. Вот это – благочестие.

Развлечения

Много есть форм для свободы и порока на К'тане и в особенности во Фрире, и место для развлечений его – это район зеленых фонарей, порочная часть города, освещенная зеленым пламенем газовых ламп.

ДЕВУШКИ НА КРЮЧКЕ

Обнаженные девушки, свисающие с мясных крюков на цепях. На потеху и возбуждение зрителей протыкают себя крюками в каких угодно местах в надежде, что им бросят пару-тройку зирок.

ФЕТИШ-КАМЕРЫ

Подземные комнаты, где всякая сексуальная фантазия может быть опробована.

SM-КЛУБЫ

Садомазохистские, если полностью. Привлекают утонченных посетителей, любящих поиграть в боль и удовольствие.

ДВОРЦЫ БУРЛЕСКА

Заведения со стриптизом, где на сценах вокруг шестов выются экзотические танцовщицы.

ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ

Этот наркотик не вызывает привыкания и приносит острую эйфорию, но физическая структура принявшего его может быть изменена любым

желающим. Направленной волей можно превратить жертву Звездного света в змею, стул или аморфный ужас.

Это психоактивный наркотик, вроде ЛСД, и собирается он со следов звездопада. Иногда случаются инциденты – пользователь намертво застревает в последней принятой форме даже после того, как наркотик выветрится. Дилеры его нечасты, но найти можно.

ТРУБКИ МАРИ

Длинные стеклянные трубки, разогреваемые теплом ваших рук. Используются для курения Мари – сыпучего вещества, слегка похожего на бурый сахар; Мари приносит некоторый кайф, но курящий полностью владеет собой, физически и ментально. Вдыхающий Мари переживает вспышки бодрости и осознания единства вселенной.

ТЕАТР БЕЗУМИЯ

Группа перформансистов, устроившаяся в очень старом брошенном театре. Там консерватизм и преуспеяние встречаются с молодостью и порывистостью. Изображаемое безумие – каждую неделю разное, но всегда ирреальное, в основном импровизированное, а иногда и пикантное. У этой авангардной труппы есть, что вам предложить.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

В магическом мире всегда где-то да делаются ставки. Не карты, не кости – многоножки; черные многоножки размером с вашу руку бросаются в жертву, а народ вокруг ставит на выживание этой Бестии. Многоножки жуют его, покуда не съедят всю демоническую плоть. Такой спорт привлекает Бестий дюжинами!

СУМАСШЕДШИЙ ДОМ ИМ. САТАНИСА

Черный монолит из гладкого, холодного мрамора. Это сооружение содержит отбросы творения общества Бестий. Когда что-то создано причудливой темной силой – ему надо куда-то идти, и все эти отверженные, несообразные, неудачные создания удерживаются в тысяче и одной комнате этого бедлама. Его двери ведут к созданиям, идеям, реальностям, измерениям, временам, искажениям, сходствам, снам и фантазиям, что когда-то существовали в К’Тане.

Офис на первом этаже, конечно, может предоставить в основном точный каталог содержимого Сумасшедшего дома, но никто не может быть уверенным, что и где на самом деле находится. Прошедшие года и концентрация хаоса создают непредвиденные неполадки.

ТОРГОВЛЯ ДУШАМИ

Большинство цивилизаций, завоеванных дьявольскими подданными Сатаниса, сразу же вырезается. Отдельные сердца и умы, впрочем, могут быть обращены ко злу – и они меняются в тот же момент, когда Йидафрот входит на их землю. Эти люди, раньше считавшиеся чужаками среди своего собственного народа, входят в Братство.

Но иногда попадаются те, что не изменились, но и войну со злом тоже не выиграли. Некоторых смертных оставляют ради изучения, как домашних животных – и чтобы воровать у них души.

Душу выманивают наружу, а потом вкладывают в объект, например, в драгоценный камень. Иногда душу хранят в банке, обычно переведенной в частично созревший зародыш. Нестандартно мыслящие Бестии, практикующие Магию Кукол, могут таким образом придать своей кукле свою собственную, не связанную с сотворившим ее волшебником жизненную силу.

Надо ли объяснять, что торговля душами – серьезный бизнес? Извлечение души требует чернокнижника-вудуиста и много часов в ритуальной комнате. Чудовищные граждане Фрира не очень рады видеть слабую смертную плоть и душу на своих улицах – их внутреннее добро Бестиям отвратительно.

Склонность Творца к нереальному требует, чтобы что-то было реальным вначале, чтобы потом завянуть в руинах, так славно найти свой конец. Отсюда — мир. Подумайте и доведите эту мысль до логического завершения, и вот он — занавес! — Великий План Творца.

Т. ЛИГОТТИ, БЕЗУМНАЯ НОЧЬ ИСКУПЛЕНИЯ

Изломанные улицы

(рассказ)

Сквозь узкие изломанные улицы Фрира полз нарастающий ужас. Не может быть и тени сомнения – приближается самое время. На самом деле ожидается большой праздник, и горожане в шикарных одеждах пьют себе свою дорогую выпивку, напряженно наблюдая, как темно-красное облако пожирает вечернее небо. Как будто нам осталось не так уж и много ночей.

Я пошел к пользующемуся дурной славой чернокнижнику-вудуисту по имени Ссон – пусть украсит мой скипетр чужою душою. Он нежно держит в своих перчатках древко тонкой работы и кивает, пока я рассказываю ему неправдоподобную историю об обретении этого скипетра. Я рассказал Ссону о прежнем его владельце, существе в черном плаще и маске, который вынес этот скипетр из мест, где все непривычно и ничто не знакомо. Я даже приоткрыл суть сделки, что я заключил с носителем плаща и маски.

Вид скипетра наполнил меня удовольствием, почти что хотелось танцевать, и я пообещал ему комнату в Притоне Абраксаса, месте, что так часто посещалось неожиданными странниками. Месте, где темно-красная дымка висит в воздухе, будто заведение и дымка обмениваются темными секретами.

Печально известный вудуист по имени Ссон ждал празднеств с тем же нетерпением, что и я. И – как и я – также слышал зловещие слухи о новых пока временах. Темно-красные облака все не расходились, и древние звезды (или что там висело в небе) даже через густой красный туман все пытались возвестить о грядущем. После долгих сомнений Ссон согласился инкрустировать скипетр смертной душой – за двойную цену, учитывая, что за времена наступают. Я не мог спорить, и скипетр остался в его обтянутых перчатками руках, пока магазин исчезал у меня за спиной. Узкие, изломанные улицы таких городов оборачивают мрак вокруг себя – будто замерзший, испуганный странник.

