

Восхождение Сириуса

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Мэттью Доукинс, Гарри Хекель IV и Стивен Майкл Дипеса

Дополнительные материалы: Дэвид Брукшоу и Малкольм Шеппард

Разработчик: К.А. Сулейман

Редактор: Эллен Кили

Арт-директор: Майк Чейни

Обложка: Сэмюэль Эрайя

Внутренние иллюстрации: Эндрю Трабболд, Луис Санц, Борджа Пуиг Линарес,
Брайан Лебланк

Дизайн книги: Чарльз Райт

Креативный директор: Рич Томас

Вступление

Время всегда оставалось центральной темой **Mummy: the Curse**. Каждый из персонажей прожил уже сотни маленьких жизней. Каждый из них мечтает узнать, что он делал и где успел побывать хотя бы в последних Сошествиях. И в то же время, каждый из них боится того, что он может вспомнить о своём прошлом.

Во многом именно способность героев вспоминать события тысячелетней давности выделяет **Mummy: the Curse** в ряду исторических игр. Герои вполне могут вспомнить даже собственную смерть – это не мешает им воскреснуть уже спустя несколько поколений, если даже не лет.

Хотя с сеттинговой точки зрения персонажи могли пробуждаться и действовать в любой исторический период, особое место в жизни любого Восставшего занимают Сотические воплощения: массовые Сошествия, которые могут продлиться до нескольких десятилетий. Сотические воплощения привязаны к положению звезды Сириус, также известной мумиям под иремитским наименованием Сотис. Раз в 1461 год Сириус занимает ту же позицию, в которой он стоял на небосклоне в момент проведения Церемонии возвращения.

Как только это происходит, мумии по всему миру начинают пробуждаться безо всякой цели. Они сами определяют, чем им заняться в текущий век, а Сехем в их телах просто не может выгореть окончательно. С игромеханической точки зрения это означает, что по достижении первого уровня Сехем перестаёт снижаться сам по себе. Известны Восставшие, которым удалось провести на этом уровне Сехема несколько десятков лет.

К несчастью для протагонистов, массовое пробуждение мумий приводит и к массовому появлению их врагов. Даже в самом первом Сошествии иремитов ждало столкновение с существами, которых они не видели в своей человеческой жизни. Более того, они ещё не знали о тех врагах, которых сегодня считают обычными и повсеместными. Шуанхсен, Обманутые, охотники на чудовищ и призраки – все эти существа казались молодым мумиям странными и пугающими. И к слову о молодых мумиях: вы когда-нибудь задумывались, каким было самое первое пробуждение вашего персонажа?

Самое время об этом поговорить.

Глава первая: Варварский гимн (2371 г. до н.э.)

Ирем погрузился в пески. Шаньяту воцарились в Дуате. В глубинах загробного мира Аммут пожирает рабов, которыми одарили её властители Безымянной империи. Но что хуже всего, сама родина иремитов претерпела разительные изменения. Возможно, она ещё что-то помнит об архитектуре, культуре и добродетелях иремитов, но *кеметийцы*, как называют себя жители этого государства, почти не боятся смерти и поклоняются богу Солнца – могущественному Ре. Служение Ре не только затмевает веру в Азара, но и заставляет кеметийцев возводить храмы, прославляющие жизнь на земле вместо посмертного существования.

С момента, когда иремиты покинули мир людей и предстали перед загробным судом, прошёл ровно 1461 год. Теперь, когда Сириус снова занял своё сакральное положение на небосводе, мумиям предстоит пробудиться впервые с момента смерти.

И их ожидает настоящий кошмар.

Первое пробуждение

У каждой истории есть начало – даже у такой древней, как история иремитов. Во все последующие годы Восставшие будут использовать уже проверенные стратегии, собирать ресурсы и заключать союзы с теми, кого они знают по предыдущим Сошествиям. Но в первом из своих воплощений они не знали, на кого можно положиться, с кем стоит связаться и кого нужно опасаться. У них не было культов, ресурсов и даже подлинных воспоминаний.

Как будто этого мало, за несколько месяцев до пробуждения мумий в мир впервые вторгаются Шуанхсен. Владыки Ирема отправили рабов и преступников в логово Пожирателя ещё до Церемонии возвращения, а потому они пробудились и до начала Сотического воплощения мумий. Кроме того, если в начале своего пробуждения Восставшие не помнили ничего, то Шуанхсен знали о своих врагах всё. Некоторые из мумий начали своё первое пробуждение со схватки с этими голодными каннибалами. Ни в одну другую эпоху слуги Дуата не будут столь уязвимы, как в эти первые, страшные годы Сотического пробуждения.

И это ещё не всё. Восставшие пробудились в мире, о котором они ничего не знали. Они слабо помнили Ирем. Они с трудом вспоминали, в каких состояли гильдиях. Некоторым не удавалось вспомнить собственные *имена*.

В этот период Восставшие обладают лишь первым уровнем Памяти, лишены культов, не знают никаких Изречений и даже не состоят в гильдиях. Практически ни у кого из них нет гробницы и даже самых слабых реликвий. Им нужно всего достичь собственными руками.

Пробуждение в мире, забывшем о Безымянной империи, легко уподобить пробуждению в мире античного апокалипсиса. Люди всё ещё пользуются уцелевшими наработками иремитов, однако они живут в небольших городах, сражаются с варварами и зверьём, страдают от смертельных заболеваний и только начинают выстраивать общую систему правления.

Ключевые темы

Годы Первого пробуждения уникальны в том отношении, что персонажи не знают даже того, что в другие эпохи они будут узнавать в первые часы Сошествия. Вот несколько ключевых образов, на которых вы можете создавать акцент во время игры по этому историческому периоду:

- **С чистого листа:** В последующих Сошествиях мумиям часто будет казаться, что они не помнят, что делали раньше. В первом Сошествии это впечатление становится

аксиомой: мумии в прямом смысле слова не представляют, в чём заключается их задача и что им предстоит делать. Они начинают свою жизнь с чистого листа и сами определяют, в чём будет заключаться их миссия в этом незнакомом мире.

• **Ирем и Кемет:** Большинство обитателей Мира Тьмы считают мумий выходцами из Древнего Египта. В сущности, многие из Восставших сами поддаются этой иллюзии, поскольку мало что помнят о своей жизни в Иреме. Однако Древний Египет, известный в те годы под названием Кемет, не имеет практически ничего общего с Безымянной империей. Общество и религия кеметийцев кажутся мумиям чуждыми и отдалёнными приблизительно в той же степени, в которой традиции римской империи кажутся чуждыми итальянцам. Даже боги Ирема получили новые образы и человеческие привычки. Что ещё хуже, им дали *имена*.

Всё это важно учитывать потому, что с сеттинговой точки зрения **Mummy: the Curse** повествует о существах, пытающихся вернуть себе человеческую личность *вообще*, а не личность древнего египтянина. Отдельные элементы египетской цивилизации кажутся им знакомыми, однако в целом мумии испытывают к так называемому Кемету не больше родственных чувств, чем к любой другой смертной культуре.

• **Магические способности:** Мумии инстинктивно развивают Призвания и другие врождённые силы (наподобие восстановления саху по памяти), но они не знают ни одного Изречения. Эти способности им необходимо осваивать самостоятельно. В первом Сошествии мумии находили тексты Изречений в священных руинах, хотя кто именно записал эти магические секреты на стенах величественных развалин, до сих пор остаётся загадкой. Некоторые мумии узнавали тайны Изречений от смертных, которых посещали видения, вызванные Сибарисом. Кроме того, в ту далёкую эру с Восставшими часто связывались загадочные создания, называющие себя *ша*. Подробнее об этих слугах Сутеха рассказывается далее.

• **Первые огоньки ереси:** Как только Восставшие пробудились одни в незнакомом мире и вспомнили свою роль в мироздании, среди них появились те, кого напугала мысль о бесконечном служении Судьям. Конечно, большинство мумий не поняли, какую власть имеют над ними Судьи, пока не погибли или не отправились ко сну по собственной воле. Как и любое Сотическое пробуждение, первое Сошествие мумий не ставило перед ними никаких целей. Однако когда они поняли, в каких условиях оказались, многие начали искать возможности освободиться.



Еретик

Как и другие Восставшие, этот Шакалоголовый впервые вернулся в мир смертных с первым Сотическим пробуждением. С большой вероятностью, пройдёт ещё не одно Сошествие до того момента, когда он впервые задумается о природе своего вечного рабства, однако решение должно оставаться за вами как Рассказчиком.

Так или иначе, большую часть своего существования Еретик будет писарем Сеша-Хебсу. В какой-то момент он начнёт интересоваться планами Судей и тайной исчезновения Безымянной империи, но этот поиск не будет связан с попытками освободиться: в глазах Еретика, эти сведения просто будут заслуживать своего места в его оккультном архиве.

Однако в определённый момент он начнёт видеть истинную картину истории, со всё большей отчётливостью понимая, что Шаньяту использовали Восставших для собственного обожествления. Тогда он разделит свой культ на несколько исследовательских ячеек, каждая из которых получит задачу искать сведения о том или ином элементе Безымянной империи.

В конечном счёте он поймёт, что власть Шаньяту над иремитамы всё ещё можно ослабить. Интеллектуальные поиски перерастут уже в более метафизические искания, которые в конечном счёте позволят Еретикю достичь Апофеоза. С тех пор он будет вести

неприметный образ жизни, всё время держась поблизости от других Восставших, но оставляя подсказки лишь тем, кто потенциально может заинтересоваться освобождением от своей вечной службы.

Еретик выглядит как обычный человек со смуглым лицом. Он немного ниже большинства мужчин и не отличается ни красотой, ни уродством. Его легко не заметить, даже когда он о чём-нибудь говорит или что-то записывает. Еретик высоко ценит достойные поступки и может сообщить о своём одобрении даже незнакомому человеку. Если он видит проявление злобы или порока, он наблюдает за грешником с состраданием и пониманием. Тем не менее, если Еретик видит, что агрессор не сможет исправиться в ближайшее время, он вполне может его убить.

Еретик постоянно ищет новых знаний и не считает себя обладателем высшей мудрости. Безусловно, он понимает, что первым преодолел волю Шаньяту, а потому даже в самые тёмные и одинокие часы своей жизни он знает цену своим способностям. Просто он не считает Апофеоз концом своего путешествия и всегда пытается узнать что-нибудь новое.

К четвёртому Сотическому пробуждению Еретик будет обладать характеристиками, приведёнными ниже. Если вы хотите использовать его образ в более ранних Сошествиях, адаптируйте эти цифры по своему усмотрению.

Концепция: Мечтатель и освободитель

Суждение: Тень

Судья: отсутствует (ранее Усех-Немтег, Первый судья)

Гильдия: отсутствует (ранее Сеша-Хебсу, потом Су-Менент)

Атрибуты: Интеллект 8, Сообразительность 5, Решительность 7, Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 4, Самообладание 8

Навыки: Образование (исследования) 8, Знание животных 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Компьютер 2, Ремесло (свитки) 9, Вождение 1, Эмпатия 7, Экспрессия 8, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 2, Расследование 6, Кража 4, Медицина 2, Окультизм (Ирем, артефакты) 8, Убеждение 4, Наука 3, Коммуникабельность 2, Скрытность 4, Знание улиц 3, Обман 5, Выживание 4, Холодное оружие 3

Преимущества, Изречения и Призвания: Еретик обладает поистине бесчисленными Преимуществами. Если ваша история требует, чтобы он обладал определённым Преимуществом, будет логично решить, что он приобрёл его давным-давно.

Кроме того, Еретик располагает богатым спектром Призваний и Изречений, хотя после обретения Апофеоза он может пользоваться только первым уровнем Изречений (не считая Космических).

Наконец, Еретик обладает внушительным количеством сверхъестественных сил, не входящих в традиционные группы Призваний и Изречений. Вы как Рассказчик можете придумать их самостоятельно – просто удостоверьтесь, что эти силы отражают личность Еретика и не вредят атмосфере **Mummy: the Curse**.

Колонны: Аб 5, Ба 5, Ка 5, Рен 5, Шеут 5

Сехем: 1

Воля: 10

Память: 10

Добродетель: Надежда (Еретик верит, что он может освободить других мумий от тирании Судей).

Порок: Гнев (Хотя ему и свойственно поддерживать в себе спокойное отношение к происходящему, он ненавидит Шаньяту и Судей за порабощение иремитов. Обычно ему удаётся направить свой гнев в продуктивное русло, однако продолжительные попытки ему помешать могут заставить Еретика забыть о своём мирном характере).

Инициатива: 13

Защита: 4

Скорость: 12

Размер: 5

Имена и названия

Большинство названий, которые сегодня принято считать “египетскими”, в действительности даны греками. Тем не менее, для передачи самого духа эпохи мы постарались использовать оригинальные имена и названия везде, где это возможно. Единственным исключением стало словосочетание *Великий дом*, которое в действительности звучало как *Фараон*. Тем не менее, как вы знаете, впоследствии этим словом начали называть самих правителей, поэтому в этой главе мы используем указанное словосочетание. Конечно, в собственных играх вы можете использовать и исходное наименование *Фараон*.

Места

Мемфис – Инбу-Хедж
Абидос – Абджу
Гелиополис – Иуну
Накада – Нубет
Иераконполис – Нехен
Эль-Каб – Нехеб
Буто – Пер-Уаджит
Фивы – Уасет
Элефантина – Абу
Асуан – Сунет
Пелусиум – Сену

Боги

Анубис – Анпу
Гор – Херу
Осирис – Азар
Ра – Ре
Исида – Исит
Птах – Птах или Пта
Сет – Сутех
Тот – Джехути



Хронология

Древнеегипетская цивилизация зародилась и даже начала переходить в упадок прежде, чем первые мумии выбрались из своих усыпальниц. Восставшие пропустили строительство Сфинкса и возведение пирамид, войну и объединение обоих царств, жизнь и обожествление Имхотепа. Мумии, изучающие историю в надежде понять, как теперь выглядит мир, наверняка услышат о следующих событиях:

~**3832 г. до н.э.:** Шаньятю проводят Церемонию возвращения. Ирем исчезает с лица земли. Немногие выжившие населяют долину реки и возвращаются к клановой деятельности.

~**3550–3200 г. до н.э.:** Вдоль реки вырастают первые послеиремские городки. Нубет, Нехеб и Нехен превращаются в столицы нового государства. В конечном счёте ему суждено стать Верхним Кеметом.

~**3300 г. до н.э.:** В местечке, которое в скором времени нарекут Абджу (а позже Абидос), путешественники находят множество артефактов и мумифицированных тел.

~**3100 г. до н.э.:** В Верхнем Кемете появляется первый монарх, называющий себя Скорпионом в память о древней империи, которая некогда господствовала в этих землях. Количество деревень и даже небольших городков увеличивается, а в Нехебе появляется

первый храм, построенный этих краях после исчезновения Безымянной империи. В соседнем Нехене правящая семья объявляет о поклонении её божественному покровителю по имени Херу.

3055 г. до н.э.: Преемник царя Скорпиона, Нармер, совершает набеги на деревушки Нижнего Кемета, затерянные в болотах.

3050 г. до н.э.: Нижний и Верхний Кемет объединяются под началом Нармера. Он становится первым царём всего Кемета и объявляет своей столицей Нехен, однако приказывает возвести новый город, который по окончании строительства станет центром нового государства. Семья Нармера становится Первой династией Кемета.

3000 г. до н.э.: Строительство новой столицы заканчивается. Этот белостенный город называют Инбу-Хедж. Нехен и Нубет теряют былую славу, в то время как Абджу, напротив, начинает расти в размерах. Правители Первой династии начинают традицию захоронений в усыпальницах вокруг этого города.

2813 г. до н.э.: Умирает Каа, последний царь Первой династии. Начинается время правления Второй династии, которая отворачивается от жреческих традиций Абджу и хоронит своих мертвецов в некрополе под Инбу-Хежем.

2700 г. до н.э.: В Иуну зарождается культ бога Ре. Он быстро становится главной религией кеметийцев. Херу объявляют слабым и второстепенным божеством.

2680 г. до н.э.: Начинается правление Третьей династии Кемета. Знаменитый жрец Ре из Иуну по имени Имхотеп возрождает иремитскую традицию строительства зданий из камня вместо глины. Он же начинает строительство пирамиды для царя Нечерихета (впоследствии известного как Джосер), заменяя хтонический символизм погребальных традиций солнечными знаками Ре. Иуну становится интеллектуальным центром страны, что приводит к упадку Абджу.

2654 г. до н.э.: Заканчивается строительство первой пирамиды. Имя Имхотепа указывается на стенах вместе с именем самого царя.

2547 г. до н.э.: Уже около десяти лет Кеметом правит Четвёртая династия. Имхотепа обожествляют, а жрецы и астрономы, поклоняющиеся Ре, становятся всё влиятельнее. Их храмы перестают платить налоги. Царские усыпальницы становятся всё богаче, а уже ставшее традиционным место захоронения под Имбу-Хеджем сменяется просторной равниной вокруг Великой пирамиды Хуфу (Хеопса).

~2500 г. до н.э.: Преемник Хуфу, имя которого остаётся неизвестным, создаёт Сфинкса. Загадкой остаётся как его личность, так и причины, по которым Сфинкс напоминает гигантского Амхата и даже способен высасывать магию из заговорённых предметов (о чём, впрочем, мумии узнают лишь после своего пробуждения).

2470 г. до н.э.: Великий дом почти целиком зависит от жречества: страной управляют религиозные лидеры. Последнего царя Четвёртой династии, Шепсескафа, хоронят в простой гробнице вместо пирамиды. Его преемник, Усеркаф, становится родоначальником Пятой династии. Он приказывает возводить по всему Кемету храмы, посвящённые Ре. Все фараоны после него начинают добавлять к своим именам титул “сын Ре”. Раз в поколение жрецы должны подтверждать божественную силу такого “сына”, что окончательно ставит фараонов в зависимость от жрецов.

2470–2400 г. до н.э.: Солнечные святилища Ре окончательно затемяют храмы других богов.

2375 г. до н.э.: Умирает один из последних царей Пятой династии, Джедкара. По трагическому стечению обстоятельств все его сыновья отправляются в загробный мир ещё до него, что оставляет единственным кандидата на престол: его племянника Унаса. Новый царь оказывается грозным воином и блестящим стратегом, однако он плохо подходит для непосредственного управления государством. Фактически страной начинает править Кагемни – визирь, служивший советником ещё при Джедкаре. Унас выполняет все его требования, занимаясь любимым делом: войной и охотой.

2373 г. до н.э.: Начинается строительство усыпальницы для царя Унаса.

2371 г. до н.э.: Проходит ровно 1461 год с проведения Церемонии возвращения. Первые мумии выбираются из своих гробниц. Самая крупная группа Восставших обнаруживает, что ей довелось оказаться в полузабытом городе Абджу, где их останкам поклонялись как святыням. Другими крупными центрами деятельности мумий становятся Нубет и Нехеб, в которых гробницы мумий стояли нетронутыми ещё со времён Безымянной империи.

2345 г. до н.э.: Унас умирает, но, как и в случае с его предшественником, его сын отправляется в загробный мир ещё до него. Преемником Унаса становится Тети. Он женится на дочери Унаса Ипут, но что ещё важнее, оставляет Кагемни своим визирем.



Тот, кто обрёл покой

Кем был Имхотеп? Гением. Эрудитом. Врачом. Архитектором. Плотником. Советником Нечерихета. Верховным жрецом Ре. К началу первого Сотического пробуждения Имхотеп уже был легендарной фигурой, и многие приписывали ему магические способности. Но что важнее всего, именно при его правлении Кемет впервые отвернулся от поклонения миру мёртвых и начал служить богу солнца.

Тем не менее, очевидную версию, согласно которой он был Восставшим, следует назвать и самой неправдоподобной. Он жил за триста лет до начала первого пробуждения – а кроме того, непохоже, чтобы он вызывал Сибарис у окружающих смертных. Мог ли он быть просто неординарным смертным? Чудом природы? Шаньяту, родившимся на тысячелетие позже всех остальных? Наконец, слугой неизвестного врага?

Увы, Восставшие просто не знают ответа на эти вопросы. Даже гробница Имхотепа не найдена до сих пор... что не мешает Восставшим искать её с тем же рвением, что и смертным.



Кемет: Чёрная земля

Впоследствии греки назовут эту реку Нилом, но для людей Кемета она всегда будет оставаться Рекой. Ей не нужно другой название. Петляющая среди песков и болот, Река даровала всем близлежащим землям густую чёрную почву, которая и дала Кемету его имя. До тех пор пока Кемет будет процветать, по водам Реки будут плавать бесконечные лодки и баржи с товарами, грузами, рыбой или солдатами. Кеметийцы не просто жили рядом с Рекой. Они жили *благодаря* ей.

