

Moriturum

Ролевая игра о неизбежности смерти и корпоративном
соревновании её эмиссаров



— Но ты — Смерть! — воскликнул Мор. — Ты занимаешься тем, что ходишь и убиваешь людей!

— Я? Убиваю? — отозвался Смерть, явно оскорбленный до глубины души. — Да как тебе такое могло взбрести в голову? Людей убивают, но это их личное дело, здесь я ни при чём. Я вступаю в игру после того, как это событие свершится. Моя обязанность — заниматься человеком с момента убийства и дальше. В конце концов, ты не находишь, что мир, в котором людей убивают и после этого они не умирают, заслуживает название чертовски глупого мира?

Терри Пратчетт, “Мор, ученик Смерти”

Вы когда-нибудь пытались представить себе работу Жнеца смерти? Тёмное одеяние, блеск лезвия косы или серпа, шелест страниц Книги жизни и громовой голос, возвещающий “ТВОЁ ВРЕМЯ ПРИШЛО”. Подчиняясь ему, душа несчастного следует за своим проводником в место посмертного пребывания.

Образ мрачный и завораживающий. Но так ли всё происходит на самом деле? Фактически, вся работа эмиссара Смерти строится на записях в той самой Книге. Хотелось бы верить, что её содержимое не подвергается сомнению, что это истина в последней инстанции, но... Один из принципов мироустройства гласит: “Что вверху, то и внизу”. Поэтому тот бардак и бюрократия,

которые мы видим в повседневном делопроизводстве, заставляют задуматься: а так ли всё гладко проходит в Небесной канцелярии?

Что будет, если тот, чьё время пришло, с этим не слишком-то согласен, и записи в Книге его не особо интересуют? И что будет, если за душой несчастного явится сразу несколько посланников смерти, у каждого из которых своё предписание на его счёт?

Игра

“Morituum” — это настольная ролевая игра о неизбежности смерти и корпоративном соревновании работников Серпа и Книги, как в Небесной канцелярии принято именовать Жнецов. Для тех, кто уже не новичок в настольных ролевых играх, могу сказать, что это игра с ведущим, классическим распределением нарративных прав и простой механикой, основанной на разрешении конфликтов.

Если же для вас всё это пустой звук — не страшно. Просто знайте, что для игры вам понадобится от трех до пяти человек, один из которых станет ведущим, а остальные — игроками, которые возьмут на себя роли Жнецов смерти. Кроме того, вам понадобится по пять кубиков трех разных цветов для каждого из игроков.

Это руководство предназначено в первую очередь для ведущего игры. Большая часть информации для игроков содержится на листе персонажа, бланк которого находится на двух последних страницах документа.

Небесная канцелярия

— Если бы каждый человек знал, когда умрет, то прожил бы куда лучшую жизнь...

— Если бы люди знали, когда умрут, то, скорее всего, не жили бы вообще.

Терри Пратчетт, "Мрачный жнец"

Во многих культурах существует представление о Книге жизни, в которой записана судьба каждого человека — его деяния и даже то, как и когда он умрет. Есть также представление об ангелах смерти, посланцах богов, которые приходят за людьми, когда приходит их время.

Это красивая концепция, но на деле все происходит несколько иначе. Да, существуют слуги Смерти, которые выполняют ее волю и приходят за теми, чьи часы на Земле уже сочтены. Разумеется, они не убивают. Они просто находятся рядом в тот момент, когда человек умирает, и забирают его душу — для того, чтобы он мог продолжить свое существование в раю, аду, новой форме или еще в каком-то виде в зависимости от своих верований.

С этим пунктом все в порядке. Другое дело, что *никакой единой Книги жизни и смерти не существует*. Возможно, Вселенная просто слишком огромна, а число вероятностей слишком велико, чтобы подобный документ мог существовать. Смерть человека, как и любое событие, может произойти тысячью разных способов. И на каждый найдется своя собственная запись в книге одного из жнецов.

