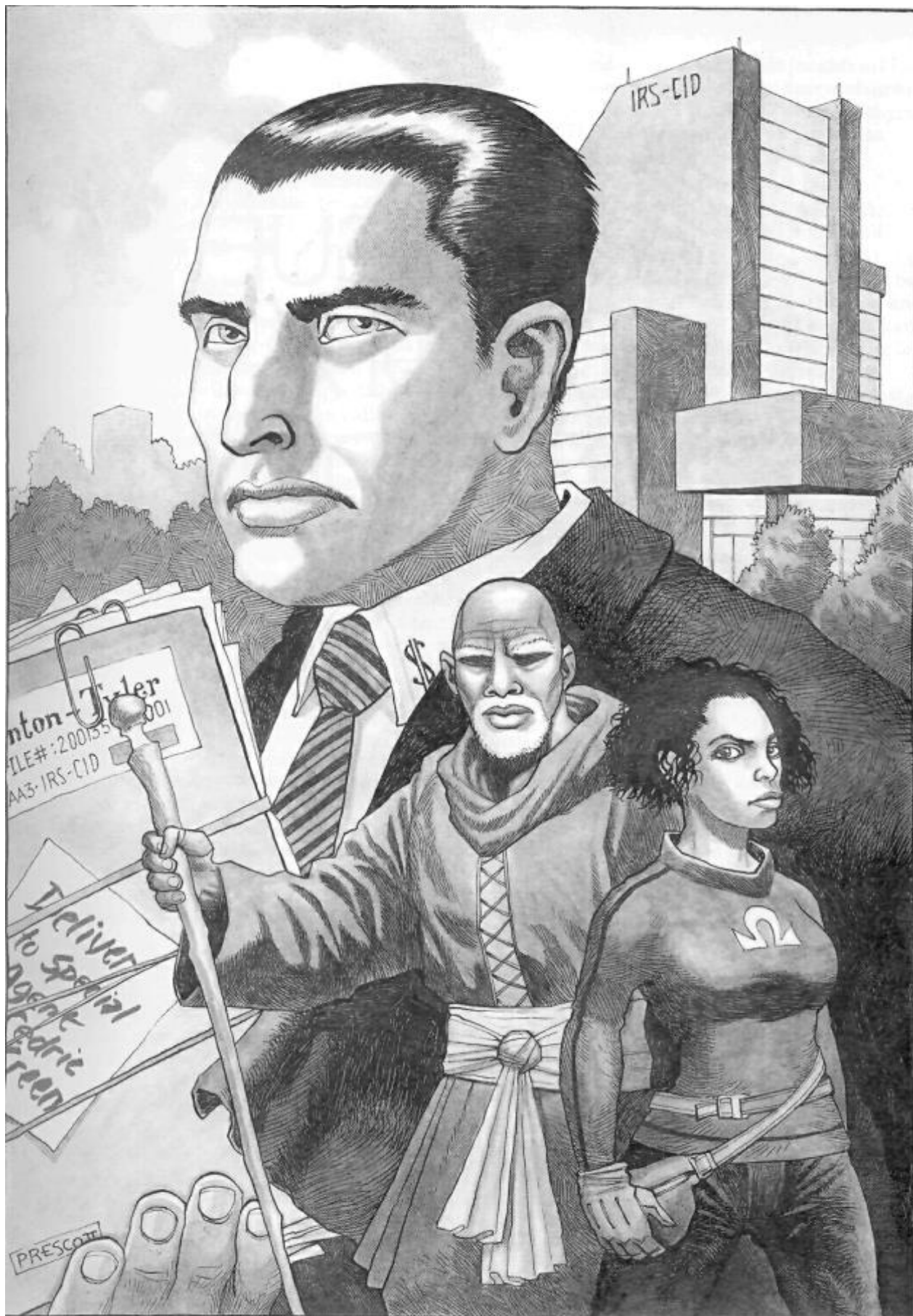


Перевод выполнен Юкио, специально для сайта [Все оттенки Тьмы](#).



## Пролог: Наследие Европы

- Безумные изменники! Нахальные молокососы! Вероломные простаки!

Игнациус Кантикори быстро метался по маленькому офису. Его лицо было почти настолько же темным, как его мантия, густые брови взмывали вверх и вниз, как крылья чайки. Его рот придавал форму еще не сформировавшимся словам, а гримаса указывала на их горечь. Он развернулся, хлопнув рукавом по вытянутой руке, и громыхнул:

- Дураки! Дураки, вы все!

Женщина, сидящая за столом, вздохнула: «Конечно – но хоть вы и часто нам напоминаете, становится сложно следить за каждым нарушением. Каковы последние результаты измерений нашей умственной неполноценности?»

Его глаза раскрылись шире: «Констанция, ты издеваешься надо мной?»

- Конечно, нет, Игнациус, - она надела свои темные очки и указала на свободное место за столом. – Теперь, пожалуйста, продолжите свое крайне выразительное выступление из этого удобного кресла.

Он застыл: «Этот план пропах вонью отчаяния. Тонущий человек хватается за все, что может, и иногда даже затягивает спасателей в глубины своей слепой паники. Но я отказываюсь следовать вашему падению. Я не стану ни соглашаться, ни потворствовать этому направлению действий».

Констанция наклонила голову: «А мне и не нужно вашего одобрения».

Меган прижала обе ладони ко рту, но не смогла сдержать смешка. Хью неожиданно заинтересовался узорами потолочной плитки. Сунил просто смотрел на него.

- Я не потерплю этого, - произнес Игнациус тоном ниже.

- Тогда сядь, задница, - пробормотал Сунил.

- Что ты сказал? – задрожал Игнациус.

- Я сказал тебе сесть в твое чертово кресло, чтобы мы могли закончить это собрание, болван надутый.

- Сунил, - предупредила Констанция.

- Да ладно, Конни. Как будто все остальные не думают о том же самом. Он всегда так себя ведет, когда мы хотим сделать что-нибудь: всегда говорит, чтобы слушать собственный голос, создает союзы, вбивает между нами клинья... Он играет в политику так же, как Хью играет с женщинами, хотя, вообще-то, он хорош только в заведении себе врагов.

- Это весьма грубо... - нахмурился Хью.

Рот Сунила затвердел: «Сам посмотри: он разбивает группу, как пуля – затылок. Он хочет вернуться в Горизонт? Отлично. Лично я предлагаю попытать ему удачи со

Штормом. Как бы ему ни везло, его разорвет на кусочки, и никому не придется терпеть его...»

- Тишина, - прошептала Констанция, и все звуки в комнате пропали. Губы Сунилы продолжали двигаться, но практически сразу гнев на лице мужчины сменился удивлением, и он остановился на полуслове. Игнациус с тревогой заметил, что не слышит даже собственного сердцебиения, или звуков дыхания.

- *Тишина. Спокойствие*, - пульсировал голос в глубине его разума, и он знал, что это не его мысль. Он видел, как кивнула Констанция, и откуда-то знал, что это ее голос говорит в нем. Звуки вернулись с глухим ревом, и он услышал свой судорожный вздох, который сделал, чтобы убедиться в наличии шума собственного дыхания.

- Ясно, что дискуссия стала непродуктивной, - промурлыкала Констанция. – Я думаю, всем нам надо побыть где-нибудь еще некоторое время. Возьмем перерыв на ночь. Мы встретимся снова завтра, в то же время. Я надеюсь, что встреча пройдет гладко и без ненужных конфликтов. Есть разница, между высказыванием собственных мыслей и пониманием, чего говоришь. Я думаю, всем вам стоит подумать о разнице между этими двумя понятиями. - Она встала и взялась за поводок Клея, ее немецкой овчарки, который помогал ей ориентироваться в комнате.

Сунил взглянул на Хью и Меган.

- Я буду в тире. Надо выпустить пар, - буркнул он, резко встал и прошел мимо Игнациуса, не посмотрев на него.

- Я буду в баре для одиночек, угощать выпивкой одиноких женщин, - сказал после него Хью. – На самом деле, я буду в своей лаборатории. Мне предстоит анализировать методы передачи заменителя глюкозы, что или поможет ускорить процесс лечения, или даст нам неплохую заправку для сухих хлопьев. Увидимся завтра. - Он подмигнул и выскользнул за дверь.

- Я... я пойду... мне надо..., - запнулась Меган, перед тем, как вздохнуть и направиться к двери. – Я отмазку не могу придумать. Факты говорят, что ситуация неловкая, и тебе надо побыть одному, поэтому я пойду куда-нибудь. - Она задержалась в двери и резко повернулась во вспышке рыжей шевелюры. – Мы не ненавидим тебя, Игнациус. - Ее улыбка была искренней.

Потом она ушла, и он остался один.

\*\*\*

Игнациус наслаждался теплом виргинской ночи на дворике позади Часовни, когда его нашла Меган.

- Тебе повезло, что мы не стрижем траву по ночам, - засмеялась она, присев рядом. Он напрягся и начал подниматься, но она положила руку ему на грудь и твердо надавила. - Останься, - сказала она, и твердость в ее глазах убедила его не спорить. Он откинулся назад, надеясь, что она не будет беспокоить его долго.

- Я гуляла, - начала она голосом, полным осторожности. – И пыталась погадать, где я нужна больше всего. Колесо прекратило свой ход, когда я наступила на твой локоть, и я

собираюсь остаться, нравится тебе это или нет. - Улыбка достигла ее глаз. Он проигнорировал это и посмотрел мимо нее на звезды.

- Или нет, как кажется, - она нахмурилась и посмотрела вверх. – Считаешь облака по ночам?

Игнациус почувствовал, как она легла рядом, ее тепло оказалось сразу слева от него. Он неловко повернулся и смахнул жучка со своих волос.

- Что ты видишь? – спросила она. – Там, наверху, я имею в виду.

- Истину, - произнес он осторожно. – Я вижу узор вселенной, лежащей, словно на столе хирурга. Я вижу вены богов, перекачивающие не кровь, но свет. Я вижу все ответы, и знаю, что мне нужно лишь найти подходящие вопросы.

- Это прекрасно, - долго и тихо присвистнула она.

Они оба замолчали. Только звуки ночи и рев шоссе нарушали тишину. - Что ты видишь? – осторожно спросил он.

- Ложь, - прошептала она. – Я вижу теплые иллюзии, созданные, чтобы держать Спящих в покое, спеленатыми тканью суеверий.

- Как ты можешь?.. – ошеломленно посмотрел на нее Игнациус.

- Это лишь то, что я думаю, вот и все, - оборвала она его. – Может быть, я ошибаюсь, но я не узнаю, пока у меня не будет лучшего обзора. Это основной вопрос плана, Игнациус. Нам надо расширить наши взгляды. В этом сила Традиций: девять фракций, каждая со своими взглядами, объединившиеся, чтобы создать нечто лучшее, чем сумму частей. На бумаге, мы канистра бензина, которая только и ждет зажженной спички. На практике, мы отстали на века.

- Невозможно все упростить до...

- Наша сила в объединении взглядов. Посмотри на меня: Эвтанатос, получающая приказы от Акашийки. Согласно истории, мы буквально должны грызть друг другу глотки, день и ночь, но я и Конни прекрасно ладим, потому что мы обе работаем над достижением одной цели. Мы решили помнить об этом, нежели сражаться до смерти из-за грехов наших предшественников, что жили сотни поколений назад.

- Игнациус, мир изменился, и мы должны адаптироваться. Мы не знаем, сколько еще времени мы не услышим никого с той стороны Завесы. Сколь долго мы будем исполнять наставления отсутствующих родителей, пока не поймем, что были брошены? Когда мы начнем принимать собственные решения?

Игнациус вздохнул: «Ты права. Мы не знаем. Шторм может закончиться на следующей неделе. А может и через сто лет. Я согласен с тем, что определенный уровень автономности необходим, но насколько много будет слишком многим? Что будет, когда Шторм кончится, и наши плененные лидеры вернутся и увидят нас в тесных объятиях с Технократией?»

Меган улыбнулась: «Мы тут не чтобы вопросы задавать, Игнациус. Я не люблю быть похожей на стойкого оловянного солдатика, но Дьякону нужно, чтобы это было сделано, и теперь мы должны исполнять желания Часовни».

- Тогда почему бы не позвать других?

Меган подняла бровь: «Хью лучше быть в лаборатории, чем на полевых заданиях. Мы обнаружили это в прошлом году, когда он едва не потерял ногу ниже колена. Сунил? Он склонен жать на курок, когда нервничает, а тут нам этого не нужно. Конни не пойдет без Клея, а вряд ли эта собака может понять, что значит «тайная операция».

- Куинн никогда бы не одобрил этого.

- Куинна нет, - промурлыкала Меган. – Конни исполняет обязанности Дьякона до тех пор, пока не получим от него весточку, или не удостоверимся в его смерти. Я знаю, что он был твоим другом, и что для тебя крайне позорно оказаться здесь, когда разразился Шторм. И не смотри на меня так – я имею в виду, совершенно ясно, что ты хочешь вернуться в Горизонт, а не болтаться с четырьмя чужаками в мире, который покинул сотни лет назад.

- Похоже, ты все знаешь о моей жизни.

- Нет, но я хорошо умею распознавать все иррациональное. Как насчет такого: ты принял роль чужого, потому что боишься сблизиться с кем-либо из нас. Ты держишься за дурацкую идею о том, что лишь устремившись надеждами и помыслами к Горизонту, ты сможешь вернуться туда раньше. За непоколебимость и верность тебя наградят поездкой домой.

Его молчание было неодобрительным.

- Удачное попадание, - прошептала она. Он почувствовал, как ее рука обхватила его, ее пальцы, свившиеся с его пальцами в теплом объятии. Он повернулся к ней. В темноте он едва мог разобрать ее веснушчатое лицо, но он мог заметить печаль в ее взгляде. Он сглотнул и прочистил горло: «Повтори, пожалуйста, детали».

Меган слегка улыбнулась: «Отлично. Имя парня – Карл Тайлер. Он живет неподалеку от Манассаса, в сельской местности. Его дом находится на небольшом участке в лесу – не нужно беспокоиться, что нас заметят соседи. Он, как сообщают, до понедельника будет вне города. Это дает нам окно в три дня. Я проработала планы проникновения и отхода, поэтому слушай меня, не дергайся, используй свое мастерство магии, чтобы нас не заметили – ты знаешь, что делать. Да, и надень свою черную мантию».

Игнациус отсутствующе кивнул. Меган нахмурилась и сжала его руку: «Что-то не так?»

Он с трудом мог подобрать слова: «Просто... почему для жалкого воровства были выбраны именно мы?»

Меган засмеялась: «Я? Я принадлежу к секте Лакшмистов Эвтанатос. Можно сказать, что я создана для взлома и проникновения. Ты?» - она уперлась в него взглядом. «Ты здесь по моему запросу».

- Твоему... что?

- Ты гораздо более компетентен, чем хочешь признать, и мне будет гораздо спокойнее, если ты будешь следить за моими тылами, чем, если я пойду одна. Уотергейтские штучки<sup>1</sup> могут быть ниже твоего достоинства, но помочь мне остаться в живых – вряд ли. Понятно?

- Да.

- Хорошо. Да, и пока мы будем на деле, помни, что этот Спящий грязнее свиньи в луже. Когда ты воруюешь у вора, ты не нарушаешь законов. Никаких из важных, как ни крути. Теперь давай встанем с газона, пока насекомые не поселились у нас в ушах.

Меган подняла Игнациуса на ноги и потащила обратно в Часовню.

\*\*\*

- Убивать собаку было совершенно необходимо? – прошипел он.

- Это просто животное.

Игнациус раздраженно покачал головой: «Это было живое существо».

Меган подняла голову: «Это было живое существо, которое вырвало бы тебе глотку, если бы я не остановила его сердце. Заткнись и обыскивай кабинет, хорошо?»

Игнациус принялся за чуланы и стопки бумаг, а Меган подошла к двум столам. Она делала снимки содержимого столов при помощи цифровой камеры. Игнациус повелел силе звезд выжечь все, что он видел, в основе своего разума. Они закончили свои поиски до того, как труп питбуля успел застыть.

- Единственное, что осталось – компьютер. Я думала, что богатый ублюдок, вроде него, будет иметь что-то получше этой рухляди, - ухмыльнулась Меган, пока на древней машине загружался Windows for Workgroups.

- Может, именно поэтому он его и держит? – предположил Игнациус. – Он привык к нему, и знает, что у других не хватит терпения или знаний, чтобы работать с чем-то настолько древним. Он делает то, что ему нужно, и потому он его хранит.

- А может он просто дешевка? Для коллекционера он не знает ничего о классе. Такое чувство, что он подбирал мебель на блошином рынке. Возможно – о, черт, - нахмурилась она.

- Что?

- Я думала, что нашла записи, но он их весьма хорошо запер. Нужно взломать их, чтобы узнать, несут ли они нужную грязь. Для заурядного вора это невозможно. Достаточно, чтобы болван из АНБ потратил на расшифровку десять лет. Я? Мне придется сжульничать.

---

<sup>1</sup> Намек на Уотергейтский Скандал.

Меган вынула из кармана светлый, похожий на слезу предмет. Он был сделан из дешевого пластика, был размером в ее ладонь, и в нем была дыра величиной с монету в 50 центов.

- Что это?

- Доска Уиджа, - ухмыльнулась она.

- Виджа?

- Забудь о ее названии. Мне нужна твоя помощь. Я помещу ее над клавиатурой. Она начнет двигаться сама по себе, останавливаясь над знаками, составляющими пароль. Тебе надо смотреть в дырку и нажимать нужные клавиши.

- И все?

- Ага. Убедись, что запомнил пароль, чтобы нам не пришлось применять ее снова, - предупредила она.

- Понял.

Меган взяла планшетку обеими руками и поднесла ее к клавиатуре. Ее глаза закрылись, а зубы сжались. Игнациус приблизился к ней достаточно близко, чтобы чувствовать мягкий звук ее дыхания. Он заставил себя сосредоточиться, и направил взгляд на дырку. Сначала медленнее, а потом все увереннее, ее руки начали двигаться.

\*\*\*

- Этот костюм неудобный, - пожаловался Игнациус.

- Ты прекрасно выглядишь, - промурлыкала Меган.

- Он мешает крови двигаться к груди и паху.

Меган засмеялась: «Будем надеяться, что все пройдет быстро, и ты снова сможешь надеть свою мантию».

Дверь открылась, и в офис вошли двое мужчин. Высокий черный мужчина в сером костюме и темных очках сел за стол и пролистал папку. Низенький белый мужчина носил свою коричневую униформу достаточно уверенно, а шляпа не могла скрыть редкие темные волосы, кольцом окружающие лысеющую макушку. Игнациус с тревогой отметил, что рука мужчины скользнула к рукоятки пистолета, висящего на его талии.

- Чад? Пожалуйста, закройте комнату, - сказал сидящий за столом мужчина, не отрываясь от папки.

Офицер охраны кивнул и запер дверь, сняв с пояса то, что выглядело как сотовый телефон. Он нажал несколько кнопок, изучил показания и удовлетворенно кивнул, когда прибор пискнул дважды.

Мужчина за столом закрыл папку и долгим взглядом изучил сидящих перед ним. «Я – специальный агент Седрик Грин из Отдела Уголовных Расследований Службы



Внутренних Доходов. Я, также, Сотрудник Синдиката. Я понял, что вы искали возможности переговорить с нами, используя верные каналы. Хотя это и необычно, я был прислан выслушать ваши предложения».

- Согласно Акту Синдиката о Честности при Докладах от октября 1999, я должен сообщить вам, что разговор будет записан для внутреннего использования. «Внутреннее использование» включает в себя, но не ограничивается, анализ голоса и настроения, подтверждение данных, составление образца голоса, полную этимологическую реконструкцию, а также сохранение на, как минимум, 30 календарных лет. Кроме того, знайте, что работа Чада заключается в том, чтобы я вышел из комнаты в том же состоянии, в каком вошел. Он способен на гораздо большее, чем можно предположить исходя из его внешности.

Меган кивнула. «Понятно», - ответил Игнациус.

- Отлично, - слегка расслабился Седрик. – Что вас привело в Вашингтон?

- Мы хотим доложить о мошенничестве в особо крупных размерах, владении краденными артефактами и коррупции, - начала Меган.

- Это признание? – спросил Седрик, изогнув бровь.

Игнациус фыркнул. «Не думаю, Сотрудник Грин. Мисс Гибсон и я желаем поговорить о делах, касающихся вашей организации, а не нашей».

Седрик застыл. «Это не...»

- Возможно, Сотрудник Грин? Я уверяю вас, мы можем не только продемонстрировать возможность, но и предоставить неоспоримые и проверяемые факты. Мы просим лишь о вашем времени и открытого разума.

После паузы, Седрик слегка кивнул. Меган неудобно повернулась в своем кресле, и бросила на Игнациуса встревоженный взгляд. Он подмигнул и повернулся к Седрику, с легкой улыбкой на губах.

- Позвольте мне представить вам теорию. Четыре года назад, когда наши организации выясняли отношения более прямо, некий ловкий малый, симпатизирующий нашему делу, сумел проникнуть в это здание и выйти с большим объемом информации, касающейся определенных элементов Синдиката.

- Ограбление на День Святого Патрика. Я помню это.

- Именно. Большая часть данных казалась бесполезной, но она была сохранена и распространена по нашей организации. Информация была немедленно отправлена на анализ с использованием автоматических методов и отложена для последующего использования. Пять недель назад процесс достиг стадии завершения, и мы обратились к результатам. Большая часть материалов, конечно, крайне устарела или, вследствие событий последних четырех лет, была крайне неточна.

- У этой истории есть суть? – резко спросил Седрик. – Пока что я слышу только злорадство.

- Отнюдь, - заметил Игнациус. – Самыми интересными для нас оказались некоторые аномалии, которые появились после сравнения с нашими собственными данными. Одна из аномалий, на которую мы хотели бы обратить ваше внимание, касается Менеджера по имени Альфред Трентон.

Игнациус заметил, как Седрик стал очень внимательным, когда он продолжил. «Похоже, что Трентон большую часть своих пятидесяти лет дружил со Спящим по имени Карл Тайлер. Вступление Трентона в Синдикат в 1987 не повлияло на эту дружбу, и Трентон с Тайлером поддерживают связь по сей день. Не очень необычно среди нашего рода, но вы удивитесь тому, насколько далеко готовы зайти добрые друзья, чтобы защитить друг друга».

- Я говорю о действиях, предпринимаемых Тайлером, которые включают кражи наиболее дорогих предметов искусства и артефактов, а также отмывание денег. Кроме того, он забыл доложить о своем незаконно приобретенном имуществе, как об облагаемых налогом фондах. Похоже, что Тайлер так любит предметы искусства, что начал собирать их для собственного пользования. Это пристрастие не ограничивается картинами или вазами – Тайлер крал музейные экспонаты, объекты исторической значимости и, через посредников, добыл в 1997 году реликвии из Ватикана. Текущая рыночная стоимость известных приобретений Тайлера составляет 700 миллионов в валюте США.

- Трентон знал о сомнительных пристрастиях Тайлера, и делал все, что в его силах, чтобы скрыть их от СВД и Синдиката. Мы не знаем, стоит ли сам Трентон за любым из ограблений, но у нас есть неоспоримые доказательства использования им вашей организации. Он хорошо «поработал с данными», так сказать. Он делал так, чтобы вы не замечали в своих рядах нарушителя ваших же принципов.

Седрик снял свои очки. Он достал из кармана платок и медленно вытер их начисто. Его лицо оставалось каменным, пока он тщательно полировал стекла. «Почему вы рассказываете мне об этом?»

- Еще одна из этих странных аномалий, - подала голос Меган. – Пять лет назад Сотрудник Седрик Джеральд Грин был назначен проверить финансы Менеджера Альфреда Трентона и посмотреть, найдется ли там чего-нибудь грязное. Он не смог найти чего-либо существенного, и, впоследствии, испытал серию неудач в своей карьере. Хоть мы можем только предполагать, неудачи эти шли с подачи кого-то из высшего менеджмента. Почти казалось, что кто-то наказывает Сотрудника Грина.

- Что вам надо? – отрывисто спросил Седрик.

Игнациус прочистил горло. «Мы хотим многого, но просим ничего. Мы готовы передать вам достаточно свидетельств, чтобы обвинить Тайлера и Трентона. Что вы будете с ними делать – не наша забота, поскольку это сугубо ваше внутреннее дело, и не требует нашего внимания».

Седрик надел очки и посмотрел на него. «В чем подвох?»

- Никаких подвохов, Сотрудник Грин. По всем докладам – особенно принадлежащим вашему начальству, как мы поняли из записей – вы человек чести. Циник внутри говорит, что подобное невозможно в рядах Синдиката или Союза, но нам пришлось сильно потрудиться, чтобы найти что-либо о вас, что превосходит вашу

привычку – цитирую, «делать то, что считает правильным». Мы уверенно оставляем наши находки в руках такого, как вы.

- Бред. Вы что-то хотите.

- А я настаиваю, что мы не собираемся заставлять вас гоняться за морковкой на палочке. Меган? Свидетельства.

Меган вынула из своего чемодана толстую папку. Пять толстых резинок едва удерживали ее закрытой. Из нее торчали многочисленные листы бумаги, а множество выпуклостей указывали на присутствие цифровых носителей данных. Она легла на стол с приятным хлопком. Меган улыбнулась Седрику и откинулась на кресло.

- Пожалуйста, - произнесла она. – Ни шантажа, ни взятка. Честные граждане предлагают это вашему вниманию.

- Хорошо, - пробурчал Седрик – Это все?

Игнациус повернулся к Меган. «Как я понимаю, наши дела здесь закончены».

- Да, - кивнула она.

- Где же скрипка? – пробормотал Седрик.

- О чем вы?

Седрик наклонился вперед. Его ладони были сжаты в замок, а глаза – пронизывающими. «Если это все ради моей пользы, почему я чувствую себя так, будто заключил сделку с дьяволом?»

Игнациус рассердился. Он проглотил первые три комментария, которые пришли ему на ум, а потом, подумав, и четвертый. Когда он заговорил, в его словах чувствовалась взвешенная энергия раздраженного родителя.

- Я был в местах и временах, которые вы не можете ни представить, ни понять. Я видел вещи, которые вы никогда не смогли бы признать возможными: обретшие плоть грех и невысказанную любовь, прекрасную печаль звезды, которая разрывалась по капризу танцующих богов. Я уничтожил порождение Нефандийской блудницы и наблюдал, как значительно посветлел Умбральный ландшафт, когда его предсмертный рев заполнял воздух. Я провел тридцать лет этого мира в борьбе со стандартизацией, распространяемой Технократией, чтобы все усилия – мои усилия – за несколько месяцев обратились в прах.

- Теперь вы сидите в сером костюме, в этом сером здании в сердце серого города, и после того, как я проглотил тридцать лет уязвленной гордости, чтобы протянуть вам руку дружбы и взаимодействия, вы предпочитаете считать меня зловещим порождением тьмы, намеренным использовать вас и дать взамен ничего, кроме пустых обещаний. Я уверяю вас, Сотрудник Грин, что в этом деле наши чувства взаимны.

Игнациус видел, как дернулся Седрик, и почувствовал встревоженный взгляд Меган. Он почувствовал, как Чад оказался позади него, и был вполне уверен, что рука мужчины теперь лежала на пистолете. Он заставил тело расслабиться.

- Я, также, могу уверить вас, - продолжил он спокойно. – Что ни один из нас не является правым. Мы просто не можем представить себе мир без попыток взаимного уничтожения. Мы получаем оливковую ветвь и неделями ищем на ней шипы. Когда мы приходим к выводу, что это просто оливковая ветвь, побег оказывается давно увядшим и осыпавшимся. Наша паранойя заставляет нас считать, что этот жест – диверсия, направленная, чтобы отвлечь нас от тайных манипуляций. Вскоре происходит превентивный удар, и война начинается вновь.

- Это лежит в основе нашей истории, но не из-за истории я и Меган сидим тут. Мы пришли сюда, чтобы заложить фундамент нашего будущего. Мы пришли сюда с чистыми намерениями, играя по установленным вами правилам, работая с системой, которой вы помогаете развиваться. Возьмите эту ветвь, Седрик. На ней нет шипов, и мы не задумываем никаких отвлекающих маневров. Мы *хотим*, чтобы вы дали нам шанс, но *не просим* его. Мы оставляем все вам.

Взгляд Седрика переместился с Игнациуса на кипу бумаг перед ним. Он на минуту застыл неподвижно, глядя на кучу бумаги и дисков. Единственными звуками в комнате были покашливание Меган и тиканье старомодных настенных часов. Он медленно расцепил ладони и подался вперед, слегка подрагивая и вспотев. Он торопливо положил руки на папку, почти отдернулся при касании, а потом крепко ухватил ее и подтянул к себе. Затем он снял резинки, откинул обложку и начал читать.

\*\*\*

Они скользнули в угол вагона метро, усевшись на оранжевые пластиковые сидения. Меган держала Игнациуса за руку, ее улыбка была заразительной. «Отличная работа. Ты действительно меня удивил. Я и не представляла, что ты делаешь».

- Я сожалею.

- Не извиняйся, Игнациус. Ты знал, что делаешь, и, что более важно, это сработало. Я впечатлена.

- Мы тут не чтобы вопросы задавать, - произнес он, и был награжден теплым звуком ее смеха.

- Теперь нам остается только ждать, - произнесла она, быстро шмыгнув. – Или что федеральные агенты выбьют дверь Тайлера и конфискуют коллекцию, или что тело Седрика через несколько недель найдется в канаве.

- Или что Седрик будет шантажировать Трентона, - добавил Игнациус. – И ускорит свою карьеру.

- Сомневаюсь, но два варианта из трех работают в нашу пользу.

- У нас нет никаких гарантий, что он сочтет нас благорасположенными, - заметил Игнациус. – Неважно, что произойдет, неважно, что мы передали эту информацию, как подарок, и не прикрепили никаких ниточек, он человек чести. Он уже считает себя задолжавшим нам. Это будет глотать его до тех пор, пока вина не пересилит подозрительности, и не даст ему оказать нам услугу в ответ. После чего будет считать, что расплатился с нами.

Меган изучила его. «И что ты чувствуешь, сделав это для него?»

Игнациус нахмурился. «Печально, что он подумает, что мы пытались манипулировать им, но если каждая услуга будет оплачена услугой с нашей стороны, то, возможно, со временем, он придет к пониманию, что сегодня мы были с ним всецело честны».

Меган начала потихоньку улыбаться. «Думаю, ты уже уловил суть», - промурлыкала она.

Игнациус обнял ее одной рукой. «У меня отличный учитель».

Он поглядела в него в притворном удивлении. «О, так я теперь учитель? Что произошло с великим Игнациусом, который соблаговолил снизойти на землю, чтобы сказать, что мы все неправы?» Мягкое сжатие ее руки удалило яд из этих слов.

- Он перестал смотреть на звезды, - ответил Игнациус. – Он, наконец, огляделся, и заметил, где он находится, перестав слепо бродить, задрав нос к облакам.

- Прекрасно, - ухмыльнулась она. – Мы тебя цивилизовали. Есть шансы, что ты начнешь регулярно носить штаны?

- Да ни в жизнь, - фыркнул он. – Ты можешь научить меня парочке новых трюков, но тебе стоит держаться подальше от моего гардероба.

Они разделили между собой момент самоанализа, когда поезд отошел от станции.





# Вступление

## Вы всегда были готовы

Вы помните?

Вы помните ощущение чуда и яркие цвета твоей ранней юности, когда открытие все еще означало погружение пальцев в краски и выражение своей мечты рисунками?

Вы помните глубину своей первой любви, ту, которую будете любить вечно, к которой всегда будете возвращаться?

Вы помните восхищение первым кинофильмом в своей жизни? Первую сказку, которую услышали, лежа в постели?

Вы помните все это?

Потому что где-то в глубине вас все еще есть часть, которая тянется к ним. Это та часть, что дрожит от предвкушения, когда вы *знаете*, что чего-то произойти не может никогда, но, все же, ожидаете этого. Это куда вы идете, когда сильный страх перехватывает дыхание и заставляет по-настоящему заглянуть в себя.

Это не всегда удобно или хорошо. Иногда это очень страшно. Но это нечто *большее*, нечто, что вы не можете игнорировать. Это затрагивает что-то первобытное. Это присутствует в каждом, и потому мы все – часть этого.

Вы, возможно, регулярно ходите на работу, водите подержанную машину и смотрите выхолощенные сериалы по ТВ. Вы едите в ресторанах быстрого питания и иногда покупаете чего-нибудь в овощном магазине. Может быть, вы играете в компьютерные игры, платите налоги и имеете водительские права.

Один к одному, очень *обычная* жизнь. Обычная. Скучная. Обывательская.

Так в чем же дело? Вы так и собираетесь жить, как раб той же культуры и технологий, что повторяют себя уже тысячи лет? Вам действительно нравится следовать всем законам, заполнять все формы, оплачивать из месяца в месяц все те же счета и тонуть в отупляющем единообразии и бюрократии?

О, вы поддерживали неудачника в *Survivor*<sup>2</sup>. Вы смотрели *Вавилон 5*. Вы читали кое-какое фэнтези. Это хорошо.

Что же произошло с волшебными сказками и историями о призраках? Куда пропало то ощущение чуда? Вы хоть когда-нибудь *изволили* оглянуться назад и подумать: «Черт возьми, почему моя жизнь – пиздец, душу леденящий? Как получилось, что в ней нет ничего особого? Почему больше нет ни одного героя?» Вы вообще *когда-нибудь* об этом задумывались? Или вы настолько всем довольны, что просто сидите на заду ровно и не думаете об этом?

---

<sup>2</sup> Американское реалити-шоу. Наш аналог – *Последний Герой*.

Но есть и большее. Те люди, которые верят в инопланетян, гадания, Бога, реинкарнацию, духов, заклинания и чудовищ не обязательно *ошибаются*. Вы рассказывали всем о том, во что верили? Вы считали, что видели однажды уголком глаза что-то, не совсем похожее на человека? Вы можете поклясться в том, что однажды вам что-то снилось и потом это произошло? По вам когда-нибудь пробежали мурашки, и вы оборачивались, чтобы увидеть того, кто смотрит на вас? Слышали ли вы, как разговаривают люди, а потом удивлялись тому, что у них голоса – как у ваших друзей? Смотрели ли вы когда-нибудь на звезды, и можете *поклясться*, что видели, как движется нечто, совсем не похожее на самолет? Да, такое случалось с каждым. И вы никому об этом не рассказывали, потому что боитесь, что это будет звучать глупо. Но это не так. Это все истинно.

## **Большой мир**

Пришло время разрушить панцирь заурядности. Мир бомбардирует вас посланиями, повествующими о голоде и варварстве, и учит, насколько хороша ваша жизнь и насколько лучше современный век технологий так называемых «Темных Веков». Что же такого в скучной, полудобной жизни туманного забытья?

Да, там есть риски. Там в тених *действительно* скрываются жуткие существа, готовые пожрать вас и перевернуть мир с ног на голову. Вы, кроме того, всегда рискуете при переходе улицы, садясь в самолет, или посещая банк, где вас может пристрелить нарик с пистолетом. Поэтому что вы предпочтете – жить и умереть в посредственности, или взять жизнь в свои руки, самому принимать решения, выбирать риски и видеть то, что мир *действительно* предлагает вам?

Вы никогда не приобретали тот тур в Европу, потому что считали, что не можете себе этого позволить. Вы никогда не спрашивали того короткого телефонного номера в баре, потому что боялись отказа. Вы никогда не заходили в тот кабак, о котором говорили друзья, потому что боялись быть замеченным или обворованным. Вы так и сойдете в могилу, на которой будет начертано: «Здесь лежит скучный человек, который боялся жить»? Может быть, так и будет.

А может быть, и нет. Может быть, только может быть, вы найдете в себе храбрости сделать решительный шаг и сделать что-то немного иначе. Нарушить несколько правил. Поверить в нечто лучшее, чем тот однородный серый шлак, в который мир – и Технократия – пытается закопать вас.

Поэтому мы здесь. Мы сделали этот шаг, и поможем сделать его вам. Мы не обещаем, что это будет просто, удобно или безопасно. Но если вы добьетесь этого, оно будет того стоить. Вместе с нами вы сможете сделать мир немного лучше.

## **Жизнь Чуда**

Сотни лет терпения, благоговения мистицизма и мудрости – но для чего? Традиции – это рассеянные обломки прошлых веков, едва ли уверенные в своей священной войне. Скрываясь в щелях человечества, они стремятся к истине, воображению, выразительности и мощи.

Для среднего человека маги Традиций могут показаться малопонятными. Почему кто-то может захотеть жить в мире, полном демонов и ужасов, ходячих кошмаров и налагаемых проклятий? Зачем возвращаться в эпоху эксцентричных чародеев в



рассыпающихся башнях, когда манят сияющие небоскребы и модные артисты? Воистину, Традиционалисты – отщепенцы и враги обычного человека. И все же...

В глубине души некая искорка жаждет чуда. «Нет ли в мире чего-то большего, чем все это?», спрашивает работник, пока он живет своей скучной работой и повседневной жизнью. «Значат ли что-то мои грезы?», спрашивает женщина, мечтающая о более ярком мире. Традиции отвечают этой искре. Традиции открывают дверь каждой странной, необычной или фантастической возможности. *Да*, отвечают Традиции, *в мире есть нечто большее.*

Девять Традиций сошлись вместе по общей причине. Эти маги могут быть отщепенцами и изгоями, на которых охотятся самопровозглашенные защитники человечества, которые рискуют самим человечеством в своем поиске Просвещенности. Но эти же маги оставили в прошлом века различий, собрали накопленные идеологии и грезы о создании мира, где каждый может привнести нечто ценное. Так же, как Традиции образуют великий совет, черпающий силу из разнообразия своих членов, они надеются пробудить мечты каждого человека, и обратить эти разные мечты в более яркий общий мир.

И это Руководство по Традициям.

## **Настрой: Соперничество и Созидание**

Традиции никогда не добьются ничего значительного, говорят злые языки. Война кончилась. Технократия слишком сильна. Людям наплевать.

За исключением, конечно, магов Традиций. Вне зависимости от того, что говорят Спящие, эти провидцы и мечтатели все равно пойдут собственным путем. Традиции могут быть рассеяны и разбиты, но каждый отдельный маг все еще имеет потенциал к большим переменам. Это вопрос не только сотрясающих мир заклинаний – это война идеологий и образования. Великим лидерам и мыслителям не нужно быть Пробужденными, чтобы менять мир. Маги имеют дополнительное преимущество, не только потому, что они могут быть революционерами и провидцами, но и потому, что их поддерживает магия.

К сожалению, как и обычные люди не могут на сто процентов договориться по вопросам политики, религии или морали, так и большая часть магов ведет дебаты о лучшем пути для мира. Отдельные небольшие группки могут работать вместе над общими целями, но быстро обращаются друг против друга, когда проблема решается или задача близка к завершению. Идеологические течения порождают расколы между Технократией и Традициями, но как насчет проблем между самими Традициями?

Сейчас Традиции остаются вместе. Мир, определенно, слишком опасен, чтобы выживать в нем по отдельности – объединяя силы, они выковывают более прочные шансы на создание лучшего завтрашнего дня. Кто возглавляет комитет, который говорит, какой план использовать, и чьи цели более ценны? Из таких дебатов и растут разрывы в ткани Традиций.

Тем не менее, Традиции держатся крепко. Может быть, их единое предназначение настолько сильно, что низводит разногласия между отдельными членами – всякий раз, как один маг пытается что-то разрушить, как трое других начинают это поддерживать. Совет, как целое, имеет импульс, который не прекратится даже потери важных членов, провала основных целей и продолжающегося давления мира, который их не принимает. Хотя маги

Традиций до сих пор ведут споры о преследуемых ими целях, но они же и делают дела – особенно сейчас, когда груз недавних потерь породил новые союзы, опрокинул прежнюю политику и заставил магов настаивать на своем. Маги Традиций могут быть рассеяны и пребывать в отчаянном положении, но у них есть надежда на лучшее будущее. Есть возможность отбросить старую гордыню и сформировать новые ниши.

## **Тема: Надежда среди руин**

Традиции сейчас реорганизуются, и многие их старые обычаи попали под проверку. Действительно ли стоит клеймить кого-то магически, если он сказал что-то, показавшееся оскорбительным старому магу? Действительно ли нужно основывать базы в Умбре и копить магические ресурсы, если обычные люди страдают от нищеты, войны и ненависти? Возможно – но, в первый раз за всю *долгую* историю, Традиции осмотрелись и стали искать способы не только развить себя, но и помочь другим людям.

Несмотря на многие обрушившиеся на Традиции неудачи, надежда остается. Маги до сих пор могут спорить, что надо делать и как это делать, но они продвигают идею о том, что у каждого есть право высказаться, и что эти идеи будут исследованы. Вместо заученных до автоматизма ответов Технократии, унаследованной критики и усиленных структур, маги современных Традиций обладают гибкостью. Они могут решить, что Традиции просто не для них, или что важные вопросы больше заслуживают их внимания. Если раньше это могло навлечь насмешки или остракизм, то сейчас молодые Традиционалисты понимают ценность личных целей. В конце концов, если Традиции хотели позволить всем людям выражать свои магические взгляды, как они могут объявлять определенные цели или методы «более правильными», чем другие?

Хоть у Традиций могут быть проблемы, их давние враги тоже перешли в новое тысячелетие не без проблем. Апатия, что отупляет человечество, и обильные разрушения, обрушенные Воздаянием, заставляют Союз Технократии сражаться с внутренними проблемами. Хоть Технократы все еще могут обрушить смерть и разрушение на неосторожных Традиционалистов, они стали склонны оставлять слабые Кабалы в покое. Без угрозы неизбежной охоты за их головами, у магов Традиций появляется больше шансов влиться в местные сообщества и организации, где они смогут распространять надежду и исцеление, либо просто преследовать свои цели. Давление предсказанного Армагеддона даже давних врагов приводит к примирению или, хотя бы, мирному сосуществованию. Традиции пересмотрели свои идеологические истоки, открывая путь разнообразию и совместной работе.

Некоторые маги Традиций все еще сражаются против Технократии, или отстаивают ценные территории в Умбре. Эти устремления остаются не менее важными. Но сейчас Традиции больше сознают ценность других форм службы – работы с сообществами, распространения знаний, выковывания мира и возведения мостов между различающимися идеями. Если раньше маг мог измерять свой успех числом контролируемых им Узлов, Часовен-союзников и исследованных миров Умбры, современный Традиционалист обменяет эти магические высоты на более ясные награды, вроде влияния на вещи, которые были ему важны еще до Пробуждения.

Все еще есть надежда на лучшее будущее. Магам Традиций надо понять, что сражение за кусочки собственного лучшего будущего не аналогично приближению будущего.

Конечно, перед Традициями еще много препятствий, которые необходимо снести, если они желают процветать – или даже пережить следующий век.

## **Как использовать эту книгу**

**Руководство по Традициям** предлагает исследование, почему Традиции делают то, что делают, как они держатся вместе и как они ухитряются общаться, будучи, по сути, девятью различными группами магов с непохожими философиями. Это не означает, что Традиции всецело едины и целеустремлены, но с этим источником вы лучше будете понимать, что мотивирует Традиции – или как перестроить допущения, лежащие в основе Совета, чтобы сделать Традиции тем, что вы тем, что вы хотите в вашей игре **Мага**.

Если Технократия может использовать списки фактов и безупречные представления объективных данных, то Традиции являются основанными на мифах, легендах, фантазиях и капризах. По сути, многие уроки, которые предстоит изучить здесь, рассказаны с точки зрения Традиций или передаются, как предостерегающие притчи. Одни из них могут быть предвзяты, другие немного неточны – но в интересах передачи вам полезной информации, вы найдете комментарии, полезные Рассказчику и игрокам для внедрения нового материала.

Вместо представления Традиций, как кучи загадочных и слабо связанных групп, вы увидите, как превратить Кабалы в хорошо связанные отряды – или нет! То, что *некоторые* маги Традиций сошлись вместе и объединили свои магические навыки, не значит, что так сделали *все*! Вы увидите чудесное разнообразие – от стереотипов до разбитых очков – которое поддерживает Традиции в своем стремлении расширить горизонты всего человечества.

**Глава 1: Наследие** дает краткое описание положения Традиций. Там вы узнаете, почему они, вообще, сражаются. Также, вы начнете понимать, почему Традиции чего-то стоят, и почему они должны оставаться едиными. Также, вы найдете словарь терминов, часто используемых современными Традиционалистами.

**Глава 2: Мистицизм** собирает воедино взгляды Традиций. Вместо каталогизирования и категорирования мира, Традиции рассматривают его как комбинацию интуиции, милости божьей и невероятного великолепия. Там же вы найдете комментарии и истории магов Традиций, объясняющие, как они видят магический мир и примиряют его с наукой, среди которой выросли. Там же вы найдете взгляд на Парадокс, дискуссию по метафизике и обзор многих инструментов, которые Традиции распространили в своих рядах. А также некоторые советы – то, как Традиции приспособляются под современность, и описания прото-Традиций, которые образуются, когда наука и магия сливаются воедино.

**Глава 3: История Традиций** описывает основные достижения Совета Традиций и некоторых его предшественников. Там же вы найдете описания некоторых... неудач, поражавших Совет. Никаких стандартных экзаменов, но вы можете узнать некоторые темные секреты, которые Традиции сочли слишком постыдными (или слишком хорошо спрятанными), чтобы открывать их пока.

**Глава 4: Пути и обычаи** изучает, как Традиции идут в будущее. Следите за приключениями некоторых магов Традиций, и как они работают на Совет. Исследуйте цели Традиций, способы их достижения, а также стандарты, процедуры и ранги, которые

использует Совет, чтобы отметить достижения, вознаградить инновации и обузывать тех, кто угрожает всему магическому обществу.

**Глава 5: Традиции** описывает самих героев. От отдельных достижений до смеси разнообразных различающихся элементов, Традиции образуют картину, палитра которой состоит из весьма различающихся цветов. Посмотрите, какие комбинации вы можете открыть, или выберите великолепные мазки, которые подчеркивают личные достижения.

**Глава 6: Создание Персонажа** поможет вам глубже заглянуть в мага Традиций, а также дает идеи об интеграции его в большую культуру Традиций. Маг – не всегда отшельник, поэтому ваш маг может иметь влияние в Часовне или владеть могущественным Фамильяром. Кроме того, даны новые Противоположные Дополнения: способы повернуть Дополнения против персонажей – за очки, конечно.

**Глава 7: Повествование** погружает вас в искусство плетения истории о Традициях. Здесь вы найдете изменения, вроде представления Традиций плохими парнями или долгие игры, которые описывают целые жизни или поколения магов.

**Глава 8: Сокровища** описывает могущественные заклятия, загадочные места и инструменты, которые могут изменить расстановку сил в битвах ваших магов.



# Глава 1: Наследие

*Четыре часа утра. Я шел по следу уже несколько дней, спав на ходу (где была возможность), и избегал Эвтанатос, как чумы. Похоже, у меня талант попадать в розыскные списки охотников за головами.*

*Умбра сейчас особенно недружелюбна. Путешествие было весьма болезненным, но у меня не было времени ждать заживления всех ожогов. Забавно, на самом деле, что чего-то важное может произойти в Умбре. Мы привыкли думать, что Умбра - эдакий медвежий угол, настолько далекий от Земли, что не имеет особого значения... а теперь две Традиции пытаются уничтожить друг друга за то, что было там найдено.*

*Не знаю, что именно. «Дипломаты» Эвтанатос неожиданно вынимают ножи и убивают трех Янычар Герметистов... и погибают в последующем огненном шторме. И, конечно, гадание показывает, как один из них прибывает в маленькое библиотечное измерение в Умбре, и все обрывается.*

*Что означает, я должен пойти туда сам, чтобы узнать, что знают они, и увидеть, почему это рвет Традицию на части.*

*Вчера я, наконец, нашел гору в Сети. Сидящая там сфинкс задала мне загадку перед тем, как впустить, а после того, как я угостил ее кое-какой домашней едой, вдобавок к ответам, с удовольствием проводила меня. Я шесть часов бродил между старыми пыльными книгами, надеясь, что кто-то модернизирует чертову «древнюю библиотеку» возможностью записывать компакт-диски.*

*Я обнаружил это в маленькой, потайной нише в Умбре, где уже пять сотен лет хранились горы свитков. Охранники были очень аккуратно уничтожены, а ловушки обойдены: Эвтанатос хороши в таких делах. Я был удивлен, что они не сожгли это место дотла, но, похоже, они весьма щепетильны в этом вопросе. Было очевидно, что некоторые ловушки включены, и сам поиск этого места был кошмаром – я бы не знал, куда идти, если бы это не были Эвтанатос, совершившие убийства. Несмотря на все свои хитроумные защиты и маскировки, оно, похоже, поддалось худшей из судеб – шансу.*

*Понадобилось провести за дешифровкой больше двух часов, чтобы понять суть найденного мной. Пришлось призвать духа знаний, что рискованно (в лучшем случае) на их территории – Умбральных библиотеках. Но я сделал это.*

*Пять сотен лет назад Орден Разума создал множество Кабалов ученых, торговцев, путешественников и ремесленников. Они начали кровавую войну против чародеев, демонов, ведьм и духов. Им удалось – их враги пали, состав стал неисчислимым, и они стали Технократией.*

*Пятьсот лет назад Орден Разума использовал не только пушки и воинов, но и умных оперативников, которые работали за кулисами. Пока другие члены Ордена создавали и излагали теории или вели армии против ранних Традиций, эти посредники были шпионами и чистильщиками. Они убивали несговорчивых политиков, обеспечивали появление людей и материалов в нужное время в нужном месте, а также крали данные разведки у врага. Они работали ножами и реликвиями, и передавали силу через Енохианские имена ангелов. Они назывались Ксирафай.*

*Сегодня Орден Гермеса использует не только заклинания и ритуалы, но и умных оперативников, работающих за кулисами. Они защищают законы Герметистов, искореняют заговоры и предателей, а также несут справедливость в тех случаях, когда Квезиторы не могут вмешаться. Они стали политической силой благодаря лишь своим маневрам в Дуассете. Они убивают врагов Ордена, обеспечивают беспрепятственное исполнение планов и вынюхивают врагов Традиций. Они работают ножами и реликвиями, и передают силу через Енохианские имена ангелов. Они называются Янычары.*

*Итак, с одной стороны мы имеем несколько Этанатос – псевдополицейских Традиций, - а с другой у нас несколько мертвых Герметистов, которые подозрительно похожи на древнюю фракцию Ордена Разума.*

*Я терпеть не могу, когда ребята из моей команды убивают друг друга.*

*Теперь самым большим моим приключением будет возвращение домой и передача дурных вестей. Отлично, несколько Этанатос стали слишком фанатичными – такое случилось. Отлично, несколько Герметистов мертвы – ничего нового.*

*Истерия, которая окружает весь этот вопрос вокруг Ксирафай, удивляет меня. Здесь кто-то основал целую библиотеку, полную всего, и никто ни черта об этом не знает. Затем они поставили несколько охранников и решили, что библиотека будет защищена от... чего бы то ни было. Готов поклясться, есть полдюжины Технократов, которые слышали про Ксирафай, но они, возможно, знать не знают, где эта проклятая библиотека находится.*

*В нашем Совете есть Адепты Виртуальности и Сыны Эфира. Какого же черта мы режем друг друга из-за долбаных ангельских убийц пятнадцатого века?*

## **Огромное тайное общество**

Традиции это разрозненная группка остатков прошлого – они не могут договориться по основным принципам, они мало вписываются в меняющийся мир, и они отказываются следовать за временем. Очевидно. Конечно!

Да, стереотип подходящий. Потому он и стереотип – в нем есть правда.

Но если жизнь мага и учит вас чему-либо, она должна вас учить, что если в чем-то есть истина, то не значит, что в других правды нет – включая, возможно, некоторые противоположности.

Давайте раскроем несколько истин. Некоторые из них могут быть противоречивыми. Это к лучшему – магия полна парадоксов, не так ли?

## **Создание консенсуса из крайностей**

Традиции – в чем некоторые знакомые с историей маги могут увидеть иронию – воистину бастионы личного развития и ответственности. Интересный поворот. С одной стороны, у нас есть Союз Технократии, который начал с попытки усиления Масс и превратился в фашистскую, повернутую на контроле организацию. С другой стороны, есть Совет Традиций, который был кучкой магов-элитистов, и пришел к походу за свободу индивидуальной магии. Судьба выкидывает странные коленца...



К чему бы что ни пришло, Традиции – больше, чем один человек. У основателей Совета была мечта, которая охватывала много разных видов магических практик. Традиционалисты сейчас ищут Пробужденных среди всех слоев общества. Мы молимся, чтобы каждый мог обрести лучшую жизнь с магией, которую мы предлагаем.

Но так было не всегда – фактически, всего несколько лет назад главами Традиций были старики со старыми целями и вендеттами. Многие из них были свободными от суеверий, но не меньшее число было тверды в своих обычаях и убеждены в изначальной «истинности» своих идей. Черт возьми, предмет гордости Ордена Гермеса был в том, что если вы проведете достаточно времени в их иерархической структуре и переживете политические игры, то сможете, со временем, использовать политику себе на пользу. Распространение влияния и торговля услугами цвели – и цветут – пышным цветом.

Но у Традиций есть общие цели, которые никуда не денутся из-за личных дел. Каким-то образом, Традиции выковали из отщепенцев и бунтарей организацию. Хакеры и безумные ученые стоят в одном ряду с древними чародеями и мастерами боевых искусств. Вклад вносят они все. Взгляды их всех правомочны. Это большое достижение. Может быть, они не всегда соглашались, понимают друг друга или ладят – но все они понимают ценность друг друга, необходимость открытия дверей различным практикам и желание усилить человечество, подобно самим себе. Они понимают, что должны принимать тех, кто отличается, потому что каждый из них отличается от остальных.

Давайте подумаем. На что был бы похож мир, если бы вы не могли отличаться. Можно предположить, вы с этим уже сталкивались. Вы одевались не так, как требовали веяния моды. У вас была не та работа. У вас задница была не того размера, или у вас просто был акцент, который выделял вас. Каким вы себя чувствовали? Иным? Беспомощным? Униженным? Может быть... просто может быть – меньше, чем человеком?

Переведите это на другой уровень. Представьте, что *все* различия были сглажены. Все, как один – точные клоны, марширующие



строим, и ждущие неизбежной гибели вселенной. Где-то далеко бьется хаос, и дикие энергии выются в первобытном танце, готовые поглотить мир... который идет к предсказанному, определенному и просчитанному концу. Места для самовыражения нет – оно подавлено во имя общих идеалов. Не нужно делать никакого выбора – выбор сделан за вас, с максимальной для вас выгодой и минимальными рисками, неважно, что бы вы думали или чувствовали. Вся еда предельно безвкусна и безвредна, сделанная для удовлетворения нижайших общих характеристик. Каждый живет на грани глухой истерики, понимая, где-то, что они потеряли возможность быть уникальными, хотя они так хорошо вписываются в строй, которым механически идут в пасть Армагеддона.

Гнетуще? Сверхъестественно? Вам судить. Это мир без Традиций. Это мир без изменений, новшеств, свободной воли и выразительности. Мир, охваченный дьявольским единообразием и механической точностью, где личность больше не стоит ничего, а все выделяющиеся давятся пятой логичной рациональностью.

Возможно, вы видите тут противоречие. «Как *Традиции*, стоящие за старые обычаи, может символизировать перемены?» Потому что это старые обычаи, отброшенные во имя Нового Порядка. Это обычаи, по которым все существовало и могло существовать вновь. Это магия, которая ушла из мира, и ждет перерождения.

Они верят, что у вас есть право на свою жизнь. Может хороший, может плохой – но это *ваш* выбор, который делать вам.

Традиции стоят за это.

## **И проскальзывание в щели**

Конечно, свобода не бесплатна. Похоже, что многие люди сегодня верят, что им должны быть гарантированы определенные права и свободы. Они чувствуют, что, несмотря на их тупость, невежественность, аморальность или просто упрямство, они все еще имеют право творить то, что захочет их левая пятка, вне зависимости от последствий.

Неплохое описание для тех, кто буквально изменяет и разрывает реальность, чтобы та вписывалась в их капризы, не думаете?

В глубине, Традиции олицетворяют старые обычаи. Не обязательно лучшие, как можно подумать, но испытанные и верные ранее. Они передавались из поколения в поколение. Они передавались устно и на практике. Это просто *порядок вещей*. Это Традиция.

Традиции не могут принести счастье каждому. Неограниченная личная свобода означает неограниченную свободу попрания прав других. Поэтому, кто оказывается на верхушке? Те, у кого хватает воли и мечты вырвать будущее у мира. Может быть, не обязательно правление сильнейших, но, определенно, какая-то доля правления изворотливейших, подлейших, умнейших и наиболее дальновидных сукиных детей. Что заставляет их быть честными? Только тот факт, что каждый из них знает о существовании где-то другого, более подлого и изворотливого сукина сына.

Тут собака и зарыта. У Традиций есть сильное наследие того порядка вещей, который был ранее. Но они просто не могут взять в голову, что мир меняется и оставляет их позади. Потому что, пинаясь и кусаясь, они пытаются загнать людей в их образ мышления

– даже не думая, что это, возможно, не то, что эти люди хотят. Все средства хороши для обеспечения личных свобод до тех пор, пока это *наши* личные свободы, не так ли?

Возьмите самые сильные эго в мире, и дайте им возможность делать то, что они захотят. Заставьте их работать вместе, даже если они этого не хотят, в мире, который их не принимает. Что они будут делать? Смотрите, как они сражаются и скандалят – как между собой, так и с миром. Дайте им надежду на лучший конец, но смотрите, как они превратят ее в разрозненный набор индивидуальных грез – не совместимых. Мир просто недостаточно велик для такого количества полубогов.

У Традиций есть и свои человеческие недостатки.

## **Мифы и прихоти**

*Мы – все то прекрасное, о чем вы грезили ребенком. Мы – и все то ужасное, что пугало вас.* – Шока<sup>3</sup>.

Полеты воображения и фантазии давно закончились – крылатые феи, призыватели бурь, ужасные драконы и магические мечи... все это живет в Традициях. Прямо говоря, Традиции хранят наследие множества разных культур и практик. Ведущие среди них, однако, магические стили и легенды со всего мира. Традиция – это, вообще, настолько привычный способ делать дела, что не требует объяснений. Магия тоже то, что не требует простых объяснений. Они двое идут рука об руку – Традиция это выражение действий, которые ведут к магии.

Хоть Традиции давно проиграли войну за мир, они далеко не бессильны. Грифонов и фениксов на Земле может уже не быть, но мистики, что общались с ними, оставили сильные кланы. Каждый, кто верит в волшебные сказки или древние истории о магии, дает силы Традициям. Искра воображения не может умереть, потому что каждый человек был когда-то ребенком – все, во что дети верят, Традиции знают. У этих людей есть воля доказать, что мир не забудет никогда, и стремление внести немного магии в повседневную жизнь. Мифы не истинны и не ложны. Они просто есть.

А теперь представьте, что мистики тихо и незаметно находятся в каждом слое человеческого общества. Там, в аптеке на углу, мужчина продает травяные снадобья, сделанные по рецептам его предков. Наверху, в небоскребе, брокер определяет свои ставки с помощью гадания и бросания костей. Переходящая улицу женщина – она знает способы соблазнения, которые могут подчинить ее воле любого мужчину, даже не касаясь их. Они всюду, ими может быть любой. Загадочно и привлекательно, не так ли? Подобно запаху духов, который принес легкий порыв ветра – загадочный и экзотический, носитель неизвестен. Вы не можете их определить... может, я один из них. А может быть – *вы*.

Традиции – не организация могущественных чародеев, изменяющих элементы мира по своей воле. Но они и не террористическая организация, стремящаяся к мировой власти и уничтожению своих врагов. Они – просто люди, немного отличающиеся от других. Они – не обязательно герои, которые спасут человечество, но они и не эгоистичные злодеи, желающие переделать мир по своим капризам. Подобно мифам, из которых они растут, они просто есть.

## **Много сторон, много ликов**

---

<sup>3</sup> Толкователь Грез – экотеррорист, описанный в книгах соответствующей Традиции.

В любой группе с таким количеством разных людей и взглядов, различия неизбежны. Они существовали с самого начала. Годы Традиции не могли договориться даже о том, как говорить о магии, не то, что об общих целях или результатах. Сейчас, века спустя... ну, они могут поговорить о магии. Над остальным пока работают.

Традициям препятствует слишком много разрывов – разрывы между желаниями и реальностью, между Мастерами и Неофитами, между Землей и Умброй. Традиции хотят лучшего мира, но не могут решить, что будет лучшим миром для них всех. Старые Адепты и Мастера ведут начавшиеся столетия назад личные свары, расточая зря свои силы и оставляя Неофитов и Посвященных сражаться за важное. На высшем уровне, Совет Традиций ушел в Умбру, откуда присылает оценки и суждения Традициям, оставшимся на Земле – о вещах, которые они не понимают, и о местах, которые не видели веками. Традиции, в соответствии с названием, были достаточно косны – старые обычаи и старые маги правили, наряду со старыми целями. Молодые маги все же могли преследовать свои цели, но все время оставался шанс вмешательства некоего старого мага, чье продвижение к его загадочным задачам началось десятилетия назад – может быть, некоего безумного поиска, или мести врагу, не имеющему никакой значимости в большей схеме Войны Восхождения.

Хорошо, Война Восхождения завершилась. Традиции не могут повернуть время вспять и сделать мир снова магическим. Технократия – не такой уж и враг, которым она казалась ранее. Возможно, веря, что Союз – несокрушимая монолитная организация, Традиции дали силу этому образу. За что же сражаться сейчас? Чертовски хороший вопрос. *Главный* вопрос. Одни маги хотят продолжить Войну. Другие желают преследовать личные цели. Третьи надеются использовать магию, чтобы решать проблемы обычного мира, вроде голода или болезней. Некоторые просто хотят отступить, уйти в какую-то другую вселенную. Никто не может определить, что Традициям следует делать.

Тем временем, в Умбре, крепости Традиций... хаос. Разрушение. Горизонт лежит в руинах. Когда посланнику от Пустых все надоело, он впустил туда Технократию, и Конкордия пала. Дуассет тоже уничтожен – жертва внутренних разногласий, разрушенный в конфликте Архимагов. Цифровая Сеть обрушилась и была перезапущена. Меньшие Миры Горизонта гибнут каждый месяц, отрезанные от источников. Баладор, знаменитый сад наслаждений Культа Экстаза разорван взрывом. Лидеры не придут из миров духов, потому что там осталось мало лидеров. Все зависит от Традиций на Земле.

Отдельные Кабалы и Часовни предоставлены сами себе. Командование рассеяно и, в лучшем случае, разрозненно. Посвященные должны взять кормило власти и начать действовать. Быть магом Традиций сейчас сложно... но и интересно. Появляются новые возможности. Расчистка руин означает, что теперь у молодежи есть шанс начать строить будущее таким, каким они захотят, независимо от старейшин. Единственная проблема? В какую сторону сделать первый шаг.

## **Проблемы, всюду проблемы**

У Традиций много слабостей. Они сломлены и дезорганизованы. Связь спорадическая. Многие члены Традиций не могут свободно обмениваться магическими знаниями, а некоторые даже отказываются работать с некоторыми другими Традициями. Лидеры или пропали, или неопытны. Старые заклинания работают менее надежно, а магические предметы ломаются совсем. Тяжелые времена...

Но надежда еще осталась. У Технократии, давно являющейся верным врагом Традиций, свои собственные проблемы, и она часто оставляет магов Традиций в покое. Нефанди, могучие развратители, потеряли много сил из-за Воздаяния. А наиболее безумные и опасные из сумасшедших Мародеров отступили в глубины миров духов, чтобы никогда не возвращаться и не тревожить Землю.

Итак, что Традиции делают, и как себя чувствуют в этом хаотичном мире? Чувство потери, возможно, преодолено предвкушением будущего. Хотя маги и осознают окружающие их проблемы, многие видят яркие возможности, где они могут обеспечить настоящий прогресс и исправить ошибки поколений. Маги Традиций больше не скованы прихотями далекого Совета, который призывал их к кровавой, тайной войне. Вместо этого, они вновь стали строителями и мечтателями. Они создают новые структуры, развивают магию, которая работает в эти дни, демонстрируют планы помощи друзьям, вливают новую жизнь в свои общины, влияют на политику и меняют свой мир к лучшему. Они – поколение, взявшее ответственность в свои руки.

Будущее не обязательно ярко, но и не уныло. Со временем и после многих усилий любой маг Традиций может стать Мастером. Теперь у всех есть возможность учить, построить Часовню, основать Кабал, и делать все то, что раньше было предназначено могущественным и влиятельным. Или они могут забросить все это, и делать то, что хотят – пойти на пляж, удерживаться на должности, заботиться о семье. Все это, а также магия. Прямо там, в уголке глаза, ждущая, чтобы вы дотянулись и коснулись ее – вы получите от жизни лучшее, и еще немного.

Естественно, такая неорганизованность в достаточной степени вредит Традициям. Могущественные маги лишены возможности воспитывать преемников или уничтожать противников, которые теперь могут отступить в неизвестность. Традициям нужны все, до кого они могут дотянуться, поэтому новые рекруты не всегда... стабильны. Когда-то величественные ордена теперь не могут позволить себе перебирать харчами. С одной стороны, каждый маг сейчас присоединяется к Традициям специально, чтобы получить от них что-либо, и может оставаться до тех пор, пока сделка в силе. С другой стороны, в Традициях сейчас еще больше, чем всегда, разных противоположных взглядов, включая те, что могут быть совершенно циничными, разрушительными и даже криминальными.

## **Время перестройки**

Настало время прокладывать новые пути. Время собирать обломки, перестать оплакивать лучшие деньки и потерянные шансы, и создавать нечто новое. Для этого, Традициям нужно собраться, выковать новые альянсы и стать едиными еще раз. Им нужно общаться, координироваться и разработать программу. Кому-то надо взяться за эту работу. Кому-то надо проложить путь, показать людям, как это делается, собрать отстающих и держать всех в строю. Этим кем-то можете быть вы.

Этим больше некому заняться, действительно. Вы можете ждать, пока кто-нибудь примет мантию Традиций, но кто может сказать, что они на самом деле думают о лучшем для Традиций? Или что они компетентны? Нет. Как гласит поговорка, если хочешь, чтобы что-то было сделано хорошо – сделай это сам.

Поэтому, пришло время Неофитам, Ученикам и Посвященным – всем, прикованным к Земле, энергичным движителям и сотрясателям – объединить усилия и создать Традиции завтрашнего дня. В противном случае, они могут оказаться действительно последними.

Вы можете подумать, что это дело других Кабалов, Часовен и тайных обществ. Нет. Это *ваше* дело. Это будет тем, что вы из этого сделаете. Вы можете быть теми, кто придаст Традициям новый облик. Вы даже можете решить разрушить их совсем и создать новые. Вас некому останавливать – Традиции всегда говорили, что в вашей власти сделать ваш мир таким, каким хотите вы. Теперь вы можете попробовать.

Вы можете быть реформаторами. Может быть, вы думаете, что Традиции – хорошая идея, но испорчена излишним количеством политических игр и коррупцией. Начните выкорчевывать властолюбцев и растратчиков сил. Найдите тех повернутых на прибылях нытиков и ворчунов, которые используют свои бюрократические возможности злонамеренно. Выставьте их вон. Затем перейдите на скользких и обходительных эгоистов, которые возвышаются предательствами. В помойку их! Вы – в благородном крестовом походе по очистке Традиций!

А может быть, вы старые добрые Воины Восхождения. Технократия отступила и занята внутренними проблемами – зачем же отдыхать? Куй железо пока горячо! Разгромите Технократию, и никто не помешает вам распространить ваши взгляды по всему миру. Сметите их... всех.

Может быть, вы хотите создать что-то совершенно новое и современное. Вы синкретисты – вы смешиваете современные идеологии и технологии, на которых выросли, с учениями Традиций. Вы смешиваете шаманизм с наукой и принимаете мистерии Герметистов наряду с физикой частиц. Почему эти идеи должны быть несопоставимыми? Место есть для всех. Покажите другим магам, что они тоже могут приспособиться к современному миру. Современные удобства многое дали людям – глупо и эгоистично было бы отбрасывать их. Попробуйте сработать с ними.

Что если вы одни из новых вестников? Вы отправляетесь в путь, чтобы установить связи между Часовнями. Может быть, вы не принимаете важных решений, но вы совершенно точно слышите, что происходит, и присутствуете на важных собраниях. Поскольку вы все слышите, всем интересно ваше мнение. Вы получаете информацию на высшем уровне и имеете дипломатическую неприкосновенность, так как путешествуете от Часовни к Часовне. Вы миротворец и посредник между магами, занимающимися настоящим делом. Неплохая жизнь.