Та-Шима: Верхний Кемет

Та-Шима, или “Земля тростника”, стала колыбелью Кемета. Именно здесь появилась первая цивилизация со времён Безымянной империи, и именно здесь родился царь, которому суждено было объединить Верхний и Нижний Кемет. На протяжении всей Реки жители Та-Шимы выстраивали деревушки с богатыми огородами и садами. Здешние кеметийцы часто прорывали каналы и ответвления от реки, заставляя её воду частично затоплять участки земли, пригодные для возделывания.

Та-Шима делилась на 22 нома, начиная величественным Сунетом и заканчивая крохотным городком Тепиху. Каждый ном представлял собой область вокруг одноимённого города, хотя в самых крупных номах (и уже в более позднее время) могло встречаться по несколько городов.

Столицей Та-Шимы долгое время был третий ном, Нехен. Тем не менее, после захвата Нижнего царства, столицу переместили в специально выстроенный для этого город Инбу-Хедж.

Та-Меху: Нижний Кемет

По мере того как узкая полоска плодородной земли расширяется, а река разветвляется на несколько рукавов, земля вокруг берега приобретает болотистый характер. Так выглядит Та-Меху, “Земля папируса”, – более дикий сосед Та-Шимы. Здесь выделяется всего 20 номов, исчисление которых отсчитывается от запада.

До объединения царств столицей Та-Меху был город Пер-Уаджит, возведённый на берегу живописного озера. Опять же, после завоевания общей столицей для обеих земель стал Инбу-Хедж.

Дешрет

По обе стороны от Реки простирается Дешрет, “Красная пустыня”. Она служит домом для кочевых народов, беглых преступников и налётчиков, которые скитаются от оазиса к оазису в надежде дожить до следующего рассвета. Восставшие знают, что где-то в песках Дешрета лежат руины Безымянной империи, однако для кеметийцев эта пустыня – не более чем хаотичные и бесплодные земли, единственным преимуществом которой могут быть залежи минеральных ресурсов. Последнее означает, что время от времени кеметийцы устраивают добычу кварца, яшмы и золота под наблюдением вооружённых охранников. Изредка через пустыню проходит караван, везущий товары из невиданных земель, где торгуют металлом, драгоценными камнями и причудливыми изделиями.

Важнейшие города

Большинство кеметийцев живут в сельской или деревенской местности, не отходя от Реки и на несколько вёрст за всю жизнь. Хотя в каждом номе встречается несколько деревень, его центром служит город – то есть, в контексте древнего мира, одно из тех редких мест, где путешественник может встретить больше нескольких тысяч человек.

Практически в каждом городе возведён храмовый комплекс, посвящённый местному божеству. Даже если большинство людей поклоняются солнечному богу Ре, в каждом номе помнят о божествах или духах, которые помогали местным жителям ещё когда они были голодными дикарями. В некоторых городах возведены храмы или святилища, посвящённые богам, покровительствующим самой богатой и влиятельной семье.

• **Инбу-Хедж, “Белые стены” (Мемфис):** Построенный по приказу первого царя обоих Кеметов, белостенный город Инбу-Хедж служит живым памятником единству всех кеметийцев. Это крупнейший населённый пункт на всей Реке и священная обитель действующего царя Унаса. Путешественник найдёт в этом городе парки, жилые районы для как уроженцев, так и для чужеземцев, дворцы, кладбища, храмы, мастерские, причалы и склады. Первые белокаменные стены уже давно исчезли, но бесконечный цикл строительства и сноса всё ещё продолжается из-за стремления каждого нового царя оставить свой отпечаток на облики города. Тем не менее, по традиции основные здания по-прежнему окрашиваются в белый цвет.

Самыми оживлёнными районами считаются Хутнуб (“Обитель золота”), где расположены царские мастерские, и Перу-Нефер – портовый квартал с крупной верфью. В этих торговых ульях кеметийцы днём и ночью предлагают свои товары, пока ремесленники куёт оружие, строят корабли, вырезают камни и создают ювелирные изделия. Ближайшие районы отводятся под дома этих мастеров, их семей и служителей, которые готовят им пищу во время работы. Эти части города никогда не спят, и потную духоту от десятков тысяч человек, работающих в относительно небольшом пространстве, можно почувствовать даже ночью. Стоит ли говорить, что в таком районе любой Восставший может организовать культ без малейших стараний?

Есть в городе и другие кварталы, отведённые под святилища и храмы, главным из которых можно уверенно назвать обитель Птаха – бога-ремесленника, который сотворил мир. Крестьянам и чужеземцам не разрешается ступать на эту землю, и большую часть времени в храмовых кварталах царит тишина.

К западу от обители Птаха раскинулись кладбища и святилища заупокойных культов, известные как Анхтави. Как ни удивительно, к началу Сотического пробуждения здесь не покоилось ни одной мумии, хотя скоро ситуация наверняка изменится.

Одной из самых больших загадок некрополя, расположенного рядом с Инбу-Хеджем, уже более века служит статуя Сфинкса. Помимо того, что это создание напоминает огромного Амхата, оно ещё и высасывает Сехем вместо того, чтобы накапливать его подобно другим магическим изображениям. Если Восставшие пытаются произнести Изречение (разумеется, при условии, что они вообще узнают Изречения в этом Сошествии) или даже обратиться к Призванию в пределах мили от Сфинкса, эффект попросту не срабатывает, хотя и отнимает очки Колонн. Кроме того, любые разумные существа, оказавшиеся в этом радиусе, получают штраф -1 на проверки Самообладания. Что вызывает такие симптомы и кем был безымянный создатель Сфинкса, неизвестно и по сей день.

• **Абджу, “Священный холм” (Абидос):** В забытые дни Безымянной империи это место служило захоронением утеров Су-Менент. Когда Шаньяту провели Церемонию возвращения, сюда же легли и многие из самих Су-Менент. Почти за тысячу лет до Сотического пробуждения в этом месте поселилось племя кочевников. Когда они обнаружили холм, полный реликвий и мумифицированных трупов (которые они также сочли реликвиями), город получил своё название *Священный холм*, или Абджу.

Хотя к началу Сотического пробуждения Абджу представляет собой полузабытый городок, жители которого поклоняются Хенти-Аменту (местному варианту Анубиса), по иронии судьбы, именно в этом некрополе пробуждается сразу несколько десятков Восставших. В течение нескольких лет город снова обретёт славу.

Уже в первый месяц Сотического пробуждения к жизни возвращаются по меньшей мере пять мумий. К концу этого Сошествия Абджу станет местом рождения гильдии Су-Менент (в её сверхъестественном воплощении) и первым номом Восставших.

• **Иуну, “Обитель столпов” (Гелиополис):** Будучи культовым центром всего Кемета, Иуну одновременно является домом Ре – бога солнца, образ которого затмил всех других богов.

Впервые оказавшись в этом городе, Восставшие испытывают смесь ужаса и ностальгии. Иуну похож на многоколонный Ирем как никакой другой город смертных, однако традиции Безымянной империи нашли здесь весьма необычное воплощение. Столпы Иуну олицетворяют солнечные лучи вместо кровавых шипов, вырастающих из загробного мира. Жрецы приносят скот в жертву белому камню, которого они считают оракулом. Жители города одержимы небом, а самые образованные из них обладают магическими способностями, позволяющими им изменять реальность даже без доступа к истинному Сехему.

• **Нехен и Нехеб, (Иераконполис и Эль-Каб):** Третий ном Верхнего Кемета представлен сразу двумя городами, расположенными практически друг напротив друга (Нехен на западе, Нехеб на востоке).

Хотя когда-то Нехен был столицей всего Верхнего Кемета, сегодня его будет справедливо назвать сонным городком с населением 2000 человек. Унас даже не появлялся здесь с тех пор, как стал фараоном. И всё же древнейшие короли поколениями оставляли в местном храме свои святыни и символы власти. Как и можно предположить, многие из этих святынь кое-кто назвал бы Реликвиями.

Нехеб превосходит своего соседа почти в три раза и играет куда большую роль в жизни Верхнего царства. Хотя уроженцы города этого и не знают, в его глубинах расположена целая череда гробниц, в которых покоятся мумии.

Со всех трёх сторон, не выходящих к Реке, город окружён высокими глиняными стенами. Местные жители часто рассказывают о мёртвых, которые бродят по этим стенам в ночное время, однако учитывая, что Восставшие пробуждаются только сейчас, природа

этих покойников остаётся загадкой. В городе господствует храм Нехбет – богини с головой грифа и покровительницы всего Верхнего Кемета.

Жрицы Нехбет, именуемые просто “матери”, с головы до пят окутывают себя плащами из перьев стервятника. Они считаются лучшими гадалки и предсказателями во всём царстве. С верховной жрицей советуется даже сам Унас (правда, не лично, а с помощью эмиссаров). Богатые дары, которые он посылает ей, составляют немалую часть городской казны.

• **Нубет, “Золотой город” (Накада):** Народу обоих царств этот город известен как врата в Красную пустыню. В Нубете состоит многочисленный гарнизон, защищающий золотые рудники самого фараона. Расположены они в нескольких милях за пределами самого города, там, где заканчивается плодородная почва. Из-за своего статуса “города на окраине” это место считается обителью Сутеха – бога хаоса и чужеземцев, а в глазах местных жителей – и бога Красной пустыни.

Хотя никто из уроженцев Нубета об этом не знает, город расположен на месте крупной заставы Ирема. Полторы тысячи лет назад иремиты добывали здесь золото, и ремесленники многих гильдий были погребены именно здесь. К несчастью для них, за несколько месяцев до Церемонии возвращения Шаньяту убили здесь множество рабов, которым суждено было стать Шуанхсен.

Среди них самым опасным считается Меседикерех – свободолюбивый раб, которого заживо замуровали на золотом руднике. Вместо того чтобы просто охотиться на своих жертв подобно другим Шуанхсен, Меседикерех решил разработать серьёзный стратегический план, который позволит ему и другим слугам Аммут уничтожить как можно больше Восставших в ходе Сотического пробуждения. К началу первого восхождения Сириуса Меседикерех вошёл в доверие к самому фараону и обзавёлся определённым авторитетом среди восьмерых товарищей из числа Шуанхсен.

• **Пер-Уаджит, “Зелёный город” (Буто):**

По сравнению с другими южными городами, Пер-Уаджит можно назвать самым живописным и просто *живым* городом Кемета. Своё название он получил благодаря виноградникам, ульям и фруктовым садам, занимающим целые районы рядом с рабочими кварталами, храмами и даже дворцом монарха. Поскольку город возведён на берегу широкого озера, Река почти не заливает здесь землю, как в других частях Кемета. Тем не менее, она всё равно остаётся плодородной, что помогает культивировать её ещё дольше. Город поставляет вино и другие продукты в соседние номы, а о местных праздниках, на которых монарх угощает даже простых рабочих и бедняков, ходят легенды.

Совсем другие легенды порождает репутация Пер-Уаджита как города отравителей. Даже жрецы здесь открыто выращивают змей и собирают их яд, который они затем потребляют во время пророческих церемоний (конечно, в сильно разбавленном виде).

• **Уасет, “Город скипетра” (Фивы):** Столица одиннадцатого нома Верхнего царства и второй по величине город в Кемете, Уасет может претендовать на звание самого богатого города в государстве благодаря обилию скота и сельскохозяйственных угодий.

Кроме того, Уасет всегда был известен как свободолюбивый город, соперничающий с властью самого фараона. Местный правитель Рамос отправляет налоги не Царю Унасу, а жрецам Ре непосредственно в Иуну. Более того, он нарёк местное божество Монту “воплощением Ре”, что позволило ему строить храмы своему богу по тем же законам, что и святилища Ре (то есть не платя за них дополнительные налоги). К западу от города уже началось строительство небольшой пирамиды для погребения Рамоса после его смерти.

• **Сену, “Щит” (Пелусиум):** Будучи крайним северо-восточным форпостом Кемета, Сену представляет собой массивное кирпичное укрепление, возведённое всего в трёх милях от моря. Именно здесь останавливаются морские суда Кемета, торгующие с Библосом и некоторыми другими чужеземными городами. В садах этого города обильно произрастает лён, который используется для производства фонарей, целительных бинтов, жреческих одеяний и мантий дворян. Взамен уроженцам Сену приходится импортировать

продовольствие из других номов, поскольку в городе плохо растут культуры, обеспечивающие стандартный для Кемета урожай.

Несмотря на сравнительную изолированность и самостоятельность города, никто из местных и не помышляет о бунте против фараона. Конечно, Сену практически невозможно захватить с моря, однако город и месяца не продержится при осаде со стороны самого Кемета.

Соседи

Безымянная империя простиралась далеко за пределы нынешнего Кемета, и многие из Восставших считают себя выходцами из племён и народов, которых теперь просто не существует. Увы, их родные земли изменились не меньше, чем сам Ирем при его превращении в Кемет

- **Куш (Судан):** Народ Реки называет этим именем области к югу от своего государства. Куш представляет собой не столько единую цивилизацию, сколько территорию, на которой проживает несколько племён. Ещё ни одному царю не удалось покорить все эти племена, чтобы объединить их в полноценный народ. Тем не менее, в Кемете большинство жителей Куша называют *меджаями* – то есть лучниками и солдатами. Многие из Восставших сами будут казаться кеметийцам меджаями, поскольку уроженцы Куша были одной из четырёх ключевых наций, составлявших население Безымянной империи. В сущности, почти половина Куша некогда находилась в границах Ирема.

- **Тжемеху (Ливия):** Долгое время тжемеху считались самыми кровожадными из кочевников, проживающих рядом с Кеметом. Тем не менее, когда предыдущий фараон Джедкар разгромил их величайших вождей, тжемеху с радостью осели на западе от Кемета и занялись сельским хозяйством.

- **Мафкат (Синай):** Пустынный полуостров, известный кеметийцам как Мафкат и прилегающий к их земле на востоке, стал главной целью военных кампаний Великого дома со времени объединения двух царств. Населённый кочевыми пастушьими племенами, Мафкат известен богатством минерально-сырьевых ресурсов, из-за которых он и получил своё название “Земля бирюзы”. Мафкат контролирует сухопутные маршруты на севере и востоке от Кемета.

- **Хау-Небу (Средиземноморье):** Кемет практически не располагает заставами на своей северной границе, поскольку этому мешает толстая полоса болот и бесплодных земель. Единственной точкой доступа к морю для него остаётся Сену, торгующий с городом-государством Библос.

- **Библос (Сирия):** Библос, расположенный на побережье Средиземного моря, является самым старым и верным союзником Кемета. Он торгует с кеметийцами настолько плотно, что город и вовсе кажется их колонией. Местный правитель одевается как фараон, украшает свой дворец в стиле Великого дома и, самое главное, признаёт экономическую зависимость от торговли с Кеметом. После того как мумии разберутся со своими делами в Кемете и начнут путешествовать, именно через Библос они отправятся в северо-восточные земли, которые позже станут известны как Турция и Грузия.

- **Пунт (Юго-восточная Африка):** Большинство кеметийских торговцев никогда не бывали в Пунте. Уникальные товары этих земель (пальмовое масло, диковинные животные, драгоценные камни и восхитительные благовония) попадают в Кемет благодаря караванщикам из самого Пунта. Недавно царь Унас даже купил несколько жирафов из этих дальних земель, а номархи – правители сорока двух номов Кемета – теперь всё больше красуются изумрудами и рубинами Пунта. Даже Восставшие затрудняются сказать об этих землях что-то конкретное. Империя иремитов никогда не распространялась так далеко на юг, и для некоторых Восставших стало большим откровением то, что к югу от Безымянной империи вообще были населённые земли.

• **Ки-эн-жир (Месопотамия):** Кеметийцы привыкли считать себя властителями мира. Их цари даже пользуются титулами правителей всего сущего. Совсем другой точки зрения придерживаются обитатели Ки-эн-жира, то есть “страны цивилизованных королей”. Хотя об этих краях практически ничего не известно, ходят зловещие слухи о магах, населяющих города будущей Месопотамии. Так, город Киш считается оплотом чернокнижников и убийц, приносящих человеческие жертвы тёмным богам. С другой стороны, подобные слухи могли быть вызваны простой завистью к достижениям Ки-эн-жира. Например, город Урук считается крупнейшим городом в мире и к началу Сотического пробуждения мумий насчитывает более 80000 жителей.

Жизнь в Кемете

Люди, живущие на берегах Реки, называют себя *ремет-ан-кемет*, то есть “народ чёрной земли”. Бедные и богатые, молодые и старые, мужчины и женщины – все кеметийцы следуют ритму благословенной Реки.

Год кеметийцы делили на три сезона по четыре месяца каждый. Новый год отмечался тогда, когда Сотис (Сириус) восходил на рассвете ещё перед Солнцем, предвещая выход Реки из берегов. Этот период из четырёх первых месяцев года назывался “Временем половодья”.

Если использовать более современный календарь, можно считать, что половодье длилось с июля по октябрь. После этого наступал период, во время которого фермеры начинали распахивать покрытые илом поля и сеять зерновые культуры. Он назывался “Временем зарождения”. Заключительный сезон, или “Время жатвы”, предполагал сбор урожая.

Все, кто не мог выполнять обычную работу во время половодья, начинал выполнять общественно полезные задачи. Например, фермеры становились каменщиками, строили дамбы, ремонтировали святилища или даже служили в войске.

Большинство жителей Кемета были простыми сельскими жителями – вопреки популярному стереотипу, рабов в городах было не так уж много. В рабство отправляли за уклонение от налогов и ещё более серьёзные преступления. Впрочем, рабы могли иметь собственность и редко становились жертвами бесчеловечного обращения. К ним относились скорее как к заключённым, чем к животным в человеческом облике. Более того, часто раба отпускали на волю спустя несколько лет тяжёлой работы.

Если не считать большинства кеметийцев, то можно выделить несколько редких социальных слоёв:

Писари, или *сехау*, служили чиновниками, экономистами, историками и послами. Они не участвовали в общественной деятельности во время половодья и не платили налоги. Поступить в школу писарей мог любой, хотя туда не всегда принимали женщин.

Меджаями называли выходцев из Куша. У них не было прав, которыми пользовались горожане (например, их могли не пускать на общественные праздники с бесплатным угощением), однако от них и не требовалось участвовать в общественной деятельности в половодье. Несмотря на это, стражники были обязаны защищать меджаев от действий, считающихся преступными по отношению и к самим кеметийцам.

Дворяне Кемета чаще всего были наследниками и преемниками великих людей, правивших отдельными городами ещё до объединения царств. Каждым номом правил **хати-а**, то есть вождь всего региона. Хати-а служили непосредственно фараону, который мог потребовать от них денег, рабочей силы, солдат или других ресурсов в любой момент времени. Тем не менее, в редких случаях (как, например, в Уасете) хати-а обладал властью, соперничающей с властью самого фараона.

Фараон жил в **Великом доме** (название которого изначально и звучало как *Фараон*). Великий дом представлял собой одновременно дворец и храм, в котором проживала правящая семья. В настоящий момент Великий дом располагается в городе Инбу-Хедж.

Религия

Перед тем как Восставшие пробудились к жизни, большинство кеметийцев исповедовали болезненный пессимизм и торжество смерти, которое Египту будут приписывать поздние культуры. Однако с годами – и особенно с зарождением солнечного культа Ре – кеметийцы начали верить в величие жизни и с благодарностью принимать то, что им дарит судьба.

Среднестатистический кеметиец принимает как факт существование богов и поклоняется сразу множеству космических сущностей. В большинстве случаев поклонение проходит безо всяких церемоний: человеку достаточно просто подойти к святилищу в городе или даже за его пределами и вознести молитву хозяину этого святилища. В богатых домах встречались личные алтари, посвящённые одному-двум великим предкам.

Поскольку поклонение редко проходило публично и большинство молитв возносились людьми в одиночестве, жрецы занимались в основном проведением жертвоприношений по определённому графику. Считалось, что всего одно пропущенное жертвоприношение может повлиять на течение жизни в Кемете, поэтому жрецы часто сменяли друг друга. Многие служили всего по одному месяцу или сезону, проводя большую часть года в роди писцов, ремесленников и дворян.

В целом можно выделить три вида храмов, встречавшихся по всему Кемету.

Святилища были домами богов и часто даже носили названия наподобие “Дом Птаха” или “Дом Дзехути”. Святилища строились в местах, которые считались священными для этого божества. В них всегда находилась статуэтка, представляющая бога.

Заупокойные храмы посвящались усопшим царям. Каждый фараон старался построить себе такой храм. Например, в данный момент строится уже храм Унаса.

Солнечные храмы превозносили могущество Ре и щеголяли красивыми солнечными обелисками. В то время как большинство богов получили всего по два или три святилища по *всему* Кемету, Ре может похвастаться буквально десятками храмов, разбросанных вдоль Реки.

Военные технологии

Ко времени Сотичекого пробуждения мумий лошади всё ещё остаются дикими животными из далёких земель, и кеметийцы видят в них не больше практической пользы, чем в антилопах или жирафах. Одним словом, знаменитых египетских колесниц, которыми прославятся поздние династии, пока ещё не существует как явления.

Основными видами оружия Древнего царства считаются лук и копьё, хотя некоторым солдатам достаются короткие мечи из бронзы, а многие мужчины, даже не занимающиеся военным делом, носят при себе ножи. Охотники иногда используют кожаные пращи, заряжая в них каменные пульки.

