

# КОРОЛЕВСТВО НИЧТО

Посвящается Кэролайн,  
моей вечной музе и помощнице

## Американское издание

Copyright © Джефф Химмельман. Все права защищены.

**Автор:** Джефф Химмельман.

**Редактор:** Бреннан Тейлор.

Обложка и иллюстрации © Джефф Химмельман.

**Дизайн разворотов:** Кевин Аллен Мл.

**Вёрстка:** Бреннан Тейлор.

**Плейтестеры:**

Кэролайн Химмельман, Мэтт Блэнк, Ольга Коган, Джон Лаффан, Кристал Маларски, Шоанна Кессок, Уоррен Моррисон, Эван Лидестри, Эмерсон Дэли, Бреннан Конуэй, Кристофер Грау, Рич Флинн, Бреннан Тэйлор, The Master Mines, и круглый стол Dremation Design 2007.

Особая благодарность человеку, известному как master mines. Твой опыт гейм-дизайна помог мне превратить витающую в голове смутную идею во что-то очень классное.

<http://www.galileogames.com/kingdom-of-nothing/>

## Российское издание

ISBN 978-5-905948-65-7

**Перевод:** Тамара Перскова, Арсений Кузнецов, Дмитрий Герасимов.

**Вёрстка и редакция:** Тамара Перскова.

**Корректор:** Елена Сербина.

Большое спасибо авторам имён Потерянных (стр. 21):

Маркон Феникс, Александра Белозёрова, LEXX, Аве, Leomir Andreasson, Николай Коршунов, Василий Шаповалов, Александр «Киеп», Андрей Воскресенский, Игорь «Witrun», Valenae, Сергей Тен, Максим «baltazar», Иван Рухлов «Fill», Александр «Leader», Stark, Nimbus, grom, Свельга, Maxim Zakarov, Борис Саркисов, Traction, Фиркраг.

А также тем, кто оказал помощь с переводом терминов:

Румата, Игорь Серкин, Фунт и Вадим Дронов.

Отдельная благодарность Александру «Аве» Ермакову, который обеспечил связь с Бреннаном Тэйлором и дал множество бесценных советов, Андрею Макарову, который не раз жертвовал личным временем для продвижения «Королевства», и Роману Колмакову, который помог написать аннотацию к игре.

Перевод на русский язык © ИП Перскова Тамара Эдуардовна. Все права защищены.

<http://indigo-games.ru>

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## ГЛАВА 1: И ТЬМА ПОГЛОТИЛА НАС

**страница 6** Вступление > О чем эта игра > Добро пожаловать в Королевство Ничто > Потерянные и их общины > Забытые места > Гроши > Обитатели Ничто

## ГЛАВА 2: АНАТОМИЯ ПРИЗРАКА

**страница 16** Создание персонажа > Кто ты такой > Кем ты был > Кем ты станешь

## ГЛАВА 3: ГОРСТЬ МЕЛОЧИ

**страница 36** Конфликты > Порядок конфликта > Надежда > Заначка > Конфликт между персонажами игроков

## ГЛАВА 4: СКАЗКИ СТРАННИКОВ

**страница 46** Сцены > Монеты сюжета > Осознания > Типы сцен

## ГЛАВА 5: БЕЗ ОПРЕДЕЛЕННОГО МЕСТА ЖИТЕЛЬСТВА

**страница 52** Уличный быт > Сон > Приюты > Здоровье и гигиена > Алкоголь > Наркотики

## ГЛАВА 6: ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

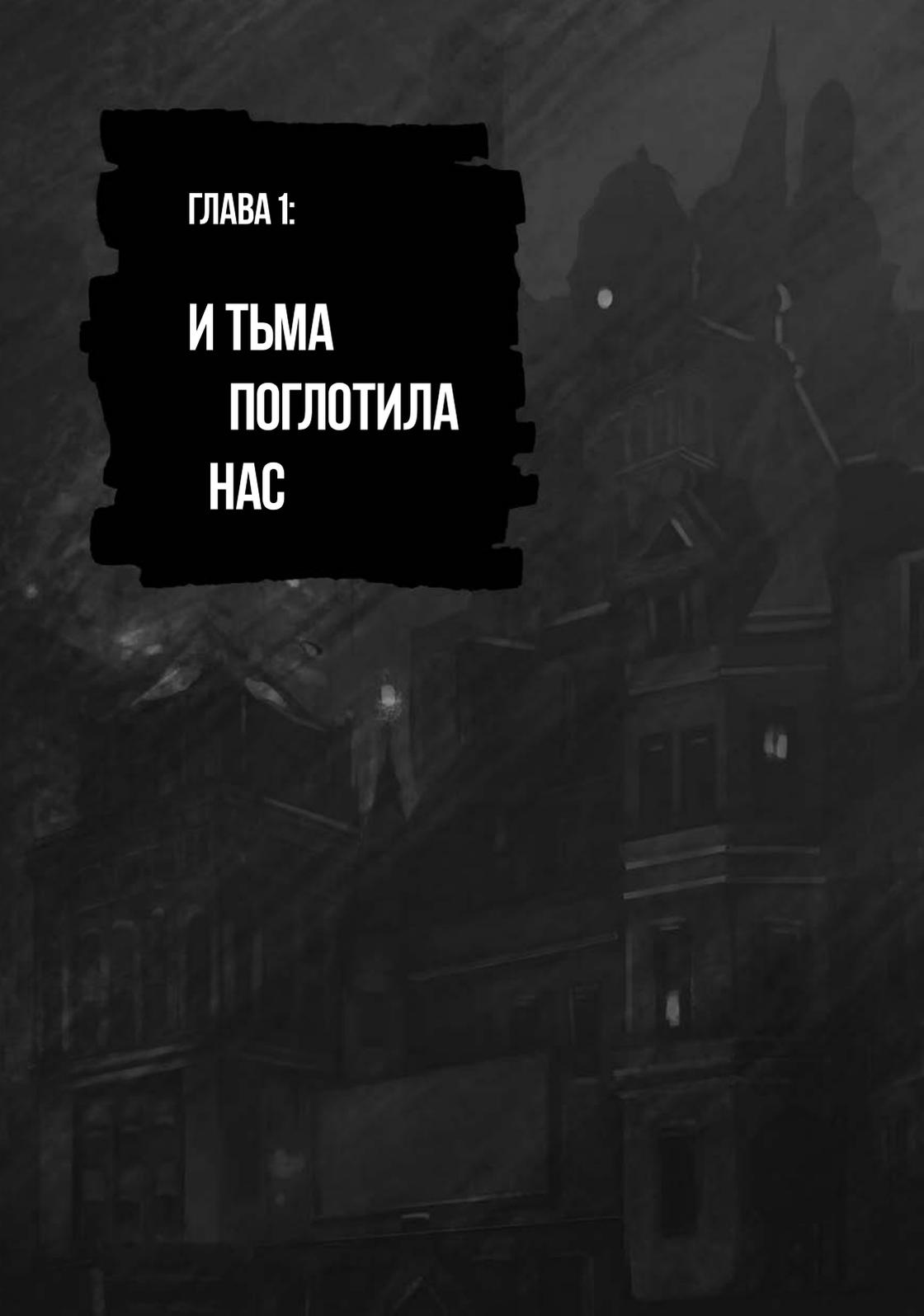
**страница 60** Бесы > Борьба с Бесами > Названные > Мутные > Общины > Гроши

## ГЛАВА 7: ЗАБЫТАЯ МОСКВА

**страница 78** Почтовое отделение №0 > Дом инвалидов > Стадион «Буревестник» > Комната Отречения > Алтарь Безвременья > Ночной автобус > ЦТЗ > Скорая-без-номеров







**ГЛАВА 1:**

**И ТЪМА  
ПОГЛОТИЛА  
НАС**

Однажды по всему миру восстали великие монстры из серого стекла и гранита. Они вгрызлись в почву, пробили земную кору, пока их корни не ушли глубоко-глубоко в землю и не высосали из неё все силы.

Цемент и ржавый металл был их жилами, а по венам текли реки помоев. Огромные паровые лёгкие выбрасывали в воздух огонь и волны едкого дыма. Тысячами конечностей они тянулись вверх и скребли небо своими острыми когтями.

Шли годы, чудища всё росли, росли сверх всякой меры, и постепенно куски их тел начали гнить. Порой эти сущности просто сжирали собственную плоть и снова жирели, но часть из них всё же бросали умирать.

Именно в таких мёртвых, Забытых местах, на задворках вечного городского кошмара, поселились призраки. Люди без имён. Потерянные. Большинство из нас никогда не увидит их мира, ведь он существует в диссонансе с привычной нам реальностью, одновременно отрицая её и являясь её частью. В мрачных переулках, в бесконечных лабиринтах катакомб и недостроенных шахтах метро, в полуразрушенных, брошенных домах царит жизнь совсем другого толка.

Это необычайный мир; мир удивительных открытий — и страшной угрозы.



## О ЧЁМ ЭТА ИГРА

«Королевство Ничто» — это игра о людях, которые потеряли всё, провалились на самое дно и теперь пытаются выкарабкаться наружу. Сила, перевернувшая их жизнь с ног на голову, зовётся Ничто. Возникшее в результате отрицания обществом наиболее отчаявшихся его обитателей, Ничто ищет тех, кто лишился самого дорогого, и стремится силой утянуть их всё глубже и глубже во мрак, пока мир их окончательно не забудет.

Именно такими людьми, известными как Потерянные, вам и предстоит играть. С ними случилось нечто настолько жуткое, что теперь они вынуждены жить на улице, отрезанные от дома и родных, а люди, обычные люди вроде нас с вами, их не видят и даже не помнят, что они когда-то существовали.

Ничто чувствует надежды и страхи тех, кто живёт в его царстве, и воплощает их в виде существ, Бесов и Эх, которых видят только Потерянные. Неудивительно, что вопрос: «А слыо ли я?» — частенько посещает эти заблудшие души.

Некоторые сживаются с этой мыслью и не пытаются выбраться из Королевства, потому что для них так называемая реальность ещё хуже. Но эта игра не про них. Мы расскажем историю тех, кто жаждет прорваться сквозь пелену забвения и вновь обрести себя. Вашим Потерянным предстоит встретиться лицом к лицу с тем, что когда-то разрушило их жизни.

Кто знает, может, они даже победят.

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОРОЛЕВСТВО НИЧТО

Эти истории звучат в трущобах и подворотнях по всему миру — истории об ужасной силе, рождённой апатией и питающейся отчаянием. Силе, что пожирает тех, кто и так стоит на грани. Неизвестно, когда она появилась. Некоторые полагают, что она родилась вместе с самим человечеством и дремала, пока мы не пробудили её; другие — что сила возникла вслед за первыми городами, где вопли нуждающихся в помощи терялись среди кишачей людской массы, и их стало так просто игнорировать. Города подточили людское сострадание ровно настолько, чтобы зверь наконец-то сорвался с цепи. Большинство версий сходятся в одном: эта сила по-настоящему вступила в свои права во времена индустриальной революции.

Говорят, на улицах стали появляться бродяги, которые ни с того ни с сего теряли память и клялись, что их преследуют ожившие ночные кошмары. Го-

ворят, что хоть другие бездомные порой замечали этих несчастных, для всех остальных они превратились в невидимок. Тревожнее всего был тот факт, что жертвы были не в состоянии вспомнить даже собственные имена, или, как утверждали некоторые из них, их имена были «сожраны».

Наверное, предположить, что бедолаги просто лишились рассудка, было бы вполне резонно, но подобные случаи стали учащаться. Что ещё страшнее, потерявшие память вдруг стали пропадать без следа. Вскоре после первой волны таинственных исчезновений люди начали винить во всём Ничто. Трудно сказать, кто придумал такое название, но оно прижилось, будто в глубине души все уже давно знали, что собой представляет эта беспощадная сила.

## ПОТЕРЯННЫЕ И ИХ ОБЩИНЫ

В конце XIX века, после Гражданской войны, в США заметно увеличилось количество бездомных — тысячи солдат и гражданских лишились крова. Часть из них оставили родные края в поисках работы, используя грузовые поезда, чтобы перемещаться с места на место. Другие путешествовали без конкретной цели и работали только в случае крайней необходимости. Многие стали обыкновенными бомжами, побираясь на улицах. Те же, кому особенно не повезло, стали жертвами сил Ничто; таких людей называли Потерянными. Обычным людям это слово ни о чём не говорило, но тех, кто понимал его истинный смысл, оно наполняло ужасом.

Лишённые своих настоящих имён, Потерянные изобретали новые, чтобы налаживать контакт с себе подобными; выживать вместе оказалось значительно проще. Некоторым даже удалось в конце концов победить Ничто и вернуть себе прежнюю жизнь.

Со временем объединившиеся в Общины Потерянные стали замечать одну любопытную особенность: оказывается, их связывало не только стремление выжить и страх одиночества. Часто в одной Общине находились люди, которых в прежних жизнях что-то связывало. Может, они вместе работали, были дальними родственниками или даже близкими друзьями. Оказалось, что далеко не все силы Ничто работают им во вред.

С ростом их числа, Потерянные стали формировать вокруг Общин всё своё сообщество. Денег у них, как правило, не водилось, поэтому услуги стали валютой, и любое нарушение принципа «услуга за услугу» воспринималось весьма серьёзно. Каждая Община по сей день считает своим долгом сурово наказать любого, кто пошёл против единственного универсального закона, существующего в их социуме.



## СВЯЗЬ С ВНЕШНИМ МИРОМ

Для большинства жертвы Ничто более-менее невидимы. В толпе их неосознанно избегают. Потерянный может заставить человека заметить себя, но для этого его надо буквально взять за плечи и потрясти, и даже в этом случае человек вскоре забудет о произошедшем.

Есть одно исключение: Потерянные теряют это свойство, когда спят. Правда, это скорее проблема, нежели преимущество — спать в большинстве публичных мест запрещено.

В текущем виде проклятие Потерянных может показаться вашим игрокам скорее сверхспособностью. «*Меня никто не видит? Прекрасно, я граблю банк*». Тут будет уместна поправка: персонажей игнорируют, пока они не привлекают внимание. Пройти по краю улицы — пожалуйста, обворовать лоток с фруктами — нет. В подобных случаях их видят и обращаются с ними, как с обычными бомжами или даже хуже. Внезапное появление Потерянного может спровоцировать инстинктивную панику или агрессию<sup>1</sup>.

## ЗАБЫТЫЕ МЕСТА

Ничто изменило не только жизни бездомных, но и места, которые они населяли. Города находятся в состоянии вечной эволюции — новые здания строятся, в то время как старые приходят в негодность, но порой снос выходит слишком затратным, и городские службы бросают такие строения рушиться и умирать сами по себе. Подобных мест становилось всё больше, и в какой-то момент люди просто перестали их замечать. Тогда-то в игру и вступило Ничто, трансформируя их и забирая в своё царство, видимое только Потерянным.

Потерянные почти всегда могут идентифицировать Забытое место: ржавые трубы ослепляют арку входа, как выщипанные растения, а пропорции кажутся искажёнными, будто соседние здания давят своим весом на стены. Тем не менее Забытые места полны магии, манят уютom и атмосферой чуда. Их хочется исследовать, и Потерянные стягиваются туда, как на зов сирены.

У каждого Забытого места есть свои особенности, какое-то внутреннее волшебное качество, связанное с назначением строения в эпоху, когда оно ещё было «живым». Заброшенные больницы позволяют лечить нуждающихся бесполезными в «реальном» мире снадобьями; жилые дома хранят воспоминания тех, кто в них обитал. Общины, живущие на заброшенных заводах, могут создавать волшебные артефакты, известные как Гроши. Потерянные разработали целую систему знаков, помогающих путешествующим понять, что Забытое место находится неподалёку.

<sup>1</sup>Примечание издателя



## ГЛЮКОЛОВКИ

### Жилые дома

Люди часто вкладывают частичку себя в своё жилище, поэтому Потерянные, поселившиеся в заброшенных квартирах, порой могут переживать чужие воспоминания, которые тем сильнее, чем дольше изначальный владелец там обитал. Если у него были близкие люди, отпечаток их воспоминаний, пусть и менее чёткий, тоже остаётся.

## ПРИСТАНИЩА

### Святые места

Христианские церкви, синагоги, мечети и прочие религиозные места бросают гнить наравне с любыми другими сооружениями. Неудивительно, что чаще всего в них селятся Общины, чья идеология как-то связана с верой. Пристанница ценны тем, что восстанавливают спящим там душевное равновесие.

## ПЕРЕПУТЬЯ

### Метро и вокзалы

Служат магическими вратами к другим частям города. Члены обитающих на Перепутях Общин со временем приобретают внутреннее чувство направления, которое приводит их именно туда, где им нужно оказаться, даже если они никогда не видели пункта назначения. Большинство станций и тоннелей метро ведут в одно конкретное место, тогда как вокзалы и станции электричек могут служить порталами в множество направлений.

## ГРОШЕКОМБИНАТЫ

### Заводы и фабрики

Местные Общины умеют ковать Гроши: артефакты, наделённые чудесными свойствами (стр. 75). С каждой новым созданным Грошем мощь комбината слегка убывает, и тем, кто слишком жадно её эксплуатирует, вскоре придётся съезжать — городские службы могут внезапно вспомнить о портящем картину старом заводе и решить снести его, чтобы построить очередную многоэтажку.

# ШТОПАЛЬНИ

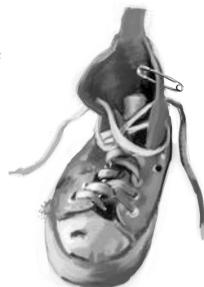
## Больницы

Больницы редко вызывают позитивные ассоциации, но, к счастью, став Забытым местом, аура страданий и отчаянья уступает место надежде и исцелению. Одна из главных проблем уличной жизни это отсутствие доступа к квалифицированной медпомощи. Штопальни — отнюдь не панацея, но приглушить боль от раны или симптомы болезни члены обитающих там Общин могут. Знание медицины тут ни при чем, и даже банальная кружка горячего чая принесёт облегчение больному воспалением лёгких, но чай сам по себе ничего не лечит. Важно сострадания того, кто его заварил, вкупе с силой Забытого места.

# ГРОШИ

Что для нас с вами — бесполезный хлам, для Потерянных может оказаться настоящим сокровищем.

Гроши — это артефакты мира Ничто. Самые простенькие кулон на Грошекомбинатах. Это может быть кулон, испускающий приятное, яркое свечение, или плащ, который не только отлично держит тепло, но и защищает от сильнейшего ливня. Даже такие Гроши на дороге не валяются; самые же мощные артефакты чрезвычайно редки и ревностно оберегаются Общинами, которым удалось их раздобыть. Сломанный телевизор, показывающий фрагменты будущего между вспышек помех. Пара кроссовок, которыми можно вызвать мощное торнадо из мусора. Бездонная сумка. Ходят слухи, что все эти Гроши где-то существуют (больше о Грошах на стр. 75).



