

## Царство жестокости/Atrocity Realm

Молчаливые странники говорят, что Царство жестокости было мертвым миром еще до того, как туда добрался Вирм. Теперь там размножаются бейны. Вирм-осквернитель воссоздает там сцены наказаний, раздора и вечного страдания, питая личинок бейнов. Твари Вирма упражняются здесь в искусстве мучения так, что от боли содрогается весь Теллуриан.

Под дохлым кустарником и серой грязью Царства жестокости находятся массовые захоронения. Постоянно моросит противный дождик, временами превращаясь в ливень – он смывает грязь, обнажая залежи костей и гниющей плоти. Каждый шаг по Царству жестокости отзывается хрустом из-под земли. В небе висит черный дым. Гремит эхо криков, заглушая шум дождя. Иногда чей-то вопль перекрывает хор остальных голосов.

Царство жестокости пахнет мертвечиной, паленой кожей, серой и дерьмом. Вонь мешает брать след, от нее никуда не скрыться. Повсюду роятся кусачие мухи.

Повсюду сцены массовой резни – от древнего Рима до Хиросимы. От Поля боя это царство отличается тем, что здесь нет никакой войны или конфликта – сильные попросту истребляют слабых<sup>1</sup>. Волки разрывают на части плачущих младенцев, мужья забивают жен насмерть, кочевники сжигают деревни, каннибалы пируют поселенцами, узники концлагерей глотают газ, маньяки режут своих жертв. Это длится бесконечно, а над всем этим реют радостные бейны.

Гару могут напасть на духов, чтобы прекратить резню. Личинки бейнов в ужасе бегут от оборотней. Но даже после уничтожения они респанятся, и резня возобновляется. Как и духов Дикого гона, этих духов нельзя уничтожить навсегда. Царство жестокости впечатляет даже самых лютых мясников из числа Танцоров Черной спирали.

Гару замечают о том, что многие сцены резни являются глубоко личными. Оборотень может увидеть самого себя, в припадке ярости громящего супермаркет снова и снова. Даже если гару чист как агнец, ему не скрыться от сцен вырезания других перевертышей в Войну гнева и Владычества. А, например, Потомок Фенрира будет раз за разом наблюдать набеги викингов или Холокост.

Гару могут общаться с духами Царства жестокости, которые представляют собой самые разные эманации. Духи могут молить оборотней о помощи или смириться со своей судьбой. Некоторые попросту не понимают, что с ними происходит. А кто-то обвиняет гару в своих мучениях.

Если гару окажутся не в том месте и не в то время, то сами могут стать жертвами на радость ближайшим бейнам. Если они попадут в Хиросиму, их подорвут ядерной бомбой. Гару получают возможность подробнейшим образом прочувствовать свою смерть, но при этом не умрут на самом деле – хотя вполне могут считать себя погибшими.

Смерть в Царстве жестокости – единственный способ из него выбраться. «Погибший» гару переносится на Землю, в Грезу, в Эребус, в Страну лета, на Пангею или туда, куда решит рассказчик. По прибытии гару немедленно проходит проверку на безумие.

На краю этого мира стоит Стена<sup>2</sup> из черного камня, возле которой нет бейнов. На Стене начертаны имена – говорят, что это имена всех, кто погиб как жертва. Они написаны на самых разных языках – от египетских иероглифов до современной латиницы. Никто из гару никогда не видел ни начала Стены, ни ее конца. Она простирается в обе стороны, исчезая в черном тумане. Если задрать голову, то можно увидеть, что Стена покрыта именами на 6 метров вверх, а дальше оставлено место для новых имен. Если идти вдоль стены, можно увидеть все новые и новые имена – они появляются со смертью каждой новой жертвы. В лунном свете эти имена горят серебром.

Говорят, что если сделать подкоп под Стену, то окажешься в Нулевой зоне.

В W20 вместо Стены имеется Библиотека из черного камня, которая также отпугивает бейнов. Страницы книг сделаны из кожи жертв, переплет – из кожи преступников (каждая страница – одно преступление, поэтому в книге может быть от одной до нескольких сотен страниц). У книг нет заголовков, и они стоят на полках беспорядочно. Любой грамотный посетитель может прочесть любую из книг, будто бы они все написаны на его родном языке.

В книгах нет имен: преступники названы «субъектами», жертвы – «объектами», непричастные – «свидетелями». Из-за этого сложно опознать конкретное преступление – все они довольно похожи. Книги невозможно уничтожить или вынести из Библиотеки.

В Библиотеке можно встретить других перевертышей (здесь можно отдохнуть в безопасности или устроить оперативный штаб), магов (они ищут описания жестоких ритуалов: кто-то хочет за них отомстить, кто-то – повторить) и библиотекарей – гуманоидных существ с большими головами и черными глазами. Библиотекари могут говорить на всех языках, и они – единственные, кто может найти конкретную книгу в лабиринте книжных шкафов. Имя преступника или жертвы ничего им не скажут, но волосы, плоть или кровь участника преступления – другое дело. Однако помогать они будут лишь тому, на кого в Библиотеке уже заведена книга (или хотя бы есть страничка), всем остальным они лишь показывают мнимую доброжелательность. Если посетитель проявляет нетерпение или угрожает, библиотекари намекают, что другой посетитель заслужил немного насилия – строго говоря, они не врут. Итогом становятся вспышки жестокости в адрес других посетителей Библиотеки. Чужаки, погибшие от рук других чужаков в Библиотеке, становятся новыми библиотекарями.