Либо же Книга есть, но считать тех, кто её пишет непогрешимыми — неразумно. Всем свойственны ошибки, и это касается даже высших сущностей. В документы могут закрасться неточности, а поскольку те самые высшие сущности все-таки хотят быть непогрешимыми, разбираться с их огрехами придется опять-таки Жнецам.

Либо вы можете считать, что во Вселенной существует множество богов, у каждого из которых — свой посланник и свое мнение о том, как должна закончиться жизнь того или иного смертного. И посланнику лучше позаботиться о том, чтобы все случилось так, как записано.

Выберите любой из вариантов, который вам нравится, или не выбирайте вовсе. Для персонажей игроков ситуация не изменится: есть смертный, который в ближайшее время должен отойти в мир иной. Есть несколько Жнецов, которые пришли по его душу. У каждого из них есть Книга, в которой записана смерть несчастного, но у каждого — по-разному. И каждый считает, что его вариант — единственно верный и именно он должен быть воплощен в жизнь. Здесь и начинается наша игра.

Мрачный жнец

Боги по-своему неплохие ребята, но приличному человеку с этой шайкой лучше не связываться.

Терри Пратчетт «Мрачный жнец»

Кто бы ни писал великую Книгу и кто бы ни назначал эмиссаров Смерти, он давно понял, что лучше всех с такой задачей справляются люди. Они хитры, изобретательны и готовы пойти на многое ради достижения своих целей. Поэтому Жнецы — это люди. Самые разные, с разным характером, навыками, опытом и даже представлениями о загробной жизни. Их объединяет лишь две вещи — они умерли и по какой-то причине задержались на Земле, отказавшись от Перехода.

За возможность остаться здесь и, быть может, завершить часть своих дел они должны выполнять роль собирателей душ, помогая осуществиться великому Плану.

Не стоит думать, что это какой-то договор, который заключается по всем правилам бюрократических процедур. Для самого человека это быстрый и не вполне понятный процесс: вот ты мертв, а вот уже стоишь в незнакомом месте с серпом на поясе и странной книгой в руках, в которой описана твоя новая роль в мироустройстве. А в дополнение к ней — обещание того, что наградой за добросовестную службу станет возможность завершить то, что не успел сделать при жизни.

Возможности жнецов

Жнецы — это умершие люди, которые помещены между жизнью и смертью. Они напоминают призраков — невидимых и бесплотных, но их возможности гораздо шире. В них еще теплится искра жизни, сохранились их воспоминания, характер и чувства. Но в то же время сила, выбравшая их в качестве своего эмиссара, наделяет их властью над миром сверхъестественного.

Жизнь и Смерть

Это игровые параметры, которые определяют, какая из великих сил более ярко выражена в каждом Жнеце.

Жизнь отвечает за человечность персонажа, его чувства, эмоции и волю. Она позволяет взаимодействовать с материальным миром. Благодаря этой силе Жнец способен проявляться в мире живых, говорить со смертными, передвигать предметы, оставлять послания и т.д. Она же отвечает за использование *дара жизни*.

В ведомости **Смерти** находится мир потустороннего. Способность сопротивляться силам других Жнецов, магии, призракам и т.д. Она же позволяет использовать *дар смерти*.

Дары

Дар Жизни — это обычное умение, которым человек обладал еще при жизни. Даже сейчас, когда он стал собирателем душ, оно по-прежнему может сослужить ему хорошую службу. Им может стать, например, *дар убеждения, инженерное дело, психология, военное дело* и т.д.

Когда персонаж выполняет действие, связанное с даром жизни, он получает дополнительный успех при броске кубиков.

Дар Смерти — это то, чем наградила персонажа сила, выбравшая его своим посланником. Это умение может действовать как на мир мертвых, так и на мир живых.