Может быть, вы один из исследователей Воздаяния. Произошло многое – Шторм Аватаров сделал вход в миры духов более опасным, чем прежде, и меняется сама магия. Резонанс начинает влиять на людей быстрее, а пророчества спешат сбываться. Для исследования этих феноменов всегда найдется место. Что означает Красная Звезда? Как маги вновь могут безопасно для себя переходить в Иные Миры? Что было возведено Пророчеством Феникса? Эти вопросы постоянно давят на происходящее сейчас в обществе магов. Может быть, у вас первого будут ответы.

## **Современный мистик**

Подумайте немного над дилеммой современного Традиционалиста. На определенном уровне, личности составляют Традиции. Маг вырастает в техногенном мире, окруженный инструментами разума и связан с обществом, которое смеется над сверхъестественным. Неожиданно, маг Пробуждается для магии. Тысячу лет назад он был бы просто передан волшебнику или священнику и жил бы в магическом окружении. Пятьсот лет назад этот маг оказался бы в пучине войны магии и разума, пытаясь примирить или выбрать одну из сторон. Сейчас у мага выбора нет – до Пробуждения у

него за двадцать-или-сколько-там лет нормальной, повседневной жизни накопился багаж знаний научного мира, и он не может уйти, и не уйдет просто потому, что маг неожиданно научился чувствовать магию. Это не маги прошлых лет – это что-то новое.

Традиции часто заявляют, что без Союза Технократии мир был бы лучше. Имея возможность, Традиции снова впустили бы в мир магию, чтобы у каждого в жизни было немного больше рисков и немного больше чуда. Но сейчас мистики – мечтатели и пионеры, создающие новые способы делать что-либо – даже мышление Традиций перевернули с ног на голову. «Что если», - говорят они. – «Мы возьмем лучшее от каждого мира?» Эти современные мистики не хотят избавляться от артефактов научного мира. Они, скорее, предпочитают сохранить все элементы, которые делают жизнь легче, более стоящей и открытой, добавляя, в то же время, каплю магии, которой владеют они все.

В то же время, современные мистики изыскивают пути применения технологий в магических практиках. Значимость применения различных технологий не менее важна, чем их научность. Телевизор, например, это больше, чем коробка с электронными пушками. Это форма связи, и способ построить сообщества из людей с общими судьбами или опытами. Пистолет – не просто набор хорошо сработанных частей, которые выпускают высокоскоростной снаряд. Это еще символ власти и силы. Основываясь на том, что пробуждают те или иные технологии, современные маги творят чудеса, которые идут рука об руку с равными долями гейсов и техники.

Парадоксально, но не все мечтатели готовы признать комбинацию этих принципов. Твердые Традиционалисты настаивают на важности «чистой» магии, утверждая, что если дать технологиям еще больше силы, то это ослабит те крохи магии, что еще остались. Некоторые техномаги брезгуют пачкать руки «дешевым мистицизмом». Но все же маги



этого тысячелетия не могут избежать этого феномена. Фильмы, телефоны и автомобили настолько же крепко укрепились в рядах магов, как и в рядах Масс.

## Последние герои?

Хоть у магов иногда имеются цели и способы сомнительной этической чистоты – от тирании до терроризма – они же обладают лучшими силами человечества. Их сражения – мини-варианты сражения человеческой расы за понимание и улучшение себя. С этой стороны, каждый маг – в какой-то степени бунтарь и изгой человеческой расы, но, также, имеет потенциал стать героической личностью. Одаренные сверхъестественным восприятием и силами, у магов есть редкая возможность принять на себя груз ответственности. Слишком многие попадают в ловушку эгоизма и недеяния. Традиции должны подталкивать, и подталкивают магов не только к росту и обучению, но и к работе в их мире. Единственный способ действительно открыть мир – изучить его самостоятельно. Они в всегда велик соблазн использовать силу, чтобы избежать проблем, или чтобы обрести личное богатство и величие, Традиции поощряют мага взять на себя больше. Иногда редкий маг принимает этот вызов и меняет мир к лучшему – незаметно или обширно.

Тем не менее, много работы еще предстоит сделать. Традиции нуждаются в единстве, чтобы собрать свои силы. Маги Традиций должны научиться жить в мире, которому они доверяют, и работать на улучшение этого мира, вместо того, чтобы перекладывать свою ответственность на других или бежать в фантазии. И что важнее всего, если Традиции хотят процветать, магам Традиций нужно снова стать героями, каким они были в легендах – неординарными фигурами, которые выделяются и творят великие дела, возвышающие и развивающие человечество своей целеустремленностью, участием и самим своим существованием.

## Жаргон

Хоть учителя Традиций и дают неофитам образование, молодые маги все равно создают и развивают собственный жаргон. Чаще всего эти термины появляются в Кабалах недавно Пробудившихся, которые объединены общим видом жизненного опыта. В течение следующего десятилетия, жаргон, несомненно, будет развиваться.

**Агент Смит (Agent Smith).** Средний Технократ.

**Апо (Apo).** Маг, который пытается сгладить проблемы между Традициями и работает на Совет в целом. Сокращение от «апологет».

**Арканопат (Arcanopath).** Отбрасывающий мораль ради преследования магических знаний и/или силы. (Использование, технически, некорректно, но считается приемлемым сленгом).

**Бум-Палка/Бумстик<sup>4</sup> (Boom Stick).** Посох или жезл, используемый для вульгарной магии.

**Каса де (название Традиции) (Casa de (Tradition)).** Часовня принадлежащая, преимущественно, одной Традиции.

---

<sup>4</sup> Смотрите фильм «Зловещие мертвецы 3: Армия тьмы».

**Кореша (Chipies).** Друзья и коллеги в магических кругах. («Сначала я был в клубе с ребятами с работы, а потом встретился со своими корешами, чтобы выпить и поболтать»).

**Отпасть (Choaded).** Быть разорванным или как-либо иначе оглушенным Парадоксом. («Уинстон выдал огненный шар, но отпал от его создания»).

**Снести (Узел) (Crash (a Node)).** Грубо украсть Квинтэссенцию из Узла, так, что это повреждает Узел.

**Тайное Общество Криптофашистов (Cryptofascist Conspiracy).** Технократия. Обычно, употребляется с сарказмом, отмечая громоздкость.

**Киберсвин (Cyberdork).** Использующий компьютер маг, который постоянно цитирует литературу в стиле киберпанк, образца 80 – начала 90-х.

**Воин Диска (Disco Warrior).** Маг, настаивающий на продолжении Войны Восхождения – диско мертво, как и Война (предположительно).

**Диснейчики (Disney Kidz).** Молодые маги, которые все еще считают, что магия это исключительно веселье и приколы. Обычно, уничижительный термин, использующийся старшими магами.

**Толкователь Грез с Дубиной (Dreamspeaker with a Mallet).** Маг, который по какой-либо причине не может больше использовать магию избранным им образом, и должен рассчитывать на дополнительные инструменты или перегибы. Связано с проблемами Толкователей Грез с подчинением духов после начала Шторма Аватаров.

**Фрак (Frac).** Фракция.

**Формульный Хлам (Formulaic Trash).** Упрощение магического процесса до бесформенного описания, основанного на системе Сфер Совета. («Грубо говоря, это сложное Герметическое заклинание, в переводе на формульный хлам, просто еще одно большое приложение Сил»).

**Блядокс (Fuckdox).** Навязчивый (но не обязательно постоянный) Эффект Парадокса, который мешает магу нормально социализироваться.

**Свет (Glow).** Квинтэссенция.

**Светящиеся Мозги (Glowhead).** Маг, сильно опирающийся на использование Квинтэссенции.

**Светящийся Батончик (Glowstick).** Сосуд.

**Мозголомка (Headjob).** Искание.

**Чертануться (Hellganked).** Стать инферналистом или Нефандусом.

**Свое Поле (Home Turf).** Мир Горизонта, покровительствующий магии Традиций.

**Дом Потерявшихся Детей (House of Wayward Boys).** Часовня.



**Дом Чеддер (House of Cheddar).** Часовня, где маги предпочитают решать все разногласия Диспутами, вне зависимости от ситуации.

**Закон Жопы (Law of Ass).** Закон Мёрфи. Дополнение к законам Симпатии и Заражения.

**Засветиться (Light Up).** Использовать Квинтэссенцию. («Он засветился и выдал мощное проклятие»).

**Магическое Эсперанто (Magical Esperanto).** Система девяти Сфер Совета.

**Озаурядиться (Moving Mundane).** Жизнь и работа в обычной, повседневной жизни, и избегание использования магии. («Отпав, Уинстон решил озаурядиться ненадолго»).

**Маг-республиканец. (Mystic Republican).** Маг, унаследовавший способности к магии по семейной линии.

**Пупочник (Navel-gazer).** Маг, опирающийся на медитацию и погружение в себя, вместо любого рода активного преследования просветления.

**Дед Докс (Old Man Dox).** Парадокс. Часто употребляется в стиле «Меня сегодня Дед Докс посетил».

**Прошлый Знак (Past Sign).** Родословная по Аватару. Лингвистический дрейф от «Какой у тебя знак прошлой жизни?»

**Пыльца Фей (Pixie Dust).** Сосуд в виде порошка, особенно если это еще и наркотик.

**Поттер (Potter).** То же, что и *Диснейчик*. («Мелвин такой Поттер, ему надо повзрслеть»).

**Гибкие Пути (Slideways).** АэРТы, Умбральные пути.

**Дырки (Slipstreams).** Обмеление (Shallowing).

**Заминировать (Узел) (Spike (a Node)).** Оставить ловушку на потоке Квинтэссенции Узла.

**Железяка (Steel).** Киборг – обычно, Технократский, но может указывать и на техномагического. Также, бойцы Технократии («Пора отчаливать, железяки прибыли»).

**Искусственный Член (Substitute Penis).** Уничжительный вариант **Бумстика**. Применяется в адрес мага, который слишком сильно опирается на вульгарную магию с железом или посохом в качестве Фокуса, или на Талисман. («О, смотрите, Уотфорд и его искусственный член»).

**Трехжопая Обезьяна (Three-Assed Monkey).** Неудавшийся эксперимент, либо бесполезный магический предмет или создание.

**ЯТНИ (TING).** «Я так не играю» («This is no game») – ироничное описание работы, оказавшейся до тупости простой. Обычно используется как выражение удовлетворенности ситуацией. («Мы просто вышли с Сосудом и на нас даже никто не глянул? ЯТНИ»).

**Висящий на дереве хиппующий неоязычник (Tree-Hugging Hippie Neopagan).** Уничижительное название мага, который использует поверхностные знания о культурах или религиях, не изучая их основ. Иногда используется «Танцующий Хиппующий Неоязычник».

**Извив (Twist).** Резонанс.

**Наживка на вампира (Vampire Bait).** Маги, которые участвовали во Второй Массаса-Войне.

**Ветвет (Vetvet).** Ветеран Войны Восхождения. Получилось из удвоенного сокращения слова «ветеран». Основано на идее, что быть ветераном Войны Восхождения более значительно, чем быть ветераном обычной войны. Относится к магам, которые воевали с Технократами, совершали налеты на их базы и так далее.

**Голоса в голове (Voices in My Head).** Аватар.

**Непоседы (Waffle Hoes).** Странствующий Кабал магов, который собирается в барах, кафе и клубах, а не имеет Часовни.

**Джедайчик (Wannabe Jedi).** Любой маг, который при творении магии опирается на поп-культуру. Чаще всего используется в адрес Сирот и Пустых со смешанными стилями.

**Что бы сделал Портос? (What Would Porthos Do?).** Шуточка для внутреннего употребления у молодых магов, используется в качестве саркастического комментария при изучении ситуации. Частенько бесит старших Традиционалистов. («Посмотрим, он убил двух товарищей по Часовне, а остальных продал Нефанди. Я не знаю – что бы сделал Портос?»)

**Плети и цепи (Whips`n`Chains).** Маги, использующие сексуальные Фокусы, преимущественно Вербены и Культисты Экстаза. («Похоже, нам придется поговорить с плетями и цепями обо всей этой ситуации»).

**Цангер (Zanger).** Маг, который изучает стиль Традиции и культуру, которая сильно отличается от родной культуры мага. Например, белый инженер со Среднего Запада, вошедший в Акашское Братство.



## Глава 2: Мистицизм

*Дорогая Аня,*

*Добро пожаловать в Традиции! Я надеюсь, что ваша интеграция проходит успешно. Многие мои товарищи жалуются, что наша численность меньше, чем раньше, но я очень рад лично приветствовать вас, а не посылать формальное письмо и членскую карточку. Мы стали слишком обезличенными. Я надеюсь, что вы прочли множество смущающей литературы на множество тем – нашей структуре, вашей недавно образовавшейся связи с магическим миром, как он обходится с нами, а также прочие документы, которые заставили вашу голову закружиться.*

*Уверю, я не собираюсь ничего добавлять к этому списку книг и статей, каковы бы ни были ваши замечания относительно той кипы заметок, которые я вам доставил. Вместо того, чтобы обрушивать на вас слова и термины, которые смутят вас еще сильнее, я бы хотел вновь ознакомить вас с тем, что вам уже известно. Ясность – это добродетель, и наша долгая история означает, что мы можем предоставить нечто большее, чем множество сухих текстов. Я попробовал добавить новизны древним томам и сложным идеям, к которым я еще обращаюсь в конце этого письма. Пока что важнее вступление. Нечестно для нас знать столько о вас, и не давать вам встретиться с нами.*

*Как, несомненно, упомянула Люсиль, меня зовут Кам Тринх. Я числю себя в рядах Небесного Хора. Я лелею надежду, что вы выберете Хор, но понимаю, что до сего дня ваши столкновения с религией вряд ли можно назвать приятными. Хотя мы были бы счастливы вернуть вас в ряды паствы, так сказать, моя забота – чтобы вы оказались там, где вам лучше всего. Подумайте о себе и осознайте, что выбор в ваших руках. Я взял на себя дерзость связаться с Деласантосом из Вербен и Ли-Энн из Культа Экстаза. Они выразили желание представить вам детали об их Традициях, буде вы выберете какую-либо из них. Просто свяжитесь со мной посредством курьера, и я постараюсь устроить встречу в течение недели.*

*Люсиль сообщила мне, что ваша тяга к знаниям продиктована исключительно беспокойством, что вы сделали неправильный выбор, оставив прежнюю жизнь. Не могу предполагать, что знаю мысли и чувства, гнетущие вас, ни сказать, что сам когда-то чувствовал себя так же, поскольку с моей стороны это будет очень дурной услугой. Я просто поделюсь с вами теми словами, что были адресованы мне двенадцать лет назад Кимберли Стант, человеком, познакомившим меня с миром Пробужденных:*

**Вы помните, как все было, раньше.**

**Всякий раз, просыпаясь, вы вырывались из грез настолько реалистичных, что могли вспомнить их лишь наполовину. Вы оставались дезориентированным на доли секунды, пока вспоминали собственное имя и то, кем вы, как вам казалось, должны быть.**

**Может, вы погрузились в псевдокультуру корпорации, низведя себя до дел, которые в длительной перспективе казались бессмысленными, и окружили себя людьми, которые не были в точности врагами или друзьями, но смесью того и другого.**

*Может, вы знали лишь нищету – занимаясь работой, которую другие называли «черной», а вы «честной», всегда уверенные, что все пошло бы лучше, если бы у вас представился шанс показать себя.*

*Возможно, вы закопали себя в знаниях – ища в книгах то, что не могли сами, предпочитая истории о свершениях самим свершениям, убежденные, что можете узнать жизнь через записи лучше, чем, если бы прожили ее сами.*

*И я не сомневаюсь, что вашим лучшим убежищем стала религия – поиск успокоения в боге, в которого едва верили, используя этот побег от общества для общения с теми, кому для встречи с подобными себе нужен предлог в виде божества. Гибельное одиночество, полное ритуалов и службы.*

*Возможно, вы истинно верили в своего бога. Это должно сделать все для вас еще более пугающим. Я не завидую – должно быть, ужасно, когда реальность и вера поворачиваются к вам и выражают несогласие с тем, чего вы от них ожидали.*

*Определенно, ядро вашей веры не поколебалось: в глубине вас убежденность должна быть так же крепка, как в день, когда вы в первый раз узнали, что бог есть и любит вас. Крайности вашей веры – вот что для вас сейчас под вопросом, ибо вы смотрите вокруг и видите, что мир, принимаемый вами как должное, реальность, созданная, как вам казалось, богом, совсем не таковы, какими казались. Вы отвергли мир, и теперь его внутренняя суть открыта вам, как плоть и кровь вселенной. Это несоответствие – от осознания, что вы обрели большее понимание только чтобы понять, сколь мало вы знали на самом деле – приостановило вас. Это заставляет вас задавать вопросы. Вот почему вы спрашивает своего бога «почему я?», «за что?» или даже «почему ты лгал мне?»*

*Вы вспоминаете, каким все было. Вы желаете вернуться в те времена, места и структуры, где все имело смысл. Вы желаете отвергнуть врученный вам дар из страха, что лишает вас сна последние несколько ночей.*

*Как вы можете отвергнуть своего бога, который дал вам столь многое? Почему вы видите все, как разрушение вашей веры, а не подтверждение? Если ваш бог дарует зрение слепой женщине, вырвет ли она свои глаза, дабы вернуться в мир неуверенных, запинаящихся шагов через тьму? Если ваш бог дарует силу слабому мужчине, то изломает ли он свои суставы в стремлении вернуться к жизни беспомощного калеки? Если ваш бог воскресит умершего ребенка, покончит ли тот с собой, дабы вернуться в темный покой забвения?*

*Не вините бога в сем даре, поскольку это величайшая награда, даруемая смертным. Делясь с вами сим знанием, ваш бог награждает вас за веру, вашу силу разума и вашу проповедь среди мирян. Теперь вы призваны к долгу, много большему, нежели вы знали. То, что вы чувствуете – не потеря веры, но страх: неведомого, того, что произошло с вами и того, кем вы станете.*

*Вы не больны. Ваш рассудок не под сомнением. То, с чем вы столкнулись – никоим образом не обычно для среднего мужчины или средней женщины, но, исходя из сути, всецело естественно. Я испытала тот же переход двадцать лет назад. Я думала, наркотики моей юности, наконец, уничтожили мой мозг,*

*превратив в не более, чем дуру, звергнутую в самоуничужение. Я боялась потери разума, пока не поняла, что мое изменившееся восприятие – не то, что отделило меня от реальности: оно было тем, что приблизило меня к нему.*

*Мы должны встретиться, вы и я. У вас есть вопросы. У меня есть ответы. Я чувствую нужду в отпущении грехов, святой отец. Исполните свой долг, как обычно, и мы встретимся в исповедальне. Вы узнаете меня, когда я войду, ибо с моей последней исповеди прошло больше двух десятилетий.*

*По-моему, все это излишне преувеличенно и цветисто. Возможно, поэтому я пребываю сейчас в рядах Небесного Хора, нежели Культа Экстаза.*

*Каждый год, в годовщину своего Пробуждения, я перечитываю эти строки в надежде обрести большее понимание того, где я нахожусь и куда следую. В то время ее слова лишь породили больше вопросов, но они дали мне и нить понимания, за которую я ухватился с силой человека, переходящего в мир иной. Моя надежда сегодня, Аня, дать вам нить понимания. Чем больше вы понимаете, тем меньше страшитесь. Человек жив надеждами, в конце концов.*

*Задели ли в вас что-то слова Кимберли? Или же то сделали мои? Ваш первый шаг в Пробуждение полон трепета, ибо вы уже видите это. Оно вокруг вас – высшая истина всей реальности, и вы не можете не видеть ее, куда бы ни посмотрели. Лежащий пред вами мир не может укрыться от вашего взора. Грезы, что преследовали вас последний год – или всю жизнь – неожиданно обрели смысл, и теперь вы идете меж них.*

*Теперь я ответственен за излишний драматизм, но эти чувства невозможно описать без определенного волнения. Пробуждение дарует жизни ощущение чуда. Это толчок к личному и всеобщему чуду. Это напоминание о том первом разе, когда вы видели нечто столь прекрасное, что вызывало боль внутри. Теперь вы видите все это вокруг вас, встреченное еще раз. Вы вспоминаете, что значит любить, когда взираете на что-то столь величественное.*

*Это ощущение не уйдет. Это работа вашего Аватара – он не может позволить ощущению чуда забыться, потому что как только это произойдет, у вас не будет причины для беспокойства. Без этого вам не будет места среди Пробужденных. У вас должна быть причина двигаться, цель для борьбы, повод развиваться пред лицом непрощающей вселенной.*

*Боюсь, я слишком увлекся общими положениями, когда стоило бы обратиться к деталям. Я думаю, стоит поведать о себе, изучить мои собственные ощущения при моем Пробуждении.*

*Я был священником в маленькой католической церкви в восточном Мичигане. Мой приход был мал, так как восьмидесятые – совсем иное время, и многие жители города помнили Вьетнамскую Войну. Я не сержусь на них за их недовольство моим происхождением, ибо они были полны страха и стыда за времена, которые лучше забыть. Я был для них лишь напоминанием – отчетливым воспоминанием, не желающим уходить. Но их враждебность была спокойна, недружелюбно добра – вовсе не тем преувеличенным расизмом из фильмов и телевиденья. Я выдержал отчуждение многих, но обрел силу в общности с моими прихожанами. Я все еще помню их лица, их тревоги и их тайные надежды, коими они делились.*

*Это звучит абсурдно, но мое Пробуждение состоялось в исповедальне. Я слушал, как юноша исповедуется в своих грехах. Он искал покаяния за многое, и делился своим тайным бесчестием тихим, монотонным голосом человека, признающего в содеянном перед родителями. В середине монолога его слова, как казалось, начали принимать все большую и большую значимость, как будто каждый звук был воззванием, каждая фраза – манифестом. Я чувствовал, как их сила вбивается в самую мою суть, как во мне растет чувство необходимости оценить эти слова с предельной ответственностью. Я слышал истину под его самообманом, я ощущал его внутренние муки, я немедленно ухватился за страх, скрытый под гневом и недовольством.*

*Из-за этого открытия я был скор в суждении, и не остановился подумать о последствиях. Я указал ему на его интрижку с родственницей – это скрывали слова, но не душа. Его страх из-за моего прозрения омыл меня с такой силой, что мне стало плохо, и я не смог удержать в себе последнюю трапезу. Юноша убежал из исповедальни. Когда его страх, благодаря расстоянию, ослаб, я смог восстановить контроль над желудком. Определенно, не самая лучшая реакция на высшую истину.*

*Какое-то время я не двигался. Я сидел в темноте будки, и лишь боль в животе подсказывала мне, что все еще человек. Мне не стоило знать его мыслей, мне не стоило так реагировать и, более всего, мне не стоило быть правым. Видите ли, я знал, что я прав. Я не сомневался. Я не мог. Это было знание, более сильное, чем вера, что само по себе ввергло меня в страх. В конце концов, что может быть сильнее веры? Лишь любовь Бога может превзойти веру, но любовь Божья не может исходить из меня, простого смертного. Эти мысли прокручивались в моем разуме, пока я не нашел дверь будки и вышел.*

*Я не был готов к тому, что встретило меня после тьмы. Память все еще несет эти мгновения истинного чуда, и хоть с тех пор, как я переношу это на бумагу, прошло двенадцать лет, я должен приостановиться, чтобы собраться с мыслями.*

*Мир, который я покинул, войдя в исповедальню, не был тем, в который я вернулся. Во всем, что я видел, произошли заметные изменения. Свет был ярче, тени гуще, но все было еще и более четким – это чувствовалось, как будто спектр обрел ширину. Звуки были четче. Я знал, как сквозь мои легкие проходит воздух. Все было острее, и меня не отпускала странная мысль, что я могу порезаться о мир, если не буду осторожнее.*

*Обстановка церкви тоже казалась изменившейся. Свет позднего полудня казался осязаемым, лучи солнца медленно танцевали в воздухе – я имею в виду, что они казались живыми. Святые с витражей понимающе смотрели на меня сверху вниз, будто говоря: «Ты, наконец, осознал». Хоть они и не опустили до такого клише, как подмигивание, я был уверен, что стоит мне отвернуться, как они сделают это. Я заметил еще кое-что, чего не замечал ранее. Я могу объяснить это лишь абсолютной уверенностью в том, что прохладный воздух несет вес множества душ.*

*Мое внимание привлекло яркое сияние у алтаря. Именно там, что он там было. В это время суток алтарь не должно было ничего освещать, как я думал. Я подошел ближе, стремясь изучить эту странность, лишь для того, чтобы увидеть, что свет исходит не из искусственного источника, но освященных плоти и крови Христовых. Свет медленно пульсировал, и на мгновение я подумал, что наблюдаю пульс самого Спасителя.*

*Мне вспоминается, ранее в моей жизни я задумывался над своим поведением, если найду прямое доказательство существования Бога. Я тогда сказал себе, что при*

подтверждении веры я буду чувствовать любовь и восхищение. Стыдно признать, но первой моей реакцией двенадцать лет назад был ужас. Я познал себя и устыдился своей нечистоты в столь святой обстановке.

- Отец, вы в порядке? – раздался голос, и я рывком обернулся к говорившему. Это была одна из моих прихожанок, женщина, жившая с матерью за городом и каждый вечер проводившая в церкви. Она была добра, немного замкнута, и всегда выкраивала минутку поговорить со мной после службы. Вместо облегчения от ее присутствия тот момент принес лишь больше ужаса, поскольку я почувствовал ее шок, участие и смущение. Я отшатнулся от нее, словно она была змеей. Сожалею, но после того дня мы немного общались, это редко было больше, чем взаимные приветствия.

Я поспешил домой, стремясь избежать контакта с другими людьми. По пути я замечал все больше и больше странностей – мягкий внутренний свет вокруг некоторых предметов веры, странное чувство подсознательного узнавания по пути домой и грубый, рычащий рокот автомобиля со сломанным глушителем. Даже влетев в свою скромную спальню, я испытал сильное чувство причастности, которое было больше, чем чувство, а, скорее, приятное ощущение. Я могу описать его лишь как сильный приятный запах. Я поспешил в ванную, сбросил испачканные одежды и встал под душ.

Теплая вода вернула мне насколько то было доступно покоя. Я закрыл глаза и целую вечность простоял под душем, давая воде смыть с меня страх. Я начал дремать стоя. Мои мысли разбрелись. Я думал над тем, что со мной произошло в исповедальне: что это могла быть какая-то реакция на стресс, что мои видения в церкви были вызваны страхом. Хоть я и пытался лениво убедить себя в том, что не схожу с ума, но начал замечать необычное в воде, струящейся вокруг меня. Это назойливое чувство необычности росло, и я открыл глаза.

Это весьма интересный момент – когда вы осознаете, что точно знаете каждую каплю воды в ванной. Я не говорю о них в целом – я имел в виду каждую конкретную





каплю, между выпадением из насадки душа и до ее столкновения с ванной, занавеской, стенами или плотью. Я понял, что то несообразие вызывалось тем, что я неосознанно учитывал каждую каплю, от ее рождения в насадке через сферическую жизнь до бесформенной гибели. Я не мог счесть эти капли, но у меня было ощущение их завершенности, цельности в каждый момент времени. Если бы течение времени неожиданно остановилось, и каждая капля была подсчитана, то их число в точности бы совпадало с тем, которое я ощущал как правильное. Я просто знал, и мой отступивший, было, страх напомнил о себе каскадом ужаса.

Я впал в то, что можно назвать сфокусированной паникой. Мой разум закрылся, а тело двигалось исключительно на инстинктах. Я не помню, как вышел из душа, вытерся и оделся. Я помню лишь то, что когда моя связь с реальностью восстановилась, был одет и в кабинете – копался в ящиках стола, разбрасывал бумаги и папки, бормоча что-то на латыни. До сих пор не могу вспомнить, что я искал.

Мои поиски закончились, когда я нашел памятную табличку, подаренную старым другом во время обучения в семинарии. Это был девиз, по которому я жил давным-давно, и поскольку в юности я весьма любил поговорить, он хорошо об этом знал. Он дал мне ее ради шутки, и скала, что если я повешу ее на стену, мне не придется больше говорить. Я смогу просто «указать на знак».

Я держал табличку в руках и смотрел на свой старый девиз, который я убрал подальше, опасаясь, что он оскорбит моих гостей. Я медленно провел пальцем по словам – «Вера неоспоримая есть вера неиспытанная». Это успокоило меня – напомнило, кем я был и как пришел сюда. Старая табличка помогла мне собраться и укрепила как мою рациональную сторону, так и духовную. Я испытал личное переосмысление, и многое, казалось, встало на свои места с необычайным чувством ясности. У меня было много вопросов, но больше не было страха, ибо я знал, что ответы есть, где-то.

Вскоре после этого я получил письмо Кимберли. Мы поговорили немного в исповедальне, и она дала мне ответы, которые я искал. Она дала мне объяснение того, что я видел, слышал и чувствовал. Она объяснила, что слышанные мною шепоты были ранним проявлением моих магических склонностей, равно как и проблески знания того, что лежало на душах моей паствы. Она рассказала мне, что свечение плоти и крови Христовой было не сердцебиением, но естественным течением Квинтэссенции через физическое воплощение Всемогущего. Она научила меня, что моя вера не была неверной – мне нужно было лишь пересмотреть детали в перспективе новообретенного восприятия.

Я узнал, что, как бы я ни старался, моя связь с миром магии – не то, что когда-то пропадет. Я мог сражаться против новых чувств – либо использовать их ради других. Я выбрал много лет назад последнее и не пожалел. С тех пор я сталкивался со многими странными вещами, но вместо того, чтобы считать их новыми частями иной реальности, я видел их как старое, которое смог воспринять только сейчас. Это знание мира и себя опасно, поскольку может породить поспешную реакцию на странности, угнездившиеся в вашем окружении, но может показать и истинную красоту жизни. Могу только подчеркнуть, что ваше восприятие – ключ. И если вы ожидаете ужасного, то, скорее всего, именно это вы и найдете.

Кимберли дала мне понимание, и я надеюсь дать то же самое вам. В данный момент я работаю над сбором документов. Я надеюсь собрать их в небольшую книгу для обучения недавно Пробудившихся магов. До тех пор, пока я не исполню это предприятие,

*я могу лишь поделиться тем, что имею уже. Все статьи предваряются моими комментариями.*

*Я знаю, что посвящение уже дало вам понять, что считается «нормальным» в наших рядах. Собирая статьи, я искал варианты, проницательные теории специально, чтобы показать, как сильно Традиции могут отходить от ожидаемой нормы. Я прошу вас прочесть это, ради вас самих, так как они проясняют некоторые наши самые сложные концепции.*

*Ожидая момента, когда смогу встретиться с вами лично. Прошу, не стесняйтесь связываться со мной, если у вас возникнут какие-либо вопросы, заботы или сомнения.*

*Искренне ваш,*

*- Кам Тринх.*

*8 Июня 2001.*

*Гранд Рэпидс, Мичиган.*

## **Взгляд мистика**

Будь маг Хористом или Культистом, обычный путь к Пробуждению ведет к появлению мистического взгляда – привычки видеть мир гибким и куда более странным, чем можно воспринять невооруженным глазом. Давным-давно это привело к появлению шаманов и мудрецов, которые видели больше обычного человека. Каждый из них был отмечен уникальной необычностью, будь то уродство, безумие или ясность видений, недоступных другим людям. В силу этих различий, сообщества видели магов чем-то отдельно стоящим. Маг обладал особой мудростью, но и не жил так, как живет обычный человек. За эти мудрость и различия маги обретали уважение – и страх.

Похоже, старые привычки умирают с трудом. Даже сейчас те, что обладают талантами, малопонятными для обычных людей, обнаруживают себя стоящими наособицу. Сравните опытного программиста и того, кто с компьютером не дружит – способных с легкостью управляться с программами называют «задротами», «хакерами» или «подрывными элементами» (в зависимости от того, кого вы спросите). То же истинно для множества других субкультур. Человечество с легкостью выделяет обладающих особыми познаниями и талантами в подкатегории, четко обозначенные и классифицированные – осмеиваемые за уникальность, но тайно уважаемые за способности.

Возможно, из-за этих разграничений маги часто собираются в группы. Обычные люди не могут понять идей мага. Это не просто вопрос обмена заклинаниями или распространения магических знаний. Это нужда в поиске других таких же, как отдельный маг, кто может понять особый опыт мага. Это, отчасти, ведет к созданию магических обществ – и объясняет, также, почему в ряды магических сообществ входят лица, яростно спорящие из-за отдельных деталей магических убеждений, но быстро смыкающих ряды для защиты от чужаков.

Со своей стороны, все маги обнаруживают себя погруженными в мир, отличный от того, что воспринимают и исследуют другие. В чем-то, это может быть схоже с

шизофренией (и, возможно, может быть причиной, по которой Технократия с подозрением относится к магам Традиций) – чувства магов дают истины, которые другие не воспринимают. Поскольку чувства и разум являются основными источниками формирования мировоззрения человека, маг может принять либо то, что все эти феномены реальны, либо что они – последствия сумасшествия. Сопоставляя это с фактом, что другие маги получают совсем иной опыт, они быстро принимают идею, что в реальности больше истин, чем они воспринимают лично – но личная истина всегда ближе и драгоценнее. И от нее сложнее отказаться и превзойти.

Даже если помнить об этом, важно осознавать, что маги воспринимают магический мир не только с разных сторон, но и с разной силой. Конечно, ваш маг может использовать сенсорную магию, чтобы изменить взгляд на мир, а также видеть и чувствовать течение Квинтэссенции. Но разговаривает ли ваш маг регулярно со своим Аватаром, или он его никогда не чувствовал? Ощущает ли он вес *Прошлых Жизней* или вселенскую *Грезу*? Разные маги имеют разные подходы даже к ощущению магического мира. Некоторые маги живут, едва ощущая магию в своей жизни, отчаянно стремясь найти *хоть что-то*, что подтвердит их веру. У других вечные головные боли из-за постоянных магических проблем и угроз. Некоторые находятся посередине – у них изредка (возможно, раз в неделю или около того, смотря, как ваша группа собирается на игры) поднимают свои уродливые головы редкие магические феномены, но, в остальном, ведут «нормальную» жизнь.

Разница в интенсивности восприятия магом магического мира влияет и на его способность к общению. Маги, живущие в мире полной магии, могут и не считать Технократию серьезной угрозой – для них магия есть всегда. Маги, живущие в мире слабеющей магии (многочисленная сейчас фракция) более активны в стремлении вернуть в мир магию, которая, как они чувствуют, уходит. Иногда маги страдают, когда магии *слишком много*; маг становится пугливым и параноидальным, стремясь избавиться от постоянных угроз – из этого растет Погром Технократии. Маги, согласные с тем, что магия иссякает, скорее объединятся для поисков эпичных приключений или методов



борьбы с Технократией, нежели маги, у которых волшебство за каждым углом.

Хоть нет ни одной черты, которая определяет, насколько мистичен мир для вашего персонажа, об этом можно судить по сочетанию различных Способностей и Дополнений. Маги с сильными Аватарами, особенно с Преимуществами, вроде *Проявленного Аватара*, живут в более магическом мире, нежели маги, у которых духовные откровения бывают редко. Маги, связанные с *Грезой* или *Прошлыми Жизнями*, или имеют сильную Осведомленность, часто подсознательно чувствуют «вибрации» магии в окружающем их мире. Маги, проводящие много времени в Умбре или в Узле, часто обнаруживают себя окруженными магическими энергиями. Те маги, что часто общаются со сверхъестественными феноменами, вроде фей, духов или вампиров, тоже имеют более широкое мировоззрение. С другой стороны, многие маги живут в очень обычном мире, без космической памяти или мистических связей, и очень редкими контактами со сверхъестественными существами.

Прежде, чем начать игру персонажем-магом, представьте на секунду, что ваш мир включает нечто, совершенно чуждое всем остальным. Черт, даже не представляйте – найдите у себя то, что делает особым и отличным, в сравнении с «обычными» людьми. Возможно, вы прошли невероятный объем тренировок в боевых искусствах и медитационных практиках. Может быть, у вас немалый талант к развинчиванию старой электроники и возне с ней, просто ради развлечения. Маг делает то же самое – только это *по-настоящему* магия. Другие люди могут качать головами, отпускать шуточки или грубые комментарии, или даже считать ваше хобби странным или опасным, но для мага это просто образ жизни, нечто увлекательное, что маг может делать (и часто чувствует тягу делать это). Это не означает, что это обязательно приятно – возможно, маг действительно ненавидит некоторое из того, что он делает. Тем не менее, это настоящее, это отличается от нормы и действительно позволяет магу делать что-то, на что обычные люди просто не способны.

## Парадокс

*Зигги Пулански - раздражительный коп из Чикаго, более известный за острый язык, нежели службу. Жестокий с подозреваемыми, которые, по его мнению, были виновными, он был навсегда в черном списке Отдела Внутренних Расследований. После Пробуждения и вступления в ряды Эвтанатос, он понял, почему его осознания виновности подозреваемых были всегда верными: его Аватар указывал на действительно виновных и давал темпераменту доделать работу.*

*Теперь, когда Зигги ушел со службы и поселился в Южной Стороне Чикаго, его постоянно преследуют Американский Союз Защиты Гражданских Свобод и Amnesty International за ряд случаев применения насилия, никогда не рассматривавшихся в суде. Дебаты пришли из Спящего прошлого в Пробужденное настоящее. Зигги последние 18 лет был радикальным и весьма активным теоретиком Парадокса. Его взгляды основываются больше на интуиции, чем на фактах, но, технически, совпадают с теорией Парадокса, которой давно придерживаются в Традициях.*

*Я попросил ученика коллеги переписать ряд разговоров с Зигги о Парадоксе, и результаты приведены ниже. Попробуйте отделить всецело истинные основы его базовых взглядов от более сомнительных рассуждений. Используйте его слова, чтобы начать собственную дискуссию. Более того, если вы попадете в Чикаго, когда Чикаго*

*Кабс<sup>5</sup> не будут в сезоне, попробуйте его найти и поделиться взглядами за водкой. Он любит обсуждать Парадокс не меньше, чем убивать свою печень.*

- Кам Тринх.

## **Наглядный урок**

«У Сэла», паб в Южной Стороне Чикаго, 10/31/00.

Разговаривают: Боб Темплтон (Небесный Хор), Зигги Пулански (Эвтанатос).

Разговор длится 4 минуты.

ЗП: Итак, с чего ты заташил меня сюда в Хэллоуин? Какое-то дело?

БТ: Совпадение.

ЗП: В задницу все эти совпадения! Ты лжешь, как дохлый пес.

БТ: Совпадение в парадоксальном смысле, Зигги.

ЗП: Отвали. Вытащить меня, когда я мог бы бухать дома и рычать на детей, стучащихся в мою дверь. Что мне напоминает – я еще не выпиваю.

(Примечание к иллюстрации – сцена в баре: Молодой, неопытный Хорист с сомнением смотрит на стакан перед ним, в то время, как полный пожилой полицейский с ухмылкой откинулся на спинку своего кресла, ожидая, когда несчастный засранец выпьет).

БТ: Я заплачу в благодарность за твое время.

ЗП: Это для книги Кама?

БТ: Да, я думал...

ЗП: Лу! Две двойных Ketel One<sup>6</sup> за счет этого парня.

БТ: Обе для тебя?

ЗП: Одна из них, ага.

БТ: Я не могу это пить.

ЗП: Я знаю, что ты не хочешь, но это не значит, что не можешь.

БТ: Зигги...

ЗП: Первый урок о Парадоксе - скидок нет. Вступив в игру, тебе придется играть, никаких исключений. Это время, потанцевав девушку, ее ужинать. Это договор со

---

<sup>5</sup> Профессиональный чикагский бейсбольный клуб.

<sup>6</sup> Сорт водки, производится в Голландии.

скорпионом. Это подлый удар под дых, от которого не увернуться, потому что ты уже уделал парня до кровавых соплей и раскрылся.

БТ: Это не...

ЗП: Ты чертовски прав, это не то, что тебе хотелось бы делать. В том и дело. Ты выпьешь это или я встану и уйду.

БТ: Пожалуйста, Зигги.

ЗП: Проблема, парень. Это цена. Ты выпьешь весь этот стакан до капли на моих глазах, или я выйду и не скажу тебе ни слова целый год.

БТ: (Кашляет).

ЗП: Хорошо пошло, отлично. Проглоти это залпом, если можешь. Ну и как оно?

БТ: Я думал, обжигать будет сильнее. Но все равно, это было жестоко.

ЗП: Второй урок о Парадоксе. Это никогда то, что ты хочешь. Это никогда то, что тебе нравится. Это никогда, вообще, то, чего ты ожидаешь.

БТ: Это для моего исследования.

ЗП: А теперь пей второй.

БТ: Что?

ЗП: Ты слышал.

БТ: Это не честно.

ЗП: Третий урок о Парадоксе. Это никогда честно. А теперь перестань пялиться на меня и пей эту чертову водку.

БТ: Ты мне здорово задолжал за это, Зигги.

ЗП: Четвертый урок о Парадоксе. Тебе ни хрена никто не должен. Теперь я иду домой и буду наслаждаться Хэллоуином. Лу! Вызови такси этому парню.

БТ: (Кашляя). Ты сказал...

ЗП: Раз тебе пришла в голову идея встретиться в праздник, пусть это станет традицией. Приезжай сюда ко Дню Благодарения. Следующие три недели ты будешь долго и упорно думать над тем, что тут произошло. И если ты попробуешь связаться со мной до того, я тебе и слова не скажу целый год.

БТ: Но...

ЗП: Покедова, Боб. И не забудь заплатить Лу за водку.

## Теория и практика

«У Сэла», паб в Южной Стороне Чикаго, 11/23/00.

Разговаривают: Боб Темплтон (Небесный Хор), Зигги Пулански (Эвтанатос).

ЗП: Я не был уверен, что ты придешь.

БТ: Я сам не был уверен.

ЗП: Хе-хе, ты все еще злишься. Хорошо.

БТ: Чтоб ты знал – я действительно не улавливаю сути. Мне не нравится, когда меня водят за нос...

ЗП: И не должно.

БТ: ...и мне действительно не понравилось, что ты заставил меня выпить четыре порции водки, зная, что я не пью.

ЗП: Остановись и подумай над тем, что ты только что сказал.

БТ: Что?

ЗП: Я тебя заставлял?

БТ: Ты сказал, что не скажешь мне то, что мне нужно было услышать.

ЗП: И я раскрыл твой рот и влил туда водку?

БТ: Нет, но ты управлял ситуацией.

ЗП: Успокойся, Боб. Да, я управлял ситуацией, но накачался уже *ты сам*.

БТ: Ты говоришь, как Нефандус.

ЗП: А ты кричишь, как любой желторотый маг, которого поимел Парадокс, и который не может принять ответственности за свои действия. Ты сам себе в спину воткнул нож, а теперь удивляешься кровотечению. Слышишь, Боб? Это самая маленькая скрипка в мире, и она играет только для тебя.

БТ: О чем ты?

ЗП: У тебя та же реакция на Парадокс, что и у любого мага, когда реальность ловит его за руку в вазочке с конфетами. Ты не строишь мне щенячьи глаза, но ты насупился.

БТ: «Насупился»?

ЗП: Да, насупился. Как это делают дети, когда предки ловят их за поеданием червяков, игрой с кашками в толчке и тому подобной фигней, из-за которой на детей кричат. Как будто я знаю что-то обо всей этой семейной хрени.

БТ: О.

ЗП: Мы не любим этого признавать, но Парадокс – *всегда наша* ошибка, черт возьми. Это не какой-то вселенский пендель, который нам прописывают за попытки раздвинуть границы текущей реальности. Это молот правосудия, который обрушивается на всяких педиков-яппи, которые думают, что могут поиметь систему и уйти чистенькими. Это бар, полный свободных от дежурства полицейских, в который заходит какой-то тупорылый хмырь и пытается его ограбить. Это старший братец Леди Реальность, выбивающий все дерьмо из засранцев, лезущих ей под юбку на первом свидании.

БТ: Какие великолепные метафоры. Но я все еще не понимаю, какое это отношение имеет к Хэллоину?

ЗП: Почему ты не пьешь, Боб?

БТ: Это не то, что должен делать верующий.

ЗП: Ага, это обычный ответ, который ты выдаешь, когда люди переходят к делу, но не пьешь ты не поэтому. Вспомни, что я делал 20 лет. Вспомни, что мне платили за то, чтобы я знал, когда люди мне врут. Правда, приятель. Нечего тут сидеть и врать мне в лицо. То, что ты скажешь, не уйдет дальше тебя, меня и лампы, но скажи мне, ради Бога, правду.

БТ: Нет, ничего особого. Просто это глупо.

ЗП: Все хорошие поводы глупы. Троянцы годами вели войну из-за бабы. Мария Кюри убила себя радиацией, чтобы узнать, как она действует. Я уверен, что Чикаго Кабс выиграют Чемпионат Мира еще при моей жизни. Не сомневаюсь, все эти причины куда глупее твоей.

БТ: Думаю, мне просто ненавистна идея потери контроля. Я хочу быть властным над собой. Это стало еще важнее после Пробуждения. С силой, проходящей через меня, я не хочу быть в состоянии, когда не могу сдержать ее или направить настолько точно, насколько должен.

ЗП: Интересно.

БТ: Я же говорил тебе, что это глупо.

ЗП: Нет, это чертовски хорошая причина. Если ты думаешь, что наломаешь дров, потеряв контроль, то тебе не стоит его терять. Но вспомни на минуту Хэллоин. Что произошло? Почему ты нарушил этот свой кодекс? Почему ты целенаправленно лишился контроля, даже зная, что может что-то натворить?

БТ: Мне нужно было знать то, что знаешь ты.

ЗП: Эхе-хе. Снова это «нужно». Продолжай. Почему ты, вообще, решился?

БТ: Поначалу я подумал, что это лишь один стакан. И на чисто физическом уровне я знал, что один стакан сильно на меня не повлияет. Это был просчитанный риск.





ЗП: Что произошло, когда ты принял этот риск?

БТ: Ты изменил правила. Заставил меня выпить еще один.

ЗП: «Заставил»?

БТ: Ладно, не заставлял. Ввел дополнительное требование, которое я должен был исполнить, чтобы ты...

ЗП: Зачем ты выпил второй сразу после того, как я выдал тебе первый? Почему ты рисковал потерей контроля с этим вторым стаканом? Ты знал, что выпив четыре порции водки за минуту, ты нажрешься в хлам. Так почему ты сделал это?

БТ: Я думал, это очередное кольцо, сквозь которое я должен прыгнуть.

ЗП: Ты пошел на еще один просчитанный риск.

БТ: Да.

ЗП: После того, как облажался с первым?

БТ: Да.

ЗП: Ты осознаешь, что это как играть в карты с шулером, а потом снимать свои накопления и возвращаться к тому же парню, потому что ты *знаешь*, что в этот раз тебе повезет? Забудь о Вегасе, Боб.

БТ: В чем суть всего этого?

ЗП: Суть в том, что ты должен быть до усрачки рад тому, что едва не выблевал желудок, и это худшее, что с тобой произошло. Если бы все было реально, то тебе бы еще повезло иметь желудок вообще. Никогда не забывай, что когда ты изменяешь реальность, она отвечает. Это Парадокс. *Это*, дружок, цена абсолютной мощи.

БТ: Я знаю, но какое это имеет отношение...

ЗП: Давай посмотрим на произошедшее с другой стороны. Ты встретился со мной в этом баре на Хэллоуин. Ты чего-то хотел. Ты, возможно, убедил себя, что тебе это нужно. Ух... ты помнишь, каким был последний урок?

БТ: Четвертый урок. «Тебе ни хрена никто не должен» или что-то вроде того.

ЗП: Да, так. Я солгал. Я сказал это, чтобы звучало похолоднее. Настоящий четвертый урок Парадокса – тебе не нужно это настолько сильно. Тебе вообще никогда это так сильно не нужно. Лу! Две двойных Ketel One, на меня.

БТ: Я на это больше не попадусь.

ЗП: Не беспокойся, сегодня водку пить буду я. Итак, тебе зверски нужна информация. Ты знаешь, что я болтливый толстяк, поэтому пришел сюда, надеясь выслушать мой треп. Ты спрашиваешь меня о Парадоксе – это и есть цель. Я выдвигаю условие. Я говорю тебе, что тебе придется нарушить свое собственное правило о трезвости, если ты хочешь узнать о Парадоксе. Но я застал тебя врасплох и заставил решать быстро – я сказал, что встану и уйду, если ты не выпьешь. Я загнал тебя в ситуацию, в которой ты не хотел быть. Я заставил тебя быстро делать выбор или рисковать потерей того, в чем ты, как тебе казалось, очень нуждался. Улавливаешь?

БТ: Да.

ЗП: Отлично, так как мы подходим к месту, где ты сделал первую ошибку. Ты принял созданную мной ситуацию как библейскую истину, пардон за выражение, и последовал правилам, которые установил я. Это приводит нас к пятому уроку о Парадоксе - всегда есть другой способ получить то, что тебе надо. Всегда.

БТ: Ты прямо заявил, что возражения не принимаются, и если я не выпью, то ты уйдешь. Не вижу, что я мог сделать.

ЗП: Я покажу, что ты мог сделать. Возьми этот стакан. А теперь, что я тогда сказал?

БТ: Я должен был это пить у тебя на глазах.

ЗП: Я сказал, что ты должен выпить все в этом стакане. Так что в стакане?

БТ: Водка.

ЗП: Но она не обязана оставаться водкой, не так ли?

БТ: Прости, что?

ЗП: Кам сказал, что ты обернул воду в вино. Не говори, что наоборот не можешь.

БТ: Я мог, но разве это был бы не обман?

ЗП: Шестой урок о Парадоксе – если можешь уйти не пойманным, то это не обман. Так в чем дело, Боб? Все же ясно. Я никак не мог узнать, вода там или водка. Давай еще раз. Я хочу, чтобы ты выпил все в этом стакане на моих глазах.

БТ: Хм. Хорошо.

ЗП: Отлично. Обратив содержимое стакана в воду, ты удовлетворил установленные мною правила и не нарушил личный кодекс. Или так, или там действительно была водка. Все, что я знаю – ты напился. Там была вода, так?

БТ: Да.

ЗП: Хорошо. Ты справился с этим и не нарушил собственных правил. Представь, что твой кодекс – общая мощь реальности. В прошлый раз ты пошел против этого кодекса – явно отверг реальность. Никакого отличия от вульгарного Эффекта. Ты увидел морковку и решил пойти за ней, зная, что, скорее всего, тебя побьют охрещенной палкой. Сейчас ты удовлетворил правилам, чтобы получить то, что тебе «нужно», но сумел настоять на своем и не нарушить собственных правил – ты сработал в пределах дозволенного реальностью. И это, дружок, естественный Эффект.

БТ: Интересная мысль. Надеюсь, она не стоила мне дополнительных трат на самолет и отель.

ЗП: Уроки, связанные с собой – самые болезненные, парень. Вульгарная магия – всегда ситуация с принцессой и тигром<sup>7</sup>. Хреново будет в любом случае, но если повезет, то с этого можно и поиметь чего-нибудь полезного.

БТ: Странно.

ЗП: Эй, ты же провел три недели, гадая, что я тебе устрою в следующий раз, или я все время морочил тебе голову, чтобы заставить маленького певчего пить, и тому подобных отвратных вещах. Ты думал, тебя нефигово наебали. Седьмой урок о Парадоксе – тебя всегда нефигово наебывают. Как я сказал, тебе повезло, что это была всего лишь симуляция.

БТ: Не могу сказать, что благодарен, но ценю показ.

ЗП: Лучше бы так оно и было. А теперь хватит трепаться. Лу! Двойную Ketel One и Ширли Темпл<sup>8</sup>, на меня.

БТ: Но мне еще много надо узнать.

ЗП: Тогда мы встретимся еще раз в Рождество. Я могу даже дать детали.

БТ: Ну ради всего святого...

ЗП: Сумеешь прилететь – я тебя приючу на недельку.

---

<sup>7</sup> Сказка Фрэнка Стоктона. Узник должен угадать, за какой дверью находится принцесса, а за какой – тигр. Или он получит в жены принцессу, или его растерзает зверь.

<sup>8</sup> Безалкогольный коктейль.

БТ: Похоже, выбора у меня нет.

ЗП: Думал, ты увидишь это с моей точки зрения. А теперь выпьем в память Гарри Кэри<sup>9</sup>, да упокоит Господь его душу.

Дальше следуют маловажные разговоры.

## **Теория Традиций**

«У Сэла», паб в Южной Стороне Чикаго, 12/25/00.

Разговаривают: Боб Темплтон (Небесный Хор), Зигги Пулански (Эвтанатос).

Разговор длится семнадцать минут.

ЗП: Я начал службу в 1968, за три недели до того, как съезд Демократической Партии провалился к чертям, а город едва не разорвал себя<sup>10</sup>. Дейли был дураком, посылая нас на тех детишек. Он потерял связь с современностью. Он не понял, как это будет выглядеть в глазах всей страны, потому что не знал, какой была страна. Вместо того чтобы стать защитниками от толпы негодяев, мы оказались агрессивными костоломами, бьющими детей по головам палками. Он с тем же успехом мог одеть нас всех в коричневые рубашки и выбрить нам наши усы квадратиком под носом.

БТ: Ужасно.

ЗП: Ага, а то я не знаю. Копов в этой стране ненавидят с того самого дня, потому что Дейли хотел впечатлить больших шишек тем, как он удерживает город в руках. В рожи прилетело и ему, и нам. Думаешь, появилось бы такое дерьмо, как Убийца Полицейских в мире, где нас до сих пор уважают?

БТ: Ты не беспристрастен. Кроме того, разве это не было лет десять назад?

ЗП: Десять лет не означают, что боль ушла. Чертовски отвратная песня. Но я забываю о Парадоксе.

БТ: Парадоксе?

ЗП: Взгляде на Парадокс. Об этом я хотел поговорить. Видишь ли, большинство нас считают, что это Технократия виновата в текущем состоянии Парадокса. Большая часть нашей теории о Парадоксе исходит из принятия как данности того, что все было бы круче, если бы Технократии не существовало. Я поражаюсь тому, что в Традициях полно капризных детишек, которые в собственной жадности обвиняют Технократию.

БТ: Похоже, у тебя проблемы с заведением друзей.

ЗП: Мне не нужны в друзьях ослы. Подумай – если бы в руках Технократии была власть над Парадоксом, тем, что может быть базовой частью Теллуриана, мы реально бы

---

<sup>9</sup> Бейсбольный радио- и телекомментатор, вел трансляции с матчей с 1945 года. Умер от сердечного приступа в 1998.

<sup>10</sup> В 1968 в Чикаго должен был пройти мирный протест против продолжения Вьетнамской Воны. Был жестоко разогнан полицией.

протянули так долго? Если реальность это классная доска, а Парадокс – губка, не стерли бы они нас при первой же возможности?

БТ: Думаю, так.

ЗП: Поэтому теория – полный бред. Спящие создают Консенсус, Консенсус порождает Парадокс, Парадокс гоняет глупых магов, как мачеха падчерицу. Ты можешь подтолкнуть Спящих на изменение Консенсуса, но там играет столько слоев, что прямой контроль Парадокса невозможен.

БТ: Невозможен?

ЗП: Да, невозможен. Думаешь, мне надо вернуть мое секретное опознавательное кольцо Эвтанатос, потому что я произнес это слово на букву «Н»? Ни черта. Даже я знаю, когда время ломать абсолюты.

БТ: Даже если Технократия не управляет Парадоксом, кажется, они не затронуты им.

ЗП: Это не так. Они затрагиваются Парадоксом, но редко так же часто, как мы.

БТ: Это кажется нечестным.

ЗП: Честность тут не при чем. Они делали свои домашние задания. Их самое большое достижение – понимание Консенсуса. Они узнали правила и устроили так, что их колдунства не нарушают эти правила. Они находят время внести правдоподобие в общественное сознание прежде, чем пытаться устроить что-то.

БТ: Значит ли это, что Технократы правы? Если Парадокс на них сильно не воздействует, то их позиция более действенна?

ЗП: Если бы они были правы, то я был бы на их стороне. Они сдерживают свои порывы – вот что они делают. Технократия действует безопасно. Они не предпринимают шансов и сводят все до минимальных усилий, приводящих к получению максимальной прибыли. Они сводят все до метафизических исчислений, чтобы получить ожидаемый ими результат, и если обнаруживаются сюрпризы, то они переделывают все – чтобы соответствовало теории. Они производят естественность и избегают Отдач через посредственность. Я скорее позволю Парадоксу сделать мою прямую кишку хрустальной, чем стану жить вот так.

БТ: Что делает их взгляды отличными от наших? Разве мы не пытаемся подчинить реальность нашей воле?

ЗП: Все дело в ракурсе. Судя по тому, что я знаю, Технократы отчитываются перед боссами и наказываются, если вызывают Парадокс. Очень централизованный подход. Традиционалисты, наоборот, видят его наказанием за гордыню, и используют более личный подход. Когда Парадокс настигает магов Традиций, остальные из наших качают головами, посмеиваются и говорят «сам виноват». Мы редко появляемся в их домах, чтобы устроить парадоксальное вмешательство. Большая наша часть считает, что те, кого поймал Парадокс, того заслужили. Даже наши теории описывают Парадокс, как вид личного метафизического наказания за неуважение к реальности.

БТ: Например?

ЗП: О, черт, время сказок от дядюшки Зигги, не так ли? Правильно. Только учти, что это не взгляды Традиций, а просто то, что я слышал от отдельных людей.

БТ: Понятно.

ЗП: Множество теорий, особенно у молодых магов, весьма тупы. Без обид.

БТ: Не вопрос.

ЗП: Итак, возьмем того молодого упрямого Эвтанатоса, который реально считал, что «Парадокс – это тип, который пытается нас сдерживать». Ради анонимности, я назову его «Н. Клэй». Стоп, это может его выдать. Лучше я назову его «Ник К».

БТ: А ты жесток.

ЗП: Спасибо, сэр. Итак, этот Ник К очень старался пережить свое Пробуждение. Он один из тех детишек из верхнего среднего класса, которые всю жизнь, как сыр в масле катаются, но вбивают себе в голову, что это не так. И это повлияло на его взгляды на мистику. Это привело к тому, что он эти дерьмовые, нигилистические «о, меня так подавляют» взгляды внедрил в свою парадигму. И пришел к мысли, что Традиции – благородные бунтари, сражающиеся против экспансии корпораций или какой-то такой хрени. Мне пришлось нянчиться с ним неделю в Жолье, по просьбе его наставника.

БТ: Звучит знакомо.

ЗП: Можешь над этим посмеяться, парень. Итак, мы сидели, болтали ни о чем конкретном и, наконец, дошли до Парадокса. Он выдал свое дурацкое мнение, что это работа духов, которых он называл «копами реальности», которые «оказывают постоянное давление» на тех, кто «осмеливается выбиваться из рядов». Натуральный бред.

БТ: Почему его взгляды «бред»?

ЗП: Как он говорил, каждое проявление Парадокса вызывается этими невидимыми гоблинами, которых ты не видишь и не слышишь, пока они сами того не хотят. Я имею в виду, я слышал, как другие маги говорили о духах Парадокса, и, думаю, даже сталкивался с одним из них год назад, но утверждать, что каждая вспышка Парадокса является работой зловредных духов – это уже слишком, я думаю.

БТ: А есть ли теории, которые не содержат таких нестроений?

ЗП: Несколько. Я встречался с Герметистом в Рейли в прошлом году. Я думал, он перейдет к обычной их риторике, но он сказал, что ребенком был восхищен телом человека и тем, как оно устроено. Он видит магов вирусами, а парадокс – белыми клетками крови, назначенными охранять реальность. Он думает, что когда мы творим магию, то выдаем вирусную информацию, расходящуюся с тем, как реальность должна работать. Если мы работаем потихоньку, то этого никто не замечает. А если мы используем слишком много слишком быстро, то это активно вредит. И тогда появляются белые клетки крови, чтобы исправить ситуацию. Если вирус слишком вредоносен, то лимфоциты избавляются от него.

БТ: Это интересно. А что самое лучшее ты слышал?

ЗП: Есть одна. Я говорил пару лет назад в Гринвилле с Хористкой из группы, называющей себя Величественными Властителями. Она сказала мне, что Парадокс – это маленький мальчик на улице в темноте, а маги – светлячки. Маг, использующий свои силы – это светящийся светлячок: он рискует быть замеченным ребенком. Если светлячок умен, то он не станет светиться, пока ребенок не отвернется в другую сторону. Но если светлячок глуп, то он будет светиться на глазах мальчика, который рванет к нему через весь двор, а потом будет метаться, стремясь избежать рук ребенка. Если он особенно глуп, то будет светиться прямо перед мальчиком. Тогда руки ребенка сжимаются в неуклюжей попытке поймать его, и случайно размазывают его светящиеся внутренности по чему попало. Ребенок не собирается его убивать, но от возбуждения превращает светлячка в кашу.

БТ: Это многое освещает.

ЗП: Господи, Боб. Эта шутка еще более плоская, чем эта рыбка.

БТ: Принимаю. А какова твоя теория?

ЗП: Это отдача, которая заставляет магию идти вразнос. Иногда это наказание за гордыню. Иногда это воплощенный хаос. Иногда это маг переоценивает свои возможности и взрывается. Это природная сила, которая вмешивается, когда мы порем лажу. И это все, что ты услышишь от меня сегодня. Ненавижу истории, потому что не могу рассказывать их так же хорошо, как Ройко.

БТ: Кто?

ЗП: Майк Ройко? Который писал статьи в Tribune каждую неделю? Умерший несколько лет назад? Забавнейший парень в мире?

БТ: Никогда о нем не слышал.

ЗП: Иисусе. Лу, еще по одной. Мне надо рассказать этому пареньку о Ройко.

Дальше следуют маловажные разговоры.

## **Обман Парадокса**

«У Сэла», паб в Южной Стороне Чикаго, 12/31/00.

Разговаривают: Боб Темплтон (Небесный Хор), Зигги Пулански (Эвтанатос).

Разговор длится один час и четырнадцать минут.

ЗП: Ненавижу это чертово яблоко, ненавижу, что оно должно быть в Нью-Йорке. Почему не Чикаго? Почему они не могут сбрасывать логотип Кабс с верхушки Башни Сирс?

БТ: Традиция, я думаю.

ЗП: Традиции тупы.

БТ: Ты понимаешь, что...

ЗП: Заткнись, во мне уже 8 порций сидит. Дай отдохнуть.

БТ: Лу, бокал шампанского и содовую, на меня.

ЗП: Спасибо, парень. Ценю.

БТ: Забудь. Это самое меньшее, как я могу помочь.

ЗП: Эй, а я могу кое-что получше. Я подкину тебе несколько трюков по обману Парадокса.

БТ: Слушаю.

ЗП: Избежать Парадокса просто – не используй магию. Не смейся, я серьезно. Это единственный верный способ, и важная особенность, которую надо упомянуть. Думай о магии, как легком выходе из положения. Короткой дорожке, чтобы выиграть гонку. Быстрый удар, который можно сделать, когда твой противник ничего не подозревает. Мы используем магию, чтобы поддержать наш взгляд на то, каким должен быть мир. Когда нам не нравится, как с нами обходится реальность, мы лезем в рукав за козырем, чтобы уравнять счет. Никогда не забывай, что магия – это обман, и если тебя ловят на жульничестве, то надо радоваться, если тебе только большие пальцы отрежут.

БТ: И какова же альтернатива?

ЗП: Смириться и не срезать пути. Делать все, как если бы ты до сих пор был Спящим и не умел менять реальность по собственному желанию усилием воли. Опирайся на свои знания и навыки, чтобы разобраться в ситуации. Ищи любую разумную альтернативу. Не получится – внимательно рассмотри немного неразумные, прежде, чем принимать решения любого рода. Ищи другой путь. Он есть всегда.

БТ: Но разве это не умаляет наш дар?

ЗП: Занятно. Ты говоришь так, будто это все игрушки. Магия – это оружие, Боб. Ты никогда не станешь его обнажать, если это не последний доступный вариант. Ты не используешь его, чтобы прикуривать или машину мыть. Это не то, что можно использовать для облегчения жизни. Только когда она абсолютно необходима. Ограничение ее использования снижает шансы того, что Парадокс размажет тебя по всему Теллуриану.

БТ: Но как убедиться, что она используется ответственно?

ЗП: Легко. Ты садишься, устанавливаешь себе правила и следуешь им. Твои установки определяют, какую магию использовать и когда, что делать, если рядом Спящие, и под какими условиями ты нарушишь установленные тобой правила.

БТ: Когда ты нарушаешь установленные тобой правила, Зигги?

ЗП: Когда мое недеяние приведет к смерти кого-либо, кто к этому еще не готов. В эти ряды я включаю и себя. А вот и оборотная сторона – если кому-то время умереть, а он



не умирает, по любой причине, я его «подталкиваю» мистически. Колесо должно вращаться.

БТ: Ты когда-нибудь подвергался воздействию Парадокса?

ЗП: Да, черт возьми. Парадокс обрушивается на жадных, отчаявшихся и крайне неудачливых. Мне случилось побывать во всех этих категориях. Это-то меня в Парадоксе и заинтересовало – меня достало то, что он бьет меня по яйцам. Я провел несколько лет, пытаюсь изучить Теллуриан, пока не пришел к выводу, что «кодекс Парадокса» - второй лучший выход избежать его, но я, попутно, нашел все способы срезать дорожку.

БТ: Например?

ЗП: Поделюсь одним условием, и оно подойдет как тебе, так и любому другому магу, с которым ты им поделишься – прежде, чем пробовать творить магию, учти, что ничто не гарантирует ее работы. Это дает пути снизить шанс вляпаться в Парадокс, но не избежать его. Это как играть в русскую рулетку с револьвером, в котором не хватает лишь одного патрона. Ты все еще можешь выбить себе мозги, если не будешь осторожен.

БТ: Понятно.

ЗП: Хорошо. Кроме того, определенные виды Фамильяров способны, вроде как, поедать Парадокс. Я об этом много не знаю – все эти финтифлюшки не в моем стиле, поэтому тебе надо спрашивать тех, кто в теме. Куда интереснее связь между магом и Фамильяром. Я в первый раз узнал об этом, когда говорил с парнем по имени Хэл в сельской части Миннесоты. (Не знаю его фамилии, поэтому тебе придется поговорить с местными Вербенами, чтобы встретиться с ним). Он сказал мне, что знает интересный способ обмануть Парадокс. Первый шаг, как он сказал, завести Фамильяра. Чтобы фокус получился, нужен достаточно сильный Фамильяр – если ты попробуешь со слабым, то и Отдача по тебе приложит, и обгорелые кошачьи кишки месяц из волос вычесывать придется. Это достаточно сложный для исполнения ритуал, с весьма жёсткими требованиями по времени и ресурсам: высохшие слеза предка за пять поколений до тебя, месяц танцев нагишом под ночным небом зимой, и тому подобное. Хэл знает детали. Он говорил, что это позволяет обмануть Теллуриан, заставить его считать Фамильяра тобой, но очень ненадолго – от силы несколько часов. Предполагается, что это сработает один раз для любого, но в течение этого периода ты можешь быть настолько вульгарным, насколько тебе хочется, даже если рядом будут Спящие, а весь полученный Парадокс уйдет к Фамильяру.

БТ: Ух ты.

ЗП: И тут Хэл поведал о проблеме. Фамильяров нельзя считать тупым продолжением самого себя. Они не только обладают собственным ограниченным сознанием, они еще должны и безоговорочно тебе доверять, чтобы стать Фамильярами. Ритуал не сработает, пока Фамильяр не будет тебе доверять. А заслужить это доверие может быть сложно само по себе. Не хочу обижать Хэла, но то, что он сказал, кажется мне слишком большими трудами при невеликом результате.

БТ: Выглядит сложно.

ЗП: Все куда интереснее. Фамильяр, даже могущественный, не способен принять столько же Парадокса, сколько может маг – что-то из-за отсутствия Аватара. Если ты

метнешь вдоль главной улицы слишком много огненных шаров, Фамильяр «переполнится» и словит немедленную Отдачу. Хэл сказал, что во всех зарегистрированных случаях это убивает Фамильяра и обрушивает эффекты Отдачи на мага. Даже если это не происходит, Фамильяр все еще продолжает накапливать Парадокс и может умереть, если ты не будешь осторожным.

БТ: Чудесно.

ЗП: Все это навело меня на мысль. Если это способ заставить реальность поверить, что Фамильяр – на самом деле ты, то узы с Фамильяром должны быть достаточно прочными, чтобы обмануть Парадокс.

БТ: Я не понимаю.