«...Здесь, мощнее, чем когда-либо, еще ритмичнее, еще отвратительнее, сочась мертвенно-бледным магическим сиянием...»

Тени цвета слоновой кости

(рассказ)

Вокруг лежала пара трупов. В тенях цвета слоновой кости я видел, что они были обескровлены; от ран куда-то тянулись следы крови. Я полагаю, что знаю, что за непристойное братство это проделало.

Мы шли, пока не нашли вечерний проулок, где можно было постоять тихонько да выкурить трубочку Мари – крошащегося вещества, напоминающего коричневый сахар, засыпанного в длинную стеклянную трубку и согретого в наших руках.

Лунный свет осветил аляповато раскрашенный фасад за нами.

– Празднично, – сказал некто.

– Оккультные торговцы, – ответил я.

Яркая картинность фасада была уже привычна – и всегда привлекала меня. Что-то неуместное, никогда не бывшее уместным, почти что сходило за норму – будто клоун, каждый день входящий в забитый автобус.

Вот тогда-то в дверях и появился луригэтро в пошлом костюме арлекина. Он велел нам проваливать. Это была, как оказалось, «школа магии», а не «точка для неформалов». Я был целиком и полностью согласен – и так ему и сказал, попросив затем о допуске. С большим сомнением он пропустил нас сквозь прихожую цвета драже.

Вся банда ввалилась в школу магии, дымя стеклянными трубками и держась наготове. Мы вошли в большую комнату – в пастельных тонах, шикарную и занятую сейчас четырьмя людьми и нашим ярким привратником. Люди не двигались, только дышали – они лежали без сознания на бархатных кушетках.

– Они спят и видят сны, – проговорил арлекин, пока я разглядывал его пурпурно-желто-оранжевый костюм. – И если все пойдет по плану, они уже не проснутся.

Повисло неловкое молчание.

– Мы используем их сны, их изысканные видения. Таким образом мы можем... *пройти дальше*. Больше возможностей, – пояснил он наконец.

Арлекин дотронулся до лба спящего человека и жестом велел мне сделать тоже. Эйфория понемногу загоралась в моем мозгу. За секунды меня перебросило в совершенно другое место, в измерение, так отличное от нашего, такое *неожиданное*, что я взвыл.

– Вот теперь ты видел достаточно, – сказал арлекин, отводя руку от сновидца. – Подумай вот о чем: то, что ты знаешь – мелочь рядом с тем, чего ты не знаешь.

На этих последних словах его голос затих, он все глядел – не на меня, на пастельного тона стены, что мешали тому, что снаружи, войти, а тому, что внутри – выйти.

Выйдя из ярко раскрашенного дома, я посмотрел на лежащие в лунном свете долговязые, желтушные трупы. Наши трупы.

Я ведь не всегда жил во Фрире, величайшем и богатейшем городе К'таны. Еще десятилетие назад я был человеком, я искал чего-то большего для себя – пока Йидафрот не завоевал мою землю и я не уподобился им. Фрир кажется выстроенным вовсе без фундамента, из материалов, которых здесь сейчас просто нет, но он триумфует над всяким «здравым смыслом».

Это город черной магии.

– Смерть! – произнес он нараспев. — Смерть всякому, кто против нас!

Облаченная в черный бархат и пентаграммы парнокопытная Бестия прямо на моих глазах принялась бесчестить монахинь неизъяснимыми способами. К моменту, когда мой господин закончил, весь грот под церковью заполнился окровавленной, разорванной плотью.

Вводные приключения

#1: Ужастик в пятницу вечером

Эта история начинается в городе Фрире.

Чернявый, смуглый и потный гибрид-чародей Кла-лак послал вам с почтовым рабом пергаментный свиток. Тело раба покрыто красными полосами от кнута, и дух его совершенно сломлен – вы видите это в его пустых голубых глазах. Старый, пожелтевший пергамент сообщает: «Братья! Я обнаружил временный проход на Землю – но не на ту Землю, какой она является сейчас, нет, в ее прошлое. Как раз незадолго до того, как наши предки открыли для себя Темный Путь, приняли магические искусства и были изгнаны. Выйти можно будет в 2006 год. Если вы заинтересованы – немедленно приходите! Подпись: Кла-лак».

Жилище Кла-лака невелико и заполнено странными углами – тупыми и острыми, выделенными и плавными. ПолуБестия почесывает свою черную козлиную бородку, доходящую ему до груди.

«Здравствуйте, братья! Вот, вот тут у меня сверкает магический портал сквозь время и пространство!» – мимо него проплывает сине-золотое облако потрескивающей энергии, ворота в другой мир, где нетерпеливо ждут боль и унижения. «Прежде чем вы уйдете, я обязан рассказать вам о возможных опасностях. Если вы измените какие-то вещи в прошлом – или, возможно, если вы их не измените – это может иметь для Бестий будущего... точнее, нашего настоящего серьезные последствия. Помните об этом. А теперь идите, пока портал не закрылся – понятия не имею, сколько эта штука еще простоит».

Миновав портал, Бестии окажутся в огромной темной комнате, и только луч света освещает белую стену, проецируя на нее картинку. Лицом к этой стене сидят в креслах люди, ряд за рядом – пока не замечая вас.

Это пятница, это вечер пятницы – и вы в кино. Стая молодежи смотрит ужастик про парня в маске медведя, раздающего подросткам удары мачете. Когда Бестии уже будут покидать кинотеатр, псих в медвежьей маске внезапно оживет и с мачете в руке выпрыгнет из экрана. Игроки могут заметить его, а могут и не заметить.

Обычные люди имеют все Атрибуты и все боевые навыки по 1.

В конце концов, неважно когда, персонажи встретят человека с некоторым – небольшим – талантом к магии и Богомерзким Раем, одного из тех, кто позже возвысится и будет изгнан. Этот персонаж, Морис, должен проявить как свои силы, так и свою склонность к всяческим странностям и общую мерзопакостность. Он носит только черное, берцы и пентаграмму на шее, плюс длинный шрам на левой щеке.

Если игроки его убьют, запытают или сведут сума – будут последствия; если после нескольких подсказок игроки не поймут – мастеру, возможно, следует более открыто пояснить, что Морис – один из их предков. Все его Атрибуты – 2, боевые Навыки – 1, и к тому дайте ему по единице в Черных искусствах, Магии Слов, Магии Крови и Магии Плоти.

Еще один встречный – громила, но неплохой парень. Носит с собой ствол, имеет все Атрибуты на 3 и боевые Навыки на 2. Магией он не владеет, но Насмешкой и Внушением Ужаса тоже владеет отлично – дайте ему по 3 в них. Игроки должны чувствовать от него некоторую угрозу, так что, например, сделайте его лидером маленькой банды.

