

# СЕРТЕМ «Р».

## ЧИСТИЛИЩЕ

Игра создана для конкурса «RPG-Кашевар». Тема: ВОСХОЖДЕНИЕ

Ключевые слова: СТУПЕНИ, СИМВОЛ, ВОПРОС

Автор: Павел Степаненко (Странник)

2024 г.



Игра вдохновлена ДВУМЯ известными произведениями:

- поэмой Данте «Чистилище»
- и фильмом Кевина Смита «Догма»

Сама является во многом юмористическим произведением.

Не ставит целью задеть ничьи религиозные чувства. Если шутки на религиозные темы для вас неприемлемы — вам не стоит играть в эту игру.

С уважением, автор

## Череповец. 1999 год от р. Х.

Никто из вас — героев этой игры — ни гений, ни праведник, ни вообще сколько-нибудь заметная личность. Но провидение выбрало вас. Говорят, так бывает: «блаженны нищие духом», «последние станут первыми» и вот это всё.

В конце концов, Данте тоже был простым мужиком с кризисом среднего возраста. А, вот ещё: «неисповедимы пути Господни».

Итак, вы — избранны.

Вам явился архангел Сандальфон. Ваша миссия — оказавшись в Чистилище (да-да, том самом) воспрепятствовать ангелам Азе и Азаэлю пройти по семи ступеням и достигнуть верха. То бишь — помешать им оказаться в Раю. Ведь если они там окажутся — это будет значить, что Бог ошибся, сказав, что они туда не вернуться. А ошибка Бога будет означать конец всего сущего.

### ДЛЯ ИГРОКОВ

Допустим, вы решили в *это* сыграть. Хорошо. Не читайте дальше.

Найдите ведущего. Дайте ему этот текст. Договоритесь о встрече. (Вам понадобится 2-3 вечера, и поесть).

А сейчас вы можете посмотреть Листы персонажей! И еще Данте почитать. Как раз успеете.

### ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Вы решили провести *это*? Окей. Чтобы проникнуться правильным настроением, посмотрите «Догму». (*Это тот фильм, где Джей и Молчаливый Боб; и Бог — женщина*).

Серьезно. Это серьезная рекомендация. Вы всё поймете. Вам будет гораздо легче.

Данте тоже неплохо прочесть, но это опционально.

Прочитайте игру. Представьте, как вы будете в это играть. Соберите игроков (от 4 до 5 человек, если у вас 4 игрока — уберите Михалыча). Го!

## старт игры

Для начала вам нужно понять, где и как герои (то бишь персонажи игроков!) оказались вместе.

- Возможно, они ждали трамвая на остановке
- Или кто-то из них *слишком громко шумел* в общаге
- А может, это был подземный переход в дождь!

Пусть каждый из героев придумает, что у него с собой — до 7 предметов.  
*Ключи, авторучка, зеркальце, кварцевые часы, отвертка...*

Так или иначе, герои встретились.

А потом им явился **архангел Сандальфон**.

- важная шишка на Небесах
- близок стихии огня и слегка гневлив
- но отходчив

Сандальфон рассказывает, что случилось:

- были такие ангелы, **Аза и Азаэль**
- так получилось, что они оказались сброшены вниз, на Землю, и на Небеса им Богом был путь заказан
- но...
- католический деятель Игнасио Глюк, которого беспокоил наплыв в демократическую Россию американских сект, решил укрепить здесь позиции своей веры
- и начал широко раздавать индульгенции в рамках специального турне по провинции
- Аза и Азаэль, которые оказались в Череповце, получили прощение грехов
- а в ходе боя с небесным воинством и череповецким спецназом (да их пытались остановить и те, и другие) Аза и Азаэль потеряли крылья. И погибли
- ведь если ангел лишается крыл — он становится человеком!
- а это значит, что они оказались в Чистилище. И должны теперь, подобно другим Теням, пройти через **7 ступеней Чистилища**, поднявшись на самый верх
- а оттуда — на Небеса
- но если это случится — то окажется, что **Бог был неправ, совершил ошибку**
- ну а ошибка Бога... Она будет означать конец всего сущего

Поэтому наши герои должны буквально предотвратить конец света.

Ничего страшного, что они живые. Был уже прецедент! Поэт Данте побывал в Чистилище во плоти — кстати, описал его подробным образом.

Сандальфон обладает властью перенести персонажей в устье метафизического Тибра — где, как известно, находится вход в Чистилище. ...Ну а дальше сами!

## подоплека произошедшего

*(герои будут узнавать ее постепенно)*

Всё случившееся — план ангела по имени **Арафаэль**, ввергнутого когда-то в Лимб.

В этом печальном месте его настолько загрызли злоба и стыд, что он придумал, как *обнулить мироздание целиком* (пусть и с собою вместе). Це-ли-ком. С Адом, Раем, архангелами и Люцифером. Даже не исказить — а попросту всё разрушить.

Если Аза и Азаэль попадут на Небо, план будет исполнен. Наверное. Именно Арафаэль (отчаянно верящий, что его план сработает!) подбросил Азе и Азаэлю идею получить индульгенции у Игнасио Глюка.

А чтобы ему не помешал Бог, Арафаэль заманил Бога в ловушку. Всё просто.

Всевышний очень любил инкогнито воплощаться в дольном мире, чтобы играть в домино. Все знают, что лучшие партии в домино играют в Череповце, во дворе дома №56 по улице 22 Партсъезда, тамошними пенсионерами. Туда Бог и направился в виде опрятного старичка.

В подворотне на него коварно напали подручные Арафаэля — трое бесов — **Косокрыл, Тормошило и Кривляка**.

За старичка — не зная, что это Бог — попытался вступить местный житель: недавно дембельнувшийся **Димас Рахов**. Увы!

Димас погиб, а старичок оказался в реанимации Городской больницы №1 — ни жив, ни мертв. А это значит, что Бог заперт внутри него — в ловушке.

Никто, кроме Арафаэля, Кривляки, Косокрыла и Тормошилы не знает, куда исчез Бог.

А эти четверо вслед за Азой и Азаэлем тоже проникли в Чистилище, чтоб обеспечить для двух бывших ангелов быстрое восхождение.

## как устроено Чистилище (setting!)

Это огромная гора в южном полушарии круглой Земли, посреди пустынного океана. Четко напротив этой горы в другом полушарии находится Иерусалим. (Да, это *мистическая география!* В потустороннем мире она такова).

После смерти душа притягивается либо к устью реки Ахерон (и тогда её ожидает Ад!), либо к устью Тибра. Тех, кого притянул Тибр, ангел на специальном челне перевозит к подножию Чистилища (в **Предчистилище**). Им предстоит **восхождение**.

Каждому из уступов сопоставлен свой **грех**. Если ты был подвержен ему — проведешь на этом уступе побольше времени. Если нет — поменьше, а то и вовсе проскочишь. Как знать?