ЗП: Подумай. Парадокс – дело личное. Поэтому он так пугает. Вселенная выделяет тебя, чтобы выдать быстрый пинок под зад. Когда подключаются духи Парадокса и (Боже, упаси) Миры Парадокса, то вселенная обута в ботинки со стальными мысками. Если у тебя есть Фамильяр, то в этой драке у тебя появляется союзник. Конечно, если Фамильяр понимает, что с тобой происходит, то и Парадокс, скорее всего, знает о твоём Фамильяре. Это может быть для него таким же риском, как для тебя. Хэл понятия не имеет, как это действует, но говорил, что на бумаге обретает смысл.

БТ: Похоже, это стоит изучить. Что дальше?

ЗП: Я рассказал, как быть вульгарным на публике. Но для большинства из нас это не настолько удобно, как быть вульгарным в уюте своего дома. Один способ добиться этого – заполучить Обмеление.

БТ: Что это?

ЗП: Если вкратце, это Узлы и другие места силы, где Умбра и наш мир сталкиваются. Барьер там достаточно слаб, чтобы даже Спящий, используя определенные ритуалы, мог попасть в Умбру. Я слышал, что в Обмелениях нет Бури Аватаров, что само по себе приятно, но важнее то, что там взгляд на реальность свободнее. Придется ставить эксперименты, чтобы узнать, что допускает Обмеление, но как только ты это узнаешь, то заметишь, что вульгарное везде становится естественным в пределах Обмеления. Ты можешь даже выйти в Умбру, где естественна большая часть магии.

БТ: А в чем подвох?

ЗП: Их или сложно найти, или они уже кем-то контролируются, вроде Традиций, Технократии, Спящего землевладельца или Службы Национальных Парков. Даже без этого с ними сложно сладить без определенных усилий. Кроме того, это прямоезжая дорога между Умброй и нашим миром. Никогда не знаешь, что вылезет с другой стороны.

БТ: Похоже, тут требуется много труда.

ЗП: Точно. Поэтому наиболее простой способ избежать Парадокса – Святилища, места, в которых магия естественна, пока она сочетается с твоей парадигмой. У каждой Традиции есть описания по их созданию, но, в целом, это персональные убежища, где ты делаешь большую часть работы, медитируешь и так далее. В среднем, большинство из них не больше нескольких комнат. К примеру, мои Святилища...

БТ: Святилище.

ЗП: Что?

БТ: Святилища – множественное число слова «святилище». Ты имел в виду «Святилище».

ЗП: Иисусе, Боб. Только я начал считать тебя достойным парнем, а ты берешь и выдаешь такое. Я говорю «Святилища», потому что у меня их два.

БТ: Ох, я...

ЗП: Не беспокойся, Боб, я просто шучу.

БТ: Ух.

ЗП: Мои Святилища – маленькая мастерская в гараже и большой подвал со столом для бильярда, тремя досками для дротиков, пинболом и мини-баром. Когда мне надо поработать, я просто иду в какое-то из Святилищ, потому что я чувствую себя там ближе к Колесу и вижу, что все мои мистические работы просто имеют больше смысла, пока я там. Кроме того, я мыслю яснее, когда играю в пул или работаю по дереву. Это больше вопрос личного комфорта, что и должно быть важным в Святилищах.

БТ: Но, конечно, должна быть и обратная сторона.

ЗП: Как всегда. Недостаток Святилищ в том, что они часто привязаны к одному месту, а их постройка может занять много времени. Также, они крайне личные – весь твой остальной Кабал не может развлекаться в Святилище так же, как в Обмелении, потому что это, буквально, твоя территория с твоими правилами. Налет на твое Святилище – не самый приятный опыт, а с моими это происходит время от времени. Это или нехватка защиты с моей стороны или незаметный способ, которым реальность выражает неудовольствие – вряд ли я когда-то узнаю точно. Скажу одно – если ты надолго поселишься в одном месте и сможешь позволить себе траты, Святилище будет наилучшим выбором. Я вот думаю, можно ли превратить в Святилище дом на колесах или жилой фургон. Но это уже тема для другого дня, потому что эта табуретка вредна для моего геморроя. Думаю, для Кама этого достаточно.

БТ: Вполне. Спасибо, Зигги. Ты очень помог.

ЗП: Рад слышать. А теперь оплати счет, друг любезный, и отчаливаем из этой помойки.

Разговор окончен.

## **Теория Парадокса**

Изучение самого Парадокса привлекает практически любого мага Традиций в какой-то момент, но Теория Парадокса была на своем пике в конце 19 века и увяла после Воздаяния. Вкратце, Теория Парадокса пытается определить, что в точности такое Парадокс, почему, когда и как он срабатывает, а также что можно сделать для его контроля или сдерживания. До современной эпохи аналитические инструменты изучения Парадокса были ограничены. С пришествием же Расплаты знающих и опытных магов

осталось немного и они рассеяны. Это, конечно, немалые прорехи, которые молодым магам изучать и заполнять.

Хоть многие маги верят, что Парадокс – вселенская и постоянная (хоть и переменчивая) сила, тщательное изучение показывает, что это не совсем так. Старые записи показывают, что Парадокс не всегда вел себя так, как сейчас – в эпоху Ренессанса Плеть была больше реакцией Небес на выбор мага между пороком и добродетелью, а некоторые духи Плети своим присутствием даже давали некоторые преимущества. У современного Парадокса появились зубы – он не делает скидок и, как кажется, никогда не проявляется полезным, позитивным образом (хотя некоторые побочные эффекты некоторых Отдач иногда неожиданно полезны).

Теоретики Парадокса предполагают, что он подчиняется, в какой-то мере, Консенсусу. Мировой «стандарт» задает тон Парадоксу. Парадокс отвечает, при изменении формы Гобелена – когда маг выходит за рамки правдоподобия, Парадокс проявляется, как искажение и восстановление Гобелена. Аналогично, очень сильные колдунства, даже вписывающиеся в Консенсус, вызывают настолько сильные изменения в Гобелене, что он вынужден ответить. По этой причине даже рациональные и соответствующие науке работы Технократии, если они слишком амбициозны, могут не сработать и вызывать Отдачу.

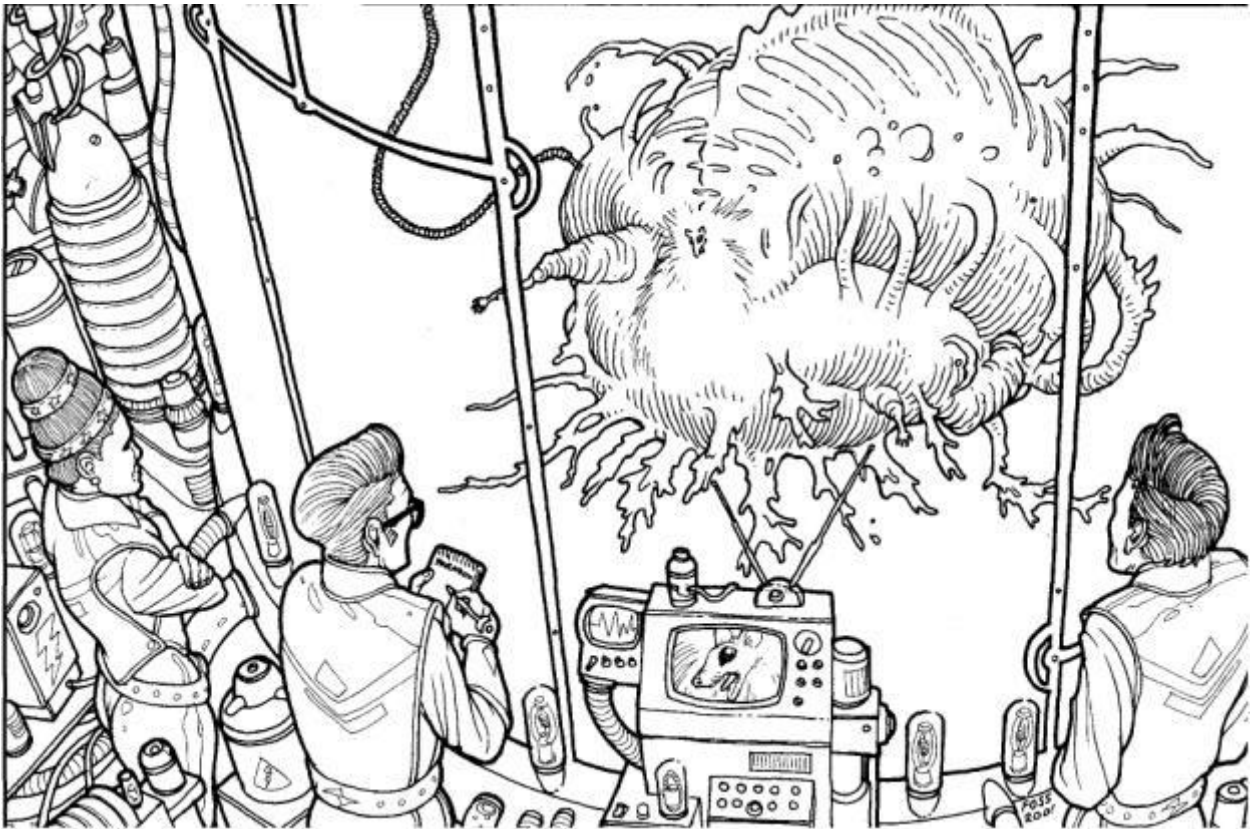
Хотя Парадокс часто отвечает на серьезные изменения в Гобелене, он, также, происходит, в какой-то степени, от личного взгляда мага на Консенсус. Многие маги испытывают влияние Парадокса, совпадающее с их взглядами на магию. Высокорегигиозные маги часто рассказывают о гневающихся ангелах или торжествующих демонах, а к техномантам Парадокс является в виде сбоев в системах и взрывающегося высокотехнологического оборудования. Это предполагает, что Парадокс имеет какую-то связь с личными взглядами... что, в свою очередь, может указывать на то, что сам Парадокс или порождение мага, или гибок.

В целом, Парадокс действует, как сочетание множества разных факторов. Взгляды мага играют маленькую роль в формировании Парадокса – маг, происхождение сил которого скромно, может и не набрать много персонально опасного и разрушительного Парадокса. В то время, как маг с верой в Высшие Силы может придать облик проявлению Парадокса (привлекая на определенные роли духов или придавая определенные черты, вроде весьма распространенных стигмат или испепелений). Парадокс, также, произрастает из силы ответного удара Гобелена по магу, когда тот придает Гобелену необычные или очень иные формы. В какой-то степени, парадокс может быть наказанием от Аватара или собственного сознания мага. Сочетание всех этих факторов и создает Парадокс, и потому он так опасен для Традиций. Маги Традиций работают против Консенсуса – и это означает, что один элемент в «уравнении Парадокса» действует против них гораздо более безжалостно, чем против Технократов. Другие части – личные взгляды и внутренние конфликты – все еще влияют на всех магов. Технократы, например, точно так же будут страдать от сумасшествия, взрывов, провалов в другие измерения и других катастроф, что сопровождают титанические объемы Парадокса... но немного в иных формах (Технократ из-за Парадокса может провалиться в червоточину<sup>11</sup>, но вряд ли его унесет демон).

Тем не менее, принцип работы Парадокса должен подчиняться его применению в игре. В **Маге** Парадокс служит двум важным целям: тематически, он показывает губительность гордыни, а механически – является проверкой и противовесом для сильной

---

<sup>11</sup> Гипотетическая топологическая особенность пространства-времени, представляющая собой в каждый момент времени «туннель» в пространстве.



магии. По этим причинам Парадокс, обрушивающийся на Традиции, действует так, как он действует. Чтобы быть хорошим тематическим инструментом, он должен демонстрировать тематический элемент – то есть, он тем более силен и злобен, чем активнее маг творит что-то значительное и влияющее на мир. Для работы балансером, он должен давать большие риски для высоких уровней магических сил, и быть опасным для всех. Парадокс, во многих случаях, представляет собой пожинание того, что посеял, и ответственности избежать сложно.

Механические последствия Парадокса, как игрового инструмента, описываются в основной книге правил **Маг: Восхождение**. Тематическая важность Парадокса для Традиций, так или иначе, склонится в течение игры к следующему. Если вы решите, например, что есть надежный способ обойти Парадокс, то теоретики Традиций будут работать на открытие этого метода, его воспроизведение, повторение и распространение – именно поэтому Святилища и Фамильяры очень популярны. Они действуют. Если какое-то заклинание работает с Парадоксом, то можете быть уверены – оно достаточно важно, чтобы его скрывать и даже убивать ради него. По этой причине существует ряд «надежных трюков» для обхода Парадокса. Тафтани знают, как связывать Парадокс со временем, чтобы отложить его эффекты, а заклинание Толкователей Грез, уничтожающее Парадокс силой Квинтэссенции, широко распространилось по Традициям. Но нет никакого особого обходного пути, который позволит магу избежать последствий его действий.

## Метафизика, Гобелен и Теллуриан

*Нижеприведенная переписка между Адептом Виртуальности и его потенциальной ученицей служит иллюстрацией большинства философских взглядов Традиций на реальность и все, что имеет к ней отношение. Ее описания хоть и грубы, но достаточно точны. Она, также, лишена лицемерия, сопровождающего внутреннюю политику жизни Традиций, что позволяет ей говорить то, что думает. Ее свежий взгляд*

на идеи, которые многие Традиционалисты принимают, как должное, дает читателю понимание ситуации недавно Пробудившегося мага и влияния его Аватара. Интересен, как всегда, взгляд на развитие парадигмы, и я оставляю ее идентификацию в качестве упражнения для читателя.

- Кам Тринх.

## Практичный ученик

От: «Кэтрин Калверт» <blackcat@dartmouth.edu>

К: Ларс Anywhere <larcenyware@fungible.org>

Тема: Re: Поднимаем занавес

Дата: Mon, 23 Oct 2000 18:37:15 -0400

Ларс,

Я прочитала то, что ты мне прислал. Поначалу все это казалось кучей ньюэйджевской хрени, о которой треплется девчонка в общаге двумя этажами ниже. Именно поэтому я не записалась на философию – слишком много наркоманского онанизма, который, в конце концов, сводится к тому, что никто по-настоящему не знает ничего о чем угодно. Я к тому, что нафига мне вся эта мистика, если все, чего я хочу – код писать?

Я потом я вспомнила, что ты показывал мне на прошлой неделе. Вернулась к полету по каналам связи, огибанию всей страны за три удара сердца, путешествию по внутренностям этой сети, подобно тарелке плохих тако. Я могла чувствовать это вокруг нас, этот всеобъемлющий, бесконечный океан всего, и мне было сложно сосредоточиться на чем-то, кроме этого ощущения.

Да, да. Слишком много информации. Честная игра при смене взглядов – те файлы были *объемными*. Но, все же, я решила сделать тебе одолжение и продралась сквозь них.

К главному. Я могу принять все это о Традициях и Технократии: как мы помогаем старушкам переходить через дорогу, а они ради лулзов убивают няшных котиков, бла-бла-бла. Не то, чтобы это не было похоже на плохую пропаганду, но я пока и это приму. Я могу принять эту тайную войну, ведущуюся столетиями, вселенскую битву за контроль мозгов обывателей. Я смотрела достаточно фильмов, чтобы без особых проблем уловить идею, даже если она похожа на то, в чем должен сниматься Киану Ривз. После прошлонедельного я могу даже принять магию, или колдунство, или как там оно называется.

Чего я не улавливаю, так самой идеи взаимосвязанной реальности. Я не понимаю, как все это должно соединяться. Ты сбросил на меня кучу определений и терминологии, но это все читается, как плохая документация – неполная, плохо связанная и написанная так, будто я уже должна знать, о чем идет речь.

Когда тебе дают плохие мануалы, тебе надо погружаться в текст, пока ты не поймешь, как все это работает. Последнюю ночь я продиралась через эти файлы, проводя собственное документирование. Что получилось – я присоединила. Учти, что я



основывала все это на том, что мне прислал ты, а потом проводила из этого экстраполяции. Когда необходимо, я привожу цитаты из оригинального текста.

Десять баксов и пицца говорят, что я, практически, права.

Кошка Кэт.

^-x-^

PS. У Традиции есть какая-нибудь ежедневная газетка с новостями о ней? Лучше, если онлайнная – предпочитаю не возиться с бумагой, если могу. Я бы назвала ее «Magedot», но не знаю, как соорудить аббревиатуру из Mage. (Так, и я буду нарушать все виды копирайтов, даже если они об открытых источниках...)

-----71FC0761BEEA608E51679870

Content-type: Application/RTF;  
name=«реальность.rtf»

Content-Transfer-Encoding: quoted-printable

Content-Disposition: inline;  
filename=«реальность.rtf».

### **Реальность по Кошке**

Реальность – общая сумма всего. Реальность – все, что существовало, существует и будет существовать. У реальности нет границ. Реальность включает все, что возможно, но не существует, потому что если что-то можно представить, то это уже существует. Реальность включает и отсутствие вещей, так как ничто, само по себе, тоже что-то. Развивая мысль, реальностью является и то, что невероятно.

По-моему, это не требует объяснений. Реальность – отправная точка, из которой произрастает все, или, возможно, контейнер, в котором все находится. Все – подвид реальности: ты, я, этот компьютер, утренний бутерброд, который я съела, Янкиз, рак, любовь, Криптономикон, Мадагаскар и даже пчела, которая ужалила меня в палец, когда я была маленькой.

Это определение кажется удаляющим из уравнения концепцию времени. При размышлении, это здорово упрощает объяснение. То есть, если что-то может существовать (или могло существовать когда-то), то это часть реальности. Это оставляет место для вероятности – что может существовать, если будущее изменчиво, и что будет существовать, если это не так. В то же время, учитываются и вероятности из прошлого, как противоположные «произошедшему по-настоящему», ставшему единственно реальным. Например, было возможно, что я утону, катаясь на лодке, когда мне было девять. Это не произошло, но это не отменяет вероятности, что я могла утонуть.

Реальность чего-то отсутствующего имеет смысл. Кажется, ты говорил, что если нечто могло существовать в реальности вообще, если об этом думали, но по какой-то причине не существует, то имеется какой-то «заполнитель», который существует для этой вещи – что-то вроде вселенского «пустого множества». Даже если во вселенной все происходит без существования когда-либо этой конкретной вещи, то для нее все равно существует заполнитель с нулевым состоянием: для огнедышащих коров, автомобилей на газировке и так далее. В сочетании с идеей о бесконечности, должно быть и бесконечное число заполнителей. Если перейти на простой английский, то вселенная никоим образом не сможет «заполниться целиком».

Относительно невероятного. Я обдумала тот момент, где ты говорил, что *вероятно все*. Если внести идею невероятного, то большая часть сказанного тобой становится подозрительным. Вероятно, что я взорвусь, рассеяв вокруг кучу конфетти – это просто неправдоподобно. Это было оставлено специально, но как можно классифицировать невероятность? Почему определение нулевого состояния надо упомянуть раньше, чем то, что реальность включает и невероятное? При каких обстоятельствах это невероятно для любого результата? Кроме того, *откуда ты знаешь*, что чего-то невероятно?

Погоди, я поняла. Ты не можешь знать. Не точно, я имею в виду. Предполагаю, что тебе еще предстоит столкнуться с тем, что невероятно. Это не значит, что это не существует, потому что если все возможно, то где-то должна существовать вероятность невероятного. Ты определил это мыслью, что однажды можешь встретить это.

Я уже говорила, как я ненавижу философию?

Теллуриан – название Традиций для всей реальности. Это наше название для идеи уже существующей, но лишь для придания бесформенному и концептуальному конкретики, превращения в объект, на который наш вид может воздействовать. Теллуриан не может существовать без реальности, но наша долгосрочная цель – вытеснение реальности Теллурианом. Наше Восхождение будет полным, когда реальность будет порождена Теллурианом.

Переопределение реальности, как Теллуриана – простая рекурсия, но играя с рекурсией, ты должен быть осторожен с тем, что делаешь. По словарю, Теллуриан – латинское слово, переводящееся, как «связанное с Землей» или «населяющее Землю», возможно, взятое, когда появились Традиции, сколько бы то ни было веков назад. Это даже по определению похоже на пропаганду. Какая фракция натянула латинское слово на всю вселенную? Герметисты? Для группы людей, которая хочет постичь всю реальность, это слишком близоруко. Может, Традиции не проиграли войну Технократии. Может, они победили и это переопределение реальности, как Теллуриана, и породило все эти ваши проблемы с «Бурей Аватаров» и тому подобным.



Я это постоянно вижу у начинающих программистов. Сначала они крайне узко задают функцию, а потом пытаются работать в условиях собственных ограничений и стремятся получить результаты, которые от них ожидает профессор. Триста строк кода и, в конце концов, они получают то, что я делаю пятнадцатью строками. Проблема в том, что они путают консерватизм с шорами, которые они для себя сделали, и идут к цели. Они не понимают, почему пытаются получить эти результаты, они считают, что это единственный путь достигнуть их, и все же трудятся всю ночь, чтобы получить раздутое чудище, совершенно не подпадающее, в первую очередь, под суть задания.

Почему Теллуриан должен «вытеснить реальность»? Кто-нибудь еще видит причину, а не только цель? По мне, это выглядит, будто Традиции хотят забраться на самый верх, и это – их способ. Это все, конечно, хорошо, но не создаст ли превращение реальности в орудие доминирования больше проблем, чем решит? Как это отличается от того, что Технократия сделала уже?

Или это, скорее, твоя интерпретация, а не мнение всех Традиций? Без обид, но это кажется слишком спорным, чтобы с этим сразу согласились многие тысячи людей.

Если Теллуриан – концепция реальности, то Гобелен это реальность, обретшая форму. Если Теллуриан бесконечен, изменчив и макрокосмичен, то Гобелен – дискретная метафорическая линза, окружающая его, дабы придать конкретику бесформенному хаосу. Все, что имеет форму – часть Гобелена. Гобелен не более «реален», чем Теллуриан – это просто выражение врожденных связей между частями Теллуриана. Гобелен не статичен. Элементы Теллуриана в некоторых случаях проникают в Гобелен и из него.

Звучит как натуральный креационный миф о ткани мира. И снова, я уверена, в 15 веке использовать слово «Гобелен» имело смысл. Но сейчас мы живем в мире, где ткачество – не альфа и омега существования среднего человека. Интересно, насколько этот термин еще обоснован. Вас, ребята, наверное, реально бесит знание, что практически все ткачество сейчас ведется машинами.

Если я правильно понимаю, то Теллуриан это все, что вероятно. А Гобелен – что, что происходит. Также, похоже, что Гобелен оставляет за собой практически все материальное, а абстрактные идеи и вероятности отданы Теллуриану. Гобелен – это все, что *есть*, в то время, как Теллуриан – все, что *может быть*. Создание меньших подразделов имеет смысл в контексте составления иерархии под задницей вселенной.

Назвать Гобелен изначально переменчивым было хорошим ходом. Когда я читала это, у меня в голове появился образ. Он может показаться глупым, но выглядит хорошим примером: я ходила на игру Соксов<sup>12</sup> в Фенуэ<sup>13</sup> в пролом августе. Это место было забито десятками тысяч людей. Я слышала, что это нормально, но никогда не видела столько народу в настолько небольшом пространстве. Одно дело видеть мельтешащие разноцветные пиксели по телевизору, но совсем другое – видеть, как люди разливаются вокруг тебя в бурлящую массу, которая разбегается на такое расстояние, пока не осознаешь, что находишься в широкой ленте человечества, пристально следящего за парой дюжин игроков.

Во время игры кто-то пустил волну. Тысячи людей начали ее на центральных трибунах, и она прошла по кругу до самого Монстра. Ее запускали еще два или три раза,

---

<sup>12</sup> Бейсбольная команда из Бостона.

<sup>13</sup> Бейсбольный стадион в Бостоне.

пока людям не надоело, и она потеряла единство. Чтобы окончательно упростить вековую терминологию, все люди в Фенуэе были Теллурианом, а волна – Гобеленом. Волна была определяемым элементом, даже если породившие ее объекты менялись по мере ее продвижения.

Явное переупрощение, но, думаю, хорошее. А вот еще одно: Гобелен – объектно-ориентированный язык программирования, а Теллуриан машинный. Естественно, Гобелен более понятен и опознаваем для людей, хоть и состоит из Теллуриана. А как это? Гобелен – свитер, а Теллуриан – бесконечная шерстяная нить на вязальных спицах.

Связи в Гобелене образуют Узоры. Узоры состоят из нитей реальности. Все состоит из меньших Узоров и, в свою очередь, создает большие. Узоры приносят единство рассеянным элементам Гобелена. Они не статичны изначально и могут быть изменены внутренним или внешним воздействием. Каждый Узор уникален.

Наконец, мы добрались до кода.

Если я правильно поняла, то Узоры – это функции, переменные и объекты. Там нет точных копий, так как у каждого Узора свое распределение памяти и уникальный идентификатор. Узоры – кирпичики Lego реальности. Они могут быть простыми, как «Hello World», а могут оказаться и миллионами строк кода, управляющего двигателями космического шаттла.

Человек – Узор, и состоит из Узора кишок, Узора сердца, Узора мозга и даже бесполезного Узора аппендикса, помимо всех прочих видов Узоров. Человеческие Узоры составляют Узоры стран, которые образуют Узоры континентов, существующих в Узоре планеты. Похоже, тут у Узоров где-то есть свой «порядок клевания».

Чем больше я об этом думаю, тем больше мне кажется, что Узоры могут быть общими или индивидуальными, так? То есть, Узор «человеческого существа» охватывает все человечество в целом. Но *определенное* человеческое существо, вроде меня, является совершенно отдельным Узором. Подозреваю, Узор Кэтрин Калверт аналогичен Узору человеческого существа, но Узор человеческого существа не настолько индивидуален, как Узор Кэтрин Калверт. Интересно, есть ли между Узорами настоящая связь? К примеру, если я фундаментально изменю Узор человеческого существа, чтобы у него выросли жабры, появятся ли они у всех остальных людей? Или они появятся только у новорожденных, а остальные останутся без них? Что меня остановит от изменения фундаментальных основ работы вселенной?

И почему эта идея выглядит, как шикарнейшая мысль во вселенной, и, в то же время, заставляет меня гадить кирпичами?

Некоторые Узоры в Гобелене имеют связь с самим Теллурианом. Называемые Аватарами, они то, что приносит в Теллуриан упорядоченность. Аватары дают существование тому, что ранее было лишь вероятно. Каждый Узор человека связан с Аватаром. Их обнаруживают только связанными с Узорами людей. Большинство Аватаров остаются пассивными, находящимися в состоянии постоянной спячки. Неактивный Аватар и Узор человека вместе образуют Спящего. Философия людей влияет на грезы Аватара и наоборот. Грезы и мысли Спящих образуют общую модель реальности. В эту модель вписывается все. Масса представлений и взглядов Спящих известна, как Консенсус.

Ты хочешь сказать, что у вселенной есть объектная модель документа? Думаю, это логично. Реальность *могла бы быть* основана на Windows, не так ли?

Если человечество контролирует Теллуриан, что его контролировало до появления людей? Используя стандартное представление о прямолинейном движении времени, что было вокруг, пока мы были одноклеточными организмами, машущими жгутиками? Были ли динозавры основой Теллуриана, или наверху всегда были люди?

Это отличная возможность сказать мне, что вся история – ложь, распространяемая Технократией, что кости динозавров были закопаны в начале 20 века, и что всему известному нам миру лишь несколько десятков тысяч лет, а не миллиарды, как считает наука. Что бы ты ни пытался мне скормить, не говори, что Эрих фон Деникен был одним из ваших.

Некоторые Спящие, называемые Магами, воспринимают сам Гобелен. Пробуждение Аватара откидывает слой общей реальности, показывая составляющие ее нити. Аватар становится фильтром, через который воспринимаются Гобелен и Теллуриан, потому что осознание всего Гобелена для одного лишь Узора недоступно. Это создает карман индивидуальной реальности вокруг Пробужденного, который подавляет Консенсус и позволяет изменять Гобелен. Незаметные изменения проходят незаметно для Консенсуса и вплетаются в Гобелен без проблем. Вульгарные изменения угрожают разорвать Гобелен и вызывают Парадокс. Масса Консенсуса стремится починить Гобелен, часто уничтожая нестандартную реальность. Это прямое уничтожение реальности Мага часто вызывает метафизический и, иногда, физический урон.

Я поняла. Похоже, у магов права суперпользователя на доступ к вселенной. Вы, парни, похоже, любите большие буквы, так? Это, наверное, добавляет Важности вашему Месту в Иерархии Всего.

Парадокс похож на метафизическую ошибку компилятора, с ножами. Охрененно большими ножами, которые отрезают пальцы за пересечение границ системы. Парадокс – это Гебисты, врывающиеся в твой дом за размещение на сайте секретных документов.

Это отличная аналогия: Маги – хакеры реальности. Хакеры в подлинном смысле слова, а не беззубая лажа из вечерних новостей, которую используют ведущие, когда им надо кратко и понятно, но без лишних ругательств описать «социально не ориентированного дерьмоголового идиота-скрипткидди, считающего, что он 3133t h@><0r» старичью. Хакеры, которые хотят больше узнать о системе, в которой находятся, которые разбирают вещи, чтобы узнать, как они работают, которые хотят знать, что заставляет все работать просто ради знания. Маги используют Теллуриан просто потому, что могут. Не то, чтобы тебе нужно было использовать эти дары, но зачем отказываться? Парадокс проверяет, действуешь ли ты в пределах правил. Если ты забыл об осторожности, он привяжется к тебе, как бухой гопник, пока не получит то, что хочет. Ты должен быть незаметен, не оставлять следов и работать в рамках системы, даже если это и не самый быстрый способ.

Суть в осторожности, так? В этом вся идея магии, да? Не высовывайся, или тебя раздавят всмятку.

О создании Теллуриана ходит множество теорий. Хоть каждая Традиция рассказывает свою историю, я обнаружил, что теория есть у каждого мага.

Разговор с любым магом может указать тебе на «линию партии» его группы, так что тебе стоит делать это, когда представляется шанс. Я включил три достаточно нетипичные теории, чтобы показать, как далеко от нормы все это может уйти. После каждого варианта я привожу краткую биографию мага.

## Метафизическая иерархия

Спрашиваете, что такое Теллуриан, мадам? Я считаю, что это шанс воплотить бога в себе. Спросите Спящего, откуда он взялся, и получите тысячи вариантов одного и того же ответа: он был создан кем-то, более могущественным, чем он. Детали сотворения варьируются, но Спящие практически повсеместно веруют, что их породило божество, дух или окружающая среда – обычно, с какой-то высшей целью, которую они не могут познать, пока не умрут, по меньшей мере – будь то Бог, Гайя, Яхве, Ахура Мазда или Ангра-Майнью, или «мама и папа», в случае атеистов.

Я предполагаю, что Спящие – и те из нас, что были когда-то Спящими, с религиями и философиями Спящих - не понимаем истинного устройства Теллуриана. Созидание идет не через старших духов, а через младших – «небесная иерархия» идет в обратном направлении. Наименьшие образуют следующий уровень сложности, затем следующий... от наименее сложного к наиболее. Это образование растущей сложности обычно начинается с бесконечного и развивается до конечного, ведя путь к тем, кто образует следующий уровень важности. От естественной эволюции до развития Спящих, этот процесс следовал плану с самого начала времен – из Спящих вышли Пробужденные.

Отвлечемся немного для того, чтобы уточнить, что атом и сопутствующие теории вписываются в идеал Технократии. Всецело по этой причине сей постулат не стоит игнорировать. Глупо категорично отвергать все, во что верит Союз, равно как и мы не можем слепо поддерживать все, чему придерживаются Традиции. По нашим собственным догматам, мы представляем себе «Гобелен», состоящий из «нитей Теллуриана». Узоры появляются лишь тогда, *когда подходящие нити пересекают одна другую*. Наиболее сложные Узоры состоят из менее сложных, а те образуют себя с течением времени.

Хоть Итераторы и, до какой-то степени, Биоинженеры, сфокусированы на одной цели, изучение философии Небесного Хора указывает на определенную схожесть: хоть вы, несомненно, верите в Единого, многие из других членов ищут богоподобных существ. Кто-то может назвать это укреплением в вере, но вера по определению не нуждается в подтверждениях. Является ли ваша вера «небесным чертежом» для создания Единого? Если Консенсус поддержит вару веру и из эфира образуется Единый, это поддержит вашу веру или низвергнет ее? Будет ли появление вашего бога несостоятельным потому, что Технократия стремится создать своего? Или это лишь подчеркивает необходимость создавать вашего бога еще быстрее?

- Преподобный Гордон Мастерсон.

Ответ мадам Беатрис Трюдо.

52 Конвенция Теллуриана.

*Мастерсон - католический священник из Питтсбурга, пробудившийся в конце 1970-х. Его взгляды находятся в сильном противоречии с постулатами Небесного Хора, который пытался рекрутировать его. В конце концов, он вступил в ряды Сынов Эфира.*

## **Закрытая система**

Теллуриан никогда не создавался. Он просто есть. Время это лента, а не поток. Тут нет начала, потому не будет и конца.

Наше истинное начало было тогда, когда Теллуриану пригрезилось наше существование. Мы останемся преходящим интересом, пока не пригрезимся Теллуриану вновь.

- Чэнь Лэн.

Из разговора с учеником, май 1996.

Переведено Кейли Хатченс.

*Чэнь был Акашийцем, который провел тридцать лет наблюдающим и изучающим перспективы подготовки Эвтанатос к новым конфликтам с его Традицией. К счастью, накопленные им знания оказались необходимы лишь в научных целях, хотя объект его изучения повлиял на его же взгляды.*

*Чэнь умер от возрастной болезни в начале 1997. К взглядам какой Традиции он склонялся мы, скорее всего, не узнаем никогда.*

## **Рождение духа**

Бабушка выгрызла мир из костей умирающей звезды. Она трудилась над ними, пока они не приняли приятную ей форму, предпочитая сладкий костный мозг горьким сухожилиям и скользким хрящам, настойчиво грызя, придавая тающему скелету желаемый ей облик.

- Бабушка, - простонала звезда. – Почему ты меня так мучаешь? Твои зубы – огонь, которого я не знала при жизни. Я не хочу, чтобы они сопровождали меня в долгий сон смерти.

Бабушка наклонила голову в сторону, ее уши стали торчком. «Ты умираешь», - сказала она. – «Я не хочу, чтобы твое тело пропало впустую».

- Но бабушка, - ответила звезда. – Не можешь ли ты подождать, пока я не умру?

Бабушка негодующе фыркнула. «Когда ты потухнешь, у меня не будет света, чтобы видеть. Хочешь, чтобы я работала во тьме?»

Звезда застонала, но затихла. Бабушка продолжила грызть. От ее твердых зубов отлетали хрящи и кусочки костей. Боль уходила, очень медленно, меняясь на тупое ощущение давления.

Звезда устала, и ей стало одиноко. «Что будет с моим телом», - просила она. – «Когда я умру?»

Бабушка притронулась холодным носом к ее черепу. «Это будет дом», - ответила она. – «Великолепный дом».

- Для тебя, Бабушка? – недоверчиво спросила звезда. – Ты будешь жить в мне?

Смех Бабушки наполнил звезду стыдом и теплом. «Нет, дитя», - сказала она. – «Но твое остывшее тело послужит домом стольким созданиям, сколько на небе самих звезд. Они будут ходить по твоим костям, и купаться в твоей крови. Они будут выживать благодаря твоим слезам, падающим на них. Они постоют огромные, взаимосвязанные империи и питаться друг другом для процветания».

- Как ужасно, - прошептала звезда. - Я бы очень хотела увидеть, как они будут выглядеть, сейчас.

Бабушка вырвала один глаз звезды и положила его на ее плечо. Звезда видела себя и была восхищена красотой.

- Как печально, - заплакала она. – Я никогда не увижу чудес, о которых ты говоришь. Смотри, какой тусклой я стала!

Бабушка мягко фыркнула. «Я сделаю этих существ из кусочков костей и хрящей, что лежат рядом со мной. Они будут частью тебя, а ты – частью их. Они никогда не узнают, что были порождены из тебя».

- Как печально, - промурлыкала звезда.

- Хочешь ли ты познать истинную печаль? – спросила Бабушка, глаза которой горели ярче звезды. – Хочешь ли ты знать, что я сделаю с твоим разумом?

- Что? – ахнула звезда.

- Я прокляну твой разум сном, а потом разорву на куски. Я свяжу эти кусочки с одним видом существ. Твой спящий разум будет дремать, но некоторые его части смогут пробудиться. Каждый из этих кусочков будет стремиться вспомнить, чем ты была раньше. Каждый из них будет все ближе подходить к полному пониманию. Но создания, с которыми они будут связаны, будут обладать короткими жизнями, и умрут задолго до того, как это произойдет. Кусочки снова заснут и забудут все, что знали. Затем они соединятся с другими существами с короткими жизнями, и цикл начнется снова. Они никогда не будут знать по-настоящему.

- Это истинная печаль, - посетовала звезда. А потом заснула.

Звезда спит до сих пор.

- Зигмунд Форсайт.

Сказка у костра, рассказанная Спящим детям и их родителям.

Йеллоустонский Национальный Парк, Август 2000.

Форсайт - студент-медик, отдохавший в Австралии, когда, как кажется, встреча с элементами аборигенной культуры спровоцировала его Пробуждение. Это предположение не о том, что аборигены Австралии имеют ключ к Пробуждению – а лишь о том, что столкновение с чужеземными, но привлекательными, идеями и идеалами послужило толчком. Какой бы ни была причина, Форсайт решил вступить в ряды Толкователей Грез, а не продолжать обучение. Его можно найти странствующим по миру – спящим в его пикапе, работающим, когда нужны деньги, и рассказывающим истории, которые Спящие считают красочными, а Толкователи Грез – глубокими.

Ларс, все это потрясающе интересно, но они все понимают не так. Вот мой вариант всего этого:

```
#define reality

#include <perception>
#include <person>
#include <universe>

class reality {

public:

    reality::reality (person you, perception p, universe cosmos) {

        setUniverse (cosmos);
        setPerson (you);
    }

    reality::getReality() {
        worldview = you.getPerception ();
        reality = worldview + cosmos;
        reality.alter = checkFeasible (reality);
        if (reality.alter) {
            return personal_reality;
        }
        else {
            return consensual_reality;
            Paradox ();
        }
    }

private:
    person you;
}

for person in universe.getPeople () {
```

*reality = new reality (person, universe);*

}

Эй, ты же знал, что я умница, устраивая все это. ^-х-^

### **Реальность: Предположения и выводы**

Понимание Теллуриана, Гобелена и ткани реальности различается, естественно, от мага к магу. Ряд магов об общей картине знают очень немного (маленькое Знание Космологии). Те же, кто активно изучает устройство реальности, часть приходят к крайне разным результатам. Поскольку годы взаимодействия с Парадоксом, магия Сфер и постепенная смена систем взглядов дала Традициям хоть какое-то понимание, большинство начинающих магов слышат ряд терминов от своих наставников – знают достаточно, чтобы быть опасными, так сказать.

Большинство магов Традиций принимают, что реальность мира произрастает из Консенсуса – объединенной воли всех думающих, разумных существ. Консенсус действует как сторонний наблюдатель, который определяет, что приемлемо для реальности, а что – нет. В свою очередь, Консенсус создает Гобелен из Теллуриана. Так, когда маг творит магию, он переделывает Гобелен. То, что вписывается в Консенсус, считается естественным, а то, что нарушает законы Консенсуса – нет.

Но маги редко приходят к единому мнению по вопросам того, что составляет Консенсус, или почему некоторые заклинания вульгарны или естественны в разное время и в разных местах. Большинство магов соглашаются с тем, что в определенных местах Консенсус гибок. Некоторые места могут иметь свои мини-Консенсусы, где Гобелен показывает иную картину реальности и потому определенные действия для него более приемлемы: маг может сотворить куда более впечатляющие вещи, используя чары и символы в отдаленной суеверной деревне, или что боевые искусства Пробужденных лучше работают в месте, находящимся под влиянием азиатских обычаев. Тем не менее, места, значительно выделяющиеся из Консенсуса, выходят из Гобелена вообще. В таких местах обычно появляются Обмеления. Динамическая магическая парадигма создает разрыв, через который в реальный мир втекает часть Умбры, делая сотворение магии там проще – или, как могут указать историки Традиций, Обмеления возвращают местность к динамическому, открытому состоянию, существовавшему до появления Барьера. По той же причине, ученые-мистики не всегда сходятся в вопросе о природе разумов, составляющих Консенсус. Одни маги считают, что только люди создают Консенсус. Другие добавляют все сверхъестественные существа, имеющие связи с человечеством, а третьи утверждают, что на Консенсус влияют даже животные, хоть, возможно, и с меньшим эффектом, в силу их меньшего осознания себя и вселенной.

Маги Традиций часто осознают, что меняют вселенную силой воли, но уровень воздействия – тоже предмет дебатов. Непробужденные волшебники, как кажется, не нарушают Гобелен очень явно, поэтому их магия не страдает от Парадокса. Пробужденные маги гибче, но страдают от последствий собственной порывистости. По терминологии Традиций, простая магия (естественная и статичная) легко сливается с существующим Гобеленом, в то время, как фантастичные эффекты нарушают Консенсус. Когда нет разумного наблюдателя (неверующего Спящего), укрепляющего Консенсус, эффекты создаются немного легче, поэтому линейные маги могут создавать изменяющие реальность эффекты в одиночку, а пробужденные маги получают в таких ситуациях меньше Парадокса.



Это означает, что маги Традиций обсуждают Консенсус реальности, об изменении Гобелена и даже, иногда, о «чудотворстве». Но они и соглашаются с тем, что все это работает потому, что инструменты, передаваемые из поколения в поколение, опираются на мистические связи, имеющие в Консенсусе историческую инерцию. По этой причине маги стремятся сделать их парадигмы и инструменты приемлемыми: при достаточном количестве времени даже историческая инерция Фокусов Традиций может уйти из Консенсуса. Средний маг считает, что это будет означать смерть магии. На самом деле, магия исходит больше от воли, чем от любого инструмента, но большинство магов Традиций не осознают этого, пока не станут высокопросветленными. Даже те маги, что начинают осознавать необязательность Фокусов, часто не проводят параллелей между магией и чистой волей. Творить магию с Фокусами остается проще, поэтому, естественно, они играют роль в работе (конечно, роль, которую они играют – укрепление воли мага верой).

Потому маги могут обсуждать чудотворство, Консенсус, Парадокс, Сферы и Гобелен, и все же фундаментально не понимать основ магии.

## Инструменты Традиций

*Я был бы недобросовестен, если бы не поблагодарил Сафию Фири за эту выдержку из ее будущей статьи о концептуализации артефактов и инструментов. Сафия – профессор антропологии в Американском Университете, уважаемая коллегами за опыт полевой работы. Она, также, известна среди Толкователей Грез созданием мыслительной школы под названием «поликультурный реконцептуалистический индивизм», вызывавшей много разногласий в секте Барути, к которой она принадлежит. Большую часть времени она преподает, пишет статьи и раскрывает тайны иных культур, но ей удается выделить свое невеликое свободное время на дела Традиций. Ее анализ базовых инструментов, используемых нами, дает понимание, почему они работают так, как работают. Она любезно разрешила включить раздел о Фокусах и ритуалах в этот сборник. Если вам понравится эта глава, ожидайте е будущую статью «Изучение современного мистицизма», которая будет опубликована в конце 2001 издательством Baruti Press.*

- Кам Тринх.

## Анализ важности Фокусов и ритуалов

Все маги Традиций опираются на различные Фокусы и ритуалы. Их значений и типов ошеломляюще много – инструменты личной важности; ритуалы, передаваемые в Традиции; предметы, получившие силу в фольклоре; идеи, которым приписывают столько ложной важности, что они обретают ценность. Тем не менее, все инструменты и ритуалы – иначе говоря, Фокусы – имеют общие корни. Они – источники усиления.

Тот, кто хочет закурить, должен использовать зажигалку. Он чиркает ею, и создает огонь. Без зажигалки он может использовать спички или кусок раскаленного металла. Человеку, лишенному этих инструментов, придется немало потрудиться, чтобы добыть огонь. Он не заставляет огонь появиться из ниоткуда – он должен его найти или использовать инструмент, который производит его своими действиями. В то же время, инструмент не создает огонь без вмешательства человека. Человеческое знание о работе инструмента в сочетании с решением его использовать – приложение воли – создает огонь.

Так же и с Фокусами, которые имеются у всех Традиций. Хоть они и разнообразны, эти Фокусы обладают одной сутью. Они – инструменты, усиливающие мага. Со знанием, как использовать инструмент (преподаваемым в Традиции) и желанием заставить его работать (через владение магией), маг заставляет Фокус воплотить желание в жизнь – или, говоря проще, маг использует Фокус, чтобы что-то произошло.

Большая часть Фокусов – специфическое выражение более конкретной идеи. По этой причине многие Традиции опираются на умопомрачительное количество Фокусов. Определенный Фокус может использоваться для определённых целей, но служит общему назначению, к которому может быть применен. И наоборот, родственный Фокус может работать в определенных обстоятельствах, но это всегда Фокус наиболее тесно связанный с целью, которая образует лучшую ситуацию.

Человек с зажигалкой имеет инструмент, созданный для сотворения огня. Правильно использованный, он создает огонь надежно и регулярно. Но, в широком смысле, это еще и инструмент, для всех действий, связанных с созданием огня, хотя обычно зажигалка используется только для того, чтобы добывать огонь. Она дает свет, хоть и не так эффективно, как фонарь. Она может использоваться, как другие «небольшие ручные инструменты»: молоток, клин или неуклюжий рычаг. Она не так эффективна в этих ролях, как предназначенные для тех целей инструменты, но, тем не менее, ни один из них не будет столь же эффективен в добыче огня.

Таким образом, инструмент существует как конкретный предмет и воплощение большей идеи. Магическое слово – специфическое приложение большей идеи языка, который, в свою очередь, специфическое приложение коммуникации.

Когда маг использует инструмент, то это и идея, и предмет. Идея зажигалки, как предмета, создающего огонь, столь же важна, как функция. Без идеи предмета, это лишь кучка материалов, которые ничем не служат пользователю. Представьте себе, что некоему



человеку подарили продолговатый предмет из прозрачного, гибкого материала с небольшим кусочком металла сверху. Сгибание куска металла заставляет предмет нагреваться и позволяет сфокусировать жар так, что это зажжет сигарету. Но если не назвать этот предмет зажигалкой, человек может никогда ее так не использовать.

Более важно заметить, что осмысление ставит приоритет выше обстоятельств. Консенсус включает как истину, так и широко распространенные заблуждения. Это позволяет в любом ином случае неподходящим инструментам обрести широкое применение в качестве предметов мистической силы. Вера убийцы Кеннеди означает, что Одна Пуля обретает мистическое значение, даже если это не то, что произошло на самом деле. Теории, спекуляции и городские легенды становятся настолько же важными, как проверенная эзотерическая мудрость. Это образует основу традиции – необычное или загадочное переходит в повседневное использование, даже если не понимается, в то время, как обычная теория обретает силу потому, что она – простое решение, к которому приходит средний мыслитель. Обе они имеют силу из-за распространенности в памяти человечества.

Это поднимает вопрос об объективной истине в контексте мистического применения – то есть, «абсолютной истины» и «истины, в которую верят». Фокус может действовать на основе гравитации – очевидной абсолютной истины – или на основе того, что духовные энергии привлекаются серебром - истины, в которую верят. Абсолютная истина, естественно, наиболее загадочная из всех – если Консенсус формирует Гобелен, и склонен изменяться сам, то для истины кажется невозможным оставаться абсолютной. В то же время, некоторые элементы реальности, насколько можно понять, постоянны без вторжения Консенсуса – только у людей есть Аватары, только человеческая мысль порождает магию, только вторжением в течение Основ можно придать любой мысли истинную материальность и форму.

В своем эссе «Обычный взгляд: восприятие Спящих и мир Пробужденных» Лила Такаши выдвигает теорию, что сама по себе истина является идеей, жизненно важной для восприятия Консенсуса, и что часто делаются метафизические «допущения», чтобы позволить различные определения истины. Такаши выдвигает две концепции, которые она называет **очевидной** и **фактической** истинами.

Очевидная истина заключается в том, что Консенсус воспринимается абсолютной истиной для одной или двух идей. Поскольку каждый Спящий имеет уникальный взгляд и восприятие реальности, очевидная истина редко, если вообще, цельна. Часто существует множество очевидных истин для одной идеи, хотя только величайшие из них обладают истиной силой. Например, множество людей ошибочно считает, что теория относительности Эйнштейна запрещает любым объектам двигаться быстрее скорости света. Те, кто знают об общей и специальной теориях относительности, принимают это как приложение взаимодействия гравитации и времени, где разгоняющийся объект движется через пространство-время так, что воспринимается перемещающимся в ином временном потоке и с иной массой. Очевидная истина варьируется от Спящего к Спящему – или, как это представляет относительность, у каждого наблюдателя свой взгляд на объект. Большая часть реальности *кажется* соответствующей общему представлению об относительности, но в общих вопросах неправильно понимаемое представление может быть достаточно верным. Фактическая истина склонна быть настолько незаметной или сложной, что средний Спящий не имеет достаточных знаний с этими концепциями или не обладает способностью превзойти инерцию допущений.

Фактическая истина окончательна, универсальная и объективна для любой концепции. Это может быть весьма сложно разъяснить. То, что может на первый взгляд казаться фактической истиной, под другим углом покажется истиной субъективной. Например, большинство магов принимают как фактическую истину утверждение, что лишь при помощи Квинтэссенции Узор может обрести реальную, физическую форму. Но само существование Квинтэссенции основывается на понятии Сфер, систематизированных Советом, лишь пять сотен лет назад. До того маги создавали и разрушали без посредничества какой-либо универсальной «Сферы Основ». Вполне возможно, сама Квинтэссенция прямо не использовалась – но вероятно и обратное, даже в качестве безымянного, но важного элемента. То, что не открыто еще не означает, что этого нет. Таким образом, использование Квинтэссенции для созидания может быть фактической истиной, но доказать это сложно.

Основываясь на теориях Такаши, Фокус является проводником для идеи. В этом случае, он наиболее могущественен, если обращается и к очевидной, и к фактической истинам. Фокус, который опирается лишь на фактическую истину, использует некий вселенский принцип, который остается постоянным, но находится за рамками Консенсуса. Он действует, несмотря на мнение человечества. Фокус, опирающийся на очевидную истину, может действовать как ошибочная идея или лишь временная, но все еще поддерживаемая Гобеленом. Фокус, который связан с обоими истинами, не только абсолютной, но и поддерживаемой человечеством – базовая истина. Эти базовые истины представляют собой связь человеческого опыта с вселенскими принципами, и, таким образом, несут величайшую силу.

## Сферы

*Маленькая грязная война между Традициями и Технократией породила слишком много случайных жертв. Одним из таких умерших был Михаил Камов, Сын Эфира из Чечни. Его изобретениями были социальные теории, величайшим инструментом – писаное слово. Он настаивал на важности дружеских связей между всеми Традициями, и говорил о попытках установить дипломатические контакты с Технократией. Хоть наши более активные члены отвергали эти идеи, он никогда не колебался в своих убеждениях.*

*Мне повезло встретить Михаила летом 1996 года. Мы провели неделю на озере Мичиган, обсуждая хитрости социальных взаимодействий, магических теорий и рыбалки в соленой воде. Хоть и видя мир, полный боли и страданий, он оставался оптимистом и верил, что однажды человечество излечит эти болезни. Он был добрым человеком с мягким сердцем, и часто говорил о надежде на мирное будущее.*

*Его изувеченное тело было найдено в подвале его дома в Бруклине 14 октября 1996 года. Все его работы на мистические темы были сожжены или украдены, кроме некоторых старых заметок. Ниже приведены наброски труда о Сферах и нашем понимании их. Я включаю их как уникальный взгляд на Сферы и в память о нем.*

*- Кам Тринх.*

Первым, кто формально оформил Сферы магии, которыми мы сейчас пользуемся, был Совет Традиций. Некоторые маги путают Сферы с универсальным понятием магии, либо что Сферы очерчивают всю возможную магию и, таким образом, представляют истинную реальность. Подобно любой другой модели, созданной человеком, Сферы – лишь абстракция. Они – способ объяснить «магию» в теориях и терминах, которые пересекают границы практик и

Традиций. В целом, они – соглашение накопленных идей, которые позволяют нам просто рассуждать о магии. Как любое соглашение, они, также, очень общие и подвержены неверному пониманию.

## **Вселенский Цикл**

От Разума к Материи, к Энтропии и снова к Разуму – это изучаемый нами вселенский цикл. Разум порождает мысли и узоры, которые, с энергией Квинтэссенции, становятся реальными структурами сил или материи. С ходом пространства и времени они рассеиваются и меняются, пока не перерабатываются для использования в создании чего-то нового, что ее раз восстает из разума.

И все же мы верим в определенные константы истории и Теллуриана, не так ли? Мы признаем «истину» того, что все порождается разумом. Почему же константа, нечто вне прогресса – разум? Что делает его исключением? Мастера Энтропии утверждают, что даже мысль меняется. Может быть, разум не всегда источник, но иногда и конец. Некоторое может завершиться не более, чем идеями – воспоминаниями, если хотите, ускользящими призраками едва вспоминаемых ощущений.

Энтропия привносит изменения во все, поэтому глупо было бы утверждать, что сам Цикл к ней иммунен. Если есть правило, то могут быть – должны – быть исключения. Каким был мир до человеческой мысли? Существовал ли мир до человечества? Большинство согласится с тем, что это так. Но тогда материя была создана без вмешательства разума! И снова, Цикл не постоянен.

Привязка Сфер к Циклу – лишь удобство, не более. Мы высказываем общие факты, но глупо было бы ожидать, что вселенная будет подстраиваться под них.

## **Десятая Сфера?**

Мы часто обсуждаем идею «Десятой Сферы». Сами кресла Сфер в Конкордии несут символы девяти Сфер, а над десятым креслом загадочно появляется новый уникальный знак. Что это означает? Истинную десятую Сферу? Или нашу собственную нужду верить в нее?

Если есть десятая Сфера, то она должна охватывать все отсутствующие элементы, которые провалились в дыры наших теорий. Это сумма, большая, чем ее части. Это унификация всех наших прочих Сфер, с их моделированными ошибками и исключениями.

У каждой Традиции свои представления о Десятой Сфере, как мне известно. Что совершенно неверно! Традиции создали Сферы. Да, создали в качестве моделей большей реальности, возможно, но даже если так – утверждать затем, что Десятая Сфера является некой большей истиной этой модели? Ошибочное мышление! Сферы – артефакты девяти Традиций. Десятая Сфера тоже будет артефактом тех Традиций, просто через признание истины, не высказанной в других девяти Сферах. Это не что-то, создающее мистические императивы вселенной. Если оные есть у вселенной, то она придерживается их, независимо от взглядов и ограничений наших Традиций.

## Парадигма

К моменту написания этой книги, **Маг** существовал уже около 8 лет. Он получил три редакции и больше тридцати книг. Он публиковался по всему миру на множестве языков. Но, несмотря на все эти годы, редакции и дополнения, у людей все еще были проблемы с придумыванием парадигмы. Эта идея обрела сомнительную славу одного из самых абстрактных элементов **Мага**. В ряде случаев на нее ложилось пятно того, до чего средний игрок или «доходит», или «не доходит», и тем, кто не ухватывает суть полностью «не стоит играть». Даже после прочтения этой книги многие все еще могут чувствовать это. Такое восприятие сложно поколебать. Парадигмы весьма глубоки, поэтому, естественно, они могут быть обескураживающими.

Плохо, что такое восприятие существует. По сути **Мага**, столкновение идей и непонимание персонажа закладывают основы отличных историй. Но вопрос понимания среди самих игроков порождает разочарования. Важность понимания игроком, особенно в игре, которая действует с такими высокими идеями, как фундаментальные составляющие реальности, естественно будет очень высока. Мы надеемся прояснить это непонимание, чтобы вы могли использовать парадигму, не гадая, из тех ли вы, до кого «дошло».

## Разбор парадигмы

В реальном мире парадигмой называется «пример, который служит моделью или схемой». На практике, это идеал, который человек или группа стремится воплотить – наиболее предпочитаемый метод действий. Последние годы ряд компаний принял «парадигму», чтобы определить путь, которым их бизнес следует сейчас. Для этих организаций парадигма видится как достижения цели и поддержания образа компании: способ преуспеть, предлагая идеал. В этом контексте, парадигмой является то, что считается лучшим способом делать что-то.

Сверхъестественная суть **Мага** усложняет ситуацию, но, по сути, все аналогично формулировкам реального мира. Единственный меняющийся аспект – сужение фокуса определения. Парадигма мага – то, что он считает лучшим способом использования своих мистических сил. Это его способ просветления через воплощение духовного идеала. Это метафизическая модель того, как, почему и когда он использует свою магию.

Назовете ли вы это «мистическим планом», «метафизической структурой» или «духовным архетипом», но парадигма мага обычно состоит из нескольких ключевых основ:

- Веры мага в собственную магию и причин ее работы
- Представлений мага об устройстве реальности
- Теории мага о том, как его магия способна взаимодействовать с реальностью.

Сложно найти мага, чья парадигма настолько прямолинейна, но эти три элемента центральны для любого мага. Эти ключевые идеалы не всегда явны, но даже маги, которые еще не озвучили, формально, свои мысли, пришли к каким-то выводам на подсознательном уровне.

**Нет, действительно!**

Парадигма не предполагает наполнения вашей игры эзотерикой, достойной профессора философии. Она может, если в своей хронике вы ищете этого, но, по сути, она замысливалась как элемент игры, который поможет вам лучше понять своего персонажа. Нет никакого «влияния на игру» в обладании парадигмой сверх знания, как ваш персонаж видит магию, Теллуриан и так далее. Если она помогает вам наслаждаться игрой, тогда она работает.

Несмотря на все эти высокие идеи и сложные слова, **Маг** – всего лишь игра, а парадигма лишь игровой инструмент. Важнейшая часть игры – развлечение, и если парадигма не развлекает, то уберите ее! Это просто.

## Парадигма и вера

Вера – не то же самое, что парадигма. Если парадигма это «мистическая карта», с которой сверяется маг, то вера – это топливо для пути к просветлению. Парадигма – просто лакмусовая бумажка. Это корд, который соединяет глубинные убеждения мага с всеохватывающей истиной Теллуриана. Она позволяет магу «прошупать тропу» перед использованием магии. Она позволяет узнать, будет ли его Эффект естественным или вульгарным. Без этого важного понимания Теллуриана маг рискует познать о Парадоксе больше, чем ему хочется.

Роль парадигмы крайне важна, так как личные взгляды и вселенская истина редко пересекаются. Некоторых магов желание совместить эти две идеи продвигает к просветлению. Для других различия не всегда ясны. Не будучи осторожными, такие маги рискуют погрузиться в Безмолвие. В конце концов, вера в то, что Солнце однажды на Новый Год взорвется, не означает, что оно на самом деле взорвется. В противоположность многочисленным речам из популярных СМИ, вера в себя будет вести вас до тех пор, пока реальность не покажет вам ваши заблуждения максимально брутальным способом. Маг грозит своим крошечным кулачком небу, реальность замечает и давит его, как жука.

Чтобы подчеркнуть суть, возьмем популярный миф, что люди используют свой мозг лишь на 10 процентов. Это заблуждение восходит к 1920-м, когда ученые решили, что крупные нейроны, которые они смогли изучить, являются единственными клетками, вовлеченными в передачу информации. Они подумали, что многочисленные маленькие нейроны – неразвитые «нейроны-малыши», которые еще не были вовлечены в работу мозга. Это убеждение стало популярным – вероятно потому, что люди хотели в него верить. Даже когда неврологи лучше изучили эти клетки, убеждение сохранилось.

Несмотря на это убеждение, если человек потеряет 90 процентов мозга, то он не будет вести себя, как прежде. Вероятнее всего, он умрет. Представьте, также, нейрохирурга, который считает, что 90% мозга неважны. Как бы он в это ни верил, реальность в том, что никогда не сможет легально практиковать хирургию – он никогда не сможет закончить обучение. В данном примере, реальность и убеждения не совпадают. Этот деликатный баланс стабилизируется парадигмой, потому что одной только веры недостаточно, чтобы примириться с холодными деталями космоса.

## Парадигма и Традиции

Представители Традиций редко вступают в дискуссии, в которых прямо говорят «мой А, Б и В о магии – моя парадигма». Для самих магов концепция парадигмы не всегда ясна – они просто знают, во что верят, и почему они думают, что это работает. Они могут даже не знать сам термин «парадигма», в зависимости от их биографии, но все равно

будут иметь теории о том, как действует их магия. Дискуссии идут вокруг второстепенных вопросов различных метафизических взглядов, и могут становиться весьма жаркими – никто не любит, когда им говорят, что они фундаментально не правы, особенно когда они *знают*, что правы. Такие дискуссии можно считать метафизическими аналогами споров реального мира на тему абортов, религий, продаж оружия и взаимоотношений рас.

Тем не менее, в Традициях ходит достаточно неформальная терминология по вопросам парадигмы, чем-то похожая на меж-Традиционную концепцию Сфер. О магах говорят, что они имеют «поверхностную», «неглубокую», «сильную» либо «глубокую» парадигмы. Эти варианты – скорее общепринятые взгляды, нежели что-то стандартизированное и систематизированное за несколько десятилетий. О самих парадигмах говорят следующее:

### **Поверхностная**

Парадигма прямо связанная с элементами вселенной, и на данной стадии развития это очень очевидно. При поверхностной парадигме магия видится не более, чем инструментом приложения Сфер. В мировосприятии мага скрытого или сложного мало – то, что вы видите, то, обычно, и получаете. Этот тип парадигмы чаще всего встречается у недавно Пробудившихся магов и других, без хорошего понимания мистических вопросов. Она, также, распространена у магов с очень черно-белым взглядом на мир, тех, кто утеряти свое видение высшей цели, а также у тех, кого могут назвать обладателями наивно-оптимистического взгляда на мир. Старые Традиционалисты называют магов, использующих магию таким способом «едва царапнувшими поверхность просветления», что и породило термин.

### **Неглубокая**

У некоторых магов просто не было возможности хорошо подумать о том, почему они знают то, что знают, или не заботились об этом. Эти маги опираются на определенные инструменты и практики, могут их кратко описать, но действительно глубоких размышлений это еще не удостоилось. Маг похож на начинающего студента в какой-либо сфере науки: способен решать уравнения, знает некоторые манипуляции, может процитировать некоторые законы, но до сих пор путается в доказательствах или в глубоких значениях теорий. Маг знает то, что знает, но не может всегда объяснить, почему.

### **Сильная**

Большинство магов Традиций обладают достаточным метафизическим опытом и твердо разделяют различные элементы мира Пробужденных. Про них говорят, что их «парадигмы сильны», потому что они потратили немало времени, проверяя теории, раздвигая границы и изыскивая свои ограничения. Возраст и опыт это дают не всегда: недавно Пробудившийся маг может иметь сильное осознание своей связи с Теллурианом, хоть это случается и редко.

### **Глубокая**

Самая сложная из парадигм, синонимичная самому персонажу. Высокоразвитая парадигма так плотно перевита с восприятием персонажа, что вера и реальность начинают





смешиваться. Те немногие маги, обладающие «глубокой связью с вселенной», редки и рассеяны, но о них редко говорят без трепета и зависти. Но такая глубокая связь - палка о двух концах. Так как их легко связать с их же парадигмой, становится просто понять, как эти маги будут реагировать в каждой конкретной ситуации.

## Создание парадигмы

Создание цельного мировосприятия для вымышленного персонажа может оказаться сложной задачей. В большинстве других игр вы можете отложить это, и дорисовать персонажа по ходу хроники, но **Маг** требует определения взглядов на магию еще до начала игры. Что же делать? Классно, что парадигма – такая важная часть персонажа, но как ее *создать*?

Следуя схеме ниже, вы можете получить действующую парадигму за несколько шагов. Но важно заметить, что построение парадигмы – не то же самое, что создание персонажа. Так как парадигма – взгляд вашего персонажа на то, как магия взаимодействует с окружающим миром, это не просто способ собрать очки воедино и получить прямой результат. Никакого игрового эффекта от обладания сложной парадигмой, кроме лучшего понимания персонажа, нет.

Как в случае любого правила или элемента игры, вы можете ее использовать, пока вам это удобно. Если слово «парадигма» заставляет вас думать о самодовольных дурнях, убеждающих Рассказчика, что превращение неигрового персонажа – вампира в дворовое украшение, *безукоризненно* вписывается в парадигму персонажа, то последнее, о чем вы будете думать, играя в **Мага** – парадигма. Если вы Рассказчик, который отчаянно стремится поднять свою игру выше походов громил со Сферами, то добавление парадигмы позволяет избавиться от всего этого взломай-сломай-и-зачаруй, и дать понимание о труднодостижимом «отыгрыше», о котором вы столько слышали. Используйте то, что работает для вашей игры, игроков и вас самих.

## Связывание Сфер

Первый шаг – в выборе Сферы, которая более всего доминирует в восприятии мага и его магии. В конце концов, у Традиций есть Сферы, связанные с ними. Вас не должно удивлять, что подобное может быть возможным и для отдельных магов.

Есть много способов выбрать подходящую Сферу. Обычно, но не всегда, это Сфера, максимально развитая при создании персонажа. Возможно, это Сфера специализации, связанная с Традицией персонажа. Это может быть Сфера, которую маг, в конце концов, использует чаще всего. Это может быть даже Сфера, которая вам, игроку, кажется круче других!

Практически во всех случаях магу нужно иметь хотя бы одно очко в Сфере, с которой он собирается связывать парадигму. Это не вытесано в камне, и может быть интересно основывать парадигму на Сфере, которой у вас нет – но Рассказчик не обязан допускать такие ситуации, если у вас нет достаточно доводов в свою пользу.

*Пример: Рей – начинающий игрок в Мага. Просмотрев Традиции, он создает Адепта Виртуальности по имени «Молния», пока не придумает какое-нибудь получше. Ник, Рассказчик, советует Рею подумать о парадигме Молнии и том, как он использует магию в игре. Первый его шаг – определить, какие грани Сфер сильнее всего влияют на использование им магии.*

*Хоть Рей считает, что Связи важны, Дух его интересуется сильнее всего – это, также, его наиболее развитая Сфера, на 3 очка. Прочитав описания, он решает, что Молния будет Адептом Виртуальности, ориентированным на общение с духами. Он сообщает Нику о своем решении и вчитывается в Сферу Духа, решая, как он сможет использовать ее в игре.*

Теперь, когда вы выбрали Сферы, что должно это для вас означать? Как вы можете использовать это в игре?

Самое простое – вводить Сферу в магические Эффекты как можно чаще. Не печальтесь, если Рассказчик скажет, что ваша Сфера не подходит в данной ситуации. Выявление пределов вашей выбранной Сферы так же важно, как определение ее влияния на окружение персонажа. По мере хода хроники, вы получите большее понимание парадигмы персонажа просто использованием ассоциированной Сферы.

Другой метод использования ассоциированных Сфер – тщательно вычитывать описание Сферы и Эффектов в поисках идей. Это не ограничивает способы использования Сферы в игре, а подсказывает интересные идеи, которые могут привлечь вас. Маг – игра о контрастирующих реальностях и концепциях, в конце концов, и поиск собственного подхода к определенным элементам – половина развлечения. Например, вы не согласны с теорией Толкователей Грез, что погружение в грезы Матери Земли дает вам большее понимание Материи (смотрите описание Эффектов Материи, **Mage Revised** страница 173), изучите, как это *могло бы* работать в парадигме вашего персонажа. Если вам нравится Энтропическая возможность слома сложных систем (**Mage Revised** страница 161), внедрите эти идеи в персонажа. Изучите главу о Сферах в **основной книге правил Мага** в поисках подходящих идей. Это займет больше времени на подготовку, но может дать вам большее понимание парадигмы вашего персонажа.

## Множественное связывание

Простой способ добавить глубины – связать с парадигмой персонажа две Сферы. Это усложняет отыгрыш персонажа, но может и дать много интересных последствий. Комбинации могут породить множество результатов, ограниченных только вашим воображением. Очень просто связать с персонажем Материю и Энтропию, а потом прийти к множеству идей их использования и причин для этого. Например, персонаж может связать с парадигмой Материю и Энтропию для:

- Предотвращения увядания материального мира, либо ускорения этого.
- Анализировать схемы, чтобы найти идеальное физическое воплощение абстрактной идеи.
- Уничтожить идею определенного физического объекта, чтобы заменить его чем-то новым, разработанным персонажем.
- Скомбинировать что-либо перечисленное выше.

Разобраться, как две Сферы работают вместе – сложнее, чем связаться с одной Сферой, но это тоже часть развлечения.