Воплощения Смерти

Каждый Жнец — избранник персонификации смерти, принятой в одной из культур. Этот выбор в основном случаен (или кажется таковым) и совершенно не зависит от умений самого человека, его жизненного опыта и той веры, которой он придерживался. Да, истинный христианин после смерти может обнаружить себя служителем Миктлантекутли. За свою жизнь он должен был привыкнуть, что мир — очень странная штука.

Выбор силы или божества, эмиссаром которого становится Жнец, определяет вид его одеяния, книги и серпа, а также дар Смерти, которым он обладает. Ниже приведена краткая характеристика возможных “сюзеренов” Жнеца. Это лишь источник вдохновения, и вы легко можете изменять этот список или дополнять его по своему желанию.

Азраил

Облик жнеца: классический чёрный балахон и глубокий капюшон, под которым клубится тьма.

Книга: старинный фолиант.

Серп: коса или, собственно, серп.

Дар Смерти: время — замри! Вы можете ненадолго остановить течение потока времени по своему желанию. Чем дольше — тем сложнее это сделать. Сложность: 1 — несколько секунд, 7 — пара часов. Эта сила распространяется лишь на живых, мёртвые не ведают времени.

Анубис

Облик жнеца: белая драпировка с золотой каймой, тяжелые золотые украшения на руках и шее.

Книга: свиток папируса.

Серп: бронзовый хопеш.

Дар Смерти: ответ на любой вопрос. Царство мертвых — источник великой мудрости. В вашем распоряжении знания, которыми обладало человечество на протяжении всей своей истории. Достаточно задать вопрос и прислушаться к шепоту теней, в попытке услышать ответ. Сложность: 1 — самые тривиальные знания, 7 — ответ знали лишь единицы из живущих.

Миктлантекутли

Облик Жнеца: пестрая набедренная повязка, ожерелье из человеческих глаз, маска из черепа и головной убор из совиных перьев.

Книга: книга, сшитая из шкур животных, страницы которой покрыты пиктограммами.

Серп: изогнутый обсидиановый клинок.

Дар Смерти: древний ужас. Вы способны внушать людям неконтролируемый страх, источник которого они не способны осознать. Чем сильнее эмоция и чем больше людей становятся вашими целями, тем сложнее действие: 1 — припугнуть не слишком-то смелого человека, 7 — обратить в бегство армию.

Барон Суббота

Облик Жнеца: чёрный похоронный костюм, трость, черный цилиндр и белый грим, делающий лицо похожим на череп.

Книга: журнал похоронного бюро.

Серп: опасная бритва.

Дар Смерти: дальняя дорога. Отправляешь человека, либо потустороннюю сущность на ближайший перекресток. Сложность: 2-4

Аид

Облик Жнеца: черная тога на голое тело.

Книга: свиток.

Серп: двузубец.

Дар смерти: призыв тени. Вы можете призвать одну из душ, пребывающую в царстве теней. Это может быть как случайный безликий призрак, который выступит в качестве вашего помощника (Сложность 2-4), так и дух конкретного человека (Сложность 5-7).

Хель

Облик Жнеца: простая домотканая одежда, шерстяной плащ.

Книга: древняя книга, испещренная рунами.

Серп: железный серп.

Дар Смерти: тысяча лиц. Вы можете явиться в мир живых не только в своем новом обличье, но и принять любой облик на своё усмотрение. Случайного человека (2-4), притвориться кем-то конкретным (5-7).

Правила игры

- Ты должен научиться состраданию, подобающему нашему ремеслу.
- И в чем же оно выражается?
- В остроте лезвия.

Терри Пратчетт, «Мор, ученик Смерти».

Кубики

Каждому игроку потребуются кубики (обычные шестигранники) трёх цветов: белые, черные и красные — по пять штук каждого цвета. Разумеется, цвета могут быть любыми, но пока условимся, что белый цвет отвечает за параметр Жизни персонажа, черный — за Смерть, а красные кубики — это кубики Грани.

Мастеру тоже потребуются кубики (десять штук) — это кубики Судьбы. Их цвет совершенно неважен.