---

<sup>1</sup> Однако Царство жестокости включает в себя сцены не только убийств, но и, например, пыток или изнасилований.

<sup>2</sup> В revised по Стене внезапно зазмеилась колючая проволока из эктоплазмы – это граница Темного королевства колючей проволоки, населенного призраками жертв Холокоста. Пятый вихрь изгнал их из Мира мертвых, и они обосновались в Царстве жестокости. Призраки ищут своих друзей в сценах насилия в концлагерях, не зная различий между эктоплазмой и эфемерой. Они не понимают, почему их попытки не имеют успеха. Призраки не отличают оборотней от бейнов, поэтому игрокам нужно быть осторожнее – призраки могут и убить на месте.

В Царстве жестокости расположены охраняемые скрагами ямы, где появляются новые личинки бейнов. Личинки – слабые духи немногим сильнее эфемеры. Они похожи на клубок опарышей, пожирающих друг друга. Сильнейший из опарышей сможет выбраться из ямы, после чего направляется к ближайшей сцене насилия и кормится страданием. Гару могут убивать личинок и скрагов.

В revised посреди самой большой ямы выстроили крепость из изуродованных трупов. В этой крепости обосновалась инкарна-мельин, руководящая бейнами и управляющая сбором отрицательных энергий.

Царство жестокости постоянно напоминает гару о том, против чего они сражаются. Здесь истязают и людей, и животных, причем это не просто фильм ужасов, поставленный на повтор – у гару есть время, чтобы проникнуться симпатией к жертвам, но потом их снова убьют.

Сражаясь с бесчеловечностью этого мира, гару познает бесчеловечность в себе. Царство жестокости постоянно напоминает о том, что у каждого действия есть последствия. Некоторые септы отправляют сюда преступников, чтобы те узрели свои злодеяния.

Некоторые гару считают Царство жестокости хорошим местом – когда преступник сталкивается с тем, что натворил, то становится на путь духовного исцеления. Вторым шагом становится путешествие в Эребус. Однако другие говорят, что Царство жестокости приближает гару к Вирму. Чувство вины вгоняет многих оборотней в харано или безумие.

Вирм набирает новобранцев из тех гару, кто сломался от увиденного. Однако рассказывают как минимум об одном Танцоре Черной спирали, который освободился от порчи Вирма, узрев свои преступления. Он даже успел связаться с Детми Гайи до того, как его сожрала собственная стая.

Эманации в Царстве жестокости могут быть полезны. Некоторые владеют ценными знаниями тех, кого изображают.

Другие позволяют осознать суть человечности и храбрости, позволяя оправдать получение новых точек харизмы (Charisma), эмпатии (Empathy) и лидерства (Leadership), а также некоторых Даров.

Большинство жертв безоружны, а преступников – вооружены. Однако оружие из Царства жестокости нельзя выносить за пределы мира – оно превращается в эфемеру. Однако местных духов можно вселять в фетиши или в себя.

Говорят, что гару могут прекратить воспроизведение сцены убийства, совершив правосудие. Музеи и памятники в честь погибших также могут помочь, однако зачастую это играет на руку Вирму-осквернителю: когда выжившим напоминают о страданиях жертв, они могут стать легкой добычей бейнов.