Копьё используется двумя руками и наносит +3 очка летального урона, при этом повышая Защиту бойца на +1 уровень при сражении с невооружённым противником. Оно обладает стоимостью • и Размером 4.

Нож наносит всего +1 очко летального урона и обладает Размером и стоимостью •.

Меч наносит летальный урон +3 и обладает Размером 2, однако бронза в этот период считается дорогим и хрупким материалом. Стоимость бронзового меча равна •••, что делает его своего рода символом состояния или удачи. Кроме того, меч обладает Прочностью 2.

Праща наносит +2 очка летального урона и требует при атаке проверок Ловкости + Атлетики. Она не обладает никакой стоимостью (поскольку её нетрудно создать в домашних условиях) и обладает диапазоном, равным *утроенной* сумме Силы + Ловкости + Атлетики персонажа. Хотя обычно из этой формулы вычитается Размер снаряда, пульки для пращи не обладают хоть сколько-нибудь значимой тяжестью и размером.

Луки обладают рейтингом урона, равным силе самого лучника. Короткий диапазон равен утроенной сумме Силы + Стрельбы бойца + Размеру самого лука, где этот Размер на -1 уступает размеру самого лучника (если, конечно, тот не использует чужое оружие). Штрафы за недостаток Силы при использовании луков удваивают штраф (например, если лук требует обладания Силой 3, а герой владеет только вторым уровнем этой характеристики, штраф к использованию лука повысится до -2 вместо -1).

Обратите внимание, что Боевые стили, описанные во врезке несколькими абзацами ниже, могут заметно облегчить протагонисту использование лука и некоторых других видов оружия.

Кеметийцы не носят доспехов из-за жары и недоступность материалов. Солдаты используют большие кожаные щиты, обладающие заострённым кончиком для их погружения в песок. Для использования этих щитов необходима Сила •••. Они повышают Защиту солдата на +2 или даже +3, если боец не держит в руке оружие. Если персонаж атакует, держа в руках щит, он получает штраф -2 (или -1 при Амбидекстрии). Опять же, *Боевой стиль: Щит и меч* значительно повышает эффективность солдата при обращении со щитом.



От переводчика: Боевые стили

Парадоксально или нет, но в этой книге отсутствует описание исторических Боевых стилей. Тем не менее, англоязычные читатели могли найти их в других дополнениях к Миру Тьмы. И в этом отношении русскоязычные игроки оказались несправедливо обделены.

Хотя некоторые из Боевых стилей будут описаны в дальнейших конспектах и переводах, трудно проигнорировать то обстоятельство, что перед нами – книга для исторических игр по Миру Тьмы. Поэтому я бы хотел восполнить недостаток *исторических* Боевых стилей прямо сейчас.

Обратите внимание, что не все Боевые стили обладают пятью уровнями развития.

Боевой стиль:

Стрельба из лука

Требования: Сила ••, Ловкость ••, Атлетика ••

• **Привычка:** Стрелок привыкает к размерам стрел, весу лука и сопротивлению тетивы. При расчёте дистанции, урона и минимальной Силы, которой должен обладать персонаж, считается, что его Сила на +1 уровень выше настоящего значения.

•• **Стремительность:** Персонажу не нужно тратить действие, чтобы выхватить лук и натянуть стрелу на тетиву. Он совершает подобные действия пассивно (а значит, может выполнять и любые другие действия в этом раунде).

••• **Поправка на ветер:** Герой учитывает силу ветра, скорость мишени и любые другие факторы, мешающие попасть в цель с большого расстояния. Он увеличивает дистанцию стрельбы вдвое.

•••• **Стрельба навесом:** Враги не получают Защиту от укрытий, если только определённый предмет не закрывает их сверху. Например, если враг прячется за щитом или телегой, лучник способен выстрелить по дуге, буквально проигнорировав его укрытие. Тем не менее, он не может использовать этот приём, находясь в помещении с низкими потолками.

Боевой стиль:

Фехтование

Требования: Ловкость •••, Холодное оружие •••

Этот стиль позволяет герою улучшить свои способности к обращению с лёгким одноручным оружием. Если он пытается фехтовать оружием, которое слабо

приспособлено к подобному стилю боя, он получает штраф -1 на проверки, связанные с нижеописанными манёврами (тем не менее, герой не получит подобного штрафа, если просто нападёт на противника: модификатор влияет только на проведение манёвров). Кроме того, если герой использует экзотическое оружие, к которому он просто не мог привыкнуть из-за культурного или географического контекста, штраф вырастает до -2.

- **Выпад:** Герой получает +1 дайс к атаке лёгким оружием.

- **Финт:** Персонаж проводит атаку по обычным правилам (проходя проверку Силы + Холодного оружия), однако вместо нанесения урона лишает противника Защиты от следующей атаки.

- **Ответный удар:** Персонаж уходит в глухую Защиту, удваивая эту характеристику, но отказываясь от своего действия в текущем раунде. Если противник атакует героя, то вне зависимости от успешности его удара персонаж сам проходит проверку атаки со штрафом -1, *не учитывая* Защиту врага. С другой стороны, после этого герой утрачивает собственную Защиту до начала следующего действия.

- **Проворот:** Вложив очко Воли и проведя успешную атаку, персонаж проворачивает оружие в теле противника, автоматически нанося ему летальный урон в размере собственной Ловкости.

Боевой стиль:

Метание

Требования: Ловкость •••, Атлетика ••

- **Усиленный бросок:** Удвойте дистанцию, на которую вы можете метнуть оружие. По умолчанию эта дистанция равна Силе + Ловкости + Атлетике персонажа – Размеру оружия.

- **Молниеносный бросок:** Персонаж способен выхватить оружие в качестве пассивного действия.

- **Прямой бросок:** Боец может отказаться от Защиты в этом раунде, чтобы вложить в бросок массу своего тела. Он добавляет Силу к проверке атаки.

- **Град:** Персонаж отказывается от Защиты, но делает по одному дополнительному броску за каждое очко Ловкости свыше 2. Каждый новый бросок налагает штраф -1. Так, обладатель Ловкости 5 может сделать один бросок безо всяких штрафов, второй с модификатором -1, третий с модификатором -2 и четвёртый – со штрафом -3. Он может сочетать этот приём с предыдущим, добавляя Силу к проверкам атаки.

Боевой стиль:

Берсерк

Требования: Решительность •••, Выносливость •••, один Навык или Боевой стиль •

Перед использованием этого стиля персонаж должен войти в боевой раж, потратив на это мгновенное действие и вложив очко Воли. Состояние звериной ярости заканчивается вместе со схваткой (или после потери сознания). Если персонаж хочет вернуться в нормальное состояние до окончания боя, ему необходимо потратить ещё одно очко Воли.

Самый большой недостаток этого стиля заключается в том, что если рядом с таким бойцом заканчиваются враги, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы не напасть на союзника. Сверхъестественные существа, податливые к своим видам ярости (вроде Курута, бешенства, Муки и так далее) проходят эту проверку в *каждом* раунде, в котором они использовали преимущества Берсерка.

Перечисленные ниже бонусы персонаж получает только в том случае, если он использует их одновременно с определённым Навыком или Боевым стилем. Этот стиль или Навык игрок выбирает одновременно с приобретением первого же уровня Берсерка.

- **Неудержимая сила:** Персонаж получает дополнительный (третий) дайс, проводя *безрассудную атаку*. Иными словами, он утрачивает Защиту до своего следующего

действия, но добавляет к проверкам Рукопашного боя или Холодного оружия +3 дайса вместо двух.

•• **Адреналиновый всплеск:** Боец получает +1 очко Брони, защищающей его от тупого и летального урона.

••• **Нечеловеческая подвижность:** Если герой вкладывает Волю в защитное действие, он вычитает из проверок противника не -2, а -4 дайса.

•••• **Бесстрашие перед ликом смерти:** Персонаж может понизить или устранить штраф за раны, вместо этого понизив на соответствующее значение свою Защиту. Например, он может проигнорировать штраф -2, но отнять у Защиты -2 пункта.

••••• **Кровожадный ублюдок:** Персонаж наносит летальный урон даже тупым оружием или кулаками. Тем не менее, он утрачивает Защиту до своего следующего действия.

Боевой стиль:

Двуручное оружие

Требования: Сила ••, Холодное оружие ••

Этот Боевой стиль работает только в случае с двуручным оружием (например, мечом или молотом), обладающим по меньшей мере 3 пунктами Размера.

• **Замах:** Враги просто боятся приближаться к бойцу с таким грозным оружием в руках. Персонаж получает +1 очко Защиты.

•• **Опережение:** Герой отказывается от Защиты в этом раунде, вместо этого пытаясь отогнать ближайшего противника. Это означает, что когда первый из нападающих проходит проверку атаки, протагонист сам делает бросок на Силу + Холодное оружие +1. Каждый успех понижает урон, который должен был нанести противник, на единицу. Если урон обнуляется, а у героя ещё остаются успехи, он автоматически наносит этот урон противнику.

••• **Полуторный меч:** Герой берётся одной рукой за середину лезвия, держа его на германский манер. Он не может использовать технику Замаха (первого уровня этого Боевого стиля) и утрачивает -1 дайс при любых проверках Холодного оружия. Тем не менее, если он успешно наносит удар в этом раунде, урон вырастает на +2. Вам не нужно делать бросок – эти два очка добавляются к урону автоматически.

•••• **Крест-накрест:** Боец наносит два удара подряд, проходя две отдельные проверки. Он не получает никаких штрафов, однако теряет Защиту и не может использовать технику Опережения (второго уровня этого стиля) в текущем раунде.

••••• **Разрубание:** Проводя безрассудную атаку, герой получает бонус в размере Холодного оружия (вместо +2 дайсов). Он утрачивает Защиту и не может использовать технику Опережения.

Боевой стиль:

Щит и меч

Требования: Сила ••, Ловкость ••, Выносливость ••, Холодное оружие ••

• **Плащ и кинжал:** Эта способность названа в честь импровизированного метода защиты, при котором боец смягчает удары противника толстым краем плаща. Если герой хватает любой хоть сколько-нибудь подходящий предмет и использует его для отражения ударов противника, он удваивает Структуру этого объекта и при проведении атак получает штраф -2 вместо -3 (вызванный боем с двумя предметами в руках).

•• **Удар щитом:** Персонаж может ударить противника щитом, получив штраф -1 за использование импровизированного оружия, но добавив рейтинг Защиты своего щита в качестве бонуса атаки. Щит наносит тупой урон и не добавляет герою Защиты до следующего раунда.

••• **Удар из-за щита:** Возможно, персонаж научился бить вслепую в обход щита или класть меч поверх него горизонтально, нанося удары на манер бильярдного кия. Возможно, он просто выработал чувство ритма и чередует взмахи щитом и удары мечом.

Как бы то ни было, он не получает штрафа за использование предметов в обеих руках и повышает Защиту ещё на +1 очко.

••• **Таран:** Персонаж отказывается от Защиты в этом раунде и наносит Удар щитом, описанный выше. Если противник получает хотя бы очко урона, он проходит проверку Ловкости + Атлетики – и если сумма накопленных им успехов оказывается меньше урона, он падает на землю. С одобрения Рассказчика боец может таранить сразу несколько противников, стоящих рядом, однако в этом случае урон распределяется между ними поровну, а каждый дополнительный враг после первого добавляет штраф -1 к проверке атаки.

•••• **Защитная стойка:** Персонаж отказывается от своего действия в этом раунде, но удваивает Защиту и добавляет к ней рейтинг щита. При этом он выбирает одну из трёх сторон, откуда он ждёт атаки: спереди, слева или справа. Любые атаки с этой стороны не понижают Защиты персонажа. Атаки с других сторон понижают Защиту и учитывают лишь обычный её рейтинг (без удвоения). Каждый раунд, проведённый в защитной стойке, требует полного сосредоточения – а значит, вложения 1 очка Воли.

Боевой стиль:

Посох

Требования: Сила ••, Ловкость ••, Холодное оружие •• или ••• при использовании длинного древкового оружия наподобие косы.

Обратите внимание, что оружие длиной пять или более футов добавляет бойцу +1 очко Защиты.

• **Подсечка:** Боец проходит проверку атаки, заставляя противника сделать бросок на Ловкость + Атлетику. Если герой получает больше успехов, он наносит только одно очко тупого урона, однако сбивает противника с ног.

•• **Оглушение:** Персонаж проводит атаку со штрафом -3 за нанесение прицельного удара по голове. Если урон превышает Размер противника, тот теряет сознание на количество раундов, равное полученному урону. В случае с клинковым оружием урон может быть летальным.

••• **Вращение:** Персонаж наносит урон всем противникам в пределах трёх ярдов от себя. Он проходит обычную проверку Силы + Холодного оружия + рейтинга урона со штрафом, равным количеству противников (до максимального модификатора -5). Успехи наносят соответствующий урон сразу всем, кто попал в указанный радиус. Тем не менее, если рядом с бойцом находятся союзники, они тоже получают урон. Опять же, клинковое оружие наносит летальные повреждения.

Боевой стиль:

Копьё

Требования: Сила •••, Ловкость ••, Холодное оружие •••

• **Ожидание:** Персонаж выставляет копьё перед собой и водит остриём по воздуху, поджидая нападение врага. Если на него нападает противник, оружие которого уступает по Размеру копьё протагониста (обычно 4), герой атакует первым в обход Инициативы.

•• **Тычок:** При использовании копьё боец перекидывает девятки.

••• **Удар и блок:** Персонаж повышает свою Защиту на +2, но получает штраф -2 к ближайшей атаке. В отличие от аналогичных эффектов из других Боевых стилей, Удар и блок не мешает герою перемещаться с полной Скоростью.

•••• **Пронзание:** Боец переходит в безрассудную атаку, утрачивая Защиту, но получая бонус в размере своей Силы или Холодного оружия (в зависимости от того, что *выше*). Он не приобретает стандартных +2 дайсов за безрассудную атаку. Если он наносит урон, превышающий Размер жертвы, оружие застревает в теле врага. После этого герой (или сам противник) должен пройти проверку Силы + Холодного оружия: в случае успеха копьё удаётся вынуть, а жертва получает ещё один уровень летального урона. Более того,

если жертвой оказывается вампир и копьё застревает в его теле, считается, что древко поразило сердце чудовища.

Боевой стиль:

Арена

Требования: Сила •••, Внушительность ••, Холодное оружие •••

• **Ошеломление:** Персонаж издаёт громогласный вопль, завывает или обращается к публике. Так или иначе, он объявляет о своём намерении атаковать противника, даже если не находится на арене. После этого он наносит удар по обычным правилам, и если нанесённый урон превышает Самообладание жертвы, она теряет следующий раунд.

•• **Создание бреши:** Гладиатор бьёт по щиту и оружию жертвы, заставляя её потерять Защиту от следующего удара. В этом случае он проходит обычную проверку атаки, но не наносит никакого урона.

••• **Прицельный удар:** Штрафы за нанесение ударов по точным целям (рукам, глазам, сердцу или оружию) сокращаются на 2 пункта. Более того, гладиатор всегда игнорирует 1 очко Брони своего противника.

•••• **Зрелищная расправа:** Гладиатор сознательно оставляет оружие в теле противника. Игрок должен объявить о своём намерении ещё перед атакой, после чего вложить очко Воли (которое *не* добавляет дайсов к атаке). В случае успеха он втыкает оружие в тело противника, наделяя того штрафом -2 на любые действия. Для того чтобы избавиться от штрафа, жертва должна выдернуть из себя оружие. Она может сделать это безо всяких бросков, однако для этого она тратит действие и автоматически получает летальные повреждения, равные рейтингу урона оружия. Если вытащить оружие из противника хочет сам гладиатор, он проходит проверку Ловкости + Рукопашного боя. В этом случае он также наносит автоматический урон по вышеописанной системе.

Боевой стиль:

Тактическое построение

Требования: Сила ••, Выносливость •••, Холодное оружие ••

• **Черепаша:** Персонажи движутся с половиной скорости и не могут атаковать, однако получают по +1 очку Защиты от дистанционного оружия за каждого бойца в отряде.

•• **Отбрасывание:** Персонаж утрачивает Защиту в текущем раунде, но проходит проверку Силы + Холодного оружия +1 за каждого члена отряда. Противник защищается проверкой Ловкости + Атлетики. В случае провала он падает на землю, в случае полного – получает очко тупого урона из-за неудачного приземления. Другие члены отряда, владеющие этим Боевым стилем, не получают в этом раунде бонусы за наличие протагониста в качестве союзника, поскольку он не обеспечивает их защитой.

••• **Отвлечение:** Боец наносит удар из-за щита и проходит проверку атаки со штрафом -2. В случае успеха он не только наносит урон, но и наделяет противника штрафом к проверкам атаки. Этот штраф равен количеству бойцов в отряде (до максимального модификатора -5) и сохраняет силу до конца раунда.

•••• **Кольцо:** Отряд окружает союзника или ценный объект, которого следует защитить от врагов. Этот предмет или человек получает бонус к защите, равный количеству бойцов в отряде. Тем не менее, члены отряда не должны атаковать в этом раунде (в обратном случае они не предоставляют бонуса к защите цели).

••••• **Растерзание:** Боец вкладывает очко Воли и проводит атаку по обычным правилам. В случае успеха он подталкивает раненого противника к своим товарищам, *каждый* из которых автоматически наносит жертве по очку летального урона.



Гражданские технологии

Хотя Шаньяту и одарили иремитов знаниями Бронзового века, за прошедшие века жители Кемета практически не развили эти технологии. Большинство зданий строятся из сырцового кирпича или дерева; камень оставляют для возведения памятников, храмов, дворцов и других важных объектов. Серебро считается более ценным материалом, чем золото, потому что встречается гораздо реже. Кемету ещё не известны дороги с твёрдым покрытием, а мосты строятся только в самых узких частях Реки. В любых хоть сколько-нибудь широких местах кеметийцы используют паромы и лодки. Колесо можно увидеть на мельницах и маленьких тележках, однако большая часть грузов всё так же доставляется по реке.

На большинстве сельских участков выращивают ячмень для еды и питья (в виде густого ячменного пива), а также лён для одежды. Существуют текстильные предприятия, производящие бельё. Простые люди носят неокрашенные льняные одежды. Чистое белое бельё носят только жрецы и писари с видным положением в своём городе. Цветная одежда, конечно же, резервируется для знати.

Свою любимую чёрную землю люди возделывают при помощи самых разнообразных зверей, некоторые из которых уже успели стать ручными, но большинство остаются дикими. Фермеры держат скот, свиней, овец, коз и различные виды птиц. Рыбу едят только простолюдины. Одомашненные собаки живут с людьми, ловят крыс и помогают в охоте.

Примечательно, что только собакам и крупным рогатым животным дают имена. Лошади всё ещё живут в самых дальних частях Кемета и считаются дикими, бесполезными животными. В богатых городах иногда встречаются более экзотические животные вроде жирафов, однако их чаще всего держат в личных загонах члены правящих семей. В сущности, многие из таких животных попадают в Кемет благодаря предприимчивым торговцам их Пунта.

В числе диких животных всё ещё остаются кошки. Их считают магическими созданиями, которым открыта воля богов. Более опасными – и по-настоящему дикими – считаются шакалы и волки, живущие на краю пустыни. Кроме того, в песках скрываются змеи и скорпионы, многие из которых весьма ядовиты. Самыми крупными и свирепыми хищниками по праву считаются крокодилы и бегемоты.

О чём известно лишь мумиям, это о том, что в эту эпоху по земле бродят *ша* – разумные звери с квадратными ушами и раздвоенным хвостом. Неизвестно, кто создаёт ша, но все они сделаны из человеческих тел, даже если и напоминают крупных шакалов. Кто создал (или создаёт) их, остаётся загадкой, однако ша настроены дружелюбно по отношению к мумиям. Они способны принимать обличья рыжеволосых мужчин и женщин и говорить с Восставшими. О себе они рассказывают лишь как о творениях бога Сутеха. У них нет точных целей – во всяком случае тех, о которых они хотели бы говорить. Тем не менее, ша могут дать Восставшим ценный совет и даже раскрыть им секреты некоторых Изречений. Многие иремиты впервые узнали о своих богоподобных способностях от этих странных дружелюбных чудовищ.

Ша не бессмертны: в сущности, они не просто уязвимы к обычным источникам повреждений, но и непрерывно слабеют из-за выгорания Сехема, заключённого в их телах. Изучение их трупа может научить мумию Церемонии выгравированного сердца – то есть ритуалу, позволяющему создавать Садихов. Кроме того, вскрытие покажет Восставшему, что тело ша состоит из человеческой плоти, глазами ему служат два амулета, а речью его наделяет магический свиток, погружённый в район гортани. При этом, если использовать терминологию Теф-Аабхи, ша представляет собой живое изображение, которое приводит в действие алхимическая энергия.