На каждом из уступов Чистилища находятся **Тени** — души умерших, которые претерпевают здесь очищающие муки. Тени сосредоточены на своей главной цели — покинуть Чистилище, т.е. взойти по семи ступеням (семи уступам горы), чтобы оказаться в Раю. В основном они смиренно делают именно то, что и положено на каждой ступени — принимают положенные муки.

Но при этом... каждая из Теней остается душой человеческой — неутомимой; до сих пор, бывает, мятущейся. Поэтому, в целом не протестуя против теперешней участи, Тени все еще могут сбиваться с пути искупления и поддаваться *сомнительным* идеям насчет того, как тут лучше действовать.

Гора Чистилища — довольно скучное место. Как ни странно, напоминает пейзажи Италии — высокогорные. Деревьев тут почти нет, зато в изобилии кустарники и трава — очень колючие. Днем — зной, ночью холодно. Лето; времена года не меняются.

Днем Тени особо активны, а вот ночами стремятся укрыться в расщелинах и пещерах. Ведь ночами активны **змеи**. И это единственные животные, здесь обитающие. Или не животные?

Все Тени обладают (приблизительным) знанием о том, где тут **проход**, по которому можно попасть на другой уступ. Потому что скалы круты — и просто так туда вскарабкаться не получится. Но каждый проход стережет специальный **ангел**. Он пропустит Тень только в том случае, если искупление действительно совершено.

А еще ангелы отгоняют змей.

## что могут Тени?

Тени — бесплотны, однако не до конца. Они могут чувствовать боль, пользоваться предметами. Не могут сами ничего создавать. Они могут попытаться напасть на героя и/или попытаться выпить его жизненную силу. С ними можно сражаться.

## как взойти на следующий ярус?

Ни на один из семи уступов Чистилища нельзя попасть просто так.

- Во-первых, проход наверх еще нужно найти среди скал.
- Во-вторых, перед лестницей всегда дежурит ангел-страж.

Проход, ведущий из Предчистилища в само Чистилище — особенный. Он перекрыт массивной дверью с замком. К двери ведет крыльцо из трёх широких ступеней:

- нижняя из белого мрамора,
- средняя — черная, из закопченного и растрескавшегося камня,
- верхняя — из алого порфира.

Эта дверь может быть отперта только **двумя ключами**, хранящимися у ангела: серебряным (он обязательно должен быть применен первым), и золотым. Некоторые души, изнывающие в Предчистилице, много отдали бы за эти ключи — или просто чтобы пройти пораньше. Но говорят, что дверь открывается только и только тогда, когда входящий *готов* войти.

Когда входящий в Чистилице проходит эту первую дверь, ангел рисует у него на лбу **семь букв «Р»**. А когда поднимается на новый ярус — другой ангел каждый раз стирает одну из букв. Если кто-то находится на том или ином ярусе с «лишней» буквой — для ангелов это сигнал о нарушении. (Никаким другим способом избавляться от букв нельзя).

Разумеется, Арафаэл и трое бесов находятся в Чистилице «нелегально», перемещаясь по нему в основном при помощи **Проклятых реликвий** (описаны ниже). А может быть, кто-то из стражей окажется столь наивен, что пропустит падшего ангела сам? Как знать.

Что касается остальных проходов — они выглядят плюс-минус одинаково, как узкая лестница в расщелине среди отвесных скал.

Будут ли стражи этих проходов против того, чтобы пропустить героев? Отличный вопрос!

Данте они пропускали — потому что поэту «высшие силы» предназначили пройти этим путем. Так и с нашими героями. Но... С Данте шёл Вергилий, который с каждым ангелом *договаривался!* Увы, может оказаться и так, что синдром вахтёра — болезнь, поражающая даже небесных созданий.

В любом случае:

- Ангелы — жуткие формалисты
- Ангелы почти все понимают буквально
- Ангелы — большие любители рассуждать о вопросах типа «может ли Бог создать камень, который не сможет поднять» или «что случится, если всесокрушающее ядро ударит в несокрушимую стену»
- У ангелов все не очень с абстрактным мышлением. Играть с ними в шахматы — глупая затея. Но, говорят, однажды одному ангелу досталась коробка Dixit — и он до сих пор не может разобраться с правилами
- Загадка в ключе «зимой и летом одним цветом», с их точки зрения, может иметь множество ответов. Все ли из них могут быть признаны правильными? Это тема для дискуссии. А вот загадка из серии «зачем цыпленок переходит через дорогу?» может ввести иного ангела в ступор

## проклятые реликвии

Изначально эти предметы находятся у Арафаэла и/или его сподвижников. С их помощью те перемещаются по Чистилище, ускользя от тамошних ангелов-стражей. В ходе игры реликвии могут попасть в руки героев! Лучше, если это будут не оба предмета сразу — и если это произойдет не в начале.

- **Череп младенца Иисуса.** Фальшивая (разумеется!) реликвия. Позволяет одному персонажу становиться невидимым на одну сцену.
- **Игральная кость легионеров.** Кость, с помощью которой разыгрывались вещи казненных на кресте. Позволяют одному персонажу один раз за сцену телепортироваться на расстояние от 10 до 60 метров, в зависимости от броска кубика. (Таким образом — при выпадении результата 3-6 — можно подняться на один уступ, минуя проход с привратником).

## персонажи ведущего

### Аза и Азаэль

Изначально были не восторге от того внимания, которое Бог уделяет людям. В конце концов речи в духе «посмотри, ну мы же гораздо лучше людей, они ведь погрязли по уши во грехе!» завершились тем, что Бог ответил: «А вы попробуйте спуститься на землю и пожить, как люди». Аза и Азаэль были отправлены вниз — и *очень быстро* оказались в плену страстей, а в первую очередь начали увлекаться женщинами.

Сейчас Аза и Азаэль выглядят как две обычных Тени двоих мужчин — лет 30 с виду. Могут быть одеты как абсолютно по-разному, так и абсолютно одинаково.

#### **Аза**

Он же Шамхазай, он же Семиаз. Меланхоличная натура, погруженная в себя. С виду приветлив и доброжелателен, внутри — котел кипящих страстей, готовый взорваться в самый неожиданный момент. Злопамятен.

Пытлив, сведущ в тайном знании. В свое время раскрыл много секретов царю Соломону (с пользой для себя), а еще больше — разболтал женщине по имени Иштар, от которой потерял голову и которая потом предала его.

Является «мозговым центром» и истинным лидером в их паре с Азаэлем.

#### **Азаэль**

Экстравертный, резкий, вспыльчивый (но отходчивый!) тип. Любит болтать, иногда бывает наивен. Склонен к простым силовым решениям.

В их паре с Азой кажется главным (потому что самый шумный и активный), но на самом деле всегда слушается своего друга.