Вскоре после этого убийца в маске нагонит персонажей и атакует их. Его Атрибуты все на 3, его боевые Навыки – тоже на 3; также он владеет магией, по 2 в Магии Страны Конфет и Кошмарной Технологии. Переговоры с ним возможны, если разумный персонаж проявит терпение и приложит усилия: они покажут, что существо было призвано сюда странной силой и хочет высвободиться.

К сожалению игроков, сила, которой одержим убийца в маске – это темное божество этой вселенной. Нужно щедро рассыпать улики и подсказки, позволяя игрокам выйти на след хозяина медвежьей маски. Персонажи с Чувствительностью, Никталопией или Медитацией могут проследить необычное энергетическое поле до проходящего в небольшом либо среднем зале поблизости концерта очередных подражателей GWAR.

Типы в костюмах монстров, пародирующих саму расу Бестий, развлекают толпу, окатывая ее кровью, рвотой, кусками животных и отрубленными конечностями лавкрафтианских чудищ. Сама группа – люди случайные, а вот их менеджер за кулисами концерта – мелкое земное божество.

Поначалу, конечно, этот Бог почувствует угрозу, но, возможно, получится как-то уговорить его объединить силы с персонажами во имя взаимной выгоды?

Малый Бог с Земли:

Воля	5	Практические знания	3	Грубая сила	3
Магические способности	2	Хитрость	4	Ловкость	2
Теоретические знания	2	Привлекательность	3	Выносливость	4

Живучесть: 10

Навыки: Каждый навык в книге 2.

Экипировка: Магическая шипастая цепь, +1 к Числу Атаки.

Победа над ним даст персонажам +1 к Социальному Статусу.

К вопросу о возвращении в К'Тану – если мастер или игроки хотят, чтобы в конце приключения сине-золотая дверь открылась снова, тогда так и сделайте. Если же все хотят остаться в прошлом Земли – это тоже хорошо, Земля изменится и станет новой сценой для экспансии, войн, конфликтов и перемен.

#2: Сумерки Рая

Все время этого приключения Густо-Оранжевая Цветная Сфера находится в зените. Три луны отчетливо окрашены оранжевым, и К'тана окунулась в неистовство, панику и растерянность. Нервно ведут себя толпы, да и отдельные Бестии то счастливы, то уже через минуту впадают в уныние. Время такое – биполярный сезон.

Наступает годовщина принятия Сатанисом человечества под свое покровительство и перехода от человечества к чему-то получше. Однако несмотря на грядущий праздник, настроение в К'тане хуже некуда: обещанная простота, с которой Бестии надеялись манипулировать и разрушать Ша-ла, обернулась ложью. Война затянулась, а магия, столь верно служившая в К'тане, в Ша-ла огорчительно неэффективна.

Искушения всюду, оранжево-малиновое небо будто дразнит Бестий под ним, галлюцинации привычны, мастера поносят власти, подмастерья плюют на

мастеров, народ пьет и гарцует так, будто уверен – жизнь, какой они ее знают, вот-вот подойдет к концу.

Бестий оранжевой Цветной Сферы где-то приветствуют, где-то встречают с прохладцей. Иногда их минует злое оживление, принесенное оранжевым зенитом, иногда они первые, кого подхватывает эта лихорадка.

Есть, однако, новости о грядущем фестивале: **Удушении Тысячи Огней**. Он начнется с рождением некоего определенного ребенка – ребенка, отмеченного Черным Богом Сатанисом лично! Фрир часто говорит об этом – ведь фестиваль каждый раз разный, всегда проходит в разное время года, с разным оформлением и с разным философским наполнением. Одни говорят, что просто принесут в жертву толпу чужаков, неофитов Братства и важных шишек; другие утверждают, что этот ребенок может оказаться антихристом, несущим новый «код сознания» и «структурную перестройку», что позволят Братству заражать чужие миры с той же легкостью, с какой оно управляет К'таной.

В таверне «У погибшего пророка» персонажи подслушивают разговор о том, что место фестиваля и заготовленных беременных охраняет Общество Кровавого Феникса. Об этом обществе мало что известно, то орден старый и скрытный. Прежде, чем персонажи уйдут, их начнут оскорблять вооруженные и бронированные громилы – что-то в стиле «Эй вы, слизняки неофиты, слижите-ка дерьмеца с наших сапог!». Пока персонажи будут их бить, из уголка таверны худой мужчина в потрепанной мантии будет наблюдать за процессом.

Нападающие – зиракеане, воины, просто пьяны и просто хотят подраться. Грубая сила 3, Ловкость 2, Рукопашный бой 1, Ближний бой 2, Уклонение 1. Вооружены обсидиановыми мечами, на которых вырезаны светящиеся зеленым глифы.

Духовный Центр Затемнения расположен в старой, заброшенной фабрике игрушек. Повсюду тряпичные куклы, марионетки, лошадки-качалки, заваленные игрушками верстаки, похожий на сахарную вату набивной материал и потерянные пластиковые глаза. Аббат духовного центра – курур-эш, и игроки найдут его за поглощением влажного, бежевого мозга. Он смотрит на вас голодным взглядом, сидя во внутренних покоях центра – длинной, узкой комнате, выкрашенной полосами розового, коричневого и серебряного.

Зовут аббата Доджен, и он носит с собой три кривых кинжала в кожаных ножнах. Доджен – создание тихое, вдумчивое и доброе, вот уже сотню лет наставничает он в Духовном Центре Затемнения, и достиг такого уровня, с

каким сразу после смерти забирают на высшие планы. Следовательно, Доджен не умирал уже очень долгое время – всю эту информацию даст вам проверка Теоретических Знаний + подходящего Знания.

Группа встречает контакт из Общества Кровавого Феникса, известный как «Предатель». Он и впрямь предает Общество – точнее, **Культе Кровавого Зародыша**, группу, намеренную искупаться в зеленоватом ихоре благословленного ребенка еще до его рождения.

Несколько ночей назад исчез зиракеанин по имени Валим (черной Сферы). Валим тогда исследовал звездолет – один из нескольких недавно прорвавшихся в К'тану из Ша-ла. Внутренний Орден Девятого Угла заподозрил нападение и потребовал доказательств – несколько подмастерий будут посланы на разведку, пока более заслуженные Бестии спланируют контратаку.

Валим был лордом-тираном и почетным жрецом Сатаниса, и всех своих должностей он добился военной доблестью. Несколько раз, впрочем, работал он и в шпионаже; он изображал амбиции к свержению текущей иерархии. Такие заговоры часты в улье подонков и злодеев, также известном как К'тана. Выявленных провокацией предателей Валим безжалостно уничтожал.