# ОБИТАТЕЛИ НИЧТО

## Эхи

Мир Потерянных жесток, но даже там можно найти помощников, готовых облегчить тяжелую ношу и указать верный путь. Эхи — так их называют — не возникают просто так и не существуют сами по себе; их единственная цель — помогать тому человеку, с которым они связаны. У каждого Потерянного может быть больше одного Эха, и каждое уникально: например, верный пёс

или ласковая кошка; жилетка, увешанная значками с вдохновляющими цитатами; или даже призрак любимого человека, память о котором стёрло Ничто. Эхи не вечны, появляются ненадолго и исчезают без предупреждения, лишь слегка касаясь жизней своих подопечных.

## Бесы

Когда человечество было ещё совсем молодо и только начало задаваться вопросами смысла и природы своего существования, родились первые мифы, призванные объяснить тайны мироздания и нашего места в нём. Самые мрачные из них превратились в сказки о монстрах и демонах, которые предстали как аватары наших страхов и слабостей, и глубинных уголков наших душ.

У Потерянных есть свои истории и свои демоны. Демоны, что жаждут крови жертв Ничто. Демоны, рожденные из нечистых помыслов и подавленных воспоминаний, жаждущих выкарабкаться наружу.

Эти Монстры известны как Бесы, и жители Королевства Ничто знают, что они вполне реальны. Они ведут охоту на Потерянных, подпитываясь теми же эмоциями и порывами, которые когда-то создали их. Они вгрызаются в разум своей жертве, открывая старые раны, и оставляя за собой пустую оболочку — жалкое подобие человека.

Не все Бесы являются проекцией отдельного Потерянного. Безумие, насилие, наркотики — эти вещи являются чумой тысяч бездомных по всему миру; Ничто дало им силу и форму. Такие Бесы не привязаны к конкретному человеку, но тянутся к тем, кто подвержен породившему этого Беса феномену.

Хоть они и опасны, Бесы не могут навредить Потерянным физически. Будучи существами, порождёнными отчаянием, их миссия — сеять ещё больше отчаянья. Они не трогают тело, но вгрызаются в душу, высасывая последние остатки рассудка, и у каждого Беса есть излюбленный способ добиться своего. Их нападение не оставляет следов, но может выглядеть и ощущаться совершенно реально, а некоторые наиболее коварные чудовища любят находить тех, к кому Потерянный питает (или когда-то питал) чувства, и терроризировать свою жертву через них.

Победа над Бесом должна быть эмоциональной, а не физической (нужно доказать, что ты сильнее его), но сражаться с ними можно. Пистолеты бесполезны, хотя ножи и дубины, как ни странно, действуют. Говорят, что подобное примитивное оружие столь давно является спутником человека, что оно стало фактически продолжением тела.

## Мутные и Тухляки

Зачастую, первое напутствие, которое получают новоявленные Потерянные, рассказывает о том, какое будущее их ждёт, если они потеряют последнюю связь с прежней жизнью и окончательно сдадутся на милость Ничто. Их предостерегают о душах, полностью оторванных от реальности. О жутких, изуродованных существах, таящихся в темных уголках по всему городу. Во времена Великой депрессии таких монстров окрестили Мутными. Название прижилось.

Эти давно их покинули, а с Бесами у них образовалась крайне своеобразная связь — Бесы подчиняются Мутным, но продолжают их мучить. Всех Мутных терзает дикое чувство вины, природу и источник которой они больше не в состоянии понять или вспомнить, что неизбежно приводит к безумию.

Все подавленные когда-то чувства и инстинкты начинают в буквальном смысле лезть на поверхность, трансформируя тело Мутного по своему образу и подобию. Если он лишил кого-то жизни, то сам становится ходячим мертвецом: конечности застывают в трупном окоченении и глаза закатываются глубоко в почерневшие глазницы. Если он променял всё на очередную дозу, его тело растягивается до неестественной длины, кожа становится почти прозрачной и Мутного постоянно трясет, как от дикой, непрекращающейся ломки.

Все Мутные находят себе какое-нибудь Забытое место, осваиваются и уже никогда не покидают его. Оно превращается в их личную тюрьму. Им не нужно есть в привычном смысле слова, и Мутные нечасто причиняют физический вред тем Потерянным, которых им удаётся заманить в своё логово — плоть не может утолить их голод. Никто точно не знает, чем именно они питаются: эмоциями, болью или самой человеческой душой. Да это и не важно, эффект один — жертвы Мутных совершенно лишаются воли. Достаточно заглянуть в их глаза, чтобы понять — дома уже никого нет.

Таких людей называют Тухляками, и Мутные контролируют их, словно марионеток, заставляя тело шевелиться, глядя на мир их глазами и стремясь с их помощью, подобно науку, заманить себе в логово очередную жертву.







ГЛАВА 2:

**АНАТОМИЯ  
ПРИЗРАКА**

Создание персонажа в «Королевстве Ничто» — коллективный процесс, разбитый на три фазы.

## ФАЗА 1

- Концепция
- Кличка
- Надежда
- Выживание и Ясность
- Свет в конце туннеля
- Что с тобой стряслось?
- Эхи
- Навыки
- Барахло
- Тяготы

## ФАЗА 2

- Напишите кличку своего персонажа на чистом листе бумаги. Обведите кличку в круг и передайте лист игроку слева.
- Этот игрок пишет Секрет о вашем персонаже и передаёт лист следующему игроку.
- Ведущий создаёт на новом листе место и передаёт лист налево.
- Когда на листе каждого персонажа набирается пять Секретов, а на другом создано пять мест, оба листа передаются Рассказчику, который дописывает по дополнительному Секрету для всех участников.

## ФАЗА 3

- Ведущий и игроки расписывают связи между персонажами в прошлом и настоящем.
- Игроки решают, как их персонажи познакомились и где находятся сейчас.

# ФАЗА 1: КТО ТЫ ТАКОЙ

## КОНЦЕПЦИЯ

Это абзац о состоянии вашего персонажа на текущий момент (его прошлое будет решено в другой фазе и не вами). Здесь можно упомянуть о том, чем персонаж занимается, как выглядит, как ведёт себя, сколько ему лет, или что-то ещё, что кажется важным.

Есть масса источников, где можно почерпнуть вдохновение. Кино и сериалы, конечно, являются неисчерпаемым источником концепций. Если вы живёте (или жили) в большом городе, вспомните, не встречался ли вам на пути бездомный или бездомная, которые чем-то запомнились.

Создавать персонажа без прошлого может быть непросто, особенно для опытных ролевиков, привыкших расписывать историю своих персонажей крайне детально, но, по меньшей мере, постарайтесь не использовать в тексте прошедшего времени.

Вот над чем стоит подумать:

- Как ваш персонаж выживает? Всем нужно есть и спать, и часто способ, которым человек обеспечивает себе подобные блага, может немало рассказать о том, что он собой представляет.
- Может быть, у персонажа есть какие-то важные для него места в городе, даже если он пока не понимает, почему они так важны? Потерянные похожи на призраков и имеют тенденцию возвращаться к местам, которые что-то значили для них в прежней жизни. Может, Потерянный снова и снова приходит к конкретному дому или зачем-то решил обосноваться на определенном вокзале.
- Есть ли у персонажа татуировки, шрамы, травмы или непонятно откуда взявшиеся фобии? Такие вещи сами по себе рассказывают определенную историю и могут сильно помочь игрокам, которые позже будут придумывать ваши Секреты (стр. 27).
- Как персонаж одевается? Одежда человека, будь то солдатская форма, потрёпанное вечернее платье с китчеватой бижутерией или мятый деловой костюм, может многое сказать о его характере.
- Есть ли у персонажа питомцы? Бездомным непросто заводить друзей, и они часто приручают животных, чтобы как-то скрасить одиночество. К тому же животные иммунны ко многим эффектам Ничто, а иногда могут даже выступить в роли Эха.

Вот несколько примеров концепций:

- Торчок
- Барыга
- Ветеран
- Уличный музыкант/поэт/художник
- Преступник/бывший зэк
- Цыган
- Бывший пациент дурдома
- Карманник/домушник
- Уличный проповедник
- Азартный игрок
- Коллекционер/собиратель старья
- Уличный панк

## КЛИЧКА

Имена — чрезвычайно важный элемент «Королевства Ничто». К началу игры персонажи забыли свои настоящие имена и, чтобы как-то идентифицировать себя, придумывают клички, а порой другие придумывают за них, основываясь на том, как персонажи выглядят или ведут себя.

Имена играют не последнюю роль в любой истории. Во второй фазе создания персонажей, когда игроки придумывают Секреты друг для друга, многое будет зависеть от выбранной клички. «Туз» вызывает одни ассоциации, «Рита-Кошачница» — совершенно другие.

Вот несколько примеров кличек:

Серая Леди	Волдырь Сейнт Джон	Сколеозник
Уолл Стрит	Кладбищенская Сесилия	Грег «Ведро Джина»
Джо «Вонючка»	Барт «Последняя пуля»	Антисептик Джек
Глазастый Гарри	Костлявый Вирджил	Несгибаемый
Тряпичка	Джим «Кровавый кашель»	Молли-в-парике
Костелом	Судья-клеветник	Обманщик Эйб
Майк «Кровавый палец»	Языкастый Фред	Доктор Ноу
Прожорливый Слим	Тихоход Джоунс	Вдовий Энди
Голяк	Грязная Амелия	Мэнни-без-ногтей
Мастиф-Мама	«Семь-восемь» Джонсон	Беззубый Берман
Стив «Крыса»	Как-по-маслу Сал	Грустный Нэлл

И ещё, специально для российского издания:

**Мужские:**

Старый Арбат  
Герасим  
Витёк «Полуголубь»  
Пришой  
Колченогий Макар  
Петя Первозванный  
Двузубый Ян  
Мишка «Чтец»  
Арчибалд «Док» Штейнберг  
Пафнутий «Кровосток»  
Кеша «Кальмар»  
Скелет  
Нюхач  
Вася «Зелёнка»  
Руб Лёвка  
Киндрат Песиголовець  
Грицько Дай-Карбованця  
Туберкулёзник  
Кулибин  
Сеня «Солома»  
Борька «Сам иди!»  
Гриша «Непейвода»  
Тарас «Сивуха»  
Гордей Сломанный  
Нечай «Пустота»  
Роман «Шрек»  
Ржавый Сталкер  
Майор Никто

Шнырь  
Уроборис  
Старый Шекель  
Зиновий «Зелёный змий»  
Склифософский  
Прораб

**Женские:**

Гася «Скорород»  
Арматура Евпатыевна  
Лена «Ленивец»  
Рая «Вулкан»  
Соня «Мармеладка»  
Машка «Поэтесса»  
Шушера  
Карина «Сорока»  
Калоша  
Бабка Шлёп-нога  
Офелия Ленская  
Чёрная Синица  
Аномалия Курскова  
Тетя Ася  
Безобразная Лиза  
Хихимия  
Дочка Вдрьзг  
Варя «Девятка»  
Программа Сергеевна  
Василиса «Двоечница»  
Королева Свалки

## НАДЕЖДА

Последнее, что осталось у Потерянных. Надежда может вытянуть персонажа из передраги или позволить ему совершить отчаянный рывок, чтобы добиться чего-то экстраординарного. Больше об использовании Надежды смотрите в главе Горсть мелочи (стр. 43), а пока просто зафиксируйте значение Надежды на единице.

## ВЫЖИВАНИЕ И ЯСНОСТЬ

Выживание — параметр, который используется в физических конфликтах. Жизнь на улице не лучшим образом сказывается на здоровье, и Выживание определяет, насколько ваш персонаж готов к столкновениям с многочисленными испытаниями мира Ничто.

Ясность же используется в ментальных конфликтах. Она отвечает за душевное здоровье, социальные навыки и сообразительность. Чем она ниже (а разум Потерянных подвергается атакам не реже тела), тем более восприимчивым к Бесам и другим проявлениям Ничто становится персонаж.

Можно сделать бросок как Ясности, так и Выживания (сложность на усмотрение Рассказчика), чтобы обратить на себя внимание кого-то вне мира Ничто. Способ, которым персонаж этого добьётся, зависит от выбранного параметра. Либо хитростью, либо силой.

На старте каждый персонаж получает семь пунктов, которые распределяет между Выживанием и Ясностью; значение этих способностей определяет Запас, который можно использовать на участие в конфликтах. Иными словами, базовое значение говорит об общем потенциале персонажа, тогда как Запас показывает, сколько сил он имеет здесь и сейчас. Поэтому Запас будет то расти, то падать, в зависимости от частоты конфликтов и их результата (подробнее эта тема раскрыта в главе Горсть мелочи, стр. 38).

И у Выживания, и у Ясности есть отдельный Запас, и в начале игры участники кладут монеты в специально отведённое место на листе персонажа соответственно стартовому значению способности (пятое Выживание — пять монет, вторая Ясность — две монеты и так далее).

Конфликты можно инициировать, лишь если оба Запаса имеют положительное значение, но, если один из Запасов упал в ноль, игрок может использовать другой, чтобы защититься. К примеру, когда оппонент персонажа пытается обхитрить его, а Запас Ясности на нуле, остаётся один выход — врезать оппоненту, используя Запас Выживания в качестве альтернативы.

Когда оба Запаса опускаются до нуля, персонаж получает пункт Отчаянья. На пяти пунктах максимальное значение Надежды падает на единицу, и если её совсем не останется, персонаж становится Мутным и переходит в ведение Рассказчика.

Но это работает и в обратную сторону — если Надежда (постоянное, а не временное значение) доходит до пяти, один пункт Отчаянья списывается.

## СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

Свет в конце туннеля — это нечто воодушевляющее. Мечта, которая ждёт персонажа где-то за пределами сегодняшней ситуации. Это его мотивация справиться с многочисленными трудностями мира Потерянных и добиться цели. Например, мечта поступить в университет. Отыскать женщину с фотографии, которую персонаж обнаружил в своём кошельке. Или поужинать в самом дорогом ресторане города.

Движение к этой цели позволяет персонажам (с одобрения Рассказчика) зарабатывать Монеты сюжета (см. стр. 48).

Чтобы заработать такие монеты, персонаж может:

- фанатично собирать все книги, что ему попадаются, в надежде когда-нибудь поступить в университет;
- потихоньку писать роман, чтобы в будущем издать его и прославиться;
- тайком использовать чужой Wi-Fi, пытаясь раздобыть информацию о важном человеке;
- время от времени прокрадываться и изучать дом, в котором персонаж когда-нибудь хочет поселиться, и т.д.

## ЧТО С ТОБОЙ СТЯСЛОСЬ?

Пара предложений о том, какое мистическое событие предшествовало превращению персонажа в Потерянного. После этого никто вне Королевства уже не помнил его.

## ЭХИ

Эхи являются олицетворением самых сильных аспектов личности Потерянного; тех, что не дают ему сдаться Ничто и стать Мутным. Они защищают и ведут персонажа вперед. Каждый игрок сам придумывает, какую именно форму принимает его Эхо. Может, это потрёпанный, но верный пёс или плеер, который всегда выдаёт именно ту песню, которую так хочется услышать. Потерянные поначалу не догадываются, почему их Эхи выглядят именно так, и не могут контролировать их действий — за это отвечают другие игроки и Рассказчик. Они же могут определить причину выбора формы Эха на втором этапе создания персонажа (стр. 27).

# НАВЫКИ

Навыки — это то, в чём ваш Потерянный особенно хорош и что позволит ему выделиться на фоне остальных персонажей. Наличие подходящего Навыка значительно облегчает победу в конфликте.

Вы получаете по одному физическому Навыку за каждый пункт Выживания и по одному ментальному — за пункт Ясности.

Ниже представлены примеры Навыков, но вы имеете полное право выдумывать свои собственные в разумных пределах (не забудьте получить одобрение Рассказчика). После начала игры новые Навыки можно будет приобрести за монеты из Заначки (стр. 43).

## Примеры Навыков

### Физические:

- метание;
- умение высоко и далеко прыгать;
- высвобождение из пут;
- лазанье;
- бег;
- защита других;
- ножевой бой;
- драка тем, что под рукой;
- умение подкрадываться;
- подъем тяжестей;
- уклонение;
- кулачный бой;
- умение брать в захват;
- плавание;
- вождение;
- отличный баланс;
- выносливость в бою;
- стальной желудок;
- невосприимчивость к боли;
- невосприимчивость к холоду;
- использование зубов как оружия;
- борьба;
- умение задерживать дыхание;
- умение долго не спать.

### Ментальные:

- запоминание;
- поиск пищи;
- запугивание;
- эмпатия;
- убеждение;
- умение прятаться;
- блеф;
- умение вдохновлять;
- острый слух;
- слезка;
- взлом замков;
- столярное дело;
- взлом машин;
- карманные кражи;
- ремесло (какое?);
- знание компьютеров;
- шулерство;
- знание животных;
- внимательность;
- первая помощь;
- эрудиция (в какой области?);
- ремонт авто;
- знание языка;
- сбор информации.

## БАРАХЛО

Этот намеренно абстрактный термин описывает всё материальное имущество персонажей, не считая одежды и утилитарных вещей, вроде сумки. Барахлом может быть как коллекция насекомых, так и сломанная машина. Или дробовик. Подходящая вещь обещает автоматический успех в конфликте (стр. 41), так что чем больше у Потерянного Барахла, тем лучше.

Конечно, есть ограничения.

Во-первых, это должен быть либо предмет, который был во владении персонажа, когда он стал Потерянным, либо то, что ему удалось украсть (выпросить, создать) после.

Во-вторых, вашему Потерянному нужно место, где этот предмет можно хранить, либо вещь должна быть достаточно маленькой, чтобы он держал её при себе.

В-третьих, как только вы записали своё барахло, Рассказчик вправе безжалостно вычеркнуть из списка всё, что посчитает нужным. (Рассказчику рекомендуется быть в этот момент последней сволочью.)

Каждому игроку разрешено обвести лишь один пункт списка — его отобрать нельзя.



## ТЯГОТЫ

Каждый персонаж начинает игру с двумя Тяготами. Они дают штраф (см. ниже) в случае, если Тягота будет явным образом мешать в конфликте. Не заживший перелом ноги никак не скажется в соревновании по арм-реслингу, а вот если персонажи пытаются сбежать от полиции — ещё как.

Есть три вида Тягот: психозы, увечья и зависимости. Их список может расти при поражении в конфликтах определённого типа, или если игроки подняли ставки чуть слишком высоко, но в любом случае у персонажа не может быть больше пяти Тягот одновременно. Каждая Тягота, полученная сверх этой цифры, уменьшает значение постоянной Надежды персонажа на единицу (надо закрасить крайний правый квадратик чёрным). Впрочем, от Тягот можно избавиться, инициировав Сцену-избавление (стр. 49)

## ПСИХОЗЫ

Ментальные Тяготы. Могут представлять собой как странности поведения, так и полноценное помешательство. В конфликтах на Ясность сложность вырастает на 1 за каждый актуальный в контексте конфликта психоз персонажа.

- депрессия;
- фобия (какая?);
- обсессивно-компульсивное расстройство
- навязчивая идея;
- шизофрения;
- мания величия;
- эротомания;
- паранойя;
- бессонница.