## Арафаэль

Лидер той плеяды ангелов, что в час восстания Люцифера не примкнула ни к нему, ни к Богу — за что была отправлена в Лимб.

*...И с ними ангелов дурная стая,  
Что, не восстав, была и не верна  
Всевышнему, средину соблюдая.  
Их свергло небо, не терпя пятна;  
И пропасть Ада их не принимает,  
Иначе возгордилась бы вина.*

Это бешено уязвляет его самолюбие: его! Одного из самых могучих, прекрасных, достойных ангелов!! Даже не в Ад, как этого выскочку Люцифера... В Лимб...

## Косокрыл, Кривляка и Тормошило

Это просто трое зловредных бесов, не упускающих случая напугать или ущипнуть любую встреченную здесь Тень, поругаться с друг другом или показать кому-нибудь задницу.

Троица бесов не очень хорошо понимает, во что ввязалась. Если до них дойдет, что итогом окажется не просто мелкая пакость, а всеобщая аннигиляция — бесы предадут Арафаэля, своего нанимателя, и отправятся домой — в Ад, в Пятую Злопазуху.

## Сандальфон

Архангел, стихия которого — огонь! Почетная обязанность Сандальфона — держать венец самого Бога. Увы, Бог не слишком много внимания придает церемониям.

Ревнует к своему брату Метатрону, который является Гласом Господним — тот постоянно при деле и его имя все знают! А Сандальфон сидит на Небесах... и всё.

Навести порядок для Сандальфона — дело принципа. Странно только, что провидение выбрало для выполнения столь важной миссии столь ничтожных смертных.

## Димас Рахов

Димас недавно дембельнулся и вообще ничего такого не планировал. Вообще атеистом был! Просто не мог стерпеть, что прямо у него раёне какие-то черти обижают дедушку. После скоропостижной смерти — за попытку защитить Бога — Димас просвистел мимо Ада и Предчистилица, и оказался сразу в Чистилице. Да и тут ему пребывать недолго, если он сам себе не испортит карму.



## сюжет вашей игры

будет выглядеть примерно так:

Герои (персонажи игроков!) поднимаются по семи уступам Чистилища, их задача — нагнать Азу и Азаэля, но те всегда на полкорпуса впереди. Может быть, у героев получится нагнать одного из них на середине дороге. Может быть, даже обоих — но маловероятно! Скорее всего, они их нагонят на самой вершине горы.

На каждом уступе герои встречаются Теней — тысячи их! Души могут общаться с героями, и их интригуют две вещи:

- отчего у героев есть тени (настоящие) — *они живые, что ли??*
- как там, в мире живых, дела?

У Теней герои могут выяснить:

- Не проходили ли здесь Аза с Азаэлем, а также Арафаэль сотоварищи
- Где находится ближайший проход на следующий ярус

Но далеко не факт, что Тени сразу захотят делиться сведениями! (Возможно, придется что-то сделать).

Чтобы подняться на новый ярус, герои должны всякий раз миновать ангела — стража прохода. Возможно, не каждый страж захочет их пропустить. Ведь для того, чтобы взойти на уступ, герои (хоть они и живые!) должны быть не слишком сильно привержены тому греху, который они оставляют за спиной.

(Когда герои проходят через расщелину, которую сторожит ангел, тот стирает со лба каждого из героев букву «Р», означающую *reccatum* — «грех». Изначально букв 7).

Если буква не стерта (т.е. герои попали на новый уступ иначе) — для последующих стражей это сигнал, что что-то идет не так.

Ниже описаны 10 локаций, соответствующих 7 уступам горы и областям Предчистилища. Вы можете включать в игру все — или «проскакивать» некоторые, если посчитаете уместным.

В финале — случится ли он на самом верху горы или раньше — героям придется совершить выбор. А именно:

- помогают ли они Азе и Азаэлю (и почему??)
- или же выполняют поручение Сандальфона?

## КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ, КОТОРЫЕ НУЖНО УЧИТЫВАТЬ

- В ходе игры герои должны узнать подоплеку произошедшего (о том, что Азу и Азаэля надоумил так действовать Арафаэль, а его подручные-бесы напали на Бога в подворотне).
- Они могут это узнать от бесов, столкновение с которыми может произойти в любом месте,
- могут от Арафаэля, столкнувшись с тем на Втором уступе или где-то еще (вы вольны переместить Арафаэля куда угодно),
- могут — от Тени Димаса Рахова, тоже оказавшейся тут, в Чистилище (скорее всего, на Третьем уступе).
- Хорошо, если эти сведения они будут получать по кусочкам!

## как вести игру —

два главных правила:

### I.

Внутри локации предоставляйте игрокам полную свободу. Спрашивайте У НИХ, что происходит.

Динамично вводите в игру мелкие препятствия для героев:

- Хороший план! Как по твоему, что может пойти не так?
- Камень у тебя под ногой шатается, верно?
- Эти мрачные Тени смотрят на тебя *с завистью*, не так ли? Как, ты думаешь, вы с ними разойдетесь на узкой тропе?
- И вот перед тобой ангел. Но, кажется... он на тебя гневается?.. За что??

Привлекайте игроков к построению сюжета:

- Эта Тень кажется тебе знакомой! Кто-то, кого ты знал... Кто?
- А эта Тень... ничего себе! Это же бывший известный политик! Узнаешь его?
- Так-так. Ты видишь двоих. Тень в средневековых одеждах и Тень в современном костюме с галстуком. Кажется, они что-то не поделили... Как ты думаешь, что?
- Ну а этот ангел сидит, уставившись в одну точку. Возможно, ему нужна помощь... Ведь некоторые вещи, которые могут делать люди, недоступны ангелам. Как по твоему, ты сумеешь ему помочь?

### II.

Выстраивайте из путешествия по локациям четкий сюжет погони.

# правила игры

(распечатайте эту страницу в нескольких экземплярах и отдайте игрокам)  
(основаны на движке [«Леди Блэкбёрд»](#))