Успехи и сложность

Всякий раз, как персонаж собирается осуществить какое-то важное для истории действие, успех в котором не гарантирован, ведущий определяет его **сложность**. Это число, которое соответствует количеству кубиков Судьбы, вовлеченному в бросок ведущего. При этом не все значения на кубиках играют какую-то роль, считаются только те из них, на которых выпало 4, 5 и 6.

Количество таких кубиков в броске определяет число успехов. Если в результате броска Жизни или Смерти персонаж набрал больше успехов, чем выпало на кубиках Судьбы, он одержал победу.

Кубики Грани

Очевидно, что справиться с некоторыми действиями может оказаться непросто: ни один из параметров персонажа в начале игры не может быть больше пяти, а сложность может быть гораздо выше.

В этом случае в игру вступают кубики Грани. Когда игрок их задействует, считается, что персонаж прилагает особые усилия, шагает за границы собственных возможностей. В каждый бросок игрок может добавить до пяти кубиков Грани. Выпавшие на них успехи суммируются с теми, что выпали на кубиках жизни или Смерти, что существенно повышает шансы на победу.

Однако когда шагаешь за грань своих возможностей, ты либо становишься сильнее, либо выгораешь.

Если успехов на кубиках Грани оказалось больше чем на кубиках Жизни или Смерти, жнец выгорает. Испытание потребовало от него слишком много сил, и он теряет один из кубиков того параметра, который был задействован в броске.

Если успехов оказалось больше на кубиках Жизни или Смерти, жнец открывает новые границы собственных возможностей. Он добавляет в свой запас кубиков ещё один.

Смерть Жнеца

Как уменьшение, так и увеличение параметров Жизни и Смерти представляет немалый риск. Если один из них достигает 0 или 6, игра заканчивается.

Если Жизнь достигает 6 или Смерть падает до 0, Жнец становится слишком живым для того, чтобы выполнять свою миссию. Связь с силой, эмиссаром которой он являлся, разрушается — исчезают книга, серп, облик и дар. Жнец становится обычным призраком.

Если Смерть достигает 6 или Жизнь падает до 0, Жнец теряет остатки того, что делало его человеком. Он сливается со своим обликом и становится воплощением Смерти. Молчаливый слуга книги — без собственной воли и фантазии.

Пример

Несколько эмиссаров смерти борются за то, как должен погибнуть исполнительный директор крупной корпорации Патрик Новак. У него множество врагов, поэтому и вариантов смерти оказывается немало.

Сейчас эмиссар Анубиса пытается задержать Новака в здании, потому что скоро должен начаться пожар, который и должен стать причиной смерти бизнесмена. Для этого он устраивает поломку лифта. Он находит машинное отделение и пытается вывести систему из строя. Ведущий определяет сложность этого действия как 5.

У игрока, чьим персонажем является жнец Анубиса всего три кубика Жизни. До своей смерти персонаж был автомехаником, поэтому неплохо разбирается в том, как работают различного рода механизмы. Иначе говоря, он использует свой дар жизни, что даёт ему один дополнительный успех при броске.

Желая повысить свои шансы, игрок добавляет к броску два кубика Грани.

На кубиках Жизни выпало: 2,5,3. На кубике Грани — 5,4. На кубиках Судьбы выпало: 2,3,4,1,6.

Четыре успеха (3 на кубиках + 1 за использование дара) против двух означают, что персонаж определенно добился успеха. Однако это испытание потребовало от него слишком больших усилий: жнец чувствует, что вместе с механизмом что-то сломалось и в нем самом. Запас его кубиков Жизни сокращается с трех до двух.

Работа Жнеца

— Хотел бы и я так уйти... — растроганно произнес декан.
— Как? Бормоча что-то о мясных пирогах? — спросил казначей.
— Нет. С опозданием.