## УВЕЧЬЯ

Физические Тяготы. Сюда входят травмы, проблемы с гигиеной, вроде гнилых зубов или гангрены, банальная старость или болезни. Количество успехов, необходимое для победы в конфликте на Выживание, увеличивается на 1 за каждое мешающее в конфликте увечье.

- травма (не действующая или повреждённая конечность и т.д.);
- болезнь или инфекция (СПИД, рак, туберкулёз, воспаление легких и т.д.);
- очень преклонный или очень юный возраст;
- особая подверженность голоду, холоду, жаре.



## ЗАВИСИМОСТИ

Особый вид Тягот со своими правилами. Если персонаж подсел на стимулянты, вроде крэка или спидов, сложность в конфликтах на Выживание вырастает на 1, пока он не получит дозу, а после неё тот же штраф применяется к конфликтам на Ясность. С депрессантами (героин, алкоголь и проч.) противоположная история: вначале штраф идёт на конфликты Ясности, а после принятия дозы — на Выживание. У персонажа не может быть больше одной прописанной на листе зависимости, хотя игроки вправе отыгрывать больше. Просто механический штраф будет идти только от одной.

- стимулянты (кокаин, крэк, спиды);
- депрессанты (героин, морфий, барбитураты, алкоголь, галлоциногены).

## ФАЗА 2: КЕМ ТЫ БЫЛ

Пришло время заняться прошлым вашего персонажей. Это одновременно и источник их страданий, и потенциальный способ их прекратить, ведь одна из целей игры — раскрыть Секреты вашего Потерянного и разобраться с их последствиями.

В создании Секретов каждого персонажа принимают участие все, сидящие за столом, кроме игрока, который этого персонажа создал. Таким образом, во второй фазе создается сеть фактов и связующих звеньев, которые раскроют историю Потерянных в процессе игры.

## СЕКРЕТЫ

Секрет — это событие из прежней жизни персонажа, раскрытие которого подтолкнет сюжет вперед и приоткроет завесу тайны: почему ваш персонаж оказался в Королевстве Ничто? Каждый Секрет должен опираться на информацию из листа персонажа, будь то Тягота, какая-то вещь, имя или что-то ещё.

Каждый игрок берёт чистый лист бумаги, пишет на нём кличку своего персонажа, обводит её и передает лист (вместе с листом персонажа) по часовой стрелке следующему участнику игры.

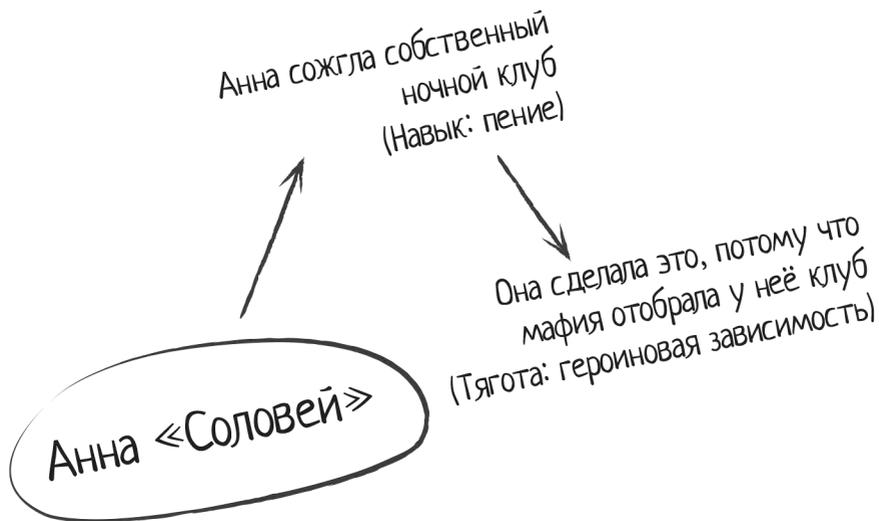


Рассказчик участвует в этом процессе, но, за отсутствием своего персонажа, передаёт Лист мест (подробнее на стр. 31).

Игроки изучают попавший к ним в руки лист персонажа, затем ведут стрелку от имени на втором листе и записывают первый Секрет вместе с тем пунктом из листа персонажа, который вдохновил их выбор.



Листы переходят дальше по кругу. Теперь у игроков есть два пути: либо детализировать уже существующий Секрет...



...либо создать новый. Тогда от имени отходит ещё одна стрелка. Вот так:



Как правило игра получается интереснее, если на Листах Секретов у персонажей две длинные цепочки, нежели много коротких, но если вам пришла в голову классная идея, а существующие Секреты себя исчерпали, действуйте. Также можно разветвлять одну и ту же цепочку, но соединять цепочки нельзя.

Листы передаются сидящему слева, пока у каждого персонажа не наберётся пять Секретов (плюс последний, шестой, от Рассказчика). Не забывайте, что, когда листы какого-либо персонажа доходят до игрока, его создавшего, ОН ПЕРЕДАЁТ СВОИ ЛИСТЫ, НЕ ЧИТАЯ. Смысл и значительная часть удовольствия от игры в «Королевство» в том и заключается, что каждый участник раскрывает свои Секреты постепенно, в процессе игры.

## ЧТО ТАКОЕ «ХОРОШИЙ СЕКРЕТ»

Секреты — важнейший элемент игры и один из ключей к её успеху. Каждый является катализатором, который в определённый момент положит начало драматичной сцене для одного из персонажей, поэтому они должны содержать информацию, провоцирующую сильный эмоциональный всплеск.

Проще всего показать работающий Секрет на примере, поэтому, допустим, у нас есть персонаж по имени Глазастый Гарри. Его концепция проста: это верзила, который любит ошиваться у пивных заведений и нарываться на драку. Среди его Барахла есть боксёрские перчатки, с которыми он не расстанется, и похоже, его нос был неоднократно сломан и так и не сросся правильно.

Вот пример не лучшего Секрета для Гарри:

### **Глазастый Гарри был боксёром.**

Неужели? Такой Секрет вполне логичен и что-то говорит о персонаже, но он не работает как минимум потому, что он очевиден. Когда он всплывёт, никто не удивится и ничего не почувствует, потому что это и так было ясно. Во-вторых, даже если не было, что дальше? Чего мы этим достигли? Каждый Секрет важен не только как факт, но и как совокупность выводов и последствий, которые он за собой повлечёт. Почему эта информация важна? Попробуем ещё раз.

### **Глазастый Гарри был боксёром в Нью-Йорке.**

Лучше, но всё равно недостаточно. Это важная информация, но сама по себе она ничего не обещает. Продолжим.

### **Глазастый Гарри был лучшим боксёром Нью-Йорка, пока он не убил кого-то на ринге.**

Вот. Прекрасный Секрет. Он не только раскрывает концепцию персонажа, но и указывает на один из самых поворотных моментов в жизни Гарри. Такая информация изменит всё, и к тому же на подобном Секрете можно надстроить кучу всего интересного.

Рассмотрим ещё один неудачный пример.

### **У Глазастого Гарри была жена.**

Слабовато. Была, ну и что? У многих есть жёны. Конечно, кто-то может продолжить ветку и вытянуть из этой информации факт поинтереснее, но это не лучший подход — Секретов всего 6 (включая последний от Рассказчика), и каждый должен приносить что-то важное. Попробуем по-другому.

### **Жена Глазастого Гарри не любила его.**

Тут уже есть щепотка драмы, и вводится многообещающий персонаж бывшей жены. Но можно пойти ещё дальше:

**Глазастый Гарри убил на ринге боксёра, к которому незадолго до этого ушла его жена.**

Вот тут драмы хоть отбавляй. Это создаёт Гарри вагон эмоционального багажа и обещает крайне насыщенные сцены в будущем. Хотя тут легко переборщить. Допустим, следующий игрок приписывает к этому новый Секрет.

**Глазастый Гарри убил свою жену.**

Смерть — мощный сюжетный инструмент, но постарайтесь не превращать прошлое персонажей в кровавую баню и не используйте её, просто чтобы использовать. Вывернутый наизнанку, этот Секрет работает не лучше:

**Жена Глазастого Гарри убила его.**

Теоретически, в «Королевство» можно играть призраками вместо бездомных, но смешивать одно и другое не стоит. В оригинале игра предполагает живых персонажей с прошлым, лишённым сверхъестественного, но, если вам хочется поиграть за Потерянных-призраков, об этом стоит договориться заранее и проследить, чтобы все Секреты поддерживали это условие. К тому же, сделать интересную ветку Секретов можно и без радикальных изменений игры.

**Глазастый Гарри попал в тюрьму, когда нарушил судебный запрет, выписанный по просьбе его жены после того случая.**

Мы не только снабдили подробностями предыдущий Секрет, но и открыли совершенно новые возможности. Что произошло с Гарри в тюрьме? Как он оттуда выбрался? Это классный Секрет.

## **СОЗДАНИЕ МЕСТ**

Поскольку у Рассказчика нет персонажа, в каждом круге будет игрок, которому не нужно придумывать Секрет. Вместо этого он берёт чистый лист бумаги и вписывает туда название места, Забытого или обычного. Все созданные таким образом места в какой-то момент всплывут игре. Игроку нужно ответить на три вопроса о придуманном месте:

## Что это за место?

Простор не ограничен: хоть заброшенная станция метро, хоть роскошная квартира в богатом районе города. Просто опишите в двух словах, как выглядит это место и где оно расположено.

## Почему оно важно?

Созданные игроками места имеет смысл как-то увязать с их Секретами. Скажем, если чей-то персонаж совершил убийство в гостинице, гостиничный номер впишется в историю без проблем. В будущем группу может привести туда чьё-то Эхо, хоть его владелец может не сразу понять, почему это место важно для него.

Впрочем, на Секретах свет клином не сошёлся. Игроки могут позаботиться о будущем своих персонажей и придумать убежище, где они поселятся, когда познакомятся и станут Общиной. Или Рассказчик может решить, что игра начинается в таком месте, если персонажи дружат с самого начала игры. Может, это хранилище Гроша с могущественными свойствами, которым персонажи будут стремиться завладеть, или Забытое место, которое им необходимо посетить.

Помните, тут как с Секретами — если придуманное вами место как-то связано на прошлое чужого персонажа, не говорите об этом прямо, пишите туманно или просто приватно сообщите об этом Рассказчику.

## Какой конфликт связан с этим местом?

Этот конфликт может варьироваться от почти непреодолимого до слегка напрягающего. Вне зависимости от сложности, он необходим, чтобы двигать сюжет и сделать проникновение персонажей в нужное место захватывающим.

Может, Забытое место охраняется Общиной буйно-помешанных Потерянных, или дом, важный одному из персонажей, кишит голодными Бесами. Или строение просто находится очень далеко, и пробраться туда можно, лишь воспользовавшись одним из Перепутьий города. Или там жутко холодно зимой.

Выбор за вами.

## ВОТ И ВСЁ

Если вам хочется сделать акцент на том, как одинока жизнь Потерянных, персонажи могут стартовать в разных местах и сойтись в силу обстоятельств (или, может, их сведут собственные Эхи), но если ваша группа хочет начать со-

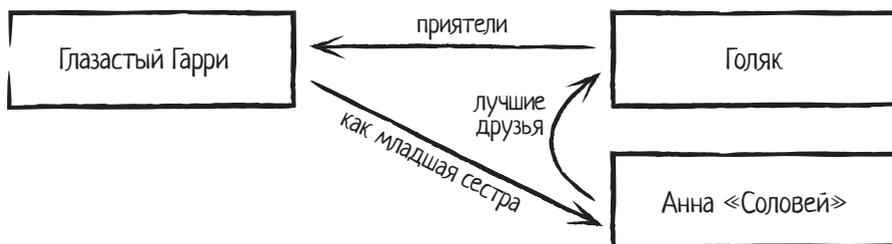
вместную игру поскорее, пусть придумают себе общий дом, как описано выше. Игрокам стоит заранее обсудить, как они познакомились; это можно сделать, пока Рассказчик занят следующим этапом подготовки.

## ФАЗА 3: КЕМ ТЫ СТАНЕШЬ

В этой фазе вы создадите две Карты отношений. Одну нарисуют игроки, вторую — Рассказчик.

### ЯВНЫЕ СВЯЗИ

Ваша группа должна решить, в каких отношениях находятся персонажи друг с другом на данный момент. Потерянные часто бывают замкнутыми, но хорошо бы у вашего персонажа нашёлся хотя бы один человек, на которого всегда можно положиться. Впишите имя своего персонажа в один из прямоугольников (в шаблоне их восемь, но, разумеется, все заполнять не обязательно), нарисуйте стрелки между ними и припишите к каждой, как соединённые персонажи друг к другу расположены. Должно получиться что-то подобное:



То, что вы напишете, не обязано быть единственным чувством, которое испытывает ваш персонаж к другому. Главное, чтобы между участниками группы была хоть какая-то связь.

### Тайные связи

У Ничто есть особенность — сводить людей, чьи прошлые жизни как-то пересекались друг с другом. Такие связи придумывает Рассказчик. Поначалу это может показаться непросто, но пусть Секреты (которые полностью известны

лишь Рассказчику) будут вашим гидом. И по мере раскрытия этих Секретов персонажи начнут осознавать, что они гораздо ближе друг другу, чем могло показаться.

### Забывтые родственники

Иногда тот, кого ищет Потерянный, оказывается прямо под носом. У чье-то персонажа есть похищенный ребёнок? Отец или мать? Любимый человек? Часто персонаж другого игрока может без проблем вписаться в эту роль.

### Общие знакомые

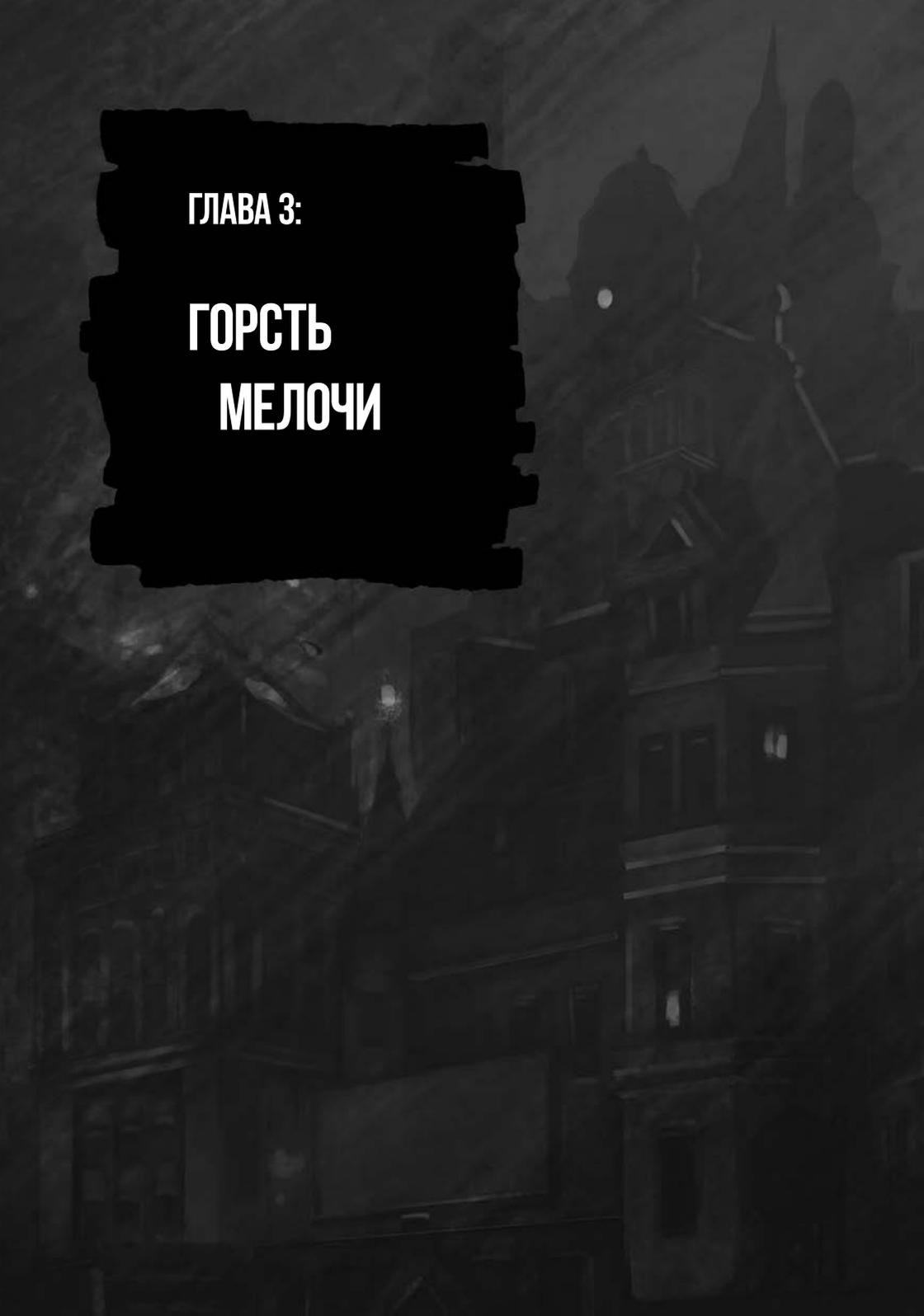
Персонажи могли когда-то дружить (или любить, или враждовать) с одним и тем же человеком в разные периоды своих жизней или даже одновременно.

### Общие интересы

Персонажи служили в одном батальоне? Учились вместе в консерватории? Ищите в Секретах и листах персонажей намёки на организации, институты или хобби, которые персонажи когда-то могли разделять.







**ГЛАВА 3:**

**ГОРСТЬ  
МЕЛОЧИ**

Механика «Королевства Ничто» устроена так, что игрокам приходится ставить на кон всё, чтобы получить желаемое. При этом она позволяет участвовать в конфликте нескольким персонажам, чтобы они могли помочь друг другу справиться с трудностями, но это влечёт свой риск.

В начале игры у каждого игрока есть **10 монет**:

- семь по **1 рублю** (отвечают за **Выживание** и **Ясность**);
- одна монета в **2 рубля** (отвечает за **Навыки**);
- одна — в **5 рублей** (отвечает за **Эхи**);
- и монета в **50 копеек** (кладётся рядом с **Тяготами**).

Можно использовать монеты любых стран, главное, чтобы их было четыре разных вида.

Каждый раз в ситуации, когда исход стоит под вопросом (например, если нужно использовать специальный Навык, персонаж противостоит Потерянному из враждебной Общины или нужно обезвредить Беса), делается проверка, где игрок подбрасывает (или вкладывает их в чашку и трясёт, как удобнее) определённое количество монет и считает количество, выпавшее **орлом**:

- орёл на **1 рубле** (Ставка Выживания или Ясности) даёт **1 успех**;
- орёл на **2-рублёвой монете** (Навык) равен **2 успехам**;
- **5 рублей** (Эхи) дают **3 успеха**;
- в редких случаях, когда используется **50-копеечная монета**, она даёт **один или четыре успеха** (в зависимости от ситуации).

У каждой проверки есть заранее predetermined сложность, то есть количество успехов, необходимое для успеха в конфликте.