- Чтобы преодолеть препятствие, бросьте кубик.
- Добавьте к броску:
  - +1 кубик за каждую подходящую **Черту**
  - +1 кубик за каждую подходящую **Особенность** такой Черты
  - сколько угодно кубиков из личного **Запаса** (на старте у вас там 7)
  - +1 кубик из личного запаса другого игрока, если его персонаж **помогает** вам
- После броска:
  - **4 или выше** на каждом кубике — это Успех
  - если у вас столько же или больше Успехов, какова была сложность препятствия — оно преодолено!
  - если препятствие преодолено: потраченные кубики из вашего Запаса и Запаса вашего помощника «сгорают»
  - если не преодолено:
    - кубики из вашего Запаса возвращаются обратно, вы получаете еще +1 кубик в Запас
    - помощник просто получает кубик из своего Запаса обратно
- Как считать сложность:
  - 2 — низкая
  - 3 — средняя
  - 4 — высокая
  - 5 — ну это подвиг!
- По итогам развития ситуация ведущий может решить, что персонаж получает определенное **Состояние**:
  - ранен
  - заплутал / в ловушке
  - изможден
  - под тяжестью греха<sup>1</sup>
  - упал духом
  - в ярости
  - полон сострадания
- Если вы сыграли **Интенцию**:
  - либо получите **пункт Опыта**
  - либо добавьте **кубик в Запас** (не больше 10)
- Если вы из-за этого подверглись опасности:
  - получите не 1, а 2 пункта Опыта
  - или 2 кубика в Запас
  - или 1 пункт Опыта и 1 кубик
- (Если выполнены условия **завершения** Интенции — вы её теряете).
- Если у вас **5 пунктов Опыта**:
  - либо получите новую Интенцию (брать одинаковые — нельзя)
  - либо новую Черту
  - либо разблокируйте Особенность для уже имеющейся Черты
  - либо выучите Фокус!
- Если обстоятельства располагают, вы можете заявить **Передышку**:
  - восстановите Запас до 7 кубиков
  - избавьтесь от Состояний, от которых можно легко избавиться

---

<sup>1</sup> Это значит, что герой переживает муки подобно Теням на том или ином Уступе. Эффекты, физически воздействующие на Теней, могут проявиться и для него, но не столь выражено.

## препятствия и трудности

- Убедить Тень тебе помочь: 3
  - Обмануть ангела: 4
  - Напрямую противодействовать ангелу: 5
  
  - Карабкаться по крутым скалам: 4
  - Влезть на дерево: 3
  - Сориентироваться на месте: 4 (это Чистилище, камон!)
  - Сориентироваться в дыму или в огне: 5
  
  - Дать тумачков бесу: 3
  - Прогнать змею: 3
  - Победить в поединке Азаэля: 4
  - Перехитрить Азу: 4
  
  - Припомнить факт из учебника истории: 2 (или больше — по желанию игрока)
- 

## Предчистилище

### Как выглядит локация

Каменистый пляж у подножия горы, изрезанной множеством ущелий и трещин. Периодически сюда пристаёт ведомый ангелом челн — и высаживает новую партию Теней, привезённых от устья Тибра.

### Кого тут можно встретить

Здесь собираются медлившие с покаянием.

Важно, что в Предчистилище большинство душ проводит столько времени, сколько длилась их жизнь — и только потом начинает восхождение. Так что в первую очередь здесь герои могут встретить своих современников — души людей, живших в конце XX века. И напротив, в Чистилище больше шансов найти персонажей из начала XX века, нового времени, средневековья и даже античности — ведь пребывание там ничем не ограничено, кроме, собственно, внутренней готовности души к очищению.

### Чем тут занимаются Тени

Морально готовятся к восхождению! Но некоторые, поддавшись глупости или скуке, совершают странные вещи.

Огромная толпа Теней сидит под скалой. Просто так.

*...В тени укромной  
Расположились люди; вид их был,  
Как у людей, объятых ленью томной.*

*Один сидел как бы совсем без сил:  
Руками он обвил свои колени  
И голову меж ними уронил.*

Эти не находят сил «готовиться» к восхождению и просто ждут, когда придет срок ступить на гору.

Группа Теней участвует в марафоне «**7 грехов за 7 дней**». Его участники очищают душу при помощи пения и медитации, чтобы потом — когда взойдут на гору — преодолеть ту максимально стремительно.

Другая группа исповедует принцип «**Начни мучаться прямо сейчас, чтобы меньше осталось после**». Они стоят на колючках и таскают по побережью тяжелые валуны.

Как раз сейчас лидеры этих групп вступили в очередной диспут — чей подход эффективнее!

На одном из пляжей — **танцпол**. Музыка (а вернее, простейший ритм) — одно из немногих оставшихся Теням средств, помогающих скоротать тут время. Говорят, скоро будет вечеринка после заката! А может быть, и не будет — если на челне приплывет ангел и прогонит всех с пляжа.

В широкой расщелине действует **казино**. У Теней нет никакого имущества, так что они играют на камни. А ещё — «на фанты», и проигравших ждут самые довольно-таки неприятные задания!

- Выйти ночью туда, где ползают змеи
- Надерзить ангелу
- Совершить какой-нибудь грех

Говорят, азартные игры могут привести Тень у тому, что она потеряет право на пребывание в Чистилище и отправится прямо в Ад. Но ведь это всего лишь слухи?

### **Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы**

Как бывшие ангелы, ревнующие к людям, Аза и Азаэль не смогли сдержаться при помощи такого непотребства, как танцы и казино. Они разогнали танцоров и игроков — но после ухода этих двоих все мгновенно вернулось на круги своя.

Зато Азаэль скрафтил из палок, лозы и камней **десяток каменных топоров** и вручил их одной из спорящих фракций. Что-то будет!

Ангелы — Азаэль, Аза и Арафаэль — уже покинули Предчистилище, а вот кто-то из бесов, возможно, подзадержался в казино! Прямо сейчас они играют с Тенями в напёрстки, готовясь выдать проигравшим самые злокозненные задания.

## Как пройти дальше

Любая из Теней (когда ей окажут какую-либо услугу) может указать героям проход наверх.

## Первый уступ Чистилища

*(здесь искупают грех гордыни)*

### Как выглядит

Как и прочие уступы этой горы: камни, колючие заросли, отвесные скалы. Местная достопримечательность: опоясывающая уступ дорога из пыльных каменных плит, на которых высечены сцены наказания гордыни:

- падение Люцифера
- победа олимпийцев над гигантами
- превращение Арахны в паука
- проигрыш «Баварии» «Манчестер Юнайтед» в финале Лиги чемпионов
- и другие

**Чем тут занимаются Тени:** медленно бредут и ползут по этой дороге под гнетом огромных камней, привязанных у каждого к шее; лицами в землю.

**Чем занимаются инакомыслящие:** отдельная толпа Теней строит из камней башню, чтобы по этой башне взобраться на следующий уступ. Дело у них идет плохо, поскольку каждый считает себя главным, но тем не менее, башня выглядит довольно внушительно, хоть и непрочно. Уже начались разговоры о том, чей вклад был более весом и кто, соответственно, должен лезть первым.

### Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы

На этом уступе превращение в человека сыграло с Азой злую шутку: на его шее материализовался огромный камень, поскольку гордыня была ему хорошо знакома. Однако Арафаэль помог ему быстро справиться с проблемой.

В одной из долин Тени, устав от бесконечного кружения по дороге, расчертили на земле шахматную доску и играют в шахматы самими собой (за неимением других вариантов, ведь они не могут ничего сделать руками). Арафаэль «спродюсировал» большую игру Азы с известным гроссмейстером. Аза, специально поддавшись, проиграл человеку, тем символически смирил свою гордыню, снял камень и повесил на гроссмейстера (у того теперь два). Теперь тот сидит и грустит, а ангелы, видимо, прошли дальше — на следующий ярус. Пообщавшись с шахматистами, игроки могут узнать эту печальную историю.