#### **Сюжетные зацепки**

1. Для сокрытия «случайного» выброса ядовитых отходов с предприятия «Пентекса» бейны превратили жителей целого города в одержимых – они не хотят, чтобы предприятие закрыли. Гару сражаются с бейнами, но их все больше. Необходимо отправиться в Царство жестокости и найти сцену случившегося, а затем уничтожить яму, где выводятся бейны, наводнившие город.
2. Гару хотят найти Танцоров Черной спирали, которые вырезали их кинфолк. Они направляются в Царство жестокости, чтобы увидеть, как это произошло, и найти какие-то улики, которые выведут на врага.
3. Один из членов септа долгое время убивал невинных. Его приговорили к отправке в Царство жестокости, чтобы он узрел свои преступления против Гайи. Стая должна сопровождать его. Бейны хотят превратить преступника в одержимого. Духи-жертвы хотят отомстить.
4. Несколько Сторожей бейнов (Уктена), Уроборийцев (Звездочеты), Масок (Теневые владыки) направились в Царство жестокости за знанием о Вирме и пропали. Их находят в состоянии глубочайшего харано после того, как они узрели свои преступления.
5. В Царстве жестокости заблудилась стая юнцов. Они отчаянно цепляются за жизнь, и септ сомневается в том, что они сохранили рассудок. Игроки должны найти их и убедить «умереть».
6. Впав в безумие или попросту обознавшись, стая перевертышей жестоко убила невинного смертного, который стал бейном и превратил всю стаю в одержимых. Чтобы совершить экзорцизм, нужно отправиться в Царство жестокости и столкнуться с фантазмом содеянного, а бейн и его союзники идут по их следу.
7. Какой-то тиран (оборотень-изгой, вампирский князь или даже смертный диктатор или мафиози) слетел с катушек, терроризируя всех и вся. Тиран слишком силен, его нельзя одолеть физически, но у игроков есть фетишный рог – если дунуть в него, эманации жертв тирана затянут его в Царство жестокости. Однако сперва сами игроки должны войти в Царство жестокости и найти нужные эманации.
8. Много лет назад несколько магов похитили силу каэрна. Гару отомстили, но в припадке ярости перебили еще и нескольких не причастных магов и десятки невинных людей. Жертвы стали призраками и наводнили каэрн, не позволяя гару пользоваться им. Возможно, сцена резни в Царстве жестокости поможет узнать, какие незаконченные дела держат призраков в нашем мире.
9. Оборотень добровольно ушел в Царство жестокости, чтобы искупить вину за жуткое преступление. Однако он обладал знаниями и способностями, которые необходимы для устранения чрезвычайной ситуации, и старейшины отправляют игроков, чтобы вернуть его в материальный мир.
10. Старейшинам септа нужны данные из Библиотеки. Для этого они приставляют игроков к перевертышу-преступнику, который заинтересует библиотекарей. Игрокам нужно сопроводить преступника в Царство жестокости, не давая ему саботировать миссию. Также нужно защищать его от врагов, которые устроили засаду в Библиотеке. При этом желательно не попасть в Библиотеку в качестве обложек книг или новых библиотекарей.

## Правила

1. Эманации Царства жестокости имеют духовную природу и не могут убить гостей этого мира или быть убитыми. «Убитый» эманацией гару покидает этот мир. Однако другие гости Царства жестокости, другие гару, скраги и личинки бейнов могут убивать гару<sup>3</sup> и быть убитыми.
2. Каждая увиденная сцена насилия лишает гару одного пункта гнозиса. Затем аналогичным образом расходуется ярость, после нее – сила воли. По исчерпанию силы воли гару превращается в одну из жертв и покидает мир после того, как его «убьют».
3. Гару натываются на последствия своих действий и зверства, учиненные их предками.
4. Для того, чтобы увидеть конкретную сцену, необходимо сделать бросок харизмы+загадок (Charisma+Enigmas) по сложности 6.
5. Если гару видит сцену, где он сам является убийцей, он может потратить пункт силы воли и сделать бросок харизмы+эмпатии (Charisma+Empathy) по сложности, равной своей постоянной ярости. Успешный бросок прерывает сцену и означает примирение с духами. Дается всего одна попытка. Также примирению с духами может помочь обряд раскаяния.
6. Чтобы покинуть Царство жестокости, нужно «умереть»<sup>4</sup>. Никакие лунные мосты, фетиши и Дары не могут помочь.
7. Нет какого-то конкретного входа в Царство жестокости. Сюда попадают те гару, кто чувствует свою вину или одержим смертью.
8. Ни в Царстве жестокости, ни на Поле боя нет сцены самопожертвования племени Кроатан. Ни Вендиги, ни Уктена не смогли найти следов братского племени.
9. Броски восприятия (Perception) в Царстве жестокости идут по сложности +2 по сравнению с Ближней Умброй и зависят от положения светил на Земле, где гару вошел в Умбру<sup>5</sup>.  
При свете дня – сложность 10 для Ближней Умбры и 12 для Царства жестокости; нужно 3 успеха  
Новолуние – сложность 10 для Ближней Умбры и 11 для Царства жестокости; нужно 2 успеха  
Четверть луны – сложность 0  
Полулуние – сложность 8  
Выпуклая луна – сложность 6  
Полнолуние – сложность 4

## Опциональные правила

1. Если гару при созерцании сцены насилия проявляет достаточное сожаление, рассказчик вправе дать ему точку эмпатии (Empathy).
2. Для различения определенных групп и типов личинок бейнов в Царстве жестокости можно применять Дар Чутье Вирма (Sense Wurm) с броском восприятия+окультизм (Perception+Occult) по сложности 9<sup>6</sup>.

## Типичный преступник

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 6, Харизма 1, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 1, Интеллект 2, Сообразительность 2  
Способности: Бдительность 2, Драка 2, Запугивание 3, Фехтование 3, Скрытность 1, Хитрость 4, Выживание 1  
Атаки: удар ножом, сила+1 (и дополнительный штраф -1 от ран)

---

<sup>3</sup> В revised и W20 говорится о том, что гару, убитый бейном, мистически возрождается в яме и подвергается вечным пыткам, пока не будет освобожден или (что более вероятно) сойдет с ума.

<sup>4</sup> В W20 уточняется: если гару натывается на сцену насилия, где сам был убийцей, то для побега из Царства жестокости он должен добровольно стать жертвой в этой сцене. Т. е. «умереть» от собственной руки по сути.

<sup>5</sup> Эта таблица существует только во второй редакции. В revised сказано попросту: сложность +2 без упоминания светил.

<sup>6</sup> В revised – 8.