## ПОРЯДОК КОНФЛИКТА

1. Определяются причины и цели конфликта.
2. Рассказчик назначает сложность. Каждая влияющая на ситуацию Тягота **увеличивает сложность на 1**.
3. Игрок берёт нужное количество монет (Ставку).
4. Применяются положительные модификаторы.
5. Игрок кидает монеты и сверяется с таблицей (стр. 40).
6. Монеты либо возвращаются, либо теряются в зависимости от результата и типа конфликта. Результат описывается.

## 1. Определяются причины и цели конфликта

Во-первых, надо понять, ради чего конфликт затевается. Если персонаж атакует кого-то, нужно сразу заявить, он хочет убить оппонента или просто вырубить. Запугать, чтобы тот выдал информацию или, наоборот, держал язык за зубами. Воспринимайте ситуацию в целом, а не каждый отдельный удар. Этот принцип применяется, какие бы цели не ставил себе персонаж, будь то проникнуть в Забытое место, уломать кого-то одолжить свой Грош или сбежать из вражеской Общины.

Когда цели определены, Рассказчик решает, что произойдёт в случае проигрыша. Если взять пример выше, поражение в драке означает, что атакующий сам получит в челюсть, а неудачная попытка заставить кого-то молчать, наоборот, спровоцирует его разболтать тайны персонажа всем подряд.

Если у игрока есть желание избежать конфликта, это тоже стоит решать сразу.

## 2. Рассказчик назначает сложность

Изучите таблицу ниже. Там указано, сколько успехов требуется, какую базовую Ставку может сделать игрок, и приведены примеры, которые помогут определить сложность конфликта.

Позитивные модификаторы пока не считаются, и Рассказчику нужно принять во внимание только отягчающие факторы. Персонажа окружили? Его застали врасплох? Сильный снегопад застилает глаза? Подобные обстоятельства могут сильно сказаться на шансах персонажа. Также в таблице есть ориентиры для сражений с Бесами, как слабенькими (но далеко не безобидными), так и с жуткими Названными (подробнее о Бесах на стр. 62)

При драке между людьми Рассказчику предстоит сравнить значения Выживания или Ясности оппонентов, чтобы понять, у кого преимущество, или назначить сложность, исходя из логики и драматического потенциала ситуации.

## 3. Игрок берёт нужное количество монет (Ставку)

Когда со сложностью разобрались, игрок берёт количество монет из Запаса Выживания (для физических конфликтов) или Ясности (для умственных), руководствуясь последним столбцом таблицы. Там указана **минимальная Ставка** для конфликтов разной сложности (максимального порога нет). Все монеты должны идти либо из Запаса Выживания, либо из Ясности, но не вместе.

Если у игрока не осталось нужного количества монет ни в одном из Запа-

СКОЛЬКО НУЖНО УСПЕХОВ	СЛОЖНОСТЬ	ПРИМЕРЫ	МИНИМАЛЬНАЯ СТАВКА
1	Очень просто	Раскопать информацию о ком-то (не Потерянном); спрятаться от того, кто и так не особо вас ищет; найти место для ночлега.	0
2	Довольно просто	Успеть, куда нужно, в час пик; запугать слабака; задержать преследователя простой ловушкой; найти чистую, съедобную еду.	1
3	Средней сложности	Победить того, кто слабее или глупее вас; вытянуть информацию из труса; обворовать не особо внимательного человека.	1
4	Сложно	Победить того, кто равен вам физически или умственно; скрыться от преследователя в толпе; убедить друга сделать то, чего он делать не хочет; прокрасться в Забытое место; убежать от слабого Беса.	1
5	Очень сложно	Победить того, кто сильнее или умнее вас; убить равного вам по силе; найти дорогу в незнакомом вам лабиринте туннелей без карты; победить слабого Беса; убежать от сильного Беса.	2
6	Потрясающе	Победить двух-трех человек, равных вам физически или умственно; вдохновить толпу пойти за вами в бой; прокрасться в хорошо защищённое здание; победить сильного Беса; убежать от Названного.	2
7	Невероятно	В одиночку противостоять целой Общине; вдохновить всех Потерянных города пойти за вами в бой; победить Названного.	3

сов, вместо положенных монет в 1 рубль берутся те самые 50 копеек, которые выступают как базовая Ставка конфликта, и сделать подобную замену можно лишь в случае, если ни одного из Запасов не хватает. Это знак, что персонаж на грани и готов победить любой ценой. В такой ситуации 50 копеек на орле дают только один успех, и игрок не вправе пойти на Отчаянный поступок (см. ниже) в этом же конфликте. При провале персонаж теряет сознание, а когда приходит в себя, получает новую Тяготу, которую нужно определить до броска.

Если же монеты остались в одном из Запасов, но не в том, который нужен (предстоит драка, а Выживание на нуле и т.д.), игрок может защититься тем, что есть, по стандартной схеме. Рассказчик определяет сложность, а игрок делает обычную Ставку и описывает, каким образом он переводит конфликт в новую плоскость. Скажем, у персонажа не хватает Ясности, а с ним настойчиво пытаются спорить. Остаётся лишь протолкаться через спорщиков или даже врезать самому языкастому. Таким же образом усталый, истощённый персонаж может попытаться отболтаться от драки или выдумать другой хитрый ход, чтобы избежать столкновения.

#### 4. Применяются положительные модификаторы

Сейчас может показаться, что у персонажей нет шансов на успех, поэтому пришло время им немного помочь. Вот несколько способов заработать дополнительные успехи.

##### Навыки

Наличие подходящего Навыка позволяет игроку добавить монету в 2 рубля к изначальной Ставке. На орле она даст 2 успеха.

##### Эхи

Если другие игроки считают, что Эхо может подыграть вашему Потерянному, добавьте к Ставке монету в 5 рублей. На орле она даст 3 успеха.

##### Барахло

У персонажа есть с собой какая-то полезная вещица, применимая в конфликте? Отлично, она даёт один (и не больше одного за конфликт) автоматический успех.

##### Ещё можно Уравнять шансы

Игрок вправе увеличить свою базовую Ставку на дополнительное количество рублёвых монет, равное постоянной Надежде персонажа. Монеты должны

идти из соответствующего Запаса, и Уравнять шансы можно, только если они там есть.

*Пример: Ставка в конфликте на Выживание равна двум, а постоянная Надежда — единице, и Уравнивая шансы, игрок может вложить только одну дополнительную монету из Запаса Выживания.*

В случае победы все дополнительные монеты в 1 рубль, вложенные сверх базовой Ставки, удваиваются и возвращаются в соответствующий Запас.

*Пример: выигран конфликт, описанный выше, и игроку возвращаются две монеты за Ставку и ещё две за удвоенное дополнительное вложение.*

При проигрыше все монеты в 1 рубль потеряны. Подробнее о выигрыше и проигрыше написано на следующей странице.

### Или Подкинуть мелочи

До броска игрок может (внутри игры или вне её) попросить друзей о помощи. Другие игроки, чьи персонажи не замешаны в конфликте лично, могут добавить к Ставке количество монет из своих Запасов Выживания или Ясности, не превышающее их постоянную Надежду, и описать, как их Потерянные содействуют своему товарищу. Если бросок успешен, все получают свои монеты назад. Если нет — все их теряют. Иными словами, такая помощь не обещает никакой материальной выгоды при весомом шансе остаться ни с чем, зато есть награда социальная — тот, кто не бросает друзей в беде, может сам в будущем получить содействие.

### И пойти на Отчаянный поступок

Если персонаж оказался в серьёзной передрыге и готов рисковать по-крупному, игрок может добавить к броску 50 копеек, которые лежат в кружочке рядом с Тяготами. На орле эта монетка даёт целых 4 успеха. Зато если она падает решкой (вне зависимости от результатов конфликта как такового), персонаж получает новую Тяготу. Игрок не вправе заявить Отчаянный поступок, если 50 копеек уже выступают вместо обычной Ставки (когда ни одного из Запасов не хватает, см. выше).

## 5. Игрок кидает монеты и сверяется с таблицей

Игрок подбрасывает монеты и смотрит на результат (прикрыть упавшие монеты для создания саспенса не возбраняется). Орлы — успехи, решки — провалы. Бросок определяет победу или поражение и даёт направление описанию итога конфликта.

## 6. Монеты либо возвращаются, либо теряются в зависимости от результата и типа конфликта. Результат описывается

Если бросок безуспешен, все, вложившие монеты из Запасов, теряют их. Скажем, в сложном (4) конфликте, где трое персонажей попытались пробраться в хорошо защищённое Забытое место, игрок-лидер сделал минимальную Ставку в 1 монету из Запаса Выживания, а двое других решили Подкинуть мелочи и добавили ещё по одной. В случае проигрыша каждый теряет использованные монеты, всего три.

Все монеты, вложенные в попытке Уравнять шансы, тоже сгорают при провале, а при победе — удваиваются. Монеты в конфликте, выигранном без «уравнивания», просто возвращаются на руки.

Вне зависимости от итога конфликта 2-х (Навык) и 5-ти (Эхо) рублёвые монеты возвращаются персонажу, их вложившему.

Рассказчик должен учитывать все факторы и усилия, задействованные в конфликте и описать результат соответственно. Если все Подкинули мелочи и проиграли, всем же и достанется. А удачное Уравнивание шансов, как правило, говорит о благоприятном стечении обстоятельств или своевременном озарении, которое помогло персонажу преодолеть трудности.

## НАДЕЖДА

В верхнем левом углу листа персонажа расположен параметр, Надежда, у которого, как в случае с Выживанием и Ясностью, есть постоянное и временное значение. Монет, отражающих Надежду, нет; расход временных точек можно просто отмечать в квадратиках на листе.

**Один пункт временной Надежды можно потратить, чтобы:**

- перебросить все монеты конфликта, упавшие решкой;
- полностью восстановить Запас Выживания или Ясности в любой момент игры.

Временные пункты Надежды обновляются после успешной или безуспешной Сцены-откровения (глава Сказки странников, стр. 50).

## ЗНАЧКА

Максимальный Запас Выживания и Ясности каждого персонажа равен постоянному значению соответствующего параметра. Выживание 4 значит,

что в Запасе Выживания Потерянного не может быть больше четырёх монет одновременно.

Если Запас вырастает сверх этого значения после конфликта, где вы успешно Уравняли шансы, все лишние монеты уходят в Заначку.

Их можно потратить по следующему курсу:

ПАРАМЕТР	СТОИМОСТЬ (в монетах из Заначки)
Пункт временного Выживания или Ясности	2
Новый Навык	3
Пункт постоянного Выживания или Ясности	ТЕКУЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ +1

## КОНФЛИКТ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Правила для такого конфликта несколько иные, ведь нападение на члена своей Общины и на постороннего — не одно и то же. Ничто приложило руку к тому, чтобы свести персонажей вместе, и хочет, чтобы так оно и оставалось.

Агрессор (тот, кто инициировал конфликт) бросает монеты по сложности, которую определяет сила защищающегося: игроки сравнивают значения параметров Выживания или Ясности своих персонажей, а Рассказчик сверяется с таблицей сложности и назначает подходящую. Затем оба участника конфликта делают соответствующие Ставки, но защищающийся не бросает монеты, а просто откладывает их в сторону. Каждый вправе использовать 50 копеек по обычным правилам (когда оба Запаса полностью истощены).

Если и нападающий, и защищающийся применяют Навык или Баракло,

одинаковые модификаторы отменяют друг друга и монет к Ставке никто не добавляет.

Если их использует только агрессор, он добавляет нужные монеты к броску, как обычно.

Если же Навык применяет только защищающийся, он добавляет 1 к сложности конфликта. То же самое с Барахлом.

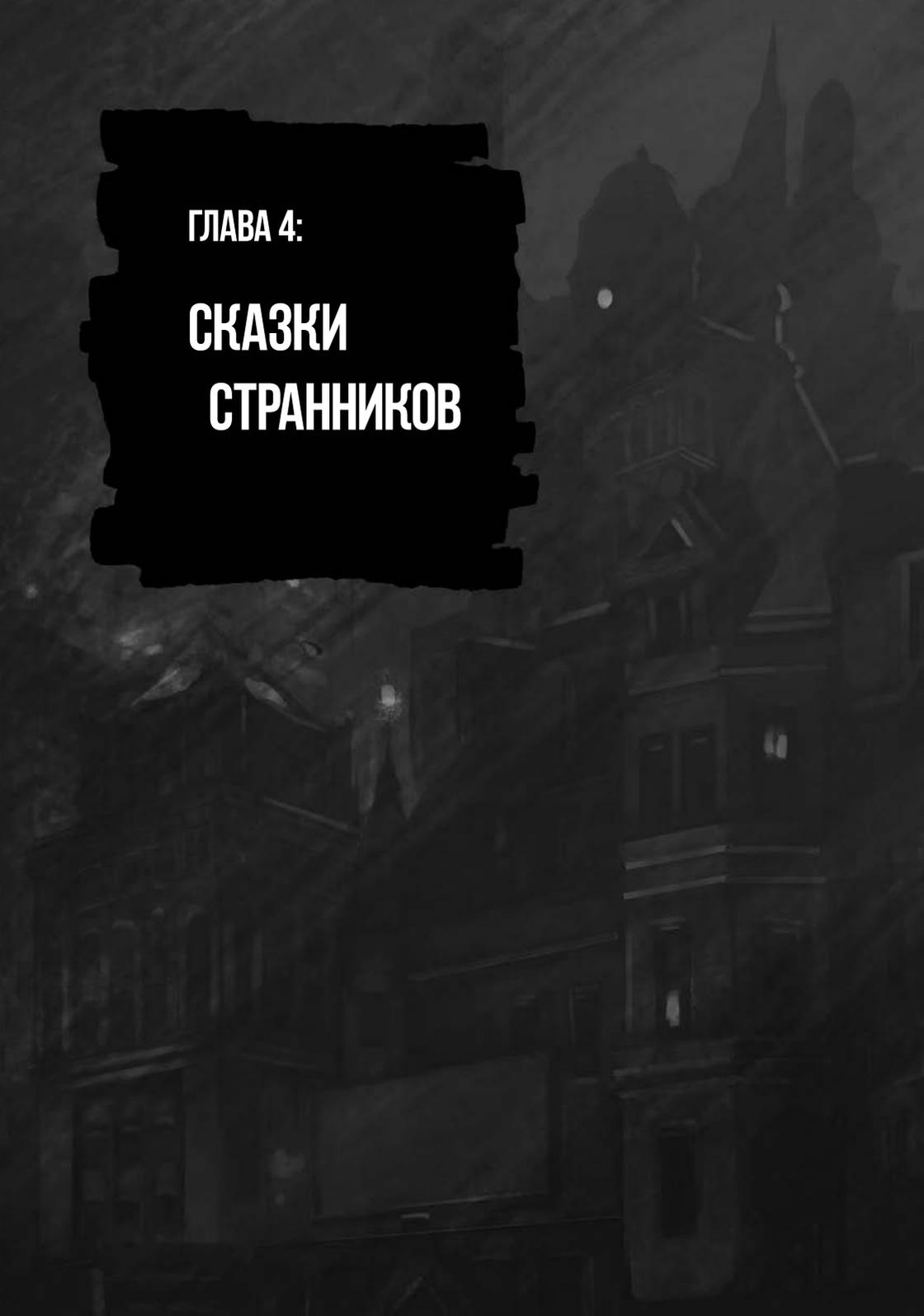
Эхи никогда не помогут в конфликтах внутри Общины.

Уравнивание шансов для агрессора работает, как всегда, а для его оппонента каждая дополнительно вложенная монета повышает сложность ещё на 1, но здесь максимальное «уравнивание» не может превысить половины постоянной Надежды персонажа (округление вверх). В случае победы атакующего защищающийся теряет всю Ставку. Если же нападающий проигрывает, его противник получает все монеты назад с бонусом от «уравнивания».

Остальные персонажи могут вмешаться в конфликт и Подбросить мелочи агрессору по обычным правилам, а каждая монета, отданная защищающемуся, увеличит сложность ещё на 1. Если нападавший проиграл, помощники его противника получают монеты назад, а сторонники агрессора — теряют, и наоборот.





The background is a dark, atmospheric illustration of a city at night. A prominent church spire with a cross is visible in the upper right. A figure is seen on a balcony or ledge of a building, looking out. The overall scene is dimly lit, with some windows glowing from within the buildings.

**ГЛАВА 4:**

**СКАЗКИ  
СТРАННИКОВ**

«Королевство Ничто» — не совсем традиционная ролевая игра, и поэтому, чтобы получить от неё максимум удовольствия, стоит забыть ряд истин, знакомых опытным игрокам и ведущим. В первую очередь — что у персонажа должна быть подробно прописанная биография.

В «Королевстве Ничто» создавать новые места и персонажей, населяющих город, может не только Рассказчик, но и остальные игроки. Одна из важных функций Рассказчика состоит именно в том, чтобы не только описывать живой, запоминающийся мир, но и гармонично влетать в него все элементы, созданные игроками.

## СЦЕНЫ

Сцены являются базовыми элементами, из которых состоит игровая сессия. Они могут быть разной длины и обязательно включают в себя какой-нибудь конфликт.

## МОНЕТЫ СЮЖЕТА

Монеты сюжета — это валюта, за которую игроки «покупают» сцены, где их персонаж будет в фокусе. Всем игрокам на старте выдается по 3 такие монеты (можно использовать, например, десятирублёвые), а дополнительные можно будет заработать по ходу игры следующими способами:

1. Создавая новые элементы игрового мира, например персонажей или места. При этом новый элемент обязательно должен содержать какой-то конфликт. Подобным методом игрок может заработать не более трех монет за одну сессию — или даже меньше, если Рассказчик сочтёт, что в игре уже и без того тесно.
2. Описав, как Эхо чужого персонажа приходит ему на выручку.
3. Предпринимая действия, приближающие Свет в конце тоннеля, тоже для чужого персонажа (см. Анатомия призрака, стр.22).
4. Давая другому игроку Осознание (после того, как в игре появился Секрет, см. ниже).

В начале игры все решают, кто создаст первую сцену, а после её завершения следующую инициирует игрок с наибольшим количеством Монет сюжета. Если возникли разногласия, последнее слово остается за Рассказчиком.

## ОСОЗНАНИЯ

Осознания это идеи и подсказки, которые игроки дают друг другу. Это может быть что угодно, от «ты понимаешь, что берёшь в руки оружие не впервые — только в прошлый раз это было охотничье ружьё» и до «тебе кажется, что пора возвращаться обратно к грузовику».

## ТИПЫ СЦЕН

### Сцена-выживание (0 Монет сюжета)

В такой сцене конфликт строится вокруг одного из мест или персонажей, созданных игроками. Если игрок побеждает, то он получает удвоенный объём своей Ставки в соответствующий Запас.

### Сцена-открытие (3 Монеты сюжета)

Деталь Секрета одного из персонажей группы вскрывается в игре. Конфликт сцены строится вокруг аспекта персонажа (Навыка, Тяготы и т.д.), на котором этот Секрет основан.