### **Я возьму их все!**

Технически, возможно связать больше двух сфер, но рекомендуется не больше трех. Вспомните, маги не связывают с парадигмой все сферы, которые могут использовать. Они так поступают лишь с теми сферами, что сильнее всего доминируют в их взгляде на мир. Каждая Сфера добавляет сложности в идею, и ее становится сложно играть. Хоть сложные идеи при правильном применении и могут плодотворными, не стоит перегружать игру всякими хитромудростями.

Исключением является персонаж, одинаково связанный со всеми Сферами и обладает плюралистическим мироощущением, ведущим к унифицированным взглядам на магию. Хоть эта идея и интересна, поддержание сбалансированных взглядов на все Сферы может быть крайне сложным в игре. Это, также, может вести к путанице в концепции и, возможно, ненамеренному неверному ее использованию. Не забудьте уточнить у Рассказчика, впишется ли такая идея в его игру.

### **Энергия**

У каждого Аватара есть определённое качество, называемое Энергией, которая направляет магические силы мага. Маги считают, что Энергия – врожденная предрасположенность или, возможно, даже «личность» Аватара. Но независимо от интерпретации, сомнений в том, что влияние Энергии на действия мага значительно и незаметно одновременно, нет. Вместо того, чтобы влиять на обыденные действия мага, она подталкивает его общем направлении.

Влияние Энергии может быть отражено в парадигме мага. Для этого подумайте немного об Энергии, которую вы выбрали при создании персонажа. Или перечитайте их описания на странице 95 **основной книги правил Мага**, если не помните их точно.

Затем, подумайте о ваших связанных Сферах. Решите, как они должны взаимодействовать. Энергия направляет мага в его общем движении к цели, а связывание Сфер дает магический инструмент достижения этой цели. Что означает быть магом Динамики с привязкой к Разуму? Как маг Поиска с привязкой к Связям видит мир? Когда свою магию используют маги Изначальности с привязкой ко Времени? Подумайте

немного об их взаимодействии. Считайте, что Энергия задает общее направление путешествия персонажа, а привязка Сфер указывает конкретную дорогу.

Помня это, запишите несколько коротких фраз, описывающих путь, который обычно использует маг, идя к цели. Начните с глагола и впишите его в короткую, общую фразу. Записав их, выберите ту, которая лучше всего описывает влияние Энергии на парадигму персонажа. Помните, что в этом упражнении «правильных ответов» нет, поэтому используйте то, что кажется правильным вам.

Выбранная вами фраза – фундамент парадигмы вашего мага. Хотя это лишь малая часть общего, она все объединяет. Она дает базовое направление, по которому будет проходить путь мага к просветлению.

**Пример:** *При создании Рей дал Молнии Энергию Узоров. Ему нравится идея улучшения техник, созданных другими магами, и не видит Молнию новатором. Изучив способы взаимодействия Духа с Узорами, он определяет общее направление и методы, которые Молния использует, чтобы творить магию.*

*Рей пришел к двум фразам – «общение с духами» и «раскрытие тайн вселенной». Потом он начал думать, какая из них лучше подойдет Молнии. Хотя «общение с духами» - определенно то, чем будет заниматься Молния, Рей видит это как способ достижения цели, чем что-то имеющее прямую связь с самой целью. Он решил, что «раскрытие тайн вселенной» лучше всего описывает влияние Энергии на Молнию, а его общение с духами включает использование этих тайн.*

## Стили парадигмы

Следующий шаг в создании парадигмы включает использование Стилей парадигмы, изначально описанных на странице 93 книги **Bitter Road**. Эти стили описывают, как парадигма мага связана с остальной вселенной. Если обобщать, то есть:

- **Строгий.** Ваша парадигма единственно истинна. Другие могут использовать магию, но они не делают это *правильно*.
- **Закрытый.** Ваша парадигма соответствует личному взгляду на истину. Вы можете попробовать уговорить остальных взглянуть на мир с вашей точки зрения: не потому, что вы думаете, что они неправы, а просто потому, что вы знаете, как все работает у вас.
- **Открытый.** Ваша парадигма – одна из многих истин. Каждый маг должен определить, что для него подходит лучше всего и придерживаться этого.
- **Свободный.** Нет «одного великого взгляда на мир». Вы всегда учитесь, и внедряете то, что находите у других, в свою парадигму.

Если вы еще этого не сделали, выберите Стиль парадигмы, лучше всего подходящий вашему персонажу. Напишите предложение, описывающее один аспект Сферы – как Сфера взаимодействует с реальностью, условия, при которых вы будете или не будете использовать эту Сферу и так далее. Это определяет точку, из которой прорастает стиль, базирующийся на вашем мироощущении, пропущенном через линзу связанной Сферы.

В целом, персонажи с консервативным стилем будут обладать такими же консервативными сторонами стиля. То же применяется и к свободным стилям, обладающим, обычно, свободными гранями. Но так бывает не всегда. Для персонажа

возможно твердо верить в свободные пути. И наоборот, персонаж может временно придерживаться консервативных взглядов, пока не найдет чего-то лучше. Иметь такие особенности в парадигме вполне допустимо.

**Пример:** Рей решает, что у Молнии будет Строгая парадигма. Он так сильно уверен в своих способностях, что попросту считает свой способ лучшим для творения магии. Рей немного думает, и пишет следующее: «Мир духовный спит под нашим». Он не может показать, почему ему это нравится, но ему интересна мысль о духах, спящих под тканью реальности.

## Зацепки

Важно иметь *интересную* особенность в парадигме персонажа. Вряд ли это нужно повторять, но ваша парадигма должна быть интересной. Что-то умное и загадочное вряд ли будет полезным, если вам будет неинтересно это отыгрывать. Поэтому вам нужны зацепки, которые вы не только сможете использовать, но и *захотите* использовать.

Найдите подходящую идею. Запишите три мысли об этой идее, и впихните их в границы мира **Мага**. Это может потребовать нескольких попыток. Не все умные идеи автоматически подходят игровому миру и наоборот. В идеале, у вас должна быть возможность обсудить это с Рассказчиком, потому что его взгляд на игру повлияет на то, что вы сможете и не сможете. Дайте базовые определения того, что вы считаете удобными элементами парадигмы, и почему вы считаете, что это невероятно круто.

Хорошие зацепки могут прийти от идей, которые вы считаете интересными. Вы определенно можете найти хорошие идеи, изучив новости, посмотрев телевизор, кино или читая книги, но лучше всего – пообщавшись с людьми, которые придерживаются взглядов, отличных от ваших. Любые вдохновляющие вас идеи могут быть внесены в парадигму, позволяя исследовать их в контексте игры.

## Окончательная обработка

Теперь, когда вы собрали все кирпичики, время доводить парадигму до ума. Посмотрите на детали привязки Сферы, Энергию, Стиль парадигмы и зацепки. Решите, как они все взаимосвязаны. Как только у вас будет четкая картина парадигмы, подтяните все концы. Подумайте, как ваша парадигма влияет на персонажа, в частности, на Резонанс. Подумайте, как проявляет себя магия персонажа: что происходит, когда ее творят? Наконец, найдите Фокус для вашей связанной Сферы.

Вот, наконец, и все! Вы готовы играть в **Мага** с полностью разработанной парадигмой.

**Пример:** Рей собирает воедино проработанные детали и начинает перепроверять парадигму Молнии. При дальнейшем рассмотрении получается «средний рыбак на духов». Он ловит духов и заставляет делиться с ним секретами, а потом «отпускает их обратно в воду». Он видит магию, как способ заставить ленивых духов исполнять его волю. Он выбирает бутылку театрального клея<sup>14</sup> в качестве Фокуса, и готов играть персонажем с живой парадигмой.

---

<sup>14</sup> Наверное, имеет место быть игра слов. На английском театральный клей называется *spirit gum*, то есть, если понимать буквально, клей для духов.

## Изменение парадигмы

Один из самых приятных элементов ролевых игр – наблюдение за развитием персонажа в течение хроники, постепенным изменением его способностей и личности. Способности растут, давая больше шансов на успех. Взгляды меняются, часто настолько радикально, что персонажи яростно борются с тем, что ранее считали важным. Персонажи меняются со временем – как личностно, так и способностями.

Парадигма не отличается ничем. По мере общения персонажа с другими магами, их взгляды и парадигмы будут влиять на его собственные. Кроме того, развитие мистических способностей требует дополнений к парадигме. Вы не можете вдруг решить творить магию Сил потому, что потратили достаточно очков опыта – вы должны понять, как Силы вписываются в ваше мировоззрение, и что требуется, чтобы использовать их.

Вы не можете сменить парадигму по собственному желанию. Изменение базовых взглядов *не просто*, в конце концов. Вы не можете проснуться однажды и решить, что умеете летать! Обычно, необходимо что-то серьезное, чтобы произошли такие радикальные перемены. Хотя парадигма может меняться медленно под воздействием внешних причин, есть два обстоятельства, которые могут изменить вашу парадигму радикально – повышение Арете, и провал броска Арете при полностью потраченной временной Силе Воли. Разница:

- первое происходит свободно, поскольку вы можете значительно изменить свою парадигму при росте Арете. Растущая просветленность открывает новые взгляды на вселенную. Может быть, вы ваши Фокусы вам стали нужны меньше, или перед вами открылась сторона, ранее не виденная. В любом случае, просветленность открывает обширное новое поле приложения знаний, так как вы перерабатываете ваши базовые принципы под новый взгляд на реальность.

- последнее происходит с потерей очка постоянной Силы Воли – реальность вас отпинала, вы из этого извлекли уроки, но сделались смиреннее. Это оставляет вас немного сломленным. Нечто, что вы всегда считали истинным, оказалось ложным, и вам придется привыкать жить с этим. Вселенная – суровая хозяйка. Проглотите это.

### Вариант: изоляция из-за парадигмы

Некоторые маги обнаруживают, что парадигмы у них уж очень необычные – из тех, что ведут за решетку. Может быть, вы насилуете трупы ради получения магических сил. Может, вы свежуете детей и носите их кожу. Что-то такое, от чего по телу мурашки бегут.

Такие маги, в силу практик, отстраняются от обычных людей. Их Резонанс склонен это отражать – у мага с действительно крышесносными практиками должны быть и аналогично странные базовые взгляды. Это запускает «детекторы психов» у людей, за неимением лучшего термина.

Конечно, творить магию неподалеку от Спящих, при подобной парадигме, может быть очень, *очень сложно*. Это может привести к отчаянным ситуациям, когда вам нужно сотворить нечто крайне отталкивающее, чтобы запустить магию, но может быть и очень ограничивающим. Вам лучше всего убеждаться, что парадигма вашего персонажа опирается на немного странные, но не привлекающие ненужного внимания практики.

# Образцы парадигм

Ниже приведены варианты аспектов парадигм. Каждая Сфера содержит описания Энергий, Стилей парадигмы и зацепок, чтобы вы могли их использовать, при желании. Торопящиеся игроки и Рассказчики могут использовать эти образцы, для создания парадигм на ходу. Помните, что приведенные примеры – не единственный способ толкования каждого элемента. Вы можете использовать их как отправную точку и питание собственных идей.

## Связи

**Энергия:** Динамика (уменьшение ощущения расстояния), Узор (защита места или района), Изначальность (удаление участков вселенной), Поиск (исследование разных мест для изучения того, что еще не существует).

**Стиль парадигмы:** Строгий (все взаимосвязанные объекты и места являются аспектами одного места, лишено измерений). Закрытый (реальность содержит исчисляемое количество точек, которые можно связать, если место можно определить расчетами). Открытый (у всего в мире есть свое место, вопрос лишь в том, чтобы определить эти места). Свободный (вселенная безгранична и податлива, способная расширяться и уменьшаться по желанию).

**Зацепки:** Межличностные связи (Вы хотите свести все человечество воедино. Когда не будет задержек из-за передачи, человечество сможет сфокусироваться на общении и превзойти ограничения технологий. Единственным ограничением будет скорость самой мысли). Путь к просветлению (Жизнь – это путешествие. Цель ее – не добраться до конца пути, а обрести мудрость от самого странствия. Вы должны быть уверены, что избрали интересный путь, так как приметность жизни важнее безопасности). Связанный мир (У всего есть связи. Вы хотите изучить те загадочные узы, что соединяют вселенную воедино. Как только вы этого добьетесь, не будет ничего вне вашей власти).

## Энтропия

**Энергия:** Динамика (следование путем судьбы и удачи), Узор (укрепление уз судьбы), Изначальность (вы – агент распада), Поиск (обнаружение слабостей в мире и либо исправление, либо уничтожение их).

**Стиль парадигмы:** Строгий (у вселенной есть великая схема, а у хаоса – предсказуемость). Закрытый (у всего происходящего есть космологическая причина). Открытый (хаос вносит перемены в механизмы реальности, расшатывая статус-кво). Свободный (судьба – ложь, делающая нас самоудовлетворенными. Ничто не предсказуемо по-настоящему).

**Зацепки:** Испытай удачу (Вы – воплощение риска и шанса. Неудача не менее полезна, чем успех, так как только она показывает ваши пределы. Вы живете, чтобы действовать, а действуя – чувствуете себя более живым). Полотно судьбы (Плетомая вами паутина воистину запутана. Вы тесно связаны с судьбой и происхождением как людей, так и вещей. Знаки показывают вам зенит и надир возможностей, и нужно немного усилий, чтобы повлиять на нити провидения). Капризный властелин (Ваша жизнь похожа на музыкальную импровизацию – мелодия меняется без вашего влияния, но всегда является частью большего произведения. Вы плывете по течению, наблюдая за

случайными событиями, которые ваши питье и пища, запоминая все. Вы используете эти знания, чтобы получить абсолютный контроль над ситуацией, и подчинить ее своей воле. Затем вы расслабляете хватку, откидываетесь назад и насаждаетесь музыкой).

## **Силы**

**Энергия:** Динамика (изменения предсказуемы), Узор (поддержание закрытой системы), Изначальность (потворство разрушительности), Поиск (проведение изменений).

**Стиль парадигмы:** Строгий (все физические элементы дискретны и исчисляемы). Закрытый (формулы могут предсказать большинство проявлений изменчивых сил, хотя случайные сбои вполне ожидаемы). Открытый (предсказать действительно открытую и обширную систему невозможно, что заставляет видеть великий беспорядок). Свободный (физические силы – великие живые существа, со своими целями и личностями).

**Зацепки:** Геоцентризм (звезды и планеты образуют Теллуриан своим объединенным фокусом и позициями, а известный нам мир черпает все силы сверху. Их интерес и внимание вызывают перемены. Служение небесным телам приносит их молчаливое одобрение). Квантовая механика (вы достаточно знаете о квантовых силах, чтобы осознать, что никогда не будете понимать их полностью. Влезая во внутренности реальности и изменяя их, вы либо завершите что-то, либо случайно потеряете пальцы. Образно выражаясь, конечно). Великий Уравнитель (все силы стремятся к полному балансу, но пребывают во внешнем и внутреннем конфликте. Когда превышаетя предел давления, клапаны срывает. Изменение баланса и пределов давления может вызвать или направить эти разрывы).

## **Жизнь**

**Энергия:** Динамика (на живом оставляется ваша метка), Узор (поддержание жизни), Изначальность (поиск жизни и смерти), Поиск (розыск смысла жизни).

**Стиль парадигмы:** Строгий (разумность священна, ее следует оберегать). Закрытый (на разумных можно воздействовать при необходимости, но цель средств не оправдывает). Открытый(цели не только оправдывают средства, но и требуют любых необходимых средств). Свободный (индивидуальность не рассматривается – биомасса есть биомасса).

**Зацепки:** Баланс в жизни (Получив что-то, чем-то надо пожертвовать – не обязательно в физическом плане, но и не исключая того. Баланс должен поддерживаться – особенно среди живых. Весь вопрос в поиске достойной жертвы). Микроскопические макроизменения (у Техномагов есть наниты, но стоит знать, что эту идею подали бактерии. Жизнь всегда выражается как совокупность меньших существ, вовлеченных в большую связь. Чтобы воздействовать на общее, сначала надо повлиять на часть). Жизнь как энергия (Сложнейший вид энергии – жизнь, а биосеть является величайшим воплощением закрытой системы [считайте Жизнь видом энергии, а «погружение в жизнь» - исследованием этой биомощи]).

## **Материя**

**Энергия:** Динамика (изменение и улучшение вашего окружения), Узор (создание долговечных вещей), Изначальность (превращение древнего в новое), Поиск (изыскание новых способов использования старого).



**Стиль парадигмы:** Строгий (реально лишь то, что можно пощупать). Закрытый (каждый физический элемент обладает уникальным набором свойств). Открытый (любая материя взаимозаменяема, если вы можете найти подходящую замену). Свободный (Материя – это энергия, обретшая форму).

**Зацепки:** Материальное исчисление (материальный мир – физический аналог математики, и манипулирование им сходно с решением сложных уравнений. Прежде, чем влиять на мир, нужно найти подходящие переменные, а потом построить правильное уравнение. Процесс иногда важнее результата). Сократова уникальность (в любой момент времени для любой идеи существует идеальное материальное воплощение. Чем ближе что-то к этой идее, тем прочнее оно связано с Теллурианом. Конечно, перед тем, как найти идеальный образец, вы должны понять воплощаемую им идею). Вавилонская башня (большой реальности – большие идеи для ее заполнения. Чем крупнее цель, тем больше триумф. Планка должна подниматься, и вы тот, кто делает это – больше, быстрее, гибче, лучше!)

## Разум

**Энергия:** Динамика (ясная передача высоких идей), Узор (коррекция ментально поврежденного), Изначальность (подавление слабых идей и распространение сильных), Поиск (поиск действительно оригинальной мысли).

**Стиль парадигмы:** Строгий (разум – черный ящик, который надо открыть силой). Закрытый (запертые двери разума может вскрыть тот, у кого есть отмычки). Открытый (разум – дом, куда пускают только по приглашению). Свободный (все разумы передают мысли, подобно радиоволнам, и их можно слушать, если вы настроились на нужную частоту).

**Зацепки:** Сознание-витраж (есть лишь один великий разум, ибо сам Теллуриан имеет сознание. Но этот огромный разум разделен на множество меньших, подобно витражному окну, и каждый кусочек является человеком. Чтобы объединить эти разумы, нужно убрать барьеры между кусочками). Scientia Humanitatis (история – память самого Теллуриана, которая хранится в разумах человечества. Эти знания – сокровища прошлого, предназначенные для живущих в настоящем. Действуя в соответствии с этими знаниями, порождаешь больше мудрости, а более мудрые человеческие разумы делают мудрее Теллуриан). Недвижимое путешествие (наше восприятие носится как одежда, и может быть сменено на что-то более удобное. Избегание физического мира – просто вопрос отделения физического восприятия. Голая правда грез и желаний иногда чище взаимодействия с людьми).

## Основы

**Энергия:** Динамика (уникальные плетения Гобелена), Узор (добавление в мир долговечного), Изначальность (низведение постороннего до концепции), Поиск (раскрытие вселенских истин и секретов).

**Стиль парадигмы:** Строгий (Квинтэссенция и Узоры – плоть и кровь вселенной). Закрытый (больше понимание строительных элементов реальности ведет к раскрытию тайн Теллуриана). Открытый (Первичная энергия важна, но это не более, чем одна из многих важных частей вселенной). Свободный (используя затупленный скальпель реальности вы обречены делать неуклюжие, неосторожные разрезы).

**Зацепки:** Аватар-линза (Квинтэссенция, питающая реальность, пребывает в состоянии постоянного движения. Ваш Узор – линза, и фокусируя эту энергию, вы можете направлять ее, куда пожелаете. Сила идет не изнутри, а сквозь). Взгляд под шкурку мира (истина скрыта физическим восприятием. Теллуриан – смесь интересных, повторяющихся Узоров, связанных Квинтэссенцией. Зная, для чего предназначены Узоры, можно манипулировать ими напрямую). Теллурианский бильярд (Узор – матрица из Узлов и потоков силы между ними, которые удерживают все вместе. Каждая точка соединена с другой в грандиозную сеть Узора. Влияние на одну точку вызывает волны изменений, распространяющиеся и влияющие на остальные).

## Дух

**Энергия:** Динамика (вызов изменений в мирах), Узор (укрепление реальностей), Изначальность (рождение идеи в ее чистейшем виде), Поиск (поиск смысла в бессмысленном).

**Стиль парадигмы:** Строгий (Реальность – центр большего духовного мира, окружающего наш). Закрытый (Гобелен – порт в огромном, смертельном море Теллуриана). Открытый (различные реальности составляют Теллуриан так же, как Сферы - магию). Свободный (взаимодействие с идеей, обретшей плоть, становится проще, если осознать, что ты сам – идея, обретшая плоть).

**Зацепки:** Голографическое все (Гобелен – соединение Умбральных теней, накладывающихся и отражающихся на холст Теллуриана. Эта реальность – эхо многих других. Чтобы лучше всего влиять на реальность, надо найти правильный слой). Путь медиума (Знания наших предков – сила большая, чем история, потому что мертвые являются прямым источником. Много может быть узнано прямо от них. Живым надо дать больше знаний, иначе они так и будут продолжать делать те же ошибки). Странник по Мирам (Вы ходите по иным мирам так же, как люди ходят в магазин. Ваш опыт показывает, как разные миры взаимодействуют между собой. Имеет ли одна реальность главенство – зависит от мнения).

## Время

**Энергия:** Динамика (обеспечение второго шанса), Узор (обнаружение важности момента), Изначальность (предотвращение катастрофического будущего), Поиск (поиск в прошлом).

**Стиль парадигмы:** Строгий (реальность мертва, а течение времени – воспоминания вселенной о своем существовании). Закрытый (прошлое и будущее хрупки, и их изменения требуют величайшей осторожности). Открытый (все движется в потоке времени). Свободный (время свернуто в спирали, и чтобы двигаться по нему необходимо найти подходящее пересечение с событиями прошлого или будущего).

**Зацепки:** Красная таблетка (Время – не поток, а точка. Все уже произошло и уже происходит. Континуум пространства-времени – ложь, распространяемая учеными и плохим кино, дабы укрепить иллюзию невозможности быть где-то еще, кроме «настоящего»). Вивисектор времени (Время – серия неподвижных участков. Это похоже на быструю смену застывших образов, что порождает движение. Каждый участок времени позволяет небольшие изменения, но если последовательно изменено множество участков, перемены становятся значительными). Ровный поток (не задумывайтесь о мелочах – иначе за деревьями можно не увидеть леса. Перемены изучаются в определенное время, создавая

значительные и, часто, предсказуемые ситуации. Отвергая мимолетное, делаешь первый шаг к становлению источником значительного).

## Привязка к одной Сфере

У каждой парадигмы одна Энергия, Стиль и зацепка. Найдите Сферу, связанную с персонажем, и выберите один элемент из каждого аспекта. Сведите их воедино и получите «мистический чертеж» персонажа.

*Пример: Айша хочет играть Эвтанатосом, но ей не нравится стереотип о «магах смерти». Меган Гибсон, ее новый персонаж, является попыткой сломать этот взгляд. Айша берет идею о женщине, испытывающей удачу, поэтому вводит Меган в ряды Лакимистов, фракции, сильно опирающейся на шанс и случайности, как в жизни, так и магии. Она выбирает Энергию Динамики и Закрытый Стиль, и считает наиболее подходящей Испытай удачу в качестве зацепки.*

*Айша решает, что Меган видит шанс, как испытание воли. Всем сужден успех или неудача, но если они не будут рисковать, то проживут однозначно неудачной жизнью. Цель – набрать как можно больше успехов и неудач. Ее жизнь четко показала, что есть ненужный риск, и она знает, когда должна и не должна предпринимать его. Если все идет, как ей надо, она может ухитриться остаться при своих.*

*Магия Меган обычно выражает себя, как серия случайных событий, которые дают ей выйти из ситуации, но лишь косвенно. Для наблюдателей, она лишь стискивает зубы – множество успехов на любой Эффект означает, что она выглядит действительно впечатляюще, делая это. Меган носит старую доску Уиджа в качестве Фокуса ее Энтропии.*

## Привязка к нескольким Сферам

Чтобы создать парадигму для персонажа с привязкой к нескольким Сферам, выберите как минимум один аспект из каждой выбранной Сферы.

*Пример: Персонаж Джейка, Адепт Виртуальности «Grep Foo» - член Хакеров Реальности, группировки, стремящейся раскодировать загадки вселенной, чтобы «перепрограммировать» вселенную. Он решает, что Энергия Поиска Основ и Открытый Стиль Связей подходят его персонажу лучше всего. В конце концов, он выбирает Связанный мир в качестве зацепки. Теперь он сводит кусочки воедино.*

*Джейк решает, что «Grep Foo» воспринимает реальность как контейнер, полный сногшибательным числом предметов и объектов. Он считает, что все взаимосвязано и имеет место, принадлежащее этому изначально, но пока все кусочки не будут найдены, они не могут быть использованы вместе. «Grep Foo» видит себя первопроходцем, намеренным открыть то, что вселенная забыла или намеренно скрыла. Он надеется, что его товарищи из Хакеров Реальности смогут использовать то, что он найдет.*

*Также, Джейку нравится идея о магии, проявляющей себя вроде действующей машины Руба Голдберга<sup>15</sup>. Он решает, что магические эффекты «Grep Foo» часто проявляются как серия случайных событий, которые провоцируют другие случайные*

---

<sup>15</sup> Машина, выполняющая очень простое действие крайне сложным способом.

*события, пока не будет достигнут нужный эффект. Джейк выбирает кубик Lego в качестве Фокуса Связей, и потрепанную копию Principia Discordia, как Фокус для Основ.*

## **Изменение Традиций**

Хоть некоторые старейшины Традиций хотели бы, чтобы все думали иначе, Традиции не статичны. Даже магические практики и парадигмы древних групп, вроде Толкователей Грез и Акашийского Братства, не такие, какими были 1000 или даже 100 лет назад. Помимо множества своих других задач, многие маги исследуют магию, постоянно стремясь расширить и упрочнить знания своей Традиции. Такая информация обычно приходит одним из двух способов. Иногда великолепный или проницательный маг разрабатывает новую теорию или технику, которая, затем, входит в канон Традиции. Либо же свободомыслящий маг одалживает идею или технику у другой группы, и приспособливает ее под свою Традицию. Если первый из вариантов родом еще из палеолита, открытия всегда были достаточно редки. Одалживание и распространение сохранившихся знаний и проще, и обычнее. Тем не менее, многие в Традициях только сейчас стали понимать, как сильно их прошлая организация и структура препятствовала таким одолжениям. От всех Традиций ожидается отказ от заимствований у Технократии. Кроме того, будто бы для поддержания в чистоте своих разных парадигм, старейшины многих Традиций активно не поощряли заимствования у других Традиций. Даже старейшины тех Традиций, что признавали, что их истина не единственна, все еще отказываются искать инновации у других Традиций, боясь выхолостить свои собственные. Вместо этого, многие маги Традиций верят, что лишь поддержанием своих славных Традиций сильными и чистыми они могут надеяться выиграть битву у Технократии.

Теперь, когда Война Восхождения фактически кончилась, и многие старейшины Традиций мертвы или ушли с Земли, пришло время беспрецедентного заимствования и обмена между Традициями. После того, как мудрейшие и опытнейшие члены всех Традиций погибли, каждый оставшийся на Земле стремится по максимуму использовать сохранившиеся знания. Хоть некоторые старые и более консервативные члены Традиции объявили, что заимствование заклинаний, Фокусов и другого магического инструментария у других Традиций выхолостит и уничтожит магию, большая часть молодых магов очень рада возможности расширить как свои магические знания, так и практики. Среди многочисленных уникальных новых стилей магии уже намечилось несколько широкомасштабных течений. Два наиболее явных и важных из этих направлений – распространение шаманских практик и распространение техномагии.

## **Изменение Традиций**

В этой новой эре распространения и смешивания магических знаний некоторые маги начали исследовать, как меняются Традиции. Смешение или изменение Традиций может быть выполнено несколькими разными способами. Иногда, как в случае с Братством Ди или Орденом Святого Альбертуса, маг обнаруживает информацию о стиле магии, который работал в прошлом, но был забыт. Но гораздо чаще под-Традиции развивают работы очень успешного кабала. Некоторые кабалы стали очень тесно связанными группами. Со временем становится возможным, что члены такого кабала выучиваются работать друг с другом новым уникальным способом. Когда кабалы удачно работают друг с другом достаточно долго, они иногда развивают свою собственную уникальную парадигму. Хоть члены большинства кабалов слишком связаны своими тренировками, чтобы быть способными принять чужую точку зрения, не все маги настолько альтернативны. В некоторых случаях, новая под-Традиция или стиль магии

появляется, когда маги разных Традиций тесно работают друг с другом, объединяя свои магические и интеллектуальные способности для достижения общих целей.

Сами Традиций выросли из объединений магов, использовавших одинаковые методы для достижения общих целей. Вероятно, что со временем появятся новые Традиции, а старые умрут, потому что новые цели и методы сведут вместе молодых магов. Хотя некоторые и боятся смерти Традиций, никто не может отрицать, что рост фракционности является процессом магических перемен – рождением того, что будет Традициями завтрашнего дня.

Первым шагом в этом процессе, обычно, является выработка общего языка. Если Сыны Эфира говорят о сети полуразумных связанных с погодой морфогенных полей, в то время, как Орден Гермеса называет это элементом воздуха, а Толкователи Грез говорят о духе облаков – все может оказаться смущающим, отвлекающим и даже опасным. Проблемы с терминологией могут стать губительными при магическом столкновении с сильным врагом. В результате, многие кабалы разрабатывают общий язык, который часто состоит из смеси жаргонов их Традиций, часто дополненного различными общими культурными связями. В большинстве случаев этот общий жаргон – не более, чем удобный пиджин, позволяющий членам кабалов общаться свободно. Но в некоторых случаях характер магов и их отношения с их Традициями могут оказаться таковы, что они найдут этот новый жаргон куда более удобным, чем тот, при котором они тренировались. В таких случаях старый жаргон постепенно забывается, а все члены кабала учатся думать на новом языке. Так как самые важные части магической парадигмы и магических практик определяются мыслями, ожиданиями и взглядами мага, значительные перемены в мышлении мага о магии могут оказать сильное влияние на его магические техники.

В другом случае, члены одной Традиции исследуют ограничения практик этой Традиции, или объединяются, чтобы изучить теории и практики другой Традиции или Конвенции. Недавний рост изучения высоких технологий и техномагии – явный образец этого феномена. Хотя этот тип изучения отличается от объединения сил нескольких Традиций, результаты часто достаточно идентичны. Вовлеченные маги учатся смотреть на магию и мир непривычным для Традиции образом.

Адепт Виртуальности, который считает обитателей Умбры разными видами элементарей и воспринимает магию Жизни, как взлом точек доступа к акупунктурным меридианам для перенаправления течения ци, мыслит уже не как Адепт Виртуальности. Но он не мыслит ни как Акашиец, ни как Вербена. Аналогично, член Акашийского Братства, который подключает мозг к компьютеру в поиске сознания дзэн, тоже действует далеко вне догм Традиции. Часто некоторые члены кабалов беспокоятся из-за того, насколько далеко они отошли от прежних моделей мышления. Многие кабалы, изучающие дальние границы магии Традиции распадаются, потому что их члены начинают верить, что теряют связь с Традицией, воспитавшей их. Но некоторые из наиболее тесно связанных кабалов никогда не замечают своего отступления от своей Традиции. Вместо того, члены кабала глубоко постигают суть практик друг друга, и учатся делиться и взаимодействовать гораздо лучше большинства Традиционалистов. Члены таких кабалов обычно становятся крайне близки друг с другом, и обнаруживают, что творить магию вместе становится все легче, в то время, как теории становятся все более загадочными и сложными. В подавляющем большинстве случаев, магические теории и практики, развившиеся в таких редких и тесно связанных кабалах, единственно полезны и надежны для их членов. Когда кабала распадается, гибнет и созданный ими гештальт. Но в некоторых редких случаях озарения, полученные такими магами, оказываются полезными

для других. По мере распространения новостей об этих новых идеях растет новая под-Традиция.

Хоть большая часть под-Традиций является или возрождением уже существовавших групп, или развиваются естественно усилиями целеустремленного и умелого кабаля магов, есть и под-Традиции, созданные целенаправленно. Духовный Альянс (смотрите ниже) – одна из таких групп. Вместо развития из работ одного кабаля, эта под-Традиция появилась, когда три разных группы магов решили, что уход от мира значительно им поможет.

Обычно, такие целенаправленно созданные под-Традиции разваливаются. Попытки целенаправленной смены существующей парадигмы всегда очень сложны. Сила всех существующих Традиций лежит в органичности их развития. Даже тщательное планирование и великие амбиции не могут создать все факторы, позволяющие большой группе магов принять новый образ мышления на подсознательных уровнях, необходимых для осуществления магических практик. Небольшие изменения в парадигмах, вроде объединения Традиций, входящих в Духовный Альянс, совсем не легки, а более значительные перемены обычно невозможны. Неважно, насколько кто-то может желать принять новое мироощущение, или насколько полезным будет держаться этого мировосприятия, сменить глубоко укоренившиеся мнения и предубеждения крайне сложно. В целом, создание нового магического стиля – долгий и сложный процесс, не всегда приносящий быстрых результатов. Тем не менее, некоторые изменения проще других. Поскольку большая часть магов растет, будучи частью развитой технологической цивилизации, адаптировать под Традицию элементы современной технократической парадигмы куда проще, чем ацтекский мистицизм или другие духовные системы, с которыми маги уже не знакомы близко.

## **Заимствования у шаманизма**

Причины новой популярности шаманских техник заметить легко. Так как большинство мастеров отделено от Земли Бурей Аватаров, многие маги – особенно молодые и малоопытные – ищут иные способы обретения магических знаний и наставлений. В долгой истории Толкователей Грез их членов преимущественно или единственно обучали разные могущественные духи, а большинство Толкователей Грез связаны с тотемным духом, который является как наставником, так и союзником. Общение с большинством Обитателей Теней остается возможным, несмотря на Бурю Аватаров. В результате, многие маги, принадлежащие к очень отличающимся друг от друга Традициям, вроде Небесного Хора и Сынов Эфира, обращаются к Толкователям Грез за помощью в установлении контакта с могучими духовными союзниками. Сегодня значительное число магов не из Толкователей Грез имеют тотемных духов, либо какой-то иной вариант духовных наставников или союзников.

Тотемы и духи-союзники могут предоставить немало магической помощи и советов, чем помогли множеству магов улучшить свои навыки. Помимо знаний о духах и Умбре, многие Тотемы могут оказать и значительную помощь в мире смертных. Также, сильный Тотем может помочь уговорить меньших духов помочь магу, наполняя силой его Фетиши. Найти незагрязненный и ничейный источник Сосуда начало становиться все сложнее, и потому растет число магов не из Толкователей Грез, осознавших значительные преимущества Фетишей в условиях скудости энергии.

Но у духов есть и свои цели. Некоторые маги боятся, что эти шаманы-неофиты будут обмануты или осквернены Лордами Нефанди. С уничтожением большинства

остававшихся на Земле Нефанди, маги начали опасаться, что Преступники активно ищут рекрутов. К счастью, что некоторые маги и осквернились после общения с духами, большинство магов может увидеть разницу между обычным Обитателем Тени и Малфеанином или К'лашаа. За небольшим неудачливым исключением, те маги, кто Пал сами искали Падения. Поиск духовных союзников не привел к какому-либо значительному росту числа Нефанди.

Но даже у относительно мирных духов есть цели и желания, которые могут радикально отличаться от таковых у обычных смертных и даже магов. Практически каждый дух, который желает учить и помогать магу, требует что-то взамен. Маги с такими союзниками обычно исполняют множество заданий. Часто такие задания относительно просты и не требуют много усилий – сжечь определенное благовоние или читать короткое стихотворение ночью каждое полнолуние в полночь. Но иногда духи требуют и более значительного, особенно если их попросят о чем-то важном или сложном. Тогда задания могут варьироваться от почти невыполнимых – например, сделать так, чтобы определенный человек носил в кармане зуб акулы как оберег – до сноса здания или иной постройки, занимающей важный Узел.

Кроме того, многие духи всегда рады извлечь выгоду из нужд и неумений мага. Простые задачи, вроде шпионажа, обычны для большинства духов. Но если маг не может справиться с этим сам и не может найти себе в помощь никого другого, многие духи заломят высокую цену – просто потому, что магу больше некуда идти. Часто, чем больше у мага нужда в услуге, тем большую цену выставит Тотем. И если одни маги отказываются от этого, множество других согласно с тем, что иметь готовый источник магической помощи часто стоит затрат. Помимо множества отдельных личностей, ищущих помощи у могучих духов, Традиции также недавно увидели рост нескольких крупных групп, опирающихся в своих практиках на помощь и наставления от сильных духов.

## **Орден Софии (The Order of Sophia)**

Хоть многие в рядах Небесного Хора видят общение с духами, как сношения с демонами и аналогичными несвятыми созданиями, другие Хористы верят, что часть этих духов могут быть ангелами и аналогичными божественными созданиями. Используя заимствованные у Толкователей Грез техники для раскрытия разума голосам Небес, Хористка Александра Мартин связалась с могущественным духом, которого она посчитала воплощением божественных знаний. После этих откровений, она основала Орден Софии и начала распространять свои знания среди магов и Спящих. В противоположность обычной для Хора «работой за сценой», мисс Мартин провела ряд публичных лекций и медитаций, призванных ознакомить как можно больше Спящих с мудростью Софии. Мисс Мартин использует Разум и Дух, дабы дать возможность восприимчивым слушателям напрямую узнать послания, которые она получила от Софии. В результате, эти службы стали достаточно популярными, и скоро могут привлечь внимание Технократии и смертных охотников.

Члены Ордена Софии верят, что в сложные времена прямая связь с верховным божеством затруднена или невозможна. Но вместо использования откровений, записанных и истолкованных сотни лет назад, они верят, что наиболее верным путем к истинному духовному пониманию будет прямое общение с представителями Бога. София и, затем, другие ангелы, обретают поклонение. Поскольку для большинства американцев общение с ангелами приятнее, чем тропические галлюциногены, которые дают видения

странных тропических духов, учение мисс Мартин куда популярнее большинства аналогичных духовных практик.

Хоть движению еще меньше года, мисс Мартин успела сколотить организацию, в которой состоит больше полудюжины магов и почти 5000 Спящих. Ее публичные службы и программы по радио слушают еще десятки тысяч, и многие из них жертвуют Ордену деньги. Примерно в следующем году мисс Мартин надеется начать показывать свои службы по некоторым религиозным телеканалам. Хоть многие члены Небесного Хора считают открытое использование магии опасным и ведущим к неудачам, многие в других Традициях с интересом за ней наблюдают. Некоторые члены Толкователей Грез, Вербен и Культа Экстаза планируют попытки повторить ее успех. Но этот интерес и поддержка могут быстро исчезнуть, если она столкнется со значительным противодействием со стороны Технократии, смертных охотников, либо другим чем-то аналогичным.

### **Братство Ди (The Fellowship of Dee)**

В 17 веке Герметист Джон Ди и обученный духами Толкователь Грез Эдвард Келли состояли в долгом и плодотворном сотрудничестве. В последующие века Герметисты и Толкователи Грез часто оказывались разделенными в силу расовых причин и колониализма. Два года назад Летиция Вашингтон – многообещающий молодой Герметист – объединила силы с загадочным Толкователем Грез, известным только по имени Отсталый. Он утверждает, что ему было посланное духами видение, которое взывало к ним в мольбе свести Герметистов и Толкователей Грез, и возродить партнерство Ди и Келли в большем и более продуктивном объеме.

Толкователи Грез великолепны в вызывании духов и пробуждению духов в материальных предметах. Герметисты могут управлять могучими силами природы, дабы сдерживать потенциально непокорных и опасных духов. Кроме того, они сглаживают разрыв между отстраненностью, обычной для часто общающихся с мирами духов, и реальностью обычного мира. Действуя согласно совету Отсталого, члены обычно повторяют Ди и Келли, работая в парах, состоящих из одного Герметиста и одного Толкователя Грез. Многие Герметисты присоединились к Братству, надеясь найти способ связаться со старейшинами их Традиции, оказавшихся в ловушке за Барьером. К сожалению, успех оказался сомнительным, потому что послания от тех Мастеров часто проходят через Барьер крайне искаженными. Тем не менее, большинство Герметистов присоединилось, чтобы получить больший доступ к знаниям и силе, принадлежащим разнообразным могущественным духам.

Хоть Толкователям Грез не нужна помощь в призыве духов, некоторые находят мастерство Герметистов в управлении силами элементов полезным при общении с особенно непокорными духами. Также, большинство Толкователей, вступающих в Братство Ди, изолированы от немалой части Традиции – так как живут в странах Первого Мира. В основном их тренировали духи, а у остальных были Наставники, которые теперь в ловушке за Барьером. У немалого числа этих Толкователей проблемы с тяготами повседневной жизни, и им часто требуется кто-то, кто поможет им справиться со сложностями современной жизни.

У редких членов этих Традиций проблемы возникают из-за самой сути этого альянса. Но поскольку члены Братства Ди часто экспериментируют с призывом и командованием очень могущественных и потенциально духов, некоторые Герметисты и Толкователи Грез беспокоятся, что члены этого альянса или Падут и станут Нефанди, или выпустят в мир могущественных неконтролируемых духов. Хоть к этому альянсу



принадлежит меньше двух дюжин магов, как минимум одна пара уже исчезла. Члены Братства Ди отвергают все обвинения в общении с злокозненными Обитателями Теней, и утверждают, что некоторые из их рядов сумели установить первичный контакт с загадочными и могущественными Небожителями.

### **Неудачи**

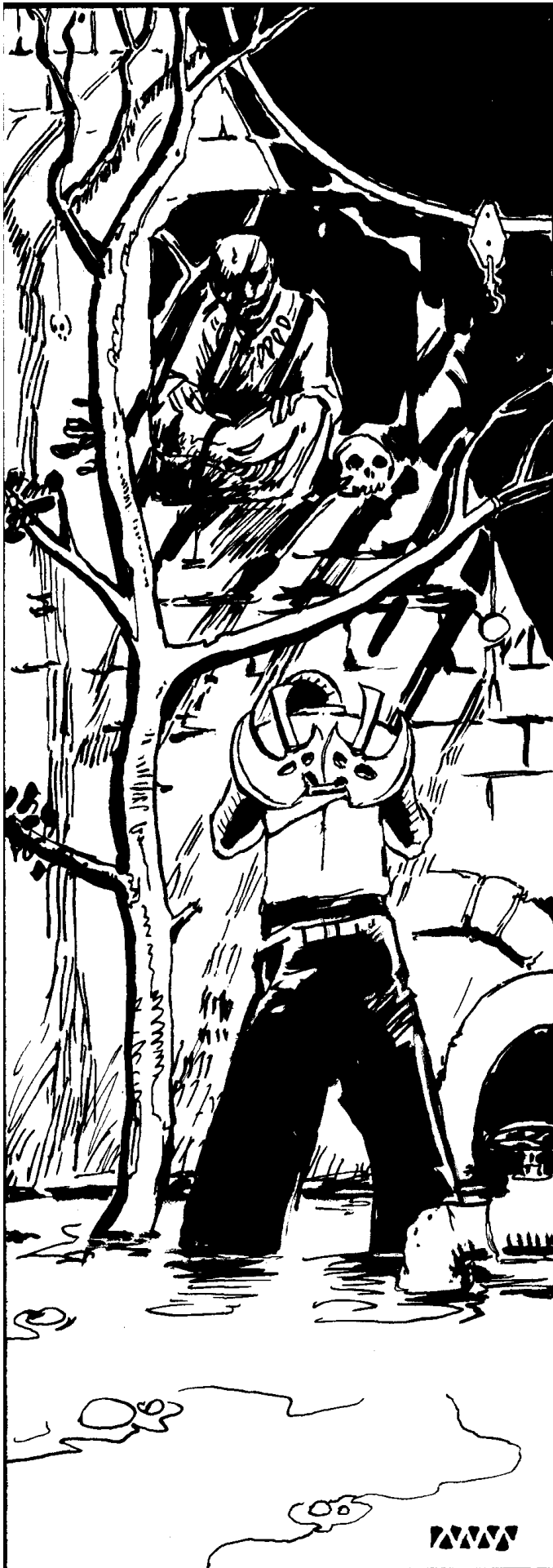
Братство Ди стремится использовать объединенные способности своих членов для получения большей мощи и знаний для всех вовлеченных. Их методика имеет два основных недостатка. В отличие от остальных групп, стремящихся смешать знания, полученные из разных источников, Братство Ди, по сути своей, союз для удобства между Толкователями Грез и Орденом Гермеса. Хотя в методах и практиках и имеется некоторая сходность, преимущественно обе группы практикуют свои индивидуальные уникальные стили. При работе в парах каждый маг делает то, что умеет лучше всего. Хотя такое разделение труда и может быть эффективным, оно иногда ведет к сверхспециализации каждого участника. Также, держа магические стили относительно разделенными, у членов Братства появляются проблемы с общением на сложные магические стили. Это взаимонепонимание может оказаться губительным при попытке укротить особенно опасного и могущественного духа.

Другая проблема, стоящая перед под-Традицией – ее изоляция от родительских Традиций. Отсталый – Толкователь Грез, обученный духами, которого сторонятся другие Толкователи из-за странного поведения и полного неприятия авторитетов, кроме собственных весьма хаотичных грез. Хотя Летиция Вашингтон ранее была уважаемым магом, ее тяга к мощи хорошо известна, и Орден Гермеса подозревает, что она заключила какого-то рода темную сделку с Отсталым, либо обманута его посулами. Как бы то ни было, верхушка обоих Традиций считает Летицию Вашингтон и Отсталого сомнительными смутьянами. Хотя никто еще не готов обвинить их или их последователей, всем, кто присоединяется к Братству Ди стоит осознать, что помощи от кого-либо, вне их под-Традиции, они вряд ли получат.

Но величайшая слабость Братства заключается в их основной цели – получении большей магической мощи через призыв могущественных духов. Многие члены Братства постоянно ищут способы вызова все более сильных духов. Помимо постоянно нависающего риска завершить вызов провально, призыватели часто используют магию для принуждения или устрашения несговорчивых духов. Многие наблюдатели уже отметили, что гордыня – величайший недостаток Братства. Со временем многие из Братства могут с легкостью поддаться лживым посулам духов или пасть пред гневом мстительных Обитателей Теней.

### **Духовный Альянс (The Spirit Alliance)**

Теперь, когда Акашийцы, Толкователи Грез и Вербены не тратят почти все свое время на сдерживание Технократии, они прикладывают больше усилий к менее масштабным, но равно важным целям. Последний год альянс из членов этих трех групп начал основывать изолированные поселения в глуши. Работая с разными консерваторскими группами, эта коалиция, неформально известная как Духовный Альянс, приобрела средних размеров участки земли в джунглях Бразилии, отдаленных регионах Монтаны и малонаселенных районах Канады. Первый их шаг – основать там поселения и заселить их магами и заинтересованными Спящими. Основной целью является создание маленьких поселений, каждое из которых будет поддерживать свою парадигму. Потом они планируют выпускать их обитателей в большой мир, дабы делиться мудростью и



магией. Пока что существует только два поселения. На Ферме Шань-Луна в канадском Саскачеване, недалеко от города Принц Альберт, сейчас обитает девять магов – поровну выделенных из групп-основателей – и более 50 Спящих. Свободные Земли, расположенные недалеко от Сан Прейри в Монтане, сейчас населяют три мага и 24 Спящих.

Участвующие маги согласились сгладить различия между Традициями и работать вместе, чтобы создать новый метод, использующий лучшие черты каждой Традиции. Хоть прогресс и слаб, в данный момент участники делятся друг с другом своими познаниями в лекарственных травах, боевых искусствах, медитациях и трансах. Также, прилагаются значительные усилия, чтобы заключить союз с местными духами и, если возможно, привести каждое поселение под покровительство отдельного Воплощения.

В отличие от предыдущих попыток, все участники осознают возможность технократического влияния. Помимо органического ведения сельского хозяйства, ткачества и окрашивания тканей, они продают часть своей продукции на специальных рынках и используют эти деньги для оплаты услуг юристов, доступа в Интернет и других современных удобств. У Фермы Шаня все идет хорошо. Но стае волков-оборотней недавно стало известно о существовании общины, и они недовольны тем, что люди появились в местах, которые раньше были дикими и незаселенными. Сейчас ведутся приготовления, чтобы либо вести с оборотнями переговоры, либо изгнать их. У Свободных Земель таких проблем нет, но политические взгляды трех магов стали привлекать хорошо вооруженных, но несколько нестабильных Спящих в эту общину.

В отличие от многих под-Традиций, планы у Духовного Альянса долгоиграющие. Создание первых трех общин, на несколько сотен человек каждая, потребует не менее 5 лет. Создание множества таких поселений в Бразилии, Канаде и Монтане – не менее нескольких десятилетий. Все участники согласились не участвовать нив какой излишне активной деятельности, чтобы не привлекать негативного внимания к этим поселениям. В результате, не участвующие, но

осведомленные маги обвиняют членов Альянса в побеге от мира и нежелании делиться результатами. Но маги Духовного Альянса заявляют, что кроме предоставления убежищ некоторым Спящим, эти сообщества помогают Пробудиться большей доле обитающих там Спящих. Кроме того, все маги надеются, что смогут создать среду, в которой даже Спящим будет проще общаться с духами, работая с местными духами и привлекая внимание могущественных союзников из Умбры.

Помимо того, если поселения будут успешными, основатели планируют начать кампанию в СМИ, дабы осветить это, и надеются привлечь внимание к различным программам и политикам, которые могут быть из этого извлечены. Участники, также, утверждают, что эти поселения способствуют развитию туризма и местных мастерских, а также помогут обучить посетителей большому уважению к Земле и друг другу, а также восприятию духовного мира. Лидеры Духовного Альянса считают это долгосрочное предприятие гораздо выгоднее того, что можно достигнуть при большей активности в текущее время.

К сожалению, главы Толкователей Грез и Вербен считают, что члены Духовного Альянса уклоняются от ответственности перед внешним миром. Но некоторые молодые и агрессивные члены этих Традиций, а также некоторые старые Акашийцы, поддерживают Духовный Альянс. К сожалению, хоть его союзники и желают ему успеха, большинство волнуется, что он может самоуничтожиться из-за внутренних противоречий. В результате, хоть этой группе три Традиции и помогают скрытно, немногие не входящие в него открыто поддержат политику Альянса, и все его союзники стремятся не иметь формальных уз с ним.

## **Неудачи**

Духовный Альянс состоит из трех смешанных групп магов, которые стремятся создать убежища от современного мира. К сожалению, это практически единственное общее, что есть у этих магов. Большая часть населения Фермы Шаня в Канаде состоит из повернутых на экологии пацифистов, которые хотят создать место, куда можно убраться от окружающего мира. Другие группы Духовного Альянса гораздо воинственнее. Южноамериканский контингент состоит из нескольких Толкователей Грез и Вербен, работающих с бразильскими сборщиками каучука и вооруженными племенами амазонских аборигенов, стремящихся изгнать из джунглей правительственные и корпоративные силы. Аналогично, Салли Макдермотт и Один Сеутер, два мага, живущие в Свободных Землях, имеют некоторые связи с языческими неонацистскими группировками. Кроме того, Макдермотт и Сеутер копят в Свободных Землях оружие, ожидая падения правительства США. Третий член Свободных Земель, Тереза Йеллоухорс, имеет связи с группами выживателей, но пока что ей приходится сглаживать действия и заявления Макдермотт, Сеутера и их союзников.

Основная причина, по которой эти разрозненные группы работают вместе, заключается в том, что их ресурсы и численность достаточно невелики, чтобы осознать, что лишь работая вместе, они могут преуспеть в своих начинаниях. К сожалению, хоть маги скооперировались на удивление хорошо, их Спящие соратники значительно менее надежны. Многие из Спящих с Фермы Шаня связаны с активными канадскими группировками анархистов. Больше половины Спящих Свободных Земель – члены хорошо вооруженных группировок язычников-неонацистов. Некоторые Спящие южноамериканского филиала Духовного Альянса находятся в розыске за убийство группы бразильских лесорубов.

Хоть Духовный Альянс и избегал пока внимания СМИ, не входящие в него Акашийцы и Вербены ожидают в скором будущем серьезных столкновений. Также, все вовлеченные осознают, что если политические связи Альянса будут раскрыты, то группировка с легкостью будет затравлена правительством и СМИ. Другие маги беспокоятся, что некоторые члены Духовного Альянса используют изолированные поселения в качестве центров подготовки террористов и терактов. Если маги Духовного Альянса сумеют направить энергию Спящих союзников в нужное русло, то под-Традицию ждет процветание. Но если они облажаются, то все закончится крайне плохо.

## **Заимствования у Технократии**

Большинство членов Традиций признают, что Война Восхождения проиграна и Технократия победила. В свете этой победы, значительное число магов из Традиций, обычно настроенных против техномагии, приняли технологические атрибуты, Фокусы и даже элементы различных кибермантических парадигм. Сегодня техношаманы из Толкователей Грез призывают духов автомобилей и компьютеров, Эвтанатос исследуют загадки послежизни через контролируемые околосмертные переживания, а Герметисты гравировать свои заклинания на печатных платах и записывают гримуары на компакт-диски. Несколько лет назад большинство магов Традиций твердо верили, что использование любых технократических элементов – что в парадигмах, что в обыденной жизни – ослабляет их стремление опрокинуть эту парадигму. Сейчас многие из этих магов осознают, что опрокинуть технократическую парадигму практически невозможно. Вместо этого большинство ищет способы расширить существующую парадигму и вновь познакомить Спящих с магией, не ослабляя их веры в электричество или современную медицину. Конечно, лучшим способом эффективно расширить и изменить текущую парадигму – понять ее и научиться работать в ее пределах. В результате Адепты Виртуальности и Сыны Эфира завалены просьбами объяснить основы техномагии от магов, которые прежде стремились жить в полном разрыве с современным миром. Маги, которые когда-то жили в уединенных хижинах без электричества, теперь читают научные журналы и постигают сложности интернета.

Рост интереса к технологиям и техномагии внес большие перемены в жизнь магов, принадлежащих к не-техномагическим Традициям. На обыденном и практическом уровне маги поняли, что чудеса современных технологий очень полезны и избегая даруемых ими возможностей, добиться можно немногого. Недавно многие члены Ордена Гермеса перенесли свои обширные библиотеки на компакт-диски, Вербены стали общаться через Интернет, а Култ Экстаза – зависать в быстропроходимых психоделических играх.

На более магическом уровне во всех Традициях растет интерес к использованию техномагических талисманов, Фокусов и заклинаний. В таких разных группах, как Дом Тиг, техношаманы Толкователей Грез и Адепты Точки Омега, техномагия становится все популярнее. Сейчас, когда они не ослеплены безнадежным стремлением уничтожить все следы технократической парадигмы, члены каждой Традиции видят, какую символическую и магическую мощь несут в себе инструменты и приборы современной жизни.

Для большинства живущих сейчас людей – включая большинство магов – ничто не символизирует смерть яснее, чем крупнокалиберный пистолет. Направление даже незаряженного оружия на кого угодно будет таким же магическим действием, как для австралийского Толкователя Грез – указать на свою жертву кость с проклятием. Аналогично, с их кажущимися мистическими параметрами, необходимыми для управления тайными знаниями, и огромными запасами информации, компьютеры часто воспринимают, как символ знаний. Такая вера все сильнее подкрепляется постоянными

усилиями Технократии по использованию фильмов, телевиденья и других видов СМИ для внесения в массовое сознание все больших объемов высоких технологий.

Сейчас у магов есть шанс научиться работать с текущей парадигмой, а не постоянно воевать с ней. Помимо возможности творить магию более естественным путем, принятие магии, сокрытой в современных технологиях позволяет многим магам не бороться со своим воспитанием. Почти каждому магу, принадлежащему не-технологичным Традициям приходилось пытаться забывать подсознательную силу современных технологий. Сейчас многие маги Традиций понимают, что эти стремления сковывали их магию. Признание, что многие современные приборы несут огромную эмоциональную силу и резонанс, позволяет магам использовать их магию новым и более эффективным образом.

Все больше магов Традиций признает, что Война Восхождения была проиграна, во-первых, в их головах. Вырастая с образами смертоносных пушек, быстрых ракет, захватывающих компьютерных игр и другими неизбежными реалиями современного мира, многие молодые маги никогда не могли отбросить силу, которую, для них, несли эти образы. Теперь, когда они свободно признают наличие этой силы, многие маги Традиций познают ее более эффективное использование и, при необходимости, низвержение.

Изучение способов использования современных технологий в магии – первый шаг к пониманию того, что современные науки и технологии несут не меньше магии, чем любая другая парадигма. Вся магия – движение воли, усиленное эмоциями. Использование магии позволяет вести машину, как в погоне в кинофильме, или использовать статический шум телеканалов поздно ночью для прорицаний, при условии, что маг действительно верит в силу современных технологий. Почти все маги имеют такие убеждения, но до недавнего времени лишь немногие желали или даже были способны признать это. Теперь, работающие с этой мощью маги Традиций обнаруживают, что их магия и безопаснее, и как-то более эффективна. Также, хоть различные Традиции и разделены идеологически, религиозно и мистически, современная парадигма – то, в чем приходится жить им всем. Парадоксально, но изучение работы Технократии позволило членам многих разных Традиций познать друг друга лучше, потому что они обретаются на границах одной и той же технократической парадигмы.

Новый интерес к техномагии – и благословение, и проклятие для Сынов Эфира и Адептов Виртуальности. Некоторых членов обеих Традиций осаждают с просьбами обучения и помощи, но других членов этих Традиций критикуют и обсмеивают за методы члены различных под-Традиций, которые предпочитают брать техномагию напрямую от Технократии. Также, некоторые группы, вроде Дома Тиг, намерены выковать собственную техномагическую парадигму, и мало нуждаются в иных формах техномагии. Некоторые Эфириты и Виртуалисты недовольны растущей популярностью техномагии, и считают новоиспеченных техноволшебников дилетантами и любителями. Но другие члены обеих групп счастливы видеть коллег и союзников по незаметному изменению технократической парадигмы.

## **Техношаманы**

Как и ожидалось, при росте интереса к шаманизму и техномагии, техношаманизм стал одной из самых быстрорастущих под-Традиций. Начало положили Толкователи Грез, затем техношаманы появились среди Вербен, Сынов Эфира и даже Адептов Виртуальности. Изначальные предпосылки техношаманизма заключаются в том, что все

содержит в себе духа, но сложные объекты – вроде живых существ и образцов высоких технологий – содержат особенно сложных и сильных духов.

Поскольку все образцы высоких технологий, нас окружающих, создали люди, техношаманы считают, что духи таких объектов наиболее тесно связаны с людьми. Изучая способы контролировать меньших из этих духов и заключая союзы с сильными, техношаманы оказываются способными действовать в городской среде особенно хорошо, а использовать окружающие большую часть человечества – с наибольшей отдачей. Более того, образцы технологий в руках техношаманов начинают действовать лучше, а в некоторых случаях – действительно «любить» их больше, чем других. Хотя многие разговаривают со своими автомобилями и компьютерами, техношаманы знают, как слышать ответы и более, чем рады развивать доверие и дружбу с этими предметами.

Техношаманы склонны использовать Материю, Силы и, естественно, Дух. Учение техношаманизма гласит, что они должны работать с духами и пробуждать духов предметов, которые создает и использует человечество. Посему, большинство техношаманов не считают своих собратьев полноценными шаманами, пока они не пробудят без посторонней помощи духа материального объекта.

Многие Спящие и даже некоторые маги считают техношаманов немного странными. Не только потому, что эти маги разговаривают с приборами, которые используют, но и сильно расстраиваются, когда видят кого-нибудь, плохо обращающегося с прибором, и известны активным порицанием тех, кто пинал автомобили или бил по компьютерам. Также, ожидается, почти любой важный объект, используемый техношаманом, будет полностью пробужден. Некоторые маги утверждали, что попав в обиталище техношамана, чувствовали на себе взгляды со всех сторон.

### **Пробужденное имущество техношаманов**

В сердце техношаманизма лежит убеждение, что они должны сознательно общаться с духами всего своего важного имущества. Игроки, желающие, чтобы их персонажи начали игру с пробужденными предметами, могут взять их как Талисманы. Одно очко Талисманов дает персонажам один носимый предмет, вроде пистолета или ноутбука. Два очка дадут либо два таких предмета, либо один большой, вроде автомобиля, мотоцикла или всех бытовых приборов в доме. Четыре очка дадут восемь важных переносных предметов. Пять очков позволят пробудить весь дом шамана и все его содержимое, кроме крупного – вроде автомобилей и мотоциклов.

Вы, также, можете играть, сделав какую-нибудь из своих техноигрушек Фамильяром.

### **Стиль магии**

Заклинания техношаманов обычно включают личное общение с духами предметов и сил. В отличие от традиционных шаманов, они не делают разницы между природным и искусственным. В результате, магия техношаманов особенно хороша в поиске способов работы в пределах ограничений этих предметов и сил, потому что техношаману, обычно, помогает дух избранной им цели. Многие техношаманы считают магию, проведенную без такого общения, неэффективной в лучшем случае и крайней грубостью – в худшем.

Творя магию, техношаманы используют весьма разнообразные Фокусы. В большинстве случаев, это артефакты современной культуры. Пульты управления

телевизоров, компьютеры, оружие и даже детские электронные игрушки могут быть использованы техношаманами для фокусирования и контроля их магии.

В обычном восприятии, техношаманы – маги-мусорщики, собирающие разрозненные части приборов и гаджетов, и использующие эти сломанные или полностью устаревшие штуковины себе на пользу. Хотя такие техношаманы и существуют, не все они в этот образ вписываются.

Так называемые маги-мусорщики обычно живут в бедных районах городов или пригородах для низкого среднего класса. Там они предпринимают сложные попытки наполнить жизни окружающих их людей чудесами и необычностью. Рядом с ними банкоматы могут засыпать банкнотами человека, снимающего со счета последние деньги, а компьютеры показывают скучающим банковским клеркам загадочные или интересные сообщения.

Но не все техношаманы – сторонники бедняков и рабочего класса. Некоторые техношаманы принадлежат к пограничным субкультурам, вроде панков или хакеров, и стремятся открыто и явно свергнуть текущую систему, чтобы все могли видеть ее слабость и несправедливости. Другие работают в системе, стремясь изменить ее. Многие из них – журналисты, инженеры, ученые, кинорежиссеры, специалисты по спецэффектам и другие высокооплачиваемые профессионалы. Многие из них ужаснутся идее использовать сломанные или устаревшие приборы. Они используют лучшую электронику и приборы в качестве своих Фокусов, всячески заботясь и улучшая их, чтобы те оставались полезными и долговечными.

### **Отношения с оборотнями**

В основной книге правил **Мага** оборотни – ненамного больше диких берсеркеров, буйствующих в глуши. Но опытные игроки Мира Тьмы могут быть знакомы с **Оборотнем** и его идеями о городских духах. Тут приводится полная идея духовности оборотней, а маленький пример – если вы захотите попробовать ввести **Оборотня** в игру **Мага**. (Учите, что идея **Мага** об общей реальности не очень хорошо сочетается с космологией **Оборотня**, поэтому вам придется приложить больше усилий, чем описано тут).

Как известно техношаманам, не они одни в Мире Тьмы смешивают шаманизм и современные технологии. Некоторые обитающие в городах оборотни используют схожие методы и проживают в тех же местах. Отношения между этими двумя группами сложные и нестабильные. В некоторых местах временные союзы оборотней и техношаманов позволяют развивать города и изгонять общих врагов. Но настолько же часто эти группы находятся в серьезном противостоянии. Многие оборотни считают, что отбраковывание человечества позволит решить большинство его проблем. Техношаманов, которые являются людьми, пугает эта идея – кроме самых мизантропичных, пожалуй.

Буря Аватаров отрезала большинство техношаманов от Умбры, что позволило оборотням нарастить там свое присутствие. В то же время, многие техношаманы начали более плотно исследовать Цифровую Сеть и заключать союзы с сетевыми духами, из-за чего интересующиеся технологиями оборотни начали терять там свои позиции. Ранее многие городские оборотни были расстроены и озабочены тем, что у техношаманов больше способностей к разным видам магии и духовным силам. Но теперь они считают Умбру городов своими владениями, и считают рост числа техношаманов в больших городах небольшой угрозой.

Одна сфера, в которой техношаманы и оборотни часто общаются – это техномагия. Как все, очарованные новейшими технологиями, члены обеих групп всегда рады часами чесать языками о своих новых дорогих игрушках и параметрах недавно выпущенных приборов. Мирное межличностное общение между членами этих групп редко. Но разные чаты в интернете и некоторые участки Цифровой Сети часто служат нейтральными территориями для техношаманов и оборотней, которые желают обменяться информацией о высоких технологиях, а также обсудить новые техно-Фетиши или Талены, которые они нашли или сделали.

Во многих случаях, такое общение приводит к длительным связям между техношаманами и городскими оборотнями, которых разделяют тысячи километров. Поскольку они вряд ли когда-то встретятся, и их текущие цели вряд ли пересекутся, они легко могут обмениваться информацией и даже строить долгосрочные (но достаточно осторожные) отношения. Для них вполне обычно обмениваться Фетишами или другими артефактами, пересылая их по почте в магически защищенных контейнерах, либо опытными курьерами. К сожалению, такая дружба обычно не переживает встреч в реале. Но такой тип общения дал обеим группам значительные познания и технологических Фетишах и духах.

Недавно обе группы попали под удар новой группы смертных охотников, распознающих как магию, так и необычную природу. Хотя эти охотники более склонны нападать на оборотней, чем на магов, при этих нападениях гибли и оборотни, и техношаманы. Эта внешняя и немного загадочная угроза может легко пошатнуть и без того неустойчивые отношения этих двух групп. В некоторых случаях, городские оборотни и техношаманы объединялись, чтобы уничтожить или, по крайней мере, воспрепятствовать охотникам, но столь же часто оборотни считали, что эти охотники – еще одно доказательство врожденной порочности человечества, и еще больше отдалялись от менее атакуемых магов.

### Неудачи

Большинство техношаманов – горожане, у которых нет или мало опыта общения с не городскими регионами или духами. Некоторые Толкователи Грез утверждают, что этот недостаток связи с природой может привести к принятию наиболее разрушительных и губительных черт современного мира. Техношаманы, которые не знают ничего, кроме скверны городского разложения не имеют достаточно инструментов, чтобы улучшить эти места, потому что им неизвестны многие позитивные альтернативы. Также, их текущий мир с городскими оборотнями изначально нестабилен. В местах, где оборотни хорошо укоренились, техношаманы могут закончить их пешками или врагами, на которых эти существа охотятся. Хотя ни то, ни другое еще не происходило, никто не гарантирует, что это не произойдет.

*Прошлая ночь была тяжелой. Роулинс передал мне ограбления на Пайн Стрит. Ума не приложу, что за типы способны грабить бездомных. Они уже на четырёх человек напали за последнюю неделю. Эта гопота думает, что у бездомных Спящих золотые слитки в их тележках? Я побродил немного по округе и принялся за серьезную работу. Сначала – самое сложное, старая алкоголичка Сузи Хайтауэр, умершая от нанесенных ей побоев. Они затащили ее за старый склад. Я пошел туда, и там не было никого. Сначала я достал елочную гирлянду, чтобы удержать ее дух, и выложил поверх обведенного мелом силуэта. Затем достал электронный шумовик, чтобы привлечь ее призрак, и мой электронный барабан, чтобы настроиться на нужный лад. Рад, что эти штуки*



*работают с наушниками – перебудив всю округу, я бы здорово испортил свой образ крутого полицейского.*

*Маленько потрудившись, я открыл глаза, и передо мной стояла Сузи, тихо плача. Она не знала, кто ее убил – там было слишком темно, и она могла сказать лишь то, что их было трое, и они плохо пахли.*

*Тут тупик, потому придется посмотреть самому.*

*Мой новый видеотелефон работает лучше, чем те переносные телевизоры когда-либо. Я выставил его электронные часы на время ее смерти, направил антенну на место ее смерти, привязал кусочек одеяла Сузи, который стащил из комнаты хранения вещдоков, к клавиатуре, и включил телефон. Экран невелик, но когда я покрутил яркость и контраст, все стало видно. Двое из них были в масках, но один свою или потерял, или не нашел ничего налезавшего на его лысую башку. Этот парень был одним из тех мерзких немертвых, и, судя по тому, как двигались двое других, они выглядели не лучше. Что-то вроде неуспокоенных мертвых или типа того. Я все еще не знаю, почему они охотятся на бездомных, но после некоторого изучения, все должно распутаться. К счастью, я смогу добраться до них до следующей ночи. Надеюсь, я смогу подсунуть кого-нибудь шефу, но уж точно не этих уродцев...*

## **Единство Мысли (Unity of Thought)**

Эта под-Традиция появилась стараниями Культа Экстаза, рекрутировавшего ряд единомышленников из Сынов Эфира. Хотя члены этих Традиций редко общаются друг с другом на серьезной или долгосрочной основе, эти эксцентричные первопроходцы заинтересованы в исследовании использования различных препаратов и других техник расширения сознания, усиления интеллекта и, потенциально, изучения способов прямой



работы с Аватаром. Члены Единства утверждают, что сознание проистекает как из духовных, так и физических факторов. Они используют сочетания гормонов, секретов и различных наркотиков, чтобы открыть путь к новым схемам мышления. Погружаясь в необычные впечатления, члены Единства стремятся подтолкнуть свои разумы по направлениям, в которые мозг человека обычно не растёт или не мыслит.