## Как пройти дальше

Можно пройти мимо ангела, охраняющего следующий проход. Тогда он сотрет со лбов героев одну букву «Р».

Можно (если все пойдет хорошо!) залезть по башне, «контрабандно». (Вы правда думаете, что все пойдет хорошо?) Тогда буква «Р» не исчезает.

## Второй уступ Чистилища

*(здесь искупают грех зависти)*

### **Как выглядит**

Как и прочие уступы этой горы.

**Чем тут занимаются Тени:** одетые во власяницу, с зашитыми веками, они сидят, прижавшись спиной к скале, а плечами — друг к другу.

*Их тело власяница облекла,  
Они плечом друг друга подпирают,  
А вместе подпирает всех скала.*

*И как незримо солнце для слепого,  
Так и от этих душ, сидящих там,  
Небесный свет себя замкнул сурово:*

*У всех железной нитью по краям  
Зашиты веки, как для прирученья  
Их зашивают диким ястребам.*

**Чем занимаются инакомыслящие:** Тени, которым не хватает смирения, образовали кружок. Веки у них тоже в основном зашиты, однако — будто в пику местному закону — они ведут разговоры о потреблении, наперебой хвастаясь благами, которые были у них в земной жизни; описывая эти блага наперебой и с большим чувством. Каждый пытается доказать, что он жил лучше, чем другие. (Герои могут узнать, у кого тут был телевизор, ванна; домик на побережье Сочи или Майами; «Форд» или «Жигули»). Веки у них зашиты халтурно — только одно.

Тени хотят, чтобы их слушали и завидовали, а говорить они могут бесконечно. Однако если всё-таки заставить их говорить о произошедшем здесь, расскажут, как найти проход наверх.

### **Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы**

Как ни странно, Аза и Азаэль преодолели уступ без помех. А вот Арафаэль угодил в плен и сейчас удерживается местным ангелом — стражем прохода на третий ярус, — который ждет, когда за нарушителем прилетит патруль.

Коварный Арафаэль, закованный в цепи, ведет со стражем богословский диспут. Неподалеку лежит отда из Проклятых реликвий (отобранная у Арафаэля).

— Если Бог добрый и при этом всемогущий, почему в мире есть зло, а?  
— Чтобы люди могли проявлять свободу выбора и свободу воли, Арафаэль!  
Это все знают, тебе не смутить мой ум!  
— Так это люди, коллега! ЛЮДИ! А мы с тобой — ангелы. И что, получается, Бог допустил падение Люцифера только затем, чтобы люди потом могли поклониться злу? Так себе отношение к верным слугам — то есть к нам с тобой, — не находишь? Тебе нормально?

*/Страж в растерянности/*

— И кстати! Когда Люцифер отпал, никаких людей еще и в помине не было. А зло, получается, уже было! Ты уверен, что это так и было запланировано Им? Очень удобно, не правда ли — говорить, что вообще все, что происходит, часть твоего плана.

— Ну...

— Вот видишь! Все не так однозначно. А если все-таки Он не лжет и действительно всё в воле Его — значит, и моё тут появление тоже. Отдай мне реликвию и продолжай делать своё дело, страж. А я пойду дальше.

Герои могут занять в этом споре любую сторону — или вообще в него не вмешиваться!

## Третий уступ Чистилища

*(здесь искупают грех гнева)*

### **Как выглядит**

Ничем не отличается от других уступов, однако здесь повсюду стелется густой, жирный, выедающий глаза дым. Почти ничего не видно.

**Чем тут занимаются Тени:** страдают в дыму, бродят по тропам и сидят на камнях.

**Что делают инакомыслящие:** Группа Теней дует и машет на каждого одного из своих участников (поочередно), чтобы хоть на мгновение избавиться от мучений. Они считают, что действуют правильно, потому что взаимопомощь — благо. Так ли это?..

(Тем не менее, от группы периодически отделяется кто-нибудь из участников, который с гневными криками «да не помогает это вообще!!» убегает в дым. Зато подходят другие. С виду у Теней действительно не очень хорошо получается дуть и махать — они ведь Тени).

А еще, как это ни печально, в дыму периодически вспыхивают схватки между представителями различных взглядов, случайно натолкнувшимися друг на друга: красными и белыми, северянами и южанами, гвельфами и гибеллинами, болельщиками разных команд и сторонниками разных фракций в парламентах разных стран и эпох.



## **Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы**

Тени не способны всерьез повредить друг другу, но гневаются весьма эффектно. Азаэль сделал им несколько коротких каменных копий, но потом что-то преосмыслил внутри себя, сломал оружие и бросил в кусты. Идущие следом бесы извлекли обломки и раздали грешникам. Теперь герои могут наблюдать не только яростные склоки, но и нелепые сражения в дыму.

Сами падшие ангелы, вероятно, уже миновали уступ.

## **Четвертый уступ Чистилища**

*(здесь искупают грех уныния)*

### **Как выглядит**

Ничем не отличается от других уступов.

**Чем тут занимаются Тени:** «несутся в вечном непокое», то есть мятутся и толпами носятся по уступу (мучаясь таким образом).

*...Здесь несутся, огибая склон, —  
Я смутно видел, — в вечном непокое  
Те, кто благой любовью уязвлен.*

*»...Потребность двигаться у нас такая,  
Что ноги нас неудержимо мчат...»*

**Что делают инакомыслящие:** некоторые Тени пытаются организовать хоровод или другие танцы, чтобы таким образом изгонять из себя грех уныния, понятого буквальным образом. Это идея не пользуется популярностью.

Здесь также можно встретить поэтов-декадентов, последователей Артура Шопенгауэра, готов и просто множество меланхолических Теней, которые стремятся избыть уныние, вылив его на слушателей. Слушателем никто быть не хочет.

## **Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы**

Прошли насквозь. Возможно, Арафаэль оставил троих бесов в засаде, чтобы задержать героев?

## Пятый уступ Чистилища

*(здесь искупают грех корысти)*

### **Как выглядит**

Ничем не отличается от других уступов.

**Чем тут занимаются Тени:** лежат ничком, обратясь лицом в землю, и рыдают, оцепенев от муки и сознания греха.

**Что делают инакомыслящие:** здесь можно встретить множество коррумпированных чиновников и военачальников — действовавших в эпоху Римской империи, французской Коммуны или работы Учредительного собрания, неважно.

Некоторые Тени пытаются то ли «ускорить процесс», то ли возглавить его (за невозможностью прекратить), то ли выслужиться перед ангелами.

А именно — работают бессмысленными (?) «охранниками», прохаживаясь над лежащими и не позволяя им поднимать головы. Как ни странно, они словно обретают какую-то силу — и остальные вынуждены их слушать.