Иными словами, кем бы ни были ша, их создание требует совмещения всех пяти искусств, известных гильдиям иремитов (плоть, амулеты, алхимия, тексты и изображения). Рассказчику самому предстоит решить, кто и зачем создал ша, однако

учтите, что последователи Апофеоза часто считают Сутеха своим покровителем, помогающим им обрести свободу от цепей Дуата.

Что насчёт призраков?

По просторам Кемета бродит куда меньше призраков, чем можно ожидать от страны, веками исповедовавшей культ смерти. Однако в этом нет никакого противоречия: души иремитов и кеметийцев отправлялись в Дуат, где они либо выдерживали загробный суд и отправлялись в неведомые области мира мёртвых (возможно, Благословенные поля А'ару, возможно – куда-то ещё), либо попадали в пасть Пожирателя. Некоторые призраки оставались в земной реальности, но не чаще, чем в других частях света.

Впрочем, порой Восставшие наткнулись на призраков иремитов, всё ещё населяющих руины Безымянной империи. Такие призраки иногда становились бесценными союзниками, но куда чаще они видели в мумиях таких же тиранов, какими были и сами Шаньяту.

Шакалоголовый бог Анпу, впоследствии названный Анубисом, всё ещё бродит по миру, охраняя тайны загробного царства от мумий. Он принимает различные формы, от простого шакала до амальгамы животного и человека, иногда даже превращаясь в существ, которых невозможно описать человеческим языком. Тем не менее, он редко вмешивается в дела Восставших. Чаще всего он призывает мумий прогнать свирепого призрака из кеметийской деревни или защитить иремитскую гробницу от некромантов. Порой он даже наделяет избранных мумий знанием Изречений. Но он не станет принимать ту или иную сторону в конфликте между Восставшими или смертными. У него есть дела поважнее.

Наконец, не следует забывать об Обманутых. Эти мумии пробудились одновременно с Восставшими, однако быстро поняли, что темахи не желают их воссоединения с другими бессмертными иремитами. В эпоху первого пробуждения темахи помогают своим носителям обнаружить *друг друга*, но не Восставших. Пока что у Обманутых ещё не появилась привычка охотиться на Восставших, однако темахи приказывают им держаться подальше от других мумий, утверждая, что Восставшие скованы и ослеплены волей Шаньяту.

Характеристики

Учитывая особенности первого пробуждения, эта эпоха вносит некоторые изменения в обычный процесс создания персонажа.

- **Память:** Восставшие пробуждаются с первым уровнем Памяти. Они могут приобретать новые уровни, но “по умолчанию” каждый Восставший (включая неигровых персонажей, которых протагонисты будут встречать в своих путешествиях) обладает лишь этим уровнем Памяти.

- **Колонны:** Игроки распределяют лишь пять очков между Колоннами. Иными словами, вы можете либо распределить по одному очку между всеми Колоннами, либо оставить одну Колонну без какого-либо значения, приписав два пункта к своей Ключевой Колонне и по одному – к трём другим.

- **Преимущества:** Вы не получаете очков Культа. У большинства персонажей не будет даже Гробниц и Реликвий, но эти характеристики не заблокированы: просто в начале Сошествия ими будут обладать только самые везучие из Восставших.

- **Статус в Гильдии и Призвания гильдий:** Большинство мумий с трудом вспоминают, в какой гильдии они состояли в Безымянной империи. Сверхъестественные аналоги гильдий, в которых протагонисты будут состоять в дальнейших Сошествиях, возникнут только к концу этого Сотического пробуждения. Вы можете вложить очки в Статус гильдии ещё при создании персонажа или уже в процессе игры, но Призвание своей гильдии вы получите только тогда, когда мумии начнут возрождать свою культуру по мере развития сюжета.

- **Изречения:** Как уже говорилось ранее, вы не получаете Изречений, включая то дополнительное заклинание, которым вас наделяет приобретение всех пяти Колонн. Тем не менее, за каждое Изречение, которое персонаж *должен был* узнать по обычным правилам, он получает по одной “свободной ячейке”, которая заполняется Изречением, как только персонаж осваивает его в игре.

- **Опыт:** Вы не получаете 20 свободных очков опыта в начале игры.

- **Навыки:** По очевидным причинам мумии не владеют Компьютером, Огнестрельным оружием и Вождением. Вместо этого они могут осваивать Навыки Стрельбы, Религии и Судоходства. Поскольку кеметийцы ещё не скоро начнут приручать лошадей, даже Верховая езда в этот период недоступна для персонажей.



От переводчика: Исторические Навыки

Как и в случае с Боевыми стилями, эта книга описывает далеко не все Навыки, которые приводились в исторических книгах по Миру Тьмы. Я взял на себя смелость дополнить этот перечень Навыками, описанными в других официальных книгах этой вселенной. Например, Верховая езда может и не понадобиться к началу первого Сотического воплощения мумий, но пригодится в уже ближайшие Сошествия.

Кроме того, я добавил примеры Специализаций, упоминавшиеся в официальных источниках.

Ментальный Навык: Религия

Учитывая, что жители каждого города почитали десятки богов и духов, даже верующему человеку иногда было трудно запутаться в сложной системе молитв, обрядов и церемоний. Многие боги считались аспектами других богов. В разных городах Ре считали братом, отцом или просто наставником Херу. Некоторые обряды всегда гарантировали обилие урожая, однако другие могли принести несчастье, если их проводили в неправильное время. Не каждый путешественник знал, кому поклоняются в ближайшем городе и как местные жители относятся к чужеземцам.

Обратите внимание, что Религия отвечает за *официальные* верования, оставляя исследование демонологии, тайных практик и нечестивых обрядов на откуп знатокам Оккультизма.

Типичные представители: Мудрецы, жрецы и дворяне.

Примеры Специализаций: Знамена, Ритуалы, Пантеон (египетский, римский, парфянский и так далее).

Ментальный Навык: Военное дело

Понимание тактических манёвров, умение планировать сражения и анализировать события во время конфликта. Опытный генерал мог достичь своей цели с минимальными потерями. И напротив, группа мятежников, не обладающих военным опытом, могла проиграть даже в самых благоприятных условиях.

Типичные представители: Командиры, наёмники, опытные преступники и кочевники.

Примеры Специализаций: Засады, тактические построения, линии поставок, открытая местность, неудобные территории.

Физический Навык: Верховая езда

Умение управлять ездовым животным в опасных ситуациях. Вам не обязательно приобретать этот Навык, чтобы просто проехать несколько вёрст на верблюде, лошади

или другом животном, однако Рассказчик вправе потребовать проверку этой способности, если вы пытаетесь догнать преступника, перепрыгнуть через препятствие или оседлать строптивного скакуна.

Типичные представители: Дворяне, солдаты, кочевники, фермеры и наёмники.

Примеры Специализаций: Опасные условия, погоня, длительные путешествия, трюки.

Физический Навык:

Стрельба

Хотя чаще всего этот Навык отвечает за стрельбу из лука, персонаж может использовать его для метания камней из пращи и бросания копий. Полный провал при проверке Стрельбы, как правило, означает поломку оружия.

Типичные представители: Меджайи, охотники и солдаты.

Примеры Специализаций: Лук, арбалет, далёкие мишени, трюки.

Физический Навык:

Судоходство

Река связывает все номы и города Кемета воедино. Она придаёт ему форму, влияет на образ жизни его народов и даже определяет их философию. Каждый день по Реке проходят сотни, если не тысячи лодок и кораблей.

Этот Навык охватывает все практические и научные знания, требующиеся для управления парусным судном. Он отвечает даже за умственные и аналитические задачи, связанные с судоходством, включая проверку пригодности судна, распознавание корабля с расстояния, ориентирование по звёздам и ремонт корабля после повреждения.

Типичные представители: Путешественники, торговцы и кораблестроители.

Примеры Специализаций: Ремонт, навигация, опасные условия.



Известные деятели

Большинство людей, которые будут встречаться Восставшим в эту эпоху, будут простыми сельчанами и рабочими. Однако в конечном счёте дороги Бессмертных могут пересечься с одним из важных деятелей Кемета или хотя бы его помощником.

Обратите внимание, что если кто-либо из них погибнет, ваша игра начнёт расходиться с реальной историей. В таком случае опишите, как на месте покойного появляется самозванец или другой имитатор, решивший выдать себя за погибшего представителя власти. Само собой, это не касается Меседикереха, который существует лишь в мире **Mummy: the Curse**.

- **Кагемни, визирь Великого дома:** Кагемни получил свою должность верховного администратора во время правления Джедкара. Он сохранит её и на протяжении всего правления Унаса, и даже после его смерти. Уже понимая, насколько плохим царём будет Унас, Кагемни вполне может обратиться за помощью к протагонистам (но не забывайте, что с исторической точки зрения Унас будет оставаться царём Кемета ещё около тридцати лет).

- **Хенут, царица Кемета:** Хенут стала второй женой Унаса по настоянию Кагемни после того, как первая жена потеряла своего сына. Унас провёл с Хенут ровно столько времени, сколько требовалось, чтобы убедить народ, что у него будет наследник. После этого он отослал Хенут подальше от себя, окружив её только женщинами (чтобы у неё не было возможности плести интриги и в то же время – чтобы другие люди не сочиняли сплетни о возможных изменах Хенут). Хотя царь ожидает наследника, в действительности Хенут суждено дать жизнь дочери Ипут, которая войдёт в историю как жена следующего короля, Тети.

• **Меседикерех, ярость ночи:** Убитый в шахтах Нубета, Меседикерех вернулся к жизни не только с ужасающим чувством голода, но и с жадной мести. В отличие от большинства других Шуанхсен (что в эту, что в последующие эпохи), Меседикерех сохранил достаточно самообладания, чтобы собрать вокруг себя легион помощников. Теперь этот мститель обучает других Шуанхсен искусству охоты на мумий – и немало в этом преуспевает. Ему даже удалось проникнуть во дворец Унаса и стать его духовным советником под видом жреца из Нубета. Официальный советник, Кагемни, пока ещё не знает, поддерживать ему этого влиятельного незнакомца или избавиться от него.

• **Небет, первая жена Унаса:** Когда-то Небет была настоящей царицей Кемета и даже правила вместо мужа, когда ему в очередной раз надоедало решать государственные дела. Она поклялась, что родит и воспитает сына, который станет полной противоположностью своего отца: умным, грамотным и патриотичным. Увы, её сын заболел и должен был умереть – и только таинственный жрец по имени Меседикерех сумел вернуть его к жизни. Тем не менее, после “выздоровления” сын напоминал скорее ожившего мертвеца, чем сообразительного мальчишку. Теперь Небет прячет его от других, позволяя думать, что она потеряла своего первенца.

• **Рамос, владыка Уасета:** Звезда Рамоса взошла на небосклоне, когда он повёл своих воинов в Пунт и вернулся с богатыми трофеями. Сегодня он уже стар, но не растерял ни капли достоинства и боевого пыла. Рамос добился такой популярности в Нижнем Кемете, что фактически превратился в его фараона. Хотя он исправно платит налоги и называет себя служителем Унаса, ни для кого не секрет, что в его правление Нижний Кемет представляет собой отдельное государство, которому просто не выгодно отделяться от Верхнего царства.

• **Унас, царь Кемета:** Любитель охоты и жарких сражений, Унас никогда не готовился к управлению государством. Когда настал его час взойти на престол, он позволил визирю Кагемни и жене Небет самостоятельно править страной.

Жизнь во дворце тяготит Унаса. Благодаря своему новому другу, жрецу Меседикереху, Унас узнал о Восставших. Меседикерех называет их богами Кемета и настаивает на том, что, как правитель обоих царств, Унас должен ритуально поедать их плоть, тем самым доказывая своё превосходство над ними. Не стоит и говорить, что это оставляет серьёзный след на психическом равновесии Унаса.

Сюжетные зарисовки

• Вместо того чтобы сразу взяться за выполнение космических миссий и изменение политической ситуации во всём Кемете, протагонисты пытаются освоиться в мире людей. Они живут рядом с их семьями, изучают культуру, говорят со жрецами и, может быть, даже работают на полях.

• Мумии ищут руины домов, в которых некогда жили они сами. Возможно, в процессе поиска они натываются на ожившие трупы рабов, которых когда-то они сами принесли в жертву Аммут. Возможно, герои натываются на следы реликвий, некогда созданных их руками. Так или иначе, они просто хотят увидеть, что стало с их домом.

• Меседикерех начинает охоту на ша, надеясь сделать это раньше, чем дети Сутеха откроют мумиям тайны магических Изречений. Нетрудно понять, что Восставшие заинтересованы в противоположном исходе.

• Протагонисты или их союзники узнают Изречения, обладающие разрушительным действием. По неопытности они произносят эти Изречения неподалёку от поселения смертных. Вскоре на них начинается охота, которую возглавляет Меседикерех, убедивший Унаса, что в стране пробудились жестокие иноземные боги.

• Меседикерех захватывает гробницы Восставших в Небете и прорывает между ними туннели. Созданный таким образом подземный город он превращает в свой штаб, откуда наносит Восставшим удар за ударом. Если мумии не сумеют победить это чудовище на

его собственной территории, к следующему Сошествию его влияние вырастет в несколько раз.

- Восставшие узнают о легендарном царе Скорпионе, который сражался с врагами золотым цепом и булавой с нанесёнными на них символами побеждённых народов. Мумии вспоминают, что видели это оружие ещё в Безымянной империи – в руках Шаньятю. И теперь они натываются на следы, ведущие в тайную оружейную Скорпиона.

Глава вторая: Великий упадок (910 г. до н.э.)

Ирем не просто покоится в глубине Красной пустыни. Он забыт – в том числе и самими Восставшими. Могучие государства прошлого, включая величественный Кемет, похожи на тени, отброшенные далёким костром. Восставшие не уверены, кем они должны быть и даже кем они *были*. Впервые за всю историю своего существования мумии понимают, что память действительно их подводит. Они забыли не только своё человеческое бытие, но и те годы, которые провели в Кемете и за его пределами в первое пробуждение.

X-IX века до нашей эры окутаны тайной. Например, некоторые историки утверждают, что к этому моменту Древний Египет уже знал о существовании Южной Америки и отправлял караваны в Сибирь. Так это или нет, нам до сих пор слишком мало известно о том, что происходило в мире 3000 лет назад.

Что это означает с игровой точки зрения? То, что вы можете брать любые теории и объявлять их фактами. Например, микенская цивилизация пришла к упадку *предположительно* к 1100 году до нашей эры, однако если вам нужно изобразить греческое войско в том стиле, в котором оно описано в “Илиаде”, ничто не мешает сделать это и в 910 г. до н.э. В конце концов, даже *объективные* сведения об этой эпохе расходятся в датировках на многие десятилетия. Вы не нанесёте удара истории человечества, решив, что определённые события случились раньше или позже, чем *предполагают* археологи.

Тем не менее, некоторые явления сопутствовали этому историческому периоду вне зависимости от мнений отдельных исследователей. Прежде всего, самой большой заботой любого народа в этот период была добыча еды. Это означало, что правительство каждой страны должно было гарантировать, что все поля будут заняты крестьянами и даже при потере нескольких полей вследствие заболеваний или вражеских нашествий на городских складах будет оставаться хотя бы минимум продовольствия. Домашний скот считался поистине бесценным. Люди воевали, убивали и умирали за свои пастбища. Кочевые народы питались благодаря охоте и собирательству. Если животные мигрировали, кочевники следовали за ними.

Но независимо от того, как усердно работали сами люди, сухие сезоны, болезни скота и рои саранчи всё равно приводили к вспышкам голода. Когда пища заканчивалась, народ обвинял правителей в плохом руководстве или – не реже – оскорблении богов. За этим следовали восстания и войны, которые снова сменялись голодом. Цивилизации, оказавшиеся не в состоянии прокормить народ, прекращали своё существование.

Почти в любом обществе этой эпохи выделялись три социальных класса: всем правили дворяне, которым подчинялись лучшие представители среднего класса (торговцы, ремесленники и другие люди, у которых была определённая свобода действия), а уже им служили рабы. Слово “раб” не должно обмануть читателя: иные представители этого класса обладали заметным влиянием и образованием, позволяющим им соперничать с иными дворянами. Это не возвращало рабу свободу воли, но позволяло ему прокладывать собственную дорогу в жизни до тех пор, пока он следовал определённым правилам.

Смерть была вездесущей частью жизни. Даже роды считались потенциально летальным событием, а высочайшая детская смертность ни у кого не вызвала удивления. У любого были причины бояться, что его ребёнок умрёт, не достигнув взрослого возраста. Хоть сколько-нибудь надёжные врачебные услуги предоставлялись лишь в городах. За их стенами заболевшим людям оставалось только молиться и уповать на собственную выносливость.

Самыми крупными достижениями в области медицины могли похвастаться египтяне и вавилоняне, хотя по большому счёту это просто означало, что они умели проводить самые

элементарные операции. Но и там больных часто изгоняли из городов, считая болезни карой богов.

Никуда не ушла и угроза, которую представляли для людей дикие животные. Нильские крокодилы были столь вездесущими и опасными, что египтяне даже не надеялись их извести и поклонялись им как воплощениям бога Себека. Охота на гиппопотамов и львов считалась высшим проявлением мужества, причём львы жили даже в Европе. По некоторым свидетельствам, на крайнем севере ещё можно было встретить представителей доисторической мегафауны (представьте себе встречу с последним мамонтом на планете).

Практически все поселения люди старались возводить рядом с водой, особенно на берегу реки. В те годы почти любой город представлял собой массивную крепость со стенами и сторожевыми башнями. Создание толстых стен было практической необходимостью, поскольку варвары и кочевники могли напасть в любой день.

Кроме того, в любом городе можно было найти дом местного управляющего и храм, если даже не храмовый комплекс. Верховные жрецы и жрицы обладали безоговорочной властью над духовной, а зачастую и политической жизнью в своих городах. Само собой, обычно они совещались с правителями и королями, но даже это не всегда было необходимо. Исключение, как всегда, представлял Египет, в котором фараон занимал ниши жреца и царя, а потому обладал как светской, так и религиозной властью.

Дороги между городами немногим отличались от грязных тропинок, тянувшихся среди лесов, гор и полей. На путешественников охотились варвары и разбойники. Те, кто странствовал без каравана, должен был постоянно готовиться к ожесточённой схватке или стремительному бегству. В лесах рыскали огромные хищники, многие из которых тогда ещё не боялись людей. Лошади этой эпохи уже привыкли к седлу, но им не хватало выносливости, которую обрели скакуны более поздних веков. Телеги чаще всего тянули быки и мулы.

Пробуждение

Если некоторые мумии относились к Сотическому пробуждению как к бесцельному и бессмысленному Сошествию, то для их культистов такое событие всегда было грандиозной исторической вехой, к которой они готовились долгие годы, если даже не сотни лет.

Культы Восставших чаще всего понимали, что после пробуждения мумиям нужно будет встретиться друг с другом. Поэтому многие культисты заранее готовили караваны в дальние города, где их хозяева смогут собраться впервые за несколько веков. Само собой, информация о времени и месте такого собрания передавалась от культа к культу задолго до начала Сотического пробуждения.

Представители каждой гильдии собирались в собственном городе. Месен-Небу встретились в финикийском Тире, в то время как Сеша-Хебсу предпочли другой город этой цивилизации – Библос. Су-Менент собрались в египетском Мемфисе и расположенном поблизости от него некрополе Гиза. Теф-Аабхи остановили свой выбор на Уасете, который к тому моменту превратился в столицу Египта. Что касается Маа-Кеп, то их встреча прошла в ассирийской Ниневии.

Конечно, не у всех мумий сразу появилась возможность или даже *желание* отправиться в долгое путешествие. С повествовательной точки зрения это означает, что многие из них останутся в местах своего погребения или соберутся в близлежащих городах. По очевидным причинам *локальные* собрания могут посетить мумии любой гильдии.

Что происходит на этих собраниях? Прежде всего, Восставшие обсуждают возможные цели их деятельности в этом веке. Они избирают лидеров или просто подтверждают, что старые мастера гильдий останутся на своих местах. Что важнее всего, они изменяют границы собственных номов со сверхъестественной точки зрения. Цивилизации смертных могли значительно вырасти или распасться, но это не означает, что мумии согласятся отдать “свой” земли соперникам. Безусловно, они обсуждают и тонкие эмоциональные

нюансы, связанные с их вечной службой в изменчивом мире людей, однако такие вопросы каждый Восставший решает по-своему. Кто-то встречает старых друзей, кто-то держится в стороне, а кто-то ищет записи о своей личности, оставленные им самим на стенах гробницы более тысячи лет назад.

География

Удивительно или нет, но возможность ковать оружие из железа сместила баланс населения в пользу горожан. Торговля и культура распространились по всему Средиземноморскому бассейну, не в последнюю очередь благодаря вездесущим финикийским галерам. Появляются первые греческие города-государства – во всяком случае, обладающие влиянием на другие культуры и потому достойные упоминания. По Италии распространяются этруски – предшественники древних римлян. Путешественники из Египта и Финикии добираются даже до Скандинавии и Британских островов, не говоря об Ассирии, Вавилоне и других ближневосточных странах.