У него было небольшое жилище в предместьях Фрира; в нем можно обнаружить улики, указывающие на его связь с Культom Кровавого Зародыша. Похоже, Валим работал с ними над похищением вознесенного ребенка – но с тем же успехом это могла быть очередная операция по приманке предателей. Кроме того, в спальне висит большая картина маслом по холсту: зеленая кровь ребенка стекает на голодных Бестий с горящими глазами.

В процессе обыска явится шмекблут Сплат (полночно-синей Сферы). С ним будут две деревянные куклы в бордовых шутовских костюмчиках – того, что поумнее, зовут Алебастр, второго – Сбим. Сплат будет шнырять вокруг и пытаться подслушать персонажей; если они его засекут, Сплат будет изворачиваться изо всех сил и прикидываться глубоко случайным прохожим, а куклы тем временем уйдут за помощью.

Шмекблут последние пару ночей кормился животными и теперь ведет себя заметно не как человек. Он будет обнюхивать персонажей, бегать вокруг на четвереньках и рычать. Он объяснит, что просто пришел навестить давно не появлявшегося знакомого, Валима, и его история в принципе непротиворечива, хотя игроки могут попробовать кинуть Практические Знания + Обман против Хитрости + Обмана Сплата. Так или иначе, через три минуты явится другой

шмекблут, лорд, сразу же командующий персонажам прекратить прессовать Сплата или арестовывающий их, если они его уже убили.

Сплат носит с собой несколько рубинов, стоящих каких-то денег, короткое копье и рукописное приглашение на бал-маскарад, который некая Бестия по имени Лон устраивает в престижном районе на следующей неделе.

Лона можно найти в районе желчно-зеленых фонарей, в компании девиц на крючке, шлюх, торговцев дурыю, огнеглотателей, стриптизерш и заклинателей змей. Район находится прямо позади таверны «У погибшего пророка», и его посетители обсуждают ожидаемый вскоре **Упадочный Маскарад**. Марионетка Алебастр также носит в своем костюмчике флайер, зазывающий на Маскарад, и мастеру стоит проконтролировать, чтобы персонажи узнали об Упадочном Маскараде до того, как выйдут из дома Валима.

Лон, луригэтро красной Сферы, председательствует над Упадочным Маскарадом. Это неразговорчивое создание, живущее в самом сердце ужаса и безумия. Лон торгует влиянием и предоставляет развлечения, для обычных умов непредставимые; он тот еще контрол-фрик, жадный до власти. Он желает получить знание о внешних силах, чтобы свергнуть Сатаниса и править К'таной и всем прочим сам по себе.

Уже многие месяцы Лон работает с Народом Духов, с тех самых пор, когда, исследуя барьеры меж вселенными, он обнаружил сразу несколько их стоянок – духовные существа явно ждали некоего пролома в стенах меж измерениями. Лон понял, что Народ Духов к чему-то готовится, и начал обсуждать с ними старую вселенную, откуда пришли и духи, и Сатанис, нынешние события, свое собственное этими событиями полное недовольство и свои амбиции к власти. Народ Духов и Лон заключили сделку, и Лон предал Валима, сообщив черному воину, что вокруг разлома нет ни души, а потом сообщив об его визите духам, готовым устроить засаду.

Духи, увы, не могут быть убиты обычным оружием – и чем-либо еще – на физическом плане. Они – отвратительные зеленые привидения, которых можно прибить только особым оружием, бьющим через эфир.

Сплат (со своими марионетками) – агент Лона, и тоже в курсе заговора. Сплат надеется добиться благосклонности своего хозяина, и обрести могущество, когда Лон заменит Сатаниса. Если Лон глубоко враждебен за тонким фасадом интригующей чуждости и развлечений, то Сплат – тихий последователь, подчиняющийся хозяину беспрекословно.

Настало время важных решений. Персонажи сейчас могут подождать Упадочного Маскарада или направиться к разлому меж вселенными. Их путь будут освещать дымчатое малиновое небо, три купающиеся в оранжевом свете луны и таинственный звездопад. Звездопад оставит на окраинах Фрира и прочих городов крохотные осколки звезд – их соберут и перегонят в Звездный Свет, один из самых странных существующих наркотиков. Он несет неизъяснимый кайф, но открывает потребителя всем возможным психическим и физическим манипуляциям; он позволяет окружающем «мечтать» вас, как еще одну ЛСД-галлюцинацию. Ваша физическая форма остается на произвол любого прохожего с сильной волей и желанием вас изменить.

Персонажи встретят как раз такого поставщика Звездного Света, блажт Сферы индиго, который знает ходы и выходы и может поработать гидом, если вы заблудитесь. И сейчас, и позже, когда повороты сюжета заставят игроков чесать в затылках, этот вежливый блажт сможет помочь советом – а также за свою цену снабдить вас Звездным Светом и нужной экипировкой.

Появившись у портала, все персонажи заметят сборище духов, расположившихся тут повсюду. Народ Духов сочтет любого не-духа нарушителем – этот мост в Ша-ла они полагают своим, и никто не войдет и не выйдет даром. Персонажи быстро поймут, что нанести вред духом оружием или магией у них не выйдет. Духи могут поведать, а могут и промолчать о положении дел между ними, Сатанисом, старой вселенной, Лоном и внешними силами. Они подтвердят, впрочем, что Валим здесь был, но скажут, что с ним разобралась другая Бестия, а не они – некто, кого они назовут ярким дурачком. Это намекнет игрокам на луригэтро, а именно на Лона.

Так или иначе, через черные книги у ветхих букинистах, пытки агентов Лона, или через уличные слухи персонажи откроют истину.

Духи, на самом деле, прибыли в эту вселенную по приглашению Сатаниса после того, как Он подчинил себе Йидафрот и создал К'тану. Народ Духов принес с собой тайное знание, украденное у внешних сил в их старой, «черной» вселенной Кар'наль. Сатанис оставил Кар'наль – потому ли, что был полностью разочарован состоянием дел в той вселенной, или же потому, что внешние силы Его оттуда выгнали; так или иначе, Он пришел в К'тану и пригласил Народ Духов с собой.

Прежде чем согласиться и оставить Кар'наль, духи выкрали разрушительное знание у внешних сил. Возможно, это и была причина приглашения от Сатаниса присоединиться к Нему? Духи владели гибельной тайной, и Сатанис хотел

заполучить ее Себе, чтобы использовать на внешних силах, которые Он так ненавидел в Кар'наль. В любом случае, духи явились в К'тану, как Сатанис и желал, но тайну Ему отдавать отказались. Оказавшись неспособным перевести Кар'наль в щебенку и утопить внешние силы в огне ядерного холокоста, Сатанис предпочел не развивать тему.