Изначальный толчок к появлению Единства Мысли дало обсуждение завершения Войны Восхождения. Кабал Культа Экстаза, возглавляемый эксцентричным, но великолепным биохимиком Семьюэлем Ваном, заявил, что если приложить достаточно усилий к улучшению работы интеллекта и сознания, то по Технократии можно будет ударить ее же оружием. После этого к нему присоединились другие, и теперь Единство Мысли – на переднем крае изучения интеллекта, эмоций, мыслей, сознания и Аватаров.

Хоть ряд их исследовательских методов и относится к Сынам Эфира, их связь с Культom экстаза неоспорима – хотя бы в силу того факта, что они всегда готовы испытать новый многообещающий наркотик или методику на себе. Почти все члены Единства Мысли придерживаются обычной для Культа экстаза этики, запрещающей давать кому-либо что-либо, не испытанное сначала на себе. Кроме того, большинство членов Единства используют свои изобретения в своей работе. Они убеждены, что могут преуспеть, даже если души и разумы обычных людей не смогут принять ничего, кроме самых примитивных техник развития интеллекта и Аватара. Используя эти ограниченные методики, они надеются использовать свои усиленные разумы для разработки еще более лучших методов усиления, и продолжить спираль развития, которая позволит расширить возможности разумов и магии всех участников до сверхчеловеческого уровня.

Поскольку серьезно они работают меньше двух лет, почти половина членов Единства все еще участвует в тестировании и оценке препаратов и методик, украденных или заимствованных у Биоинженеров, Итерации Икс и других организаций. Многие маги знают, что смогут обрести деньги и поддержку членов этой под-Традиции, если сумеют добыть усиливающее разум вещество или прибор, которого у Единства еще нет.

Хоть они и несколько более отстраненные и обособленные, чем члены многих молодых под-Традиций, члены Единства всегда готовы поделиться результатами исследований с другими. Информацией о новых препаратах и приборах обмениваются достаточно регулярно, и члены Единства общаются на еженедельных встречах и в чатах Интернета. Самая сложная часть, конечно - обмен готовой продукцией. Единство нанимает осторожных магов в качестве тайных курьеров, чтобы не привлекать внимания правительства и Технократии к сильнодействующим субстанциям и нелегализованным технологиям, которые они посылают друг другу.

В текущий момент, разработки Единства Мысли нацелены на усиление интеллекта. Хоть прогресс и медленен, они уже оставили далеко позади такие препараты, как вазопрессин и гинкго билоба, и разработали препараты со значительно более впечатляющими эффектами. Сейчас у Единства есть препараты, временно усиливающие интеллект до среднего уровня. К сожалению, вещества и химикаты с постоянным эффектом или повышающие интеллект до сверхчеловеческого уровня все еще крайне опасны и экспериментальны. Большой прогресс был сделан в области веществ и приборов, усиливающих определенную черту интеллекта, вроде памяти или математических способностей.

Большинство членов Единства Мысли стремится улучшить интеллект, используя наркотики и ретровирусную терапию. Семьюэль Ван возглавляет эту часть их работы и



испытал на себе все разработанные ими перспективные наркотики. На смежном фронте Линн Броновски, юный член Культа Экстаза, возглавляет команду, работающую над имплантируемыми биочипами. Хотя ее команда включает нескольких Сынов Эфира и одного Адепта Виртуальности, прогресс пока слаб. Тем не менее, работа Броновски продолжает открывать новые горизонты, и она поклялась стать первым истинным пост-человеческим разумом.

Члены Единства надеются, что если они смогут дать себе уровень интеллекта в районе 250 и выше, то смогут решить все вины неразрешимых иначе проблем. Большинство, также, надеется сделать эти технологии доступными для определенных групп Спящих, чтобы они могли яснее видеть и реагировать на обыденные проблемы, влияющие на Мир Тьмы. Одна фракция Единства Мысли со временем планирует подсадить на эти вещества ряд политиков, глав корпораций и других мировых лидеров, чтобы те перестали лгать себе. Эти маги надеются, что благодаря этому различные мировые лидеры увидят, насколько саморазрушительны их действия. Единство Мысли до сих пор обсуждает этичность и практичность этой идеи.

Хоть усиление интеллекта остается основной задачей Единства, по мере его роста новые члены стали искать новые направления исследований. Наиболее интересное из них – общение с Аватаром и его усиление. Вещества, которые помогали некоторым магам лучше с ним взаимодействовать, существуют тысячелетиями. Единство Мысли надеется улучшить имеющееся, чтобы они подходили большему диапазону существ. Кроме того, хоть прогресс в этом направлении остается исключительно невеликим, большинство магов с богатым воображением верят, что, в конце концов, удастся создать наркотики или приборы, которые смогут временно или навсегда усилить Аватар. К сожалению, последние результаты подобных экспериментов приводили лишь к сильной дезориентации и сенсорному помрачнению. Кроме того, некоторые участники опасаются возможности повреждения Аватара или Гилгула. Хотя большинство магов Традиций щедро заплатят за вещества с подобными характеристиками, немногие вне Единства Мысли ожидают от них какого-либо прогресса в этом направлении.

На практическом уровне, Единство Мысли –

лидер исследований по созданию психотропных веществ и приборов. Помимо использования разнообразных веществ для собственного удовольствия и просветления, технологии Единства показали себя очень удобными инструментами управления и поддержания врагов Традиций в недееспособности. Также, используя украденные данные по разработкам Технократии, группа магов Единства готовит способы противодействия подавляющим мышление веществам, которые Биоинженеры используют на врагах и подопытных.

Хоть их и немного, но работу Единства Мысли поддерживают некоторые молодые и менее консервативные Сыны Эфира. Также, Единству помогают несколько Адептов Виртуальности – в обмен на их наименее опасные способы усиления разума. Тем не менее, многие вне Единства опасаются, что его члены могут стать бесчеловечными, вроде многих киборгов Итерации Икс. Лидеры Культа Экстаза отказались высказывать какое-либо мнение о работе Единства, но заявили, что серьезно наблюдают за их действиями. В результате, многие члены Культа, прямо с Единством Мысли не связанные, очень осторожны в своих связях с членами этой под-Традиции.

### **Стиль магии**

Как и ожидается, наркотики – наиболее часто используемый Единством Фокус. Помимо различных химикатов, усиливающих разум мага, в ходу различные аэрозольные спреи, использующиеся для влияния на тела и разумы целей. Кроме того, схожих эффектов можно добиться инфразвуком, световыми вспышками, некоторыми видами электромагнитных полей и аналогичными способами. При Фокусах, варьирующихся от микроволновых излучателей, величиной с пульт от телевизора, и способных усыпить всех, на кого они направлены, до спреев, которые могут заставить каждого воспринимать и воздействовать на Умбру, члены Единства мысли обладают доступом к сильной и очень разнообразной магии.

### **Неудачи**

Помимо явных шансов на катастрофу с участием экспериментальных лекарств или управлением Аватаром, Единство Мысли имеет шанс отдалиться как от человечества, так и других магов. В данный момент, никто не может сказать, будут ли у магов со сверхъестественным интеллектом те же цели, что у магов иных Традиций, и даже человечества. Многие вне Единства верят, что стоит тем преуспеть хоть в одной своей цели, как они, скорее всего, исчезнут в Умбре, преследуя непознанные и, вероятно, непознаваемые цели.

Также, ряд членов Культа Экстаза волнует мораль Единства Мысли. Хоть и понятно, что они не будут накачивать случайных Спящих своими последними разработками, консервативные члены Культа обеспокоены планами Единства на социальные перемены через воздействие веществами на не ведающих субъектов. Если эти цели не будут как-то обсуждены, усилия Единства Мысли могут натолкнуться ан противодействие некоторых наиболее могущественных членов Культа Экстаза. Поскольку подобной общей работы от Культа Экстаза не видели уже лет 50, некоторые молодые маги не верят в саму возможность подобного.

### **Дом Тиг (House Thig)**

Хоть, технически, являясь одной из под-Традиций, интересующихся техномагией, Герметический Тигель Тига подходит к этому вопросу с точки зрения, радикально

отличающейся от одной у большинства других современных техномагов. Для членов Дома Тиг, высокие технологии – любопытный магический инструмент, и не только. Дом Тиг – не инженеры или исследователи, вроде Сынов Эфира. Но они и не заинтересованы во врожденной духовности нашего технологического мира, подобно техношаманам. Для них высокие технологии – лишь новое место для распространения доктрин Герметистов.

Хоть магические мечи, посохи, травы и драгоценные камни образовали в до-современные времена сердце Ордена Гермеса, члены Дома Тиг заявляют, что Орден должен меняться с течением времени. Зачарованные компьютеры, магически усиленные автомобили и волшебное огнестрельное оружие образует сегодняшний арсенал магии. Некоторые Сыны Эфира заявляют, что Дом Тиг заинтересован в современных технологиях лишь с той целью, чтобы иметь возможность замаскировать свою магию. Многие в Доме Тиг согласятся с этим, и также заметят, что бурно развивающиеся технологии 20 века идеально подходят для сокрытия любого рода сильной магии.

### **Стиль магии**

Подобно многим членам Ордена Гермеса, большая часть Дома Тиг мало беспокоится о духах, спящих в повседневных предметах. Если члену этого Дома потребуется компьютер с пробужденным духом, он просто призовет подходящего духа и заставит или заключит с ним сделку, чтобы тот вселился в компьютер и слушался его приказов. Дом Тиг склонен использовать все хотя бы чуть-чуть подходящие Фокусы для своей магии. При творении боевых заклинаний, они обычно используют пистолеты или похожее оружие. Когда они вскрывают замки и отключают сигнализации, они используют предметы, хотя бы внешне напоминающие электронные отмычки. Реальные же функции и возможности избранного прибора часто не принимаются во внимание. Единственное, что важно – члены Дома Тиг могут использовать свою магию, чтобы эти приборы действовали нужным образом. Направление магии обычно выглядящими способами позволяет им избегать внимания как Парадокса, так и враждебно настроенных чужаков.

Как и все в Ордене Гермеса, члены этого Дома зачаровывают предметы ради статуса и престижа. Члены Дома Тиг очень гордятся демонстрацией созданных ими Талисманы. Зачарованные пистолеты, компьютеры и автомобили не менее обычны, чем волшебные мобильники и кредитные карты. Маркус Джефферсон из Дома Тиг обрел впечатляющую репутацию, создав кредитную карту, которая была всегда принимаема, несмотря на объемы покупок, либо из-за того, что он не оплачивал или даже получал каких-либо счетов.

Самое важное в Доме Тиг – он, несмотря на расхождения с остальным Орденем, все еще остается Герметической Традицией. Его разногласия с другими Домами заключаются лишь в том, что их члены не склонны объединять традиционный Герметический символизм с современными технологиями, а также за обмен этого символизма на современные альтернативы. Поскольку Герметическая магия в основе своей опирается на особый символичный язык, лидеры Дома Тиг утверждают, что лишь проводят необходимый перевод Герметических символов и методик в современные понятия. Тем не менее, иногда в Ордене утверждают, что, как в случае многих переводов, значительная часть смысла оригинала была утеряна.

Многие старейшины Ордена Гермеса как очень старые, так и весьма консервативны. Их власть в Ордене сильно затормозила процесс инноваций. Но после того, как большая часть этих старцев или погибла при разрушении Дуассета, или застряла за Барьером из-за

Бури Аватаров, в Ордене начался период перестройки и изменений. Дом Тиг этим верховодит, и его ряды почти удвоились через несколько месяцев после начала Бури.

Сейчас Дом Тиг видит себя наиболее активным и живым Домом Ордена, и его лидеры надеются привести перевести, со временем, весь Орден на новую Герметическую магию. Вначале, члены Дома надеялись обрести союзников вне Ордена. Но в этом устремлении им не повезло. Сыны Эфира и Адепты Виртуальности считают Дом Тиг волшебниками, которые играют с технологиями, а не настоящими техномагами. А другие маги предпочитают не касаться орденской политики.

Хоть члены Дома Тиг обладают большими техническими знаниями, чем члены других Домов, они редко так же восхищены высокими технологиями и наукой, как большинство других техномагов. В результате, когда техномаги других Традиций обсуждают различные вопросы, члены Дома Тиг часто оказываются в стороне и изоляции. Многие другие маги считают их не более, чем Герметистами, использующими слегка иные инструменты. Их репутация дилетантов была подкреплена еще и тем, что большинство членов Дома Тиг сравнительно молоды и, обычно, более дерзки и рискованы, чем большая часть других Герметистов.

Многие эти молодые маги восхищены возможностями, заложенными в современных технологиях, но не стремятся делать свои приборы, или даже полностью разбираться, как эти приборы работают. Вместо этого, они покупают или как-то еще добывают образцы высоких технологий, и используют магию, чтобы улучшить эти предметы до невероятных уровней. Обычно, эти маги заменяют магией физические тренировки или технические знания. Их понимание Сил позволяет проезжать даже непроходимые преграды, делать сложные выстрелы и побеждать большинство современных замков и сигнализаций лишь с минимальными познаниями в любом техническом навыке. Популярность боевиков, вроде «Матрицы», лишь подстегнула вдохновение этих смелых магов, равно как и позволила считать естественными еще большую часть их достижений. Некоторые старые маги Ордена Гермеса начали утверждать, что минимум половину Дома Тиг это отправит в могилу в течение нескольких следующих лет.

## **Неудачи**

Помимо того факта, что в Доме Тиг много молодых и неопытных магов, его политическое положение довольно шатко. Хоть основы Дома были заложены искренним стремлением обновить Герметическую Магию, его нынешний рост идет благодаря политическим играм Кабала молодых и амбициозных Герметистов. Эти маги, возглавляемые загадочной женщиной по имени Лита, активно набирают членов в других частях Ордена и пытаются убедить всех молодых рекрутов Ордена присоединиться к ним.

Хоть высшие Герметисты сейчас мертвы или заперты за Барьером, иерархия Ордена все еще крепка, и его текущие лидеры не намерены давать Дому Тиг власть над всем Орденом. Лита и ее сторонники в Доме Тиг начали укреплять свои позиции. Но вскоре им предстоит столкнуться с серьезным политическим противодействием более традиционно настроенных членов Ордена из числа нынешних его глав. Результатом этих столкновений может оказаться как возвышение Дома Тиг, так и его падение – с наложением на его членов взысканий, изгнанием их из Ордена, или даже смертями.

Их позиция ослабляется еще и тем, что большинство его членов – новички в Ордене. Потому, большинство этих магов не осознают истинных сложностей и

опасностей орденой политики. В то время, пока члены Дома Тиг творят яркие фокусы, призванные впечатлить потенциальных рекрутов, некоторые старые Герметисты собирают информацию о лидерах Дома, изучая их слабости и подготавливая падение.

- Вы принесли книги?

- Притормозите-ка. Вы попросили меня проникнуть в дом вампириши, которой больше 300 лет, и добыть там три ее наиболее ценные оккультные книги?

- Они при вас? Товар мне нужен до тридцать первого. После этого дня они бесполезны для меня и более чем ценны для нее. Вот ваша оплата.

- Сначала вы выслушаете меня, а потом удвоите эту сумму.

- Мы заключили соглашение, и лучше бы вам его не нарушать. Вам, и другим членам Дома Тиг не стоит пересекать дорогу моим союзникам.

- Сами это сочинили? Дом был точно таким, как вы его описали. Я воткнул взломщик в их сигнализацию и через 11 секунд получил над ней полный контроль. Отключение энергии в южном крыле привело обоих охранников в одну комнату, где каждому досталась пуля в голову. Затем я сунул в окно ультразвуковой излучатель, и не обнаружил больше ничего. Как вы и сказали, этой ночью ее дома не было, и у нее было только два охранника. Поэтому я влез в окно. О камерах беспокоиться не надо было, поэтому я прошеествовал в библиотеку, уверенный, что мой доверенный клиент предоставил мне всю информацию для обеспечения моей безопасности.

- Как только я взял первую книгу, в углах библиотеки ожили две жуткие статуи. Каждая выпустила шикарные летучемышьи крылья и рванула на меня. Если бы у меня не



было усиленного Основами пистолета, я был бы уже мертв. Я расстрелял из 45 калибра пару живых статуй, и наделал достаточно шума, чтобы разбудить мертвых в пяти кварталах оттуда. Тем временем, обе они активно пытались откусить мне голову. Это пальто стоило 1000 долларов, и одна из чертовых тварей продрала весь перед до самого кевлара. Я убил их буквально за секунды до того, как у меня кончились патроны. Потом я схватил книги и убежал.

- Естественно, копы уже направлялись к дому, и заметили мою отъезжающую машину. Мне пришлось разогнаться до 120, и применить тот фокус со сменой трасс, из-за которого дух Парадокса гонял меня целый день, когда я использовал его в последний раз. К счастью, на этот раз он сработал, и мне удалось оторваться.

- Вы живы, здоровы и с книгами. В чем же дело?

- Дело в том, что вы не сказали ничего о каких-либо чертовых живых горгульях. Еще 10 пачек Сосуда, или я отдам вам только две книги, а третью скормлю шреддеру.

## Лингвисты (The Linguists)

Что произойдет, если магов-лингвистов из Ордена Гермеса скрестить с Адептами Виртуальности и их кодовыми языками для управления Сетью и вселенной? Называющие себя Лингвистами, члены этой фракции утверждают, что обе Традиции сходны в основе своей – практикой магии языка. Они утверждают, что используя хоть латынь, хоть арамейский или даже загадочные языки математических записей или C++, обе Традиции ищут истинный и высший язык магии, и что этот поиск лучше всего проводится объединением их ресурсов. Хотя немногие другие в обеих Традициях склонны поддерживать их, Лингвисты верят, что лишь объединением старой магии и современной электроники, а также теории чисел может быть обнаружен или создан высший язык магии. Их возглавляет Кэтрин Чжун, очень талантливый Адепт Виртуальности, по слухам целенаправленно уничтожившая несколько важных серверов Технократии. Чжун работает с Раймондом Иссандером, уважаемым профессором лингвистики, обладающим, также, рядом высоких степеней в математике. Доктор Иссандер, также, именитый член Ордена Гермеса, известный разумной аполитичностью и стремлением развивать магические знания во всех Традициях. Он лично наблюдает за всеми многообещающими членами Лингвистов, и часами обучает новых рекрутов. В результате, многие Лингвисты – опытные математики и криптографы, а также хорошие специалисты по языкознанию.

Лингвисты создали множество уникальных языков программирования, и расшифровали несколько ранее непонятных языков и кодов. В ходе своих исследований, они узнали многое – начиная с магическо-религиозных писаний Майя, а также ряда шифров военных и разведки. К сожалению, их увлеченность языками может стать их погубить. Под управлением Кэтрин Чжун несколько групп Лингвистов пытается взломать ряд кодов Технократии. Одна группа даже занимается расшифровыванием языка программирования Итерации Икс. Хотя Технократы еще не знают о Лингвистах, они уже начали беспокоиться, что ряд их низкоуровневых кодов может быть скомпрометирован. Если Лингвисты продолжат работу, то будут привлекать все больше внимания, и могут быть вырезаны под корень, если на свет выйдет какая-либо из их наиболее тайных работ.

Хоть многие в Традициях будут очень рады иметь коды Технократии, риск, связанный с такой работой, обычно считается слишком серьезным. Многие маги Традиций ужаснутся, если узнают истинные цели исследований Лингвистов. Конечно, не все их проекты опасны. Другие команды пытаются расшифровать язык, на котором друг с



другом общаются духи, а другая группа, под прямым руководством доктора Иссандера, пытается узнать, если родной язык у Аватаров.

Лингвисты стремятся полностью занять членов каждой Традиции-основательницы. Потому, каждая исследовательская команда должна включать членов обеих Традиций. Естественно, Лингвисты разработали множество специализированных языков для общения по научным и магическим вопросам. С учетом того, что Лингвисты – группа маленькая и достаточно изолированная от обеих Традиций, набирать рекрутов им сложно. За исключением небольшой группы, работающих под прямым руководством Кэтрин Чжун, Лингвисты, в основном, состоят из математиков и книжников. Редко кто из них имеет понятие или интерес в политике Традиций. Многие Адепты Виртуальности и некоторые Герметисты уважают их труды. Большинству же магов недостает теоретических знаний необходимых, чтобы оценить достижения теорий Лингвистов.

### Стиль магии

Суть магии Лингвистов состоит в том, что саг создает крайне детальные утверждения, которые вызывают изменения в мире. Эти утверждения могут быть произнесены, написаны, начертаны в магическом квадрате, нанесены на золотую табличку или даже скомпилированы и запущены, как компьютерная программа. Ключ к успеху – в языке и грамматике, лучше всего соответствующих желаемому результату. Большинство Лингвистов используют разные языки и методы создания языка, в зависимости от типа используемой магии. Однако, по мере углубления в теорию Универсальной Грамматики Ноама Хомского, многие Лингвисты начали верить, что у всего магического языка есть какая-то форма изначальной универсальной структуры. Мнения о ней варьируются от предположений об ее средстве с физическими законами вселенной, до того, что она –



артефакт человеческого сознания и устройства мозга.

Некоторые Лингвисты научились скрывать магические утверждения в повседневных выглядящих разговорах. Некоторые Лингвисты, работающие в рекламной сфере, недавно сумели внедрить послания, которые значительно, но незаметно влияют на разум тех, кто видел или слышал эту рекламу. Недавний рост противодействия цензуре в Интернете частично порожден серией таких зашифрованных посланий, внедряемых в разум множества людей Первого Мира. Но большинство Лингвистов не практикуют магию публично или крупномасштабно. Вместо этого, они занимаются гораздо менее явной работой, составляя наиболее эффективный словарь и грамматику для управления погодой, призыва призраков или взгляда в прошлое.

### **Неудачи**

Хоть многие Лингвисты всего лишь заинтересованы в изучении языков и их магическом и обыденном использовании, некоторые из них находятся во главе постоянных усилий Традиций по низвержению Технократии. С их проектами, варьирующимися от влияния на подсознание до взлома кодов Технократии, они делают себя прямой и явной оппозицией Союзу. Помимо подставления себя под удар Технократии, их планы могут встретить значительное противодействие в Традициях. Теперь, когда Технократы решили, что Традиции полностью разбиты, многие в Традициях беспокоятся, что если их устремления будут уж очень явными, то Технократия передумает и решительно перезапустит Погром.

В данный момент весь спектр целей Лингвистов неизвестен как Технократии, так и кому-либо еще в Традициях. Если о них прознает Союз, то за всеми вовлеченными начнется охота, и помощи от Традиций они получают очень немного. Если, в свою очередь, первыми все узнают Традиции, то Лингвистов попросят свернуть их наиболее открытые и опасные проекты. Если они откажутся, то их, скорее всего, ждет порицание и даже изгнание или уничтожение. Лишь серия впечатляющих побед против Технократии, которые никак не аукнутся Традициям, может привести к отмене этого решения. Если они не окажутся очень искусными и очень удачливыми, Лингвисты вряд ли протянут особенно долго.

### **Лакшмисты (Lakshmists)**

Радикально отступив от образа, который представляется со стороны, одна ветвь Эвтанатос приняла современные технологии. Члены большинства остальных Традиций видят Эвтанатос, как мрачных, скрытных мистиков, но они забывают, что Эвтанатос фундаментально отличаются от большинства других Традиций. Если такие группировки, как Толкователи Грез, Сыны Эфира или Акашийское Братство объединены общей магической парадигмой, то Эвтанатос больше объединены единым этическим кодексом и целями, а не общим стилем магии.

Хоть большинство Эвтанатос все еще придерживается традиционных магических практик, в ней есть и те, кто не видит беды в использовании современных методов. Теперь, когда большинство магов Традиций приняли, что какого-то рода технократическая парадигма обосновалась в мире надолго, число Лакшмистов увеличилось после того, как Эвтанатос стали больше приглядываться к этой под-Традиции.

Лакшмисты – больше, чем просто Эвтанатос, использующие современные технологии. Суть этой под-Традиции лежит в увлечении шансом, теорией хаоса и вероятностью. Многие вне Эвтанатос думают о Лакшмистах, как об Эвтанатос, с радостью использующих современную электронику и часто навещающих необычные части Цифровой Сети. Но знающие маги осознают, что Лакшмистов могут одинаково привлекать и казино, и скачки, и фондовая биржа Нью-Йорка.

Лакшмисты разделяют обычное устремление Эвтанатос по поощрению шансов и поиску подходящей кончины для людей и вещей, чье время вышло. Но, в отличие от групп, вроде Рыцарей Радаманта, использующих агрессивные тактики, Лакшмисты – коварные и незаметные манипуляторы. Больше десяти лет назад они научились использовать часть теории хаоса, называющуюся «Эффект Бабочки». Подобно тому, как садящаяся на лист в Борнео бабочка может повлиять на погоду в Лондоне, так и одна фраза, сказанная в нужное время в нужном месте, может изменить чью-то жизнь. С помощью тщательно изученных вероятностей и узоров жизни, Лакшмисты могут определить внешне тривиальные события, вроде опоздания на поезд или подслушанного спора между двумя незнакомцами, которые являются катализаторами к изменению жизни и, потенциально, даже менять судьбу народов. Если большинство магов достаточно хорошо подмечают совпадения в их жизни, чтобы не попасться на такое манипулирование, то у подавляющего большинства Спящих такой защиты нет. С тех пор, как Технократы практически свернули Погром, Лакшмисты обрели возможность работать свободнее, творя небольшие, но важные совпадения на благо глав корпораций и политиков, а также простых людей, которые отчаянно нуждаются в изменении жизни.

К сожалению, хоть иногда эти совпадения работают очень хорошо, они же часто и проваливаются и иногда даже вызывают отдачу. Просчет множества вероятностей – геркулесов труд. Даже опытные в использовании Энтропии маги могут запутаться в этих сложностях. Для достижения своих целей Лакшмисты часто тесно срабатываются с единомышленниками из Адептов Виртуальности. Даже те, кто не работает с ними напрямую, часто обращаются к ним за помощью в построении более мощных компьютеров. С ними Лакшмисты надеются предсказывать вероятности более точно, что даст им возможность всегда проводить успешные манипуляции.

Их способность достигать немалых результатов через небольшие совпадения интересует многие Традиции, но немало магов и боится Лакшмистов. Хоть непостоянная основа их работ делает такие ярлыки опрометчивыми, некоторые враждебно настроенные маги называют Лакшмистов «Фатами» или «Кукловодами». Также, хоть многие в Орденах Гермеса, Адептах Виртуальности и Сынах Эфира стремятся узнать больше об их работе, некоторые Толкователи Грез, Вербены и большая часть Акашийцев склонны считать манипуляции Лакшмистов опасными по сути своей и ненадежными. По мнению лидеров Акашийцев, попытки слишком сильно управлять узорами вселенной могут довести потоки Ци до состояния, когда неконтролируемые катастрофы станут неизбежными. Лакшмисты и их союзники отвергают подобные заявления, но Акашийцы продолжают предупреждать.

Тем не менее, хоть многие не входящие в Эвтанатос опасаются их, популярность Лакшмистов в их Традиции продолжает расти. Одна из причин такой поддержки заключается в том, что современные технологии дали Лакшмистам ответ на один очень серьезный вопрос. Теперь, когда пересечение Барьера стало опасным, отправлять любого потенциального Эвтанатос в Мир Мертвых физически стало непрактичным. Но ритуал Агамы лежит в самой основе пути Эвтанатос. Никто, лично не испытавший смерти, не может стать Эвтанатос. Опирающиеся на технологии Лакшмисты помогли Эвтанатос с

медицинским образованием хорошо освоить вызов состояния контролируемого околосмертного опыта. Многие Эвтанатос, не связанные с Лакшмистами, утверждают, что этот тип Агамы фундаментально отличается от прохождения Барьера и посещения Мира Мертвых. Но некоторые члены этой Традиции видят эту новую версию Агамы более пугающей, и потому фундаментально более просветляющей, чем простая прогулка по загробному миру. Но независимо от их взглядов, все большее число Эвтанатос выбирает новую версию Агамы из чисто практических причин.

## **Неудачи**

Как и ожидалось, одна из главных проблем Лакшмистов – гордыня. Многие в этой под-Традиции с гордостью говорят о прошлых успехах, которые включают помощь в проведении мирных переговоров Великобритании и Ирландии через незаметные изменения в жизнях переговорщиков и политиков, в этих переговорах участвующих. К сожалению, большая часть тех же магов отрицает факт, что аналогичные манипуляции с различными лидерами Ближнего Востока закончились полным провалом. В результате, немногие Лакшмисты планируют крупномасштабные манипуляции. Не только потому, что вероятность катастрофы вырастает аналогично, но и в возможности привлечения внимания как Технократии, так и могущественных вампиров. Обе группы могут оказаться очень опасными врагами, а большинство смелых Лакшмистов слишком хорошо думают о своей способности избегать и обнаруживать опасности, чтобы обращать на них внимание. Некоторые старые и более традиционные Эвтанатос начали замечать растущую самоуверенность Лакшмистов, и стали обдумывать необходимость вмешательства. Хотя большинство Эвтанатос поддерживает Лакшмистов, лидеры некоторых других Традиций тоже начали оказывать давление на лидеров Эвтанатос.

*Как я слышал, ни в одной другой Традиции ничего подобного нет. Мы обсуждали все несколько часов, и доктор, у которого я проходил интернатуру, положил меня на каталку. Холод железа на моей голой коже сложно забыть. Хотя я был интерном уже шесть месяцев, ничего из этого оборудования на мне еще не применялось. Его команда была весьма жуткой, особенно женщина в маске-черепе, но снаряжение выглядело еще страшнее. Холодильная установка, которая должна была сохранить мой мозг от повреждений, пока я буду мертвым, и капельница, которую они собирались использовать для введения лекарств, что остановят мое сердце, выглядели более пугающими, что легко объяснить. Я тут умру, а потом они, надеюсь, вернут меня обратно через 15 или 20 минут. Я помог вернуть несколько пациентов, но когда сам лежишь на каталке – совсем другое дело. Когда доктор Эриксон спросил, действительно ли я готов умереть, я почти собрался отказаться. Я сжал зубы, сказал «да», и они начали вводить лекарства. Смерть – часть цикла, и через это надо пройти, но не позволяйте никому сказать вам, что это весело или увлекательно. Воспоминания о моем последнем вздохе, проносящемся по горлу, до сих пор кидают в дрожь. Возвращение еще хуже – холод, боль и шок. Каково быть мертвым? Если вы думаете, что я расскажу – подумайте снова. Хотите знать – попробуйте сами.*

## **Адепты Единой Точки (Disciples of the One Point)**

Доктор Мария Локни, очень религиозный астроном, работающая в обсерватории Маунт-Вилсон, на севере Лос-Анджелеса, основала Адептов Единой Точки три года назад. Из-за светового загрязнения Лос-Анджелеса и появления лучших телескопов в других местах, статус и престиж Маунт-Вилсон значительно снизился, доктор Локни смогла использовать свои связи, чтобы привлечь астрономов-единомышленников, а также заинтересованных магов в это место без неодобрения, и даже реакции, Технократии.

Доктор Локни и ее последователи – верные пантеисты, которые видят Бога, как часть вселенной. Согласно их взглядам, «Большой Взрыв», когда вселенная была рождена, до «Большого Сжатия», которое может случиться миллиарды лет спустя – части жизненного цикла Бога. Бог становится отвлеченным и рассеянным по мере расширения вселенной, и единственно прямо достижим или познаваем вскоре после Большого Взрыва или незадолго перед Большим Сжатием, когда вселенная, которая Бог, едина и собрана в небольшой зоне.

Адепты объединяют современную астрономию со сложной магией Связей и Времени в попытках установить контакт с отдаленным и расширяющимся Богом. Их проекты варьируются от поисков намеков в космическом фоновом излучении до попыток заглянуть все дальше в прошлое, с помощью все более сильных оптических телескопов и радиотелескопов. Адепты Единой Точки уверены, что эти исследования скоро дадут все те ответы, которые они ищут.

Члены этой под-Традиции, также, возглавляют популярную поддержку космических исследований. Для них такие исследования – изучение разума Бога. Также, члены этой под-Традиции считают, что человечество будет ближе к Богу, если покинет Землю и отправится в космос. Космические колонии видятся несущими как практическую, так и духовную пользу. Последние шаги Технократии по отступлению из космоса встречают сопротивление Адептов – как в СМИ, так и в виде незаметных магических вмешательств.

Кроме того, Адепты Единой Точки строят сейчас небольшой храм на темной стороне Луны. Джеймс Ортега, Адепт, работающий с НАСА, предоставил им небольшой кусок лунного камня, привезенного Аполлоном-16. С помощью этого камня группа Адептов, опытных в магии Связей, скоро откроет портал на Луну. Как только портал будет открыт, они пошлют группу смелых магов, экипированных для выживания в этой смертоносной среде, чтобы те прошли по лунной поверхности и добыли образцы из глубин маленького кратера на темной стороне Луны. Они ищут кратер одинаково далекий как от земных телескопов, так и от тайных баз Покорителей Бездн. Адепты предлагают значительное вознаграждение любым магам не из их рядов, что пожелают принять участие в этой опасной экспедиции. Используя эти образцы, Адепты намерены открыть долгосрочный портал в это место, и начать строить храм. Хоть лунная база даст членам этой под-Традиции значительные познания о вселенной, риск обнаружения Покорителями Бездн тоже велик. Адепты ищут помощи от других магов, дабы обеспечит своему храму хорошую защищенность и незаметность.

### **Стиль магии**

Хоть они остаются членами Небесного Хора, они до сих пор практикуют магию в манере, напоминающей технократскую. С компьютерами, современными сенсорами и многими схожими сложными приборами Адепты Единой Точки творят чудеса современной науки. Тем не менее, их привязанность к технологиям никак не отменяет их веру, и они считают обрывочные послания, полученные ими от божества, гораздо более важными, чем любые обыденные заботы.

Адепты Единой Точки – на переднем крае борьбы Традиций с Нефанди и их Умбральными повелителями. Эти маги считают тех враждебных Обитателей Теней демонами, не пускающими человечество в космос, и посему не дающими воссоединиться с Богом. В результате, некоторые члены этой под-Традиции ищут способ заключить союз с Покорителями Бездн, и надеются наполнить членом этой Конвенции своей собственной

духовностью. Другие считают, что для членов Технократии нет никакого спасения, и, вместо этого, ищут поддержки у Спящих, что еще смотрят на звезды.

### **Неудачи**

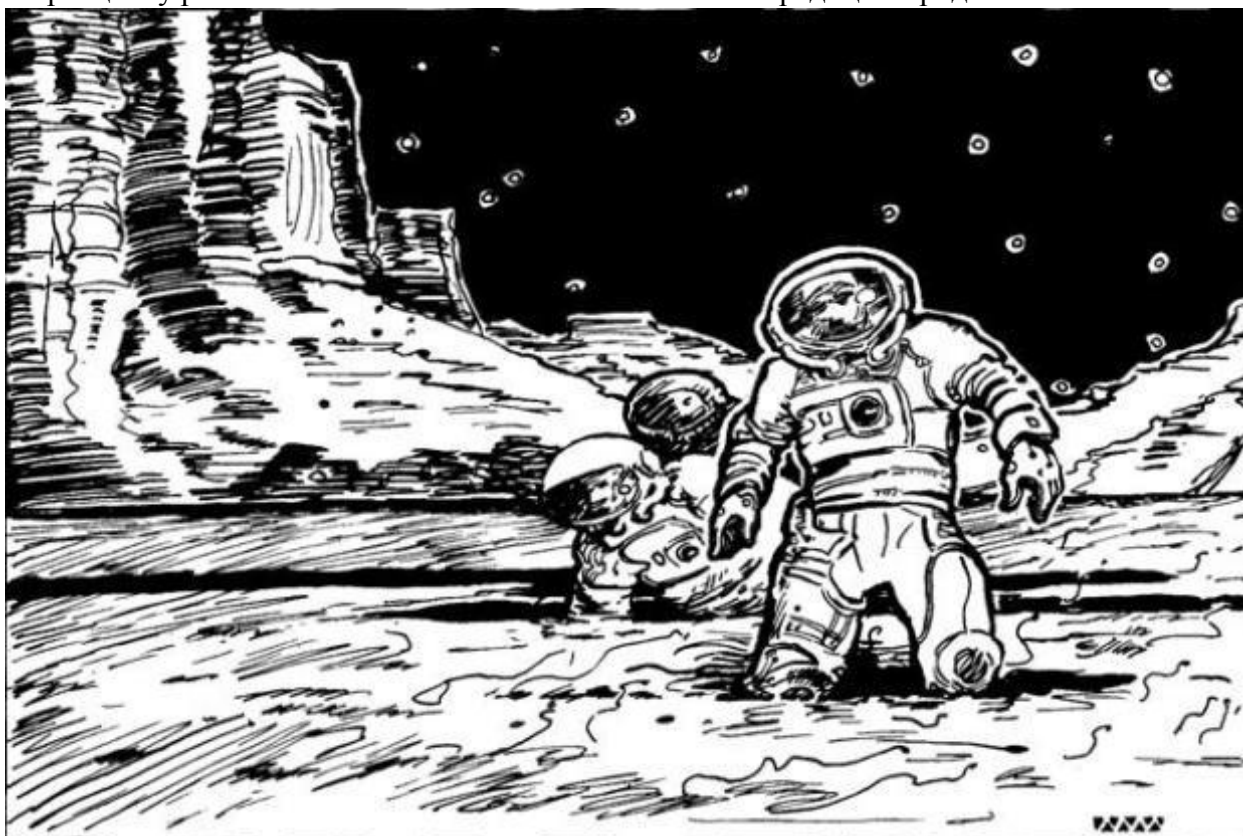
Основная проблема этой под-Традиции в том, что она мала и считается другими Традициями маловажной. Лишь немногие Сыны Эфира озабочены духовными проблемами, а большинство других магов решило, что космические путешествия менее важны, чем проблемы их собственного мира. Доктор Локни надеется, что успешная постройка лунной базы достаточно впечатлит членов других Традиций, чтобы те предоставили Адептам помощь, поддержку и уважение, которые им нужны для роста и процветания. Хоть создание их астрономического храма определенно привлечет к ним внимание Традиций, она же может привлечь и Покорителей Бездн, и закончится либо захватом, либо разрушением как базы Адептов на Луне, так и их земного штаба в Маунт-Вилсон.

### **Другие варианты**

По мере того, как Традиции входят в период перемен, многие маги пересматривают древние взгляды и заключают союзы, которые их старейшины запретили бы. Хоть распространение шаманских техник и техномагии – наиболее явные шаги в новой эре магии, есть и куда более удивительные реакции.

### **Орден Святого Альберта (The Order of St. Albertus)**

Вражда между Небесным Хором и Орденом Гермеса древня и горька. Они не только грызли друг другу глотки большую часть Средних Веков, но и сейчас обвиняют друг друга в том, что Орден Разума сместил их обоих. Но теперь, когда лидеры обеих Традиций в большинстве своем пропали, молодые члены обеих Традиций обрели шанс на переоценку различий. Хоть большинство членов этих Традиций продолжает винить



других в своих проблемах, некоторые маги стали смотреть за пределы старой вражды.

Обе группы опираются на европейскую магию, и немало черпают из древней греко-романской магии и философии. Таким образом, неудивительно, что у них есть много общего. Также, от членов обеих Традиций ожидают начитанность и образованность. Непредубежденные исследователи из обеих групп обнаружили много свидетельств совместной работы Традиций в прошлом.

В Средние Века, когда большинство Герметистов и Хористов воевали друг с другом, некоторые наиболее просветленные из них объединили силы для борьбы с демонами и другими общими врагами. Хотя их существование было вымарано из летописей обеих Традиций и большинства исторических книг, когда-то существовал религиозный рыцарский орден, которые объединяли церемониальную магию и религиозную веру в могучее оружие против врагов человечества. Аналогично, некоторым Часовням Ордена Гермеса был дан статус монастырей из-за благочестия и веры их членов.

Хотя их философии часто разнятся, смесь магии Ордена и религии Хористов работала исключительно хорошо. В результате, некоторые молодые члены обеих Традиций утверждают, что внедрение части парадигм обеих групп в современный мир пройдет проще, если они будут работать над внедрением элементов обеих Традиций вместе. Помимо печатей Соломона и призыва ангелов, церемониальная магия, взывающая к силе Божьей – важная часть наследия обеих Традиций.

Названный в честь Альберта Великого, епископа, бывшего и членом Ордена Гермеса, и впоследствии причисленного к лику святых, Орден Святого Альберта был основан два года назад Марией Альверадо, Герметисткой, преподающей историю в Мехико Сити. Работая вместе с отцом Хуаном Пико, иезуитским священником, входящим в Небесный Хор, Альверадо открыла свидетельства прошлой совместной работы и решила открыто возродить ее. Эта под-Традиция – открытый союз между Небесным Хором и Орденом Гермеса, основанная на их прежних союзах в Средние Века. Хотя он до сих пор весьма мал и ему противостоят более предубежденные члены обеих Традиций, Орден Святого Альберта уже доказал, что магия, объединяющая лучшее из обеих групп может быть крайне высокоэффективной. Судьба этого молодого союза все еще сомнительна, но его члены намерены заставить его работать. Хотя он основывается в Мехико Сити, его члены имеются в Центральной Америке и, совсем недавно, они появились в южной Калифорнии.

Члены Ордена видят себя современными крестоносцами, стремящимися делать добрые дела, помогать нуждающимся Спящим и исполнять дела Божьи в современном мире. Для них возрождение мира – то, что может быть осуществлено единственно через несение надежды и помощи массам Спящих, находящихся под угрозой безликих опасностей современного мира.

Орден Святого Альберта – неприкрыто воинственная под-Традиция, и от ее членов ожидается способность сражаться за то, во что они верят. Если немногие традиционалисты носят мечи или ножи, большая часть группы вооружена огнестрельным оружием. С ее членами, которые варьируются от полевых работников Красного Креста и ООН до священников, историков и владельцев магазинов оккультной литературы, Орден Святого Альберта является живой и активной под-Традицией, способной оставить немалый след. В данный момент он, в основном, работает в Центральной и Южной Америке, защищая крестьян и церковных чиновников от эскадронов смерти, и аналогичного правительственного и военного произвола. Также, они начали проводить

свои операции в южной Калифорнии и Нью-Мексико, где они пытаются предотвратить жестокое обращение с нелегальными иммигрантами.

## **Неудачи**

Хоть лидеры обеих родительских Традиций еще не объявило подавление этой под-Традиции, могущественные маги Герметистов и хористов чувствуют, что Орден Святого Альберта агрессивен и полон ошибок. Все, кто к нему присоединяется – полностью отрезает себя от любой помощи родительской Традиции. Также, хоть немногих других магов заботят старые свары Герметистов и Хористов, большинство видит членов Ордена Святого Альберта не более, чем эксцентричными религиозными фанатиками. Хоть его члены лояльны и целеустремлены, этой группе, скорее всего, понадобится какая-то доля внешней поддержки или признания, чтобы продолжать расти.

## **Создание собственной изменённой Традиции**

Рост числа фракций и измененных Традиций неизбежен. Традиции не могут оставаться в прошлом вечно. Разница тут размыта – измененная Традиция, по факту, еще и фракция.

Согласно примерам в этой главе, измененная Традиция – образец того, что происходит, когда Традиция пытается развиваться: в результате добавления современного мышления и инструментов в практику Традиций. Это означает техношаманизм, теоретическую науку, совмещенную с оккультизмом, или просто современные обычаи и мысли, примененные в практике Традиции.

Фракция, по сути, любая группа, которая преследует свои цели через особый, индивидуальный набор магических практик. Каждая фракция несет какую-то магическую основу родительской Традиции, но, также, использует и уникальные взгляды своих членов. Потому, фракции могут часто пересекать границы Традиций, когда представители различных практик объединяются для преследования неких больших целей (как Детский Крестовый Поход, описанный ниже).

Фракции и изменённые Традиции в вашей игре будут появляться естественным путем – по мере того, как маги будут развивать свои парадигмы и работать с магами-единомышленниками, они, со временем, станут небольшими фракциями сами по себе. Это хорошо – фракции все же стремятся оставаться частью своих Традиций, потому они остаются «аутентичными» в пределах Совета. В то же время, возможно хранить верность нескольким сторонам. Член меж-Традиционной фракции Детский Крестовый Поход может, также, быть (официально) частью Рыцарей Святого Георгия из Небесного Хора. Поскольку фракция – это верность общей цели, не невозможно быть лояльным нескольким сторонам, хотя некоторые фракции могут противостоять друг другу, делая такую принадлежность невозможной в ряде случаев.

Стройте свою фракцию из магических предпосылок в игре. Например, вы можете решить, что в вашей игре у города возникает множество проблем из-за Сосредоточений, испускающих квинтэссенцию, запятнанную Джором. Поскольку вряд ли кто-то, кроме Мастера, сможет это исправить, местный Кабал может взять на себя патрулирование мест, где это происходит, аккуратно собирая Квинтэссенцию и приглядывая за другими магами, которые злоупотребляют ей. Со временем, эта общая цель даст им новый образ, и другие начнут называть их соответственно. Со временем, они станут группой магов, занятых правильным сохранением и распределением Квинтэссенции по всему миру. Когда они



выйдут из места своего зарождения, как Кабала, и начнут рекрутировать мага с всего света, они станут полноправной фракцией.

Поверьте, также, некоторые Кабалы и группы, выросшие из истории Традиций (в третьей главе), и меж-Традиционных фракций (не измененных Традиций) из пятой главы.





## Глава 3: История Традиций

*Говорят, что так называемый «дух времени» уходит безвозвратно. Постепенное рассеяние этого духа свидетельствует о приближении конца мира. Как бы страстно человек ни желал сделать мир таким, каким мир был сто, или больше лет тому назад, это невозможно. Посему важно научиться получать максимум из каждого поколения. - Ямамото Цунэтомо, Хагакурэ<sup>16</sup>.*

### Пришло время поговорить о многом

*Итак, думаю, они отправили тебя ко мне изучать историю Традиций. Хорошо, садись. Это может занять какое-то время. Я не историк. Я, скорее, усталый старый циник, который наблюдает за поколениями и поколениями молодых магов, тратящих свои жизни на сражения с ветряными мельницами.*

*Во-первых, мне наплевать, из какой ты Традиции. А моя не важна тем более. Ты сказал, что тебе нужна история Традиций – множественное число – а не Традиции. Если тебе интересен взгляд на мир твоей Традиции – иди, спроси кого-нибудь еще. Во-вторых, я тут не для того, чтобы заставить тебя гордиться твоей Традицией. Мы не святые. Волшебство не наделяет каким-либо моральным или этическим превосходством. Мы все еще живые люди, и так же способны на добро и зло, как и все. У каждой Традиции есть немало людей и событий, которыми они могут гордиться. В то же время, им есть и чего стыдиться, а покрывание всего этого не даст никому ничего хорошего. Я видел слишком много магов, повторяющих грехи прошлого, просто не ведая, что эти грехи вообще происходили. Перефразируя Фила Оукса<sup>17</sup>, я верю, что в плоти Традиций есть нечто, достойное спасения, и что судьбы мира могут зависеть от способности молодых магов принять ответственность старых магов, сошедших с ума. Ты – будущее Традиций, и твое поколение решит, будет ли у нас будущее вообще, или мы все отправимся на свалку истории.*

*Исходя из того, что мы отклонились, и ты еще не сбежал с воплями, полагаю, ты все еще хочешь слушать меня. Хорошо. Купи мне ужин, и мы начнем.*

### Не знаю много об истории

История – забавная вещь. Она меняется в зависимости от точки зрения. Нет, простые вещи, как даты и факты остаются прежними. Колумб все же высаживается на Эспаньоле<sup>18</sup> в 1492 году, несмотря на то, видите ли вы его как отважного исследователя, заблудившегося картографа или безжалостного завоевателя. Здесь же описан взгляд на историю **Мага** с точки зрения Традиций в целом. Он построен на ранее задокументированных материалах (слегка подправленных, чтобы они вписывались в исторические факты) и предназначен для того, чтобы показать, как и почему текущая игровая ситуация достигла нынешнего состояния. Он не обязан быть единственно верным вариантом истории **Мага**. У каждой Традиции – и даже фракции в Традиции – есть свой подход к этим событиям. Если вы предпочитаете исторический взгляд из другой книги, или даже собственного изобретения – используйте смело. Это ваша игра, и никто не заставляет вас использовать материалы, которые не кажутся вам интересными или занимательными.

<sup>16</sup> Перевод Р.В. Котенко, А.А. Мищенко.

<sup>17</sup> Американский певец, обретший популярность на волне протеста против войны во Вьетнаме.

<sup>18</sup> Гаити.

## В начале

У каждой культуры и религии есть мифы и истории о том, как был создан мир, откуда взялись люди, и кто был первым магом или магами. И, если честно, ни одна из них действительно не важна. Не имеет никакого значения, были ли магами Адам с Евой, или Зог Пещерный Человек. В большинстве Традиций есть люди, которые утверждают, что их Традиция была первой – что, негласно, подразумевает ее особое положение и право указывать всем остальным несчастным придуркам, что делать. Эфириты и Адепты Виртуальности – единственное исключение, но и у них есть свои долбоебы, которые смотрят на всех остальных, как на примитивных дикарей. И закончим на этом.

Первые маги были теми, кого мы называем Сиротами. Они не образовывали больших групп, и обычно держались сами по себе, работая в удобном для них стиле. Шаманы и священники, толковавшие волю духов и богов. Астрологи и авгуры, пытающиеся увидеть нити Судьбы в звездах или овечьих кишках. Травники и лекари, исцеляющие больных зельями и молитвами. Ремесленники и чародеи, создававшие чудесные инструменты и талисманы. Воины, с помощью божественных даров разящие демонов и чудовищ. Таковы были первые чудотворцы.

### Первая Традиция

На самом деле, старейшая из одиннадцати фракций, входящих в Совет Девяти – Акашяна Сангха, известная на Западе, как Акашское Братство. Основанное на Тибете, Братство существовало как единая, медленно растущая секта минимум 6000 лет. Хоть в то же время появились и другие группы, которые однажды станут частью Эвтанатос, Культура Экстаза и Небесного Хора, эти секты останутся изолированными и независимыми до образования в 15 веке Традиций. Только Акашское Братство оставалось единой сектой всю свою историю.

Если кого-то это волнует, то другие Традиции появились в: Аль-и-Батин (500 год до нашей эры), Орден Гермеса (767), Эвтанатос (1314), Солификати (1315), Вербена (1440), Культ Экстаза (1443), Небесный Хор и Толкователи Грез (обе примерно в 1452), Сыны Эфира (1806), Адепты Виртуальности (1823).

### Первые встречи

Одна из первых попыток объединить разрозненных магов в единые организации была предпринята в Египте. Тутмос III и его жена (или сестра, или то и другое – с этими фараонами никогда не угадаешь) Хатшепсут собрали вместе всех магов, которых смогли найти в Египте, Вавилоне, Африке, Средиземноморье и даже Китае, в две группы, известные как Стилусы Техути (Reed of Djehuti) и Виночерпии Асет (Cupbearers of Aset) – которые сейчас знакомы большинству под их греческими именами, Тота и Исида. Стилусы были первыми математиками, строителями и артефакторами. Виночерпии – лекарями, жрецами и мистиками. К сожалению, обе группы распались достаточно быстро. Единственные записи об этих двух сектах сохранились у Дома Шиэй в Ордене Гермеса. Кажется, египетские маги решили, что будут главными, а все остальные – их слушаться. Древнеегипетский менталитет был схож с китайским той же эпохи – мысль, что чего-то достойное изучения, может прийти извне Египта, была им совсем чуждой. Если бы это было достойно изучения, то они бы это уже открыли. Не нужно говорить, что такое поведение не добавило тепла в отношения между египтянами и их нубийскими, ливийскими, минойскими, вавилонскими и иберийскими гостями. Тем не менее, Тутмос и Хатшепсут попробовали то, что не пытался сделать никто до них – свести вместе магов

разных культур и народов, и заложить основы групп, которые затем станут Орденом Гермеса и Небесным Хором.

В следующий раз множество магов объединились несколько столетий спустя, когда Ближний Восток был наводнен ордой демонов. Ничто не может заставить людей лучше работать вместе, чем общая угроза, и эта не стала исключением. Большинство известного об этом периоде исходит из изустно передаваемого фольклора арабских и персидских волшебников, а также некоторых тайных еврейских манускриптов в распоряжении Ордена Гермеса. Предположительно, Шайтан – или Сет, или Ваал, смотря кого спрашивать – выпустил на Землю 10000 джиннов. Чистый объем проблемы привел к образованию альянса различных еврейских, египетских и вавилонских священников и охотников на демонов. Под управлением Соломона Мудрого, царя Израиля, аль-Ашрада Могучего, охотника на демонов из аравийских пустынь, и Абаны-та-Шерит, лидера египетского Дома Сешат (House Seshat), альянс сумел сковать или уничтожить большинство джиннов. Но эта группа была союзом необходимости, и как только угроза прошла, секты разошлись каждая своим путем. Ни одна группа, основанная исключительно на противостоянии общему врагу, не имеет шансов в дальней перспективе. Уберите угрозу, и они распадутся.

К сожалению, не каждая встреча проходила так же хорошо. Когда Акашское Братство встретила первые танатические секты в Индии, некоторые разногласия – не знаю точно, из-за чего; любая попытка узнать превращалась в один из этих бессмысленных «он сказал, она сказала» скандалов – привели к войне этих групп друг с другом. Сейчас, конечно, что-то подобное займет, наверное, от силы несколько десятилетий, и сойдет на нет, когда об этом все забудут. Но не с этой компажкой. Видишь ли, обе секты, предположительно, освоили какого-то рода искусство реинкарнации (или какого-то рода кармической предрасположенности, ее дарующей – снова сложно сказать), поэтому все, кто погибал в этой дурацкой маленькой войне – обычно называемой Гималайскими



Войнами – возвращались поколением спустя, и решали мстить. Еще глупее это выглядит, если посмотреть на ситуацию в свете взглядов обоих сект. Обе они верят в необходимость учиться на ошибках этой жизни, чтобы не наделать их в следующей, и, тем самым, приблизиться к личному просветлению. И вот они реинкаринировали, и продолжали ту же бесцельную войну, которую вели в прошлой жизни. Похоже, большинство из них интересовало изучение лишь одного – какая смерть менее болезненна: через сжигание заживо или разрывание на куски. Со временем достаточному числу людей на каждой стороне это надоело, и они сумели перевесить и сдержать фанатиков. Как будто сказали: «Что, если бы они объявили войну, а никто бы не пришел?». Итак, обе группы перестали лезть в драки, и начали стараться игнорировать друг друга. Хороший шаг для установления отношений между Традициями, не так ли?

К счастью, Традиции состоят из индивидуальностей, а не ульевого разума. Если ты входишь в Традицию, это не значит, что она диктует тебе, кто ты и что должен делать. Я встречал множество Эвтанатос и Акашийцев, которые были друзьями, кровными родственниками и даже любовниками. Если кто-то творил глупости в прошлом, не значит, что их обязан делать и ты.

### **Аль-и-Батин**

Единственное хорошее, что породили Гималайские Войны, были Аль-и-Батин. До того, как война кончилась, группе Акашийцев вся эта глупость надоела, и они отправились в Центральную Азию через Афганистан и Персию. Там, в пустыне, они наткнулись на мистиков-дервишей – группу ранних Экстатиков – и, разделив хлеб-соль, лидеры обеих групп объединились в одно существо. Не знаю, метафора ли это для секса или какого-то могучего ритуала – может быть, и того, и другого; секс, в конце концов, сильный магический Фокус – но это предполагаемое существо, назвавшее себя Ходжа аль-Акбар, выдало серьезное пророчество и создало Учение Единства (Doctrine of Unity). Это Учение гласило, что «все части Божественного станут снова Единым». Что это означает – остается только гадать, и даже Батини предпочитают отмалчиваться, когда дело доходит до обсуждения Учения. Некоторые считают, что «Божественное» относится к разнообразным магам, что объясняет, почему Батини так сильно поддерживали Совет. Другие видят сильную схожесть с взглядами Небесного Хора, что может объяснить, почему между фракциями сложились близкие, хоть и не всегда дружеские, отношения. В любом случае, Аль-и-Батин – лучшая ролевая модель меж-Традиционных отношений. Несмотря на отличия от европейских магов – Эвтанатос и других – Батини всегда были открыты к общению, и переносили бесчисленные трудности с терпением Иова. К сожалению, даже у их легендарной выдержки нашелся предел. Но это история будет потом.

### **В тылу врага**

По окончании Гималайских Войн Акашийское Братство и Эвтанатос стали стремиться игнорировать друг друга как можно сильнее. Несмотря на антипатию между ними, члены каждой из них иногда оказывались в рядах друг друга. С течением веков несколько индийских буддистов и джайнов вошли в Братство, преимущественно в ряды *Каннагара* (монахов-аскетов, обычно служащих лидерами Братства). В рядах *Ваджрапани* (боевого крыла Братства) можно найти ряд гуру Каларипаяту<sup>19</sup>. Акашийцы обычно держались незаметно, и Чакраварти не лезли в их дела. В свою очередь, за века множество

<sup>19</sup> Боевое искусство Южной Индии. Считается одним из древнейших.

Эвтанатос вошли в вечную игорную субкультуру Восточной Азии. Эти удачливые маги редко оказывались в сфере интересов Акашийцев, что не давало начаться конфликту.

## Золотой Век

Шестой век до нашей эры был поворотной точкой для большей части мира. Он видел начало «золотого века науки» Китая и Греции, а также появление буддизма, даосизма, конфуцианства и зороастризма. Финикийцы развили мореходство до такого уровня, что смогли обогнуть Африку. Евреи свели свое религиозное учение в учение, пережившее два тысячелетия рассеяния и гонений, а Японские острова были объединены под властью первого императора. Я даже встречал психов, уверенных, что такое количество событий в этот период – больше, чем простое совпадение, и является результатом работы некоего тайного общества, обычно включающего инопланетян, древних Атлантов и тому подобную чушь. Но я отвлекся.

Как я уже говорил, 6 век видел начало «золотого века науки» Греции. В течение следующих веков люди, вроде Талеса, Гиппократы и Архимеда заложили основы западной научной мысли. Но первым и самым важным – для нас, магов, по крайней мере – был Пифагор. Пифагор был гениальным математиком и магом, обученным различным наукам и искусствам египетских культов, посвященных Техути (или Тоту, как его звали греки). Он сумел смешать египетский и греческий мистицизм со своими теориями математики и акустики, и создал свой собственный мистический культ. К моменту его смерти, студенты поклонялись ему практически как богу. Пифагор важен для нас по двум причинам. Во-первых, он имел сильное влияние на большинство Традиций. Его математические теории повлияли на Герметистов и Батини, и Герметисты до сих пор включают его формулы во множество ритуалов. Его основанный на акустике мистицизм дал рождение многочисленным культам и сектам, которые потом вошли в Небесный Хор и Культ Экстаза. Его влияние можно увидеть даже на современных группах. Я как-то встретил Эфиритку, которая брала сложную математическую формулу, перегоняла ее в музыку, используя акустические теории Пифагора, а потом использовала синтезаторы, чтобы проигрывать музыку через специально выращенные «чувствительные к Эфиру» кристаллы. Не смеяся, я видел, как она с помощью этих штук творила весьма многое – от общения с мертвыми и сращения сломанных костей, до контроля погоды и дезинтеграции автомобиля. Вторая причина важности Пифагора в том, что он доказал, что магия и наука не обязательно диаметрально противоположны. Они могут сосуществовать бок о бок, и могут быть смешаны для создания большего, чем сумма их частей. Теперь ты понимаешь, почему в каждой Традиции есть своя доля техномантов, смешивающих древнюю магию с современными технологиями. Им проще приспособливаться к вечно меняющемуся миру, и иногда я думаю, что они – единственная наша надежда на будущее.

## Наследия древности

Хоть большая часть мистического наследия древнего Египта, Греции, Вавилона и Рима мертво и забыто с течением веков, их влияние на Традиции до сих пор ощутимы.

**Небесный Хор.** Египет – дом одной из старейших сект Небесного Хора, *Святой Конгрегации (Sacred Congregation)*. Родившись, как культ Атона, солнечного бога фараона Аменхотепа IV, группа быстро перешла в христианство в 1 веке нашей эры. К моменту Великого Соборания коптская секта объединилась с Мессианскими Голосами, но когда Реформация расколола европейский Хор, члены Конгрегации вновь вспомнили о своих корнях. Большая часть Конгрегации называет домом Египет, но нищета и рост исламского фундаментализма на их Родине, заставили многих искать судьбу в Европе и Северной

Америке. Члены ее часто присоединяются или к Александрийскому Обществу (Alexandrian Society) (научной секте, основанной членами Конгрегации), или к монашествующим Пустынникам.

Помимо пифагорейских культов, повлиявших на ранние Мессианские Голоса, Древняя Греция породила маленькую секту, известную, как *Сестры Габриэля* (*Sisters of Gabrielle*). Согласно легенде, основатель, давший им имя, поклонялся Аполлону, и был так восхищен репутацией бога, как убийцы чудовищ, что сам решил стать охотником на монстров. По практическим причинам эта исключительно женская секта открыта для представительниц любой веры, хотя их магия несет характерный Классический отпечаток. Будучи, изначально охотницами на чудовищ, демонов и Нефанди, Габриэлитки также опытни во врачевании и пророческих искусствах. По традиции, их основным оружием являются копья и луки, хотя современные Габриэлитки используют все – от мечей и ножей до латунных кастетов и огнестрельного оружия. Хоть Буря Аватаров заперла большую часть их Мастеров в их Умбральном Мире, Новом Делосе, основная часть Сестринства осталась на Земле. Многие из них присоединились к Ордену Гермеса во время Второй Массаса-Войне, и некоторые продолжают воевать с нежитью даже после ее окончания.

Будучи когда-то заклятыми врагами Мессианских Голосов, римские *Певцы Митры* (*Mithraic Singers*) были загнаны в подполье, когда император Феодосий Великий закрыл все языческие храмы в Римской Империи. К 12 веку Певцы преобразовали себя в тайный и еретический орден рыцарей, не поклоняющийся больше Митре, как богу, но почитая его как пророка и чудотворца (и, как утверждают некоторые, воплощение архангела Михаила). Сейчас Сыны Митры – элитное военное братство, рекрутирующее своих членов в военных колледжах и институтах. Они используют римский гладий как символ, который Певцы учатся использовать и как эффективное холодное оружие, и как магический Фокус божественного гнева (Основы 2 – самое распространенное, но может быть использован для разнообразных разрушительных Эффектов Сил, Материи, Энтропии и Жизни). Затем их наставляют в различных боевых практиках, передаваемых с древних времен, которые служат дополнительными каналами мистических сил (одни из самых распространенных – Эффекты Связей 1, Жизни 3, Разума 1 и Времени 3). Это исключительно мужское братство находится в отличных рабочих отношениях с Сестрами Габриэля (две секты обмениваются информацией и даже тренировочными техниками), часто присоединяясь к ним в битвах с демонами и нежитью.

**Культ Экстаза.** В период греческого классицизма культ Диониса привлек множество последователей – от талантливых драматургов до безумных убийц. Некоторые секты Экстатиков тоже развились под эгидой бога виноделия. Самая печально известная из них – исключительно женская секта *Менад* (*Maenads*), пьяные оргии которых часто заканчиваются кровавым убийством одного или нескольких людей. Хоть некоторые Неистовые и пытались направлять свою убийственную ярость против «достойных» жертв, но стандарты, согласно которым жертвы заслуживали быть разорванными на куски, настолько субъективны, что бессмысленны. Кровавые ритуалы культа часто ввергают его членов в Джор и Безумие, делая их еще более опасными. Некоторые Менады заходили настолько далеко, что врывались в дома, оставляя после себя целые семьи убитых невинных. В Культе Экстаза растет движение за объявление всей этой секты *барабби*.

Менее экстремальны римские *Вакханцы* (*Bacchantes*), также известные (с 15 века) как *Братство Пана* (*Fellowship of Pan*). Хоть их часто принимают за выпивающих сибаритов (молодых его членов часто иронически называют «клубными мальчиками»), под крылом этой группы - разнообразные философы, писатели и книжники. Хоть они



славны нечеловеческой стойкостью к алкоголю (одно из преимуществ магии Жизни), ожидается, что Вакханцы еще и образованные и остроумные собеседники – даже в пьяном виде – а также имеют определенные артистические и спортивные способности. Великолепные чувства стиля и моды также обязательны. Несмотря на яркие личности, Братство ценит незаметную магию, обычно направляемую через спорт и слово (дебаты, сатира и едкий сарказм – визитные карточки секты для Эффектов Разума), равно как и разнообразные стили музыки, литературы и тому подобного. Хоть многие могут принять Вакханцев за интеллектуальных королей (и королев) вечеринок, их спортивные интересы часто включают бокс, сават и другие боевые искусства. Некоторые даже практикуют древнее искусство панкратиона, что делает их крайне эффективными в рукопашной.

**Эвтанатос.** Одна из фракций-основателей Традиции, *Община Гранатового Цветка*, возводит свою историю к Элевсинским Мистериям – культу, посвященному Коре, или Персефоне, символизирующей вечный цикл рождения, смерти и перерождения через ее воплощение в выращивании и сборе зерновых. Община серьезно общается с хтоническими духами смерти и распада, а также с Неупокоенными Мертвыми (в прошлом, они помогали призракам перебраться через Стикс, или карали убийц их живых родичей; сейчас эти отношения ближе к деловым контрактам, приводящим к обмену информацией, услугами и товарами, которые призраки используют в качестве денег). Секта рекрутирует лишь тех, кто следует древним таинствам, и потому ее ряды продолжают сокращаться, несмотря на использование заклинаний воскрешения, позволяющих умирающим членам переродиться в новых учениках.

*Семья Паллотино (Pallotino)* – не секта. Ее история восходит к древним этрускам северной Италии, и она пережила Римскую Империю и Ренессанс, как могущественный торговый дом. Сейчас они входят в ряды богатейших и влиятельнейших семей Европы, и участвуют в политике и финансах по всему миру. Благодаря строгому контролю над родословной и согласованным свадьбам, в семье силен магический талант. Хотя в каждом поколении Пробуждаются немногие, большая часть семьи обладает хорошими талантами чародеев и медиумов. Паллотино очень почитают своих мертвых родственников и предков. Семейные склепы священны настолько, что Паллотино до сих пор ведет вековую вендетту с семьей венецианских грабителей могил, которые попытались вломиться в один из их склепов в Средние Века. Каждый член семьи имеет один или несколько реликвий – чаще всего фаланги пальцев или черепа – взятых с тела предка, который служит ему, как дух-хранитель и советник (а для Пробудившихся – как Аватар). Эти реликвии служат и Фокусами некромантических ритуалов, гадания и другой магии. Паллотино уникальны тем, что единственные из ныне живых способны говорить, писать и читать на этрусском, и семья использует этот давно умерший язык в качестве секретного кода. Члены этой семьи чаще всего используют свои таланты конспираторов, магов-ученых и дипломатов в рядах Золотого Потира, Последователей Колеса и Альбирео. Некоторые даже внедрились в Синдикат, став крайне эффективными двойными агентами.

**Орден Гермеса.** Хоть Дома Ордена не оформились официально до 8 века, вся Традиция возводит свою историю к египетским, греческим и римским культурам Тота, Гермеса и Меркурия. Занятно, но один из самых молодых Домов Ордена – *Дом Шизэй* – еще и одна из старейших оккультных сект мира. Основанный во времена квазимифической египетской Нулевой Династии, Дом Сешат пять тысячелетий объединял ученых-мистиков, писцов и учителей. Широко известна их репутация покорителей злых духов и демонов, восходящая к Нашествию 10000 Джиннов и даже раньше. Ходят даже слухи, что на службе Дома находится раса плененных и обращенных в рабство кошек-демонов, но никаких доказательств этого еще обнаружено не было. С появлением ислама

Сешати переименовали себя в *Дом Растущей Луны (House of Crescent Moon)*, и присоединился к альянсу, известному, как *Паутина Веры* (смотрите дальше).