Терри Пратчетт, “Мрачный жнец”

Для каждого Жнеца очередная миссия начинается с того, что он оказывается неподалеку от места, где должна произойти смерть его “подопечного”. В его руках — серп и книга, в которой записано имя несчастного и то, как он должен умереть. Вот и всё. Больше ему неизвестно ровным счетом ничего.

В его задачу входит отыскать носителя этого имени, проследить за тем, что все произойдет по задуманному сценарию и за секунду до того, как случится неизбежное, забрать душу жертвы. После этого душа несчастного может продолжить свой путь, а жнец отправится на следующее задание.

Стили игры

Казалось бы всё просто, но если бы это было так, никакой бы игры не получилось. В этом плане не упомянуты те препятствия, которые встретятся Жнецу на пути к его цели. Никакой поддержки сверху ему ждать не приходится, разбираться он должен сам.

В зависимости от того, какую игру вы хотите построить, какое настроение ей придать и чего ждут ваши игроки, эти препятствия могут быть совершенно разными.

Корпоративное соревнование

То, о чем говорилось в самом начале: в Великой Книге оказалось несколько возможных предписаний на счет того, как должен закончиться жизненный путь смертного. У каждого Жнеца — своя версия и каждый считает ее единственно возможной и допустимой.

Это игра балансирующая на грани чёрного юмора, в которой каждый персонаж пытается подвести своего подопечного под монастырь хитрыми манипуляциями с реальностью. Ведь напрямую устранять “конкурентов” правилами строго запрещено. Остается действовать более тонко: проявляться в реальности, оставлять послания, пакостить другим жнецам и ломать их собственные планы.

При этом следует помнить, что слишком далеко зайти нельзя. Один из вариантов должен быть воплощен. Или, во всяком случае, все должно закончиться смертью несчастного, поскольку на кону — хрупкий баланс сил во Вселенной.

Незаконченное дело

Это уже куда более серьезный стиль игры. Здесь акцент смещен с соревновательной части работы жнецов на более драматический её аспект. Жертва заключила сделку — с ведьмой, колдуном или самим Дьяволом. Смерть не настигнет её до тех пор пока, она не закончит своё дело. Жнецам придется либо искать лазейку в договоре, либо же помочь с завершением — причем как можно скорее, пока назначенное время не истекло.

Личная драма

Самый сложный стиль игры, в котором главными темами становятся жизнь, смерть и отношение к ним самих персонажей. Для этого нужны продуманные и детализированные истории персонажей игроков, а вся игра строится вокруг внутреннего конфликта Жнеца: его человеческой частью и новой функцией, которую он должен выполнять.

Какого это — воплотить в жизнь тот же сценарий, который убил тебя самого? Насколько сложно забрать жизнь невинного ребенка? И что делать, если место “сбора урожая” — дом твоей семьи? Посмеет ли Жнец нарушить правила ради совершения того, что считает правильным?

Игровой мир

Смерть направил лошадь туда, где ждали его человеческие жизни. Приятно сознавать, что ты нужен людям.

Терри Пратчетт, «Роковая музыка».

Предполагается, что игра проходит в современном мире, а Жнецы были точно такими же людьми, как и сами игроки. Подобный формат не требует дополнительных объяснений и позволяет максимально быстро перейти к самой игре. Да, в современном мире облик Жнеца будет смотреться весьма необычно и, если он решит показать себя в реальном мире, не узнать его будет сложно. Так и задумано.

Однако при создании игр, вы не ограничены ни нашей реальностью, ни текущим отрезком времени. Все эти ограничения созданы для живых. За порогом смерти они больше не кажутся чем-то серьезным, поэтому Жнец может отправиться на своё задание в любой из возможных миров и в любую точку человеческой истории.

Противники

У каждого Жнеца есть причины во что бы то ни стало выполнить предписание Книги. Поэтому самый главный противник эмиссара смерти — это другой эмиссар смерти. Казалось бы, все просто, но это далеко не так. Хотя каждый эмиссар смерти и является бесплотным духом, обладающим немалой силой, в этом мире есть существа, которые способны увидеть его и попытаться помешать исполнить задуманное.