Меж Сатанисом и самим Народом Духов, впрочем, чуть не дошло до обмена апокалиптическими ударами, но стороны заключили перемирие и пакт о ненападении. С тех пор прошли тысячелетия. Сегодня же Лон и Общество Кровавого Феникса желают получить древний разрушительный секрет. Лон желает сокрушить Сатаниса и полагает, что у него, Магистра Общества Кровавого Феникса, есть на это право.

И Лон может получить то, что хочет – Народ Духов желает воссоединиться с внешними силами. Внешние силы входят в К'тану, и духи счастливы – Сатанис будет уничтожен, и Лон займет его место, дав внешним силам дружественного Императора. Когда внешние силы пробьются в К'тану через открывшийся разлом окончательно, духи наделят Лона силой. Однако ритуалу еще нужно время. Сейчас, когда исчезновение Валима наделало шуму, Лон станет агрессивнее, делая ошибки, которые персонажи могут использовать.

Упадочный Маскарад – огромный праздник шаловливых пьяниц, бабников, садистов, шлюх, воров, злодеев и актеров. Повсюду выпивка, музыка, танцы и крохотные компании, высмеивающие друг друга. Лон уже там, пожимая руки могущественным и влиятельным Бестиям. Игрокам придется подходить к нему очень осторожно, если к нему вообще стоит подходить. Лон постарается выдать как можно меньше, хотя К'тана – не лучшее место, чтобы хранить секреты, особенно если их щедро оплачивают.

В жилище Лона можно найти его огромный дубовый стол. На нем лежат старые книги, в некоторые из которых заложены записи, в которых Лон излагает суть своего предательства. Если они украдены, Лон пошлет громил забрать их назад.

Человеческий дух искалечен. Эпохи тому назад первые демоны пришли хлебнуть из его души. Вместо того, чтобы принять свою неизбежную судьбу, человек заключил пакт с чем-то более вероломным, чем демоны. В обмен на силу уничтожить Бестий человечество продало себя Машине.

#3: Зло под нами

После того, как герои победно – или же не очень – завершили свою последнюю миссию, одной безотрадной ночью они проходят улицами К'таны. Все праздничные украшения и густо-оранжевый отсвет исчезли, осталось меланхоличное спокойствие и ощущение, что город вот-вот глубоко заснет.

Спустя несколько кварталов раздается щелкающий звук из ближнего переулка. Вокруг никого нет, и ни звука, кроме этих щелчков, не слышно. Неверный свет ветхих газовых фонарей растворяется в дряхлых стенах отжившего свое квартала.

В переулке кто-то очень маленький – или вообще скорее что-то – лежит на булыжной мостовой. При ближайшем рассмотрении это окажется ребенком, гротескно размазанным губной помадой и тенями. Он бледен и либо спит, либо умер. В его руках – тонкий черный шест, даже скорее жезл, длиной сантиметров в тридцать. Что бы в этом переулке не щелкало – оно перестало.

Если кто-то из персонажей дотронется до ребенка или заговорит с ним, вас-вра издаст еще несколько щелчков, а потом заговорит: «Вот что вы делаете? Я тут спал, а вы испортили мне сон, за который я заплатил неплохие деньги. В общем, идите на **Фабрику Нездоровых Снов доктора Лохиана**, и скажите ему, чтобы послал тот же сон снова. Сами его и оплатите. А теперь спокойной ночи!».

Сон, который должен был увидеть этот вас-вра, господин Фрошт, был о том, как он убивает человеческую девочку, как-то связанную с древней реликвией, могущественным волшебным предметом, сделанным некогда Самим Сатанисом. Как он ни старается, повторить этот сон господин Фрошт не может – он видел его несколько недель назад.

Доктор Лохиан живет над своей Фабрикой, на Лихорадном ряду. За один посланный сон он берет 10 зирок, и занимается этим вот уже девять лет. Доктор Лохиан – дурж, и особенно основательно владеет Магией Снов; кроме того, он Бестия тертая, и обмануть или манипулировать им крайне непросто. Он вежлив, профессионален, и запросто перешлет Фрошту его сон за те же самые 10 зирок.

Фабрика Нездоровых Снов – квадратное стальное здание, все его внутренние стены выкрашены в небесно-голубой, с облаками, звездами и странными символами меж них. Перед аккуратным дубовым столом доктора Лохиана выстроены обитые черной кожей кресла. Позади приемной – шаткая металлическая лестница, ведущая на маленький чердак, где Лохиан держит свой гроб, также выкрашенный в цвет неба.

После всей этой истории ничего значительного не происходит следующие три ночи. На третью ночь, однако, господин Фрошт посещает вас с визитом, его маленькое кукольное личико покрыто ярким клоунским гримом. Он выглядит встревоженным, и его выпученные глаза осматривают все вокруг с бесцеремонным вниманием.

«Здравствуйте, друзья, как ваши дела? Я все не мог отблагодарить вас за вашу помощь в ту ночь – сон на второй раз прошел совершенно замечательно! И, к моему бескрайнему удивлению, вы в нем тоже были. Он и начинался с того, как вы отправляетесь к одному из архимагов **Внутреннего Ордена Девятого Угла**. Спросите о Черном Граале, этого, думаю, хватит. Ну что же, до скорой встречи, друзья мои!». С тем господин Фрошт и откланивается.

Архимага так просто не повидать. Персонажам придется придумать хороший предлог, хотя упоминания о Черном Граале действительно окажется достаточно. После долгого ожидания член ордена в фиолетовой мантии встретит персонажей в своих едва освещенных покоях. Он не назовет имени – архимаги ценят анонимность – но пошлет их искать Черный Грааль Сатаниса, реликвию старых времен, утраченную ныне. Прежде всего фиолетовый маг предложит поискать в **Циклопических Башнях Утонувшего Города**.

Башни эти давно уже населены злобными колдунами Склизких. Из своих башен эти колдуны проповедуют бесконечную ночь, читая заклинания, излучающие новый вид солнечного света, исчерна-зеленого солнца, что проливает свет вверх – из толщи воды к поверхности.

Злокозненные чернокнижники Склизких никогда не покидают Утонувшего Города – все они прикованы к своим слизистым господам, слизь поддерживает в них жизнь и служит центром их неудобосказуемой религии.