### Сцена-избавление (5 Монет сюжета)

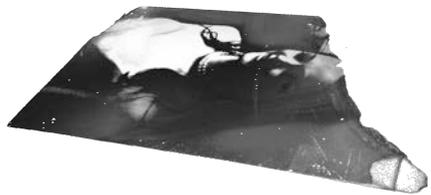
Когда персонаж получает новую Тяготу сверх первых двух или инициирует Сцену-откровение (см. ниже), основанную на одной из стартовых Тягот, у него есть возможность купить сцену об избавлении от выбранной Тяготы. Для этого персонажу придётся сразиться со своей Тяготой (противостоять психозу, пережить зависимость или превозмочь увечье) и одержать над ней победу. В случае успеха персонаж избавляется от неё.

Если игрок купил Сцену-избавление от Тяготы, на которой построен один из его Секретов, эта Сцена-избавление так же может служить Сценой-открытием. С одной стороны, при таком раскладе игрок не платит стандартную стоимость Сцены-открытия, с другой — Тягота остаётся с персонажем, пока он успешно не пройдёт Сцену-откровение и не раскроет свой основанный на Тяготе Секрет полностью.

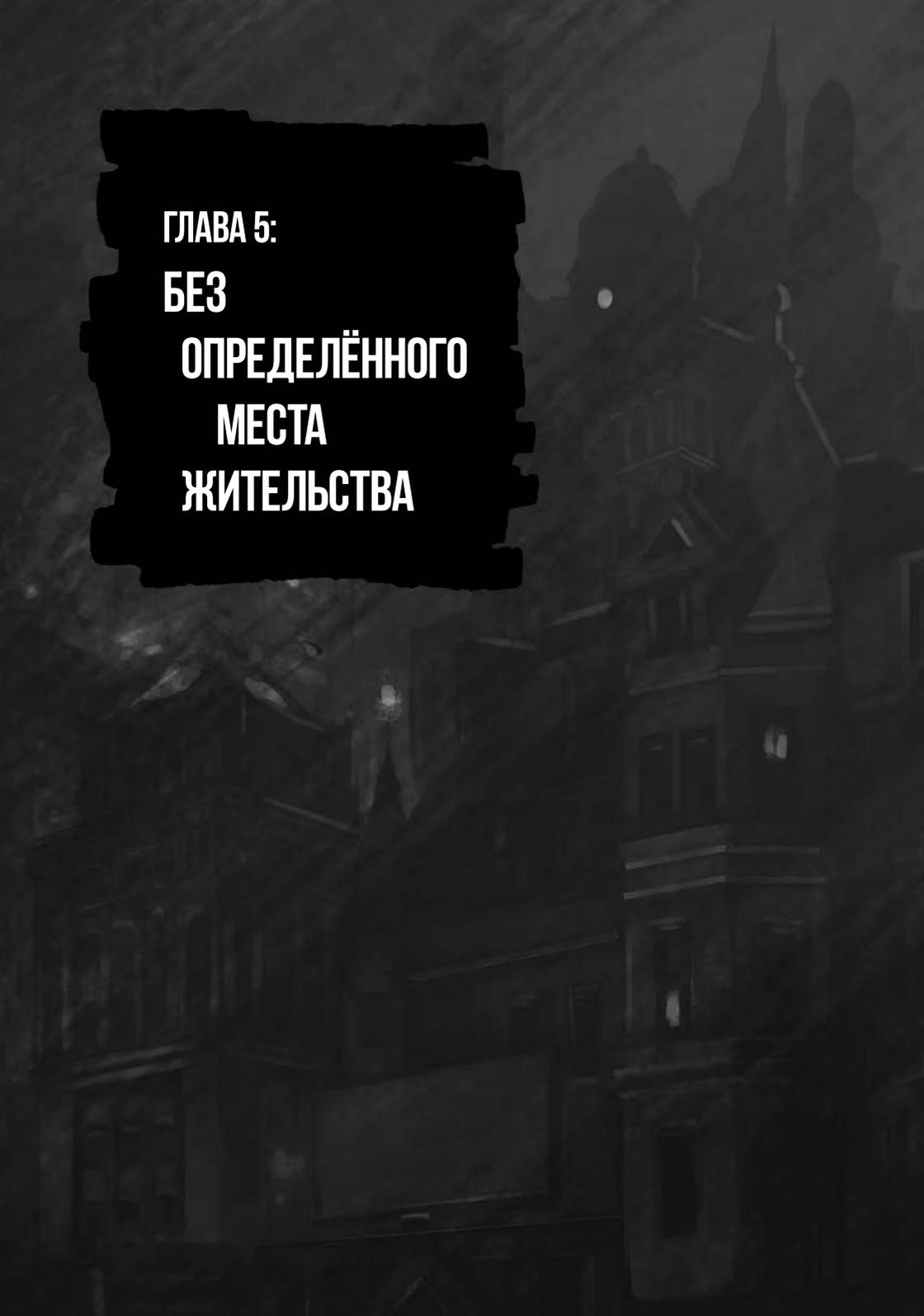
## Сцена-откровение (7 Монет сюжета)

Если Сцена-открытие лишь приподнимает завесу тайны одного из Секретов, то Сцена-откровение срывает эту завесу полностью. Купить такую сцену можно только после успешного прохождения Сцены-открытия (или заменившей её Сцены-избавления). Конфликт в ней будет строиться вокруг того же аспекта с листа персонажа (и того же Секрета).

Разница в том, что здесь, если персонаж побеждает в конфликте, он раскрывает свой Секрет и поднимает постоянное значение Надежды на единицу. Если же персонаж проигрывает, Секрет он всё равно узнаёт, но получает новую Тяготу, а значение Надежды не меняется. Независимо от исхода сцены, персонаж восстанавливает временный запас Надежды до максимума.







**ГЛАВА 5:  
БЕЗ  
ОПРЕДЕЛЁННОГО  
МЕСТА  
ЖИТЕЛЬСТВА**

Жизнь Потерянных — это непрерывающаяся борьба за выживание. Жизнь на улице делает такие элементарные вещи, как ночлег, еда и крыша над головой, весьма труднодоступными.

## СОН

Отдых очень важен для поддержания как душевного, так и физического здоровья. К сожалению, законы запрещают спать на улице, в парках, в метро — да практически везде, где может прилечь вздремнуть человек, не имеющий дома. Можно, конечно, использовать кофеин и стимуляторы, но злоупотребление ими — дорожка в один конец. Есть, конечно, приюты для бездомных, но с ними отдельная история (см. ниже).

Часто оказывается так, что спать мешает в первую очередь не доблестная полиция, а постоянный стресс и страх, возникающие от возможности встречи с агрессивно настроенной (или просто желающей развлечься) гопотой, наркоманами, вечно рыскающими в поисках денег на очередную дозу, или сумасшедшими, которые остались без дома в результате душевного заболевания или же чей рассудок не выдержал долгой жизни на улице.

Так или иначе, бездомные испытывают ту же потребность в сне, что и остальные люди.

Первым симптомом усталости является замедление реакции. Затем начинаются проблемы с памятью, треморы, человек становится раздражительным или, наоборот, подавленным. Отсутствие сна также блокирует выработку определённых гормонов, и способствует выработке других, что может весьма пагубно сказаться на здоровье. Невыспавшийся человек сильнее хочет есть, но еда его не насыщает, и в результате он начинает набирать вес. Иммуитет слабеет, из-за чего растёт риск заболеваний, а болеть бездомным гораздо опаснее, чем обычным людям.

После длительного периода бессонницы начинаются галлюцинации и становится всё сложнее воспринимать реальность. Впрочем, у многих Потерянных с этим и так не всё гладко.

## ПРИУТЫ

В большинстве стран мира существует два типа приютов для бездомных — государственные и церковные. Приюты кажутся очевидным выходом для тех, кому нужно поспать или съесть миску жиденького супа. В теории — особен-

но если вы никогда не видели приют изнутри — это кажется неплохой идеей. На практике же многие Потерянные предпочитают ночевать в холодном подвале, лишь бы не идти в приют.

Во-первых, количество бездомных в любом городе значительно превышает вместимость приютов. Многие просто закрываются после того, как в них не остается мест. Несмотря на то, что волонтеры обычно вполне искренне хотят помочь, администраторы приютов — совсем другое дело. Для них это просто работа, судьба отдельных людей их не волнует; главное — отчетность и то, сколько людей они могут разместить, чтобы не получить нагоняй от начальства.

В церковных приютах нередко работают люди, уверенные, что Потерянные — это грешники, чьи души надо спасти любой ценой. В результате для того, чтобы получить пищу и крышу над головой, бездомным приходится высиживать длинные проповеди. Неудивительно, что в подобных местах часто царит атмосфера, в которой становятся циничными даже самые восторженные волонтеры.

Самой большой опасностью любого приюта являются, пожалуй, его обитатели. Многие люди, живущие на улице, являются либо наркоманами, либо невменяемы. Несложно представить себе, что происходит, когда такие люди оказываются поселены рядом друг с другом — вещи пропадают, начинаются драки, люди подхватывают заразные заболевания и т.д.

Жертвам Ничто найти место в приюте ещё сложнее, чем обычным бездомным. Как минимум, Потерянному надо, чтобы его увидел кто-то из работников, а для этого обычно приходится устраивать шумную сцену, за которую могут выгнать прямо с порога. Даже попав внутрь, придется как-то взаимодействовать с местными. Обычным бездомным легче увидеть Потерянного, особенно в тесных помещениях, но даже если среди них попадутся дружелюбные, всегда найдётся и тот, кто попытается злоупотребить доверием.

## ЧИСТОТА — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Жить на улице очень непросто. Дождь и холод, переполненные приюты и плохое питание — всё это делает человека уязвимым к заболеваниям и травмам, а медицинская помощь недоступна так же, как и прочие блага цивилизации. По сравнению с остальным населением, смертность среди бездомных выше почти в четыре раза. Основными причинами являются туберкулез, ЗППП и прочие заразные заболевания.



Даже базовая гигиена становится практически недоступной. Все, что находится на городских улицах, неизбежно становится очень, очень грязным, и с этим ничего не поделаешь. К тому же, когда даже такие базовые потребности, как еда и спокойный сон, оказываются под вопросом, у многих просто не остается сил на личную гигиену.

Тем не менее некоторые все же находят способы. Лучшим вариантом являются души и раздевалки спортзалов — ничто не сравнится с горячим душем после недели на холодном асфальте. Следующей альтернативой являются туалеты в ресторанах быстрого питания: обычно в них можно успеть быстро обтереться водой, побриться и почистить зубы, прежде чем тебя выгонят. Не идеал, но возможность делать это регулярно значительно повышает качество жизни, не говоря уже об отсутствии запаха.

## АЛКОГОЛЬ

Алкоголь не так опасен, как тяжелые наркотики, но даже его вред сложно переоценить. Благодаря своей относительной доступности, он часто становится легким «выходом» для людей, попавших в тяжёлые жизненные обстоятельства. Да, на короткое время алкоголь делает жизнь легче — но это лишь иллюзия. Алкоголь является депрессантом, то есть подавляет деятельность нервной системы. Благодаря ему можно ненадолго забыть о проблемах, но, когда опьянение проходит, оказывается, что ничего не изменилось. Фактически это является бегством от проблемы, а не поиском решения, а если от проблем всё время бегать, сами они никуда не денутся.

## НАРКОТИКИ

Наркотиками обозначит довольно широкий спектр веществ, оказывающих разное влияние на человека, но всегда неизбежно с одним и тем же результатом.

В мире существует немного вещей, способных уничтожить человека с такой скоростью, как это делают наркотики, и ещё меньше — в которых столь идеально сочетаются спасение и проклятие. Любой человек, оказавшийся на улице, неизбежно сталкивается с разрушительным влиянием наркотиков, независимо от того, принимает он их или нет.

Некоторые подсаживаются на всякую дрянь, чтобы сбежать от ситуации, в которой они оказались, потому что другого выхода, кроме как «уколоться и забыться», они просто не видят. Других зависимость как раз привела в Коро-

левство, и, став Потерянными, шансов победить свою тягу у них ещё меньше.

Улицы любого города полны людей, движимых одной потребностью — достать новую дозу. Это делает их опасными не только для себя, но и для окружающих, ведь человек, движимый всепоглощающей нуждой, может пойти на всё, даже на убийство. Достаточно ничтожного повода — может, ему показалось, что у тебя есть что-то ценное, а может, ты просто косо на него посмотрел.

Большинство «уличных» наркотиков вызывает быстрое привыкание, и в результате человек начинает тратить все свои деньги на очередную дозу.

## Крэк

Где-то в районе восьмидесятых годов наркоторговцы обнаружили, что если при производстве кокаина пропустить этапы фильтрации и удаления осадка, можно изготовить больше наркотика при меньших затратах. Именно так появился крэк.

Когда человек принимает дозу, у него в мозгу выделяется большая доза дофамина, что создаёт мощное ощущение эйфории, длящееся около 15 минут. Это состояние сопровождается приливом энергии, возбудимостью, повышенной тревожностью и потерей аппетита. Когда уровень дофамина падает, остается чувство депрессии и подавленности, и, так как допамин восстанавливается медленно, люди, подсевшие на крэк, обречены остаток жизни пытаться повторить тот эйфорический взлет, который они испытали в первый раз.

Крэк обычно продается в форме мелких «камышков», поэтому, в отличие от кокаина, который обычно нюхают, крэк курят с помощью трубок. Поскольку у крэка высокая точка плавления и он быстро испаряется, трубки делают довольно короткими. Курение раскаленной трубки неизбежно приводит к ожогам, поэтому у крэковых наркоманов всегда характерно сухие, потрескавшиеся и кровоточащие губы.

Реже крэк принимают через инъекции, но из-за его кислотности и необходимости часто принимать дозы он разъедает вены.

## Героин

В начале XX века героин входил в состав детских лекарств от кашля, но потом его изучили чуть лучше, и стало ясно, что это крайне опасное вещество, вызывающее привыкание даже быстрее, чем морфий. Также у героина одна из самых тяжелых ломок, поэтому сейчас его популярность падает.

Героин можно принимать разными способами, самыми популярными из которых являются инъекции, вдыхание порошка и курение. Вскоре после

приема человека охватывает эйфория, руки и ноги тяжелеют, появляется сухость во рту. Мысли замедляются, и человек входит в расслабленное, полусонное состояние.

Длительное использование героина ведет к ослаблению кайфа, и людям требуется всё большая доза. Буквально через несколько часов воздержания начинается ломка, сопровождаемая бессонницей, спазмами, поносом и рвотой. Хуже всего первые 48—72 часа, а отпускать начинает где-то через неделю.

Употребление героина, особенно в течение длительно времени, ведет к разрушению вен, сердечным и легочным инфекциям, заболеваниям печени и прочим проблемам. Передозировка ведет к почти мгновенной смерти.

## Метамфетамин

Метамфетамин продаётся в самых разных формах: порошок, таблетки, кристаллы, с вишнёвым и банановым вкусом и так далее. При базовых знаниях в химии он производится из компонентов, находящихся в свободной продаже, по крайней мере на территории США. Основным компонентом является эфедрин (содержащийся в лекарствах от кашля), а также кристаллический йод и красный фосфор.

Приём наркотика вызывает выброс норадреналина, дофамина и серотонина, что ведёт к внезапному приливу энергии, повышенной работоспособности и эйфории. Человек становится крайне разговорчивым и легковозбудимым. Значительно повышается удовольствие от секса и прослушивания музыки, легко даётся однообразная работа.

Побочные эффекты весьма суровы: дрожь в руках, потеря аппетита, разрушаются зубы (от постоянных мелких судорог в мышцах челюстей и от повышенного употребления сладкого), бессонница, потливость, понос и рвота.

Длительное использование ведёт к воспалению головного и спинного мозга, хроническим «мурашкам», инсультам и остановке сердца.





ГЛАВА 6:

**ВСЯКАЯ  
ВСЯЧИНА**

В этой главе описаны примеры противников, которых персонажи могут встречать на пути к познанию самих себя. Среди них есть как личные демоны, которых человек должен победить, прежде чем сможет сделать следующий шаг к новой жизни, так и создания, в той или иной форме существующие на протяжении уже сотен лет.

## БЕСЫ

Бесы бывают двух типов: личные и Бесы-паразиты.

Личные воплощают собой нечто, имеющее особое значение для персонажа. Жестокий отец, неверная жена, физический недостаток, которого персонаж стыдится, психическое отклонение или преступление, от которого пострадал Потерянный, — всё это может выступать в качестве личного Беса (Эхи появляются по тому же принципу, но чаще воплощают положительные качества).

Явления, которые затрагивают персонажа, но не имеют с ним столь близкой связи, часто служат фундаментом к формированию Бесов-паразитов. Хорошим примером может служить наркотическая зависимость, ведь наркотики затрагивают и рушат жизни множества людей, но далеко не всегда являются главной причиной их падения. Прочие незначительные Бесы могут проистекать из одержимой любви, страха, похоти, безумия, гордыни, и т.д. Нападения Бесов-паразитов как правило менее эффективны (и эффектны), нежели столкновение Потерянного с его персональным демоном, поэтому их хорошо вводить в игру ближе к началу, а потом уже постепенно переходить к личным Бесам группы.

Личные Бесы — особая история, и Рассказчику стоит уделить время их созданию. Это может показаться непростой задачей, но на самом деле достаточно вчитаться в Секреты персонажа и придумать символические воплощения значимых элементов его жизни. К числу последних могут относиться, например, люди и события из прошлой жизни, привычки персонажа, зависимости и привязанности.

Обличье и особенности каждого Беса проистекают из той трагедия, что его породила. Если любимая сестра Потерянного умерла от неизлечимой болезни, его могут преследовать полчища крыс — традиционный символ заразы. Если в жизни персонажа сыграл роль человек, склонный к физическому насилию, Бес часто принимает форму злой собаки или другого опасного животного. Ниже приведены несколько идей по созданию Бесов, но помните, что это лишь примеры. Каждый Рассказчик волен создавать собственные символы и интерпретации:

ОБЛИЧЬЕ	ЗНАЧЕНИЕ
крысы	болезнь, смерть
тараканы, пауки, мухи	наркотическая зависимость, безумие
злая собака	физическое насилие
маленькие дети	беззащитность, отсутствие свободы
облезлый кот	несчастье, невезение, голод
оживший ворох газет	важное событие из прошлого или настоящего
огонь	физическое разрушение, разрыв отношений
кровь	чувство вины, убийство

Рассказчики может свободно комбинировать эти образы по собственному усмотрению. Придание Бесу человеческих черт также помогает сделать его более пугающим. Скажем, внезапно разливающаяся по полу лужа крови уже вызывает определённый эмоциональный отклик, но когда оттуда поднимается человеческая фигура, которая пытается утянуть вас за собой вниз, ставки явно повышаются.

При выборе обличья старайтесь не выдавать слишком много информации, по крайней мере, поначалу. Если перед персонажем появляется девочка в больничном халате, нетрудно догадаться, что она олицетворяет какого-то человека из его прошлого, который страдал от болезни. В случае же нападения на персонажа стаи крыс сохраняется больше таинственности. У Рассказчика остаётся больше времени (и больше простора для манёвра) на то, чтобы подготовить впечатляющую Сцену-откровение в будущем.