Кто-то из Теней готов поведать героям, где находится проход наверх, если те смогут избавиться от «охранников». Или, наоборот, герои помогут тем в усмирении бессмысленного (?) мятежа?

### **Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы**

Прошли насквозь. Возможно, Арафаэль оставил троих бесов в засаде, чтобы задержать героев?

## Шестой уступ Чистилища

*(здесь искупают грех чревоугодия)*

### **Как выглядит**

Ничем не отличается от других уступов — за исключением того, что здесь растут *деревья* (кстати, отпрыски того самого райского дерева) и струятся *водопады*.

**Чем тут занимаются Тени:** испытывают танталовы муки. А именно: глядят на плоды, висящие на ветвях деревьев, но не способны залезть на дерево. Воду Тени тоже хорошо видят, но не могут пройти к водопадам. Они также страдают от «физического» истощения: выглядят очень худыми и болезненными.

*Глаза их были впалы и темны,  
Бескровны лица, и так скудно тело,  
Что кости были с кожей сращены.*

**Что делают инакомыслящие:** здесь, на предпоследнем уступе, уже почти нет тех, кто изобретал бы «альтернативные» способы прохождения по Чистилищу. Тени в большей степени сосредоточены на той деятельности и тех чувствах, которые навевают на них само место. И, конечно, на желании *попробовать плод и попить воды*.

Зато, как ни странно, здесь особенно много змей. Кажется, как и грешники, они не способны приближаться к деревьям, на которых растут плоды, но им этого *очень хочется*.

### **Что тут делали Аза, Азаэль, Арафаэль и бесы**

Ангелы уже преодолели уступ и прошли дальше, а вот Косокрыл, Кривляка и Тормошило не смогли удержаться, чтобы не задержаться и не осквернить какое-либо из здешних деревьев. Позволят ли им это герои? А если плоды с дерева в ходе жаркой баталии разлетятся по всей округе?

## **Седьмой и последний уступ Чистилища**

*(здесь искупают грех сладострастия)*

### **Как выглядит**

Сам уступ — такой же, как все остальные, но если на ярусе гнева все было в дыму, то здесь — *в огне*. Зачастую необходимо принуждать себя идти в огонь, чтобы не свалиться с уступа.

*Нам приходилось двигаться вдоль края,  
По одному; так шел я, здесь — огня,  
А там — паденья робко избегая.*

*«Тут надо, — вождь остерегал меня, —  
Глаза держать в поводьях неустанно,  
Себя все время от беды храня».*

### **Чем тут занимаются Тени: горят!**

...И здесь, на седьмом уступе, наступает...

## **ФИНАЛ ИГРЫ!**

Если финальная сцена не оказалась разыграна на каком-либо из предыдущих уступов, её место — здесь.

Здесь Аза и Азаэль оказываются задержаны достаточно надолго, чтобы герои догнали их. (Ведь сладострастие — именно тот грех, которым они первым соблазнились, спустившись на Землю).

Арафаэль и бесы тоже могут быть тут, если не сошли с дистанции раньше. Им нет прохода дальше, даже при помощи реликвий, однако они могут и высказываться, и атаковать других персонажей в зависимости от того, как развернется ситуация.

На седьмом ярусе находится **проход, целиком наполненный очищающим огнем** — он ведет на самую вершину горы, из Чистилища — **в Земной рай** (а оттуда можно вознестись непосредственно на Небеса).

Готовы ли Аза и Азаэль пройти через этот проход, «пропустит» ли он их? Возможно — в случае, если они сами действительно изменились, пройдя Чистилище. А может быть, всерьёз изменился только кто-то один из них?

Если это случится — действительно ли вселенная «схлопнется» и мироздание будет разрушено, потому что окажется, что Бог некогда сказал слова, расходящиеся с произошедшим? (Да, так говорит Сандальфон. Кстати, почему бы ему не появиться в этой сцене?)

Захотят ли герои вообще останавливать Азу и Азаэля? — решать вам вместе с игроками.

С помощью сцены задайте персонажам такие вопросы.

- Может и к лучшему, что мир разрушится?
- Уныние, тревога, сладострастие — это вообще грехи?? Серьезно?
- А недостатки мира стоят того, чтобы его разрушать?
- А точно ли Бог не имеет права на ошибку? Может, дать ему такое право?
- А может, Сандальфон просто хочет сохранить свое положение в текущей реальности?
- Отчаяние и обиду падших ангелов, «запертых» на Земле, а тем более — в Лимбе, — можно понять. Но план Арафаэля построен на крови, потому что бесы напали не только на бессмертного Бога, но и на человека, который попытался защитить старика. Может быть, один этот факт дискредитирует весь план целиком? Или нет?

## Чем все может закончиться

Решающими должны быть слова и дела героев игры. Они могут стать на ту или другую сторону — и тогда (с их помощью) Аза и Азраэль (или кто-то один из падших ангелов!)

- либо покидает Чистилище и возносится на Небеса
- либо остается в Чистилище искупать грехи дальше (эдакое отложенное решение)
- либо они вообще отказываются от попытки «пробовать мироздание на прочность» (и другие ангелы просто относят их обратно на Землю — прожить еще одну жизнь, а что будет дальше — Бог весть)

- также можно отдать ситуацию на откуп самому Богу. Ведь теперь стало известно, как именно он пропал и где находится его земное воплощение. Так что Сандальфон может просто послать ангелов, чтобы вернуть Всевышнего — а уж тот разберется. (Если, конечно, это не тот самый камень, который он не в силах поднять).

Итак, непосредственную ситуацию — что делают Аза и Азаэль — обязательно нужно разрешить.

Однако все прочее остается **за кадром**. Ответа на вопрос «разрушится ли мироздание, если кто-то из падших ангелов вернется на Небеса, или Сандальфон ошибся/соврал» — нет. Только решение персонажей (и игроков) о том, как они будут действовать и кому помогать.

Завершите игру на сцене ухода этих двоих — вверх или вниз.

Если предположить, что мироздание уцелело, герои возвращаются в ту же точку, откуда они были призваны. Они смутно помнят о произошедшем, всё было точно во сне... Но, кажется в этом сне все они здорово изменились и что-то поняли.

Или нет.

## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Ниже перечислены **ЧЕРТЫ**, **ИНТЕНЦИИ** и **ФОКУСЫ**, доступные персонажу.

У каждой черты 7 особенностей.

[Особенности в квадратных скобках] — неактивны на старте, их нужно разблокировать за Опыт

### КЛЕЙ

*Смазливый, но не очень умный студент ПТУ. Регулярно оказывается в списках на отчисление. Тусуется на всех вписках. Получил имя в честь клея «Момент-1» — за приставучесть и не только.*

### БАЛАБОЛ

- Запудрить мозги
- [Уболтать мертвого]
- Всё запутать
- Соскочить с темы
- Вывести из себя
- [Взять на понт]
- Ну артист!