Со временем игроки доберутся до первой и самой большой из башен. Трапезиевидный, черный дверной проем раскрыт, нет ни двери, ни другой преграды от входа в башню. Внутри – большой каменный зал, в центре которого стоит живой саркофаг. Вы можете заметить, что проклятое вместилище потеет и мягко вдыхает и выдыхает. Плоть гроба бледна и испещрена толстыми венами. Вот тут-то несколько Актурианских голов и атакуют.

В гробу лежит сумасшедшая Бестия, которая попытается атаковать персонажей. Ей уже больше 900 лет, и бедолага давно сошел с ума – еще с тех пор, как много столетий назад был схвачен и подвергнут неисчислимым пыткам злобными чернокнижниками Утонувшего Города.

Некто в гробу

Воля	1	Практические знания	1	Грубая сила	1
Магические способности	1	Хитрость	1	Ловкость	3
Теоретические знания	1	Привлекательность	1	Выносливость	1

Живучесть: 7

Навыки: Сабли Пустоты 1, Ближний бой 1, Черные Искусства 1, Уклонение 1, Сопротивление Магии 1.

Описание: Недоговороспособен. Дерется, будто загнанный зверь.

Экипировка: Сабля пустоты. В его гробу лежит голографический проектор.

При активации проектора появится изображение: прекрасная человеческая девушка, блондинка, лет 19-20; на ней черный плащ, корсет и высокие сапоги. Она говорит: «Я Элизабет, и Грааль Сатаниса у меня. Реликвия Багрового Бога, так ненавистного нам, попала в наши руки вот уже год назад. Все это время мы изучали его, изыскивая слабости, которые принесут нам победу над Бестиями и их Богами. Это послание – для наших, человеческих агентов, которых должны были послать нам на помощь. Под Утонувшим городом мы ожидаем приказов». Конец послания.

В Утонувшем Городе теперь поселится темнокожая раса пигмеев, которые, возможно, смогут провести персонажей ниже, к ожидающим людям.

Вы поймете, когда они придут. Окутанные лиловым пламенем, объятые темно-красными искрами потрескивающей энергии, бегущей через из червячью, паучью и насекомую инопланетную плоть! Воздух осквернен парами их нечистой, изумрудно-зеленой крови, что они проливают в непристойных ритуалах. Он пахнет гниющими трупами. Эти великие демены, чужаки, что однажды станут Богами, воплотились только для того, чтобы мучить нас. Они крушат пространство и сгибают время, чтобы выследить нас до последнего человека. Бойтесь, бойтесь чародейства этих дьявольских лордов!

Образцы персонажей

Фруол

Раса: Вим.

Цветная Сфера: Желчно-Зеленый

СС: 4 БР: 8

Воля	2	Практические знания	1	Грубая сила	2
Магические способности	1	Хитрость	2	Ловкость	1
Теоретические знания	1	Привлекательность	1	Выносливость	2

Живучесть: 8

Навыки: Магия Масок 2, Кража Цветной Сферы 1 (фиолетовый), Наркотики и яды 1, Магия Крови 2, Обман 2, Скрадывание 2.

Описание: Фруол был рожден в Сумасшедшем доме имени Сатаниса парой сумасшедших, часто игнорировавших ребенка. Он научился быть самодостаточным, анонимным и эмоционально отстраненным.

Он желает уничтожить семейную привязанность и разорвать все нити, связывающие родителей и детей. Часто произносит фразу «Навеки один, личное забвение». Кроме того, тот еще сексуальный демон – часто находит утешение в руках... ну, как руках?.. шлюх с тентаклями.

Экипировка: Обычно носит с собой рапиру. Носит сверкающую темно-изумрудную мантию и расколотую маску.

В своих снах он видел эту вселенную, которая далеко превосходила все видения и образы любой из прочитанных им книг, бесконечная ночь, опустившаяся на каждый воображаемый пейзаж.

Т. Лиготти, ТСАЛАЛ

Арриана

Раса: Гуо-эшт

Цветная Сфера: Густо-Оранжевый

СС: 7 БР: 5

Воля	3	Практические знания	3	Грубая сила	3
Магические способности	1	Хитрость	4	Ловкость	2
Теоретические знания	3	Привлекательность	3	Выносливость	2

Живучесть: 8

Навыки: Магия Измерений 2, Искусство Убийцы 2, Обман 2, Дезинформация 1, Уклонение 2, Этикет 2, Намёк 1, пытки 2, Лидерство 1, Ближний бой 2, Дальний бой 2, Насмешка 3, Соблазнение 2.

Описание: Арриану все продолжают повышать за ее выслугу лет в страже внутренних покоев монарха Мазрака, месте, где он проводить темные ритуалы и призывает черные силы. Мазрак время от времени спит с красавицей Аррианой, и уважает ее педантичность и воинское умение.

На всех трех головах у не распущенные оранжевые волосы, а ее кожа пурпурно-красна. Она скрытна, невозмутима и постоянно переходит от миссии к миссии.

Мысли ее летят так же быстро, как ее клинки. Ее легко ввести в визгливое неистовство – но легко и успокоить.

Экипировка: Носит с собой два коротких меча; оба они – магические и дают по +1 к ее Числу Атаки. Также носит черную кожаную броню, дающую +1 к ее Числу Защиты. Кроме того, в ее левом высоком, до середины бедра, сапоге спрятан волшебный жезл – жезл сна на десять зарядов, с дайспулом 4d6.

Лон

Раса: Луригэтро

Цветная Сфера: Красный

СС: 7 БР: 6

Воля	3	Практические знания	3	Грубая сила	3
Магические способности	3	Хитрость	3	Ловкость	3
Теоретические знания	3	Привлекательность	3	Выносливость	3

Живучесть: 9

Навыки: Все немагические 1, Кошмарная Технология 2, Магия Страны Конфет 3, Магия Масок 2.

Описание: Снисходительный сукин сын. Осторожничают и подстрекательствует. Знает решительно всех.

Амадей Райнхард, Аватара Изобилия

Раса: Луригэтро

Цветная Сфера: Густо-Оранжевый

СС: 4 БР: 6

Воля	2	Практические знания	2	Грубая сила	1
Магические способности	3	Хитрость	3	Ловкость	3
Теоретические знания	1	Привлекательность	3	Выносливость	2

Живучесть: 8

Навыки: Магия Масок 3, Магия Страны Конфет 4, Магия Подпространства 2

Описание: Король вечеринок. Большую часть времени пьян и на опиатах. Ярко одет вопреки правилам и нормам. Постоянно бормочет что-то про то, что изобилие есть родник души, и всякую подобную чепуху.