Пифагорейская математика – еще один корень Ордена, и в его *Доме Фортуны* греческие корни видны более всего. Хотя Дом Удачи не существовал до 20 века, неопифагорейская математика была фундаментом, на котором выстроилась секта, и многие члены Дома изучают ее наряду с Каббалой, математическим анализом и современной Теорией Хаоса. Совсем недавно археологические изыскания доктора Уинстона Брауна вдохновили в Ордене вавилонское возрождение. Члены этого движения стремятся выверить и очистить свое Искусство до самого чистого и неискаженного состояния, изучая месопотамскую историю и антропологию, мертвые языки и малоизвестные работы по астрологии и демонологии. Некоторые возрожденцы даже высказывали идею по созданию нового Дома, посвященного вавилонской магии, но пока что это остается лишь разговорами.

**Вербена.** В европейском ядре изначальных Вербен были верующие в древних духов и богов плодородия, сельского хозяйства и смерти, что предшествовали Олимпийцам. Известные, как *хтоны (chthonioi)* («земные боги»), деля это название с духами, которым поклоняются, они тысячелетиями существовали в сельской местности Греции, проводя свои ритуалы в пещерах и тайных рощах. За последние несколько столетий они проникли в Новый Свет, и некоторые даже адаптировали свои ритуалы под города, замещая рощи городскими парками и пещеры – тоннелями и подвалами.

Как группа, хтоны отрицают какую-либо организацию сверх местного уровня. Исключение – *Круг Гекаты (Circle of Hecate)*. Эта исключительно женская секта устремлена на обретение могущества и богатства среди простых людей. Они, по общему мнению, ведут свою историю от древней Спарты, где они имели большое влияние на город-государство, пока мужское население вело войны. Во времена Римской Империи



они распространились по Европе, и Круг веками вел закулисные игры власти, работая с богатыми и влиятельными. В последние десятилетия они вышли на публичные позиции и взяли власть сами. Его члены включают политиков, советниц и богатых бизнес-леди. Древние хтонические ритуалы, дополненные заимствованиями у итальянских стрега и мамбо Вуду, дают им сильную опору в их стремлении наверх.

Более подробно магия древней Греции описана в книге **Dead Magic**.

**Орден Гермеса.** Говорят, что друидам судьбой предопределен несчастливый удел. Если это так, то *Дом Дейдне (House Deidne)* – яркий пример этого злосчастия. Рожденный культурой романизированных бриттов Англии, Дом Дейдне объединял друидские знания и мистицизм с высокой ритуальной магией римских культов Меркурия. Другие Дома считали Дейдне странным и даже варварским (за осквернение чистых Герметических искусств дикими суевериями), и потому он стал превосходной пешкой в планах Дома Тремер, отвлекши остальную Орден от его темных экспериментов. Только Дом Мерениты встал на защиту Дома Дейдне, когда его обвинили в инфернализме, но сила его была в упадке, и он не смог сделать много, чтобы спасти своих союзников от гонений. Последний известный член Дома Дейдне был предан Гилгулу и казнен зимой 1012 года. И так Дейдне ушли в историю.

Или так все верили. В течение веков ходят слухи, что некоторые члены Дома Дейдне сбежали в Иные Миры, где скрылись у Волшебного Народа. Иногда тот или иной Герметист докладывает о ком-то (или чем-то) похожем на члена погибшего Дома. Эти встречи стали восприниматься примерно так же, как рассказы о Йети или чудовище озера Лох-Несс, и некоторые Герметисты посвятили жизни, изучая судьбу Дейдне. Многие из них теперь желают, чтобы они действительно гонялись лишь за мифом. В приближении Воздаяния Дом Дейдне вернулся и теперь мстит предавшему его Ордену. Эти современные Дейдне – странные, чуждые создания, рожденные союзами выживших магов и Волшебного Народа. Некоторые из них ближе к духам, чем к смертным, а у некоторых проблемы с тем, чтобы быть человеком или человечным, что делает их способными на крайнюю и бессердечную жестокость. Сейчас Дейдне можно встретить лишь на Британских Островах, и под ударом лишь те Дома, что были частью Ордена во время чистки (кроме Мерениты). Дома Солификати, Шизэй, Фортуны, Янычар, Тиг и Хун Лэй (Hong Lei) вне опасности – пока.

**Вербена.** Можно ожидать, что друиды будут составлять большинство британских и ирландских Вербен, но, на самом деле, они всегда были меньшинством в сравнении с травниками, деревенскими колдунами, фермерами и ремесленниками, составляющими хребет Традиции. Секты друидов всегда были достаточно замкнутыми, а судьба Дома Дейдне лишь послужила укреплению недоверия к чужакам. Когда Красавка образовала альянс британских чудотворцев, друиды согласились присоединиться лишь из желания отомстить Кабалу Чистой Мысли и множества пророчеств, говорящих, что обычаи друидов умрут, если они поступят иначе. Современные друиды продолжают исполнять свои древние обязанности, и, обычно, применяют свои навыки, становясь историками, учителями, стряпчими, врачами и главами общин. Другие стремятся стать бардами сегодняшнего дня, используя поэзию, музыку и даже журналистику, чтобы поддержать их пути и высмеивать объекты их гнева в классической кельтской сатирической традиции.

## **Кровь Волшебного Народа**

Кровь фей могуча, и несущие ее в своих венах часто способны на выходящее за возможности обычного человека. Персонажи с Достоинством *Кровь Фей* (в приложении

основной книги правил **Маг: Восхождение**) часто имеют странные и сверхъестественные способности: видеть и говорить с духами мертвых, дышать под водой, нечеловеческую силу или красоту, влиять на эмоции силой лишь голоса – благодаря своему родству. Хотя эти способности и не подвержены Парадоксу, у них своя цена. Персонажи с кровью фей часто слабы перед холодным железом. Уровень этой чувствительности варьируется от человека к человеку – от простого повышения сложности на 1 у всех бросков при прикосновении к чему-либо, сделанному из холодного железа, до ожогов второй степени (по решению Рассказчика). Маги с кровью фей, закованные в холодное железо, неспособны ни на магию, ни на использование даров фей, и получают тяжелые раны от оружия, сделанного из холодного железа. Кроме того, персонажи с кровью фей обычно имеют Динамический Резонанс, и набирают его гораздо быстрее «обычных» магов.

Игроки, знакомые с **Подменьями: Грезой**, и его правилами для Кинейнов (людей, кровно связанных с Подменьями) должны помнить, что у Пробужденного мага могут быть Дары Фей, но он не способен изучать Кантрипы Подменьяшей. Любая попытка изучить их приведет к тому, что Эффект Искусства будет повторен подходящей Сферой (при условии, что она есть). Чародеи и псионики, а также те Кинейны, которые не горят желанием изучать магию мертвых, могут изучать Искусства и Королевства, необходимые для творения Кантрипов, но многие из них считают поиск подменья-наставника, готового их учить, большей проблемой, чем оно того стоит. Эти же правила применяются и для персонажей, кровно связанных с феями других земель, но у них может быть аллергия на другие субстанции, а не холодное железо (на нефрит у тех, кто связан с подменьями Дальнего Востока, например).

## Эпоха Легенд

Старое китайское проклятие звучит, как «чтоб тебе жить в интересные времена». Да, период до начала Войны Восхождения, был действительно интересным. Это было время мистицизма, веры и войны. Выковывались империи. Рождались религии. И маги, тем или иным образом, были в центре всего этого.

Большинство Традиционалистов называют этот период Эпохой Легенд. В Европе процветали языческая магия и христианские чудеса. Аль-и-Батин достигли невиданных высот на Ближнем Востоке. Акашийцы помогли построить монастырь Шаолинь в Китае. И появился Орден Гермеса. Многие старые Мастера с ностальгией вспоминают те времена. Тогда они могли творить все, что пожелают, не опасаясь, что Орден Разума будет палить в них из пушек. Конечно, основная проблема ностальгии в том, что она фокусируется на хорошем, и игнорирует все, что может разрушить тщательно возведённую иллюзию. Даже без вызывающего проблемы Ордена Разума маги были более, чем способны на ошибки.

## Паутина Веры (Web of Faith)

Никогда недооценивай силу веры. Вера может двигать горы – буквально, касаясь нас. Вера заставила арабского купца спуститься с гор и создать империю, раскинувшуюся от Испании и Северной Африки до Индии.

Новая вера Мохаммеда разнеслась по сообществу магов Ближнего Востока со скоростью молнии. Многие старые культы Тота и секты дервишей обнаружили себя подхваченными переменами, и некоторые ухитрились процветать во время золотого века ислама. Но именно Аль-и-Батин слились с новой религией сильнее всего. Многие Батини видели ислам хорошо сочетаемым с их Учением Единства, и идея одной религии,

замещающей множество противоборствующих культов в этом регионе, казалась тоже совпадающей с целями Традиции. (Кто-то говорит, что Батини *изобрели* ислам, но по мне это бред). Следствием этого стало то, что ислам дал общую основу нескольким до того враждебным фракциям. И, в тот момент, они действительно в этом нуждались.

Веками Ближний Восток был отравляем магами-инферналистами, строящими из себя покорителей мира. Последним и, по общему мнению, самым отвратительным был Аль-Малик аль-Маджун ибн Иблис. Из своей латунной крепости, Ирема, в песках Аравии он начал в том регионе власть террора, когда его демонические воины вырезали – а иногда и пожигали – целые города и кочевые племена. К счастью, были и те, кто не мог этого стерпеть. Ведомая Эль-Ассад-Аль-Габааром – Великолепным Львом, первым архимагом Батини, принявшим ислам – армия магов из почти дюжины сект окружила Ирем и взяла в осаду аль-Малика и его демоническую армию. Эта эпическая битва, по слухам, шла семь дней и семь ночей, во время которых луна стала кроваво-красной, а небо было залито огнем. Святых воинов, убитых в Иреме, было столь много, что, говорят, их кровь собралась в небольшое озеро. Согласно легендам, это озеро крови чудесным образом превратилось в оазис, который стал известен, как Оазис Вечного Блаженства (Oasis of Eternal Bliss). В конце концов, аль-Малик был убит. Его труп был обезглавлен, тело сожжено, а прах помещен в бронзовую урну, магически запечатанную «до тех пор, пока моря не обратятся в пустыни». Крепость Ирем, говорят, была таким воплощением богохульства, что ангелы стерли ее руины с лица Земли. Поэт Батини, Каррат аль-Аюн бинт-Шадар, создал девятисотстраничное описание этой битвы, названное *Львы Оазиса*. Многие сообщества магов Ближнего Востока устраивают ежегодные празднества в память битвы за Ирем. Частью их является чтение произведения Каррата аль-Аюна в течение семи дней и семи ночей. Если выпадет шанс, празднество стоит посетить. Это настоящий пир.

Результатом альянса против аль-Малика стали очень прочные связи между множеством мусульманских сект. Подобно альянсу против джиннов столетия назад, эти маги проливали кровь вместе, но, в отличие от предыдущего альянса, их объединяло больше, чем просто общий враг. Большая их часть принадлежала к новой вере Мохаммеда, и Аль-и-Батин могли с этим работать. Они убедили лидеров Правосверных Гази (Righteous Ghazi), Дома Растущей Луны, дервишских сект и прочих объединить ресурсы, и связать Узлы и Часовни в сеть, которая позволит им усилить друг друга, и стать больше, чем суммой отдельных частей. Эта сеть стала известна, как Паутина Веры, и была столпом сообщества мусульманских магов почти четыре сотни лет. Куда бы ни дотягивался ислам, Аль-и-Батин стремились привести туда и Паутину Веры. В своем зените Паутина Веры растягивалась от Иберии и Нигерии до западного Китая и Индонезии. Даже после того, как монгольские орды уничтожили множество Часовен и Узлов во время их нашествия на Персию и Ближний Восток, отношения, выкованные за это время, помогли проложить путь Совету Девяти.

## Наследие веры

Паутина Веры – прямой предшественник Совета Девяти, и многие маги Традиций в мусульманском мире видят Совет просто развитием их организации. Паутина Веры все еще существует, и ее члены часто верны сначала ей, а потом Традиции. Считается, что Паутина Веры поддерживает связь с Аль-и-Батин, но если так, то члены не посвящают в это чужаков.

Нити Паутины можно найти в четырех современных Традициях, а также других фракциях:

**Небесный Хор.** С самого своего начала ислам был воинственной религией, и *Правоверные Гази* подтверждают это. Секта вербует своих членов из рядов тех новообращенных, что решили присоединиться к армиям пророка Мохаммеда, и от этих гази («воинов») группа получила свое название. Правоверные Гази – верные святые воины, сражающиеся против сил тьмы, и работая на очищение своих душ, придерживаясь этики, морали и добродетелей ислама. Аватар Гази часто принимает облик ангела или джинна, выбравшего служение Аллаху, и часто общается с магом в его снах (может быть отражено, как Дополнение *Греза*, а также служить Фокусом для определённых Эффектов Связей, Разума и Времени – такие пророческие сны обычны для всех фракций Сети). Несмотря на воинственное название, многие современные Гази выбирают иные поля битвы. Они работают врачами, учителями и судьями, стремясь поддерживать мусульманские добродетели справедливости, чести и милосердия. Хоть в этой секте всегда доминировали мужчины, число женщин в ней значительно.

Хоть не являясь частью Паутины Веры, другие секты существуют на ее границах. Коптская христианская Святая Конгрегация (описана во врезке о древних наследиях, приведенной ранее) никогда не была активно враждебна Паутине, но старалась держать ее на расстоянии вытянутой руки, даже когда их интересы пересекались. *Величественные Цари Света и Истины (Majestic Kings of Light and Truth)* – секта зороастрийских магов, посвященная служению и поклонению Ормузду (также известен, как Ахура Мазда). Величественные Цари некогда служили персидским Царям Царей советниками, священниками и телохранителями. Когда мусульмане завоевали Персию, зороастрийцы стали религиозным меньшинством и были постепенно оттуда вытеснены. Сейчас Величественных Царей можно найти, в основном, среди парсов Бомбея. Для них огонь – символ священного света, который горит в душе каждого человека, и служит Фокусом многих магических Эффектов секты (особенно Разума, Основ и Духа). Также, Цари верят, что учение и накопление знаний – служение богу, и чтобы быть служителем Ормузда, надо обязательно иметь любовь к знанию и учению. Благодаря этому, они – одни из наиболее образованных членов Хора, и некоторые состоят в Александрийском Обществе.

**Культ Экстаза.** *Дервиши (Dervishes)* – свободное собрание суфийских мистиков, ищущих духовного просветления в аскетизме и религиозных наставлениях уважаемых Мастеров. Они отрицают любую форму организации, сверх учителя и учеников, и в прошлом часто сталкивались с Батини в вопросах политики. Их магия очень незаметна, с музыкой, танцами и поэзией в качестве наиболее распространенных Фокусов. Эта практика иногда дополняется употреблением гашиша и даже опиума для получения пророческих видений.

**Толкователи Грез.** *Шейха (Sheikha)* – преимущественно женская секта, распространенная в кочевых бедуинских племенах. Они служат целительницами, предсказательницами и экзорцистками, помогая своей магией племенам выжить в суровой среде Аравийской Пустыни. В последнее столетие Шейха выросло, и все больше беспокоится из-за того, что они считают попытками правительства Саудовской Аравии «цивилизовать» бедуинов, заставив их оставить традиционную кочевую жизнь.

**Орден Гермеса.** С пришествием ислама Дом Сешат стал известен, как Дом Растущей Луны и добавил в Паутину Веры свои древние знания. Во время Великого Собрания они желали присоединиться к Ордену Гермеса, и были приняты под крыло Дома Экс Миселланиа как Дом Шиэй. К 1980-м Дом Шиэй разросся достаточно сильно и обрел достаточно силы, чтобы заставить Орден признать его как один из главных Домов, и их влияние в Традиции лишь продолжает расти. Хоть Воздаяние и последствия заставили Дом закопаться в архивы – в поисках пророчества или исторического

прецедента, которые можно приложить к Буре Аватар – появление ходячих мертвецов и Красной Звезды мало удержало Дом Сешат от накачивания политических мускулов. Он всегда был хорош в поиске и коллекционировании бесчисленных кусочков обычной информации, сортируя и каталогизируя каждый из них, пока понемногу не начнет проявляться общая картина. Другие Дома были бы шокированы, если бы им удалось раскрыть, сколько грязных секретов Ордена знает Дом Шиэй. И в преддверии Второй Массаса-Войны Дом Шиэй позиционирует себя как ведущий политический брокер Ордена.

**Аль-и-Батин.** Батини, непререкаемые лидеры Паутины Веры, стали одним из прочнейших столпов Совета Девяти. Больше четырех столетий они работали над его сохранением, несмотря на все беды и кризисы. Но даже прочнейшие опоры со временем разрушаются, и после Великой Войны<sup>20</sup> Батини достигли своего предела. Когда Европа расчленила останки Оттоманской Империи, на Ближний Восток пришла Технократия. История учила Батини, что помощи от Западных Традиций они могут не ждать. Орден Гермеса не помог им, когда пришли монголы, а другие Традиции мало помогали друг другу в Америке, Индии, Австралии и Азии. Аль-и-Батин отозвали свое членство в Совете Девяти, и оборвали все связи с магами вне мусульманского мира.

После хаоса Второй Мировой Незаметных нигде не могут найти. Ходят слухи об их гибели, а также о том, что они покинули Землю насовсем. До Второй Мировой несколько Учеников и Посвященных вошли в Дом Экс Миселлания Ордена Гермеса, как «Дом Батини», и многие маги гадают, действительно ли это все, что осталось от некогда гордой Традиции. Но находятся и подозревающие, что вошедшие в Орден просто не привлекают к себе внимания и следят за бывшими союзниками...

## Оазис Вечного Блаженства

Несмотря – или, возможно, из-за – кровавого происхождения, Оазис Вечного Блаженства является одной из важнейших Часовен Аль-и-Батин. Веками могучий Узел Оазиса был одной из опор Паутины Веры, а сам он служил местом собраний магов Северной Африки и Юго-восточной Азии. Даже после падения Паутины Оазис сохранился, и стал одной из крепостей Совета Девяти в первые дни Войны Восхождения. Но по мере того, как отношения между магами Ближнего Востока и Европы ухудшались, Оазис становился все менее и менее важен для лидеров Совета. К началу 20 века большинство магов забыло об этом могучем источнике, и с исходом Батини все записи о том, как его найти, пропали. Кроме Аль-и-Батин, его местонахождение известно лишь немногим в современной Паутине Веры, которые все еще пытаются поддерживать контакт с Незаметными.

Странно, но в последнее десятилетие Оазис обрел новую популярность – некоторые Кабалы даже отправлялись в пустыню на его поиски. Большинство вернулось ни с чем. Некоторые не вернулись вообще. Как началось это возрождение – загадка. Некоторые указывают на необычное обнаружение нескольких книг о битве за Ирем в библиотеке Горизонта. Другие считают, это началось с заметки об ежегодных чтениях *Львов Оазиса* в журнале *Парадигма*, или смутно схожих поисков-видений, предпринятых шаманами Экстатиков в пустыне Нью-Мексико. Но несмотря на происхождение, слухи об Оазисе все больше обрастают деталями. Если верить легендам, Оазис скрыт миражом, видимым только на рассвете. Воды озера – чистый Сосуд: лечат любые раны и даруют вечную жизнь испившим их, сжигают неверующих, даруют великие видения тем, кто

<sup>20</sup> Имеется в виду Первая Мировая. Для стран Запада она куда более значима, чем Вторая Мировая.

посмотрит на отражение Луны в них. Под Оазисом лежит скрытым целый город, населенный тысячами Батини, готовых сорваться, подобно молнии, и снести Технократию, вернув мир на Землю, и так далее. Ряд историй уже говорит, что Оазис – истинное место хранения Святого Грааля, и некоторые книжники Традиций считают, что появление в этих разрастающихся слухах Элвиса и пришельцев из Розуэлла является лишь вопросом времени. Которая – если хоть какая-то – из этих легенд истинна, зависит исключительно от Рассказчика.

**Тафтани.** *Тафтани* (Taftani), персидские маги и чародеи ближе к неорганизованной толпе, нежели настоящей секте. Самопровозглашенные Повелители Джиннов иногда заключают альянсы с Паутиной Веры, но никогда не входят в нее. Фанатично цепляясь за свои языческие и огнепоклоннические верования, группа все уменьшается, так как ислам оставляет им все меньше и меньше потенциальных учеников. Многие верят, что эта группа полностью вымерла в 17 веке, но Ткачи до сих пор существуют в небольших количествах в Индии, Иране и на Ближнем Востоке. Помимо навыков управления джиннами, Тафтани известны артефактами и талисманами, многие из которых крайне вульгарны.

**Моктешаф аль Нур.** Золотой век ислама видел немалое развитие наук, когда древние знания Греции и Египта смешивались с мудростью Индии и Китая. Оседлали волну знаний *Моктешаф аль Нур* (*Mokteshaf Al Nour*) («Хранители Света») – объединение гильдий и хакимов (книжники, опытные в науках, философии и теологии). Хранители делят себя на пять сект, специализирующихся каждая в своей области: *Длани Милосердия* (*Hands of Mercy*) (медицина), *Наблюдатели Судьбы* (*Observers of Fate*) (астрономия и астрология), *Искатели Истины* (*Seekers of Truth*) (математика, алхимия и инженерия), *Наездники Ветров* (*Riders of the Wind*) (торговля, странствия и навигация) и *Хранители Закона* (*Keepers of Law*) (политика, юриспруденция и философия). Хранители верят, что большее понимание созданного Аллахом мира приведет к большому духовному развитию. Также, они верят, что их долг – нести мир и порядок под знаменем ислама, и потому они были одними из основателей Паутины Веры.

После того, как монгольские орды поглотили Багдад, Моктешаф Аль Нур решили, что этот проект Аль-и-Батин был ошибкой, и разорвали все связи с Паутиной Веры. Группа перебралась в Турцию, связав себя с Оттоманской Империей, но когда появился Орден Разума, Хранители были проигнорированы Конвенциями, в которых доминировали христиане. Исключением были Высшие Ремесленники, с радостью вписавшие Искателей Истины в свои ряды. Когда образовывался Союз Технократии, Хранителей не пригласили, но к началу Великой Войны все более секуляризирующиеся Хранители поддерживали дружеские отношения с немецкой Технократией. С падением Оттоманской Империи большая часть секты поддержала планы Кемалю Ататюрку по модернизации Турецкой Республики и формально вошла в Технократию. Небольшая фракция отказалась присоединиться к Союзу, и отступила в тени, стремясь объединить современную науку с их классическими взглядами. Судьба этой группы неизвестна, но является постоянным источником слухов в Паутине Веры. Одни говорят, что они присоединились к давно пропавшим Аль-и-Батин. Другие – что Дом Шизэй пытается зазвать их в Дом Экс Миселланиа. Менее распространенные истории говорят, что группу пригласили войти в Александрийское Общество Небесного Хора или даже Сыны Эфира.

Для получения большей информации об Аль-и-Батин и Тафтани, смотрите книгу **Lost Paths: Ahl-i-Batin and Taftani**.

## Мистическая Европа



В то время, как на Ближнем Востоке шла культурная революция, в Европе на общество магов повлияло два события. Первое – образование Ордена Гермеса. Любишь ли их ты, или нет, но Орден был фундаментом Совета Девяти и Традиций с самого начала, и либо из чувства *noblesse oblige*<sup>21</sup>, либо из чистого самомнения он, обычно, был нашим лидером большую часть Войны Восхождения. Вообще же, он сумел воплотить лучшее и худшее от идеала Традиции – полнейшая верность своему искусству, сравнимая лишь с их невероятной гордыней.

После падения Рима члены бывших культов Гермеса и Меркурия рассеялись по всем четырем направлениям. Кто-то осел в Византии, желая возродить свою былую славу. Другие пытались найти свое место в новых варварских королевствах – либо в качестве силы за трон, либо в образе эксцентричных отшельников. Все это изменилось в конце Восьмого века. Трианома – одна из старых культисток Меркурия, бродивших по Европе последние 300 лет – поняла, что если так все и будет продолжаться, то Герметические пути умрут и будут забыты в течение нескольких столетий. И не из-за какой-то внешней угрозы, как можно подумать. Просто не было никакой организации и новых учеников. В группу последнее время не вливалась свежая кровь. Поэтому Трианома попыталась собрать вместе столь много старых Герметистов, Меркурианцев и Тотийцев, сколько могла.

Она нашла двенадцать Герметистов-мастеров, которые начали выстраивать вокруг себя культы личности. Это была весьма пестрая компания: скрытная германская книголюбка. Иберийский дворянин, одержимый вендеттой против мусульман. Романизированная бриттка, утверждающая, что является наполовину феей. Какой-то итальянский коротышка, любящий вызывать всех на магические дуэли. И византийский пророк, который был, как ни крути, сумасшедшим. То, что Трианома сумела свести вместе эту компанию чудиков – уже достижение, но то, что она заставила их образовать альянс, можно считать не менее, чем чудом.

Но альянс образовался, и вскоре родился Орден Гермеса. Первые сто лет Орден большую часть времени пытался свести свои теории и магические стили в единую систему. Как минимум, этим они занимались, когда не пытались придумать способ не убивать друг друга за каждое высказывание, и не наблюдали, как основатель Дома сжигает сам себя. Однажды они решили, что им нужен штаб, но ни один Дом не хотел, чтобы центром Ордена оказались владения какого-либо другого Дома. Поэтому они пошли и отобрали здание у кого-то другого. Они нашли крепость некроманта в Турции, и взяли ее штурмом. Парень, который там жил, был убит – они утверждали, что он был инферналистом, но иногда я думаю, что это просто придуманная позже отговорка – а потом они, буквально, унесли здание с собой. Весь замок был перенесен в Пиренеи, на границу Франции и Испании, и переименован в Дуассет. Этот маленький замок скоро стал гордостью и радостью Ордена. Жаль, что они, в конце концов, разнесли его по камушку в дурацкой ссоре. Но это другая история.

Пока Герметисты занимались собой, франки были заняты построением королевства в Западной Европе. Они достигли своего зенита при Карле Великом, который сумел завоевать или аннексировать саксов и лангобардов, возложив, в конце концов, на себя венец императора Священной Римской Империи. Несмотря на хороший пиар, Карл был всего лишь очень удачливым германским племенным вождем, а его паладины не были таким уж зеркалом рыцарства. Королевские боевики – вот так будет точнее.

---

<sup>21</sup> *Положение обязывает*, на французском.

Большая часть репутации паладинов, думаю, произошла благодаря тайному обществу магов, образованному в Темные Века. Называвшие себя Палатинами (Palatines), они были пестрым собранием воинов, священников и мистиков, они странствовали по Западной Европе, сражаясь с демонами, инферналистами, вампирами и другими чудовищами огнем, мечом, магией и верой. Они подбирали членов из множества иных сект, включая Мессиянские Голоса и Орден Гермеса. Там были даже те, кто мог бы считаться Вербенами или Эвтанатос, если бы эти Традиции тогда существовали. Палатины работали в полной секретности, считая, что их работа – награда сама по себе, а публичная огласка ведет к греху гордыни. К 12 веку Палатины реорганизовали себя в тайный орден рыцарей и священников, под названием Рыцари-Палатины (Palatine Knights). Когда началась Война Восхождения, их организация разделилась между фанатичным Кабалом Чистой Мысли Ордена Разума и Советом Девяти. Ходят слухи, что Палатины существуют и сейчас. Предположительно, они ищут магов, которые сами взяли на себя работу охотников на демонов и чудовищ. Но я никогда не встречал кого-либо из них. Думаю, если они все же существуют, их правила о неразглашении их существования и неоплачиваемости работы до сих пор действуют.

## Мы пойдем в викинг

Почти 200 лет норманны держали в страхе Европу. Приходя из северных земель, викинги грабили города по всей Европе и Северной Африке, беря добычу отовсюду, куда они добирались. Но стереотип дикого пирата-берсеркера едва ли захватывает даже основы культуры Севера. Норманны были опытными ремесленниками и корабельщиками, основывавшими колонии в Ирландии, России, Исландии и Северной Америке. Они были, кроме того, торговцами, продававшими свои товары по всей Европе и Ближнему Востоку.

Северяне считали магию недостойным (но не злым) занятием, и неудивительно, что Один, бог магии, был еще и богом смерти. Царь Виселиц продолжает оказывать сильное влияние на северных магов – известных, как *Мудрые (spae-crafters)* – немалая часть магии и ритуалов которых взяты из поклонения Одину, а также мифов о нем. Смена обликов (Жизнь), управление погодой (Силы), гадания (Время), дальновидение (Связи) и проклятия (Энтропия) вполне обычны, а руны часто используются, как Фокус. Все Мудрые, независимо от секты, подвергаются одному и тому же ритуалу при прохождении искания: маг вешает себя на ясене на девять дней и ночей, застряв между жизнью и смертью, пока ищет мистические знания. Адепты иногда заходят еще дальше, пронзая себя, перед этим, копьём. И у них очень распространен обычай жертвовать глазом при достижении ранга Мастера.

Современных Мудрых в обычно можно найти в трех Традициях:

**Вербены.** Больше всего Мудрых (которые и дали название всей секте) можно найти среди Вербен. Они сильно опираются на искусство смены облика, предпочитая формы медведя, волка или ворона. Другие – опытные целители и травники. Вербены, обычно, возглавляют общество Мудрых, и хоть большинство предпочитает крестьянскую жизнь в деревнях и маленьких городах, некоторые молодые Ведуны принесли свое искусство в большие города.

**Эвтанатос.** *Хранители Иггдрасиля (Yggdrasil's Keepers)* – духовные наследники Норн, трех сестер, знающих Вирд (судьбу) каждого человека или бога. Как агенты Вирда, Хранители помогают другим обрести их судьбу, добрую или злую. Традиционно, Хранители обходят поля битв Скандинавии, в поисках смертельно раненных, чтобы определить, кому суждено умереть, а кому – жить, став членом их организации.



Отсутствие в Скандинавии войн последние пятьдесят лет заставили Хранителей немного изменить их стиль рекрутинга. Многие работают врачами и парамедиками, живя согласно прозвищу, «избирающие убитых». Хранители также известны, как Висельники, согласно прозвищу Одина, повесившемуся на одной из ветвей Иггдрасиля (что Мудрые повторяют во время исканий).

**Культ Экстаза.** *Хагалаз* («град/разрушение») – секта, давно полная противоречий. Названные согласно руническому символу перемен, их стиль жизни – постоянный хаос и действие. Как трикстеры, Хагалаз вытряхивают людей из их раковин, заставляя взглянуть на мир с новой стороны. Но есть у их секты и темная сторона, когда члены несут перемены через разрушение и насилие. Когда нацисты вторглись в Норвегию, Хагалаз стали партизанами, и к концу войны были почти истреблены. В 1970-х группа начала возрождаться, но в отчаянном поиске свежей крови открыла двери разного рода мизантропам, преступникам и неонацистскому отребью.

Норвежские Хагалаз сейчас сильно разделены. С одной стороны там традиционные Мудрые, а с другой – кошмарная куча псевдовикингов, громил-металлистов и антихристианских фанатиков. Остальной Культ Экстаза считает новых Хагалаз ненамного лучше барабби, а другие группы Мудрых объявили их вне закона – то есть, лишенными покровительства законов как Мудрых, так и Традиции. Хагалаз стремительно движется навстречу внутренней войне, которая, скорее всего, захватит и других магов Скандинавии.

История и культура Севера, а также взгляды Мудрых более подробно описаны в книге **Wolves of the Sea** для **Vampire: the Dark Ages**.

## **Кровавые пески времени**

К сожалению, не все в Эпоху Легенд было дружбой и взаимопомощью. Политика – кажется, неизменный источник конфликтов в сообществе магов. Не просто наши танцы в

теньх из-за власти, а отзвуки политики обычных людей, влияющие на наши отношения. Ряд кровавых конфликтов оставил магические сообщества практически неподготовленными к появлению Ордена Разума.

### Палатины сегодня

Палатины все еще существуют в современном Мире Тьмы. Несмотря на то, что тайный рыцарский орден распался, когда в 14 веке половина его членов присоединилась к Кабалу Чистой Мысли, он сумел выжить и адаптироваться к ходу времени. Известная, как Братство Палатинов (Palatine Brotherhood) (с 15 по 17 века), Дети Молота (Fellowship of Hammer) (18 век) и Джентльменское Общество Палатинов (до Второй Мировой), группа продолжала поддерживать секретность, никому не раскрывая своего существования. У них нет централизованной организации и официального руководства – два фактора, которые позволили организации работать без проблем даже при пробуждении Бури Аватаров – и члены ее часто знают лишь того, кто ввел их в группу, и нескольких других. Хоть Небесный Хор и составляет там большинство, современные Палатины включают хотя бы немного членов из каждой Традиции и с каждого континента. Примечательно, но в последний век в ряды ордена попало немало Утопистов и Приключенцев Сынов Эфира. После образования Совета Девяти вера начала становиться все менее и менее важной для членства. Все, что нужно сейчас – готовность рискнуть жизнью и здоровьем ради битвы с силами тьмы, не требуя славы и награды. Единственный символ ордена – боевой молот, используемый изначальным орденом в качестве символа деда Карла Великого, Карла Мартелла. Современные члены опознают друг друга по символу молота, носимому где-либо – в виде украшения (булавка для галстука, кольца, медальоны), или татуировки.

Хоть распространение ислама и помогло Аль-и-Батин раскинуть Паутину Веры по Африке и Азии, оно же взбесило множество европейских и индийских магов. Орден Гермеса – особенно Дом Фламбо – был с самого начала вовлечен в испанскую Реконкисту, но после того, как Папа Урбан II объявил первый Крестовый Поход в Святую Землю, множество европейских магов отправилось на Ближний Восток, обрушившись на Аль-и-Батин и других членов Паутины Веры. Многие маги-крестоносцы шли туда из-за веры и набожности. Другие просто хотели завоевать себе владения или забрать реликвии и чудеса Святой Земли. Хуже всего было, когда крестоносцы взяли Иерусалим и вырезали там всех, не разбирая мусульман, иудеев и христиан. Крестовые Походы разделили европейских и мусульманских магов, и, несмотря на все усилия, которые веками прилагали Батини, Экстатикки и Хористы, этот раскол никогда не был забыт по настоящему.

На другой стороне мусульманского мира, исламисты сумели, наконец, покорить большую часть Северной Индии, основав Делийский султанат. Конечно, ислам и индуизм уживались вместе с трудом, а главы султаната были безжалостны, когда вставал вопрос поддержания их власти и влияния. В результате, ряд традиционных индуистских сект объединился, создав союз, под названием *Астика* (*Asthika*). Этот альянс возглавлялся культами Чакраварти, старыми ветеранами Гималайских Войн, и Вишнударадара (*Vishnudharadhara*), орденом индуистских жрецов и святых воинов, появившемся во времена Империи Гуптов, в 4 веке или около того. Конечно, обе эти группы не были дружны. К счастью, секты индийских Экстатиков играли там роль миротворцев, иначе альянс попросту распался бы. Что до Астики, он служил двум целям. Во-первых, он охранял от мусульман классическую индийскую культуру, искусство и литературу. Во-вторых, он координировал сопротивление Вишнударадара, Чакраварти и Экстатиков против султаната и Паутины Веры. Конфликты в Индии могут сравниться в жестокости и

кровавости с ближневосточными. И, как в случае с крестоносцами, старая кровь все еще пятнает очень многое.

## Астика

Основанный в ранние дни Делийского халифата, Астика («Верующие») – представлял собой союз индийских магов, стремившихся сохранить традиционную индийскую культуру от иноземного вторжения. Изначально созданный, чтобы противостоять Паутине Веры (с которой они поддерживают спорадические отношения – сейчас они очень редки), союз вел кровавые войны еще и с португальцами и британцами. Будучи фанатичными сторонниками движения Махатмы Ганди за самоуправление Индии, современные Астика крайне националистичны. Недавние события в Южной Азии – как мистические, так и обычные – привели группу в крайнее напряжение, если не паранойю. Продолжающиеся сражения с Технократией, Паутиной Веры и вторжением иноземных демонов накалило и без того взрывоопасную обстановку.

Большую часть Астики можно найти в трех Традициях и стремительно растущей четвертой фракции:

**Небесный Хор.** Созданный во времена Империи Гуптов, Вишнударадара («Меч Вишну») стремится воплотить высшие идеалы индуизма, используя свою роль воинов-ученых, дабы вдохновлять других. Набираемая, преимущественно, из каст браминов и кшатриев, эта группа – одна из основателей Небесного Хора (наряду с Правоверными Гази и Мессианскими Голосами). Вишнударадара плотно вовлечен в политику Индии, и неустанно сражается с нежитью и демонами.



**Культ Экстаза.** Индия считается духовной родиной Культа Экстаза, и ряд его сект разного размера называют ее домом. Индийские Экстатика черпают силы из разных источников влияния, включая тантрический ритуализм, аскетизм джайнов и мистицизм буддизма. Лишенное какого-либо единства вне Традиции и Астики, это пестрое собрание сиддхов<sup>22</sup> и дакини<sup>23</sup> часто служит миротворцем при разногласиях между Чакраварти и Вишнударадара.

**Эвтанатос.** Подобно Культу Экстаза, Эвтанатос тоже считают Индию духовной Родиной. А Чакраварти – ядро, вокруг которого строилась Традиция. Ведущие свои историю от Гималайских Войн, Чакраварти – альянс воинов, целителей, игроков и техномантов. Некогда в эту группу входили небольшие некромантические культы, но не сейчас. Ходят легенды, что одна секта, название которой больше не называется, превратила себя в пожирающих плоть демонов, и теперь ее стремятся истребить. Недавно же Клан Вечной Радости (Consanguinity of Eternal Joy), культ наемных убийц, впал в порожденное Джором безумие, и был объявлен барабми. Действия Клана навлекли позор на Эвтанатос, и теперь они стремятся полностью уничтожить эту уродливую насмешку над тем, что для них священно.

**Адепты Виртуальности и Сыны Эфира.** Вместе, эти Традиции образуют самый маленький, но и самый быстрорастущий блок в Астике. Просвещенные математики давно были известны Индии, как минимум с 3 века до нашей эры, а некоторые из них даже присоединились к Ордену Разума в 15 веке. После британского завоевания Индии, система использования обученной на Западе местной элиты для управления этим регионом, создала контингент коренных Технократов, включая членов Инженеров Электродинамики и Аналитиков (Analytical Reckoners). Когда обе Конвенции вышли из Союза, их индийские члены вышли вместе с ними, и Астика неохотно предоставил им место в своих рядах. Эти две Традиции работают вместе очень тесно, объединяя ресурсы, чтобы решить проблему нехватки численности, в сравнении с другими Традициями. Рост значимости компьютеров в городах Индии позволил Адептам Виртуальности стать лидерами в этих отношениях, и они всерьез состязаются с Итерацией Икс за новых рекрутов.

Пока Паутина Веры сражалась на два фронта, происходящее в Европе едва не разорвало Орден Гермеса на части. Заставить Орден рассказать о том периоде практически невозможно, но недавние события заставили многих Герметистов поговорить начистоту с соратниками по Кабалам и Часовням. Примерно в 1200 или около того Орден Гермеса обнаружил, что лидеры одного из Домов обратили себя в вампиров. Сверх того, они сделали нежитью весь остальной Дом и всех Герметистов, до кого смогли дотянуться. Если ты никогда не встречал мага, ставшего вампиром – считай себя счастливым. Герметисты верят, что обращение в нежить убивает Аватар, и я еще не видел чего-либо, доказывающего обратное. По их законам и кодексам, это едва не худший грех, который можно сотворить. Герметисты исключили Дом-отступник из Ордена, и даже вычеркнули его название из большинства своих летописей и записей, называя их просто *Массаса*<sup>24</sup> – нежить. Затем Орден объявил Поход Чародеев – формальное объявление войны Ордену – против этого Дома Массаса.

По всей Европе разразилась тайная война. Дом Фламбо, всегда готовый подраться, ринулся в бой, жаждая отмщения. Они были особенно кровожадны потому, что несколькими годами ранее Дом Массаса убедил их, что один из других Домов Ордена –

<sup>22</sup> Традиционное название в буддизме и индуизме лиц, достигших сверхспособностей – сиддх.

<sup>23</sup> В индуизме и буддизме, женщины, достигшие святости и сверхспособностей.

<sup>24</sup> В переводе с арабского *Maṣṣāsa* означает «вампир».

Дейдне, если не ошибаюсь – виновен в сношениях с демонами. Дом Фламбо с радостью истребил Дейдне, а теперь посчитал, что Массаса обманули их и заставили уничтожить невинных ради того, чтобы отвлечь остальной Орден от своих нечистых замыслов. В своем стремлении к отмщению они были готовы заключить союзы с разного рода чудовищами, включая других вампиров, с которыми ухитрились сцепиться Массаса. Дом Благоуст выступил против союзов с этими тварями, а Дом Квезитор, шокированный не только тем, что их обманом сумели заставить осудить Дейдне, но и тем, что под самым их носом произошла вспышка вампиризма, начало войны провел, как пыльным мешком по голове ударенный. Прорицатели Дома Криамон быстро попали под подозрение из-за того, что не прозрели козни Дома Массаса, и многие из их числа пали от рук разъяренных Фламбо. Магов других сект тоже затянуло в войну, особенно Рыцарей Палатинов. Война длилась больше века, и к ее окончанию Орден оказался ослаблен и по уши в крови. Множество магов и Посвященных были мертвы, Часовни разрушены и ни один из Домов не доверял друг другу. Некоторые Герметисты даже покинули Орден совсем, став Сиротами или пытаясь возродить старый культ Гермеса. Сверх того, Палатины, и так возмущенные вампирами-союзниками Дома Фламбо, раскрыли истинную подоплеку войны. После этого многие Палатины, включая членов Мессианских Голосов, начали считать Герметистов не намного лучше чудовищ, которых Рыцари призваны уничтожать.

Пока Герметисты рвали друг друга на куски, на юге Франции погружалась в хаос политика смертных. В начале тысячелетия в Альби прибыли миссионеры катаров, и начали проповедовать свой гностицизм местным крестьянам и дворянам. Если ты никогда не слышал о катарах – это еретическое движение, учащее, что материальный мир изначально порочен, так как создан Дьяволом, чтобы проклясть нас всех грешным существованием в тюрьме плоти. Единственный путь к вечному спасению – принять благословение одного из лидеров катаров, и потом провести остаток жизни в нищете, celibate и посте. Конечно, это означает, что ты либо умираешь от голода, либо совершаешь самоубийство до того, как желание поесть лишит тебя благодати. Кроме того, если следовать логике катаров, поскольку мир был создан Дьяволом, то именно он и притворялся Богом в Ветхом Завете, что означает, что Католическая Церковь – Церковь Сатаны. Не стоит упоминать, что Церковь была не слишком восхищена этим.

Со временем, катаризм охватил и дворян Южной Франции, и даже сумел появиться в разных местах по всей Европе. К концу 12 века катары основали собственную параллельную Церковь, и Риму надоело. Когда катар-дворянин убил папского легата, который отлучил его за ересь, Папа Иннокентий III объявил против катаров Крестовый Поход. Король Франции Филипп II, желавший взять дворян Южной Франции под свой контроль, с радостью повел армию по призыву Папы. Действуя по принципу «Убивайте всех – Господь распознает своих», крестоносцы 12 лет буйствовали в Южной Франции, уничтожая города, вырезая деревни и убивая сотни тысяч человек, катаров и католиков.

Когда в Лангедоке кончились те, кого можно было бы убить, Папа Григорий IX – Папа Иннокентий III умер за несколько лет до того – решил удостовериться, что катары больше нигде не высунутся и не станут беспокоить Церковь. Поэтому, для поиска еретиков, он создал Папскую Инквизицию. По лицу вижу, что ты ждешь рассказов об охоте на ведьм и том, как Небесный Хор водил хороводы вокруг сжигаемых на костре Вербен, так? Не повезло тебе. Этого не произошло. Все, чем тогда занималась Инквизиция – еретики. Это, в основном, означало выживших катаров, но также затрагивало и вальденсов – группу, заложившую основы Протестантской Реформации. Инквизиция, в основном, работала во Франции и Италии, потому что там было больше всего катар.

## Выжившие катары

В реальном мире Альбигойские Войны и Инквизиция уничтожили катарскую ересь. В Мире Тьмы наличие тайного общества (Мессианские Голоса) в рядах Католической Церкви, помогло вытащить из застенков достаточно катар, чтобы у учения была возможность выжить и восстановиться. Во время Великого Собрания эти секты рассеялись по другим Традициям, ища силы и безопасности, что приходит лишь с большой численностью. Боясь повторения событий 13 века, эти секты держатся тише воды и ниже травы. Хотя такая политика означает, что они остаются очень маленькими, она же помогла избежать внимания Технократии.

В Традициях катар можно найти в трех фракциях:

**Небесный Хор.** Секта, известная как *Дети Альби*, верит, что нужды и желания человеческого тела и материального мира отвлекают их от поиска единства с божественным. Члены ее отрицают мирские роскошь и богатства, и обитают в небольших деревнях, производя лишь столько еды и денег, сколько нужно для выживания. Инициированные едят лишь овощи и рыбу – некоторые выбирают строгое вегетарианство или даже веганство – до тех пор, пока не достигают состояния мистической просветленности, при которой они могут поддерживать себя за счет духовной энергии, не тронутой материальным миром (используя магию Основ и Жизни, чтобы жить на Квинтэссенции).

**Культ Экстаза.** Одна из более радикальных катарских сект – *Студиози (Studiosi)*, или Ревностные. Находящиеся под влиянием движения флагеллянтов, появившегося в Италии и Германии вскоре после Альбигойского Крестового Похода, Студиози не только отвергают иллюзии материального мира, но и активно ищут способы уничтожить ловушку плоти, веря, что плотские желания лишь отвлекают от поиска Гнозиса (того, что другие Экстатика могут назвать «пульсом вселенной»). Они постоянно носят власяницы, бичуют себя до крови, а также жгут, клеймят и калечат собственные тела. Кастрация и женское обрезание тоже весьма популярны. Студиози верят, что Союз Технократии сменил Римскую Церковь на посту главного земного служителя Князя Мира Сего, демонического правителя материального мира. Из-за этого, они одни из наиболее фанатичных и агрессивных сторонников Войны Восхождения, а их дикая смертность гарантирует, что численность секты будет невысока.

**Акашийское Братство.** Одна из наиболее любопытных групп, появившихся после Великого Собрания – *Путь Истины (Route de la Verite)*. После ряда философских и метафизических дискуссий с представителями делегации Акашийцев, небольшая группа катаров-аскетов поняла, что их место в Братстве. *Бродяги (Marcheurs)* – как они сами себя называют, часть эклектической секты Ли-Хай, и учит своих членов смотреть сквозь иллюзии материального мира и искать просветления через Гнозис. Несколько веков скрываясь в Пиренеях, секта вновь вернулась в Южную Францию. Последние несколько веков Бродяги используют сават и, в меньшей степени, фехтование, в качестве основы для До, а ряд их Часовен являются и школами савата.

Чтобы лучше узнать историю и взгляды катар, а также других гностических групп, смотрите книгу **Cainite Heresy** для **Vampire: the Dark Ages**.

Что же до нас, то Герметисты едва ли это заметили. Они были с головой поглощены Массаса-Войной, и считали все происходящее еще одним заговором вампиров против них. Часовня атакована толпой крестьян? Это сделали вампиры. Ученик сломал ногу? Проклятие вампиров, наверное. Король Франции послал армию вырезать десятки



тысяч собственных подданных (естественно, армия может напасть и на твою Часовню)? Что ж, снова эти чертовы вампиры.

Мессианские Голоса, в свою очередь, были в самой гуще происходящего. Некоторые поддержали Поход. Большинство испугалось, когда началась резня, и многие из них старались не соваться в этот регион вообще. Некоторые сочувствовали катарам, будучи достаточно старыми, чтобы помнить, как их преследовали в Римской Империи, или имели наставников, которые это вбили им в головы, и пытались укрыть как можно больше беженцев. Когда появилась Инквизиция, то они оказались разделены точно так же. Большинство не увидело ничего плохого, но значительная часть поняла, что сами Мессианские Голоса можно уверенно назвать еретической сектой, и, скорее всего, они окажутся в списках охоты Инквизиторов по соседству с катарами. Когда Папа Иннокентий IV – карьера Пап в те времена была очень короткой – дозволил Инквизиции использовать пытки для выбивания признаний, Мессианские Голоса взвыли. Многие старались скрыться как можно лучше, и даже уходили в Умбру. Другие начали воровать еретиков из застенков Инквизиции. Многих из них ловили, и они закончили свои дни под пыткой за свои убеждения.

В последние несколько лет появилась мода, похоже, обвинять Хор в любом преступлении христианства, реальном или выдуманном. Некоторые клики среди Вербен в этом плане хуже всего, но то же можно увидеть и у Ордена Гермеса – некоторые из них не могут понять, что маги не управляют миром, как фигурками на шахматном поле, и считают, что все, что ни делало европейское христианство, является планом Хористов. Хуже того, когда вихрь слухов начинает раскручиваться, и люди начинают повторять всякое «смотрите, что творят злые христиане», история повторяется. Думаю, последним безумным порождением воспаленного разума является союз южноамериканских Хористов с Технократией, чтобы уничтожить Толкователей Грез Амазонки. Все это, конечно, чушь. Хористы всегда были еретиками, и с ранних дней христианства до Тридцатилетней Войны их всегда кто-то преследовал за убеждения. Им известны костры Инквизиции точно так же, как многим из нас, и они поддерживали Совет Девяти несмотря ни на что. Они не святые – как и все мы – но они заслуживают лучшего, чем ложь и клевета, порожденные невежеством и нетерпимостью.

## **Золотая Орда**

Когда все это происходило, в Азии были свои проблемы. В степях человек по имени Темучин сумел добиться титула Чингиз Хана – «Великого Хана» - монголов. Под его командованием монгольские конники уничтожили их более сильных противников, татар, почти полностью. Потом он повернул в Китай. В то время истинным Китаем была маленькая Империя Сун на юге. Северный и Западный Китай был в руках Империи Цзин, других степных всадников, которым надоело брать у Сунов дань, и они просто покорили большую часть страны. Суны решили объединиться с монголами, но не сделали ничего больше наблюдения за тем, как Чингиз захватывает земли Цзин. У Лун решили извлечь из союза пользу и направить монголов на крепости Акашийцев в Империи Цзин. Но монголы напали и на крепости У Лун.

Когда Чингиз добрался до Тихого Океана, он развернулся и отправился на запад. Он захватил немалый кусок Средней Азии, а его полководцы ходили в набеги за Каспийское Море и Кавказ в Южную Россию. Монголы были безжалостны в своих завоеваниях, вырезая армии, убивая крестьян и уничтожая города. Следовавшие с ними шаманы были столь же свирепы в боях с русскими, мусульманскими и китайскими волшебниками. После смерти Чингиза по стопам отца пошел его сын, Угэдэй. Первое, что

он сделал – послал своего брата, Бату, в русские земли, где монгольские орды бесчинствовали десятью годами ранее. Когда Бату остановился, он завоевал все до Польши и Венгрии. И лишь одно остановило его от захвата Вены и остальной Европы – смерть Угэдэя. Бату повел свои войска обратно в Россию, чтобы вступить в игру за трон Великого Хана.

Бату не стал Великим Ханом, но Монгольская Империя шла, как по торной дороге. Целью следующего большого похода стала Персия и Ближний Восток. Под командованием Хулагу монголы полностью сокрушили легендарный культ Ассасинов и покорили Багдад. Халиф был схвачен и посажен в мешок, по которому прошли кони армии. В своей ярости монголы уничтожили множество Часовен и Узлов Паутины Веры. Она никогда так и не восстановилась после вторжения. Она все еще возрождалась, когда было созвано Большое Собрание, и говорят, что Аль-и-Батин все еще пытались восстановить утерянные Узлы, когда покинули Совет Девяти.

Затем Великим Ханом стал Хубилай, но Золотая Орда России и Ильханат<sup>25</sup> Персии отделились от Империи, став независимыми государствами. Хубилай, уже тогда – убежденный китаефил, решил довести до конца покорение Китая. После того, как Сун была раздавлена, стало ясно, что новый варварский царь несет Мандат Неба, и Хубилай стал первым императором новой Династии Юань. Со временем, Акашицы сумели пролезть во властные структуры правительства, и У Лун сражались с Братством за влияние на власть во вновь объединенном Китае.

### **Не было гвоздя...**

В декабре 1241 Золотая Орда, уже захватив Польшу и Венгрию, приближалась к Вене, когда получила послание о смерти хана Угэдэя – главы Монгольской Империи, растянувшейся от Китая и Кореи до Турции и Восточной Европы. Орда повернула назад, дабы ее предводитель, Бату, мог заявить свои права на титул Великого Хана. Этот поворот судьбы – буквально единственное, что спасло Европу от власти монголов, потому что военных сил, способных Золотую Орду остановить, на континенте не было. Битва (или, скорее, бойня) под Вальштадом<sup>26</sup> в Польше, уже доказала неэффективность европейских рыцарей, сражающихся копьем и мечом, против монгольских конных лучников.

Веками то одна, то другая группировка магов пыталась взять на себя лавры убийства Угэдэя, произошедшего столь вовремя. В реальном мире Угэдэя, скорее, убила диета, а не какие-то интриги. В Мире Тьмы, истина (если она есть) о каком-либо влиянии на смерть Великого Хана передается на волю Рассказчика.

### **Враг вступает в город...**

С другой стороны, в Мире Тьмы магия (как и бесчисленные другие доступные в нем *deus ex machinae* (от крови вампиров до вмешательства демонов)) может продлить жизнь Угэдэя. И увеличение срока жизни Великого Хана даже на год или два приводит к грандиозным переменам в мировой истории. После захвата Вены Золотая Орда может легко атаковать Париж или Антверпен, или даже пробиться через Альпы к Риму. При таком сценарии Ренессанс – и возвышение Ордена Разума – становится невозможным.

<sup>25</sup> Государство Хулагуидов, по российскому востоковедению.

<sup>26</sup> Сейчас – Легнице Поле.

Современные наследники монгольского влияния могут быть обнаружены среди Толкователей Грез и Акашийских Джнани, а также независимых *Сынов Тэнгри (Sons of Tengri)* (смотрите **Dragons of the East**). Больше информации о монголах дано в **Wind From the East** для **Vampire: the Dark Ages**.

## Сеяние смут

К 14 веку магическое общество Европы и Азии было в полном раздразе. Маги либо грызли друг другу глотки, либо пытались справиться с последствиями предшествующих двух веков хаоса. В этом море смут и родилась идея Совета Девяти. Но чтобы его создать, потребовалась работа множества мечтателей, каждый из которых продолжал работу своих предшественников. Это, и куда большая проблема, чем все, что были ранее.

## Орден Разума

Не знаю, слышал ли ты когда-нибудь об Ордене Разума, или нет. Это не то же самое, что современный Союз Технократии – Сыны Эфира поведали об этом, когда ушли из Союза, чтобы присоединиться к нам. Скорее, Орден заложил основы Технократии. Центром Ордена Разума была группа, известная, как Крафтмасоны. Они были инженерами, реформаторами общества и артефакторами, которые хотели построить лучший мир, принеся в Европу стабильность и порядок. Частью этой стабильности было уничтожение вампиров, гоблинов и других чудовищ, терроризирующих человечество. Все хорошо и прекрасно. К сожалению, их бесил Орден Гермеса, что не удивительно, если учесть, что эгоцентричные элитисты Ордена Гермеса были полной противоположностью эгалитарных, социально ориентированных Крафтмасонов. Со временем, Крафтмасоны нашли себе союзников в Европе, Ближнем Востоке и Азии. К ним, наряду со многими



греко-римскими гильдиями философов, присоединились итальянские торговые дома, рыцари Храма и другие. Назвав себя Орденом Разума, эта группа решила перестроить Европу на свой лад. И поскольку он не включал в себя магию, они объявили войну всем мистическим группировкам.

## Планы троих

Говорят, что Совет Девяти обязан своим существованием одному человеку, и, во многом, это так. Никто не знает, откуда пришел Ш`зар Пророк. Одни говорят – Индия или Персия. Другие указывают на Африку. До меня доходили слухи, что он – серафим или дракон, принявший человеческий облик. В конце концов, это не важно. Сведущий во множестве искусств Экстатиков всей Азии, он был могущественным магом и провидцем. Преследуемый навеванными наркотиками видениями гибели и разрушения, Ш`зар обратился к собранию магов в Персии, стремясь поделиться своими видениями с другими и получить новые взгляды на проблему. Это собрание, известное сейчас, как Первое Самашти<sup>27</sup>, включало магов со всей Индии и Ближнего Востока, а также небольшие делегации из Африки, Европы и Китая. Гостей принимал персидский купец, мистик и целитель, по имени Сирдар Рустем. Он был членом одной из сект индийских Чакраварти, и Эвтанатос считает это собрание датой формального основания их Традиции.

## Печальная дата?

Зимой 1210 Крафтмасоны осадили Часовню Герметистов в Мистридже, выйдя из тени и официально начиная Войну Восхождения. По крайней мере, именно это самопровозглашенные Воины Восхождения вбивали в головы Посвященным последние несколько веков. На самом же деле, все было немного проще. Мистридж находился в Лангедоке, а в 1210 году эта местность была охвачена Альбигойским Крестовым Походом. В то же время, Орден Гермеса был погружен в кровавую и жестокую войну с отступниками Дома Тремер. За исключением Дома Вердитас, чьи члены происходили из тех же кругов, что и европейские группы Ремесленников, Герметисты никогда не слышали о Крафтмасонах. Когда стало известно о разрушении Мистриджа, Герметисты решили, что это еще одно событие Массаса-Войны. Так считалось до тех пор, пока Орден Разума не осадил сам Дуассет в 1448 и Дома Ордена Гермеса не осознали, что столкнулись с новой угрозой. Герметисты могли никогда не узнать истины о гибели Мистриджа, если бы не Солификати. Одной из Конвенций-основательниц Ордена Разума, отделившейся гильдии алхимиков, известна история Крафтмасонов, и они поделились этим знанием с Орденом Гермеса на Великом Собрании.

Как бы то ни было, Ш`зар поделился своим видением с другими оракулами и провидцами, и хоть все согласилось, что это предвещает что-то плохое, сойтись в интерпретации или том, что с этим делать, они не смогли. Что было потом – затеряно в песках истории, но есть легенда. Покинув Самашти, Ш`зар странствовал по пескам Персии до одной ночи, когда во сне ему пришло новое видение. Место, где спал Ш`зар, было тем самым, на котором Ходжа аль-Акбар тысячу лет назад провозгласил перед Аль-и-Батин Учение Единства. А теперь аль-Акбар явился Пророку, и дал искомые им ответы. Ш`зар должен был пойти, и собрать всех магов Земли в единое братство. Не знаю, истинна эта легенда, или нет. Ш`зар сам мог дойти до этого ответа. Он видел, как секты трех континентов объединились в Эвтанатос, и он мог свободно общаться на Самашти с Аль-и-Батин. Но, все же, легенда хороша.

<sup>27</sup> Общество; целое, состоящее из частных (индивидуальностей).

Ш`зар странствовал по Ближнему Востоку, разыскивая тех, кто поверит в его новое видение. Все еще восстанавливающиеся после случившегося сто лет назад набега монголов Аль-и-Батин заинтересовались новой идеей – в конце концов, это было развитием их планов – равно как и недавно образовавшиеся Эвтанатос. Но перед Ш`заром стояла большая задача – убедить рассеяных, враждебных и эгоцентричных магов Европы выслушать его. Он странствовал по всей Европе, говоря с десятками, если не сотнями, волшебников. Кто-то слушал. Кто-то считал его слова и видения бормотанием безумца. К счастью, он нашел трех влиятельных Мастеров, которые выслушали и поверили.

## **Ведьма**

Католическая Церковь в 15 веке была мало озабочена колдовством, но не Орден Разума. Одна из фракций Ордена, Кабал Чистой Мысли, обрел видение «Единого Мира, Единого Бога», и для язычников или ведьм – или, в действительности, тех, кто не был строгим католиком – в их идеальном мире места не было. Рыцари Кабала нападали на деревенских колдунов по всей Европе, особенно лютуя в общинах Англии и Германии. Естественно, эти люди жаждали мщения. На Британских островах шла незримая война, в которой альянс деревенских колдунов, друидов и мистиков выслеживал своих притеснителей.

Возглавляла этот альянс молодая женщина, которую звали Красавка (Nightshade). Никто не помнит, каким было ее настоящее имя. Она единственная пережила нападение Кабала, в котором ее семья и друзья – все, кого она любила – погибли. У нее осталась лишь месть. Она назвалась именем самого ядовитого растения и принесла смерть тем, кто разрушил ее жизнь. При этом она нашла новую семью, о которой надо было заботиться, состоящую из выживших собратьев. Мечь сменилась стремлением защитить новую семью. И потому она выслушала видение Ш`зара.

## **Волшебник**

В 15 веке Орден Гермеса был на грани распада. Массаса-Война расколола их, и Дома вцепились друг другу в глотки. Ни один Дом не доверял другому, и многие считали, что дни Ордена сочтены. Такова была ситуация, когда Ш`зар нашел Мастера Болдрика Ла Салья бани Титал. Если ты не знаком с Домом Титал, то они верят в рост через конфликт. Большинство видит это, как дуэли с другими Герметистами по любому поводу. Ла Саль был иным. Он искал конфликтов, что выходило за рамки магических дуэлей. Ла Саль десятилетиями стремился сделать из себя идеального мага, развивая разум, дух и тело наряду с магическими навыками. Он был превосходным дипломатом и политиком – а также атлетом, ученым и воином. Ходят истории о том, как он побеждал сфинксов в состязании на загадках, повергал величайших мечников Европы и покорял сердца королей – как смертных, так и фей. Одному Богу известно, сколько из них – истина, но по любому счету, он был одной из величайших фигур своего времени. Теперь же Ш`зар поставил перед Мастером Ла Салем величайший вызов в его жизни – воссоединить расколотый Орден Гермеса и заставить его объединиться с «меньшими» магами со всего мира.

## **Иерофант**

Порвав с Церковью, Мессианские Голоса ушли в подполье. Кабал Чистой Мысли с радостью выслеживал еретиков, передавая их Инквизиции или самостоятельно убивая отступников. Монастыри стали излюбленным местом укрытия Голосов, и в одном из них Ш`зар нашел человека, который создаст Небесный Хор. Валоран был французским епископом, которого вынудили притворяться обычным монахом после того, как на него

донесли Инквизиции. Могущественный чудотворец, он был славен не только способностями целителя и экзорциста, но и навыками теолога и ученого. Валоран выделялся из тех, кого встречал Ш`зар, потому что он знал, что Пророк придет еще до того, как тот там появился. К нему во сне явился Архангел Гавриил, явив видение многотысячного хора, в котором каждый пел свои песни, но был объединен общей мелодией. Валоран верил, что Бог хочет его присоединения к трудам Ш`зара, и монах принялся за дело со страстью равной – если не превосходившей – страсти Пророка. Для Валорана Совет Девяти был судьбой, установленной ему самим Богом, и до конца жизни он верил, что единство Традиций – воля Бога, не меньше.

## Встреча в Мистридже

Ш`зар велел всем троем прийти на руины Мистриджа, Часовни Герметистов в южной Франции, разрушенной Крафтмасонами под прикрытием Альбигойского Крестового Похода. Пророк никогда не был в Мистридже ранее, и даже никогда не слышал об этом месте – оно было открыто ему в видении, навеянном гашишем. Эти забытые, обугленные руины, сказал он им – все, что останется от их мистических традиций, если они не объединятся и не начнут помогать друг другу. Собрание длилось несколько месяцев, и четыре Мастера со свитами долго спорили и вели дебаты, пока не пришли к идее совета магов, который привнесет порядок в разрозненные группировки и поможет создать защиту от Ордена Разума. Эти дебаты помогли трем враждующим европейским мистикам стать ближе друг другу. Они не стали друзьями, но выработали взаимное уважение к устремлениям и уму друг друга. Когда собрание закончилось, четыре группы, ведомые Ла Салем, Валораном, Красавкой и Ш`заром разошлись на все четыре стороны, планируя собрать больше сторонников их дела и встретиться снова через 9 лет.

Следующие несколько десятилетий Совет Девяти собирался воедино. Также, это период, с которого три Традиции отсчитывают свою историю. Первая родилась во время самого собрания. Ш`зар, в своем поиске магов, которые выслушают его видения, обошел всю Европу, и хоть Красавка, Ла Саль и Валоран были самыми влиятельными из присутствовавших на первом собрании, они не были единственными. Одним из них был Уильям Грот, лидер группы деревенских магов Германии, которые, как и группа Красавки, пережили налеты Кабала. Объединенные общей болью, потерями и стремлением защищать тех, кто искал у них лидерства, Красавка и Грот быстро преодолели языковой барьер, и за следующие несколько месяцев стали друзьями и любовниками. Они поженились в связавшей их вместе мистической церемонии, объединившись душой и сердцем. Эта церемония, также, символизировала воссоединение двух фракций, которые возглавляли Красавка и Грот, и которые были лишь первыми двумя ветвями могучего дерева, которое охватит весь мир. Они назвали новую группу *Вербенае (Verbenaе)* – в переводе с латыни «священные ветви». К этому британскому и германскому ядру вскоре присоединятся итальянские, славянские, греческие и другие секты.

## Вербенае?

Слово *Вербена* – «священная ветвь» - единственное число слова *Вербенае*. Каждая отдельная фракция Традиции – друиды, хтоны, ведуны и прочие – ветви, отходящие от священного дерева. А каждый отдельный представитель Вербен – маленькая ветвь, отходящая от этих больших. Но, подобно тому, как Эвтанатой – правильный вариант единственного числа слова Эвтанатос – вышел из обихода, то же произошло и с Вербенае.

Занятно, но оба этих термина чаще всего используются Орденом Гермеса (члены которого лучше знакомы с древнегреческим и латынью), нежели самими этими Традициями.

Когда собрание в Мистридже закончилось, молодые разошлись в разные стороны в поисках магов, которые присоединятся и к Традиции, и ко второму собранию. Красавка отправилась на запад, сначала в Исландию, а потом дальше, по старым путям викингов – или, если ты веришь в легенды, валлийского принца Мадога<sup>28</sup> – добралась до Северной Америки. Она странствовала по континенту, общаясь со знахарями и жрецами обоих Америк. Оттуда она сумела перебраться в Африку, где убедилась еще больше групп присоединиться ко второму собранию. Грот отправился на восток – сначала на Балканы, а оттуда в Россию. Он погиб где-то в Азии. До сего дня никто не знает, что с ним произошло. Предположительно, Красавка странствовала по саваннам Африки, когда почувствовала его смерть. Известно, что Грот добрался до Китая, потому что Акашийцы, прибывшие на второе собрание, рассказали о человеке, сообщившем им о нем. Были даже шаманы Сибири, которые рассказывали о гиганте с огнем вместо волос и громом вместо голоса. Уильям Грот был первым умершим за Совет Девяти, и Вербены до сих пор чтут его.

Пока Красавка и Грот странствовали по миру, Валоран стремился воссоединить Мессианские Голоса. Он нашел эту задачу подходящей для себя. Голоса издревле были расколоты между католичеством и православием, а также рядом ответвлений – катарями, армянской церковью, и даже живучим кельтским христианством – что значительно все усложняло. К счастью, Валоран имел дар публичных выступлений, да и дипломатом был немалым. Он передал другим видение, полученное им от Архангела, и старался сгладить все различия, какие мог. Его вера и стремление к единству были плодотворны. Со временем, все больше и больше людей стало разделять его видение, и ко второму собранию Валоран смог предоставить объединенную фракцию христианских магов Европы. В течение следующих двух десятилетий Валоран будет движущей силой превращения Мессианских Голосов, Правоверных Гази и Вишнударадара в Небесный Хор.

Ш`зар, тем временем, вернулся в Персию. Пока он был в Европе, три его последователя подготавливали встречу всех Экстатиков Азии и Африки. Ш`зар вернулся, приведя с собой выживших представителей греческих и римских культов. Это собрание мистиков, провидцев и пророков стали Сахаджией<sup>29</sup> – то, что сейчас известно, как Культ Экстаза. Там же Ш`зар изложил Кодекс Ананды – свод кодексов и правил поведения, которым должны следовать Экстатики. Культ обрел репутацию – на Западе, по меньшей мере – обдолбанных сибаритов. Конечно, если ты в это веришь, то ты веришь и в то, что Вербены – лишь нью-эйджевцы, пляшущие в хрустальные шары, а Эвтанатос – поклоняющиеся смерти социопаты. Кодекс требует личной ответственности за свои поступки и уважения к другим – и это было фундаментом, на котором Ш`зар основал свою новую Традицию.