### ЛОВКАЧ

- Опыт уличных драк
- Уклонение
- Дать стрелача
- Замереть
- Распознать шулерство
- [Отвести глаза]
- [Ловкость рук и никакого мошенничества!]

### «БЛАЖЕННЫЙ»

- Не принимают всерьёз
- Хочется пожалеть
- Вызывает доверие
- [Интуитивное попадание]
- Чутьё на ништяки
- [Получить откровение]
- Притвориться спящим

**ИНТЕНЦИЯ ВРАЛЯ.** Играйте интенцию, когда врете кому-то ради собственной выгоды или кого-то обманываете в свою пользу. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** если пренебрегаете возможностью выгодного обмана.

**ИНТЕНЦИЯ КЛЕПТОМАНА.** Играйте интенцию, когда пытаетесь что-то стащить. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** если не пытаетесь украсть явно привлекательный предмет.

**ИНТЕНЦИЯ БАБНИКА.** Вам страшно нравится Лена Петрова. Играйте интенцию, когда пытаетесь произвести на нее впечатление ярким поступком. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** разочарование в Лене!

### ДУРАКАМ ВЕЗЁТ (ФОКУС)

Один раз за игровую встречу, когда вы используете кубики из Запаса, при Успехе вы можете сохранить кубики.

### Состояния:

- ранен
- заплутал / в ловушке
- изможден
- под тяжестью греха
- упал духом
- в ярости
- полон сострадания

## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Ниже перечислены **ЧЕРТЫ**, **ИНТЕНЦИИ** и **ФОКУСЫ**, доступные персонажу.

У каждой черты 7 особенностей.

[Особенности в квадратных скобках] — неактивны на старте, их нужно разблокировать за Опыт

### МАЛАХОЛЬНЫЙ ГРОБ

*То ли гот, то ли панк в застиранной футболке с ликом Егора Летова. Тот парень, который сидит в углу на любой вписке, но никто не знает, как его зовут. Но всегда готов молча с тобой покурить.*

#### ШКАФ

- Зубодробительный хук
- [Переть напролом]
- Мощно швырнуть
- Облапить как медведь
- Удержание
- С этим лучше не связываться
- [Взорваться гневом]

#### МОЛЧАЛИВЫЙ

- Сойти за умного
- Незаметный
- [Пугающий]
- Душевный
- Терпеливый
- Мрачный
- [Внушающий]

#### БЛАГОРОДНЫЕ МАНЕРЫ

- Некоторая импозантность
- Стойкость
- Сила духа
- Подставить плечо
- [Крепкий как камень]
- Привлекает барышень
- [Третьейский судья]

**ИНТЕНЦИЯ ЗАЩИТНИКА.** Играйте интенцию, если предпринимаете действия по защите своих друзей, тех кому нужна помощь, или просто по защите справедливости. ЗАВЕРШЕНИЕ: если избегаете заступаться за слабых или «за своих».

**ИНТЕНЦИЯ РОМАНТИЧЕСКОЙ ВЛЮБЛЕННОСТИ.** Вы влюблены в Муху. Играйте интенцию, если оказываете ей милые знаки внимания. ЗАВЕРШЕНИЕ: разочарование в ней.

**ИНТЕНЦИЯ ВНЕЗАПНОГО ВЫСКАЗЫВАНИЯ.** Играйте интенцию, если вы долго молчали, и ВДРУГ сказали что-то ёмкое. ЗАВЕРШЕНИЕ: если вы разговорились в двух сценах подряд.

#### КАК БЫ НЕ ТАК! (ФОКУС)

Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики, если попытка *защитить* кого-то не удалась.

#### Состояния:

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| ○ ранен                | ○ упал духом        |
| ○ заплутал / в ловушке | ○ в ярости          |
| ○ изможден             | ○ полон сострадания |
| ○ под тяжестью греха   |                     |

## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Ниже перечислены **ЧЕРТЫ**, **ИНТЕНЦИИ** и **ФОКУСЫ**, доступные персонажу.

У каждой черты 7 особенностей.

[Особенности в квадратных скобках] — неактивны на старте, их нужно разблокировать за Опыт

### МУХА

*Талия Мухина. Девушка, у которой ВСЕГДА есть парень, который скоро станет великим. Ведет богемно-андеграундный образ жизни. Не пьет ничего из пластиковых стаканов. Ненавидит прозвище «Муха».*

#### БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ

- Приспособляемость
- Мимикрия
- Уклонение
- Исчезнуть
- [Выхватить из-под носа]
- Смыться от неприятностей
- [Действовать на опережение]

#### ЯРКОСТЬ

- Привлечь внимание
- Очарование
- Пыль в глаза
- Забесить
- [Воодушевить]
- [Королева]
- Придать блеск

#### ТОНКОЕ ВОСПРИЯТИЕ

- Развести на эмоции
- [Видеть враньё]
- Водить за нос
- Обнаружить призрака
- Балансирование,
- [Видеть истинную причину]
- Чувствовать эмоции

**ИНТЕНЦИЯ МУЗЫ.** Играйте интенцию, если направляете и воодушевляете кого-либо на непростое действие, требующее усилий и жертвы. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** вместо этого вы сами выполняете данное действие.

**ИНТЕНЦИЯ КРАСИВОГО ЖЕСТА.** Играйте интенцию, когда в значимой ситуации делаете красивый завершающий жест. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** вы трижды подряд провалили попытку сделать красивый жест.

**ИНТЕНЦИЯ ХАЛЯВЩИЦЫ.** Играйте интенцию, когда пытаетесь подговорить кого-либо к совершению действия в вашу пользу, но во вред себе. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** вы осознанно отказываетесь от подобной возможности.

#### ОП-ЛЯ! (ФОКУС)

Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики, если действие, связанное с быстротой реакции, не удалось.

#### Состояния:

- ранен
- заплутал / в ловушке
- изможден
- под тяжестью греха
- упал духом
- в ярости
- полон сострадания



## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Ниже перечислены **ЧЕРТЫ**, **ИНТЕНЦИИ** и **ФОКУСЫ**, доступные персонажу.

У каждой черты 7 особенностей.

[Особенности в квадратных скобках] — неактивны на старте, их нужно разблокировать за Опыт

### ЛЕНА ПЕТРОВА

*Только что закончила педуниверситет и устроилась в школу №18 на ставку учителя биологии за 660 руб. Снимает комнату в общежитии. Подрабатывает техничкой. Все бы ничего, но слышит голоса.*

#### РАЦИОНАЛЬНОСТЬ

- Энциклопедичность
- Проницательность
- Въедливость
- Громогласность
- [Разгадка загадок]
- Училка
- [Логика]

#### ТВЕРДОСТЬ

- [Крепкая хватка]
- Опора на принципы
- Приёмы ушу
- Превозможание
- Громогласность
- [Собраться с духом]
- М — мотивация!