## БОРЬБА С БЕСАМИ

Бесов можно поделить на три категории: слабые, сильные и Названные. Паразиты чаще всего относятся к слабым, личные Бесы — к сильным. Названные — это невероятно могущественные создания, которые существуют уже сотни лет, питаются Потерянными. Над ними можно одержать верх ценой боль-

ших усилий, но их практически невозможно уничтожить навсегда. Ниже Названные описаны более подробно.

Эти категории применяются, когда персонажи вступают в конфликт с Бесами. От них зависит начальная сложность испытания. Опять же, это всего лишь ориентиры. Рассказчик может корректировать сложность, если считает нужным.

КАТЕГОРИЯ	СЛОЖНОСТЬ
слабый Бес	убежать — сложно (4); победить — очень сложно (5).
сильный Бес	убежать — очень сложно (5); победить — потрясающе (6).
Названный или Мутный	убежать — потрясающе (6); победить — невероятно (7).

## НАЗВАННЫЕ

Есть невзгоды, с которыми так или иначе сталкиваются практически все Потерянные. Наркозависимость, саморазрушение, безнадежность... список можно продолжать. Отчаяние множества людей, погубленных этими явлениями, воплотилось в существах столь могущественных, что их уже нельзя причислить к Бесам, даже сильным. О них ходят легенды. Они появляются когда угодно и где угодно и несут гибель всем, кто вступает с ними в контакт, а те немногие, кому посчастливилось пережить такую встречу, дали им имена, наполненные благоговейного ужаса. Ныне при одном упоминании Названных даже у самых отважных Потерянных отливает кровь от лица.

### Мистер Свин

У Потерянных мало что осталось за душой. Дорогие сердцу обрывки воспоминаний, места, которые когда-то были родными, и немного вещей — вот яко-

ря, которыми они цепляются за надежду, что в будущем их ждёт лучшая доля. Эти вещи и клочки памяти — самое дорогое, что есть у жертв Ничто. Именно поэтому они так боятся Мистера Свина.

Ходят споры, чему последний обязан своим существованием. Многие говорят, что он родился из алчности богачей, которые живут за счёт других. Те же, кто провёл больше времени на улице, кто пережил встречу с Мистером Свином, считают, что всё сложнее и что дело не в горстке усатых злодеев, сорящих деньгами и вытирающих ноги обо всех, кто стоит ниже. Они говорят, что город постоянно мутирует, потребляет и пожирает сам себя, чтобы расти дальше, — и в этом секрет появления Мистера Свина. Жертвами мутаций города становятся старые места, исторические здания, дешёвое жильё — короче, всё то, что городу кажется не имеющим ценности. Быть может, за рождение Мистера Свина ответственны обе озвученные причины, а может, ни одна из них. Как бы то ни было, причина не так страшна для Потерянных, как следствие.

Смысл жизни Свина — потреблять. Он проглотит всё, до чего сможет дотянуться, однако не стоит считать его бездумным стихийным бедствием. Он всячески выпячивает свою цивилизованность и обладает болезненно изощрённым вкусом. Особым деликатесом для него является то, что обладает личной ценностью для жертвы. Предметы, мысли, даже места, к которым Потерянные искренне привязаны.

Как и многие другие Названные, Мистер Свин может принимать разный облик, в зависимости от того, какую цель преследует. Чаще всего он предстаёт в виде вонючего толстого хапуги в рваном твидовом пальто поверх красной кофты с капюшоном. Его голос сочится чувством превосходства, и он обожает вещать с важным видом, но его смех больше похож на фыркание. Обычно он старается вовлечь Потерянного в разговор и постепенно вытащить из собеседника информацию о том, что ему по-настоящему дорого. У него всегда наготове вещи для обмена, соблазнительные, но преходящие. Наркотики, еда и питьё, порнуха, иногда даже деньги. Ничего, что сравнится по ценности с тем, что Свин пытается заполучить.

Если ему удастся заставить какого-нибудь бедолагу расстаться со своим сокровищем, он немедленно запихивает добычу себе в глотку, независимо от её размеров, а если речь идёт, скажем, о доме или парке, его просто не окажется на месте, когда Потерянный отправится туда в следующий раз. По какой-то причине вещи, утраченные таким образом, оставляют после себя более горькие сожаления, чем если бы их забрал кто-то другой. Утрата будет сниться Потерянному по ночам и постоянно напоминать о себе. Щемящее чувство потери не ослабевает неделями и никогда не уходит совсем.

Ходят байки о редких смельчаках, которые отправились на поиски Мисте-

ра Свина, чтобы потребовать отобранное назад. Большинство исчезли бесследно, но те, кому удалось вернуться, рассказывали, что в гневе этот Названный принимает совсем другой облик. Твидовое пальто и кашошон рвутся по швам, и из-под них появляется необъятное, заплывшее жиром тело. Лишённое ног, оно передвигается, подтаскивая себя на длинных тонких руках, которые столь огромны и сильны, что могут сжать в кулаке человека целиком. Кожа существа очень бледная, и сквозь неё просвечивают вены. На плечах у него свиная голова с чёрными провалами глазниц, которыми Мистер Свин непостижимым образом прекрасно видит.

Многие бывают настолько поражены его истинной формой, что теряют всякую волю к сопротивлению, и Мистер Свин пожирает их целиком, тело и душу. Некоторым удавалось унести ноги, но после они готовы были скорее смириться с потерей, чем ещё раз противостоять чудовищу. Единицам же удалось перебороть страх, распороть необъятное брюхо и вытащить сожранное, или отрубить свиную голову — лишь чтобы в следующую секунду, как по волшебству, оказаться в том месте, которое когда-то отнял Мистер Свин.

## Мусорщик

Потерянный есть отзвук своего прежнего «я», вызванный к жизни силой отчаяния, столь глубокого, что сама реальность перестроилась, чтобы человек не почувствовал всю его глубину. Отчаяние — частый гость в жизни Потерянных. У некоторых из них дела идут всё хуже и хуже, пока они не превращаются в Мутных. Изредка же на человека обрушивается горе настолько ужасное, что он буквально превращается в маяк отчаяния. К таким людям и притягивает Мусорщика.

У этого Названного нет какого-либо определённого физического облика, и это, наряду с прочим, делает его столь пугающим. Он появляется ровно в тот момент, когда на чью-то долю выпало непередаваемое горе. Потеря Общины или кого-то дорогого и близкого — зачастую, верный знак того, что Мусорщик где-то рядом, хотя существует бесчисленное количество других мрачных обстоятельств, способных привлечь его внимание.

Поднимется ветер, и мимо пронесётся несколько ошмётков мусора, цепляясь за ноги прохожих. Постепенно ветер усилится, неся с собой всё больше и больше мусора. Скоро настоящий смерч из старых газет, пустых банок, коробок из фастфуда и прочего хлама будет бушевать вокруг источника отчаяния. Он полностью закроет собой всех вокруг, с ног до головы. Говорят, иногда среди мусорного торнадо проступают контуры зловещего лица. Когда мусор уносится прочь, те, кого накрыло смерчем, бесследно исчезают.

Удивительно, но того, чьё отчаяние призвало Мусорщика, смерч не уносит. Пока он бушует, виновник «торжества» пребывает в гипнотическом оцепенении, не отдавая себе отчёта в происходящем. Впоследствии ему невозможно даже объяснить, что с ним случилось что-то плохое или что кто-то действительно пропал. Он просто ничего не вспомнит.

В конце концов, пропавшие люди объявляются снова в другом месте несколько недель спустя. Никто не знает, через что они прошли за время своего отсутствия, но ясно, что это оставило глубокую травму и они никогда не будут прежними. Часто таких людей находят в бессознательном состоянии, закопанными в груде мусора. Иногда их холодные тела выносит река, либо их обнаруживают на улице умершими от голода.

В редких случаях можно отыскать человека, чьё отчаяние призвало Мусорщика, и убедить его снова встретиться с пережитым в тот раз. Для начала необходимо выяснить, что именно это было, ибо сам человек никогда этого не помнит (для такого трюка обычно используют специальные Гроши или свойства Глюколовок). Это исключительно опасное дело, ибо пробудившиеся воспоминания обязательно снова привлекут Мусорщика, который явится унести ответственных за их пробуждение. Но если человек сможет не дать депрессии охватить себя, встретится лицом к лицу со своим отчаянием и преодолет его, чудовище рассыплется, а унесённые им объявятся в течение нескольких дней. Они ничего не будут помнить о том, где они были, но их ещё долго будут преследовать кошмары.

## Белая дама

Говорят, мы всегда причиняем боль тем, кого любим. Это особенно верно в случае наркозависимости. Ад, в котором существуют наркоманы ужасен сам по себе, но их близким, которые видят всё это, приходится ещё хуже. Страдания, порождённые любовью к наркоману, и вызвали к жизни Белую даму.

Слово «дама» и женский род тут употребляются с некоторой долей условности, ибо это существо способно, как многие Названные, принимать как женский, так и мужской облик, в зависимости от своих текущих целей. Но оно всегда одевается в белое. Оно охотится на Потерянных, которые недавно вновь вспомнили и нашли тех, кого когда-то любили, привлечённое вновь разгоревшимися искорками надежды.

При первой встрече Белая дама может предстать как красивая благотворительница, занимающаяся помощью нуждающимся. Большинство её жертв даже не отслеживают того факта, что она способна их видеть, а если обратить на это их внимание, многие просто отмахнутся. Слишком сильно волнение от

того, что кто-то извне наконец с ними заговорил.

Она постепенно выстраивает взаимоотношения со своей жертвой, превращаясь для последнего в идеального спутника жизни. Если человек влюбляется в неё, она немедленно исчезает. Когда проходит примерно неделя, наполненная одиночеством и страданием, Белая дама появляется снова, но теперь каждая встреча с ней несёт мучения дорогому для жертвы человеку. Его тело поражает болезнь с неизвестными доселе симптомами. Разум начинает медленно сползать в пучину безумия, он понемногу перестаёт узнавать окружающих, а во сне неизменно видит кошмары, в которых его пытается странная женщина в белом. Это продолжается до тех пор, пока такой человек не умирает, после чего Белая дама навсегда оставляет Потерянного.

Многие полагают, что Белую даму легко победить. В отличие от Мистера Свина, который превращается в огромное гротескное чудовище, или Мусорщика, не имеющего тела, Белая дама никогда, насколько известно, не оказывает сопротивления. Однако она игнорирует любые просьбы уйти, и единственный способ избавиться от её разрушительного присутствия это убить её. А сделать это может только тот, кто любит её всей душой. И те, кто говорят, что убить её легко, просто не знают, что это такое — душить собственными руками того, кто тебе дороже жизни. Как и при попытке освободиться от пристрастия к наркотикам, чтобы избавиться от Белой дамы, нужно уничтожить единственный источник радости и покоя, который у тебя ещё остаётся.

Но когда дело сделано, близкий Потерянному человек чудесным образом исцеляется. Трагическая ирония состоит в том, что он даже не может увидеть Потерянного и, скорее всего, никогда не узнает, какую ужасную жертву тот принёс ради его спасения.

## МУТНЫЕ

### Пожиратель грехов

Потерянные образуют своё маленькое сообщество внутри большого сообщества людей, отвергнувшего их. Чтобы существовать, всякий социум должен иметь законы. А чтобы законы действовали, должны быть предусмотрены и наказания. Пожиратель грехов — неортодоксальное решение этой проблемы.

Мало известно о том, кем был Пожиратель в своей прежней жизни. Полагают, что его несправедливо осудили на многолетний срок, а после отсидки ему некуда было податься, кроме как под землю. Там он гнил год за годом, всё больше переполняясь обидой, пока не превратился в монстра.

Это существо скрывается где-то в недрах города, в хитросплетении лабиринтов канализационной системы. Как и большинство Мутных, он имеет в услужении свору Тухляков. Им почти никогда не приходится покидать логово хозяина, ведь жители Королевства сами отправляют себе подобных к нему на съедение.

Когда один Потерянный совершает преступление против другого, созывается суд. По всему городу на стенах домов мелом рисуется соответствующий знак. Он исчезает после первого же основательного дождя, но он означает, что все Общины в округе должны присутствовать и принять участие в судьбе обвиняемого.

Факты оглашаются незаинтересованной стороной; подсудимый имеет возможность высказаться в свою защиту. В конце концов, каждый присутствующий голосует «виновен» или «не виновен», опуская или поднимая большой палец.

Признанного виновным отводят на Перепутье, с которого он попадает в некую неизвестную точку канализации во владениях Пожирателя грехов. Поскольку все Перепутья действуют только в одну сторону, его шансы отыскать дорогу назад стремятся к нулю.

Прислуживающие Пожирателю Тухляки отмечены ужасными мутациями. У некоторых из туловища безжизненно торчат лишние руки и ноги. Другие носят на плечах бесформенно раздутые головы. Иные постоянно ползают на четвереньках, пожирая по пути нечистоты. У всех огромные бледные выпученные глаза, крайне чувствительные к свету. Они беспокойно носятся в темноте, перешёптываются и строят планы, пытаясь заманить свои жертвы в заранее расставленные по туннелям ловушки. Поймав беспомощного бродягу, они обычно пытаются его и мучают голодом, прежде чем отнести к своему хозяину.



Пожиратель грехов полностью оправдывает своё прозвище. Он выглядит так, будто десятилетиями только и делал, что ел. Его обиталище находится в самой глубокой части канализации: это цилиндрический коллектор более сотни метров в высоту. Из стен повсюду торчат сливные трубы, питающие озеро нечистот на дне коллектора, в котором и живёт Пожиратель грехов. Само существо выглядит как студенистая масса бесформенной розовой пло-

ти, покрытая паутиной толстых красных вен. Многочисленные головы и руки поднимаются из этого студня, когда они нужны для разговора или питания, а затем снова утопают в нём.

Немногим удалось выбраться из логова этого чудовища живым, но тем, кто это сделал, прощаются даже самые тяжкие преступления. Ни один Потерянный не рискнёт отправиться к Пожирателю грехов во второй раз.

## Чумной бог

В крупных городах живут и процветают огромные популяции тараканов и прочих неприятных созданий. Большинство горожан не соприкасаются напрямую с этим миром, лишь изредка замечая пробегающую по подземному переходу крысу или насекомых, пирующих забытыми на ночь объедками.

Для тех, кто живёт на улице, ситуация иная. Держать еду вне доступности маленьких незваных гостей, несущих заразу, практически невозможно. Но перед лицом крысиных и тараканьих полчищ Потерянным приходится бояться не только за свою еду, но и за жизни своих товарищей.

Говорят, что когда Чумной бог был человеком, у его Общины вышла разборка с соседями. Те предъявили права на Грошекомбинат, в котором обосновались будущий Чумной бог с друзьями. Однажды враги ворвались туда ночью, пока местные спали, и перебили всех, кроме вожака, которого подвесили вниз головой и оставили так помирать. Несколько дней он промучился, глядя сверху вниз на гниющие трупы своих товарищей, которые привлекали щедрой трапезой всевозможных паразитов. Вскоре отчаяние поглотило его, и он переродился в чудовище, известное нам сегодня.

Чумной бог имеет обыкновение впадать в длительную спячку в заброшенных зданиях (иногда в Забытых местах, но не обязательно). Обычно он выбирает покинутые промышленные объекты. Там он и его Тухляки затаиваются, свисая с потолка в белых коконах, с которых сочится густой, вязкий икор. Чумной ждёт, пока какая-нибудь злополучная Община не вторгнется в его владение. Тогда он изгоняет пришельцев, спуская на них полчища крыс, которые волна за волной выбирают из прогнивших стен.

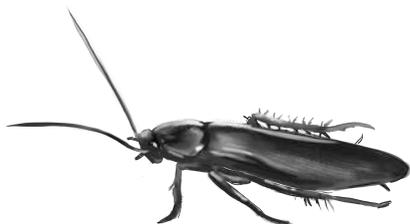
Затем он начинает на охоту, используя насекомых и грызунов как свои глаза и уши. Обнаружив беглецов, он посылает своих Тухляков поймать одного из них и доставить обратно к логову, после чего ждёт, пока остальные придут на выручку своему товарищу и угодят в ловушку.

Его Тухляки похожи на ходячих мертвецов; их гнилые тела кишат мухами и тараканами. За ними следуют полчища крыс, которые могут до смерти искушать любого, кто осмелится встать на пути к добыче. Сами Тухляки тоже могут

кусаться, впрыскивая при этом быстродействующий яд в кровь своих жертв. Когда человек обездвижен, твари утаскивают его с собой, а крысы следуют за ними. Если члены Общины отправятся на помощь своему товарищу, они обнаружат, что пустое и тихое прежде место кипит жизнью и агрессией. Посреди ползучего хаоса находится сам Чумной бог.

Со стороны он выглядит как обычный человек с угольно-чёрными глазами, нагой и без волосяного покрова, покрытый той же слизью, что сочилась с коконов. Он способен совершать невероятные прыжки, семенить по стенам, точно муха, а когда он готов к трапезе, изо рта у него появляется пара массивных хитиновых клешней, которыми он рвёт плоть своих жертв. Как и его Тухляки, он выделяет парализующий яд, а также плюётся густой пеной, которая застывает на воздухе почти мгновенно.

Если жертвам удаётся сбежать, он опять погружается в спячку до появления новых гостей.



## ОБЩИНЫ

Здесь описано несколько Общин, которые могут жить в том же городе, что и персонажи. Все они намечены крупными штрихами, и Рассказчик может модифицировать их по собственному вкусу.

### Felix Culpa

Влияние греха ощущается на каждом углу, в каждой закоулке и каждой постележке. Это одна из немногих постоянных вещей в мире неопределённости. Соблазн любить то, что любить не следовало бы; пьянящее чувство свободы, когда отдаёшься этой запретной любви с головой, — многим большего не нужно. Для Felix Culpa такая любовь есть смысл жизни. Она и есть Бог.

Почитаемые многими за очередных сектантов, члены этой Общины наслаждаются грехопадением. Они учат, что сопротивление любому сильному желанию губительно для души. Чем отчаянней человек противостоит соблазнам, тем больше разрушительной мощи он им придаёт. Если же им поддаться, соблазны становятся кирпичиками на дороге к миру с собой. Когда человек не тратит

всю свою энергию на внутреннюю борьбу, у него остаются силы противостоять внешним врагам. В качестве своего идеала эти «просветлённые» указывают на вызванные пейотом мистические путешествия американских индейцев и донисийские культы античной Греции.