Самразк

Раса: Улыбочник

Цветная Сфера: Жутко-Зеленый

СС: 2 **БР:** 4

Воля	1	Практические знания	3	Грубая сила	2
Магические способности	2	Хитрость	4	Ловкость	2
Теоретические знания	4	Привлекательность	1	Выносливость	3

Живучесть: 9

Навыки: Магия Слов 2, Магия Плоти 3, Магия Измерений 2.

Описание: Внезапно возник в индустрии развлечений, открыв *Circe Noir* (Черный Цирк). Показывает Бестиям вещи, которые им не стоит видеть, открывает возможное будущее, слишком кошмарное даже для обитателей Ада. Открывает за невообразимую цену неопишуемые двери, ведущие к власти и завоеваниям.

Экипировка: Обычно обернут в темно-зеленую искрящуюся мантию, носит с собой шест с навершием из засушенной головы малахо; шест освящен Жутко-Зеленой Цветной Сферой.

А так как стены и окна рано или поздно могут свести с ума человека, который много читает и много мечтает, то обитатель этой комнаты привык каждую ночь высовываться из окна, чтобы хоть краем глаза увидеть нечто, не принадлежащее земному миру с его серыми многоэтажными городами.

ГОВАРД ФЛАВКРАФТ. АЗАТОТ

Человек

Воля	2	Практические знания	2	Грубая сила	2
Магические способности	2	Хитрость	2	Ловкость	2
Теоретические знания	2	Привлекательность	2	Выносливость	2

Живучесть: 8

Навыки: Рукопашный бой 2, Ближний бой 2, Дальний бой 2, Уклонение 2.

Описание: Эти маленькие ублюдки повсюду. Мало того, что они занимают место в Ша-ла, так иногда еще и проскальзывают в Йидафрот. За каждым углом человечество процветает, как сорная трава. Надо бы их выполоть – некоторых, конечно, оставив как рабов и домашних любимцев.

Экипировка: Лазерный пистолет.

Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино все, что этот мир в себя включает. Мы живем на тихом острове невежества посреди темного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далекие расстояния. Науки, каждая из которых тянет в своем направлении, до сих пор причиняли нам мало вреда; однако настанет день и объединение разрозненных доселе обрывков знания откроет перед нами такие ужасающие виды реальной действительности, что мы либо потеряем рассудок от увиденного, либо постараемся скрыться от этого губительного просветления в покое и безопасности нового средневековья.

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, ЗОВ КТУАХУ

Финал

Спасибо всем, благодаря кому «Империя Сатаниса» так преуспела. Я благодарен каждому, кто играет в эту игру – для этого я и предлагаю эту книгу.

В ней нет никакого арта, и километров детальных описаний тоже нет; ИС туманна преднамеренно! Я очами души своей вижу Бестий – некоторые из них столь ужасны, что увидеть в книге существо из Йидафрота значит уничтожить ваши чувства.

Это ваше дело – заполнить пропуски и создать свои собственные Мифы Сатаниса. И я знаю, он будет хорош – сами Боги обратят свои молочно-белые глаза на измышленные вами извращения. И поднимется какофония ликующей скверны!

Да Здравствует Инфернальное и Потустороннее!

ДАРРИК ДИШОУ, ПУГАЮЩИЙ МАГ, 25 ЯНВАРЯ 2006 ГОДА

Завтра я похоронил своего друга ровно в полночь, в глухом заброшенном саду, пробормотав над свежей могилой слова одного из тех сатанинских заклятий, которые он так любил повторять при жизни. Прочитав последнюю строку, я вновь услышал приглушенный лай озлобленного пса где-то вдали за болотом.

Г. Ф. ЛАВКРАФТ, ПЕС

От переводчика

*- Слабься, виликае чорное Зло! Дело фсея жызни мае! Бритву в живачку я щас палажу
И накартлю ей дитей! Я краважадный и злобный зладей, Ж аццкиж хераж дабрату!!! Я
праславляю любую вайну, Живинных растляю людей!*

АЩКАЯ СОТОНА, ИВЕЛ

Эта история началась очень давно... аж целых двенадцать лет назад. Некий товарищ, представившийся местами как Даррик Дишоу, а местами и как Венгер Сатанис, верховный жрец Культа Ктулху, разослал некоторым пользователям rpg.net копии своей игры, «Империя Сатаниса», на обзор. Последовавшая вечеринка с кровью и взбитыми сливками в комментах... и на форумах... и в личных сообщениях... да везде – так вот, она привела к двум последствиям.

Первое – Венгер Сатанис именем, соответственно, Сатаны и почему-то лиловым пламенем проклял англоязычную РПГ-тусовку, пообещав им безнадегу, голод, зависть, слабость, неуверенность, провал всех их начинаний и предательство друзей в час беды. Возможно, сработало. Второе – «Империя Сатаниса» была навсегда вписана в список Самых Плохих РПГ в Море. В любой список.

Да, не на первых позициях. С одной стороны, Дишоу пытался шокировать тематикой, но, как оказалось по примеру РаХоВы, демоны как-то попримечнее скинхэдов. Wraeththu, несмотря на близкую тематику игры монстрами-аморалистами, перебивает Сатанис сотнями арта и тысячами яоя – ну так коммерческий продукт, все-таки. FATAL же легендарный, равно как и Spawn of Fashan, быют истинным, неподдельным безумием в правилах. С другой стороны, любой согласится, что World if Synnibarr, возможно, все-таки несколько лучше сделан – если бы его рулбук только не требовал товарного вагона!

Как вы можете видеть из предисловия, сейчас Д. Дишоу относится к своему известнейшему продукту глубоко иронически. Годы вообще пошли господину Дишоу на пользу. Сейчас ему сорок два, у него пятеро детей и гораздо больше самоиронии, чем было. Он спокойно публикуется себе под гордым именем Kort'thalis Publishing, продает пдфки на DriveThruRPG. Его игры, о которых он пишет в предисловии, в целом оцениваются как-то как «очень не без проблем, но играть можно, ничего так уж паталогического»; я сам не читал, ничего не скажу.

На давно почившем во Сатанисе – но, слава Wayback Machine, доступном пытливому исследователю – сайте <http://www.cultofcthulhu.net/> можно, помимо одноименной «магической книги» автора и галереи страшно пережатых картин, обнаружить достаточно дополнительного материала по «Империи Сатаниса», который я не хочу и не буду переводить, пока не сойду с ума окончательно.

Пункт раз – Satanis Unbound, большое дополнение. Оно включает, во-первых, правила (я бы сказал, скорее, *соображения*) по включению элементов Сатаниса в другие сеттинги (спойлер: не делайте этого). Во-вторых, «путеводитель» – длинный список новых божеств, новых рас, мест, групп и событий (как вам разветвленная торговля пауками?) – в совершенно хаотическом порядке. В-третьих, ряд разрозненных советов бедолаге-ГМу, плюс три фрагментарных идеи для сценариев. Кроме того, оно включает, мать его, арт. Тут я сдаюсь.