Жертва

Существует одно правило, которое доставляет Жнецам немало проблем, но с которым нельзя ничего поделать. Собиратель душ остается невидимым для любого человека — кроме того, за кем он пришел. Один этот факт может изменить всю цепочку событий, которая должна привести несчастного к смерти. Жнецам стоит помнить об этом и не светиться лишний раз перед жертвой.

К тому же всегда остается лазейка, о которой не стоит забывать — игра. Если человек в открытую предлагает сыграть в игру, Жнец не может отказаться. **Сложность: Жизнь (1-5).**

Колдуны

Во все времена были люди, ищущие запретные знания, которые помогли бы им обмануть смерть. Некоторым это даже удавалось. Если такой человек умел правильно себя подать, его услуги оказывались очень востребованы среди сильных мира сего.

Поэтому работа Жнеца становится крайне не простой, если он приходит за душой человека, который обладает особыми способностями или заручился помощью и защитой колдуна.

Сложность: Смерть — 1-2 (в случае защитного талисмана), 3-7 (в случае прямого вмешательства колдуна).

Призраки

Далеко не все люди, которые после смерти не пожелали расстаться с этим миром, становятся Жнецами. Те из них, кто не привлёк внимание ни одной из высших сил, становятся призраками. Они не обладают особыми силами и могут лишь изредка за счёт огромного усилия воли проявлять себя в мире живых. В остальном им уготована роль молчаливого бесплотного наблюдателя.

Однако, когда в дело вступают Жнецы, они действуют с призраками на одной территории и бесплотные души умерших могут вмешаться в дела Жнецов — по каким-то личным соображениям, либо же в попытке заполнить Серп. **Сложность: Смерть (3-5).**

Дикие

Этим словом принято называть бывших Жнецов — тех, кто отринул свою миссию и стал действовать по собственному усмотрению. Чаще всего причиной этого становится нарушение правил работы Жнеца и нежелание принимать уготованную ему участь. В этом случае Жнец уничтожает Книгу, которая связывает его с Небесной канцелярией и становится свободным, как он считает. Вместе с этим он лишается покровительства своего бога. Но сохраняет серп, которым все ещё может поглощать души людей.

Дикие стремятся остаться в этом мире и заполучить больше силы, с помощью своего серпа. Жизни смертных для их целей недостаточно, поэтому они ведут охоту на других жнецов. Со временем они учатся чувствовать те места, в которых переплетение нитей вероятностей самое плотное и от которых ощутимо пахнет смертью. Именно в таких местах появляется сразу несколько жнецов, выполняющих свою миссию. Дикий выжидает этого момента, а потом начинает свою охоту. **Сложность: Смерть (5-9).**

Конец игры

Можно выбрать бессмертие, можно выбрать человечность. Но выбор нужно делать самостоятельно.

Терри Пратчетт, «Роковая музыка».

Каждая игровая встреча и каждый отдельный игровой сценарий заканчивается в тот момент, когда один из Жнецов забирает душу жертвы. В отличие от большинства ролевых игр в этой может быть свой победитель — хотя бы формально. Им становится тот Жнец, чья версия событий была воплощена в жизнь (или скорее в смерть).

Когда это случается, Жнецу достаточно коснуться серпом страницы книги — и он продолжит свой путь. В зависимости от его действий это может быть новое задание, шанс закончить свои дела, либо же суровое наказание за то, что он преступил правила.

Если Жнец боится последнего, он может уничтожить собственную Книгу, разрывая все связи с той силой, которая сделала его собирателем душ. За исключением того, что Серп по-прежнему остаётся у него. Иными словами, он становится диким.