Личность вожака, Ловчего, окружена тайной. Немногие видели его живьём (хотя каждый второй в Общине утверждает, что видел). Расспросите десять человек о том, как он выглядит, и вы получите десять разных ответов. Есть, однако, несколько вещей, в которых все сходятся. Он стар и весьма могуществен. Когда он был молодым и только-только стал Потерянным, ему встретилась Белая дама. Как и в случае других её жертв, со временем все родные и близкие Ловчего либо умерли, либо сошли с ума, но, когда Белая дама забрала у него всех, кого он когда-то любил, она не покинула его, как бесчисленное количество предыдущих жертв. Названная осталась, ибо на этот раз впервые влюбилась сама. Она подарила ему кристаллики неизвестного доселе наркотика, который в Felix Culpa называют Эпот. На вид его можно спутать с алмазами, но говорят, что при курении Эпот вызывает самый мощный кайф, который человеческое сознание только в состоянии вынести. Разумеется, наркотик мгновенно вызывает привыкание и может убить курильщика, если тот недостаточно силён, чтобы противостоять эффектам. Белая дама научила Ловчего варить его — секрет, которым он ни с кем не поделился. Зато самим наркотиком с членами Общины он делится весьма щедро при условии, что те не будут продавать его на сторону. В Felix Culpa это единственный непростительный грех, карающийся смертью.

Любой может присоединиться к Общине, но тех, кто сделал это, редко видят снова. Некоторые люди со стороны даже утверждают, что глава Общины просто какой-то Мутный, который нашёл хитрый способ завлекать к себе людей. Другие подозревают, что приготовление Эпота требует человеческих жертвоприношений, на которые и пускают новообращённых. Самый, наверное, страшный слух гласит, что за всем этим стоит Белая дама, которая таким образом заполучает тех, кто при иных обстоятельствах смог бы победить свою зависимость.

Как бы то ни было, всякий, кто излечился от тяги к наркотикам (или к чему угодно ещё), может подтвердить, что, идя на поводу у соблазнов, ни счастья, ни просветления не достичь.

## Ученики Св. Иуды

Вера — один из главных источников надежды в душе человеческой. Вера в то, что мир плоти преходящ, а достойных ждёт нечто большее и лучшее, нередко сближает людей со сходными убеждениями.

Есть немало Общин, объединившихся на почве религии. Самой, наверное, крупной являются Ученики Св. Иуды, за глаза называемые «воцерковленными». Их проповеднический, почти средневековый взгляд на религию несколько отпугивает большинство Потерянных. Они верят, что всякий живущий на улице несёт наказание за грехи, которые совершил когда-то в прошлом, и будет заперт в Королевстве Ничто, пока не заслужит прощение Господне. Ученики проводят целые часы на морозе, облачённые в одно лишь подобие монашеской робы, выкрикивая проповеди в сторону прохожих, которые не могут их услышать. Самобичевание и прочие способы добровольного истязания души и тела тоже не редкость.

Ученики часто живут в Пристанищах, где лечат тех, кто перегнул палку в самоистязании, но лишь настолько, чтобы не дать им умереть. Они практически никогда не впускают чужаков, даже больных и тяжело раненных. Для них любой человек извне общины несёт в себе грех, и его присутствие осквернило бы занятое Общиной Забытое место в глазах Господа.

Желающих присоединиться они, напротив, приветствуют охотно, но это дорога в один конец – выход из Общины, конечно, невозможен. Любого, кто пыгается, ловят и возвращают инквизиторы. Затем беглеца оставляют взаперти без света, воды и еды на несколько дней, а то и недель. На первый раз его запирают в карцере. Во второй раз используется гроб или водонепроницаемый ящик, который опускают на дно реки. В третий раз ящик уже не достают.

При любой возможности Ученики стараются захватывать Пристанища, силой выдворяя оттуда Общины, пускающие в святые места кого попало. Порой они даже готовы пойти на убийство, утверждая, что их действия праведны и неподсудны.

Ученики помешаны на идее Страшного Суда. Многие наизусть знают Откровения Иоанна Богослова и другие апокалиптические тексты. Членов общины учат ожидать Последние времена, когда их страданиям придёт конец и правверным уготовано вечное блаженство.

## Сказочники

Прежде чем цивилизация распространилась по миру, неизвестный ужас таился в тёмных уголках и во мраке ночи. Голодные звери, странные чужеземцы и прочие опасности, о которых даже думать страшно. Люди той эпохи не могли осознать эти вещи, не говоря уже о том, чтобы сражаться с ними. Так появились истории, мифы и сказки: они объясняли, что являлось чем и что откуда пошло. Они придавали людям сил выходить за порог и бороться с тенями.

Шло время, и истории менялись. Мы узнали больше о том, что скрыва-

лось в тени, и так в истории вошла истина, но это лишь сделало их сильнее. Вскоре свет цивилизации проник во все уголки этого некогда неизведанного мира, и, хотя некоторые находили утешение и радость в старинных историях, мы уже не полагались на них, как когда-то.

Однако мы распространились по миру слишком алчно и слишком поспешно. Мы так стремились вперёд, что оставили центр без защиты. Места, куда мы первым делом принесли свет, стали ветшать и погружаться во тьму. Тени вернулись в забытые уголки города в попытке захватить мир, который когда-то принадлежал им по праву. Нам снова понадобились те, кто напомним, как бороться с тенью. На базе этой традиции выросла Община, члены которой зовут себя Сказочниками.

У них нет каких-то общих внешних черт, за исключением вытатуированного на левой руке небольшого знака, похожего на лиру. По большей части, это довольно весёлые и общительные ребята. Когда кто-то из них начинает свой рассказ, сложно не заметить блеск в его глазах. Голос звучит по-новому, будто тело оставалось тут, а душа пребывает где-то в другом времени и месте, переживая описываемые события.

Сказочники постоянно путешествуют. Прибыв в город, они никогда напрямую не говорят, что принадлежат к данной Общине, и просто делятся историями за ночлег и еду, но если статус рассказчика как-то всплывает наружу, окружающие Потерянные немедленно окружают его почётом и восхищением. Некоторые пронырливые мошенники догадались делать себе татуировку на левой руке, чтобы получить немногочисленные выгоды от принадлежности к Общине, не взваливая на себя её обязанностей, но Сказочники каким-то непостижимым образом умеют безошибочно определять самозванца. Обнаружив такого умника, Сказочник немедленно подойдет к нему и что-то прошепчет на ухо. К концу следующего дня мошенник обязательно потеряет левую руку в каком-нибудь загадочном случайном происшествии.

Неизвестно, что именно Сказочники нащёптывают. Кто рискнёт спросить и услышать это сам?

Некоторые считают это слишком жестоким наказанием за столь незначительный проступок, но Община относится к своему ремеслу крайне серьёзно. Мало кому нравится насыпать проклятия на тех, кто и так оказался на дне, но очень важно не допустить, чтобы истории искажались любителями.

Большую часть того, что Потерянные знают об окружающих их ужасах, они услышали из уст Сказочников-пилигримов. Их истории повествуют о Мутных и Тухляках, о Бесах и Названных. А порой это просто поучительная байка о банальных, но не менее опасных вещах — о зависимости, об отчаянии и борьбе с ним. В центре повествования всегда находятся один или несколько По-

терянных и их попытки изгнать отвратительных демонов, которые населяют Ничто. Иногда герои побеждают, а иногда проигрывают, но всякий раз слушатели узнают что-то, что поможет им жить и бороться дальше. Иногда это слабое место того или иного Беса, иногда просто напоминание о том, что, несмотря на весь окружающий мрак, у Потерянных ещё есть надежда. Нужно просто продолжать искать.

Сказочник непременно расскажет историю о надежде, прежде чем покинуть город.

## ГРОШИ

Гроши бывают чем угодно, от обычных безделушек, до редких и могущественных волшебных вещей. Некоторые из них работают всегда, другие могут требовать активации. Игрокам и Рассказчику стоит придумывать собственные идеи Грошей, но важно помнить об одном маленьком отличии между магией Грошей и действием прочих волшебных предметов в фантастической литературе: Гроши не дают сверхспособностей и не должны делать какие-то задачи чересчур лёгкими. Предмет, который позволяет персонажу летать со сверхзвуковой скоростью, не вписывается в образный ряд игры. Попробуйте что-то более тонкое. Например, пару кроссовок, перед которыми кружащие в воздухе клочки бумаги образуют призрачную лестницу. Ниже приведены несколько примеров Грошей. Использование каждого из них требует конфликта; помните об этом, когда будете придумывать собственные.

## Трещотки

Один из недостатков жизни на улице заключается в полной незащищённости. Пока тебя нет дома, кто угодно может украсть твои нехитрые пожитки без особых усилий. Трещотки существуют как раз на такой случай. Они могут выглядеть как связка жестяных банок или пара сковородок. Владелец должен подготовить простую ловушку, натянув поперёк входа в своё жилище верёвку, концы которой привязаны к Трещоткам. Если кто-то споткнётся о верёвку, Трещотки упадут, и где бы ни был хозяин в это время, он услышит грохот и мельком увидит незваного гостя. Для установки Трещоток, требуется очень простой (1) конфликт.

Если бросок провален, Трещотки установлены неправильно и не сработают, но персонаж не отдаёт себе в этом отчёта.

## Соль-на-рану

Многие Потерянные больше всего на свете желают, чтобы любимые помнили о них. Соль-на-рану исполняет это желание, но только на несколько драгоценных часов. Иногда это всё, что нужно человеку, чтобы продержаться, но чаще исполнение желания оборачивается для Потерянного каторгой. Соль-на-рану может быть самой разной формы, но это всегда маленькая и хрупкая стеклянная вещица. Владелец должен найти человека, который не в силах его вспомнить, и каким-либо образом добиться, чтобы тот по своей воле взял Соль-на-рану. Обычно для этого требуется конфликт, сложность которого определяет Рассказчик. Пока предмет находится в целости, взявший его вновь обретает все воспоминания о Потерянном, который ему этот предмет вручил. Однако Соль-на-рану будто заговорена на невезение. Как бы её ни берегли, она всегда поровит выпасть из дыры в кармане или оказаться на стуле за секунду до того, как на него сядут, или разбиться ещё каким-нибудь из тысяч возможных способов. Как только это происходит, волшебство перестаёт действовать. Получатель больше не помнит Потерянного и ведёт себя так, будто ничего не произошло. Но сам Потерянный будет помнить.

## Кормушка

Уличные музыканты, играющие за небольшое подаяние — привычное зрелище почти в любом городе мира. Из равнодушно пробегающих мимо людских толп бывает сложно выжать даже пару монет, именно поэтому Кормушки так ценятся. Кормушкой может быть любой музыкальный инструмент; обычно это барабаны и гитары. Их звучание пробуждает глубоко спавшие эмоции во всех, кто проходит мимо и способен слышать музыку. Чаще всего эмоции сугубо положительные, под влиянием которых рука прохожих сама тянется в карман за деньгами. Однако иногда попадаете слушатель, который затаил где-то в тёмном уголке души злость или обиду, и его реакция будет иной. Такой человек может вызвать полицию или даже наброситься на музыканта с кулаками.

Использование Кормушки требует конфликта средней сложности (3). Неудача означает, что один или несколько человек в толпе реагируют агрессивно и музыканта ждут неприятности.





**ГЛАВА 7:**

**ЗАБЫТАЯ  
МОСКВА**

**Авторы главы:** Фунт, Румата, Игорь Серкин, Тамара Персикова, Арсений Кузнецов.

## ОБЩИНЫ

### Почтовое отделение №0

Это почтовое отделение расположено в здании ФГУП «Пресса», заброшенном со времен пожара в редакции «Комсомольской правды». Почему Забытым местом стал именно почтамт, а не всё строение — сказать трудно.

Здесь поселилась небольшая Община, состоящая на треть из бабок. Здешние бабки — это особая форма жизни. Они говорят на своём языке, состоящем наполовину из вздохов, кряхтения и междометий; любят строить дурочек и делать вид, что не понимают или не могут расслышать речи гостей. Зато они (выяснено эмпирически) любят пряники, чай, чайные сервизы, схемы для вышивки, лекарства от радикулита, нитки для вязания, приличных молодых людей и кухонные причиндалы. А ещё они могут доставлять письма и посылки. Кому угодно и куда угодно.

Бабка Клава отвечает за оформление и выдачу писем и бандеролей. Это молодящаяся, высокая худая старушка из тех, что носят странные шляпки. У Клавы, несмотря на преклонный возраст, всё в порядке с головой и вкусом. Она всегда аккуратна, длинные седые волосы заплетены, маникюр безупречен. Когда к ней приходят с посылкой, всё делается спокойно и точно, без спешки. Кого-то это раздражает, кто-то просто благодарен, что она в своём уме.

Сортировка находится в ведении Бабки Ляли. Вот тут начинаются проблемы. В отличии от «с чувством, с толком, с расстановкой» Клавы, возраст хорошо ударил Ляле по мозгам. К концу предложения она забывает начало. Может несколько минут искать письмо, которое только что положила в карман. Она не в маразме, просто очень рассеянная, и ненавязчивая помощь (Ляля обижается, когда с ней говорят как с идиоткой) скажется на её работоспособности в лучшую сторону.

А ещё есть Бабка Атас. К ней приходят, когда что-то не так: посылка не дошла до адресата, отправлена по ошибке или не туда, когда нужно заказать новые марки или нет конвертов и т.д. Она оправдывает своё имя — это тётка—стихийное бедствие. Матерится как портовый грузчик, курит одну за другой, сторяча может и спицей ткнуть. Атас не дискриминирует: она одинаково неприветлива со всеми, включая своих товарок. Учитывая, что на вид ей лет двести, многие Потерянные города лелеют надежду, что скоро бабка даст дуба. Надеются (как нередко заявляет сама Атас) зря.

Помимо бабок в Общине проживает Катенька «Отличница» — стажёрка, помогающая бабкам в быту, старичок-сторож и несколько курьеров. Из питомцев есть Сорока (кошка) — Эхо бабки Атас. На почтамте живёт с десятком других кошек, но Сорока — главная. Красивая, очень пушистая, с полосатым

коричневым окрасом и белым «воротничком». Ласковая, но до поры; чуть что, глаза выпарапает за милую душу.

Потерянные говорят, что:

- Бабки неохотно берут за работу деньги, предпочитают натурпродукт.
- Доставить они и вправду могут что угодно (даже воспоминание) и кому угодно («вот этой женщине на фотографии»), но за сохранность посылок в пути и по прибытии не отвечают. «Вы что, нашу почту не знаете?» Письма любят перехватывать Бесы. Даже само Ничто может вмешаться и исказить смысл послания в свою пользу.
- Бабка Агас хочет умереть, но почему-то не может.
- Во внутренних помещениях почты спрятан гобелен, который в свободное время плетут бабки. Катенька его один раз увидела мельком и моментально поседела.
- Бабки за особые заслуги могут связать и подарить свитер или шарф с различными интересными свойствами (смотря какая бабка вязала).

## Дом инвалидов

Безногий, обвешанный медалями парень в кресле-каталке. Старик, держащий в единственной руке старую кепку с парой монет внутри. Слепая женщина с помятым полиэтиленовым пакетом у ног. Мы все их видели. В метро, на улице, но особенно в метро. Они перемещаются из вагона в вагон с каменными лицами, зачастую не произнося ни слова; живое напоминание того, что в этой жизни везёт не всем.

Все Потерянные многого лишились и пережили страшное горе, но это далеко не всегда меняет их к лучшему. Непременно найдется тот, кто потерял больше, пал ниже, у кого осталось еще меньше сил — легкая добыча не только для Бесов, но и для других жертв Ничто, которые так и не научились сострадания. Именно на этой почве возник Дом Инвалидов. Отбросы отбросов, безногие и слепые, калеки во всех смыслах этого слова — лишь объединившись, у них появился шанс выжить в Королевстве.

Община обитает в Глюколовке неподалеку от метро Южная. Стандартная девятиэтажка, когда-то полностью выселенная из-за ошибки при заливке фундамента. Крен дома практически незаметен — меньше градуса, но никто не знает, долго ли он продержится.

Большинство инвалидов Дома полагают, что многочисленные собаки Общины, служащие поводьями для слепых, вовремя предупредят об опасности. Пока стоит, и на том спасибо.

Во главе Дома находятся трое: Тапка, бабулька, слепая (как она утверждает) с рождения; Генерал Орлов, бородатый, увешанный орденами древнейший старик, лишённый обеих ног; и Ольга «Петля», молодая, симпатичная черноволосая женщина без правой руки и глаза.

Они живут на верхнем этаже Южной Башни и все важные для Общины решения принимают голосованием между собой, а в остальное время разделяют обязанности. Тапка отвечает за заботу о здоровье, детей и стариков Общины и честное распределение ресурсов. Орлов — за внутреннюю дисциплину, распорядок и заботу о животных. Петля — за безопасность.

Вопреки названию, в эту Общину принимают и совершенно здоровых людей — их тут называют «целенькими». Таких волонтеров сразу запрягают на работу, которую остальным тяжело тянуть (ремонт мебели и тому подобное), или отправляют к Ольге — люди с целыми конечностями очень нужны во время нападений Бесов и вражеских Общин.

Потерянные говорят, что:

- Тапка привирает относительно своей слепоты.
- У Ольги есть пистолет, которым можно навредить Бесам.
- Правая рука Ольги была цела, когда она только стала Потерянной. Как она её лишилась, никто вне Общины не знает.
- Ольга тут не исключение. Часть жителей Дома инвалидов потеряли новые конечности или органы чувств после вступления, но жалоб или объяснений ни от одного не поступало.
- Орлов давно раскрыл все свои Секреты, но не желает покидать Королевства Ничто.
- Тапка и Петля друг друга недолюбливают, и со смертью Орлова (которая случится не сегодня, так завтра) образуется очень опасный вакуум силы.

## Стадион «Буревестник»

В 1939 году был сдан новый стадион, который передали спортивному клубу «Буревестник». Когда в 1948 году клуб расформировали, стадион закрыли на реконструкцию. С тех пор его не существует в обычной Москве. Здесь обосновалась одна из самых крупных и самых опасных Общин Потерянных столицы. Около тридцати человек, все мужчины, все — на пике своих физических возможностей. Неудивительно, что им удалось отхватить столь ценное место.

Стадион представляет собой множество помещений спортивного назначения. Отделка в сталинском стиле с соответствующими архитектурными элементами и живописью. Пара волейбольных и баскетбольных залов, фехтоваль-

ные дорожки, гимнастические залы, несколько рингов — всё под трибунами. Большая часть спортивного инвентаря уже давно пришла в негодность за давностью лет, но кое-что ещё можно найти.

Есть раздевалки, где можно выспаться, правда, душевые в большинстве своём не работают. Кладовые опустошены, но длительный поиск на складах спортивного инвентаря может привести к успеху. Однако далеко не все помещения стадиона исследованы, и слишком смелые походы в темные углы могут закончиться плохо. Стадион кишит Бесами-паразитами, но Общину они скорее забавляют, чем пугают, и охоту на них тут превратили в своего рода спорт.

В самой Общине царят почти тюремные порядки: есть пахан, Кумач, прозванный так за соответствующего цвета штаны. Здоровенный бритый детина, как, впрочем, и остальные. Четверо «лейтенантов», толпа «рядовых» и несколько «шестерок», которые выполняют самую чёрную работу и не считаются за полноценных людей.

В последнее время один из лейтенантов Кумача начал наглеть и пытаться отпчкнуться от главаря, но пока статус кво в Общине не изменился. Пока.