#### МИСТИЧЕСКИЙ ДАР

- Видеть незримое
- Читать знаки
- Поводырь
- [Отогнать призрака]
- Обнаружить демона
- [Сделка с демоном]
- Чувствовать связь

**ИНТЕНЦИЯ РУКОВОДИТЕЛЯ.** Играть эту интенцию, когда выдаете коллективу минимум из двоих персонажей важное руководящее указание. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** подчиниться чужим указаниям.

**ИНТЕНЦИЯ ПОРЯДОЧНОСТИ.** Играть эту интенцию, когда действуете таким образом, чтобы ситуация завершилась порядочным образом (по отношению к другим). **ЗАВЕРШЕНИЕ:** вы приняли участие в непорядочном поступке.

**ИНТЕНЦИЯ ПРОРОКА.** Используйте эту интенцию, когда открыто, публично предпринимаете важное действие в целях вашей миссии и заявляете об этом. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** вы отказываетесь от миссии.

#### НЕ КИСНУТЬ! (ФОКУС)

Один раз за игровую встречу вы можете позволить другому герою перебросить кубики при провале, если можете его приободрить.

#### Состояния:

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| ○ ранен                | ○ упал духом        |
| ○ заплутал / в ловушке | ○ в ярости          |
| ○ изможден             | ○ полон сострадания |
| ○ под тяжестью греха   |                     |

## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Ниже перечислены **ЧЕРТЫ**, **ИНТЕНЦИИ** и **ФОКУСЫ**, доступные персонажу.

У каждой черты 7 особенностей.

[Особенности в квадратных скобках] — неактивны на старте, их нужно разблокировать за Опыт

### **МИХАЛЫЧ**

*Работал токарем на заводе, но попал в секту «Братия в восхождении» и лишился квартиры. Про секту всё понял (поздно), но до сих пор с пиететом относится ко всему духовному.*

#### **РАБОЧИЕ РУКИ**

- Вскрыть замок
- Починить что угодно
- Выточить безделушку
- Собрать из кусочков
- Подобрать замену
- [Очумелые ручки]
- [Бульжник — оружие пролетариата]

#### **НЕВОЗМУТИМОСТЬ**

- [Бесстрашие]
- Симпатия
- [Мужественность]
- Готов ко всякому
- Повидал некоторое дерьмо
- Морда кирпичом
- Надо так надо

#### **ПРЕДПРИИМЧИВОСТЬ**

- Внезапная авантюра
- Неожиданное действие
- [Резкое включение]
- [Рывок]
- Торгашество
- Хитрость
- Использовать неочевидное преимущество

**ИНТЕНЦИЯ ДОВЕРЧИВОСТИ.** Играйте эту интенцию, когда ваши действия обусловлены доверием к словам менее наивных персонажей, а действия могут привести к невыгоде для вас. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** однажды вы отказываетесь от слепого доверия чужим словам.

**ИНТЕНЦИЯ ДОБРОДУШИЯ.** Играйте эту интенцию, когда ваши действия вызваны добродушием! **ЗАВЕРШЕНИЕ:** вы проявляете злопамятность к кому-либо.

**ИНТЕНЦИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВА.** Играйте эту интенцию, когда вы применяете действительно неочевидное средство решения важной задачи. **ЗАВЕРШЕНИЕ:** ваши новаторские идеи терпят крах три раза подряд.

#### **ИДЕЯ-ТО ХОРОШАЯ! (ФОКУС)**

Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики при провале дерзкого, необычного, новаторского действия.

#### **Состояния:**

- ранен
- заплутал / в ловушке
- изможден
- под тяжестью греха
- упал духом
- в ярости
- полон сострадания

## Новые Черты и Особенности

*(доступны за Опыт)*

### МЕДИУМ

- Видеть насквозь
- Путеводные знаки
- Тонкая настройка
- Глубокое внушение

### ОБОЗЛЁННЫЙ

- На, получи!
- Демоноборец
- Потомок Иакова<sup>2</sup>
- Потомок Давида<sup>3</sup>

### Я ТУТ УЖЕ ОСВОИЛСЯ

- Давай выкладывай!
- Понимать расклад
- Говорить на одном языке
- Ты мне — я тебе!

### ПРОСВЕТИЛСЯ

- Впечатляющая убеждённость
- Труба Иерихонская<sup>4</sup>
- Проповедь
- Ответы на все вопросы

### КАК ТЕНЬ

- Обратиться в столп
- Меня здесь нет
- Сходство с местными
- Легкая поступь

---

<sup>2</sup> Бонус в противостоянии с любыми ангелами

<sup>3</sup> Бонус в метании камней

<sup>4</sup> Бонус к громкости и харизме

## Новые Интенции

*(доступны за Опыт)*

ИНТЕНЦИЯ СВЕРШЕНИЯ. Вы приняли обет. Играйте интенцию, когда она значительно влияет на ваши действия. ЗАВЕРШЕНИЕ: нарушить обет.

ИНТЕНЦИЯ ДИПЛОМАТА. Играйте интенцию, когда заключаете сделку. ЗАВЕРШЕНИЕ: обмануть контрагента.

ИНТЕНЦИЯ ВЕСТНИКА. Играйте эту интенцию, когда рассказываете Теням новости из мира живых, чтобы получить что-то в ответ. ЗАВЕРШЕНИЕ: вы сообщаете недостоверный факт.

## Новые Фокусы

*(доступны за Опыт)*

**Я КАК ЭТОТ САМЫЙ, КОТОРЫЙ ИЗ ИРЛАНДИИ**

Один раз за игровую встречу вы можете отдать простой приказ змее. Она выполнит.

**И ДАЖЕ БЕЗ ПРАЦИ**

Один раз за игровую встречу вы можете гарантированно поразить камнем цель.

**ПРЫЖОК ВЕРЫ**

Один раз за игровую встречу вы можете совершить мега-прыжок и не пострадать.

**КОЕ-ЧТО, ЧЕГО НЕТ У ВАС**

Один раз за игровую встречу вы можете обмануть ангела.

**О, ЧЁ У МЕНЯ В КАРМАНЕ**

Один раз за игровую встречу вы можете «найти» в кармане предмет, который не заявляли на старте.

**ТУТ ФИЗИКА НЕ РАБОТАЕТ**

Один раз за игровую встречу вы можете телепортировать любой предмет на несколько десятков метров

**Я ПРОСТО ВЕЗУНЧИК**

Один раз за игру вы можете выиграть в любую игру.

**ИЗЫДИ!**

Один раз за игровую встречу вы можете изгнать беса обратно в Ад (Арафаэль не считается!)

**Я НЕ ЗНАЛ, ЧТО ТАК НЕЛЬЗЯ**

Один раз за игру вы можете убрать со лба персонажа букву Р.