Египет

В 910 г. до н.э. Египет *уже* считается неописуемо древней цивилизацией – и это в эпоху, когда латиняне ещё не построили ни одной римской деревни, когда Леонид не схлестнулся с армией персов при Фермопилах, когда троянцы спали спокойно, не опасаясь наступления микенских войск, а патриарх Авраам не получил своё судьбоносное послание от Творца.

Каждый из городов Египта – в особенности Абидос, Элефантин, Гераклеополис и Танис – вмещает больше народу, чем столицы других стран. Они заполнены толпами ремесленников и торговцев. Их усеивают высокие многоэтажные здания, а рабы и слуги готовят еду на крышах или на жаровнях возле их стен.

Огромные ладьи беспрерывно курсируют по Нилу, и доки заполнены торговцами из Финикии, Вавилона, Куша, Эллады, Иудеи и других стран, жители которых жаждут получить частичку египетского богатства.

Особым влиянием отличаются Бубастис, Гелиополис, Мемфис и Фивы. Нижнеегипетский город Бубастис посвящён богине-кошке Бастет и служит основной резиденцией фараона. Город всё продолжает расти, не в последнюю очередь благодаря регулярным визитам ливийских кочевников. Последние заслуживают упоминания потому, что они прекрасно осведомлены о ливийском происхождении действующего фараона Осоркона I, и хотя сам фараон считает себя египтянином, он высоко ценит преданность своих кочевых родственников.

В Бубастисе также проходит праздник Бастет, который стал самым важным из всех религиозных торжеств. По всему Египту разносятся слухи, что посещение праздника и организация танцев – самый простой способ выслужиться перед Осорконом. Великий праздник Бастет привлекает паломников со всего мира. Неудивительно, что в дни этого торжественного мероприятия по Нилу проходят целые ладьи музыкантов и фокусников. Даже простые торговцы и путешественники, проплывающие мимо, поют, смеются и хлопают в ладоши.

Гелиополис (бывший Иуну) известен своими загадочными обелисками и величайшим храмом, посвящённым солнечному богу Ре. Кроме того, жрецы Гелиополиса считаются лучшими историками во всём мире. Когда слова придворных оракулов не удовлетворяют царя, он присылает сюда делегацию с богатыми дарами и мольбами о помощи. Как скоро предстоит выяснить мумиям, здесь хранятся даже обрывочные сведения о Безымянной империи, а некоторые жрецы читают на древнеиремитском.

Крупнейшим городом *Нижнего Египта* считается белостенный Мемфис (бывший Инбу-Хедж). Численность его населения переваливает за 50000 человек. По всему городу разбросаны памятники фараонам, некогда правившим в этой древней столице. Мемфис служит своеобразными воротами в Египет, поскольку торговцы из Финикии, Эллады и

многих других стран попадают на территорию государства именно через Мемфис. Неудивительно, что жрецы и правители этого города считаются одними из самых влиятельных лиц в Египте.

Наконец, самым крупным городом *Верхнего царства* – а вероятно, и всего мира – в 910 г. до н.э. была столица Египта Фивы (древний Уасет). Даже по самым сдержанным оценкам, численность его населения доходила до 80000 человек. Хотя Осоркон не столь популярен в Фивах, как в родном Бубастисе, он послал сюда множество лояльных жрецов и чиновников, которые постепенно улучшают отношение горожан к фараону.

Что касается самого Осоркона I, то он купается в лучах славы своего покойного отца Шешонка, привезшего богатейшие дары из своего военного похода в Иудею. Сокровища, похищенные Шешонком из Храма царя Соломона в Иерусалиме, теперь покоятся где-то в хранилищах Осоркона. Тем не менее, египтяне недовольны ливийским происхождением своего фараона. Безусловно, минуло не одно поколение с тех пор как ливийские кочевники осели в Египте, вошли в состав знати и наконец – через Шешонка – добрались до царских покоев, однако многие ещё помнят, что прадеды Осоркона с трудом говорили по-египетски и не почитали местных богов. Правители некоторых крупных номов подчиняются Осоркону всего лишь формально и большей частью сами ведут себя как фараоны. Более того, впервые за долгие сотни лет снова обозначается культурный раскол между Верхним и Нижним царством.

Ветераны и генералы, служившие под началом Шошенка, не понимают, почему сын этого великого полководца не проявляет интереса к завоеваниям, но Осоркон не хочет выводить армию из своих городов, опасаясь бунта. Его опасения не напрасны, хотя самому Осоркону не суждено увидеть, как разваливается его государство. После его смерти в ближайшем будущем, в 889 г. до н.э., за титул фараона начнётся жестокая борьба. Египет разделится на двенадцать крупных округов, каждым из которых будет управлять свой номарх. В конечном счёте власть сосредоточится в руках Педубаста I и Такелота II, что положит конец столь явной политической раздробленности, однако Египет ещё долго будет находиться на грани разделения на Верхнее и Нижнее царства.

Как в эти тёмные годы, так и в начале Сотического пробуждения мумий – то есть около 910 г. до н.э. – кушиты, долгое время находившиеся под египетской тиранией, начинают всё больше стремиться к освобождению. Более того, некоторые поговаривают о захвате Египта. Если потомок ливийских кочевников сумел стать фараоном, уж точно это по силам гордым кушитам, которые уже долгое время сами считаются частью египетского государства.

Сами ливийские кочевники живут с египтянами в относительном мире. Они регулярно наведываются в города своих восточных соседей и охотно с ними торгуют. Иногда происходят стычки из-за культурных или экономических разногласий, однако в целом племена ливийцев не представляют угрозы для египтян. Более того, помня о ливийском происхождении фараона, многие из них считают Египет родственным государством.

Что касается жизни в Египте, то за прошедшие столетия она не претерпела почти никаких изменений. Люди всё так же прорывают каналы, позволяя водам Нила наполнить их огороды. Плотники всё так же возводят дома на берегу реки, снабжая их плотными колоннами для устойчивости, но с наступлением половодья один-два дома в каждой деревне неизбежно сносит водой. Крокодилы всё так же нападают на зазевавшихся рыбаков, но большинство египтян с детства учатся избегать их приближения. Как бы то ни было, они всё так же считают крокодилов земными воплощениями Себека и не торопятся прогонять их со своих земель.

По улицам во всех направлениях бродят рабы, торговцы и нищие. Первые выполняют бесконечные поручения своих хозяев, вторые предлагают товары под красочными навесами или стучатся в двери и предлагают свои услуги, а третьи вызывают к милости прохожих.

Израиль и Иудея

После смерти царя Соломона Израиль стремительно распадается на северные и южные племена – во многом подобно Египту, раздробленному на Нижнее и Верхнее царства. Северные племена отказываются признавать своим царём Ровоама, сына великого Соломона. Собрав под своим началом южные племена, Ровоам выдыхает жизнь в Иудею – новое государство с Иерусалимом в качестве столицы. Северное царство сохраняет название Израиль и объявляет иудеям войну.

Для того, чтобы защитить свою землю, царь Ровоам строит несколько укреплений и крепостей для борьбы с Израилем. Увы, это не спасло его от египтян, вторгшихся на его землю со всадниками и колесницами. Ровоам соглашается на мирные переговоры с Египтом, выкупая свободу своей страны за счёт богатств и реликвий Соломонова храма.

Преемником Ровоама становится царь Аса, который правит Иудеей с фанатичной ненавистью к Египту. У него нет большей мечты, чем объединение Израиля. Для того чтобы завоевать благосклонность высшего бога Яхве, он приказывает уничтожать места поклонения другим богам. Мумиям это значительно усложняет задачу по формированию культов. Когда служители Асы, называющие себя Иудейскими судьями, нападают на следы деятельности культа, они вырезают его безо всякой жалости и уничтожают его реликвии (либо, что ещё хуже, забирают их себе).

Что касается северного царства, именующего себя Израилем вопреки разделению народов, то его царь Надав жаждет истребить всех иудеев. Он создаёт множество укреплений, с особым вниманием занимаясь подготовкой войск к Раме – городе, расположенном всего в пяти милях к северу от Иерусалима. Тем не менее, с каждой новой схваткой он терпит всё более разгромные поражения.

С другой стороны, Израиль сохраняет удивительную терпимость к другим религиям, и наряду с Яхве израильтяне чтят Дагона, Иштар и Баала. В сущности, даже по-настоящему чужеземные религии здесь встречают тепло и охотно, до тех пор пока сами чужеземцы готовы бороться с “узурпацией” Иудеи.

Кроме того, Израиль активно торгует с Ассирией и Финикией. Увы, из-за своей неспособности свергнуть Асу царь Надав считается слабым правителем, и некоторые израильтяне даже почитают Азу за его набожность, ставя его в пример своему царю.

Несмотря на непрерывные стычки, ни Иудея, ни Израиль не хотят отпугнуть путников и торговцев, поэтому караваны (и мумии) могут пройти в большинство городов без малейших проблем.

Финикия

Столицей Финикии считается город Тир, обнесённый высокими стенами и расположенный на морском побережье. Финикийцы известны как величайшие торговцы на всём белом свете. Их стране посчастливилось оказаться единственным (в исследованной части мира) источником пурпурной краски, которая производится из небольших моллюсков, обитающих в прибрежных водах. Здесь же обильно произрастают кедры, которые поднимаются от моря до самых гор. Кедровые колонны стоят в Храме Соломона в Иерусалиме. О кедровых кроватях мечтают правители Египта и Вавилонии. Но для самих финикийцев кедр всегда оставался безупречным материалом для судостроения.

Финикийцы считаются бесспорными хозяевами моря. Они устрашают врагов огромными биремами с башнями и таранами на борту, но что ещё важнее, они путешествуют по миру в ладьях с закруглёнными корпусами и могучими парусами, которые уже давно позволили им пересечь Средиземное море и установить торговые точки на Крите, в Северной Африке, Италии, Греции, Испании и других странах. По всему Средиземноморью финикийский алфавит даже считается основной формой письменности среди торговцев. Возможно, никто не составляет на нём законы, но его точно будут использовать для передачи сообщений о важных сделках.

Финикийцы славятся как величайшие литераторы и мифологи. Они постоянно импортируют из Египта папирус, взамен предлагая сведения как научного, так и религиозного характера. Тяга к исследованиям приносит и совершенно практическую выгоду: например, металлическое оружие финикийцев считается самым острым и прочным в мире.

Правит Финикией Астартус, взошедший на престол после убийства собственного предшественника.

Новоассирийское царство

Ассирия простирается в землях, которые спустя много веков станут Сирией, Турцией и Ираком. Ещё недавно столицей Ассирии был город Ашшур, однако варвары, именующие себя арамейцами, захватили и город, и земли вокруг него. Новый царь Адад-нирари II, взошёл на трон в 911 г. до н.э. Он умён и амбициозен – и полон решимости привести Ассирию к её былому величию. Он знает, что и Египет, и Вавилония сейчас занимаются собственными проблемами, а некогда грозные хетты понемногу смешиваются с ассирийцами и вавилонянами. А если даже такие могущественные соседи утратили силу, значит, пришло время прославить Ассирию.

Адад-нирари начинает своё правление с превращения Ассирии в военизированное государство. Ему это удаётся, и он одерживает над своими врагами – прежде всего вавилонянами – победу за победой. Мало кто знает, что Адад-нирари принадлежит к культуре Теф-Аабхи по имени Гебмос. В начале правления он пробудил этого Восставшего и показал ему храм Иштар, построенный по чертежам самого Гебмоса. Он объяснил, что если ассирийцы и дальше будут сидеть в стенах своих городов, их цивилизация придёт в упадок, а их величественные сооружения и реликвии достанутся варварам.

Гебмос согласился помочь царю, чтобы ни один варвар не мог осквернить величественные монументы Ассирии. Он согласился помогать Ададу-нирари в наступлении на Вавилонию и других соседей. Что касается самого Гебмоса, то он мечтает о возрождении Ирема на ассирийской земле.

Вавилония

Вавилонией правит Шамаш-мудаммик, первый настоящий царь за долгие годы анархии. К сожалению для самого царя, его правление будет отмечено в основном поражениями в войне с ассирийцами, а по итогам последней битвы ему даже придётся уступить Ададу-нирари несколько городов.

Вавилония уже долго соперничает с Египтом, пытаясь превзойти их зодчих строительством внушительных зиккуратов. В каждом городе есть такой зиккурат – ступенчатая пирамида, служащая местным храмом. На вершине каждого зиккурата установлена величественная святыня.

Вавилония считается одной из самых развитых цивилизаций своего века. Даже на улицах можно встретить грамотных горожан, а в самых крупных городах образование ценится не меньше, чем умение держать в руках оружие.

Южная часть долины Тигра и Евфрата славятся как одни из самых плодородных мест в цивилизованном мире. На полях растут обильные урожаи, и на городских складах хранится достаточно пищи, чтобы вавилоняне могли выдержать годы засухи, голода или осады.

Шамаш-мудаммик грезит прославлением Вавилонского царства как господствующей силы на всём Плодородном полумесяце. И у него есть для этого все возможности. Вавилонские торговцы считаются одними из самых опытных в мире, хотя им и не удаётся путешествовать в некоторые земли, доступные их соперникам финикийцам. Сам стольный град Вавилон считается перекрёстком цивилизаций, где обмениваются знаниями и товарами выходцы из десятков стран. В центре города можно даже увидеть один из первых в мире зоопарков. К несчастью для мумий, вавилоняне нетерпимо относятся к

чужеземным культам, что затрудняет Восставшим задачу по ассимиляции с местными жителями.

Крит

Много веков назад одной из самых передовых и процветающих культур в Средиземноморье были минойцы. Они подмяли под себя практически все греческие острова и жили благодаря торговле с Египтом и некоторыми другими странами. Всё изменилось, когда великий вулкан Тира обрушил на остров пепельный дождь. Первая истинная цивилизация Европы погибла в дыме и пламени.

В настоящее время Крит представляет собой ряде городов и сёл, находящихся под сильным влиянием греческих городов-государств. Тем не менее, он уже целиком оправился от удара, нанесённого вулканом Тира (ныне Санторин). Сами жители Крита говорят, что на острове возле вулкана живут только призраки и мертвецы.

И в этом они не ошибаются. Дальняя часть острова, пострадавшая от извержения, служит домом культу Обманутых, которые регулярно наносят визит в ближайшие греческие города.

Эллада

Города-государства эллинов ведут беспрерывные войны со своими соседями, хотя главными врагами они считают друг друга. Им трудно выращивать зерновые культуры на скалистых берегах своей родины, поэтому для выживания они полагаются на море. Многие эллины ведут смешанный образ жизни на грани между пиратством, разбоем и рыболовством. Большинство цивилизованных стран к этому моменту рассматривают их как раздробленное и примитивное племя, немногим отличающееся от варваров.

Самым большим городом Эллады считаются Фивы (которые не следует путать со столицей Египта). В последние десятилетия в нём появляется столько торговцев из дальних земель, что в городе построили уже седьмые ворота. Богатству, знаниям и военному мастерству фиванцев завидуют по всей Элладе.

Конкуренцию Фивам составляют только Афины – последний бастион микенской культуры. Несмотря на кажущееся родство эллинов, афиняне считают себя ионийцами и отказываются говорить на дорических языках, привычных для их соседей. Недавнее появление Теф-Аабхи в Афинах привело к строительству зданий на всей афинской *агоре* – площади для собраний. Вскоре здесь же появится Акрополь – внушительная крепость в самом центре города. Тем не менее, до возведения знаменитого Парфенона остаётся ещё почти 500 лет.

Италия

Городам и сёлам центральной Италии всего несколько сотен лет. Их населяют бывшие кочевники, называющие себя этрусками и торгующие янтарём с эллинами и финикийцами. Вскоре они начнут поставлять товары в Египет и даже Вавилонское царство.

Этрускам известна технология обработки железа, и они возделывают почву с помощью плугов. У них есть свои цари, но каждый из них правил лишь небольшими поселениями, никак не связанными друг с другом. Конфликты между деревнями порой приводят к попыткам унификации власти со стороны победителя, однако не реже обе стороны просто изматывают друг друга, делая себя уязвимее к нашествию варваров.

Лишь немногие из Восставших живут в Италии, однако эти редкие мумии пользуются неслыханным уважением. Местные жители устраивают им гробницы в пещерах, которые считаются вратами в загробный мир, и стараются выполнять каждое их пожелание.

Британские острова

Жители Британских островов практически не поддерживают никаких связей с другими европейскими странами. Они возводят небольшие поселения и даже маленькие городки, торгуя с моряками из дальних стран, а уроженцы Девона и Корнуолла, добывающие олово на протяжении уже более тысячи лет, недавно получили запрос на большую партию металла из самой Вавилонии.

Британия в эту эпоху представляет собой одну из множества земель, о которой современным историкам почти ничего не известно. С точки зрения **Mummy: the Curse**, это древний край пиктов, друидов и непостижимых созданий, именующих себя феями. Мало кто из Восставших вообще знает о существовании этих островов, однако те, кто добрался сюда прежде других, могут обнаружить здесь целые горы реликвий и других источников Сехема.

Другие земли

Существует и множество других краёв, которые заслуживают своего места в игре. Тем не менее, в рамках 910 года до нашей эры о них практически ничего не известно. Поэтому насладитесь свободой творчества, которую предоставляет вам второе Сотическое пробуждение!

В качестве основных зацепок можете использовать легенды о Гиперборее – будущей родине викингов. Вспомните о наследниках Пунта, которые живут теперь в городах-государствах и называют себя сомалийцами. Наконец, не забывайте о племенах кочевников, которые беспрерывно совершают набеги на цивилизованные города во всех точках земного шара.

Гильдии

при втором восхождении Сириуса

Из всех Восставших Маа-Кеп проявляют себя как самые приспособленные к изменениям. На протяжении всего Сошествия они путешествуют с караванщиками по всем вышеописанным областям, от Ассирии и Египта до Британских островов. Некоторые из них даже собирают культы из торговцев, отправляя своих служителей в самые отдалённые места белого света.

Маа-Кеп встречаются даже в варварских поселениях, где им поклоняются как богам или демонам. В некоторых дикарских культурах их просто считают посредниками между мирами живых и мёртвых – что практически не расходится с истиной.

Месен-Небу возводят экономические империи. Они считают, что это Сотическое пробуждение было создано специально для них. Финикия, Вавилония, даже отдалённые земли вроде загадочного Китая – все эти государства позволяют алхимикам разбогатеть и добиться влияния, которое они утратят ещё нескоро.

Сеша-Хебсу пытаются узнать, что произошло после Церемонии возвращения. Они ищут таблички, свитки и даже немногочисленные книги, проливающие свет на судьбу Безымянной империи и самих иремитов. В их поиски вмешивается политическая ситуация в мире. Например, в Ассирии их могут принять за шпионов из Вавилона, а в Иудее – за лазутчиков Надава.

Любопытно, что иерусалимские Сеша-Хебсу отделились от большинства других членов гильдии. Из-за стремления их соседей из иудейского царства выкорчевать любую религию, кроме почитания Яхве, они стараются не рассказывать о себе окружающим. Вместе с тем, некоторые из них мечтают заглянуть в иудейский Храм Соломона, считая, что в его недрах сокрыты тайны Ирема.

Су-Менент обладают влиянием по всему Египту и Вавилонии. Их культы почти исключительно состоят из местных жрецов. Кому бы ни поклонялись жители определённого города – Мардуку, Яхве, Баалу, Зевсу или Осирису, – все церемонии и

ритуалы проходят под наблюдением Су-Менент. В некоторых областях ни один правитель не принимает решения, не посоветовавшись с этими мумиями.

Су-Менент – одни из немногих мумий, добравшихся до Италии и построивших там богатые усыпальницы. Кроме того, по меньшей мере один влиятельный представитель их гильдии живёт в Элладе, в храме Гадеса, где он выдаёт себя за бессмертного оракула.

Теф-Аабхи видят, как быстро меняется мир, и хотя рождение новых империй кажется им весьма захватывающим зрелищем, большинство архитекторов беспокоит забвение Безымянной империи. Некоторые из них всё ещё грезят возрождением Ирема – возможно, в Мемфисе, Фивах или Вавилоне, – но многие предпринимают рискованные путешествия в египетскую пустыню, пытаясь найти развалины истинного Ирема.

К вопросу о культах

За важным (и необычным для древнего мира) исключением в виде израильтян, почти все античные общества исповедовали политеизм. Люди верили, что боги покровительствуют определённым землям, народам или городам, а потому среди путешественников считалось обычным делом приносить жертвы чужеземным богам во время странствия по их вотчинам.

Культисты Восставших воспринимались всего лишь как люди, поклоняющиеся каким-то малоизвестным богам. Иными словами, в 910 г. до н.э. культам Бессмертных не приходилось скрываться от окружающих.



Традиция гостеприимства

Одна из важнейших традиций этого времени заключалась в обеспечении максимального гостеприимства по отношению к путникам. От каждого ожидалась готовность впустить в свой дом незнакомого торговца или простого бродягу, но и тот в свою очередь временно становится частью семьи, а потому должен был помогать своему благодетелю и даже защищать его в случае нападения.