Источники вдохновения

Следующий фильмы и книги служили источниками вдохновения для этой игры. Вам они могут помочь в создании подходящих сюжетов и атмосферы:

- Терри Пратчетт, цикл книг о Смерти
- Фильм “Страшили”
- Сериал “Собиратель душ”
- Сериал “Мёртвые, как я”

Лист персонажа

На следующих двух страницах находится лист персонажа игры Moritutum. Распечатайте его с двух сторон и раздайте каждому из игроков. Информации, которая там содержится, достаточно для полноценной игры. Если нет — придётся объяснить некоторые моменты или дать игрокам прочесть главу “Правила игры”.

Поздравляем, вы мертвы!

Для большинства смертных это означает переход в новую форму существования, реинкарнацию или забвение — что именно, вам не дано узнать. Вместо этого у вас есть возможность наслаждаться этим прекраснейшим из миров ещё какое-то время. Возможно, что Переход повлиял на ваши воспоминания. Постарайтесь ответить на следующие вопросы.

Кем вы были при жизни?

Почему вы остались?

Ваша миссия

Теперь вы стали **жнецом**, и ваша задача состоит в том, чтобы собирать души людей, чье время уже пришло. Вы **не убиваете** несчастных. Вы лишь следите за тем, как это происходит и находитесь рядом, чтобы поглотить душу человека, чтобы он мог продолжить свой путь.

Форма жнеца

Нам нужно придерживаться определённых традиций, поэтому каждый жнец представляет одну из сил, которых люди привыкли именовать богами, духами, ангелами смерти и т.д. Вы становитесь её эмиссаром и этот выбор определяет ваш облик. **Опишите себя:**

Книга жизни и смерти

На её страницах появляется имя человека, который должен умереть, и описание того, каким образом это должно произойти. Вы должны найти этого человека и забрать его душу с помощью своего серпа.

Вид книги так же зависит от вашей формы — это может быть простой блокнот, журнал, рукописный фолиант или глиняная табличка. **Опишите её:**

Серп

Серп позволяет вам поглощать души тех, чье время уже пришло и сражаться с теми, кто пытается вам помешать. **Как выглядит ваше оружие:**

Зачем?

Возможно, ваша участь не кажется вам привлекательной, но вспомните еще раз, почему вы остались и что держит вас здесь. Честно выполняя свою работу, вы получаете шанс завершить то, что начали.

Жизнь и смерть

Жнецы — люди, помещенные между жизнью и смерть. Обе силы сливаются в них воедино, позволяя воздействовать на оба мира — мир живых и мир мертвых. Распределите между ними пять пунктов, определяющих, влияние какой из сил выражено сильнее.

Жизнь

☐☐☐☐☐☐

Способность появляться в мире живых, говорить со смертными, передвигать предметы и т.д.

Дар жизни

Вы не стали другим из-за того, что умерли. Ваши привычки, характер и навыки остались прежними. **Что вы умеете делать лучше всего?**

Смерть

☐☐☐☐☐☐

Способность сопротивляться силам других Жнецов, магии, призракам и т.д.

Дар смерти

Та сила, которая выбрала вас в качестве своего эмиссара или воплощения, определяет не только ваш облик, но и силу, которой вы обладаете. Разумеется, это лишь отблеск истинного могущества, но и он может помочь вам. **Опишите её:**

Правила работы жнеца

Написанное должно произойти

От этого зависит баланс сил в мире, и отклонение от плана может иметь ужасные последствия. Не позволяйте своим человеческим эмоциям влиять на предначертанное.

Описанный сценарий смерти — единственный верный

Если события развиваются не так, как описано в книге, вы **обязаны** вмешаться, чтобы направить события в нужное русло. Вам могут попытаться помешать люди, потусторонние сущности и даже другие Жнецы — будьте готовы к этому.

Игра — священное право обреченного избежать своей участи

Тот, чье время пришло, может выгадать себе ещё один год жизни, если сможет обыграть смерть в выбранную им игру.

Использовать серп и дар против других жнецов — запрещено!

Даже если интересы нескольких жнецов касаются одного человека, вы не можете в своем стремлении воплотить план смерти уничтожать её слуг!