Пункт два – House of Flesh, модуль, написанный уже поминавшимся тут Джейсоном Рэтером. Игроков нанимают забраться в башню местного вивисектора (ладно бы людей резал – так нет, Бестий!), а дальше вы сами все знаете из ДнД. Чистый данженкроул, и это все о нем.

Пункт три – Triple X Roleplaying for Satanis, одиннадцать страниц непонятно чего, потом полностью включенные в Unbound. В общем... ну... это должно было быть руководство по отыгрышу секса в «Империи Сатаниса», но почему-то большую его часть занимает алфавитный список «лавкрафтианских» прилагательных, англо-бестийский словарик и поэзия. Фиговая поэзия.

Для этого издания я сам немного изменил структуру книги, в тщетной попытке придать ей, структуре, все-таки какой-то смысл, плюс переделал чарлист. Ну как переделал... создал заново. В оригинале его почти не было, желающий да увидит, а в механике (особенно магии) достаточно сперто из WoD, чтобы делать чарлист под него.

Переводчик благодарит многих помогавших ему людей. Прежде всего, конечно, благодарит любезную свою супругу Александру за общее терпение, своевременный кофе и ряд советов с тем, что у него сходит за верстку.

Он благодарит тех граждан, которые в ответ на его, переводчика, извращения кидают ему всякое на яндекс-кошелек 410012246630090. Переводчик на эти деньги пьет, а когда пьет – он замышляет. И злоумышляет. А потом переводит.

Лист персонажа

Имя:

Раса:

Игрок:

Цветная Сфера:

Социальный статус: ○○○○○○ ○○○○○○

Богомерзкий Рай: ○○○○○○ ○○○○○○

Живучесть: ○○○○○○○○ ○○○○○○

Атрибуты

Воля	○○○○○○	ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ	○○○○○○	ГРУБАЯ СИЛА	○○○○○○
МАГИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ	○○○○○○	ХИТРОСТЬ	○○○○○○	ЛОВКОСТЬ	○○○○○○
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ	○○○○○○	ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	○○○○○○	ВЫНОСЛИВОСТЬ	○○○○○○

Магия

БОГОМЕРЗКИЕ СУМЕРКИ	○○○○○○	КУКЛЫ	○○○○○○	СЛОВО	○○○○○○
ГРИБЫ	○○○○○○	МАСКИ	○○○○○○	СНЫ	○○○○○○
ИЗМЕРЕНИЯ	○○○○○○	ПЛОТЬ	○○○○○○	СТРАНА КОНФЕТ	○○○○○○
КОШМАРНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ	○○○○○○	ПОДПРОСТРАНСТВО	○○○○○○	ТЕНЬ	○○○○○○
КРОВЬ	○○○○○○	РАСТЕНИЯ	○○○○○○	ЧЕРНЫЕ ИСКУССТВА	○○○○○○

Навыки

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ	○○○○○	КУЛЬБИТЫ	○○○○○	ПОЛИТИКА	○○○○○
БЛИЖНИЙ БОЙ	○○○○○	ЛАЗАНИЕ	○○○○○	ПРИРУЧЕНИЕ ЧУДИЩ	○○○○○
ВЕЗДЕСУЩЕСТЬ	○○○○○	ЛЕЧЕНИЕ	○○○○○	ПРОПАГАНДА	○○○○○
ВНУШЕНИЕ УЖАСА	○○○○○	ЛИДЕРСТВО	○○○○○	ПЫТКИ	○○○○○
ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ	○○○○○	ЛОВКОСТЬ РУК	○○○○○	РИТУАЛЬНЫЕ ТАНЦЫ	○○○○○
ВОЖДЕНИЕ	○○○○○	ЛОВУШКИ	○○○○○	РУКОПАШНЫЙ БОЙ	○○○○○
ВОЗВЫШЕНИЕ УЖАСНОГО	○○○○○	МАСКИРОВКА	○○○○○	САБЛИ ПУСТОТЫ	○○○○○
ВОСПРИЯТИЕ	○○○○○	МЕДИТАЦИЯ	○○○○○	СКРАДЫВАНИЕ	○○○○○
ВЫЖИВАНИЕ	○○○○○	МОЛНИЕНОСНОСТЬ	○○○○○	СКРЫТНОСТЬ	○○○○○
ГАДАНИЕ ПО РУНАМ	○○○○○	МРАЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ	○○○○○	СЛЕДОПЫТСТВО	○○○○○
ДАЛЬНИЙ БОЙ	○○○○○	МУЗЫКА	○○○○○	СЛЕСАРНОЕ ДЕЛО	○○○○○
ДЕЗИНФОРМАЦИЯ	○○○○○	НАМЕК	○○○○○	СОБЛАЗНЕНИЕ	○○○○○
ДЕШИФРОВКА	○○○○○	НАРКОТИКИ И ЯДЫ	○○○○○	СОДРОГАЮЩАЯ ДЛАНЬ	○○○○○
ЖРЕЦ САТАНИСА	○○○○○	НАСМЕШКА	○○○○○	СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ	○○○○○
ЖРЕЦ ТЕМНОГО ПОТОКА	○○○○○	НЕВЫРАЗИМЫЙ ВЗГЛЯД	○○○○○	СТОЙКОСТЬ МАГИИ	○○○○○
ЗНАНИЕ	○○○○○	НИКТАЛОПИЯ	○○○○○	УКЛОНЕНИЕ	○○○○○
ЗНАНИЕ ЯЗЫКА	○○○○○	ОБМАН	○○○○○	ФИНАНСЫ	○○○○○
ИЗГОТОВЛЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ	○○○○○	ОСКВЕРНЯЮЩИЙ ЖЕСТ	○○○○○	ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТАЛАНТ	○○○○○
ИЗГОТОВЛЕНИЕ МАГИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ	○○○○○	ОЦЕНКА	○○○○○	ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ	○○○○○
ИСКУССТВО УБИЙЦЫ	○○○○○	ПАРНОЕ ОРУЖИЕ	○○○○○	ШЕПОТ В НОЧИ	○○○○○
КРАЖА ЦВЕТНОЙ СФЕРЫ	○○○○○	ПОБЕГ	○○○○○	ЭТИКЕТ	○○○○○
КУЛИНАРИЯ	○○○○○	ПОДДЕЛКА	○○○○○	НАВЫК СПЕЦИАЛИЗАЦИИ	○○○○○

Описание

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Экипировка

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.