Известны случаи, когда члены враждебного культа дожидались, пока Восставший вдоволь наговорится с приютившим его человеком и продолжит путь. Даже заклятые враги наподобие ассирийцев и вавилонян с презрением относились к собственным соплеменникам, не пустившим на порог чужеземца, попросившего у них приюта или защиты.



Антагонисты

Скитальцы

Прошло уже почти три тысячи лет после исчезновения Безымянной империи, но среди смертных есть те, кто всё ещё помнит о её достижениях. Скитальцами называется тайная группа астрологов, философов и жрецов, которые собирают знания об Иреме. Они обратили внимание на последствия первого Сотического пробуждения мумий и предсказали точное время второго. Теперь они жаждут остановить Восставших, прежде чем они нанесут миру непоправимый урон.

Скитальцы не признают этнических, религиозных и прочих различий. Они могут быть египтянами, греками, ассирийцами и вавилонянами. Они могут быть женщинами и мужчинами, слугами Яхве или Иштар. Всё это не имеет значения: важно лишь то, что раз в несколько месяцев они встречаются, чтобы обсудить свою следующую миссию. Они всегда встречаются лишь по трое, зная, что большее число заговорщиков привлечёт внимание мумий или их культистов.

У их ненависти к Восставшим есть и практические причины. Хотя большинство из них искренне считает иремитов чудовищами, заслуживающими смерти, многие в глубине

души жаждут обзавестись силами и реликвиями Восставших. Самые опытные из Скитальцев умеют высасывать из пленённых мумий Сехем – и это не говоря о реликвиях, которыми мечтает разжиться любой Скиталец.

Хотя этот орден был создан для борьбы с мумиями, Скитальцы используют свои силы для истребления привидений, Амхата и ещё более грозных созданий. Кроме того, они выискивают героев различных народов, наблюдая за их деяниями (как правило, связанными с охотой на монстров) и предлагая им присоединиться в случае одобрения их поступков. Помимо вступления в орден, такой герой получает реликвию или нечеловеческую способность, которой его наделяет похищенный у Восставших Сехем. Многие из легендарных героев того периода обязаны своими успехами дарам Скитальцев.

Обманутые

В 910 году до нашей эры Обманутые живут вдали от цивилизации, на забытых островах или среди варваров. Это один из немногих периодов, когда представители Шестой гильдии со всей отчётливостью понимают, как мало у них шансов что-либо противопоставить слугам Шаньюту. Другое дело, что мумии могут сами прийти на земли Обманутых, приняв их за очередной благословенный край, в котором можно наладить торговлю или найти мистические ресурсы.

Шуанхсен

Рабы встречаются во всех государствах. Как только хозяин приобретает нового раба, другие связываются с ним, обучая его выживанию. Чаще всего ему просто рассказывают, что любит и что ненавидит хозяин. Однако если он заслуживает доверия других рабов, они открывают ему свой главный секрет: как прочитать молитву бессмертным покровителям всех угнетённых.

Справедливости ради стоит заметить, что Шуанхсен редко вмешиваются в дела смертных. Прежде всего, это просто опасно. Во-вторых, это бессмысленно, потому что не приближает их ни на шаг к поеданию плоти Восставших. Однако порой Шуанхсен действительно видят смысл в организации рабского восстания. В этом случае они проникают в дом богатого человека под видом рабов и превращают других угнетённых в своих культистов.

Самой большой численностью Шуанхсен обладают в Египте, хотя конкуренцию им составляют обширные культы в Вавилонии. Они практически не поддерживают связи друг с другом, но *если* им удастся объединиться, Восставшие получат в их лице поистине грозного врага. Само собой, это не касается Иудеи, где царь Аса приказал выдворить любых культистов (включая слуг Шуанхсен) из южного Ханаана.

Иудейские судьи

Как уже говорилось, иудейский царь Аса собрал группу доверенных воинов, задачей которых стало уничтожение любых святилищ и культов, не посвящённых Яхве. Эти фанатики стали известны как Иудейские судьи. Они врываются в храмы язычников и предают алтари огню, а жрецов – мечу. Они не жалеют даже своих соплеменников, поклоняющихся богам, которые ещё считанные годы назад занимали своё место в официальном пантеоне Израиля. Вне зависимости от того, поклоняются ли их жертвы богам Ханаана или Египта, Иудейские судьи не щадят никого, кто – по их мнению – заставил Яхве отвернуться от израильского народа.

Призывать к милосердию или рассудку этих охотников нет никакого смысла. Даже сам царь Аса в своей фанатичной ненависти к иноземным богам приказал убить собственную мать, которую он застал за молитвой идолу в древней роще.

Иудейские судьи не просто решительны и жестоки. Многие из них обладают реликвиями, найденными при разграблении языческих капищ и усыпальниц. Этого недостаточно, чтобы они могли расправиться с мумиями по всей Иудее, однако они

вполне могут защититься от их Изречений – а значит, создать помеху хотя бы на пути одного-двух Восставших (например, протагонистов).

Сюжетные зарисовки

- Мумии, пробудившиеся в Египте, обнаруживают, что страна завершает собственное Сошествие. Она утрачивает власть и авторитет – и при этом всё хуже помнит собственные истоки. Теф-Аабхи пытаются вспомнить, как давно египтяне не строили монументов. Су-Менент сокрушаются из-за возрастающего влияния чужеземной культуры на философию египтян – особенно сейчас, когда трон занимает этнический ливиец. Мумии просто не могут наблюдать за этим со стороны.

Один мерет из Мемфиса тайно захватывает власть над городом и затем отправляет группу слугителей убить фараона. Осоркон избегает смерти при помощи другой мумии, но по всему Египту разносится весть о его бегстве из страны. Начинается гражданская война между Верхним и Нижним царством, номархами и жрецами, протагонистами и другими Восставшими.

- Адад-нирари с молодых лет ждал начала Сотического пробуждения, чтобы заручиться поддержкой Гебмоса. Однако пробудился не только он, но и его враги. В Вавилонии начинают действовать целые культы Маа-Кеп, Теф-Аабхи и Сеша-Хебсу. И они не собираются сидеть без дела, пока чужеземцы разбивают дружественные им войска с помощью Изречений.

- Рассказывают, что жестокий Сет разрубил тело Осириса на тринадцать кусков, однако жена Осириса собрала по частям его тело и воскресила любимого мужа. Некоторые мумии предполагают, что если Азар сумел возвратиться к жизни под новым именем, то и они могут обнаружить путь к освобождению от своего рабства. Пока что ещё ни один из Восставших не знает слова “Апофеоз” в том значении, в котором его используют современные мумии, но когда по всем культам разносится весть, что кто-то собирает всех заинтересованных мумий возле последней колонны Ирема в сердце пустыни, многие отправляются в путь. Увы, им неизвестно, что эту встречу назначила группа изобретательных Шуанхсен – но скоро они об этом узнают.

- Члены мерета пробуждаются на борту финикийской галеры. Они плывут куда-то за край света. Возможно, их культисты наняли финикийских торговцев или же сами являются финикийцами. Возможно, моряки даже не понимают, что они везут с собой не обычные трупы, а бессмертных посланцев. Дуата.

Эта хроника следует традициям древних эпосов наподобие песней об Одиссее или Синбаде. Мумии высаживаются в незнакомых землях вместе с культистами, где им предстоит найти пищу, воду и место для нового поселения – не прекращая при этом отбиваться от варваров или Шуанхсен. Всё это время их могут преследовать корабли других мумий или пиратов.

Возможно, в конечном счёте протагонисты окажутся в Скандинавии, древней Британии или неизведанных частях Африки. Но что любопытнее всего, они могут пересечь Атлантический океан и прибыть в Америку. К этому моменту их корабль будет изношен уже настолько, что им придётся осваиваться на новой земле и строить гробницы среди людей, которые видят в них богоподобных чудовищ. И у них просто не будет возможности покинуть новый континент, пока они не отремонтируют своё судно.

- Мумии приходят в себя в момент нападения варваров или за несколько дней до него. Кем бы ни были эти варвары, их войско в десятки раз превосходит крохотный гарнизон поселения. После того как они спасают своих культистов от неизбежной гибели, варвары обращаются к “богам города” с просьбой принять и их под свою защиту. Они давно ищут место, в котором можно начать строить собственную цивилизацию. Если Восставшие примут их предложение, перед ними встанет задача помочь целому народу добиться процветания в этом опасном мире.

- Мумии приходят в себя в заточении. Используя свои неординарные силы, они выбируются наружу и сталкиваются со стражником, который оказывается достаточно силён, чтобы оказать им хоть сколько-нибудь серьёзное сопротивление. Наконец персонажи обнаруживают, что всё это время лежали в храме неподалёку от неизвестного города. Посетив город, мумии узнают, что во всём царстве бушует страшная чума, а единственными, кому по силам бороться с ней, оказались Скитальцы. Эти смертные извлекали Сехем из тел спящих мумий и превращали его в лекарство. Как отреагируют на ситуацию персонажи? Что они сделают, когда обнаружат, что Скитальцы не собираются их отпускать?

- Союзник, которого мумии помнят по предыдущему воплощению, назначает им встречу в Египте. Он заявляет, что изучил мифы вавилонян и современных египтян и обнаружил, что многие из них называют первой цивилизацией мира неведомую культуру, существовавшую в западной части Сахары. По его мнению, он нашёл следы Безымянной империи.

- Если игра носит формат флэшбека или параллельной хроники (то есть истории, чередующей события второго Сотического пробуждения с современностью или другой эпохой), вы можете показать игрокам, как события прошлого повлияли на будущее всей Земли.

Осоркон I остаётся правителем Египта ещё тридцать лет, однако другие цари Египта оказываются всё слабее с каждым новым поколением (особенно учитывая раздробленность, которая постигнет Египет после его смерти).

Шуанхсен поднимают восстание в Куше. Даже некоторые из Бессмертных были бы рады увидеть, как кушиты займут египетский престол, поскольку в своей человеческой жизни считали себя уроженцами этой цивилизации.

Новоассирийское царство становится одной из первых великих империй на свете. Вавилония ещё долго будет страдать из-за своего поражения в этой войне, хотя через долгие века удача наконец отвернётся от Ассирии, и Вавилония вернёт всё, что отнял у неё Адад-нирари.

Афины и Спарта добиваются безоговорочной власти в Элладе, если не говорить о нескольких соперниках наподобие Фив и Коринфа.

В 753 г. до н.э. в Италии племя латинян основывает деревню под названием Рим. Увы, многие из Восставших пропустят и зарождение, и взросление, и триумфальное шествие Рима по европейским землям. Когда наступит третье массовое пробуждение мумий в 551 году нашей эры, о Риме будут говорить как о величайшей, но всё же погибшей империи.

Глава третья: Дорога в сумрак (551 г. н.э.)

Безымянная империя окончательно растворилась в песках, и даже её ближайший преемник, Египет, объявлен частью другой цивилизации. Правители этой Восточной Римской империи поклоняются лишь одному богу, и он не имеет ничего общего с Азаром. Трудно описать ужас, который испытывают мумии, потерявшие даже Древний Египет – каким бы слабым отражением Безымянной империи он ни казался раньше. Но худшие открытия этого века лишь ожидают их впереди.

Незадолго до начала третьего пробуждения на востоке происходит мистический катаклизм. Трудно сказать, что именно его вызвало, и даже те из Восставших, кому хватит смелости отправиться на поиски истоков этой сверхъестественной катастрофы, просто исчезнут без вести на долгие века. Но одно остаётся фактом: по миру расплзается одновременно мистическое и физическое проклятие. Урожай гибнет, люди голодают и даже целые племена вымирают от болезней, которые поначалу кажутся не такими уж и тяжёлыми.

С другой стороны, людям становится всё больше известно о мире, в котором они живут. К военным кампаниям и торговым экспедициям присоединяются представители новой, почти неслыханной в прежние времена профессии – миссионерства. Многие из них проповедуют римское христианство, сасанидский зороастризм, иудаизм и ислам. Другие говорят о малоизвестных богах своих экзотических религий.

Восставшие называют третье восхождение Сириуса разными именами – Годы чумы, Век единого бога и так далее, – но большинство запомнило это время как Эру сумрака. Неудивительно, что шакалоголовые мумии часто считают эту эпоху “своей”.

Мировые империи

Как выглядели основные политические игроки в Европе, Африке и Азии с середины шестого по середину седьмого века?

Восточная Римская империя

Рим пал, но он ещё жив. Подобно Восставшим, Вечный город полностью соответствует своему эпитету. Даже если отойти от поэтизации его образа, невозможно не признавать, что Рим всегда был чем-то большим, чем простая империя. Он был культурой, философией, духом и даже религией.

Его столица переместилась в Константинополь, однако сама империя всё ещё играет важнейшую роль на всём континенте. Некоторые мумии видят в неувядавшем пламени Рима не просто отражение, но даже *развитие* Безымянной империи. Рим покорила уже больше народов, чем Ирем в золотые годы своей экспансии.

В начале третьего воплощения мумий правителем Римской империи становится Юстиниан, набожный христианин, который стремится распространить веру Рима на все окружающие земли – не только ближние, но и дальние. Христиане встречают сопротивление в каждой соседней стране, но благодаря военной поддержке, богатым дарам и религиозному пылу им удаётся обращать в свою веру всё больше европейских провинций. Мумии в ужасе понимают, что Христос окончательно победил Азара.

Самые предприимчивые мумии стараются использовать распространение христианства в собственных целях. Хватает и противников: так, в Константинополе появляется поистине гигантский культ Служителей Азара, стремящихся подорвать власть монотеизма.

Вне зависимости от своего отношения к христианству, Бессмертные признают императора Юстиниана как первого достойного правителя последних столетий. Его правая рука, генерал Велизарий, понемногу восстанавливает власть Константинополя над уже павшей Западной Римской империей. Власть Юстиниана признают многие испанские

города, Вандальское царство под Римом и даже сам Рим. Продолжающаяся война с персами в конечном счёте позволяет Византии захватить обширные части Армении и Иберии после нескольких лет страшной осады.

Сеша-Хебсу и Маа-Кеп с интересом наблюдают за распространением латинского языка по всему миру. Один мерет, известный как Орден Изфит и состоящий исключительно из последователей Тени, даже начинает переводить на латинский иремитские тексты. Свои наработки эти Восставшие прячут под Собором Святой Софии в Константинополе.

Константинопольский ипподром становится у мумий любимым местом для встреч, поскольку это одна из немногих публичных локаций, в которых римские стражники не обращают внимания на чужеземцев.

Различные политические и религиозные фракции борются друг с другом, что вскоре приводит к восстанию Ника, а с ним – и к непредвиденным пожарам, которым суждено уничтожить добрую половину Константинополя. Собор Святой Софии также становится жертвой пожара, и Орден Изфит утрачивает большинство своих записей. По приказу Юстиниана тридцать тысяч бунтовщиков выводят на ипподром и казнят. Пески буквально становятся красными от крови. Святую Софию отстраивают под присмотром мерета Хент-хену, который спустя ещё тысячу лет прославится среди мумий возведением Вашингтона – “Нового Ирема” в понимании самих Хент-хену. Именно в третьем Сотическом пробуждении лидеры мерета – Себ-Хечет и Ур-Кеб – научатся создавать талисманы, хранящие воспоминания мумий в обход всех ограничений их Памяти.

Византийские веяния начинают проникать в коптский Египет, хотя связь этого государства с Константинополем всё ещё уступает более налаженным контактам с Римом. С другой стороны, именно в Риме действует самая презираемая из всех групп иремитов: Апофатическое движение, члены которого ищут секретов Апофеоза и даже связываются в этих целях с Обманутыми. Управляет группой Алый фараон Рима – мумия неизвестной гильдии, якобы входящая в круг доверенных лиц смертного папства.

Алого фараона обвиняют в поглощении Сехема из любых сосудов, оказавшихся в его распоряжении, а иногда и в распоряжении его союзников. Его личный культ состоит из преданных преторианцев и готов служить ему до смерти и даже после неё.

Сасанидская (персидская) империя

Важнейшую роль в политике Сасанидской Персии играет мерет Колонны истины, возглавляемый некоей Артастану. Как и следует из названия, Колонны истины стремятся не только собрать, но и увековечить сведения об истинной картине мира. Особое значение для персидских мумий в эту эпоху представляет Накше Рустам, древний некрополь, содержащие останки величайших лидеров персии за последние века.

Для сопротивления Византии действующий император Хосров использует одну из самых мудрых и изобретательных тактик, известных Европе: он открывает границы своего государства всем, кого римляне называют еретиками. Помимо военного роста подобная тактика обеспечивает развитие научных знаний и в особенности медицины. При Хосрове появляется целый класс людей между крестьянами и дворянами: это мелкие землевладельцы, которые могли присоединиться к правительству без необходимости обладать благородным происхождением. Господствующей религией Сасанидской империи становится зороастризм. Поскольку одним из центральных принципов зороастризма служит следование своему *предназначению* на протяжении всей своей жизни, некоторые мумии начинают подозревать, что Зороастр сам был Восставшим.

По стечению обстоятельств государство Сасанидов становится домом огромному мерету Ревизионистов – мумий, которые сознательно мешают другим иремитам восстанавливать память. Они устраняют любые свидетельства об Апофеозе, уничтожают свидетельства о смертной личности иремитов, а по словам некоторых Восставших, и вовсе хотят переписать историю так, чтобы мумии не помнили, кем они были – и полностью сосредоточились на своём вечном предназначении.

Королевство вестготов

За последние годы готы мигрировали к самым краям римской территории в надежде спастись от гуннов. Но римляне пошли на военную хитрость, позволив им селиться лишь в самых негостеприимных регионах: горах, густых лесах и болотах. По слухам, для окончательного ослабления и унижения готов римляне продают им собачье мясо в обмен на детей, которые становятся рабами.

Хотя решение готов поднять восстание уже после нескольких лет подобного существования кажется неувидительным, в своей гордыне римляне искренне полагали, что навсегда усмирили этих скотоводов и фермеров. Вестготы стремительно завоёвывают Иберию, после чего занимают остатки римской цивилизации от Септимании до Испании. Для того чтобы защитить накопленные римлянами знания, мерет Восставших, известный как Имперский кабал, старается всячески помешать вестготам и заодно спасает от них реликвии по всей Иберии.

В первые годы после начала третьего воплощения мумий предприимчивый готский правитель предлагает византийцам направить своих представителей в свои земли, чтобы они смогли уладить ряд династических споров. Вместо того чтобы решить проблему, римляне используют войско своих посланников как авангард для атаки, что позволяет им захватить Бетику у Вестготского королевства. Как следствие, новый король Леовигильд объединяет королевство для войны с римлянами и прогоняет их из Кордубы.

В 643 г. ибейрийский Кенбет (то есть высший правитель Сеша-Хебсу) по имени Атанасия составляет the Свод вестготских законов. Этот свод регулирует самые разные стороны жизни в провинции Толедо, начиная правами рабов и женщин и заканчивая наказаниями за преступления и расхищение гробниц. Многие законы из этого свода оказываются столь популярны, что выдерживают испытание временем и остаются в силах на протяжении следующих 1461 лет. Именно этих законов большинство мумий и их культивистов будет придерживаться даже в мире компьютеров и нанотехнологий.

Королевство Меровингов

Бывшие земли Галлии и прилегающие к ней территории Австразии, Швабии и Бургундии занимает франкское королевство Меровингов. Эта династия называет себя единственным истинным преемником Западной Римской империи, а её глашатаи утверждают, что под их владычеством земли франков не только богаты и плодородны, но и равномерно заселены самыми разнообразными народами, живущими в мире друг с другом. Само собой, это вовсе не так.

Несмотря на успехи короля Хлодвига, после его смерти в 511 году Меровинги сами разрывают королевство на части. Когда Хлодвиг отправился в загробный мир, землю франков удалось разделить между его четырьмя сыновьями. Но когда они умерли, они разделили свои территории уже среди собственных сыновей. Меровинги буквально ненавидят друг друга и постоянно борются за власть.

Тем не менее, когда в их дворцах появляются послы, дипломаты или торговцы *других* народов, они временно объединяются и называют друг друга братьями. Они считают себя наследниками легендарного короля Меровея, а потому не могут допустить, чтобы чужеземцы считали их династию слабой и выродившейся.

Любопытно, что страсть Меровингов к почёту и славе заставляет их постоянно чеканить всё новые монеты, что делает их одним из центров валютного производства в Европе.

Саксония и Тюрингия

Величайшее из германских племенных княжеств, Саксония простирается от Рейна до реки Эльбы и Заале. Саксонцы далеки от того, чтобы называть себя единым народом: они состоят из нескольких крупных племён, каждое из которых строится из нескольких меньших семей и кланов. Тем не менее, все они в равной степени ценят ремесленническое

мастерство и воинские доблести. Если они не заняты торговлей или войной друг с другом, мало что вдохновляет жителей этого региона больше, чем возможность повоевать с франками.