Мастер Ла Саль, к сожалению, наткнулся на сопротивление, пытаясь убедить Герметистов принять участие во втором собрании. Он провел восемь лет в бесконечных дебатах, тайных встречах и дуэлях, чтобы его услышали и убедились в видении Ш`зара. Ла Саль использовал все доступные ему услуги и долги, и был вынужден убить на дуэлях не меньше дюжины Герметистов. Его поддержали провидцы Дома Криамон и артефакторы Дома Вердитас. Они замечали приближающиеся события – или через

<sup>28</sup> Валлийский принц Мадог ап Оуайн Гвинед, по легендам, открывший в 1170 году Америку.

<sup>29</sup> В индуизме сахаджия – раскрытие истинной сущности человека, его природы и личных вкусов, подавленных обстоятельствами и искусственными глобальными понятиями.

мистические видения, или из вращения в тех же социальных кругах, что и Орден Разума. Другие Дома или спрятали головы в песок, считая, что ничто не может угрожать великим и могущественным Домам Гермеса, или не делали ничего, парализованные страхом перед тем, что любые действия могут повторить разрушения, вызванные Массаса-Войной.

Наконец, выбора их лишили. За год до второго собрания в Мистридже Орден Разума напал на Дуассет. Герметисты были застигнуты врасплох и оказались не готовы встретить отряды боевых машин с механическим приводом и ведомых верой рыцарей Кабала. Осада длилась пять месяцев и кончилась лишь тогда, когда Герметисты сумели восстановить защиты и заклинания, которые использовались, чтобы перенести крепость из Турции. К несчастью, за последние столетия они слегка расширили свой клубный дом, и никто не позаботился, чтобы унести и новые постройки. Когда лидеры сбежали, на прежнем месте осталась почти половина крепости. Герметисты оставили защищать ее лишь слуг и Посвященных. Они были быстро опрокинуты и вырезаны солдатами Ордена Разума. Крафтмасоны и раньше нападали на Часовни Ордена Гермеса, но всегда прикрывались иными конфликтами. Сейчас же они открыто атаковали гордость и радость Герметистов, их самую важную и заслуженную Часовню. Теперь Орден Гермеса вступил в войну.

### **Распространение вестей**

Доиндустриальные цивилизации не существовали в изолированных анклавах. По Великому Шелковому Пути велась торговля между Римом и Китаем, а мусульмане странствовали от Мали и Кении до Центральной Азии и Индонезии. Ш зар впервые попал в Европу через Венецию, а Аль-и-Батин легко донесли весть о втором собрании до Китая, Африки и Юго-восточной Азии. Хоть и считается, что Красавка и Грот странствовали «Пути Древших» (дорогами Умбры), такие фантастические методы были практически необязательны. Грот просто спустился по Дунаю через Балканы к Черному Морю, а оттуда отправился в степи верхом, пока не встретил Акашийское Братство в Монголии и окончательную судьбу в Поднебесной. Красавка доплыла до Исландии и нашла там Мудрых достаточно старых, чтобы помнить дорогу в Винланд. Попав в Северную Америку, она просто прошла от Атлантического океана до Тихого, а там спустилась вниз в Южную Америку. Там она использовала Пути Древших, чтобы попасть в Африку, и по мусульманским караванным путям вернулась в Европу.

Или... возможно, для путешествия Грот и Красавка *использовали Пути Древших*. Магическое странствие гарантирует, что вы придете, куда надо – особенно если учесть, что хоть современные антропологи достаточно знают про пути движения народов, исследователи 15 века могли не понимать миграционных потоков и схем расселения. Определенно, это позволяет понять, как Красавка сумела пересечь всю Америку (четыре тысячи восемьсот километров!) за столь короткое время, общаясь со многими разными магами, и как Грот прибыл точно в храм Шаолинь и тибетский монастырь, очень важные для Акашийского Братства.

### **Традиции собираются**

Первое собрание в Мистридже было незначительным событием – меньше двух дюжин магов, вставших лагерем. На второе собрание пришло больше сотни человек, со всей Европы, Азии и Африки. Если верить истории, то были и из Америк. К сожалению, встреча такого масштаба привлекла внимание Ордена Разума. Они напали на Мистридж, собрав все, что было в их арсеналах – ручные пушки, греческий огонь, танки с механическим приводом, бронированных рыцарей и воздушные корабли. Мистики



сопротивлялись, но их значительно превосходили числом – и их бы перебили, если бы не одно. Однажды Орден Гермеса застали неподготовленным, и они поклялись, что такого больше не произойдет. Их представители в Мистридже были готовы к такому повороту событий, и призвали больше дюжины драконов, с которыми у Ордена был заключен союз. Ты, возможно, слишком молод, чтобы когда-либо видеть дракона, а места в мире для них больше нет. Они, как сказал однажды Герметист-поэт, «мощь вселенной, обретшая плоть». Герметисты и их драконы-союзники ворвались во вражескую армию, вызвав сильные потери. До того, как артефакторы сумели перестроиться, подоспели другие маги и прогнали Орден Разума. Если ты гадал, почему Орден Гермеса обрел такое влияние при формировании Совета Девяти, или почему у них сейчас такое влияние на политику Совета, или даже почему другие Традиции терпят этих твердолобых ублюдков – то теперь узнал. Не только потому, что их действия спасли жизни множества представителей, но и потому, что Орден Гермеса показал, какую мощь он может выдать на-гора.

После этого было решено, что мистикам нужно более безопасное место для встреч. И они его построили. Мир был создан в Умбре и черпал энергию из Узлов по всей Земле. Место было названо Горизонтом, и именно там был образован Совет Девяти и сформированы Девять Традиций. Если в Мистридже была сотня магов, то на Великом Собрании было в пять или десять раз больше. Группы слетались, как пчелы на варенье, включая множество тех, о ком никто не слышал, и тех, кого считали давно погибшими – вроде Певцов Митры. Группы из Полинезии и Австралии появились, даже не будучи приглашенными – он сказали, что узнали о Собрании из путешествий в Грезу и от странников по мирам духов.

Формирование Традиций заняло еще девять лет, и очень редко дела шли гладко. Очень часты были споры, а также формальные дуэли и даже драки. Представь те дурные политические дискуссии с орущими друг на друга экспертами, совмещенные с чемпионатом по реслингу, и тогда станет немного понятно, как выглядело Собрание. Даже с определением числа Традиций были проблемы. Некоторые хотели, чтобы право голоса получила каждая группа, но это предложение было отклонено большими организациями. Кто-то в Ордене Гермеса предложил сделать всех Герметическими Домами, а меньших записать в Дом Экс Мисселланиа. Но даже Герметисты на это не пошли. Кто-то из Вербен и Небесного Хора предложил разделить всех на три группы, но и это не прошло. Акашийцы предложили пять, потом – восемь. Наконец, все сошлись на девяти – по одной на каждую Сферу, которые они определили. (Дебаты над единой магией Сфер тоже были частью тех долгих драк).

Затем был срач на тему, чьими будут эти Сферы. Кто-то – из Аль-и-Батин, думаю – предложил разделить их по регионам. В теории, это звучало хорошо, но никто не согласился. Герметисты требовали выделить их группу, а Вербены и Небесный Хор не горели желанием объединяться. Кроме того, Сахаджия, едва образовавшись, не хотела вновь разделяться. И во всех этих разногласиях выделились основные игроки.

Орден Гермеса не намеревался менять идентичность, а после Мистриджа спорить с ними на эту тему не хотел никто. Красавка и Валоран возглавили два других основных блока. Красавка сумела собрать под своим знаменем всех народных магов Европы, и начала устанавливать контакты с магами Африки и Америк. Тем временем, Валоран, после многих лет теологических дебатов с лидерами мусульман и индуистов, сумел обратить Мессианские Голоса, Правоверных Гази и Вишнударадара в то, что можно было назвать конфедерацией. Ш'зар обладал достаточным авторитетом, чтобы его слушали другие, и Сахаджия под его лидерством продолжала расти, принимая под свое крыло другие фракции из Европы и Америк. Халех (Chalech) возглавлял Чакраварти, и благодаря

их союзу с африканскими Мадзимбабве и европейскими группами, он стал голосом магов трех континентов. Аналогично, Аль-и-Батин охватывали большую часть известного мира, и могли быть крупнейшей группой на Собрании. После того, как монголы завоевали Китай, Акашийское Братство сумело обрести немалое влияние в Империи, и, в сочетании с их боевыми и магическими навыками, они были крупнейшей и сильнейшей магической организацией Восточной Азии.

Вскоре стало ясно, что эти группы займут семь из девяти мест. Восьмое место было разыграно в закулисных интригах. Солификати были маленькой гильдией европейских алхимиков, которая участвовала в основании Ордена Разума. Они ушли – или были выгнаны, смотря кого спрашивать – и решили присоединиться к Совету Девяти. «Коронованные», как они скромно себя называли, использовали то, что они знали о силах и организации Крафтмасонов, чтобы буквально купить себе место в Совете. Солификати с трудом превосходили числом средний Дом Гермеса, и это обозлило другие фракции средних размеров. С их точки зрения, европейцы выбирали фаворитов из своих рядов.

Оставалось одно место. Звезда Орлов (Star-of-Eagles) был могущественным знахарем племени поухатан, из того, что сейчас является частью Северной Каролины. Он был приглашен на Собрание Красавкой, и встретил там Найобу, жрицу народа йоруба из Западной Африки. Вместе они решили образовать Традицию для следующих путем духов: союз шаманов и знахарей их земель – Толкователей Грез. Другие Традиции согласились, но там где Звезда Орлов и Найоба видели братство общающихся с духами, другие видели свалку для их маленьких коричневых друзей, а также всех других примитивных шаманов, которые не вписывались в параметры «настоящих магов». Естественно, это вызывало немало недовольства среди чудотворцев Африки и Америк – особенно тех групп, которые были не более шаманами, чем Герметисты. Многие эти группы стремились сохранить



свою культурную идентичность, и некоторые из них вошли в другие Традиции. А многие просто ушли, раздраженные.

### Странные союзники

Когда Девять Традиций были сформированы, Совет неуклюже попытался впихнуть в ряды Толкователей Грез чудотворцев Полинезии и Австралии. Это решение едва не заставило всю австралийскую делегацию покинуть Великое Собрание. Аборигенные общества были очень разными, демонстрируя различия от одной языковой группы до другой, и даже от одной родственной группы до другой. Невозможно делать быстрые решения о народе в целом, но была одна реальная постоянность – сильное и священное половое деление в религии и магии. Мужчинам никогда не позволялось изучать женскую магию, и наоборот. Каждый пол образовывал свои собственные магические общества, и это деление было настолько важным для аборигенов, что они отказывались быть объединенными в одну Традицию, веря, что это неизбежно приведет к нарушению табу на объединение мужских и женских мистических знаний.

К концу Великого Собрания был достигнут компромисс. Опять же, нельзя делать общие заявления об аборигенной культуре, но часто мужская магия склонялась к духу и эфемерному, а женская – к жизни и материальному. Потому, многие женские общества присоединились к Вербенам, а мужские – к Толкователям Грез. Другие общества отказались присоединяться к любой из фракций, найдя этот компромисс неудовлетворительным, потому что каждая Традиция включала членов разного пола. Эти чудотворцы вернулись в Австралию, где оставались в покое до прихода европейцев. Сильно искалеченные болезнями и завоеванием, некоторые сдались, и решили искать прибежища в рядах Толкователей Грез. Другие решили оставаться независимыми – и



некоторые даже дожили до наших дней. В настоящее время, большинство традиционных аборигенных магов входят в ряды Толкователей Грез, Вербен и Сирот, но иногда попадают в Культ Экстаза и Небесный Хор.

Заметьте, что это крайне сокращенный и упрощенный взгляд на аборигенную культуру и магию. Данные обобщения полны исключений (многие группы включают мужские обряды с сильной ориентацией на тело или женские духовные ритуалы) и деление на Вербен/Толкователей Грез – компромисс, которому не довольны даже современные члены этих Традиций.

Как только Девять Традиций были образованы, а их представители выбраны, Совет решил создать символ этого великого единства. Они назвали это Первым Кабалом, и каждая Традиция представила кого-то, кто лучше всего отображал их идеалы. Благими намерениями, как говорится, вымощена дорога в ад, и Кабал был величайшим успехом и ужаснейшей ошибкой Совета. Как я уже говорил, каждая Традиция выбрала кого-то, кто лучше всего представлял их. К сожалению, никто не задумался, как эти люди будут работать вместе. Выбор Хора пал на монахиню-затворницу, которая никогда не покидала ее маленького уголка Франции, и была единственной христианкой в Кабале. Эвтанатос хватило ума не посылать кого-то, сражавшегося в Гималайских Войнах в прошлой жизни, но и он и Акашилка каждую ночь ложились спать, гадая, не воткнет ли один другому нож в спину. Толкователи Грез выставили воина из племени онаида, и я до сих пор понять не могу, как он не помер от оспы или сотни других болезней. И все же, несмотря на различия, Первый Кабал сумел создать себе имя, служа Совету послами, исследователями и костоломами. А потом все рухнуло.

## Рома

Рома, также называемые цыганами (термин, который многие считают унижительным) – этническая группа, мигрировавшая из северо-западной Индии в начале первого века до нашей эры, и начавшая проникать в Европу в больших количествах в 14 веке. Многие рома были захвачены в рабство в Болгарии, Трансильвании и других королевствах Восточной Европы. В 19 веке эпоха рабства и крепостничества в Европе закончилась, что привело к исходу рома в Северную Америку. Тот же век видит рождение множества современных стереотипов о «цыганах», подобных ложным идеям и теориям, выставляющим коренное американское население «благородными дикарями», приведших к излишней идеализации «Истинных Ромалэ» и превращению их в поющих и танцующих бродяг в платках. Эти стереотипы повторялись весь 20 век в художественной литературе, дешевых фильмах ужасов, посвященных «Средневековью» или «Ренессансу» реконструкторских сообществах, а также плохо продуманных дополнениях для ролевых игр.

Присутствующие на Великом Собрании маги рома обнаружили, что европейские маги часто относятся к ним с пренебрежением. Хоть Красавка и Халех приглашали их вступить в ряды Вербен и Эвтанатос, рома отказались, считая, что кровавая магия и общение с духами делает эти Традиции *marime*, то есть нечистыми. В конце концов, большинство рома вошли в состав Толкователей Грез или остались независимыми. Традиционно, их магия вращается вокруг врачевания, защиты от злых духов и проклятий (Жизнь, Дух, Связи, Энтропия). Некоторые женщины рома гадают, но делают это только для гаджо (не-рома) и никогда – для своих. Работа с металлом тоже всегда было популярным занятием (даже сейчас рома работают сварщиками и автомеханиками), и некоторые маги дополняют свои навыки техномагией. Некоторые рома кровно связаны с различными духами Индии, Персии, Ближнего Востока и Балкан (отображается

Достоинством *Кровь Феи*), уникальные дары которых вводят посторонних в заблуждение относительно «расовой склонности цыган» к магии и чародейству.

Сейчас в рядах Толкователей Грез рома можно найти во всех фракциях. Антропологи, лингвисты и историки, стремящиеся развить знания об истинной культуре, истории и текущих сражениях рома, состоят в рядах Барути (фракция учителей и рассказчиков, которые взяли это африканское название в честь погибшей соосновательницы Традиции, Найобы). Техномаги, смешивающие древние искусства с кузнечным ремеслом, ремонтом автомобилей и даже компьютерными науками, присоединяются к Обществу Призрачного Колеса (техношаманы, впервые появившиеся в 19 веке на американском западе). Желаящие сохранить традиционную культуру рома от ассимиляции – часто из крупных общин Восточной Европы; только примерно 5% из них кочуют – попадают в Хранители Священного Огня (консерваторы, стремящиеся сохранить умирающие и подверженные опасности культуры). Некоторые, встревоженные ростом насилия и нетерпимости по расовому признаку, направленных на рома в преддверии падения коммунистических режимов, решили стать членами Общества Красного Копья (название восходит к периоду Греческих Войн, посвятили себя защите семей и народов от внешней агрессии).

Хоть Толкователи Грез – традиционное прибежище для магов рома, их можно найти во всех Традициях (хотя в рядах Вербен и Эвтанатос они все еще в меньшинстве), а также Союзе Технократии. Рома – что-то вроде незримого меньшинства в современном мире. Некоторые нации отказываются признавать их этнической группой, и многие предпочитают свое происхождение скрывать, чтобы не сталкиваться с предрешениями и стереотипами гаджо. Другие стали весьма активно говорить о своем наследии, стремясь ярче осветить проблемы, с которыми сталкивается их народ в начале 21 века, включая рост расизма в Восточной Европе и возвращение семейных ценностей, потерянных при Холокосте.

Заинтересованные в информации о рома, могут использовать сетевой журнал Patrin (<http://www.oocities.org/paris/5121/patrin.htm>)

## Центр не держит

Своим представителем в Первом Кабале Солификати выбрали Хейлеля Теомима (Heylel Teomim), молодого многообещающего алхимика, который был золотым мальчиком/девочкой Традиции. Несколькими годами ранее он открыл способ слить себя с одной из своих соучениц, став гермафродитом. Из-за того, что это несет немало мистической значимости и символизма, Солификати наизнанку вывернулись, расхваливая юного вундеркинда. Занятно то, что никто не задумался, желала ли его женская половина быть слитой с ним. Хейлель предал Первый Кабал, сдав его Ордену Разума. Половина Кабала была убита до того, как один из них сумел сбежать за помощью. Алхимик-предатель был арестован и отправлен на суд, на котором, в свою защиту, заявил, что предал группу ради того, чтобы показать, что величайший образец единства Совета – обман и мистификация. Хейлель был приговорен к смерти, а его Аватар – уничтожен. После этого Солификати были покрыты позором. Их лидер был убит одним из его врагов, и группа распалась. Некоторые присоединились к Герметистам, как часть Дома Экс Миселланиа. Другие показали истинную натуру и вернулись в Орден Разума. Некоторые решили жить сами по себе, и пропали в туманах истории.

После этого дела полетели к чертям со скоростью экспресса. Звезда Орлов и Найоба женились, но она была убита одним из ее врагов. Звезда Орлов погрузился в

тяжелую депрессию и оставил свое место в Совете. Ш`зар, расстроенный неспособностью предвидеть предательство Хейлеля и находящийся из-за этого под подозрением остального Совета, погрузился в наркотическое забытие и вскоре исчез совсем. Ультраконсерваторы попытались захватить власть в Ордене Гермеса и вывести его из рядов Совета. Мастер Ла Саль победил всех их лидеров в серии дуэлей, но умер от полученных ран. Кабал Чистой Мысли продолжал давить на Вербен, и все больше их хотело объявить войну всему, что похоже на христианство. Некоторые даже попытались очистить Традицию от всего, не вписывающегося в стандарты «истинного язычества». Красавка не хотела ничего из этого. Она очень старалась ради ее общей с Гротом мечты, и не собиралась дать ее трудам пойти прахом из-за фанатичной ортодоксальности или самоубийственной священной войны.

Затем в дела вмешалась политика мира простых смертных. Турки сумели взять Константинополь, добив некогда великую Византийскую Империю. Затем они продолжили наступать по Балканам, пока не остановились под Веной. Орден Гермеса, неспособный понять, что правительства смертных – не пешки в руках магов, обвинил в этом Батини, что вбило клин между мусульманскими магами и европейскими. Тем временем началась Реформация, и как по всей Европе воевали католики и протестанты, так и Небесный Хор рвал себя на части. Валоран измотал себя за десятилетия миротворчества, и, хоть Небесный Хор сохранился, Мессианские Голоса распались на множество враждующих сект.

## Миф об Огненных Временах

Любая дискуссия об истории магии рано или поздно приведет к периоду, известному, как «Огненные Времена». К сожалению, большая часть того, что считается общепризнанным об этом периоде – ошибочно. Много популярных заблуждений о европейской охоте на ведьм – результат устаревшей и неполной информации, намеренного искажения свидетельств и, в ряде случаев, подделок. Последние два десятилетия исследования охот на ведьм развивались очень уверенно, по мере того, как историки, антропологи и социологи находили все больше записей об этих охотах. Тем не менее, языческие и нью-эйджевские движения им не следуют. Сенсационные авторы, больше озабоченные продажами книг, чем научностью, играли на эмоциях читателей, игнорируя свидетельства, не вписывающиеся в их личные теории (*Witchcraze* Энн Ллевелин Барстоу – один из худших образцов).

До 15 века суды над ведьмами были редки, вспышки ведьмобоязни не появлялись до середины 16 века и быстро прекратились сто лет спустя. Во всей Европе с 1300 по 1500 за колдовство было казнено не более 1000 человек, и менее двухсот из них – Инквизицией. Папа Григорий IX создал Римскую (или Папскую) Инквизицию для охоты за катарами и другими еретиками в преддверии Альбигойского Крестового Похода, но не для выслеживания ведьм. В 1258 Папа Александр IV специально запретил Папской Инквизиции расследовать случаи колдовства, и так было до 1326. Выпущенная в 1484 булла *Summis Desiderantes* («С наибольшим рвением») осуждала колдовство, как практику, но не расценивала, как ересь. Главной заботой Испанской Инквизиции были марраны («тайные иудеи») и мориски («тайные мусульмане») среди новых христиан – тех, кто предпочел смену веры смерти или изгнанию после Реконкисты. Когда в Северной Испании в 1609 начались вспышки ведьмобоязни, Испанская Инквизиция не встревала в них, дабы не поддерживать панику.

Католическая Церковь отвергла *Молот Ведьм* Крамера и Шпенглера практически сразу, дойдя и до того, что запретила Крамеру печататься. *Молот Ведьм* стал популярен в

светских судах, которые проводили абсолютное большинство судов над ведьмами. В этих судах, что охотились на ведьм, быстро стала процветать коррупция, так как профессиональным охотникам на ведьм платили за каждую раскрытую ведьму, а судьям платили за каждую осужденную. Худшие судилища творились в Швейцарии и Германии, которые хаос Реформации и Тридцатилетней Войны повергли в анархию, и местные суды работали при слабом или вообще никаком надзоре. Ирония заключается в том, что неуправляемая система судов провела судов над ведьмами больше, чем сама Церковь.

Годами люди просто гадали над числами погибших в охотах на ведьм, беря цифры с потолка или основываясь на крайне неточной пропаганде, писанной самими охотниками на ведьм (числа всегда были завышены, чтобы посеять панику и обеспечить себя работой). Тщательный анализ протоколов судов, проведенный в последние 2 десятилетия, продолжает уменьшать число подтвержденных казней, и большинство ученых считает весьма сомнительным число смертных приговоров, превосходящее 100 тысяч. Хоть вполне возможно, что в Мире Тьмы число приговоров удвоится, а то и утроится, девять миллионов смертей не могут быть реальностью, если к «ведьмам» не приписать жертв Альбигойского Крестового Похода, Испанской Инквизиции и Реформации – что будет крайне непочтительно по отношению к людям, умершим за свою веру. Игнорирование свидетельств ради эмоций будет аналогично неуважительно к реальным жертвам времен всеобщей истерии и коррумпированности судов.

Невозможно сказать, что Огненные Времена не происходили – но, вероятнее всего, они не были настолько распространены, как может показаться, а «мотивы», стоящие за преследованием ведьм, были не так просты, как может показаться. По любому периоду преследований и хаоса факты сложно найти или принять, но, тем не менее, трагедия была реальной.

Вне Европы дела развивались не менее плохо. Акашийцы постепенно теряли влияние над Династией Мин. Их древние враги, императорские волшебники У Лун, превосходили Акашийцев в политических играх и безжалостно атаковали Братство, где могли. Тем временем, испанцы и португальцы договорились о разделе Америки, и конкистадоры прошли по ней огнем и мечом. Хуже того, они принесли с собой болезни. Оспа, корь и еще более страшные болезни распространялись со скоростью лесного пожара, убивая миллионы. Лишь за сто лет население Мексики с 20 миллионов уменьшилось до едва ли двух миллионов. Европейцам даже не нужно было идти куда-то, чтобы там разразилась эпидемия. Один народ передавал их другому, и те шли все дальше. Культура Строителей Курганов Северной Америки была уничтожена болезнями за годы до того, как туда попал белый человек. Толкователи Грез были в ужасе. Они никогда не ожидали чего-то подобного. Одни обвиняли другие Традиции. Другие обвиняли друг друга в том, что сделали слишком мало, чтобы остановить эпидемии. К 18 веку почти половина Толкователей Грез Северной Америки покинула Совет и Традицию из-за гнева или обиды.

## **Погибшие империи**

Хоть волшебников Америки и легко свалить в одну кучу (что и попытался, в конце концов, сделать Совет), истина несколько более сложна. Не каждый маг-индеец – шаман или знахарь, и многим группам Толкователи Грез не подходят. Южная Америка, в частности, отличается от того, о чем думают люди, когда слышат слово «индеец». Хоть конкистадоры и залили континент кровью, вообще испанцы никогда не пытались серьезно колонизировать эти территории. В странах, вроде Перу и Боливии большую часть населения до сих пор составляют чистокровные индейцы, многие из которых говорят на

родных языках и следуют своим обычаям. Хотя многие маги коренных народов Америки и вошли в состав Толкователей Грез, другие их группы вошли в иные Традиции.

**Небесный Хор.** Наследники жречества инков, *Сыны Инти (Sons of Inta)* сейчас разделены из-за вопроса об их роли в современном мире. Традиционалисты стремятся сохранить древнюю культуру и религию своих предков живой в изолированных деревнях Анд, а реформаторы считают своим долгом вести современные народы Перу в 21 век, не забывая о культурном наследии. Оба лагеря почитают духов предков, часто консультируясь с ними в критические моменты. Аналогично, оба лагеря продолжают чтить Инти, бога солнца, от которого ведут свой род цари инков, хотя модернисты сейчас иногда смешивают традиционные верования с римским католичеством. Традиционные Сыны – живые исторические энциклопедии, великолепно знакомые со старинными ритуалами и обычаями Империи Инков. Модернисты охватывают все пласты современной перуанской культуры, от фолк-музыкантов и историков до бизнесменов и политиков.

**Культ Экстаза.** Одним из первых Мастеров Сахаджи был Шиоотан Йош (Xiootan Iox), жрец майя и мистик, последователи которого использовали священное искусство кровопускания, чтобы творить божественную магию. Сейчас их наследники известны, как *Los Sangradores*, или *Кровопускатели* – тайный культ в Мексике и Центральной Америке. Его члены протыкают собственные тела, часто в районе языка или гениталий, чтобы обрести мистический экстаз от кровопотери. Кровь служит жертвой богам и духам, позволяя Кровопускателям касаться миров духов. Более сильная магия включает протягивание через пронзенные участки тела толстых веревок и безумные танцы, благодаря которым пропитанные кровью канаты рассеивают кровавые подношения по четырем ветрам.

Немного менее кровожадны в этом вольном сообществе – *Племя Пятого Мира (Fifth World Tribe)*. Ведущие свою историю от пейотовых ритуалистов американского





Юго-Запада, Племя образовалось с культурой Битников в 1950-х. Сейчас эта группа сочетает шаманизм американских индейцев с бунтарской, социально-ориентированной музыкой и анархической, часто кочевой, жизнью. За десятилетия Племя впитало множество музыкальных стилей, включая риторику, традиционную игру на барабанах, блюз, хеви-металл и рэп. Члены Племени часто отправляются в пророческие поиски, используя пейот, парильни, пляску Солнца<sup>30</sup> и даже легендарные перцы квесльзакатенанго<sup>31</sup>. Некоторые адепты практикуют искусство оборотничества, чтобы принимать облики своих тотемов (койотов, воронов, змей, кроликов и медведей, как правило), что чужаков иногда заставляет ошибочно считать, что в Племя входят истинные оборотни.

**Орден Гермеса.** Хоть большинство Герметистов посмеется над предположением, что Америке есть чего добавить в их Искусство, другие менее узколобы. Дом Фортуна всегда готов внедрять инородные идеи в свой магический стиль. Некоторые его члены изучают языки чероки, навахо и другие, чтобы использовать их в качестве основы магически усиленных шифров. Часовни Герметистов в Мексике – центры проектов по изучению математики, астрономии и астрологии майя и ацтеков для поиска мистических озарений, а также подсказок о причинах недавнего Воздаяния.

**Вербена.** Когда Красавка странствовала по Америке, она встретила жрецов-ягуаров майя, известных, как *Баламоб (Balamob)*. Для Баламоб человеческая кровь и другие телесные жидкости – священны по сути своей. Они – мистический сок мирового древа, обретший физическую форму, и жертвоприношение их богам лежит в основе ритуалов этой секты. Кровопускание и умерщвление плоти считаются богоугодными поступками, позволяющими священнику коснуться Шибальбы (мира духов) и творить магию. При инициации каждый Баламоб создает связь со своим *вайоб (wayob)* – духом-спутником, который служит советником и охранником (а для Пробужденных - Аватаром). Оборотничество, особенно в ягуара – визитная карточка секты, но они также известны, как шаманы и прорицатели благодаря использованию галлюциногенов и астрологии. Хотя некоторые Баламоб отправились в городские джунгли Соединенных Штатов, большая часть секты обитает среди майя южной Мексики и Гватемалы. Там они работают на защиту прав своего народа и часто оказываются в противостоянии местным вооруженным группировкам.

Баламоб прибыли на Великое Собрание по приглашению Красавки. Из-за навыков оборотничества, склонности к магии крови и уважения к Красавке жрецы-ягуары решили присоединиться к Вербенам. Когда Собрание кончилось, их представители вернулись в Центральную Америку, а в ходе испанского завоевания и хаосе начала Войны Восхождения, они потеряли связь с остальной Традицией. Большинство Вербен узнало о своих южноамериканских родичах, когда Баламоб прибыли в Горизонт на похороны Красавки в 1988, но даже сейчас контакты редки. Сейчас, в начале Воздаяния, Баламоб стремятся укрепить связи с Традицией, с которой были разделены столь долго.

**Эвтанатос.** На Великом Собрании небольшая группа майя попросила возможности присоединиться к Эвтанатос. Будучи служителями Ах-Пуча, бога смерти майя, они входят в дома больных, исцеляя тех, кому предназначена жизнь, и убивая тех, кому предопределена смерть. Они дают говорить духам мертвых, а их плач об утре пронзает тьму ночи, вселяя страх во всех, кто слышит их. Когда Собрание завершилось, они

---

<sup>30</sup> Традиционный обряд обретения силы через голод и боль у индейцев Равнин. Длится трое-четыре суток, в процессе кожа и/или мышцы прокалываются шпилькой с ремнем, закрепленным на столбе. Вокруг столба танцуют, пока натягивающийся шнур не порвет кожу или мышцы.

<sup>31</sup> Конфуций знает, что это такое. По википедии о Симпсонах – самые острые перцы в мире.

вернулись в свои земли, и больше их никто не видел. Сейчас считается, что секта была уничтожена испанцами, и лишь немногие историки Эвтанатос помнят их. Но в джунглях Юкатана и Гватемалы местные до сих пор шепотом вспоминают *Юм Кимил (Yum Cimil)* – Повелителей Смерти.

Больше информации о магии ацтеков, майя и инков можно найти в книге **Dead Magic**.

## Общие интересы

Все рассыпалось на части, и многие в старой гвардии считали, что Традиции не переживут следующего века. Но благодаря новому поколению магов, мы сумели удержаться. Традиции всегда развиваются и приспосабливаются к вечным переменам человеческих культур. Наша величайшая сила всегда лежала в разнообразии и гибкости, и большая часть Традиций включает в себя культуры со всего мира. Когда появляется что-то новое, больше, чем одна Традиция принимает это, приспосабливая новые методы к своим. Эти взаимные интересы помогли удержать Традиции вместе, даже когда Совет распался. Некоторые из этих культурных союзов, вроде Паутины Веры или Астики, были уже устоявшимися. Другие были совершенно новыми.

Рабство оставило крайне тяжелый след на Америке, и ее тень продолжает влиять на взаимоотношения рас всего континента. Испанцы стали покупать африканских рабов у португальцев, после того, как все их местные рабы начинали умирать от болезней, а французы и англичане пошли их путем. Со временем, религии Западной Африки начали смешиваться с верованиями местных, а потом и с католичеством или англиканством их хозяев. Из этой смеси родилась новая религия. Хоть Вуду французского Гаити и наиболее известно, практически в каждом регионе были свои вариации – от Бразилии на юге до Миссури и Каролин на севере. Эклектичная смесь культур породила свои секты, а также привлекла внимание минимум половины Традиций. Маги, рожденные в этих культурах, становились сторонниками движений сопротивления, часто участвуя в восстаниях рабов. Другие, называемые маронами (Maroons), сбегали в джунгли и горы, образуя свои общины, часто возглавляемые королем-жрецом. Некоторые группировки – среди Толкователей Грез, Вербен и прочих – появились в те времена и существуют до сих пор, поддерживая крепкую связь между собой.

## Вудуисты

Вуду – американское искажение слова с Французского Гаити «Вудун» (Voudoun), и стало общим названием полудюжины разных религий Латинской Америки и американского Юго-востока. Вуду объединяет взгляды западноафриканского королевства Дагомея с французским католицизмом, и распространено, в основном, на Гаити и других французских колониях Карибского Моря, а также в ряде районов Луизианы. Сантерия (Santeria) и Кандомбле (Candomble) рождены смесью иберийского католицизма и верований народа йоруба Западной Африки. Сантерия популярна на Кубе и других испанских колониях Кариб, а Кандомбле распространено в Бразилии. Обеах (Obeah) больше склоняется к англиканству, чем к католицизму, и появилось в регионах, контролируемых британцами. Худу (Hoodoo) – сленговый термин, описывающий смесь африканского фольклора, американского евангелизма и суеверий американского Юга. Иммиграция привела практикующих эти религии в важные города Америки, и вместе с ними пришли Пробужденные.

Жрецы/маги мужского пола зовутся хунганами, сантеро или колдунами. Женщины – мамбо или сантеры. Музыка, молитвы, танцы, свечи, травы, а также жертвенные животные соль, ром и даже порох – обычные Фокусы, используемые для пробуждения сил лоа или ориша. Другие Фокусы включают оружие (особенно мачете) или одежду (Та Кити печально известны ношением черных одежд Барона Самеди для устрашения, Эффект Разума 2).

Большинство современных вудуистов состоят в рядах Толкователей Грез и Вербен, но и у других Традиций есть свои связи с лоа.

**Эвтанатос.** *Ta Kumu (Ta Kiti)* были сначала ответвлением Мадзимбабве, но сейчас образуют свою уникальную секту. Они считают себя находящимися под покровительством Геде<sup>32</sup>, лоа смерти и плодородности, и подобно своему покровителю, черпают мудрость у духов мертвых. Та Кити часто присматривают за кладбищами, чтобы защитить тела от осквернения грабителями могил и некромантами. Многие в секте обеспокоены недавним нашествием зомби, как на Карибах, так и по всему миру. Геде, владеющий силой воскрешать мертвых, может иногда поделиться секретом создания зомби – после огромных взяток ромом и других подношений, конечно – но подобные ситуации не случались никогда. Многие Та Кити считают, что некий боккор (злой маг) попытался украсть эту способность Геде для себя, но вызвал катастрофу.

**Культ Экстаза.** Вудуисты породили ряд небольших сект Экстатиков, а также множество независимых хунганов и мамбо, которые используют секс, танцы и выпивку, чтобы коснуться божественного. *Эрзули Джинго (Erzuli Jingo)* – чисто женская секта, почитающая Эрзули Красноглазую в ее ипостаси лоа любви и красоты, а также темном облике раздоров, мести и зависти. Они знамениты своими навыками соблазнения, обмана



<sup>32</sup> Также известен, как Барон Самеди. Покровитель мертвых и кладбищ.

и социального манипулирования, и часто развивают влияние на богатых и властных лиц общин. Другие секты включают *Братство Чанго*<sup>33</sup> (*Confrerie de Chango*), боевое братство, известное своей могущественной магией огня и молний, и *Круг Игры* (*Roda do Jogo*), бразильских мастеров боевых искусств, чьи боевые способности не уступают акашийским.

**Небесный Хор.** *Общество Святого Антония* (*The Society of St. Antony*) верит, что ориша – слуги и посланники Бога. Обитающие, преимущественно, на Кубе, в Пуэрто-Рико и других странах испанских Кариб, они защищают своих близких от угроз мистических и повседневных. Члены Общества известны в Хоре как прорицатели, экзорцисты и развеиватели проклятий.

**Акашийское Братство.** Хотя оно обычно и не ассоциируется с Карибским бассейном, Акашийское Братство числит в своих рядах все растущее число вудуистов. *Золотой Круг* (*Roda d'Oro*) входит в Ли-Хай, эклектичное собрание бунтарей и иконоборцев Братства. Круг работает над сращением западных боевых искусств и взглядов с традиционными акашийскими методами. В эту группу входят люди со всего мира – Филиппин, Европы, Африки – но больше всего их в Южной Америке. Здесь Акашийцы-капоэйристы применяют До к капоэйре, религии Кандомбле и другим сторонам бразильской культуры.

**Адепты Виртуальности.** Наверное, одна из более обычных групп в Традициях, *Киберхунганы* (*Cyber-Houngans*) появились вскоре после Обнуления (*White Out*). Эта маленькая группа Нексплореров заявляет, что служит загадочным обитателям Сети, называемым Электронными Лоа. Происхождение этих странных созданий неизвестно – теории о них включают беглые искусственные интеллекты Итерации Икс, призраки умерших во время Обнуления и демонов, а также коренных обитателей Сети, инопланетных хакеров и даже остатки разума Алана Тьюринга. Другие хакеры считают Киберхунганов слегка раздражающими – не только из-за потенциально сомнительной лояльности, но и из-за того что они начали демонстрировать навыки традиционной магии Вуду, в добавок к предпочитаемой Адептами Просветлённой Науке.

**Бата`а.** Не всем вудуистам интересна Война Восхождения. Секты, решившие не присоединяться к Традициям, со временем образовали союз, известный как *Бата`а*. Они не видят разницы между магами, чародеями и прочими адептами Вуду (медиумами, обладателями Истинной Веры или кровно связанными с американскими или африканскими духами). А многие предпочитают не делать разницы между ними и теми сектами, что присоединились к Совету Девяти (часто, ошибочно, заявляя, что их численность превосходит многие Традиции). Из-за этого лидеры Бата`а часто переоценивают силу Цеха, и игнорируют урон, который Технократия и другие враги причинили за десятилетия. С началом Воздаяния молодое поколение лидеров поняло, что их Цех под угрозой вымирания, и решили присоединиться к Традициям. Большая часть Бата`а пришли к Вербенам и Толкователям Грез, но прочие сумели попасть во все ранее перечисленные Традиции. Это рассеяние помогло им сблизиться.

Другой толчок нашему маленькому клубу дал европейский Романтизм. По озадаченному лицу вижу, что ты никогда о Романтизме не слышал, не так ли? Романтизм – это философское течение 18-19 веков, которое предпочитало эмоции и интуицию логике и рассудку. Музыка, литература и сцена – там эта философия выложилась по полной. Лорд Байрон воплотил идеал романтизма. Он прожил короткую жизнь на всю катушку,

---

<sup>33</sup> Сантерийский ориша, дух огня и грома.

сделав себе имя, как писатель, атлет и тусовщик. Некоторые европейские Традиции здорово тогда разрослись, так как магически одаренные Романтики становились членами той или иной фракции. Было вполне обычно встречать группки Экстатиков, Эвтанатос и Герметистов, странствующих по Европе, и накачивающихся алкоголем или абсентом.

### **Безумный, плохой и опасный**

Романтизм остался в истории, но его наследие продолжает жить. От Оскара Уайльда и Гертруды Стайн до Джека Керуака и Джима Моррисона – писатели, актеры и музыканты продолжают работать с темами эмоций, страсти, духовной чуждости и общественной критики. Среди Пробужденных, Романтизм силен в трех Традициях и одном Цеху.

**Культ Экстаза.** Страсти Романтизма привлекли европейских и американских Экстатиков, породив в Культуре ряд сект. *Поцелуй Астарты (The Kiss of Astarte)* – женская секта, вдохновленная идеей «благородного дикаря» и смешивающая классические греческие и кельтские ритуалы с африканскими и американскими обрядами. Другие группы, вроде Братства Пана и Общества Диссонанса также почерпнули немало из Романтизма.

Одна секта порождена английскими Клубами Адского Пламени 18 века. Встречаясь на руинах Медменемского Аббатства в Букингемшире, члены клуба предавались разного рода непристойностям, включая сатирические «черные мессы» - просто чтобы почувствовать себя богохульниками. Группа распалась через 20 лет, но несколько Экстатиков решили сохранить Клуб в виде Страстолюбцев. Нынешние члены часто действуют в готическо-индустриальной среде, а также различных садомазохистских сообществах. Помимо обычных Фокусов Экстатиков, они признают просветление, которое можно получить от подчинения, доминирования и боли (несмотря на стереотип, секта разделяет принцип сообщества садомазохистов об обоюдном согласии). К сожалению, для ряда членов черные мессы уже не сатиричны, и некоторые из них уже продали души демонам и другим темным созданиям. Эти падшие Экстатики искажают взгляды секты, участвуя в отвратительных оргиях изнасилований, пыток, человеческих жертвоприношений, каннибализма и даже большего.

**Эвтанатос.** После падения Константинополя, Золотой Потир рассеялся по Италии и Османской Империи, распространившись, со временем по Западной Европе и Средиземноморью. Дух противостояния политической тирании, что пропитал работы многих Романтиков, дал Потиру щедрые возможности для рекрутинга. Даже сейчас многие в рядах секты ведут двойные жизни, будучи писателями, артистами и светскими львами, пока не понадобятся их таланты убийц. Кельтские Айдед тоже пополнили свои ряды Романтиками, а некоторые отделились, чтобы образовать свою фракцию. Известные как *Орден Чёрной Ивы (Order of Black Willow)*, эти Романтики глубоко погрузились в спиритуализм и готический ужас, пока инфернализм не пожрал их изнутри. Орден объявлен барабми, и остальная Традиция отслеживает их, чтобы уничтожить. Ходят слухи, что культ выжил, и некоторые подозревают, что он проник в ряды Страстолюбцев.

**Орден Гермеса.** На один из Домов-основателей Ордена, Дом Мерениты, быстро обрушились неудачи после того, как его основательница пропала (многие Герметисты-историки считают, что общение с феями свело ее с ума, и считают, что она до сих пор жива, но стала Мародером). Переведенный в Дом Экс Миселланиа, Дом Меренита увядал на глазах, и к восемнадцатому веку многие считали, что вскоре он уйдет в забвение. Романтизм и галльское возрождение вдохнули в Дом новую жизнь, и группа продолжает

набирать членов даже после Воздаяния. Некоторые новые лидеры Дома считают, что пришло время заявить о своих правах на признание их полноценным Домом.

**Пустые.** Исходя из стереотипов о маленьких ведьмах, поклоняющихся смерти психопатах и «Технократах с волшебными палочками», некоторые Традиционалисты считают Пустых не более, чем жалкими псевдовампирями, которые не могут вылезти из кровати поутру (как будто у таких хватит воли вообще магию творить). Подобно готическим писателям прошлого, Пустых привлекает гротеск, загадочность и безрадостность. А в Мире Тьмы такого предостаточно. Будучи больше кучкой клик, нежели настоящей группой, Пустые были впервые признаны Цехом (чужаками, по меньшей мере) в 1920-х. в то время они считались частью Потерянного Поколения беглых артистов, поэтов и интеллектуалов, живущих в послевоенном Париже. Со временем они пополнили свои ряды зут-сьютерами<sup>34</sup>, поклонниками свинга, битниками, панками, металлистами и рейверами. Субкультура готов – лишь самая молодая и приметная из прижившихся в этом пестром Цеху. Чужаки говорят, что старых Пустых не бывает, но это лишь стереотип. Старые члены лишь лучше сливаются с обывателями, но сохраняют восхищение темными и зловещими уголками мира.

Вудуисты и Романтики помогли сохранить идею меж-Традиционных Кабалов в то время, когда весь карточный домик мог развалиться. Другие веками следовали их примеру – от банд ганфайтеров Дикого Запада и «героев бульварных романов» до современных деловых кругов и рок-групп. Сейчас кабалы из членов одной Традиции и даже такие Часовни – скорее исключение, чем правило. Это было единство, которое помогло нам пережить последующее.



<sup>34</sup> Неформальное течение носящих так называемые «зут костюмы» (zoot-suites) – яркие и вызывающие, но дешевые костюмы.

## Империя Разума

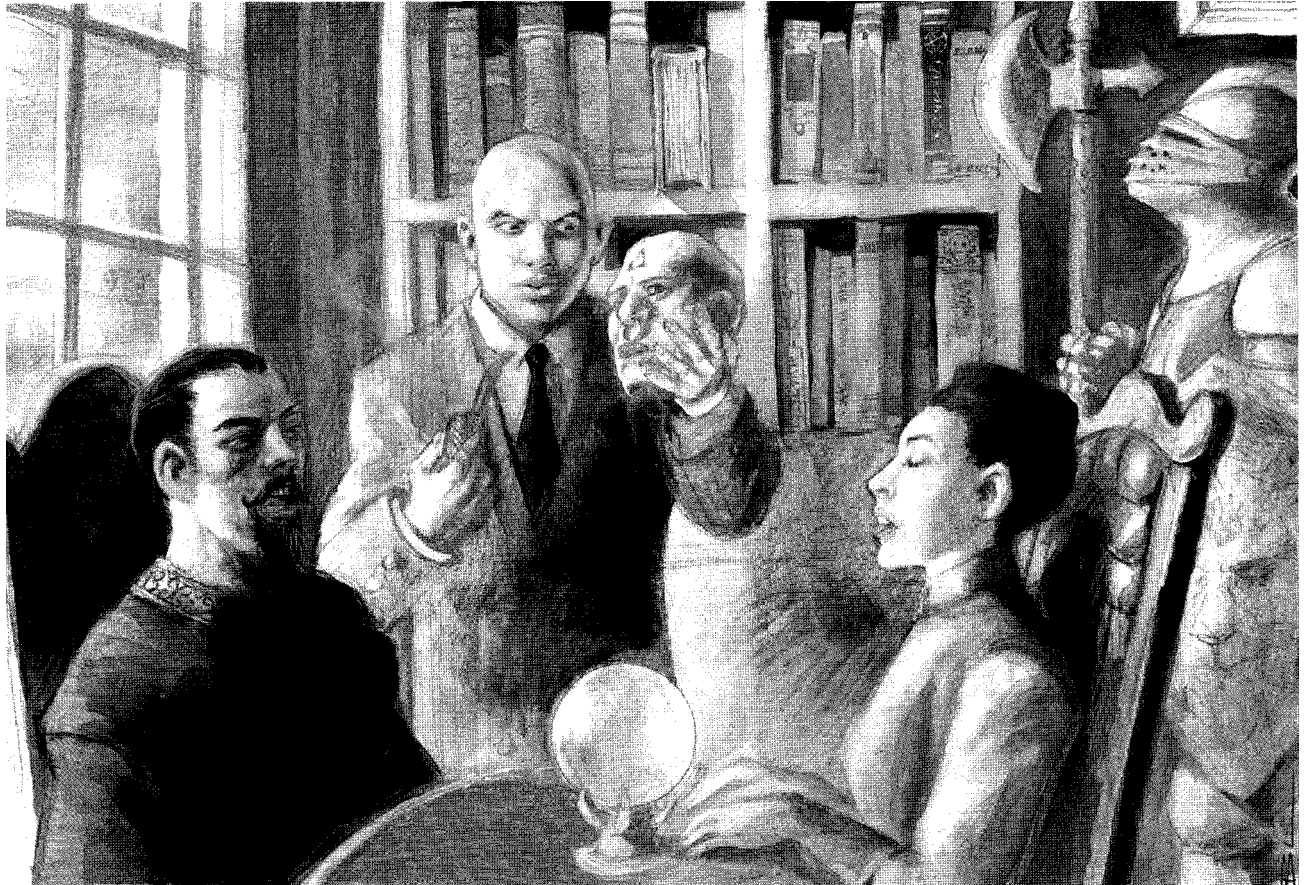
Исходя из того, как близко Традиции тогда подошли к гибели, ты можешь удивиться, почему Орден Разума не смел нас. Причина была в том, что он тоже распадался. Когда Сыны Эфира вошли в Совет Девяти, они с радостью поделились тем, что знали об истории и организации Технократии. Реформация расколола Кабал Чистой Мысли на множество враждующих сект, каждая из которых заявляла, что их кунг-фу... то есть, христианство – Истинное. Они были больше заняты борьбой друг с другом, чем с нами. У других членов Ордена дела шли не лучше. Хаоса Тридцатилетней Войны, Гражданской Войны в Англии и других конфликтов оказалось слишком много для Ордена, и к середине 17 века они впали в свою собственную гражданскую войну. Когда пыль осела, то, что осталось от Ордена продолжило стремиться к безопасному и стабильному миру, но у них не было ничего, что можно было бы серьезно назвать центральным управлением. Не понадобилось много времени, чтобы дела пошли вразнос.

## Боги и Чудовища

Не знаю, что было первым – книга или одно из созданий, но после того, как вышла история Мэри Шелли, казалось, что половина техномантов Европы стремилась создать своего Современного Прометея. Не то, чтобы создание искусственной жизни было чем-то новым. Если забыть о Пигмалионе, то Герметисты веками создавали гомункулов, и ходят слухи, что некоторые Вербены превращали растения в человекоподобных слуг. Но теперь, похоже, рациональные ученые пытались превзойти себя в разработке своих собственных версий жизненной силы – сшивая части трупов, синтезируя тела из химикатов и даже пытаясь превратить животных в гуманоидов. Некоторые из таких существ были слишком странными, чтобы выжить, но другие оказались раздражающе живучими. Многие из них существуют до сих пор, живые, несмотря на все прошедшие годы. Сыны Эфира утверждают, что некоторые из них входят в их Традицию, а некоторые Эфириты доходят до того, что утверждают, что первое существо было создано ими. Конечно, они никогда не могли создать этого мифического типа. Предположительно, он живет в уединении в центре Земли, в то же время сражается с агентами Четвертого Рейха, правит людьми-кротами и так далее – смотря, какая легенда недели сейчас в ходу.

Конечно, Прометейская Чума, как это прозвали всякие умники – лично по-моему, «Франкенштейново Фиаско» подходит больше – было ничем сравнимым с Террором. Французам надоела их загнивающая монархия и все более устаревающие законы. Неурожай привел к голоду, и голодные бунты переросли в революцию. Была образована республика, но новое правительство, обнаружив себя в состоянии войны с Австрией и в преддверии гражданской войны, становилось все более радикальным, пока к власти не пришел фанатичный Комитет Общественной Безопасности. Комитет устранил Церковь во Франции и даже запретил христианство, заменив его государственной религией, посвященной Богине Разума. По стране носились каратели, казня всех, кто казался нелояльным – или просто не так на них смотрел. Бойня была такой, что другая революция сбросила уже Комитет. Наконец, Наполеон сумел взять власть и объявил себя Императором, затащив Европу в еще одни 15 лет войны.

Многие в Ордене Разума были в ужасе. Разум вырвался из-под контроля, ведя корсиканского коротышку к власти над Европой и рождая монстров в богохульных экспериментах. Они хотели стабильности и власти, а не массовых казней и войны, поэтому им пришлось переделать всю свою организацию. Расколовшийся Кабал Чистой Мысли был сочтен помехой и превращен из святых крестоносцев в солдат порядка. Другие фракции также реорганизовывались, развивая и стандартизируя свои методы, пока



не стали предшественниками тех Конвенций, что мы знаем и любим сейчас. К середине 19 века они стали работать вместе и перекрестились в Технократический Союз. Единый мировой порядок, возглавляемый технологической элитой.

Новый Технократический Союз был гибче и злее, чем старая модель. Мы были застигнуты совершенно врасплох, когда Манифест Судьбы и викторианский империализм паровым катком прокатились по миру. Западная Европа – особенно Британия – и Соединенные Штаты стали двигателями прогресса Союза, и Солнце над британскими владениями не садилось никогда. Флибустьеры болтались вдоль Латинской Америки, стремясь создать американскую империю от Великих Озер до Амазонки, а европейцы вгрызались в Африку, как рождественскую индейку. В тяге к слоновой кости и богатствам бельгийцы так изнасиловали Конго, что даже другие империи признали их мясниками.

### Вопрос веры

Подобно Мессианским Голосам, Кабал Чистой Мысли Ордена Разума так же распался во время Реформации. Чем сильнее протестантизм откалывался от католичества, тем больше с ним уходило членов Кабала. Каждая фракция считала, что она следует Единственно Истинной Вере, и столкновения между вчерашними братьями по оружию становились все более жестокими. Когда Союз Технократии реорганизовал Кабал в Хранителей Света (Lightkeepers) (то, что потом станет Новым Мировым Порядком), враждующим фракциям было приказано поставить верность Ордену превыше верности Богу (несмотря на утверждения ряда Традиционалистов, Союз никогда не был фанатично атеистическим, лишь крайне секулярным). Хоть многие согласились сражаться за мир и процветание, значительное число твердых верующих отказалось. Самые известные из них – Храмовники. В зловещем повторении событий во Франции века назад, Рыцари обманули Технократический Союз, убедив его в собственной гибели. Выжившие члены Ордена ушли в подполье и продолжили свою борьбу с чудовищами, что охотятся на невинных. С приходом Воздаяния многие Храмовники решили заключить союз с Небесным Хором.



Хоть этот альянс не всегда работает гладко, он воплощает сглаживание раскола, тянущегося с распада Палатинов в 13 веке.

Храмовники были не единственными. Когда англиканская церковь отделилась от католической в 1530-х, члены Кабала Чистой Мысли тоже отделились и создали *Рыцарей Святого Георгия (Knights of St. George)*. Рыцари оставались независимыми следующие несколько столетий, воюя как с Кабалом, так и с Традициями. Подобно Храмовникам, они отказались ставить веру на второе место после чего-либо. Тем не менее, Рыцари Святого Георгия живут в самом сердце силы и влияния Союза. Независимость – не самый лучший выбор, если они хотят выжить. С неохотой Рыцари заключили сделку с Небесным Хором, дав свои услуги, воинов и охотников на демонов в обмен на убежище.

Сильнейший удар пришелся по Толкователям Грез. Одна за другой их нации покорялись силе, а миссионеры приходили учить несчастных дикарей, как жить, подобно цивилизованным людям. С помощью Индейских Школ и Украденного Поколения<sup>35</sup> американцы и австралийцы сделали все, чтобы стереть коренные культуры и языки своих стран. Множество Толкователей Грез хотели покинуть Совет Девяти навсегда. И они не были одиноки. После Восстания Сипаев к ним хотели присоединиться почти половина Эвтанатос и четверть Хора. Империализм принес в Китай Опиумные Войны и Тайпинское Восстание. К Восстанию Боксеров большая часть Акашийского Братства не желала иметь никаких дел с гвейлоу – что Технократами, что Традиционалистами. Удержать всех вместе помогли Аль-и-Батин. Дипломатия всегда была их сильнейшей стороной, и они использовали свои способности до предела, укрепляя связи, которые имели между собой и другими культурами Традиций американские, индийские и африканские маги. Но даже их усилия напоминали попытку скрепить разваливающийся самолет проволокой и жвачкой. Все было готово рухнуть в любой момент.

## Яркий континент

Невежды склонны объединять Субсахарскую Африку в одну гомогенную группу. Даже члены Традиций по неразумию записывают каждого африканского мага в Толкователи Грез. Африка – дом сотен народов, племен и этнических групп, отличающихся друг от друга, как шотландцы от греков или ньюйоркцы от техасцев. Это разнообразие породило множество мистических сект, многие из которых в то или иное время присоединились к Традициям. Почти половина Традиций имеет корни и ответвления в Африке, а некоторые культуры вмещают более, чем одну секту.

**Небесный Хор.** Численность и разнообразие Хористов в Африке ошеломляет многих магов, даже в их собственной Традиции. Эфиопские православные *Сыны Менелика*<sup>36</sup> (*Sons of Menelik*) ведут свою историю с библейских времен, и, по слухам, хранят легендарный Ковчег Завета. Ислам привел Правоверных Гази – а также других членов Паутины Веры – в Западную Африку и города-государства Суахили. Хористы-Кирди<sup>37</sup> Камеруна и Нигерии творят магию, прося предков (в форме Аватаров) обратиться к Богу с их проблемой. *Золотой Щит (Golden Shield)* – воинствующая зулусская группировка, известная боевой магией и навыкомковки традиционных копий икльва (часто усиленных Материей, Основами и другой магией). Они почитают Ункулункулу<sup>38</sup>, также называемого «ревуший так, что все народы охватывает страх» и активны в рядах Партии свободы «Инката».

<sup>35</sup> Практика изъятия детей австралийских аборигенов из семей. Проводилась в 19-20 веках.

<sup>36</sup> Сын царя Соломона и царицы Савской, потомки которого многие века правили Эфиопией.

<sup>37</sup> Все немусульманские народы Камеруна.

<sup>38</sup> Первопредок и культурный герой зулусов.

### **Толкователи Грез.** Африканские

Толкователи Грез включают десятки сект и сообществ всех народов и культур континента. Одна из самых известных культур – бушменские народы южной Африки, такие, как !Зун и Сан. В легендах бушменов есть Куана – повелитель мертвых, вечно ищущий способ завоевать и уничтожить мир живых. Шаманы бушменов опасаются, что недавние нашествия зомби – часть махинаций Куаны, и считают своим святым долгом уничтожать мертвецов.

*Узома (Uzoma)* – крупнейшая фракция африканских Толкователей Грез. Обитающие среди йоруба Западной Африки и иммигрантских сообществах Америки и Европы, это жрецы, чьим священным призванием является посредничество между людьми и духами. Служа советниками, прорицателями и целителями, они призывают ориша, чтобы те помогли им в магии. Узома участвовали в Великом Собрании и присоединились к Толкователям Грез, но после убийства Найобы большая часть группы вернулась на родину и оборвала связи с не-африканскими магами. К 20 веку многие забыли, что секта вообще была частью Традиций. С началом Воздаяния Узома решили, что пришла пора играть более явную роль в мире.

**Эвтанатос.** Почитание предков часто встречается в культурах Африки. Это не столько поклонение, сколько убежденность в том, что духи мертвых продолжают присматривать за потомками и потому должны почитаться и уважаться. Члены Мадзимбабве верят, что являются агентами духов предков (традиционно, дедушка или другой почитаемый предок служит Аватаром мага), и каждый член этой секты стремится поддерживать благосостояние семьи и сообщества. Современные Мадзимбабве живут по всей Африке и Северной Америке, а также ряде мест Западной Европы, где исполняют свою роль служителей, работая врачами, учителями, священниками, полицейскими офицерами и общественными активистами.

**Вербена.** Как и у Толкователей Грез, в рядах Вербен состоит несколько мистических традиций всего континента. Большая часть



африканских Вербен – травники, вроде зулусских *изиньянга (izinyanga)*, которые используют традиционные лекарства, основанные на растениях и животных, чтобы лечить психические и физические болезни, а также создавать еще более фантастические эффекты (вроде использования толченого рога носорога, чтобы в сражении стать неостановимой боевой машиной, Эффект Жизни 3). Другие – хранители дикой природы, ветеринары и экологи, работающие над сохранением традиционных экосистем Африки среди растущей индустриализации и климатических изменений. Другие фокусируются на искусстве превращений, поддерживая легенды о колдунах и ведьмах, преследующих своих врагов в обликах гиен и леопардов.

**Нгома (Ngoma).** Появившиеся в Великом Зимбабве, Нгома прошли по африканским торговым путям, и попали в города-государства Суахили и Империю Мали. Некоторые даже добирались до Багдада, Индии и Китая, где служили послами в Паутине Веры, Астике и У Лун. Сейчас Нгома набирают членов из африканской образованной элиты, а также верхнего класса иммигрантов Нью-Йорка, Лондона и других городов. В прошлом, они были чародеями-жрецами, королевскими советниками и учеными. Сейчас же они политики, главы бизнеса и профессора колледжей. Посвященные должны пройти годы обучения перед присоединением к секте, и от членов ожидаются широкие познания – от астрологии, знаний об Умбре и ритуалов высшей магии до экономики, современных наук и политики.

Нгома прибыли на Великое Собрание по приглашению Красавки, Найобы и Аль-и-Батин. Как только число Традиций было установлено, они предложили план, согласно которому они, Орден Гермеса и У Лун объединяются в одну Традицию, посвященную высокой ритуальной магии, и правящую остальными восемью. У Лун, уверенные, что вне Китая нет ничего достойного их внимания, не сказали ничего, но Герметисты отказались «осквернять свое Искусство дикими суевериями», и попытались загнать Нгома в ряды Толкователей Грез. Нгома отказались, и покинули Собрание. Когда европейцы начали всерьез завоевывать Африку, численность Нгома значительно сократилась, и они нашли прибежище среди других африканских Традиций. Африканский национализм второй половины 20 века принес секте возрождение, и они начали стремиться к большей роли в управлении магическим обществом континента.

Сейчас, в начале 20 века, Нгома привели в движение свой самый амбициозный план. Поддерживаемые Домом Шиэй, они присоединились к Ордену Гермеса под эгидой Дома Экс Миселланиа. *Дом Нгома* - одна из крупнейших фракций «Дома Салата» (по численности с ними могут сравниться лишь Дом Меренита, медленно, но верно растущий последние два столетия, и Дом Вердитас, который растет и развивается с головокружительной скоростью), но это лишь первый шаг. В течение следующих нескольких лет Дом Нгома намерен стать отдельным Домом. Со временем, они займут свое законное место, как полноценная Традиция.

Больше информации о магии субсахарской Африки можно найти в книге **Dead Magic**.

Европейским магам было немного полегче. Сверхъестественное было лишь тем немногим, до чего еще не добралась наука, чтобы объяснить, а спиритуализм и мистические культы, вроде Золотой Зари<sup>39</sup> (Golden Dawn) процветали. Но Союз всегда был готов со смертоносной силой сокрушить угрозу. Я помню, как наткнулся в первый

---

<sup>39</sup> Магический Орден, представляющий собой герметическую оккультную организацию, действовавший в Великобритании в течение второй половины XIX — начала XX века, практиковавший теургию, магию, алхимию и поощрявший духовно развитие своих адептов.

раз на так называемые «черные плащи» - тех, кого сейчас называют Людьми в Черном. Перестрелка становится совсем не веселой, когда ты достаешь Кольт Миротворец, а другой парень – пистолет Гатлинга с механическим приводом. У меня до сих пор остались шрамы от полудюжины пуль 22 калибра, прилетевших мне в бедро.

## Потерянная Утопия

Когда под светом Хрустального Дворца<sup>40</sup> рождался Союз Технократии, у него было две основных цели. Первая – принести порядок и стабильность в Европу и Америку после полувека войн и революций. Вторая – использовать науки и технологии, чтобы создать утопию человечества: прекратить войны, преступность, болезни, страх и нетерпимость. Конечно, для некоторых идея социального порядка была привлекательнее построения идеального общества. Для других, утопическая мечта была центром всего, к чему они стремились. Идеалы тотального порядка и развивающейся утопии не всегда совпадали, и два лагеря начали сражаться за власть над душой Союза. К концу Викторианской Эпохи лагерь Порядка стал доминирующей силой в Технократии, и высокие идеалы Утопистов были пододвинуты ради общественного порядка и мировой гегемонии. Мечта застаивалась, и Утописты становились все более недовольными. Некоторые даже предполагали – наедине и про себя, конечно – что Союз стал угрозой их мечте об идеальном мире.

Утопический идеал популярнее всего был в Конвенции – так в Союзе называют разные клики – Инженеров Электродинамики. Инженеры начали, как пестрое братство натурфилософов и механиков, известное, как Орден Вольты (Voltarian Order). Вдохновленные графом Вольтой и его экспериментами с батареями, они сфокусировались на развитой науке и техномагии в областях электромагнетизма, проводимости и электрической энергии. Когда Орден реорганизовывался, Вольтарианцы стали Инженерами Электродинамики, и их работа с электричеством сделала их братской Конвенцией с ориентированными на механику Механистами – теми, кто сейчас стал Итерацией Икс и кого старые маги до сих пор уничижительно называют «Конвенцией Шестеренок».

Никто не знает, кто сделал первый шаг, но в конце столетия ряд лидеров Инженеров тесно общались с членами Ордена Гермеса. Вскоре после этого Инженеры, поддержанные Утопистами других Конвенций, вышли из Союза и присоединились к Совету Девяти. Примерно в то же время Альберт Эйнштейн опубликовал свою Специальную Теорию Относительности, которая была предшественником столь знаменитой Общей Теории Относительности. Эта теория нанесла достаточно сильный удар по идее светоносного Эфира – загадочной невидимой, не засекаемой и непознаваемой субстанции, которая заполняет весь космос и служит проводником световых волн. Какой-то шутник из лидеров Инженеров ухватился за это, и переименовал Традицию в «Сынов Эфира», увековечив год их ухода вместе с опроверженной в тот же год научной теорией. Это ироническое название стало символом бунта против тех, кто украл у них шанс создать научную утопию, и оно прилипло.

Реакция в Традициях была смешанной, мягко выражаясь. Герметисты, естественно, были восхищены своим маневром. Другие видели Эфиритов кем-то лишь немного лучшим, чем враги, и некоторые считали их еще одним доказательством планов европейцев на доминирование в Совете. Думаю, множеству Эфиритов нужно было

---

<sup>40</sup> Павильон в лондонском Гайд-парке, был построен в 1850—1851 из железа и стекла к Всемирной выставке 1851 года.

проявить себя перед другими Традициями. Может быть, поэтому безумец Варго и сделал то, что он сделал.

## Другой прекрасный миф

В силу того, что немалая часть их работы вращается вокруг проводимости и способов передачи энергии через разные материалы, вполне понятно, что немало Инженеров Электродинамики плотно занимались изучением Эфира, часто ища способы накапливать или передавать световое излучение. Многие такие Эфирные приборы Викторианской Эпохи – ценное имущество обладающих ими современных Эфиритов, и люминофорные передающие кабели (проще говоря, оптоволоконные кабели для Эфира) еще самое обычное из них.

К сожалению, некоторые из этих специалистов по Эфиру не могут смириться с тем, что работа всей их жизни оказалась на музейных полках, по соседству с медицинскими пивками и спонтанным зарождением жизни. Они впадают в тихое Безмолвие, пока в их мозгах роятся дикие теории заговора, объясняющие их неудачи. Эти параноидальные безумцы рассказывают о преследованиях ученикам, изображая себя великими гениями, которых мечтают погубить завистники. С ходом 20 века эти истории становились все более причудливыми по мере того, как они передавались от поколения к поколению. Неудачливым Эфиритам-ученикам приходится выслушивать истории о тайных Кабалах Технократов, ответственных за все научные достижения человечества (кроме тех, которые Эфириты хотят приписать себе), и делящихся своей мудростью с невежественными Массами (которые не способны выбрать, что им съесть на завтрак, если Тайные Повелители не оставят им инструкции) с помощью бесталанных пешек, вроде Эйнштейна, и как Эфириты отважно восстали против Союза, решившего уничтожить их драгоценный Эфир. Помимо явно антисемитской природы этих историй («Тот жалкий еврей не мог придумать эту теорию без помощи!»), Эфириты-скептики всегда готовы высмеять идею того, что вся их Традиция вращается вокруг ничего большего, кроме повторения давно мертвой научной теории («Может, нам тогда стоит переименоваться в Сынов Плоской



## Повелитель Будущего

Каким бы ни было настоящее имя Царя Варго, оно затерялось в туманах времени. Предположительно, он был сыном украинского рыбака, пробравшимся на торговое судно и добравшимся до Марселя. Там он стал слугой и учеником местного Инженера Электродинамики, а также твердым членом лагеря Утопистов. Он, также, оказался одержимым работами Жюль Верна, особенно Робуром Завоевателем. Варго подавал большие надежды в области дизайна воздушных судов, создавая все большие, быстрые и могучие модели. Но его величайшим успехом была «машина преобразований», которая, как говорилось, превращала в энергию воздух – то есть, творила то, что сейчас назвали бы холодным синтезом. Варго был убежденным пацифистом, и когда Европа в 1914 стояла на пороге войны, он решил действовать.

Варго, конечно, был не один. Ему помогали другие Эфириты, и даже несколько Технократов, но поскольку он был их лидером и оратором, все запомнили только его. Огромные воздушные корабли – могучие бронированные цеппелины, летающие крылья и вертолеты, придуманные и построенные Варго – появились над столицами Британии, Франции, Германии, России и Австрии, требуя, чтобы каждое правительство разоружило войска и сдалось всемогущему Царю Варго.