Потерянные говорят, что:

- Каждый год, как по часам, Община «Буревестника» устраивает футбольный матч с командой гостей. Мнение команды гостей в этом вопросе Кумача и его людей не интересует. Они угрожают, шантажируют, похищают и не отпускают соперников, пока те с ними не сыграют.
- Несмотря на то, что Община, как ни смешно, часто ведет себя крайне неспортивно (например, набирает себе в соперники людей из Дома инвалидов и иже с ними), команда «Буревестника» всегда проигрывает, причём проигрывает позорно. Иногда им просто жутко не везёт, иногда половина игроков получает травмы в первом тайме. В общем, что-то обязательно случается.
- Из-за царящей на стадионе атмосферы и высокого количества накачанных субъектов на квадратный метр, драки происходят ежедневно и, если вас занесло туда по какому-то делу, лучше сразу забинтовать кулаки. (Читай: на стадионе перевести конфликт Выживания в конфликт Ясности нельзя. Если наехали (или сам наехал), отговориться не получится, надо драться).
- Мельник (тот самый борзый лейтенант) и его прихлебатели в тайне от Кумача варят и продают стероиды, которые позволяют наращивать мышечную массу с невероятной быстротой. Правда, от них сердце может пошаливать. Зато Бесы становятся к потребляющему на удивление дружелюбными...

# ЗАБЫТЫЕ МЕСТА

## Комната Отречения (Глюколовка)

Многие Потерянные не любят ночлежки. «Бесплатный сыр» и тому подобное. Каждый, кто тебя одаривает, хочет что-то взамен, и Комната Отречения не является исключением. Странное название, но Потерянные говорят о ней именно так.

Формально это каморка, дверь в которую можно найти в углу подвала или в стене автомобильного туннеля. Дверь появляется только тогда, когда она отчаянно нужна, и каждый раз дверь иная, как и комната за ней. Заваленная бессмысленным хламом (а бессмысленность в глазах Потерянных — достижение для хлама), газетами, журналами и плакатами агитационного, политического или религиозного содержания, эта комната очень мала. Фактически там только и хватает места, чтобы лечь и спать на жёстком, замусоренном полу, но в ней тепло и тихо.

Загвоздка в том, что заснувший в комнате не может проснуться, не встретившись с Отречением. Вторгаясь в сны к каждому по-своему, комната или что-то в ней требует отказаться от своих убеждений, нарушить данные себе обещания, бросить те немногие принципы, которые остались у Потерянного. Проснувшись, из комнаты выходит отдохнувший и спокойный человек, но с некоторой пустотой внутри.

Поэтому, когда истекающий кровью или замерзающий бомж видит рядом с собой приоткрытую дверь в комнату, где Иисус на одной из стен улыбается суровому лику Родины-Матери на другой, часто он готов умереть на её пороге, но не внутри.

### Свойства

Комната восстанавливает Запас Выживания по I за ночь.

### Конфликт

На Ясность, средней сложности (3). При провале лишает I пункта временной Надежды.

Потерянные говорят, что:

- Это не одна комната, а несколько. Они слегка отличаются по размеру и деталям оформления, но во всех есть общая тема — элементы не сочетающихся идеологий.
- Где-то в Москве есть огромный дом, Дом Отречения, частью которого являются комнаты.

- В центре Дома стоит избирательная урна, а в ней — бюллетени, на которых написаны все Секреты всех Потерянных Москвы. А охраняет её само Отречение, Названный невероятной силы. Откуда пошли эти слухи неясно, ведь в Доме Отречения пока никто не был.

## Алтарь Безвременья (Пристанище)

Мелкие часовни в Златоглавой не прижились, а те, что есть, как правило построены совсем недавно. Даже на кладбищах обширные склепы — большая редкость, поэтому найти эту неухоженную часовенку на дальних задворках Рогожского кладбища знающим людям не составит труда.

Ценность Алтаря для Потерянных трудно переоценить: он не только лечит душевные расстройства, но может помочь Потерянному перебороть свой недуг раз и навсегда.

Это Забытое место представляет собой довольно красивую каменную часовню без пояснительной таблички. Внутри стоит небольшой алтарь с иконой Богоматери нераспространённого канона; перед ней — напольный церковный подсвечник на две свечи и пара покрытых старыми коврами лавок. Места там достаточно для набивания десятка «селёдкой» или одного-двоих с минимальным комфортом.

Если поместить Потерянного в часовню, прикоснуться к нему зажжённой свечкой и оставить её в подсвечнике (что может сделать он сам или любой другой), пока он остаётся в часовне и горит свеча, на него перестают действовать любые психические Тяготы, вплоть до наступления смерти. «Замерший» таким образом чувствует себя вполне комфортно: острые бреды и мании переходят в пассивную форму, сознание проясняется, наркотическая ломка прекращается, бессонница отступает.

Когда свеча догорает или «клиент» покидает часовню, развитие его состояний возобновляется с отправной точки — шизофреник галлюцинирует, наркоман жаждет дозы, желающий убить себя действует.

Если, конечно, ему не помогут друзья.

### Свойства

Алтарь останавливает действие всех психозов и зависимостей. Одновременно действием Алтаря могут воспользоваться лишь двое (по количеству мест в подсвечнике) и ограниченное время: свеча горит около часа. За это время друзья Потерянного могут провести с ним «воспитательную беседу» и уговорить сделать попытку перебороть свой недуг.

## Конфликт

На Ясность, сложный (4), направленный на конкретный психоз или зависимость (выбор нужно сделать заранее) с обязательным условием: Потерянный может инициировать конфликт только при наличии хотя бы одного друга, готового Подкинуть мелочи. При успехе следующая Сцена-избавление (направленная на выбранную Тяготу) будет стоить игроку на столько Монет сюжета меньше, сколько друзей помогали ему в конфликте, но не меньше одной. При провале все помощники лишаются 1 пункта из Запаса Ясности в дополнение к потерянным в конфликте монетам, а для лежащего на Алтаре Сцена-избавление от выбранной Тяготы будет стоить шесть монет, а не пять.

Потерянные говорят, что:

- Время от времени кто-то тайком пополняет запас свечей у Алтаря.
- На самом верху часовни есть колокол — могущественный Грош. Если позвонить в него, Мутный, лежащий на Алтаре, освободится от пут Ничто и снова станет обычным Потерянным. Вот только лестница наверх давно сломалась, да и Мутных спасать добровольцев особо нет.

## Ночной автобус (Перепутье)

Иногда глубокой ночью к остановкам окутанного тьмой города подъезжает автобус, которого никто не ждёт и которого не должно тут быть по расписанию, но загулявшиеся допоздна Потерянные обычно слишком рады ему, чтобы задавать вопросы. Ночной автобус, или Автобус №481n, всегда приходит, когда ждущий его уже готов плюнуть на всё и пойти пешком. На нём любой житель Королевства сможет добраться, куда нужно. Если, конечно, его не разморит тепло и он не проспит свою остановку.

Водитель Автобуса — его можно мельком увидеть за грязным стеклом кабины — мужчина средних лет и непримечательной внешности, одетый в видавший виды, но аккуратный чёрный костюм с галстуком. Он никогда не встаёт со своего кресла и ни с кем не разговаривает.

Зато Контролёра вблизи видели многие. Это лысеющий, невысокий чиновник, которого будто клонировали из мёртвой пирании. Тонкие губы всегда сжаты в натянутую, премежную улыбку, а в водянистых, немигающих глазах не осталось ничего человеческого. Он навещает Автобус один раз за рейс в произвольное время. Поскольку билетов в катушке на входе давно нет, формально все Потерянные ездят по маршруту №481n зайцами. Контролёр подходит к каждому пассажиру по очереди и заглядывает в глаза. Если отвернуться первым, он выпишет штраф. То есть ШТРАФ.

## Свойства

Автобус доставит пассажира в любое место в городе, где есть остановка, в каком бы состоянии она ни была. Он ездит по маршруту, который меняется спонтанно, в зависимости от того, кто в нём сидит. Бывает, Автобус нырнёт в тоннель, а на выходе оказывается в противоположном районе города.

## Конфликт

Чтобы проехать на Автобусе, не встретив Контролёра: на Выживание, очень сложный (5), но группа Потерянных может сделать один бросок на всех, Подбросив мелочи самому подкованному товарищу.

Чтобы выдержать взгляд Контролёра: на Ясность, средней сложности (3). При провале выписывается ШТРАФ. Если не выплатить ШТРАФ (на решение есть сутки), Потерянный получает новую Тяготу, как правило, как-то ограничивающую его свободу (в прямом или переносном смысле). За следующий ШТРАФ — новая Тягота. Улыбка Контролёра с каждым новым ШТРАФОМ становится всё лучезарней.

Потерянные говорят, что:

- ШТРАФ всегда разный. Иногда это Эхо Потерянного (словами не описать, как воют Эхи-питомцы, когда их забирает Контролёр), иногда — Навык, иногда — что-то, на первый взгляд лишённое ценности (например, зацепка для раскрытия Секрета, о котором Потерянный пока не знает). Чтобы заплатить ШТРАФ, нужно расписаться на талоне. Эффект происходит мгновенно.
- Контролёр — Названный. Его долго считали Мутным, но для Мутного он действует слишком тонко. К тому же его уже один раз убивали. Он вернулся через несколько дней, и Автобус совершил внеплановый рейс напрямик туда, где находились убийцы Контролёра. Он буквально светился от восторга, когда выписал каждому по пять ШТРАФОВ. Больше этого монстра не трогали.
- Водитель Автобуса знает, как убить Контролёра окончательно.
- Водитель — Потерянный, который чем-то крепко насолил Контролёру. Работа на рейсе №481n — его наказание.
- Под утро Автобус уходит на стоянку вместе со всеми пассажирами, которым хватило ума проспать свою остановку. Что с ними случается — неизвестно.

## ЦТЗ (Грошекомбинат)

ЦТЗ (Центр труда и здоровья) при заводе ЗИЛ открыли еще в восьмидесятые: это было что-то вроде летней практики для школьников мужского пола, которые интересовались механикой и слесарным делом. Трудовики водили их на экскурсию по заводу, учили пользоваться сложными станками — в общем, возвращали будущее поколение рабочих ЗИЛа.

Однажды на торжественном показе работ учеников Центра (съехались чиновники, пресса) какая-то деталь конвейера отвалилась от потолка и упала прямо на группу школьников. Шесть трупов, вдвое больше покалеченных, жуткий скандал и, конечно, тихое закрытие Центра через неделю.

На сам завод, лишь недавно ставший Забытым местом, охочих пока не нашлось, зато Центр уже давно оприходовал Потерянный по имени Грымыч. Коренастый, бородатый тип, не вылезающий из своего рабочего комбинезона.

У него есть дюжина подмастерьев, все — парни подросткового возраста. Они выживают тем, что куют Гроши и продают их другим Общинам.

Сам Центр — полноценный, хоть и небольшой цех с машинами, конвейерами и станками совершенно разного назначения. На складах до сих пор можно найти детали и материалы всех возможных видов, даже тех, что ещё не существовали при закрытии Центра (вроде медных трубок для кондиционеров и материнских плат).

Грымыч знает, что в случае нападения это место ему не защитит, поэтому он даёт Потерянным города более-менее свободный проход в Центр и станки в пользование, хотя желающих немного — местные механизмы так и порвут «откусить» тебе руку.

### Свойства

В Центре можно починить прибор или механизм, даже если он в буквальном смысле разваливается на куски. Ещё тут можно ковать Гроши (как правило, слабые и довольно утилитарные) под чутким руководством Грымыча.

### Конфликт

Чтобы что-то починить: на Выживание, средней сложности (3). При провале лишает одного дополнительного пункта из Запаса Выживания (током коротнуло, палец попал под молоток и т.д.)

Чтобы сделать слабый Грош: на Выживание, сложный (4). При успехе создает Грош на манер Трещоток. Что-то простое, но эффективное и помогающее выжить. Про Гроши из Центра всегда можно сказать «дёшево и сердито». На провале поприветствуйте новое увечье (обычно, отрезанные пальцы или кисть).

Потерянные говорят, что:

- Подмастерья Центра работают там не по собственной воле.
- На шее Грымыч носит ключ на цепочке, который никогда не снимает.
- В каждый станок Центра встроено жёлоб, по которому стекает кровь тех, кому не повезло во время работы. Грымыч собирает эту кровь, фасует в банки и куда-то сбывает.
- В Центре можно при должном упорстве и навыке дочинить прибор до уровня сильного Гроша, вот только Грымыч вряд ли позволит.

## Скорая-без-номеров (Штопальня)

Несколько лет назад нашлась группа предприимчивых Потерянных, которые поднакопили Грошей и с их помощью умудрились устроиться на работу в Скорую помощь. Конечно, надолго действия артефактов не хватило: Потерянных, как и положено, забыли, зато вместе с ними из памяти руководства исчезла выданная им машина и оборудование.

С тех пор по городу колесит грязная, со всех сторон поцарапанная белая машина с поблёкшим красным крестом. Мигалка давно не работает, но время от времени один из Потерянных-фельдшеров, когда напьется до неменяемого состояния, любит высовываться из окна и оповещать воем о том, что Скорая уже здесь. Другие автомобилисты, до этого инстинктивно огибающие машину, начинают сигналить и вызывать полицию, но Газ, водитель и самый безумный из всей это гоп-компании, просто сдаёт назад, ставит какой-нибудь Хонде вмятину на капоте и укатывает дальше.

Двоих фельдшеров зовут Зажим («Зажим!») и Ажпять (от  $C_2H_5OH$  — формула этилового спирта). Неизвестно, были ли они медиками в прошлой жизни или учились по ходу дела. Большинство Потерянных, хоть раз вынужденно воспользовавшихся их навыками, поставят на второе.

### Свойства

Ребята Скорой могут попробовать вылечить увечье (кроме двух изначальных), но взамен ваш персонаж получит новое. С одной стороны — «пило на мыло», но если Потерянный уже устал хромать, то вшитый в тело, работающий и необъяснимым образом не теряющий заряда мобильник, который звонит в самые неподходящие моменты, можно и потерпеть.

### Конфликт

На Ясность, довольно простой (2): надо застать команду Скорой в относительно трезвом виде и объяснить, что вам от них нужно. Сложность вырастает



до третьей, если вы не предлагаете ничего взамен (бензин, еда, выпивка, сигареты и т.д.). При провале сложность конфликтов Ясности на следующие сутки вырастает для персонажа на 1 — фельдшеры «набухали» его до поросячьего визга, и похмелье будет зверское.

Даже при успехе получения нового увечья взамен старого избежать не получится. Работники Скорой — большие шутники, поэтому они усыпляют своих пациентов и «чинят». Вполне эффективно, но с каким-то бонусом. Мобильник или фонарик, зашитый под кожу, забытые в ране инструменты — самые распространенные случаи. К счастью, от такого увечья избавиться проще, чем от обычного. Сцена-избавление от подарочка фельдшеров обойдётся в три Моны сюжета, а не в пять.

Потерянные говорят, что:

- Газ, Зажим и Ажпять не просыхают не только от отсутствия дисциплины. Ходят слухи, что, колеся по городу, они случайно заехали на стоянку Ночного автобуса и что-то там увидели. С тех пор пытаются забыть. Если заставить их протрезветь, пока не прибегут Бесы, санитары могут успеть рассказать много интересного.
- Где-то в Скорой валяется Грош: дефибриллятор, который может вернуть мёртвого к жизни, если все его части как следует сшить, но за использование прибора будет расплата. Только работники Скорой знают, какая именно.

# КОРОЛЕВСТВО НИЧТО

КЛИЧКА

НАДЕЖДА [ ]



ОТЧАЯНИЕ [ ]

ВЫЖИВАНИЕ [ ]

ЯСНОСТЬ [ ]



ЗАНАЧКА



НАВЫКИ

МЕНТАЛЬНЫЕ:



ФИЗИЧЕСКИЕ:

КОНЦЕПЦИЯ

СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

ЧТО С ТОБОЙ СТЯСЛОСЬ?

ЭХО



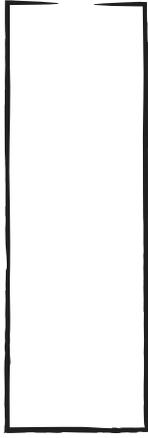
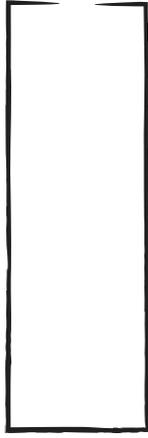
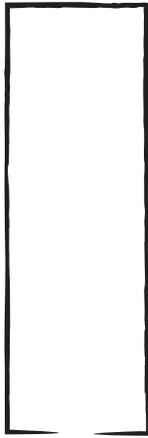
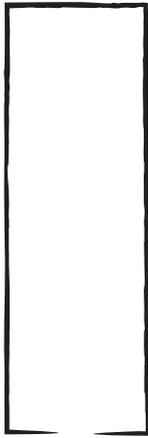
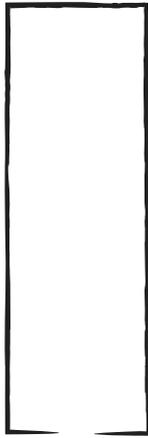
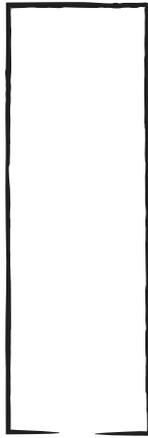
ТЯГОТЫ

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



БАРАХЛО

# КАРТА ОТНОШЕНИЙ





# УКАЗАТЕЛЬ

- Алкоголь: 56
- Барахло: 25, 38
- Бесы: 14, 62
- Выживание: 21, 38
- Гроши: 13, 75
- Забывтые места: 11, 83
- Заначка: 43
- Запасы: 22, 39
- Здоровье и гигиена: 55
- Карта отношений: 33, 91
- Конфликты: 38
  - Отчаянный поступок: 42
  - Подкидывание мелочи: 42
  - Уравнивание шансов: 41
- Конфликты между персонажами игроков: 44
- Концепция: 19
- Лист Секретов: 27
- Места: 31
- Монеты сюжета: 48
- Мутные: 15, 22, 68
  - Пожиратель грехов: 68
  - Чумной бог: 70
- Навыки: 24, 38
- Надежда: 21, 43
- Названные: 64
  - Белая дама: 67
  - Мистер Свин: 64
  - Мусорщик: 66
- Наркотики: 56
- Ничто: 8, 9
- Общины: 10, 71, 79
  - Felix Culpa: 71
  - Сказочники: 73
  - Ученики Св. Иуды: 72
- Осознания: 49
- Отчаянье: 22
- Потерянные: 10
- Приоты: 54
- Свет в конце туннеля: 23
- Секреты: 27, 49
- Сложность: 39, 40
- Создание персонажа: 18
- Сон: 54
- Ставка: 39
- Сцены: 49
  - Сцена-выживание: 49
  - Сцена-избавление: 49
  - Сцена-откровение: 50
  - Сцена-открытие: 49
- Тухляки: 15
- Тяготы: 25, 38
- Эхи: 13, 38, 41
- Ясность: 21, 38