Саксы исповедуют языческую концепцию мироздания, в основе которого якобы находится дерево Ирминсуль, тянущееся от земли до небес подобно монументальной колонне. Не стоит и говорить, что многие иремиты находят эту концепцию притягательной.

Британия

Когда варвары разграбили Рим, и Константин III отозвал свои войска из Британских земель, здешние жители послали к императору послов с жалобой на потерю защитников. В те времена на цивилизованные города британцев часто совершали набеги пикты, валлийцы и даже отдельные группы самих британцев. Рим выбрал несколько доверенных наместников среди англов, саксонцев, ютов и фризов. Увы, те достаточно быстро поняли, что теперь у них есть все возможности захватить власть над Британией, не платя дани Риму.

Так германские племена образовали Гептархию – то есть семицарствие британских провинций. Каждая из семи провинций вела непрерывные войны с другими. Смесь языческих верований, кельтского христианства и католицизма способствовала обострению конфликтов между народами даже после того, как правители англосаксонских провинций номинально приняли христианство.

Что касается мумий, то они обнаруживают на Британских островах неисчерпаемые хранилища реликвий. Часть таких артефактов оставили сами Восставшие в одном из прошлых Сошествий, но многие были созданы и завезены сюда вовсе не иремитами. Само собой, мумии со всего мира охотно бы занялись сбором реликвий в Британии, если бы среди бунтующих валлийцев и корнцев не появилось просто невероятное количество Шуанхсен. Один из них, Нериасек, в настоящее время даже действует под личиной валлийского полководца.

Аварский каганат

Сформированный лишь в 567 году нашей эры, Аварский каганат считается относительно новым игроком на политической карте мира. Эта амальгама тюркских народов занимает прежде всего территорию в Карпатском бассейне, однако располагает армией из более 20000 опытных всадников – а потому всё время норовит захватить земли Римской империи и германских племён.

Если ваша игра начинается не в первые же годы Сотического пробуждения, то приблизительно к 70-ым годам аварский набег на балканские территории отнимает у Византии сухопутную связь с франками. После этого они вторгаются в Далмацию, заключают союз с Сасанидскими персами и осаждают Константинополь. Римляне едва выдерживают это нападение и побеждают главным образом из-за усталости аварских войск.

Многие мумии, особенно из числа Сеша-Хебсу и Маа-Кеп, находят особое удовольствие в том, чтобы присоединиться к Аварскому каганату и вспомнить славные годы Безымянной империи, когда они точно так же шли завоёвывать территории своих соседей.

Лахмидское царство

Лахмиды считают себя наследниками Месопотамии, селевкидов и даже парфян – и во многом именно память о достижениях своих предков заставляет лахмидов стремиться к доминированию во всей Аравии.

После гибели правителя Ауса ибна Каллама от руки мятежного дворянина почти все лахмиды целеустремлённо наступали на своих соседей гассанидов. Подобная ситуация

сохраняется и в начале Сотического пробуждения мумий. Ненависть лахмидов к своим соседям настолько сильна, что они даже заключают союз с Персией просто в ответ на объединение гассанидов с Константинополем. К сожалению для Лахмидского царства, союз с персами оказывается чрезвычайно шатким и несвоевременным. В 602 году н. э. персы заточают и предают смерти последнего царя Лахмитов, Нумана III, из-за ложного обвинения в измене. Удивительно или нет, это помогает поднять всё Лахмидское царство на борьбу с персами (впрочем, к выгоде самих персов).

Для иремитов это государство представляет интерес прежде всего потому, что многие его жители образованы и начитаны. Они исповедуют несторианскую ветвь христианства, однако учитывая, что Византия пытается навязать им православную традицию, а Сасаниды ждут от них принятия зороастризма, даже появление экзотических религиозных течений (включая культы Восставших) не вызывает у местных жителей особого удивления.

Сао

Незатронутая волнами монотеизма или даже чумой, охватившей столько других королевств, цивилизация Сао стремительно расширяет свои границы. На данный момент она уже полностью окружила озеро Чад и создала десятки поселений вдоль реки Шари. Некоторые мумии начинают всерьёз полагать, что у Сао есть все возможности стать наследницей Безымянной империи. Более того, Теф-Аабхи просто не могут выкинуть из головы тот факт, что при нанесении границ Сао на карту мира получается узор, удивительно похожий на изображение скорпиона с телом, хвостом и клешнями.

Эта оседлая цивилизация почти не имеет организационного центра и напоминает города-государства древней Эллады. Её уроженцы считаются опытными ремесленниками, а их терракотовые скульптуры, чучела диких животных, вазы, инструменты и даже оружие будут оставаться одними из лучших в мире в пределах нескольких десятилетий или даже веков. Тем не менее, Сао не знают письменности и полагаются исключительно на устную передачу знаний, что существенно замедляет научный прогресс их культуры.

Нобатия, Мукурра и Алва

Эта триада нубийских царств сосредоточена вокруг южных берегов Нила и граничит с Аксумской империей. Хотя каждое из них полностью отличается от остальных в культурном плане, их тесно объединяет друг с другом христианство.

С обращением этих царств в христианскую веру связана весьма комичная история – увы, с трагическим финалом. Когда императору Юстиниану удалось подкупить царя Нобатии Силко, чтобы он принял халкидонское христианство, жена византийского императора Феодора узнала об этом и приказала миссионерам Юстиниана задержаться, чтобы первыми в Нобатию прибыли адепты *миафизитского* христианства. Боясь разгневать своего императора, миссионеры Юстиниана продолжили обращать в свою веру уже мукуррских нубийцев. В итоге этого противостояния до царства Алва, также известного как Алодия, добираются уже миссионеры еретического христианского течения, монофизиты.

Хотя поначалу эта история кажется забавным фарсом, проблемы начинаются, когда все три царства начинают сражаться друг с другом по религиозным причинам и обвинять соседей в поклонении ложному богу. Мумии пытаются смягчить последствия этой войны, образуя союз из нескольких меретов – так называемый Протекторат отверженных. Их главным врагом становится другой крупный мерет, известный как Лоялисты последней династии и охотящийся за реликвиями Маа-Кеп по всей северо-восточной Африке. Лоялисты не останавливаются даже перед тем, чтобы пробираться в гробницы других Восставших и забирать реликвии из их мёртвых рук.

Блеммии

Одним из самых жутких нубийских племён того времени считаются блеммии. Эти смертные потеряли былой человеческий облик и рождаются с лицами в районе груди. Обычной человеческой головы у них попросту нет.

Хотя блеммиев трудно назвать чудовищами в привычном значении этого слова, а большую часть времени они ведут себя как простые смертные, их отличает способность чують Сехем. Когда блеммии натываются на реликвию или даже живую мумию, они делают всё, чтобы поглотить живительную силу жертвы.

Восставшие предполагают, что за созданием блеммиев стоит могущественный Шуанхсен или клика смертных чародеев, оказавшихся достаточно сильными (и жестокими), чтобы превратить в монстров целый народ.

Аксумская империя

Мир страдает от войны, голода и болезней, но даже этого недостаточно, чтобы убить в людях тягу к первооткрывательству и торговле. Одним из самых богатых пунктов торговли в восточных землях к 551 г. становится Аксумская империя.

Многие европейские, африканские и арабские правители посылают сюда богатые караваны, которые аксумиты встречают с распротёртыми объятьями и готовыми кошельками. Перекупив товары из других стран, аксумиты грузят их на тяжёлые корабли и посылают в ещё более далёкие земли через опасный океан. По всему Аксуму раскиданы широкие базары и торговые площади. Героями здесь считаются те, кто сумел сколотить себе крупное состояние и обзавестись целым домом рабов. Воевать аксумиты не любят – как, впрочем, и заниматься наукой.

В настоящее время господствующей религией в Аксумской империи считается христианство: его популярность находит своё отражение в чеканке валюты с символом креста. Это единственное государство наряду с Сасанидами (изображающими на монетах зороастрийское пламя), которое прославляет свою веру с помощью экономического роста.

Увы, недавно чума добралась и до этих земель. Никакой горы золота не хватит, чтобы спасти цивилизацию от смертоносной заразы, а потому численность населения в данный момент стремительно снижается.

Валабхи

На западном краю индийского субконтинента стоит город Валабхи – столица династии Маитраков. Основанный благодаря усилиям кшатриев – элитной индийской касты, – Валабхи стал центром духовного развития в своей области и к началу 551 года считается важным портом для торговцев с запада.

Непосредственно как торговый узел она представляет собой культурную смесь индуистов, буддистов и католиков, даже с лёгкими иудейскими влияниями. Однако главной религией Валабхи остаётся джайнизм, который призывает людей к невраждебности по отношению ко всему живому. Сосредоточение религиозных культов в Валабхи и возможность путешествовать под видом простого торговца делают этот город одним из самых популярных мест для Восставших.

Империя Гуптов

К разочарованию мумий, в начале Сотического пробуждения империя Гуптов уже ослабла и вскоре будет обречена на исчезновение. Она просуществовала всего два столетия, но её достижения могут соперничать даже с наработками других, куда более древних цивилизаций. Особенно это касается искусства, научных изобретений, технологий, математики, астрономии, философии и других интеллектуальных сфер. Неудивительно, что падение этой империи наносит жестокий удар соседям, активно пользовавшимся её достижениями.

Опасаясь, что великие храмы, скульптуры, статуи, картины и литературные памятники Гуптов будут уничтожены или разграблены следующей династией, Восставшие начинают стекаться в Паталипутру – столицу империи Гуптов, которая вмещает к этому моменту уже более 400 тысяч смертных.

Кроме того, многих иремитов привлекают теории математика и астронома Ариабхаты, который постулирует гелиоцентрическую систему мира (то есть признаёт, что Земля вращается вокруг Солнца). Ранее эту мысль уже высказывали в Греции, но большого распространения она не получила – к тому же, во время греческого рассвета большинство мумий пребывали в Дуате.

Изучая космос вместе с Ариабхатой, мумии начинают понимать, что мир не ограничен одной лишь Землёй и что, возможно, их вечная служба влияет не только на судьбу этой планеты, но и на само мироздание.

Примечательно, что именно эта империя подарила миру чатурангу – предшественник шахмат. Сегодня правила этой игры считаются утерянными, однако мумии всё ещё находят описания приёмов и тактик на внутренних сторонах саркофагов и ваз.

Другие земли

Для большинства мумий империя Гуптов становится самой далёкой точкой, на которую им удаётся отойти от Египта, Византии и других центров европейской политики. Некоторые устраивают экспедиции в города-государства Пью (нынешней Бирмы) или царство Фунань (нынешняя Камбоджа).

Источник мистической катастрофы, пришедшей с востока, всё ещё остаётся неизвестен, и некоторые мумии отправляются на его поиски. Некоторые подозревают, что оттуда же пришла и бубонная чума.

Почему не все мумии стремятся найти и уничтожить источник этих бедствий? Во-первых, даже Бессмертные боятся неизвестного. Экспедиции, сформированные из самых сильных культистов, так и не вернулись назад. Даже другие Восставшие, рискнувшие отправиться в неведомые земли за империей Гуптов, пока что не передали ни одного сообщения. Во-вторых, Бессмертные забывают о том, что узнали. Иногда они даже делают это по воле других Восставших! Например, мерет Ревизионистов предпринимает любые меры, необходимые для того, чтобы окружающие забыли о третьем Сотическом пробуждении, когда они были свободны от гнета Судей или когда Азар был слаб. Иными словами, возможно, кто-то из иремитов уже успел выяснить причины мистической катастрофы, однако попал в руки Ревизионистов.

Гильдии в третьем пробуждении

- **Маа-Кеп:** Эти мумии встречают беды 551 г. сплоченнее других. Многие из них управляют торговлей, политикой и религиозными учреждениями в нубийских царствах Восточной Африки (таких как Мукурра, Нобатия, Алва или Аксум), однако некоторые направляют своих жрецов, мастеров и ремесленников в другие страны или даже путешествуют туда сами.

- **Месен-Небу:** Среди жертв эпохи, проповедующей духовные искания превыше всего, Месен-Небу заслуживают особого места. Алхимики находят своё место лишь в самых развитых городах, в которых процветает торговля. Их главными цитаделями становятся Александрия, Рим и Константинополь, где вера в прогресс и жажда научно-технического развития не уступает религиозным поискам. Алхимики экспериментируют с интересами смертных изобретателей, подталкивая их к созданию всего нового и необычного, будь это парусовидные купола Собора Святой Софии или смертоносный греческий огонь.

- **Сеша-Хебсу:** Век единого бога подталкивает Сеша-Хебсу к заключению новых альянсов. Каждый из писарей отправляет в новый город или регион по требованию своего Кенбета, где начинает собирать информацию о новом веке и, что гораздо важнее, мешать другим мумиям узнавать запретные сведения. Когда писари слышат, что в русле

греческой Вьосы или в заброшенном городе Аполлония хранятся таблички Обманутых, они отправляют туда доверенного служителя или даже целый мерет.

Так или иначе, на протяжении всей эпохи Третьего пробуждения Сеша-Хебсу ищут запретных знаний: как правило, для того чтобы спрятать их от других Восставших, но порой и для того, чтобы освоить их самостоятельно – или даже распространить среди иремитов.

- **Су-Менент:** Для жрецов Су-Менент этот век становится золотым. Им посчастливилось пробудиться в эпоху религии, а Су-Менент управляют стремлениями верующих куда лучше других Восставших. Более того, многих жрецов Су-Менент пробудили за несколько лет до Сотического воплощения других мумий, поскольку их культисты справедливо предположили, что их владыкам захочется как-то отреагировать на появление новых мировых религий.

И действительно, Су-Менент использовали появившееся у них время для распространения своих служителей среди православных священников, магов зороастризма, гностиков, ариан и римских остготов. Когда новоявленные мусульмане начнут проникать в Европу и Африку, Су-Менент возьмутся и за их проповедников.

- **Теф-Аабхи:** Деятельность Теф-Аабхи в эту эпоху легче всего описать как первооткрывательство. К началу пробуждения мумий большинство их культов располагались в Персии, а потому многие главы гильдии рассматривали Сасанидскую цивилизацию как модель, которую можно распространить по миру. В итоге уже спустя считанные недели после начала Сошествия Теф-Аабхи начали путешествовать по миру во всех направлениях, оставляя персидские культы, реликвии и гробницы без присмотра.

Ревизионисты

Ревизионистами называет себя фанатичная секта Восставших, считающих, что для поддержания веры в Азара (а значит, и Судей) другие мумии должны забыть о целой эпохе, когда Азар был слаб. Согласно идеологии главного мерета этой фракции – Лоялистов последней династии, – любое преступление против Памяти идёт во благо Ирему и Судьям. Если заставить других Восставших вернуться к машинальному выполнению воли Судей (то есть, с игромеханической точки зрения, понизить их Память до нулевого или хотя бы первого уровня), иремиты перестанут сомневаться в Азаре и его правоте.

Своим названием Лоялисты последней династии обязаны Птолемям, которым выпала участь закончить многотысячелетний период истории, на протяжении которого Египтом правили царские династии.

Хотя Восставшие, знающие о целях Ревизионистов, боятся и ненавидят этих фанатиков, ирония состоит в том, что сами Ревизионисты *не всегда помнят* о своём участии в деятельности секты. И дело не только в ослаблении Памяти по обычным причинам, свойственным всем Восставшим. Ревизионисты – и в особенности Лоялисты последней династии – пользуются реликвиями, позволяющими Восставшим стирать воспоминания других мумий. И некоторые из них ставят эксперименты на самих себе, стараясь заставить себя забыть о сомнениях в правоте Судей.

Кроме того, не все члены мерета единодушно согласны с критериями, которые позволяют им называть тех или иных мумий еретиками и обрекать их на стирание воспоминаний. А это порождает очередной слой конфликтов между самими Ревизионистами.

Новая реликвия:

Сланцевые таблички (Текст ••••)

Прочность 4, Размер 1, Структура 4

Дюжина тонких пластов из сланца, на каждой из которых вырезаны узоры из иремитских символов. По неизвестным причинам сланцы действуют только на мумий (и

абсолютно безвредны для Шуанхсен). Кроме того, они не способны изменять воспоминания о Безымянной империи.

Ходят слухи, что существует другая реликвия (принадлежащая Сеша-Хебсу или Маа-Кеп), позволяющая обращать вспять воздействие Сланцевых табличек. Тем не менее, никто не может сказать с уверенностью, существует ли она в действительности или это всего лишь байка, призванная отпугнуть Ревизионистов.

Для использования этой реликвии мумия должна обладать по меньшей мере шестым уровнем Сехема. Для активации достаточно просто прочитать текст вслух, отчётливо представляя себе жертву, на которую должна повлиять реликвия. После этого надписи на табличке должна прочитать сама жертва (вероятнее всего, неосознанно). Между активацией таблички (со стороны агрессора) и её прочтением (со стороны жертвы) может пройти любой промежуток времени.

Как только жертва заканчивает чтение текста, агрессор проникает в её воспоминания на количество минут, равное своей Воле. В течение этого времени нарушитель видит воспоминания и способен изменять или стирать их по собственной воле. Для этого он проходит проверки Ремесла, подчиняясь правилам, которые Рассказчик придумывает для каждого конкретного воспоминания.

Проклятие: Сеша-Хебсу и Маа-Кеп проходят проверку Сехема, утрачивая один уровень в случае провала или два – в случае полного провала. Восставшие из других гильдий теряют очко Сехема автоматически.

Глава четвёртая: Сотический цикл

Любое Сошествие уникально – и Сотические пробуждения полностью соответствуют этой формулировке. Но в то же время, Сотические пробуждения приводят к Сошествию сотен Восставших. А это позволяет выделить пять интересных факторов, свойственных именно массовым пробуждениям иремитов.

- **Без исключений:** Хотя среди мумий всё ещё ходят слухи о Восставших, ни разу не пробуждавшихся со времён Церемонии возвращения, практически (или буквально) все иремиты возвращаются к жизни с началом Сотического Сошествия. Изредка их пробуждения разделяет период в несколько лет или месяцев, но абсолютное большинство Восставших возвращаются в мир людей одновременно.

- **Без целей:** Мумии сами выбирают, чему посвятить это Сошествие. У них попросту нет цели или предназначения, ради которого их могли пробудить.

- **Без сроков:** После того как Сехем Восставшего, действующего в рамках Сотического пробуждения, достигает первого уровня, персонаж перестаёт делать броски на Сошествие. Он всё ещё может потерять Сехем из-за гибели или поглощения артефакта, однако буквально ничто не мешает ему прожить несколько десятилетий. В сущности, это же отвечает на популярный вопрос, как долго может продлиться Сотическое Сошествие. Разумеется, не все мумии проживут несколько лет, ни разу не погибнув в своих путешествиях, но *по умолчанию* предполагается, что каждое Сотическое пробуждение длится десятки лет.

- **Без аналогов:** Восставшие часто рассказывают легенды о ритуалах, Призваниях, Изречениях, артефактах и некоторых других ресурсах, которые можно использовать только в период Сотического пробуждения. Соответствуют ли такие легенды действительности, решает Рассказчик.

- **Без передышки:** Восхождение Сириуса пробуждает не только мумий, но и врагов Ирема. Учитывая, какое количество Шуанхсен, Обманутых, смертных охотников и Амхата действует в этом мире, подобный период может стать самым опасным Сошествием из всех, которые только суждено пережить вашей мумии.

Созерцатели колеса

Некоторые мумии утверждают, что они узнали о Сотическом цикле ещё в Вавилонском царстве или Ассирии. Другие вспоминают – правдиво или нет, – что о цикле длиной в 1461 год им рассказывали ещё в Иреме. Одни считают первооткрывателями этого феномена писарей Сеша-Хебсу, в то время как другие приписывают это достижение Тэф-Аабхи или Су-Менент.

Как бы то ни было, среди мумий есть те, кто полностью сосредоточил свою деятельность на исследовании Сириуса и его воздействия на иремитов. Эти Восставшие, называющие себя Созерцателями колеса, больше не считают себя служителями или даже пешками Судей. Они видят своё предназначение в путешествии по эпохам и царствам людей, с тем чтобы увидеть, куда их в конечном счёте приведут звёзды. Чаще всего Созерцатели колеса обладают высокой Памятью и умеют замедлять падение Сехема. Некоторым из них приписывается возможность заглядывать в будущее или вспоминать прошлое с удивительной точностью.

Не стоит и говорить, что самые фанатичные среди мумий выслеживают Созерцателей либо в надежде узнать их секреты, либо в попытке уничтожить их знания и положить конец этой “ереси”.

Новое Преимущество: Созерцатель колеса (от • до •••••)

Требования: Восставший. Обманутые не могут приобрести больше ••• уровней этой характеристики.

- Персонаж может использовать очки этого Преимущества в качестве Статуса среди других Созерцателей колеса.

- Мумия получает доступ к *Сияющему оку* и другим Изречениям, которые Рассказчик придумает специально для Созерцателей.

- Один раз за сессию персонаж может посмотреть на небо и потратить два раунда, взглядываясь в положение звёзд. После этого он проходит проверку этого Преимущества. В случае успеха он может превратить любой *обычный* успех в пределах ближайших двух сцен в *исключительный*. Тем не менее, если он проваливает эту проверку, появляется 50%-ный шанс, что ближайший провал при любой проверке будет считаться полным (подбросьте монетку или киньте десятигранник, где первые 5 цифр будут означать, что герой обречён на полный провал).

- Вне зависимости от текущего уровня Памяти, персонаж в точности помнит события всех Сотических пробуждений, которые ему довелось провести.

- Один раз за сессию персонаж может заменить рейтинг Памяти рейтингом этого Преимущества.

Новое изречение: Сияющее око

Требования: Созерцатель колеса (••+)

Уровень 1: Шеут (•, Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Аб (•••, Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Рен (•••••, Космический и Эпический эффект, Проклятие).

Уровень 1: Понаблюдав за другим Восставшим на протяжении нескольких секунд (хотя бы трёх раундов), Созерцатель определяет его Ключевую Колонну. Кроме того, проверка Сообразительности + Шеута + Оккультизма или Эмпатии за вычетом Сехема жертвы позволяет ему узнать текущий уровень Сехема и запас Ключевой Колонны этого Восставшего.

Уровень 2: Персонаж помогает другому Восставшему вспомнить своё поведение в предыдущем Сотическом воплощении. Для этого протагонист проходит проверку Аб или Памяти – в зависимости от того, что *выше*. Если мумия, которой он пытается помочь, утрачивала очки Памяти в этом Сошествии, она может пройти эту проверку сама. Более того, если эта мумия заработала в этом Сошествии очки Себайта, она не только проходит проверку самостоятельно, но и складывает Аб + Память вместо того чтобы выбирать одну из этих характеристик.

Успех позволяет вернуть мумии очко Памяти или, если она не потеряла его в текущем Сошествии, получить пункт Себайта.

Уровень 3: Мумия возвращается в одно из прошлых Сотических пробуждений и проводит там полноценное Сошествие. Всё, что она совершает и видит, кажется ей абсолютно новым, и Рассказчик вправе решить, что она действительно переписывает собственную историю. Тем не менее, вполне возможно, что это всего лишь особенность восприятия и в действительности персонаж лишь вспоминает свою прошлую жизнь. Если протагонист хочет взять с собой других мумий, он может вернуть в прошлое несколько союзников, число которых равно его знанию Рен.



Космические Изречения

Вышеописанное Изречение представляет новую магическую категорию, известную как Космический эффект. Космические эффекты отвечают за путешествия во времени и другие крупномасштабные события, потенциально влияющие на внутриигровой сеттинг.

Например, если Рассказчик действительно позволяет мумии изменить своё прошлое с помощью третьего уровня Сияющего ока, то по возвращении в текущее Сошествие он обнаружит, что мир стал немного другим. Или, может быть, *совершенно* другим.

Рассказчик вправе запретить использование Космических Изречений в своей игре, если это не соответствует его видению сюжета. Тем не менее, если он одобряет применение таких эффектов, считайте, что Космические Изречения могут использовать даже мумии, достигшие Апофеоза. Например, третий уровень Сияющего ока смогут использовать даже обладатели одного-двух пунктов Сехема.

При создании новых Изречений старайтесь приписывать Космический эффект только третьему уровню такой силы.



Четвёртое восхождение Сириуса

В первом Сотическом пробуждении мумии получили возможность впервые задуматься о том, кем они стали и как собираются прожить свою вечную жизнь. Это было время первых союзов и войн, и именно тогда новоявленные *гильдии* положили начало организованной деятельности Бессмертных.

Второе восхождение Сириуса позволило мумиям осознать свою силу и впервые понять, что они способны влиять на судьбы целых народов.

И напротив, третье Сотическое пробуждение откинуло мумий назад, показав, на что способно человечество, охваченное пламенем религиозных войн. Мумии больше не были для людей богами. В лучшем случае они были пророками странных религий. В худшем – бессмертными демонами из глубин Преисподней.

Какая тема лучше всего описывает четвёртое пробуждение мумий? Окончательное превосходство смертных над иремитами. Это может показаться неочевидным, но мумии пробуждаются в глубоко враждебном им мире. Наследники древних цивилизаций теперь летают по небу, уничтожают целые города нажатием кнопки и совершают путешествия за пределы Земли. Религия уже давно не почёте, и даже многие среди верующих людей игнорируют ритуалы древности. Религиозные культы Восставших воспринимаются как коммуны безумных сектантов, политические – как опасные шпионские сети, а экономические – как организованные преступные группировки.

Человечество победило Ирем. И вот как на это могут отреагировать мумии:

- **Отчаяние:** Иремиты теряют силу. Человечество одержало верх и представляет для мумий практически непреодолимую угрозу.

- **Надежда:** Впервые за свою долгую жизнь Восставшие пробуждаются в мире, в котором практически каждый грамотен, большинство заболеваний поддаются лечению, а учёные творят чудеса, не обладая ни каплей Сехема. Возможно, что теперь даже путь к Апофеозу окажется легче и ближе, чем когда бы то ни было.

- **Переосмысление:** Уже четвёртый раз Сириус заставляет весь иремитский народ пробудиться, и вполне очевидно, что это ещё не конец. Безусловно, мумии обязаны служить Судьям Дуата, однако, возможно, Сотические пробуждения и позволяют им жить по-настоящему? Возможно, мумии не утратили свою человеческую личность, а просто рассосредоточили свою жизнь по нескольким ключевым точкам на линии времени? Возможно, никто не забрал у них жизнь – а напротив, им подарили возможность увидеть больше, чем может надеяться любой человек?

Гильдии

Хотя подробная информация о поведении гильдий на протяжении всей истории (и особенно в четвёртом Сотическом воплощении) изложена в книге **Guildhalls of the Deathless**, есть несколько общих черт, свойственных деятельности современных мумий.

- **Сеша-Хебсу:** Настал век информации. Сила письменного и звучащего Слова столь велика, что люди слушают или читают чужие речи изо дня в день. Впервые за всю

историю своего длительного существования мумии получили реальный шанс разгадать все загадки природы, истории и вселенной. Кроме того, они могут записывать свои воспоминания и сохранять их на более надёжных носителях.

• **Теф-Аабхи:** Эти зодчие высоко ценят достижения современной цивилизации, но они не испытывают энтузиазма, свойственного писарям Сеша-Хебсу. Люди способны выстроить новые небоскрёбы и даже поселение размером со средневековый город быстрее, чем Теф-Аабхи заметят, что смертные заняли место, в котором они собирались возвести магический монумент. Смертные мешают им выполнять свою работу. Безусловно, у Теф-Аабхи впервые за всю историю появился шанс возродить Ирем (по соображениям большинства из них – в Вашингтоне), но если этот проект не удастся, Теф-Аабхи придётся решать, чем им вообще заниматься дальше.

• **Месен-Небу:** Мир постоянно меняется, но это же можно сказать и про Месен-Небу. В предыдущих Сошествиях алхимикам приходилось подолгу входить в аристократические круги или даже взращивать благородные семьи с нуля, чтобы окружающие начали придавать веса их словам. Но теперь никому не интересно происхождение своих лидеров. Некоторые люди даже скрывают, что родились в благородных семьях. Это прекрасно подходит алхимикам, которые впервые в истории могут действовать с размахом, не опасаясь, что окружающие начнут интересоваться, к какой династии они принадлежат и есть ли у них право делать то, что они делают.

Тем не менее, Месен-Небу не могут определиться, к какой цели им нужно двигаться. Безусловно, каждый из них старается накопить побольше денег и власти, однако на что им следует расходовать эти блага? Одни считают, что им необходимо как можно скорее выкупить места археологических раскопок, чтобы обезопасить их от вмешательства смертных. Другие планируют собрать самую обширную коллекцию артефактов в истории. Третьи надеются изменить политическую картину мира. И каждый считает, что его цель важнее (или интереснее) тех, к которым стремятся другие.

• **Маа-Кеп:** Единственные из Восставших, Маа-Кеп продолжают делать всё то же, что и раньше. Они просто научились использовать камеры видеонаблюдения и системы спутникового слежения для того, чтобы оставаться в курсе деятельности других мумий (и для того, чтобы своевременно выносить им приговор). Тем не менее, в их глазах, мир так и не изменился.

• **Су-Менент:** Сколько вообще должно быть Сотических пробуждений? Пять? Семь? И что произойдёт после наступления Окончательного Сошествия? Может быть, всё начнётся заново – подобно тому, как ладья Ре продолжает двигаться на запад даже после того, как *достигает* запада. Или всё кончится? Или Судьи пригласят их к себе в Дуат?

Су-Менент стараются укрепить свою веру в Судей, изучая врагов Ирема: Обманутых, Шуанхсен, еретические культы и чернокнижников, оскверняющих своими практиками сам Сехем. Разумеется, чем больше они узнают о своих врагах, тем больше они понимают, как мало знали о самих Судьях.

Исторические хроники

Первые три главы этой книги описывают, каким было первое, второе и третье Сошествие мумий при восхождении Сириуса, но остаётся вопрос: как проводить сами игры, посвящённые этим Сотическим пробуждениям? Простой ответ заключается в том, что вам как Рассказчику нужно помнить, что с течением эпох меняется *мир*, но не люди. В любом из прошлых тысячелетий вы можете найти богатых и бедных, продажных политиков и человеколюбивых жрецов (или человеколюбивых политиков и продажных жрецов!) Всегда есть преступники, и самые отчаянные из них всегда собираются в банды.

Всё, что мы можем рассказать о героях и злодеях нашего века, нашло бы отклик и в сердцах наших предков. Они могли бы и не понять, кто такие террористы, но они точно узнали бы в них религиозных фанатиков. Они не знали о нефти, но знали цену ресурсам и шахтам.

Кроме того, вам не нужно знать об эпохе буквально всё. Не забывайте, что эта игра повествует о мумиях, отдалившихся от человечества и не обладающих точными воспоминаниями о своём веке. Они могут не знать большинства деталей, законов и норм, свойственных текущей эпохе. Иными словами, сосредоточьтесь на том, что будет интересно лично вам и игрокам. Скорее всего, для вас будет важнее знать, что египетские торговцы не пользовались монетами и обменивали товары на услуги или еду, чем помнить имена фараонов, правивших в эту эпоху Верхним и Нижним царством.

Единственным настоящим отличием первых Сотических пробуждений от современного мира будет слабое развитие технологий. Даже громкие события вроде захвата города или появления Обманутых в соседнем номе могут остаться попросту не замечены окружающими (включая Восставших), поскольку вести об этих событиях будут странствовать лишь с той скоростью, с которой может добраться до соседнего города обычный всадник. Иными словами – так долго, что о некоторых явлениях герои могут даже и не узнать в пределах одного Сошествия.

Путешествия в те века были опаснее, чем сегодня. Еды было меньше, а зверья – больше. С другой стороны, у смертных не было оружия, способного разорвать мумию на куски за считанные секунды. Некоторые действия – и особенно преступления – в прошлом было совершить легче, чем в современности.

И всё же ещё раз следует повторить: технологии отличались от достижений современной науки, но люди – нет. Всё, что вы можете рассказать о своих соседях, скорее всего, можно было бы рассказать и три тысячи лет назад.

Флэшбеки

Если вы проводите игру, действие которой разворачивается в современности, и описываете древний мир только во время ретроспективных сцен, подумайте о том, чтобы ограничить каждый флэшбек коротким расследованием. Персонажам не обязательно видеть всё и участвовать в самых громких событиях. Помните, что игрокам захочется почувствовать дух эпохи – если угодно, вдохнуть запах Эгейского моря или персидского базара, – но они вряд ли будут жаловаться, что вы не дали им приложить руку ко всем событиям этого века.

С другой стороны, те события, которые вы всё же изобразите во флэшбеке, вы можете целиком оставить на откуп своим игрокам. Одно из ключевых преимуществ **Mummy: the Curse** заключается в том, что персонажу не обязательно победить или даже выжить. Вы можете заставить своих героев оказаться в безвыходной ситуации и позволить им умереть – это не скажется на их дальнейшей судьбе. Восставшие могут вспомнить сотни смертей, и каждая из них будет передавать дух эпохи. Это не мешает им пробудиться уже спустя несколько лет – и тем более в современности.

А что важнее всего, во флэшбеках персонаж может вести себя совершенно иначе, чем в современности. Возможно, лишь вспомнив о своём нравственном поведении и достойных деяниях в прошлом, мумия начнёт совершать благие дела и в настоящем.

Если вы ещё не определились с эпохой, которой хотите посвятить свой флэшбек, постарайтесь остановить свой выбор на тех событиях и местах, которые игроки ещё не могли видеть в сотне фильмов, игр и книг. Например, если ваши игроки уже сформировали своё представление о Древнем Риме и друидах Британии, возможно, у них появятся возражения, когда вы начнёте описывать эти места по-другому. Само собой, это необязательное правило – и к тому же идущее вразрез с призывом изображать во флэшбеках самые интересные события прошлого. Однако учтите, что если игроки начнут искать в телефоне ответа на вопрос, использовался ли Циркус Максимус для гладиаторских сражений после возведения Колизея, ваша игра заметно просядет.

Наконец, подумайте о том, чтобы исключить из своей игры видных культурных деятелей прошлого, поскольку в обратном случае персонажи могут убить их или заметно повлиять на их исторические решения. Если вы хотите, чтобы герои увидели Цезаря или

Адада-нирари, сделайте так, чтобы игроки стали свидетелями их выступления перед тысячами подданных или легионеров, однако старайтесь не подпускать героев непосредственно к ним.

Если мумии всё равно вмешаются (игроки есть игроки), подумайте об использовании Космических Изречений для их воскрешения или просто объясните, что в дальнейшем на место погибшей личности встал самозванец. Кроме того, всегда есть возможность объявить, что флэшбек представлял собой искажённое воспоминание и в действительности всё произошло по-другому. И наконец, не бойтесь обратиться к игрокам напрямую. Это их история – и возможно, они сами не захотят ставить сюжетную логику под удар, совершая неуместные с исторической точки зрения поступки.

С другой стороны, если вы совмещаете в одном сценарии сразу несколько эпох (или хотя бы прошлое и современность), старайтесь как можно чаще вводить во флэшбек Восставших, которых герои уже встречали в настоящем (или встретят по окончании флэшбека). Это значительно обогатит образ мумий как бессмертных скитальцев в изменчивом мире людей. Например, игрокам может быть интересно увидеть, как их противник, некогда правивший еретическим культом на берегах Нила, спустя три тысячи лет становится главой международной криминальной организации.

Что касается игромеханики, то короткие ретроспективные сценки можно проводить без бросков, листов и характеристик. Более значимые и долгие сцены могут потребовать заполнения отдельного, “исторического” листа персонажа с заменой современных Навыков на архаичные. Особенно важно сделать это, если вы проводите в прошлом целую хронику.

В качестве альтернативного варианта вы можете просто выдать игрокам три, пять, десять или даже больше очков, которые они смогут приписать к историческим Навыкам. Например, герой может обладать тремя бесплатными очками Религии, которые он не сможет использовать в современности, но при этом он будет сохранять и очки Компьютера, которые ему не удастся применить в прошлом.

Опыт, заработанный персонажами во флэшбеках, вполне можно оставить без изменений. Это соответствует теме игры: например, если игрок заработает несколько очков опыта и приобретёт новое Преимущество или дополнительный уровень Навыка после того, как “вспомнит” свои подвиги в прошлом, с сюжетной точки зрения всё будет выглядеть так, как будто современная мумия просто вернула себе былые способности.

Параллельные хроники

И разумеется, ничто не мешает вам вести хронику, действие которой развивается одновременно в двух временных планах. Скорее всего, вы будете чередовать эти исторические периоды между *сессиями*, однако едва ли не более захватывающий сюжет можно рассказать, чередуя исторические и современные *сцены*.

Как правило, это означает, что мерет будет преследовать схожие или даже идентичные цели в обоих временных периодах. Например, вы можете заявить, что в прошлом Сотическом воплощении мумии начали бороться с Обманутыми и провели всю необходимую подготовку, однако сама схватка произошла лишь спустя полторы тысячи лет – в современности.

Параллельная хроника часто предполагает, что игроки будут использовать общий лист персонажа для обоих временных периодов, хотя Рассказчик может настоять, чтобы они различали уровень Схема в прошлом и настоящем. Последнего требует здравый смысл: если герой начнёт терять жизненную силу в современности просто из-за того, что он “вспомнил”, как потерял её в прошлом, вы просто нарушите сеттинговую логику.

Если кому-либо из игроков достанется роль не Восставшего, а другого существа – смертного, мага, Садиha и так далее, – хорошей идеей будет создать двух персонажей – **потомка** и **предка**, – которые будут заниматься схожими задачами. С другой стороны, ничто не мешает вам рассказать историю о двух совершенно не связанных друг с другом

героях (например, о смертном культисте *в прошлом* и Садихе *в настоящем*) или, напротив, об одном персонаже, который каким-то образом дожил до современности (например, благодаря реинкарнации или магическим знаниям).

- **Флэшфорварды:** Хотя большинство параллельных историй будут начинаться в современности и затем переходить в “воспоминания о прошлом”, один из самых захватывающих подходов к проведению такой сессии заключается как раз в том, чтобы позволить мумиям из исторического периода попытаться *предотвратить* катастрофу, которая ожидает их в будущем. В начале истории ни Рассказчик, ни игроки не будут знать, удалось ли протагонистам остановить наступление этой катастрофы в прошлом. По мере того как ситуация в прошлом будет меняться (к лучшему или нет), Рассказчик будет объявлять сценки-флэшфорварды, показывающие, как уже современные воплощения этих мумий справляются с последствиями своих действий, совершённых тысячи лет назад.

- **Начало и конец:** Возможно, вы захотите рассказать историю о мумиях, ищущих Апофеоза и вспоминающих о своей жизни в Безымянной империи с каждым шагом на этом пути. В этом случае их исторические альтер-эго будут готовиться к Церемонии возвращения или, например, убивать рабов, которым впоследствии предстоит стать Шуанхсен. Когда герои приблизятся к достижению Апофеоза, от них может потребоваться исправление ошибок, допущенных в прошлом. Например, они могут попытаться спасти Шуанхсен или примириться со своей ролью вечных прохожих в мире людей. Помимо прочего, такой сценарий позволит игрокам примерить на себя образы *смертных* иремитов, живших ещё до исчезновения Безымянной империи.

- **Закрытый враг:** Герои борются с бессмертным или долгоживущим врагом наподобие Шуанхсен или представителя Забытой гильдии. По мере того как они вспоминают всё больше о его силах и слабостях в прошлом, им становится понятно, как одолеть его в настоящем.

- **Падение:** В этом сценарии игрокам достаются роли Шуанхсен, которые в далёком прошлом были обычными мумиями. Борясь со своим голодом (и, возможно, бывшими союзниками) в современности, они вспоминают, как именно допустили ошибку, превратившую их в служителей Аммут. Возможно ли, что они станут первыми, кому удастся нарушить запрет своей госпожи на общение с мумиями и раскрыть им правду о Безымянной империи?

Переплетающиеся истории

Мумии существуют вне обычного временного цикла. Они видят будущее и возвращаются в прошлое, иногда даже переписывая историю. Как это возможно? Что если время представляет собой всего лишь иную форму пространства? Что если всё, что могло произойти в истории человечества, *уже* случилось – и люди просто не могут увидеть всю временную линию разом?

Эта экспериментальная хроника предполагает, что мумии будут действовать в нескольких временных отрезках одновременно, влияя как на события будущего, так и на течение *прошлых* Сосшествий.

Например, если герои борются с Шуанхсен сразу во всех четырёх Сотических воплощениях, убийство врага в современности повлечёт его смерть или хотя бы ослабевание в прошлом.

Вы можете объяснить эту необычную связь влиянием экзотического артефакта, знаниями Созерцателей колеса, геомантическими ритуалами (наподобие тех, которые позволили Себ-Хечету возвести Вашингтон в попытке превратить его в новый Ирем) – иными словами, чем угодно, что только может сделать такую связь правдоподобной в вашей истории.

Заранее поинтересуйтесь у игроков, как они отнесутся к такому эксперименту. Вполне возможно, что способность влиять на события прошлого покажется им слишком мощной

даже для мумий. Тем не менее, если они не против, ничто не мешает вам рассказать эту вневременную историю.

Но что особенно важно, с сеттинговой точки зрения мумии способны и на большее. Возможно, они будут влиять не только на события прошлого, но и на ход будущего. Например, вы никогда не думали, что будет, если редкое Изречение или реликвия позволит Восставшим увидеть события Пятого или Седьмого Сотического воплощения? Или отправиться в прошлое, предшествующее ещё Безымянной империи: например, в сотысячный год до нашей эры? Что если у них получится изменить события столь далёкого прошлого или будущего?

Такой сюжет трудно назвать *стандартным* для **Mummy: the Curse**, но, учитывая способности протагонистов и их божественных покровителей, нечто подобное вполне может произойти в качестве феноменального исключения.