Однажды молодой маг спросил меня, почему мы не можем показать массам реальность магии, просто сотворив какой-нибудь могучий – и глупый – магический трюк, вроде метания огненных шаров перед телекамерами или вызова ангелов на Таймс Сквер. Помимо того, что изо всех щелей ползут скептики, чтобы объяснить, какой мы использовали трюк или ловкость рук – вспомните, что произошло, когда несколько лет назад тот Сирота попробовал творить свою магию по телевизору – есть еще и вопрос реальности, всегда готовой поставить тебя на место. И это произошло с Варго. Он утверждал, что имеет прибор, способный сделать все современное оружие бесполезным. Думаю, это было что-то вроде излучения, вызывающего изменения в химическом составе веществ, способного сделать оружейный порох негодным. Излучатели легко сделать, а с машиной преобразований он мог накрыть весь континент. Когда прибор был активирован, ударил Парадокс. Но он не просто ударил по Варго. Нет, он вбил его в асфальт, а потом выпустил слонов в сапогах с подковками сплясать на нем чечетку.

Всколыхнулось само время, делая все, чтобы поступок Варго не происходил никогда. Это похоже на волну, идущую сквозь время. Чем дальше мы от события, тем сильнее волна. Во время Первой Мировой казалось, что он просто исчез с лица Земли, и никогда не пытался остановить войну. Но после войны я встретил людей, участвовавших в церемонии принятия Эфиритов в ряды Совета, и они не могли вспомнить, участвовал ли в ней Варго или нет. Во время Великой Депрессии я встретил Эфирита, который утверждал, что присутствовал на похоронах Варго, погибшего во время несчастного случая в лаборатории в конце 19 века. После Второй Мировой я нашел статью в *Парадигме* – научном журнале Эфиритов – написанную человеком, который был наставником Варго. Он утверждал, что ученика с таким именем у него никогда не было. Во время Холодной Войны меня занесло в Одессу. Я встретил старого рыбака, который пил, как сапожник, потому, что вернувшись однажды с рыбалки, он не смог найти свою деревню. А все, кого он спрашивал, говорили, что единственная в тех краях деревня погибла еще при царе. У меня еще яркие воспоминания о том, как я сижу в парижском кафе и вижу появляющиеся в небе корабли Варго. У других воспоминания сходны. Но с ходом времени забывают все

больше и больше. А те, кто помнит – не могут договориться о деталях. Такова мощь Парадокса.

## Переписывание истории

Иронично и немного печально, но многие маги, когда узнают о том, что произошло с Царем Варго, не верят в это. Некоторые пытаются утверждать, что его победила Технократия, а потом стерла все следы события, и даже почистила память всего населения Европы. Другие указывают на глупость этой идеи. Если Технократия смогла уничтожить все следы произошедшего, то почему она остановилась после Варго? Почему бы не стереть все следы фестиваля в Вудстоке? Почему бы не переписать начисто шестидесятые? Технократия просто не настолько могущественна. Да, крайне хорошо взаимосвязана и влиятельна. И нет, не способна переписать историю так, чтобы событие, повлиявшее на народы и континенты, никогда не происходило – по крайней мере, пока события еще свежи в памяти ближайших поколений. Возможно, для многих магов идея о всемогущем противнике более приятна, чем представления о том, на что способен Консенсус, если маг будет слишком высовываться.

## Эпоха Сумерек

Попытка Варго остановить Первую Мировую провалилась, и Европа превратилась в бойню. Эфирит мне однажды рассказал, что система альянсов и договоров, скреплявшая Европу воедино, была частью тщательно спланированной Технократами системы политической инженерии, созданной, чтобы предотвратить войны: две суперармии, служащие противовесами друг для друга. Если это так, то, думаю, Парадокс обрушился и на этот амбициозный план. Или, возможно, как сказал Роуэн Аткинсон, весь этот план был дерьмовым.

Четыре Всадника захватили мир. Целое поколение молодых мужчин было заживо съедено пулеметами и ядовитыми газами, пока монархии Европы обращались в руины. В России разразилась гражданская война, убившая и уморившая голодом миллионы. Турки резали своих подданных-армян, и никого не волновал этот прецедент, который потом аукнется всем. За войной по миру пронеслась эпидемия гриппа, унесшая еще миллионы. К концу десятилетия люди были вынуждены противостоять кошмарам, которые способны породить технологии, а также ограничивать науки пред лицом Бога и Природы. У каждого был свой способ. Кто-то ударился в политические движения, вроде коммунизма и фашизма. Другие пытались потеряться в мегалитрах джина и джазе.

В то же время по Совету Девяти был нанесен один из сильнейших ударов. Британцы и русские боролись за Персию годами, но с падением Оттоманской Империи французы и британцы забрали ее труп себе. С новой волной империализма пришел Союз, стремящийся заполучить себе недавно обнаруженную нефть. Веками удача была на стороне Батини. Орден Разума считал Средний Восток маловажным местом, и Союз никогда особенно не стремился взять этот регион в свои руки, как это было в Африке, Австралии и американском Западе. Теперь же Технократический Империализм обрушился на них всей тяжестью. История слишком ясно подсказывала, что помощи от других Традиций они не дождутся. Аль-и-Батин вышли из Совета Девяти и оборвали все связи с магами, не коренными для Ближнего Востока. Батини, которые веками были сильнейшей опорой Совета, помогавшие Традициям держаться вместе, несмотря на все проблемы, объявили все предприятие неудачей. Когда они ушли, на горизонте уж виднелась Вторая Мировая, а когда все закончилось, Батини исчезли в песках пустынь,

будто никогда и не существовали. Может, они все мертвы, а может, они где-то там и ждут, когда мы начнем работать вместе.

## Эпоха Приключений

После Войны, что Закончит Все Войны, многие видели 1920-е, как время неограниченных возможностей, ждущих тех, у кого хватит воли взять их. Маги – воплощение воли, поэтому неудивительно, что магов-искателей приключений в те странные времена было предостаточно. Многочисленные Кабалы, с квадратными челюстями и храбростью о двух кулаках (подкрепленных толикой магии), странствовали по всему миру и сражались с подлыми негодяями, обычными или мистическими. О многих этих искателях приключений до сих пор ходят легенды в их Традициях, и они до сих пор вдохновляют тех, кто желает занять более активную роль в битве за будущее человечества. Эфирит Док Эон, Человек Завтрашнего Дня, лишь самый известный. Каждая Традиция может кем-нибудь похвастаться: Леди Ребекка Болингброк, Королева Ягуаров Амазонки (Вербена); Ричард О`Деэ, наемник и удачливейший человек на Земле (Эвтанатос); Доктор Джоффри Блейс, Исследователь Сверхъестественного (Орден Гермеса); Черный Лотос, бич преступного мира Сан-Франциско (Акашское Братство); Неистребимая Эрика Рейли, мастер высвобождений и экстраординарная сорвиголова (Культ Экстаза); Профессор Джон Ансельм, бесстрашный археолог (Небесный Хор); Алый Призрак, охотник за головами из Африки, про которого говорили, что он бессмертен (Толкователи Грез); Сэр Дэвид Тиннерс, Дух Арабских Пустынь (Аль-и-Батин). Даже у Адептов Виртуальности был Джимми Келли, изобретательный репортер и защитник общества.

Игрокам и Рассказчикам, заинтересованным в этом историческом периоде, рекомендуется посмотреть книги игр **Adventure!**. Хотя это и не часть Мира Тьмы, они охватывают весь жанр беллетристики и легко сочетаются с **Магом**.

## Кровь и железо

Вторая Мировая Война была темнейшим периодом истории, как никакой ранее. Войны и опустошения были и раньше – это казалось иногда определённой константой. Маги все время спорили и сражались из-за политики обычных смертных – со времен Римской Империи и Гражданской Войны в США до Вьетнама и Холодной Войны. Ничего из этого было новым, но никогда до того и никогда с тех пор это не происходило в таких масштабах. Мир стоял на грани, и лишь маленький шаг удерживал его от падения в бездну. В двадцатые казалось, что мир накрыли сумерки. Теперь же мир погрузился во тьму ночи.

Германия после Первой Мировой была унижена. Адольф Гитлер уверенно вышел на сцену и дал Родине то, чего она ожидала: козла отпущения, на которого можно было бы повесить все свои беды. Всегда легче обвинить кого-то, чем признать свои ошибки и неудачи. Германия перевооружилась и, проверив силы в гражданской войне в Испании, пожирала страны одну за другой, пока все прочие ждали у моря погоды. В СССР целые деревни уничтожались военной машиной нацистов. Они превратили массовое убийство в науку, уничтожая русских, цыган и евреев миллионами.

Японцы не нуждались в демагогии, чтобы отправиться на войну – весь народ готовился к ней веками. После того, как Реставрация Мэйдзи принесла им современное оружие, они приняли империализм, как утка воду, и быстро захватили территории в Корее и островах Тихого Океана. Затем они пошли на Китай, вырезая населения с радостной



брутальностью. Японские газеты охотно выпускали репортажи о соревнованиях между офицерами по массовому обезглавливанию крестьян на время, а ученые испытывали новейшее биологическое оружие на людях.

## Варварство, в лучшем случае

*Смерть одного человека – трагедия,  
смерть миллионов – статистика. – Иосиф Сталин.*

Этой врезки не хватит, чтобы передать всю кровавость Второй Мировой. Даже тома, вдвое толще этой книги будет мало, чтобы передать все насилие разных режимов – Холокост; изнасилования в Нанкине; Катынский Расстрел; использование биологического оружия в Китае; Батаанский марш смерти; военнопленные-рабы, загоняемые до смерти; японские секс-лагеря; насильное переселение и порабощение множества этнических групп в СССР, просто потому, что Сталин посчитал часть из них нелояльными во время войны; ужасные эксперименты (которые можно назвать «медицинскими», лишь полностью изнасиловав значение этого слова) на людях; и многие другие примеры бесчеловечного варварства. Само число жертв может поразить, и проще думать о них, как о цифрах, чем осознавать, что множество простых людей – таких же, как мы – были замучены и убиты.

События этого периода ясно показали глубину извращенности, до которой может скатиться человечество. Эти события – работа не Нефанди и не Технократов, вампиров и любой другой сверхъестественной угрозы. Даже предположить нельзя, что это снимает груз вины с плеч тех, кто за него ответственен. Нам не нужны кровососущие трупы или демонопоклонники, чтобы вдохновиться на жестокость. Человечество способно породить своих собственных чудовищ.

За последние полвека об этих трагедиях было написано буквально сотни книг. Книга **White Wolf Charnel Houses of Europe: The Shoah** для **Призрак: Забвение** дает взгляд на Холокост и его последствия для Мира Тьмы. Если кому-то нужно больше информации – посетите ближайшую библиотеку.

Обе империи содержали элементы, посвященные оккультизму. У японцев было синто и пилоты, считавшие себя невидимыми для американских кораблей. Нацистское СС было, практически, религиозным культом, а агенты их «исследователей наследия предков» перекопали всю Европу в поисках артефактов мифического великого арийского наследия. Немецкое Общество Туле привлекало сотни членов. Японские Акашийцы и Толкователи Грез служили шпионами и убийцами, уничтожая любого китайского мага, осмеливавшегося противостоять им. Вербены и Герметисты с радостью входили в немецкие оккультные группы. Эфириты проводили самые варварские и бесчеловечные эксперименты во имя Рейха и Великой Восточноазиатской Сферы Взаимного Процветания. Союз Технократии тоже раскололся. Мы быстро впали в состояние гражданской войны, охватившей весь мир и ушедшей за Барьер.

## Вина и ответственность

И Традиции, и Технократия запятнаны грязью Второй Мировой. В нацистской и японской военных машинах были члены каждой Традиции и Конвенции. Многие в рядах Вербен и Акашийцев берут на себя повествование о грехах их Традиций, дабы они не повторились вновь. Адепты Виртуальности немного гордятся тем, что все сторонники нацистов в рядах Аналитиков были выслежены и истреблены перед их отделением от Союза. В противоположность тому, Стихийные Драконы Азии переложили всю вину за

японские военные преступления на Западных Технократов (смешное оправдание, но все же принятое их членами, чтобы их лидеры не потеряли лица, а также, чтобы тот хрупкий карточный домик, которым и является альянс Стихийных Драконов, не рассыпался).

Все шло от плохого к худшему. Уровень фанатизма, ненависти и убийств в немецкой и японской империях привлек множество Нефанди – падших магов, которые стремятся к уничтожению вселенной. Многие немецкие и японские маги были соращены и вошли в их ряды. Благодаря численности, они теперь имели достаточно сил, чтобы уничтожить мир. Это была отчаянная ситуация, которая потребовала отчаянных мер. Сыны Эфира выстроили альянс с Союзом Технократии, и мы объединили силы для борьбы с Нефанди.

К концу Второй Мировой наша тайная война достигла своего предела. Архимаги Нефанди собрались неподалеку от Берлина, чтобы провести ритуал, который призвет их темных повелителей и уничтожит мир. Штурмовой отряд, собранный из лучших солдат и боевых магов, которые нашлись в Традициях и Технократии, атаковали место проведения ритуала, когда он начался. Мы могли опоздать, но в последний момент силы Падших оставили их. Герметисты пытаются приписать это себе. Небесный Хор считает, что произошло божественное вмешательство. Никто точно не знает, как и почему это произошло – оно просто случилось. Отряд перебил Нефанди до последнего, но потерял треть состава. После этого Нефанди были сломлены, и оставалось лишь добить тех, кто выжил. Это заняло почти десять лет, но до сих пор существуют Кабалы, выискивающие незамеченных.

### **Операция «Олимпик»**

Летом 1945 Германия была разбита, и США могли полностью сосредоточиться на Тихом Океане, планируя атаку на Японские Острова в 1946. В течение войны, чем ближе подходили силы Союзников, тем ожесточеннее становилось сопротивление японцев. В битве за Окинаву 90% японских войск дралось до смерти – их воинский кодекс не допускал сдачи. Японские гражданские прыгали со скал под воздействием имперской пропаганды, живописующей их участь при власти США. Планы Союзников включали морской десант на Кюсю, который бы затмил даже высадку в Нормандии. Японские планы обороны были столь же грандиозны, включая тысячи самолетов и подводных лодок для самоубийственных атак. Сотни пловцов тренировались подплывать к транспортным и десантным судам Союзников с взрывчаткой. Планировалось, также, использовать химическое и биологическое оружие, прошедшее полевые испытания в Китае. Тактики Союзников, осведомленные о запасах химических веществ Японии, были готовы использовать сотни тонн ядовитых газов против японских городов в ответ. Число ожидаемых смертей среди американских войск предполагалось в районе миллиона, а Химический корпус войск США ожидал смерти пяти миллионов японских гражданских в результате применения ядовитых газов. И еще миллионы погибли бы после того, как имперская армия исполнила бы приказ о казни всех военнопленных, всех интернированных вражеских гражданских и всех вражеских гражданских на всех территориях, находящихся под контролем японских войск в момент начала вторжения.

Непостижимые существа, которых Нефанди называют повелителями, знали о готовящемся вторжении и тех смертях и разрушениях, что оно принесет. Они лишили своей поддержки немецких Нефанди, чтобы сконцентрировать все свое внимание на готовящейся бойне. Когда резня началась бы, они прорвали бы Барьер и принесли забвение на землю.

Шестнадцатого июля 1945 года США взорвали первую в истории атомную бомбу на полигоне Аламогордо, Нью-Мексико. Шестого августа атомная бомба была сброшена на Хиросиму, а девятого августа вторая бомба была сброшена на Нагасаки. Общее число погибших от взрывов, включая последующее радиационное заражение, составило примерно 300 тысяч человек.

## Отступники Атомного Века

После Второй Мировой две сверхдержавы, США и СССР немедленно начали считать друг друга врагами. Мир разделился на их сферы влияния, и обе стороны начали стремиться переманеврировать друг друга. На Западе начался период паранойи, когда казалось, что «комми» прячутся под каждой кроватью, а «Национальная Безопасность» была превыше всего. Технократию одолела та же паранойя – они стремились убедиться, что повторения произошедшего раскола не будет. Когда сторонники контроля взялись за работу, Союз все дальше и дальше стал отходить от Утопического идеала, пока корабль не решила покинуть еще одна Конвенция.

История Адептов Виртуальности начинается в Англии начала 19 века. Чарльз Бэббидж, гениальный математик и ученый, придумал и изобрел механический вычислитель, который назвал Дифференциальной Машиной. Десять лет спустя он создал еще более сложный прибор, названный им Аналитической Машиной. Это был первый компьютер. Дифференциальные Инженеры впали в экстаз и приняли машину, как родную. Бэббидж, кроме того, выдвинул идею сбора статистических данных общества и изучения их, чтобы предсказать перемены в обществе. Инженеры использовали преимущества аналитической машины, а после того, как Морзе изобрел телеграф, установили сеть машин и обменивались данными между городами и континентами.

После того, как Союз образовался официально, Инженеры переименовались в Аналитиков, и стали одними из лучших теоретиков Технократии. Они принимали все методы поиска, накопления и обмена информации, которые могли найти – телефон, телевиденье, радио, писаное слово – некоторые даже изучали телепатию и передачу мыслей. Этот интерес к информации означал, что они тяготели к странам, где обмен информацией был прост. Потому, львиная их доля осела в США и Великобритании. Когда разразилась Вторая Мировая, Аналитики голосовали за то, чтобы осудить страны Оси, но слишком много Технократов были очарованы вояками и их иллюзией упорядоченного авторитарного общества. Самая громкая фракция утверждала, что фашизм – то, что нужно Союзу, и выдвигали его на роль системы управления миром. Аналитики были в смятении. Когда угроза Нефанди стала явна, они помогли Сынам Эфира создать альянс. Когда война кончилась, Аналитики планировали покинуть Союз, но до того произошло кое-что важное.

Если Бэббидж был величайшим математическим и компьютерным гением 19 века, то Алан Тьюринг был его воплощением в 20 веке. Известный, как криптограф и взломщик кодов во время войны, Тьюринг был еще и опытным физиком и математиком, в немалой степени, создавшим современные информационные технологии. После войны Тьюринг попал в опалу, когда открылась его гомосексуальность, и он обратился к квантовой механике и волновым функциям. Чтобы упростить работу, он создал нелинейный механизм – компьютер, способный мыслить интуитивно. При помощи этого компьютера он попробовал проверить идею того, что вся вселенная образована исключительно цифрами, воссоздав часть ее на своем компьютере. Успех превзошел самые невероятные его ожидания. Тьюринг создал под-измерение, состоящее исключительно из информации и доступное через компьютеры. Сейчас этот мир известен, как Цифровая Сеть. К

сожалению, разум Тьюринга потерялся в Сети, когда он ее открыл. Он был найден мертвым в своей квартире, и о его смерти была сострепана легенда – отравление цианидом. Аналитики порвали с Союзом в 1956, и после пяти лет в подполье они формально присоединились к Союзу Девяти, переименовав себя в Адептов Виртуальности – в честь того мира, который открыл Тьюринг.

### **Раздор, погубивший Камелот**

*Вы верите в магию? Вы верите, что двое мужчин могут быть ранены семь раз одной пулей? Вы верите, что восемнадцать свидетелей могут чудесным образом взять и умереть в течение следующих трех лет? - Стив Дарнелл, Uncle Sam<sup>41</sup>.*

Люди начали составлять теории заговора о смерти Кеннеди еще до того, как остыло его тело, и неудивительно, что маги разработали ряд своих. Теории, включающие шайку или неопределенное существо, называемое «военно-промышленный комплекс», неизбежно ведут к какой-то комбинации НМП, Синдиката и Итерации Икс. Другие указывают на Покорителей Бездн, сделавших Кеннеди мучеником, дабы подвигнуть НАСА послать человека на луну. Конечно, не все теории включают Технократию. Намек (предположительно, случайный) на масонский символизм бросает тень подозрений на Орден Гермеса. Другая теория гласит, что Кеннеди убили Эвтанатос, уверенные, что повторение Карибского Кризиса приведет к ядерной войне. Некоторые даже верят, что убийство спланировали Адепты Виртуальности, чтобы доказать верность Совету Девяти. Истину, как всегда, определяет Рассказчик.

### **Выжечь надежнее...**

После того, как к нам пришли Адепты Виртуальности, мы весьма окрепли духом. В нашем клубе снова было девять членов, и не похоже было, что кто-то намеревался покинуть корабль. К сожалению, Технократы были разъярены тем, что их снова бросили. Как я уже говорил, после Второй Мировой лидеры Союза стали весьма параноидальны из-за того, насколько близко были Нефанди к тому, чтобы погрузить мир в вечную тьму. Не говоря уже о том, сколько немецких и японских агентов перешли на сторону Нефанди. В сороковые и пятидесятые Союз начал усиливать хватку. Уход Адептов, видимо, довел их до последнего края. Технократия перешла в режим тотальной войны и обрушилась на нас, как тонна кирпичей. Их неожиданная атака застала всех врасплох. Куда бы вы ни повернулись, казалось, что изо всех щелей лезут ЛвЧ, киборги и усиленные химией суперсолдаты. Некогда ты мог не любить или не соглашаться с Технократией, но пока ты не делал глупостей, беспокоиться было не о чем. Теперь же все чувствовали себя выслеживаемыми. Загнанными в угол. Параноидальными.

### **За Железным Занавесом**

Россия никогда не была приятным местечком. Веками местное население жило и трудилось под суровой властью монголов, царей и Советов. Жестокость Сталина погубила миллионы на войнах, от голода и массовых казней. В 1991 СССР пал, и семьдесят лет советской власти завершились. Для сверхъестественного населения России то, что пришло с началом Гласности, было куда хуже. Демоническая тварь, называющая себя Бабой Ягой, чудовищной ведьмой русского фольклора, восстала из векового сна и начала власть ужаса. Она собрала под своей рукой сотни чудовищ и демонов. Маги России и близлежащих стран были сильно подавлены.

<sup>41</sup> Серия комиксов, изданных (Vertigo) DC Comics.

В рядах так называемой армии Ведьмы была дюжина магов – преимущественно, Вербен и Хористов. Питаемая демоническими силами твари, эта «армия непознанного» воздвигла магический барьер, который отрезал народы бывшего СССР от остального мира. В мире духов демоны и призраки нападали и убивали всех, кто осмеливался пересечь Барьер, а в материальном мире цепочка естественных происшествий не давала всем сверхъестественным существам покинуть страну. Маги – Традиций и Технократии – снимались пограничниками с самолетов, а их поезда ломались. Не было даже связи, так как телефонные линии обрывались, а письма терялись.

Как только шок от атаки ведьмы прошел, маги начали организовывать сопротивление. Назвав себя Богатырями (по прозванию героев русского средневекового эпоса), маги Традиций организовали сеть тайных ячеек и начали партизанскую войну против армий тьмы. В 1999 последний из поработанных Ведьмой магов был выслежен и убит. Магический барьер пал, а Ведьма пропала (ее судьба стала темой множества дебатов русских волшебников). Но ее чудовища все еще живы, и война продолжается. Все трусы сбежали. Все дураки давно умерли. Остались Богатыри, и они будут защищать Мать-Россию до последнего вздоха.

В ряды Богатырей входят следующие Традиции:

**Вербена.** *Ведуны и мудрые жены* жили среди восточных славян веками. В прошлом ведуны обычно жили в лесах, и местные жители искали их из-за их навыков предсказателей, лекарей и создателей магических зелий. Другие же странствовали, предлагая свои услуги от города к городу. Эта независимость и изоляция помогла Вербенам просуществовать до 19 века, несмотря на конфликты с Православной Церковью. К сожалению, от Сталина это не спасло. Коллективизация уничтожала крестьянскую культуру СССР, и ведунам нужны десятилетия, чтобы восстановиться. Ведуны духовно связаны с землей России, и с падением Коммунизма они начали лечить Родину от бесчисленных ран, нанесенных ей за последний век.

Национальностью и культурой отличались от ведунов украинские *кобзари*. Наследники знаменитых странствующих менестрелей 16 и 17 веков, они видели себя хранителями традиционной украинской культуры, музыки и фольклора. Кобзари тоже были почти уничтожены в тридцатые годы, когда Сталин попытался уничтожить украинскую культурную идентичность искусственно спровоцированным голодом, похищением и уничтожением образцов культуры, а также массовыми казнями. Современные кобзари заняты восстановлением украденных их культуры и истории, и стремятся возродить дух украинского национализма.

**Небесный Хор.** Православное Христианство пришло в Россию в 10 веке, и с ним пришли Мессианские Голоса. История Русской Православной Церкви полна борьбой из-за догматов и политики, поэтому неудивительно, что Хор России расколот на ряд сект – часто враждующих. Самая крупная и хорошо организованная фракция – староверы, которые, фактически, возглавляют Традицию в России. Появившиеся в 17 веке, они преследовались, как еретики, пока не пришли коммунисты и не загнали их в подполье (иронично, но это дало им возможность пережить сталинские чистки). Сейчас они гораздо более открыты, и видят текущее состояние России, как отличную возможность для Православной Церкви вернуть свое политическое и общественное влияние.

Две других секты составляют оставшееся большинство российских Хористов. *Орден Жар-Птицы (The Order of Firebird)* – боевое братство (первые женщины в нем появились в советские времена), что ведет свою историю от княжеских дружин Киевской



Руси. Со времен царей они были тайным обществом в рядах армии. Многие из них – ветераны Спецназа и ОМОН, что делает их смертоноснейшими из Богатырей. На другом конце находятся *Кенотики*<sup>42</sup> (*Kenotics*), которые больше мистики-единомышленники, чем организованная секта. Кенотики посвятили свою жизнь Кенотическому Идеалу – прямому подражанию Христу, как способу спастись. Гнев и насилие – пути Дьявола, и Кенотики стремятся оставаться смиренными. Они регулярно постятся многие из них – вегетарианцы. Те, кто остается верен Кенотическому Идеалу, обнаруживают себя защищенными своей верой – оружие промахивается, раны затягиваются мгновенно, либо же нападающих переполняет раскаяние; говорят, что некоторых защищают ангелы (все это достигается вторым и третьим уровнями Энтропии, Сил, Жизни, Разума и Духа – или, по решению Рассказчика, Истинной Верой).

**Культ Экстаза.** Русские Экстатики обычно делятся на два лагеря – Западные Экстатики средневековой России и Восточные Экстатики Сибири, покоренные царским режимом. Западные Экстатики, преимущественно – православные монахи. Многие в этой секте добиваются экстатических видений суровым постом и самобичеванием. Некоторые даже доходят до кастрации и закапывания себя живьем в землю, дабы добиться видений от сенсорной депривации и асфиксии. Другие ищут видения через *умиление* – чистые эмоции и религиозный экстаз, несомые созерцанием невероятной красоты икон и других священных произведений искусства (часто используя первый уровень Эффектов Сфер). Во времена царей многие секты искали экстаз через алкоголь и другие непотребства. Немногие из них пережили советский период. Сибирские Экстатики обнаруживаются в местных анимистических культурах. Это общество состоит исключительно из шаманов, использующих психотропные растения и грибы, чтобы прикоснуться к мирам духов.

**Прочие.** Практически все Традиции в то или иное время попадали в Россию. Толкователей Грез до сих пор можно найти у сибирских народов, а также среди татар и саамов. Эвтанатос Золотого Потира процветали в царские времена, но были практически полностью уничтожены советской властью. Акашийские Джнани до сих пор живут на границах Китая и Монголии. Калмыцкая Автономная Область была некогда оплотом Братства, но когда Сталин практически полностью отправил калмыков в ГУЛАГ,

<sup>42</sup> Кенозис – концепция полного «уничтожения» себя и всецелое послушание совершенной воле Бога.

это едва их не уничтожило, как народ. Сейчас калмыцкие Акашийцы пытаются помочь своему народу возродиться. Паутина Веры протянулась до Центральной Азии, и в Туркменистане, как кажется, самая большая концентрация Тафтани в мире.

Придя в себя после начального шока, мы начали действовать. Похоже, это точное описание Традиций, не так ли: Технократы действуют, мы реагируем. Одна очень шумная фракция решила ответить на силу силой, и ответила всем, что имела. Эти люди были ветеранами радикализма и агрессивного национализма шестидесятых. Они видели вооруженное восстание против Технократов-Угнетателей единственно подходящим вариантом. Множество старых Архимагов, все еще тешащих гордыню, уязвленную прежними атаками Ордена Разума, поддержали этот взгляд. Вместе они продали целое поколение идее «Войны Восхождения». Учеников убеждали, что так было всегда, и так будет всегда, пока Традиции не победят, а Империя Зла Технократии не будет лежать в руинах.

## Война Восхождения в Срединном Царстве

Сейчас битва за судьбу реальности глобальна. Но Война Восхождения начиналась, в основном, как конфликт между европейцами. Орден Разума, и его наследник, Союз Технократии, были основаны в Европе, и выросли, в основном, на европейских верованиях и философиях (с небольшой примесью китайских Мастерских и легистов). Уникальные условия – магические и обыденные – Срединного Царства (как многие сверхъестественные существа Азии называют этот регион) заслуживают отдельного рассмотрения.

### Китай

Когда Цинь Шихуанди стал первым императором объединенного Китая, он учредил Министерство Творения (Ministry of Works), чтобы управлять действиями и устремлениями волшебников своей страны. У всякого, зарегистрировавшегося в Министерстве, магия становилась естественной, а у отказавшихся – вульгарной. У Лун, верные сторонники Цинь Шихуанди, быстро обрели власть над Министерством, и благодаря тому доминировали в магической парадигме Китая до падения династии Мин в 17 веке. Мистиков и ремесленников-философов заставляли подчиняться Магам – Драконам. Хоть многие китайские волшебники и объявляли о вступлении в Орден Разума (особенно Мастерские) или его местные аналоги, вроде *Дома Хуа То (House of Hua To)* (целители и врачи) или *Цзы Гуан (Zi Guang)* (агрономы, фермеры и социологи), они не могли поколебать власти Министерства над местной парадигмой. Хоть это и спасло Акашийцев и других мистиков от ударов, которые претерпели их европейские союзники в начале Войны, это же не подготовило их к пришествию обновленного Технократического Союза в 19 веке. У Лун, уверенные в своих силах, были не способны серьезно воспринять происходящее вне Китая. Их представители посещали основания Ордена Разума и Совета Девяти, вежливо слушали и удалялись восвояси.

Когда Союз Технократии пришел в Китай, местные волшебники – Традиционалисты, философы-ученые и Независимые – не имели сил или влияния противостоять Западнему Империализму. После Тайпинского Восстания китайские секты были истощены и дезорганизованы. Бывшие члены Ордена Разума, объединившиеся с Союзом, были на вторых ролях у своих заморских повелителей. Тем временем, Акашийцы и У Лун оказали поддержку Кулакам Справедливости и Согласия (известным на западе, как Боксеры или Ихэтуани), но последствия были ужасающи. Когда Восстание было подавлено Западными войсками, маньчжурская династия начала попытки

модернизировать Китай с помощью современных школ, современной армии и обещанием введения конституции, приближая цель китайских и западных Технократов по созданию Китайской Республики. В двадцатые годы Китай снова впал в состояние междоусобицы, когда Традиции, Цеха и Союз бросили свои фракции в битву за власть над страной. Пришествие к власти Мао Цзэдуна оказалось таким же губительным для Пробужденного сообщества Китая, как сталинский режим – в СССР. Культурная Революция погрузила Китай в политический и экономический хаос, и-за чего Традиции были искалечены, а Конвенции – в беспорядке. Когда после смерти Мао к власти пришли умеренные, китайская Технократия (твердо возглавляемая НМП) восстановила отношения с Западными коллегами, а Традиции продолжили сражаться за сохранение своего наследия среди голода, нищеты и правительственных репрессий. В 21 веке Китаю суждено стать или новой сверхдержавой, или впасть в хаос и гражданскую войну. Китайские волшебники не могут прийти к единому мнению о том, какая судьба лучше послужит их целям.

## Япония

Когда Япония восстановила полноценные контакты с Западом в 1853 (японцы в период Токугавы оставили голландцам ограниченные права на торговлю), ей пришлось общаться с позиции слабого. Два японских альянса ремесленников-философов (*Двор Хризантем* и *Двор Цветка Сливы*) признали грандиозные преимущества современных технологий и оказали полную поддержку Реставрации Мэйдзи. Объединившись с Союзом Технократии, японские философы-ученые вошли в ряды Инженеров Электродинамики, Механиков (Итерация Икс), Эскулапов (Биоинженеры), Незримых Финансистов (Синдикат) и Хранителей Света (Новый Мировой Порядок), поддерживая тесные связи под новой эгидой Союза. Японские Акашийцы и Толкователи Грез были в ужасе, когда вековые традиции отбрасывались ради западных обычаев и быстрой индустриализации. Этот шок не дал Традициям Японии организовать эффективное сопротивление, и большая часть страны оказалась в руках Технократии. Небольшая фракция Пробужденных





самураев, служивших Дворам воинами и телохранителями, отказались оставить свои традиции и присоединились к Акашийскому Братству. После Второй Мировой Япония выросла в промышленного и технологического гиганта, влияющего на экономику стран Тихоокеанского Бассейна. Но сегодня страна сотрясается от экономического кризиса, и многие ищут чего-то, во что могут верить. Возможно, Традиции могут им что-нибудь предложить.

Больше информации о магах Среднего Царства можно найти в книге **Dragons of the East**, а также **World of Darkness: Tokyo**, **World of Darkness: Demon Hunter X** и **Blood and Silk**.

## Время платить по счетам

Ничто никогда не происходит без последствий. Ничего. Не забывай это. Некоторые люди действительно везучи, и могут прожить всю жизнь, не оплачивая счетов. Но не мы. Реальность следит, чтобы мы рано или поздно платили. И чем дольше мы тянем с оплатой, тем интереснее получается.

Архимаги Горизонта использовали молодых магов, как пушечное мясо, пока часть из них, наконец, не восстала. Группа магов Традиций, Сирот и других пробралась в Горизонт, напав на членов Совета и их свиту. Незаметность тогда была не в ходу. Битва была опустошительной. Горизонт был обращен в руины. Как минимум половина Совета мертва, но так как я не видел двух совпадающих списков погибших, то не знаю, кто еще жив.

Дуассет был радостью и гордостью Ордена Гермеса, но деградировал до гадюшника. Лидеры Ордена постоянно строили заговоры и умышляли друг против друга, стремясь к превосходству исключительно ради питания своих уже титанических эго. Наконец, нарастающее давление привело к взрыву. Буквально. Никто не уверен, что произошло. Предположительно, два находящихся в ссоре Архимага таки сцепились, и весь Мир разнесло по камушку. Ударная волна прошла по всем Иным Мирам, оставляя после себя лишь хаос. Некоторые меньшие Миры были уничтожены. Даже Цифровая Сеть упала. В тот день умерли сотни людей. И все из-за чьего-то эго.

Затем произошло нечто еще более худшее. В июне 1999 какой-то осел – одному Богу ведомый – умудрился пробудить чудовище. Может, это был какого-то рода призванный демон или кто-то открыл не ту гробницу Бронзового Века. Кто-то считает, что это был старый и глубоко безумный Мародер, ухитрившийся прорваться через Барьер. Чем бы оно ни оказалось, проснувшееся было куда более ужасным, чем все, что видела Земля за последние несколько тысячелетий. Кем бы он ни был, демон прошел из восточной Индии в Бангладеш. Само его присутствие породило страшный тайфун в Бенгальском заливе, и, если верить нескольким магам, пережившим попытки добраться до чудовища, рядом с ним на дыбы вставала сама реальность. Наконец, Технократия закидала тварь ядерными бомбами. По меньшей мере, надеюсь, что это была она. Не хотелось бы думать, что существует еще одно тайное общество с доступом к такой огневой мощи.

Метафизическая ударная волна от смерти демонической твари сотрясла вселенную еще сильнее, чем гибель Дуассета. Она и начала Бурю Аватаров. Я уверен, что ты заметил, что сейчас пересечь Барьер нелегко. Да, конечно, ты все еще можешь пройти, но это стало сложнее, чем обычно – а для Мастеров и Архимагов еще и смертельно. Вся эта ситуация с демоном оказалась той соломинкой, что сломала спину верблюду. Реальность выбила все

дерьмо из нас, зарвавшихся магов, какое сумела найти. Великие силы вселенной решили, что им больше не нужны старые Архимаги, творящие на Земле все, что захотят, и выставили старых ублюдков.

## **Неделя Кошмаров**

Первая неделя июня 1999 сильно ударила по сверхъестественному обществу. Чувствительные к сверхъестественному были погружены в сильные, ужасающие кошмары и пророческие видения (в целом, это маги, использующие Разум и Время, но по решению Рассказчика, других тоже может задеть, особенно использующих «псионические» Фокусы). Доклады о фантазмах и галлюцинациях, варьирующихся от призрачных огней и десятиглавых чудовищ до кладбищ, на которых выкапывались и буйствовали все трупы, приходили со всего света. Затем, как только безумие прекратилось, удар нанес Шторм Аватаров. Не нужно говорить, что неделька для магов выдалась тяжелая.

## **Кто все это прикрывает?**

Итак, как можно скрыть одновременный взрыв нескольких атомных бомб в стране третьего мира, не говоря уже о буйстве десятитысячелетнего демона-бога? Начнем с того, что в вопросе подачи информации очень хороша Технократия. У НМП и Синдиката есть ветви, отвечающие за работу со СМИ, и они знают, что делают. (И нет, Союз не контролирует средства массовой информации или любое из правительств, как марионетки – так же, как Небесный Хор не контролирует Католическую Церковь, а Акашийцы – школы боевых искусств всего мира). Кроме того, в сокрытии всего этого участвуют и члены Традиций, имеющие влияние на правительства или СМИ. Фактически, это делает любое сверхъестественное существо с подобными связями. Открывшаяся правда не принесет пользы никому. Если народ хотя бы когда-то узнает, что среди них обитают чудовища и волшебники, то сначала начнется масштабная паника, а потом – паранойя и насилие. Это не нужно никому.

Большинство военных и разведывательных агентств считает, что Индия и Бангладеш едва не развязали войну из-за террористических актов, предпринятых ранее неизвестной третьей стороной, использовавшей экспериментальное химическое оружие (предположительно, разработанное специалистами бывшего СССР, ныне продающими свои знания на черном рынке) и ядерное оружие (так же приобретенное в одной из бывших советских республик). Многие эти агентства так же считают, что этому событию, в интересах государственной и общественной безопасности, лучше оставаться засекреченным. Потому, для населения, на Бангладеш и северо-восточную Индию обрушился тайфун. Сотни тысяч погибли от наводнения и приливных волн. Туда отправились тысячи добровольцев. Сознательные музыканты записали для благотворительности альбом. И множество людей ничего не заметило, потому что совсем недавно вышел крутой фильм.

## **Прекрасный новый мир**

И вот мы здесь. Ты – молодой маг, готовый оставить свой след в мире. И тебе открыта прекрасная возможность, которой не было ни у одного другого поколения магов. У тебя и твоего поколения есть шанс изменить мир – и предыдущее поколение не будет заглядывать через плечо или вмешиваться. У тебя есть шанс стать архитектором нового века. Каждое твое деяние позволяет создать новый мир, в котором ты будешь жить.

Я много лет слышал, как некоторые маги сравнивают нашу работу с дорогой. Дороги к Восхождению. Дороги к падению. Дороги к мощи. Дороги к победе над Технократией. Проблема с дорогами в том, что ведут они туда, куда построившие считают, ты должен идти. Твое поколение – другое. Вам не нужны дороги. У вас есть свобода идти, куда угодно. У твоего поколения есть крылья. И куда вы на них полетите – зависит исключительно от вас.

## На грани бесконечности

*Придет время, когда ты решишь, что все кончено.  
Это и будет начало. – Луис Ламур<sup>43</sup>.*

Война Восхождения закончилась, и вы больше не можете ходить и взрывать базы Технократии. Буря Аватаров не дает болтаться по Умбре на космических реактивных лыжах. И больше в **Маге** делать нечего.

Если вы верите в это, то в Нью-Йорке у меня есть мост для продажи вам.

Помимо сюжетных зацепок, свободно раскиданных по этой главе, по всему миру происходят другие события. Что-то из этого – прямые последствия Воздаяния, а что-то к нему вело. Некоторые наклеивались давным-давно, и теперь начинают проявляться. И маги прямо в центре всего этого.

## В темнейшей ночи

Как представительница Культа Экстаза в Совете Девяти в течении двух десятилетий, Марианна Баладорская известна за многое. Ее последние вечеринки, новейшие любовники и свежайшие протеже всегда становились темой обсуждений в Горизонте. Но такая слава преходяща. Как только огни угасают, а вечеринки остаются в воспоминаниях, толпа обращается к следующему халифу на час, возможно, задерживаясь, чтобы спросить «Где она сейчас?». Если история и запомнит Королеву Обители Наслаждений, то лишь за одно.

В 1992 Марианна отправила Кабал Экстатиков расследовать слухи о культе Инферналистов – занятому изнасилованиями и пытками детей – действующему в Нью-Йорке, Лос-Анжелесе и других городах. Кабал решительно вошел в темнейшие и отвратительнейшие уголки мира, которые многие люди предпочитают не замечать и не вспоминать. Поиск провел их по всему шару, от небоскребов Манхэттена до переулков Бангкока, и хоть они не нашли ничего, указывающего на культ, были обнаружены другие маги – Традиционалисты, Сироты и даже Технократы – ведущие свою личную войну против высшего зла. За последние десять лет то, что было рыхлой сетью знакомых, стало растущей организацией, с агентами по всему миру. У нее нет официального названия, но другие маги называют ее *Детский Крестовый Поход*. Крестоносцы – пестрая группа. В нее входят учителя, офицеры полиции, врачи, юристы, частные детективы, журналисты – даже преступники и хакеры. Хоть члены Культа Экстаза до сих пор составляют большую часть Крестоносцев, численность иных продолжает расти. В ее рядах можно найти членов всех Традиций, причем Небесный Хор, Эвтанатос и Адепты Виртуальности составляют там значительные меньшинства. Члены Похода редко, если вообще, противостоят Технократии. Союз, похоже, предпочитает их не замечать, и многие Крестоносцы получали помощь из неизвестных источников, вроде телефонного звонка, письма или

---

<sup>43</sup> Американский писатель, один из самых известных и плодовитых авторов вестернов.

сообщения по электронной почте. В начале Воздаяния некоторые Крестоносцы сделали попытки набрать новых членов, предлагая отставным Воинам Восхождения нового, куда более темного врага.

## Проект «Защищенный»

Несомненно, Буря Аватаров внесла больше разлада в status quo магического общества, чем любое другое событие в истории. Сравнимым может быть лишь создание Совета Традиций, связывающих мистиком множества стран и вер в единый долгий альянс. Буря нарушила связь через Барьер, и сделала путешествия в и из Иных Миров опасными для Мастеров и потенциально смертельными для Архимагов. Хотя такая обстановка дала множество возможностей молодым магам на Земле, она же может породить и проблемы, когда кому-то нужно что-то или кто-то – человек, Талисман или информация – застрявшее на другой стороне.

К счастью, маги - не из тех, кто сидит и ноет (ну, в большинстве). Маги – делают. Как только начальный шок от Воздаяния сошел, маги всего мира начали решать проблему Бури Аватаров. Со временем, информация о больших и наиболее успешных предприятиях разошлась по всему миру, и исследователи начали делиться данными, заметками и идеями. К началу 2001 года это великое предприятие было названо Проект «Защищенный», и разделилось на три ветви.

Первая часть проекта занята восстановлением связи с базами по ту сторону Барьера. Это не только позволит магам на Земле узнать, кто еще остался в живых, но и даст возможность «Защищенному» обмениваться информацией с теми, кто на другой стороне (вероятно) занимается тем же. Проверяется любой доступный тип связи. Эфириты пытаются посылать сообщения при помощи все больших и сильных антенн, а Хористы и Герметисты пытаются связаться с другой стороной с помощью магических «почтовых голубей». Сейчас наиболее надежным способом общения становится Цифровая Сеть. Адепты Виртуальности и другие техномаги оставили множество сообщений в Наследии Шпиона (Spy's Demise) и других популярных местах встреч. На некоторые, кажется, даже получены ответы. Члены Акашийского Братства экспериментируют с Акашакармой (на Западе ее называют Акашийским Писанием), как способом связи через Барьер, но говорить об успехах еще рано.

Вторая часть проекта – исследовательская. Ученые, книжники и философы изучают Бурю и ее эффекты, стремясь понять, как и почему она работает, а также, почему Буря началась и как ее остановить. Эту работу возглавляют Герметисты Дома Благоуст, с помощью многочисленных Эфиритов, Хаотиков Адептов Виртуальности и членов Александрийского Общества Небесного Хора.

Третья и, возможно, крупнейшая часть Проекта занята работой с эффектами Бури. Отважные в Буре рискуют не только физическими увечьями, но и психическими и духовными. Для травников Вербен и Акашийцев, лечащих верой Хористов и врачей Эфиритов разработка лечения физических ран достаточно проста. Сегодня все, кто «проходит Барьер» используют холистические или фармацевтические лекарства - в основном, на магии Жизни. К сожалению, так как урон от Бури тяжелый, лечебная магия всегда вульгарна. Множество специалистов – монахов, психологов, шаманов и других – работают с жертвами Бури, страдающими от психических ран, а также разрабатывают методы, помогающие справиться – и противостоять боли и давлению – с пересечением Барьера (магия Разума, в сочетании с Силой Воли). Временами, странники так сильно калечатся, что повреждается их Аватар. Обычно, это очень тяжело ранит – духовно и



эмоционально. Исследователям еще предстоит выработать средства противодействия этим эффектам Шторма, но иногда Искания помогают магу исцелить израненную душу. Приборы, называемые «щиты от Бури» - величайший успех Проекта. Эти магические защитные приборы крайне разнообразны – от ионизированных силовых полей или усиленной Примием брони до духов-защитников и носимых Герметических защит. Одна из Вербен перед пересечением Барьера покрывает себя толстым слоем смеси глины и травяных мазей. Хотя методы и разные, эффект один и тот же. Щиты дают носителю дополнительный кубик к поглощению урона от Бури.

Хоть Проект и популярное (по меньшей мере, уважаемое) предприятие среди многих магов, ряд Толкователей Грез, а также Экстатиков, Акашийцев и Сирот-шаманов не считают Бурю Аватаров большой проблемой. С их точки зрения, духи всегда требуют жертв от шамана в знак подтверждения решимости и подчинения. Для этих магов, урон от Бури – просто еще одна жертва, которая должна подтвердить их полезность для духов.

### **Это важно!**

Если послушать то Буря Аватаров превращает простейший Эффект Духа 1 в игру в русскую рулетку, а попытка пересечь барьер – автоматический смертный приговор. Тем, кто не понял – пересечение Барьера означает, что маг делает бросок Арете + *постоянный* Парадокс (сложность 6). Каждый полученный им успех означает 1 уровень тяжелого урона. Это означает, что Барьер проще пересечь Посвященным (они бросают только 3 кубика), чем Мастерам и Архимагам. Да, риск есть, но посещение странных измерений, чуждых миров и бесчисленных преисподен мало отличается от похода в магазин за хлебом.

## **Десятая Традиция**

На Великом Собрании представители остановились на числе 9 потому, что оно несет мистическое и символическое значение для большинства присутствующих культур и фракций. Для китайских Акашийцев Жуй (Jui) (9) – число вечности. Для Астики это символ вселенной. У Вербен и Мессианских Голосов это число означает утроение троиц. У Герметистов – утроение всех трех миров (небес, земли и загробного мира), а также разума, тела и духа. Потому было решено, что всегда будет девять

Традиций.

Веками в зале собраний Совета на Горизонте наличествовало десятое кресло для почетных гостей. В 1993 на его спинке появился символ, похожий на символы, означающие Сферы, вырезанные на спинках кресел других членов Совета. Идут активные дебаты об его значении, но большинство сходится в одном – он означает, что пора принимать в Совет десятую Традицию. Но кого? Кто-то может сказать, что Пустые – очевидный выбор, но остановитесь и подумайте. У Пустых нет ничего, что можно было бы назвать центральным лидерством. Они – рассеянное собрание клик, объединенных только общим взглядом на жизнь и эклектичными магическими стилями. Кроме того, о них практически не слышали вне Северной Америки и некоторых частей Западной Европы. В целом, большинство магов, предлагавших дать членство Пустым, были европейцами и американцами. Их выбор не был поддержан другими.

На Карибах и в Латинской Америке указывают, что Бата`а – очевидный выбор, но старейшины Цеха вудуистов никогда не выказывали стремления присоединиться к Традициям. Африканцы считают лучшими кандидатами Нгома, но их мало кто слушает. Азиаты выдвигают У Лун, но до Воздаяния Маги-Драконы были больше озабочены восстановлением утраченных позиций в Китае, чем Войной Восхождения в целом. Паутина Веры считает, что этот знак – символ того, что Аль-и-Батин готовятся вернуться после десятилетий отсутствия, чтобы вновь возглавить Совет. Дебаты о возможности появления десятой Традиции все еще идут, но после Воздаяния некоторые начали считать, что этот символ – неприкрытое предупреждение о том, что Традиции будут покараны за гордыню.

## **Техномантическая Революция**

В целом, изначальные Девять Мистических Традиций были образованы в ответ на появление технологически ориентированного Ордена Разума, поэтому неудивительно, что многие из старых лидеров Традиций выступали против современных идей (скажем, вроде пороха или демократии). Конечно, не все маги были охвачены этой технофобией, и они активно искали пути внедрить современные технологии в свою магию и наоборот. Многие эти техноманты подвергались дискриминации – от незаметного общественного давления до нападений и даже обвинений в предательстве. Когда Сыны Эфира, а позднее Адепты Виртуальности, присоединились к Совету, отношение к техномагии стало более терпимым, но все же она никогда не принималась полностью.

С Воздаянием все изменилось. Техномантам, как кажется, проще приспособиться под меняющийся Консенсус, и их больше не сдерживает жалкая политика стареющих Архимагов, которые не отличат компьютер от тостера. Сейчас техноманты есть в каждой Традиции – от химиков и психологов до оружейников и хакеров. Их гибкость и изобретательность дает им преимущество в этом быстро меняющемся мире. По мере роста численности техномантов, будет расти и их влияние.

В Ордене Гермеса техномантов больше всего. Герметисты всегда требовали от своих членов обширных познаний, потому неудивительно, что многие из них сумели совместить свои докторские степени в инженерном деле, математике, информатике и медицине со своим Искусством. Дом Фортуны почти век провел, совмещая современную математику с их магией, а Дом Тиг был основан исходя из концепции совмещения Герметических Искусств с компьютерными и информационными технологиями. Многим книжникам Дома Благоуст пришлось выйти из своего уединения, и по мере общения с другими Домами, особенно Фортуны и Шиэй, они начали обретать новый взгляд на

современные технологии и научные методы. Но больше всего от этой революции получил Дом Вердитус из Дома Экс Миселланиа. Этот Дом всегда был известен своими ремесленниками и артефакторами, но с началом Войны Восхождения многие их потенциальные рекруты попали в Орден Разума. Хуже того, Дом был ослаблен политически. Его загнали в Экс Миселланиа, и многие Архимаги считали, что ремесленники не годны ни на что, кроме изготовления по заказу магических колец и жезлов. Гибель Дуассета Дом Вердитус встретил с тихим ликованием. Практически сразу они развернули кампанию по развитию, росту и тщательному подбору союзников среди других техномагических Домов и фракций. Дни колец и жезлов ушли. Сейчас члены Дома Вердитус загоняют духов огня и грома в огнестрельное оружие и используют алхимическую металлургию для создания пуленепробиваемых автомобилей.

Лакшмисты Эвтанатос – называемые на Западе Замочниками - ведут свою историю, как секта «магов удачи» в Бомбее. Со времен Первого Самашти они странствуют по миру, куда бы их ни занесла Судьба, испытывая судьбу в роли игроков, воров и шпионов. Технологии часто привлекают их, как огонь мотыльков. Для Замочников высокотехнологичные охранные системы и шифровальные программы – вызовы, и многие из них зарабатывают на жизнь компьютерами (легально и нелегально). В Золотом Потире тоже немало техномантов. Хоть усиленные магией снайперские винтовки и пистолеты стали стереотипом, многие в секте обожают использовать высокотехнологичные шпионские приборы, которые заставили бы Джеймса Бонда удавиться от зависти.

Александрийское Общество Небесного Хора ведет свою историю со времен древнего Египта. Члены Общества видят науку линзой, позволяющей лучше понимать творение Бога, что, в свою очередь, ведет к лучшему пониманию религиозных истин. Александрийцы практикуют разнообразные дисциплины – от обыденных (химия, медицина) до эзотерических (субквантовая физика, теория хаоса), часто в сочетании с метафизикой (алхимия, Каббала).

Бесчисленные Экстатика экспериментируют с синтетическими наркотиками, приборами виртуальной реальности и электронной музыкой в качестве Фокусов. Единственная организованная (если так можно сказать) фракция Экстатиков, полностью посвящённая техномагии – Рейнджеры Бонго (Bongo`s Rangers). Рейнджеры – анархический культ, посвященный полному разрушению всего, что может быть описано, как часть организованного общества. К сожалению, это обычно включает в себя личную ответственность, взаимное общение и даже рассудок.

Толкователи Грез устремлены к духам, и как меняется материальный мир, так же меняется и мир духов, дабы отражать это. Первые известные техношаманы появились в 19 веке на Американском Западе, постепенно создавая то, что сейчас известно, как Общество Призрачного Колеса. Его члены работают, чтобы общаться и понимать духов, рожденных современными идеями и концепциями – электричества, пластика, стекла, и даже атомной энергии и математики – дабы связать этих и традиционных духов с современными инструментами, оружием и другими приборами. Многие в Общества стали городскими шаманами, принимая район, город и даже мегаполис, как свою «деревню», защищая их обитателей от сверхъестественных угроз и обеспечивая, также, духовную помощь и поддержку. Многие городские шаманы утверждают, что вошли в контакт со странными и сложными иерархиями городских духов, часто возглавляемых духовным воплощением самого города.

Техноманты Вербен не входят в какую-либо организованную группу (пока, по крайней мере). Они – пестрая группа (врачи, физиотерапевты, морские биологи, программисты, бизнеследи, ветеринары, повара, кузнецы, астрономы и прочие), объединенная только способностью связать свои современные навыки с более привычной магией, которой знаменита их Традиция. Целители используют знания анатомии, физиологии и химии, чтобы обнаруживать раны, которые они собираются исцелять, а также делать их магию более естественной. А предсказатели судьбы используют современные астрономические данные, математику и созданные на компьютере зодиакальные таблицы.

Очень немного техномагов в Акашском Братстве. Философия этой Традиции видят материальный мир и его инструменты помехами в поиске просветления. Но теперь, когда под крыло Традиции пришли У Лун (хотя большинство Акашцев тактично считают это альянсом), в группу попали научно мыслящие Маги-Драконы. Они обычно внедряют фен-шуй в современную архитектуру, и смешивают традиционную алхимию с современными приборами. Кроме того, вечно анархичные Ли Хай приняли немало технологий наряду с учениями Традиции. Уверенные, что мудрость можно найти даже в том, что противостоит божественному, Ли Хай уверенно используют инструменты, которых избегают все прочее Братство.

## **Новый Горизонт**

Пять сотен лет Горизонт был политическим центром Девяти Традиций. Но ничто не вечно. Сейчас Горизонт лежит в руинах. Его постройки разрушены, лидеры мертвы, обитатели в смятении. Ныне Традиции возглавляют маги на Земле (и ваши персонажи среди них). Некоторые выдвигают идею возрождения Совета Девяти и обеспечения себе безопасного места для встреч. Хотя многие маги уверены в том, что это – хорошая идея, никто не может решить, где этой группе стоит встречаться. Строить новый Умбральный Мир больше непрактично. Были выдвинуты предложения о месте размещения земного Горизонта – остров на юге Тихого Океана, канадские Скалистые Горы, Амазонка, пустоши Австралии, на дне моря – но ничто еще не получило полной поддержки,

И, с официальной точки зрения, полной поддержки не получит ничто. Решение, где, когда и будет ли вообще Новый Горизонт – полностью зависит от Рассказчика. Хотите поместить его на верхушку небоскреба Нью-Йорка – вперед. Это тайная крепость в Антарктиде, и чтобы попасть в нее – нужен золотой ключ? Ваше право. Тридцатикилометровый космический корабль, который может переходить в иные измерения? Пожалуйста. Вы можете даже перестроить старый Горизонт (будто кто-то, вообще, заставляет вас его разрушать), если хотите. Пьяные фанаты White Wolf не ворвутся в ваш дом и не будут бить вас по голове бутылкой из-под водки просто потому, что вы не придерживаетесь линии партии.

## **Тайное общество Утопистов**

Технократический Союз начался, для многих его членов, с мечты о научной утопии для всего человечества. Не нужно говорить, что от этой мечты ничего не осталось. Инженеры Электродинамики и Аналитики так тянулись к этой мечте, что покинули Союз когда почувствовали, что он предал свои базовые принципы. Тем не менее, эти две группы не были единственными Утопистами в Технократии. Они имеются в каждой из Конвенций. Хотя некоторые эти Технократы и решили, со временем, присоединиться к собратьям в Сынах Эфира и Адептах Виртуальности, многие остались. Связь между ними не постоянна, но все же есть.



С Воздаянием многие лидеры Союза или пропали без вести или оказались заперты по другую сторону Барьера. Ряд когда-то безмолвных Утопистов попал на значимые посты, и некоторые бывшие дезертиры решили вернуться в Союз. Они планируют вернуть организацию, которую, по их мнению, у них украли торгошники и фашисты. При неудаче, у тайного общества есть запасной план. При необходимости они попробуют разделить Союз, уйдя массово и забрав с собой столько нейтральных сторонников, сколько получится, и образуют свою собственную фракцию. Если все получится, то в Сынах Эфира и Адептах Виртуальности есть много тех, кто верит, что покинуть Традиции и присоединиться к Союзу или теоретической третьей фракции будет в их интересах.



## Глава 4: Пути и обычаи

*Ли Энн посмотрела на Райна поверх сэндвича и улыбнулась. Он улыбнулся ей в ответ и продолжил печатать на ноутбуке. Ли Энн покачала головой и вернулась к сэндвичу.*

*Райан не был уверен, что, в первую очередь, заставило ее выплюнуть еду – сам сэндвич или мальчик, вбежавший в кафешку. Но Ли Энн посмотрела на него с болезненным выражением, и он точно понял одну вещь - отдых кончился.*

*Мальчик выглядел перепуганным, и никто не знал, что с ним делать. Ли Энн собралась и подошла к нему. Райан закрыл ноутбук и встал рядом. Мальчик дрожал и был в ужасе. Ли Энн опустилась на колени, чтобы быть одного с ним роста.*

*- Что произошло? – мягко спросила она.*

*- Он... он хотел меня съесть, - прошептал мальчик. Он был не только напуган, но и смущен, как будто думал, что они ему не поверят. Ли Энн попробовала применить магию, чтобы подбодрить его, но была слишком отвлечена тем, что повлияло на нее. Райан подхватил магию и закончил за нее, так что мальчик расслабился.*

*- Кто собирался тебя съесть? – спросила Ли Энн.*

*- Дра... дракон, - ответил он.*

*- Где?*

*- На часовой башне.*

*Мальчик вывел их наружу и указал на башню часов. Райан присмотрелся, но ничего не увидел.*

*Ли Энн посмотрела на мальчика.*

*- Он ушел, - сказала она. – Но может вернуться. Иди домой и хорошо запрись. Скажи маме, что слышал новость о надвигающейся сильной буре, чтобы она не выходила, хорошо?*

*Мальчик кивнул.*

*- А вы победите дракона? – спросил он.*

*Ли Энн кивнула.*

*Мальчик улыбнулся и убежал, возможно, домой. Райан перевел взгляд с часовой башни на Ли Энн.*

*- Ты же не думаешь, что на той башне, в самом деле, что-то было? – спросил он.*

*Ли Энн кивнула. «Пепперони в моем сэндвиче были испорченными».*

\*\*\*

*Ли Энн не нравилась часовая башня. Она могла почувствовать, что чего-то не так, даже не взглянув на нее. А когда таки посмотрела – едва не извергла все, что съела. Это было подобно тому, как смотреть в вихрь, и все, что она могла – отступить.*

*- Время у этой часовой башни неправильное, - отметила Ли Энн.*

*Райан посмотрел на наручные часы, но остроумный комментарий застрял в горле. Стрелки на его часах вертелись очень быстро. Он показал их Ли Энн. Она кивнула.*

*- Это плохо, - сказал он.*

*- Все снова начинает напоминать Миллиджвилль.*

*Райан поморщился.*

*- Не думаю, что сможем справиться с этим сами, - сказал он. – Мы едва справились, когда в последний раз напоролись на такое.*

*- Мы стали сильнее, - ответила Ли Энн.*

*- Хочешь воспользоваться шансом?*

*- Хороший вопрос. Но сначала стоит осмотреться. Если нам понадобятся подкрепления, придется объяснить, зачем они нам.*

*Они направились к часовой башне. Насколько они знали, она была архивом и музеем. Они вошли без проблем и начали осматриваться.*

*Было сложно сказать, что из увиденного ими было источником проблем. Конечно, это место было кладом для изменения Времени. Оно все дышало историей и прошлым. Райан заметил, что Ли Энн полегло и решил следовать ее интуиции. Она, возможно, найдет источник проблем до того, как он его вычислит.*

*- Можно было бы подумать, - произнесла она, наконец. – Что великие и могучие маги выучат хоть один урок.*

*Она остановилась, и поглядела на люк в потолке. Райан подумал. С учетом того, где они были, он вел, скорее всего, к самим часам.*

*- Нам нужно туда? – спросил он.*

*- Нет, - покачала головой Ли Энн. – Пока нет. Посмотрим, кого мы сможем вызвать на помощь. Думаю, там и есть наш источник проблем.*

*Ли Энн и Райан ушли, купив сувенир в лавке музея. Они не заметили следящего за ними мужчину в черном костюме и противосолнечных очках.*

*\*\*\**

*- Я понимаю ваши проблемы, - произнес женский голос из динамиков ноутбука. – Но мы не можем послать на помощь никого. Предлагаю обратиться в ваш Кабал.*

- Как думаете, куда мы обратились в первую очередь? – спросила Ли Энн женщину, чье лицо было на экране, хотя изображение было слегка рассинхронизировано со звуком. Она подумала, что это либо чувство юмора компьютера, либо эффект от происходящего в городе, хотя надеялась, что убралась достаточно далеко от него, чтобы избежать таких проблем.

- Сожалею, но тут мы бессильны. Мы просто не можем позволить втянуть себя в это.

- Не можете позволить втянуть себя в это? – спросил Райан. – Да это едва не на вашем заднем дворе! Судя по тому, что нам известно, это может быть...

Ли Энн пнула его до того, как он закончил.

- ... эксперимент Технократии, - закончил он.

- Тогда, исходя из вашего опыта столкновений с Технократией, вы сможете справиться с этим. А сейчас прошу меня извинить, меня ждут важные дела Часовни.

Ли Энн откинулась назад и скрестила руки перед погасшим экраном. Райан закрыл ноутбук и присел рядом с ней.

- Хочешь попробовать? Это может казаться не нашего калибра.

- Я сказала тому мальчику, что позабочусь о драконе, - ответила она. – Я не могу нарушить своего слова.

Райан поцеловал ее в лоб.

- Я знаю, - ответил он и улыбнулся.

- Думаю, мне стоит в точности узнать, с чем мы столкнулись, - сказала Ли Энн. – За ответами придется отправиться в миры духов.

Райан кивнул.

- Я тут покопаюсь маленько, посмотрю, что найду о местной истории. Может, что-то нам чего-то подскажет.

Ли Энн кивнула. Она поцеловала его в ответ и села на пол, скрестив ноги. Она взяла свой медальон и сконцентрировалась на нем. Райан посмотрел немного, как она готовит свой разум к путешествию в астрал – проекцию ее сознания в место, где, возможно, есть ответы. Потом он вернулся к своей работе и наблюдению за ней, так как в этом состоянии она была очень уязвима физически.

Стук в дверь мотеля оторвал его от исследований. Поначалу он дернулся к Ли Энн, но быстро вспомнил, что она поставила сторожей на случай, если с ней что-то случится. Стук раздался вновь, и он подошел к глазку.

Снаружи стояли трое мужчин в черных костюмах, черных шляпах и противосолнечных очках. Райану очень это не понравилось. Он обернулся к очень спокойно сидевшей Ли Энн. Она еще не вернулась. Он не мог допустить ЛвЧ в номер, пока

*она в таком состоянии. Все, что им было нужно – передвинуть тело хотя бы на дюйм, и ей будет очень плохо, если она об этом не подумает.*

*Он терпеливо ждал, когда они постучали вновь. Когда никто не ответил после четвертого стука, стоящий в центре произнес:*

*- Мы знаем, что вы там. Впустите нас, или мы войдем сами.*

*- Кто там? – прошептала сзади Ли Энн.*

*- ЛвЧ, - так же шепотом ответил он.*

*Ли Энн затаила дыхание и показала ему начинать собирать вещи. Он схватил пистолет и ноутбук. Потом она показала на окно.*

*- Куда ты можешь нас провести? – спросила она.*

*Райан задумался ненадолго.*

*- Думаю, я смогу доставить нас к часовой башне.*

*Ли Энн поморщилась.*

*- Пошли.*

*\*\*\**

*- Хорошо, все, что я поняла – у нас тут временная бомба, - произнесла Ли Энн, когда она и Райан ползли за кустами. Все было забито магами Технократии.*

*- Поясни.*

*- Кто-то установил сложную систему заклинаний, чтобы изменить эффекты времени тут. Не знаю, почему, но, возможно, он хотел что-то сохранить. Может, сам город. Мальчик, возможно, видел настоящего дракона. Практически перед тем, как он появился, я откусила сэндвич, и он оказался испорченным. Я почувствовала, что с потоками времени что-то происходит. Я подумала, что дракон, хотя бы на несколько минут, нашел наш мир подходящим для себя. И подумала, что подобное может произойти вновь.*

*- Но...*

*- Это не будет приятно, - продолжила Ли Энн. – Кто-то тут похимичил с тех пор, как были наложены изначальные заклинания. Думаю, это работа Технократии. Я могу применить контрзаклинания, попав туда, но...*

*- Но?*

*- Башня может рухнуть. Нам надо вывести оттуда людей.*

*Райан кивнул.*

- Думаю, я знаю, кто это сделал. Примерно двадцать лет назад тут предпринимали попытки по сохранению истории. Человек, который занимался этим, был главой исторического общества. Я покопался еще. Он был масоном и угадай, кем еще.

- Ну же, - ухмыльнулась Ли Энн, догадываясь, что услышит.

- Герметистом, из Часовни У-Нас-Нет-Времени.

- Я вижу кое-что полезное в нашем будущем, - улыбнулась Ли Энн.

\*\*\*

Его звали Хэнк Моррис, и он не был счастлив. Ожидалось, что он поможет двум странствующим Наемникам (помимо этого, одна из них выставляла свое недовольство Орденом Гермеса едва не напоказ), и с этим ничего нельзя было поделать. Почему? Потому что один старик 20 лет назад перестарался.

Он всегда знал, что восьмидесятые еще напомнят о себе.

- Повторите еще раз, - сказал он.

- Запросто, - ответил Райан. – Технократы не узнали о вас от Джекса ничего. Каким-то образом, вы заставляете музей опустеть. Затем бежите со всех ног, так как мы не знаем, что нам придется учудить, чтобы все наладить.

- Звучит просто, - ответил Хэнк. – Думаю, я смогу выгнать всех. Просто включу пожарную тревогу. А вы?

- Я вытащу нас, после того, как Ли Энн наложит заклинание. Это важно, но любым способом не позволяйте Технократам узнать, что мы там. Когда она начнет колдовать, мы оба будем очень уязвимы. Если они вмешаются, я не знаю, что произойдет. Понятно?

- Будьте уверены. Я не дам вас найти.

Райан улыбнулся и кивнул. Ли Энн тоже кивнула, но что-то еще ее тревожило. Что-то о другом маге...

\*\*\*

Ли Энн и Райан ждали сигнала Хэнка о том, что в музее пусто. Они пришли немного раньше, чем ожидалось, и вошли. Ли Энн медленно дышала и старалась подавить самосознание, чтобы приглушить свое присутствие и отвлечь внимание.

Они поднялись к часовому механизму, где, по словам Ли Энн, было наложено заклинание. Райан практически мог их видеть. Ли Энн была права – если так будет продолжаться, это место порвется, и он не был уверен, что тогда произойдет.

- Интересно, что происходит, когда в Гобелене образовывается дыра, величиной с город, - подумал он.

Ли Энн начала накладывать контрзаклинание. Это очень сложно. Он построит портал отсюда, а она наложит само заклинание. Но один неправильный шаг, и они огребут больше проблем, чем нужно.

Райан вспомнил Ловкача<sup>44</sup>, и кровь начала застывать в жилах. Он искренне надеялся, что до этого не дойдет.

Ли Энн практически наложила последнее заклинание, когда дверь в комнату механизма отлетела. В нее ворвались два мага и три ЛвЧ с пистолетами и другим оружием.

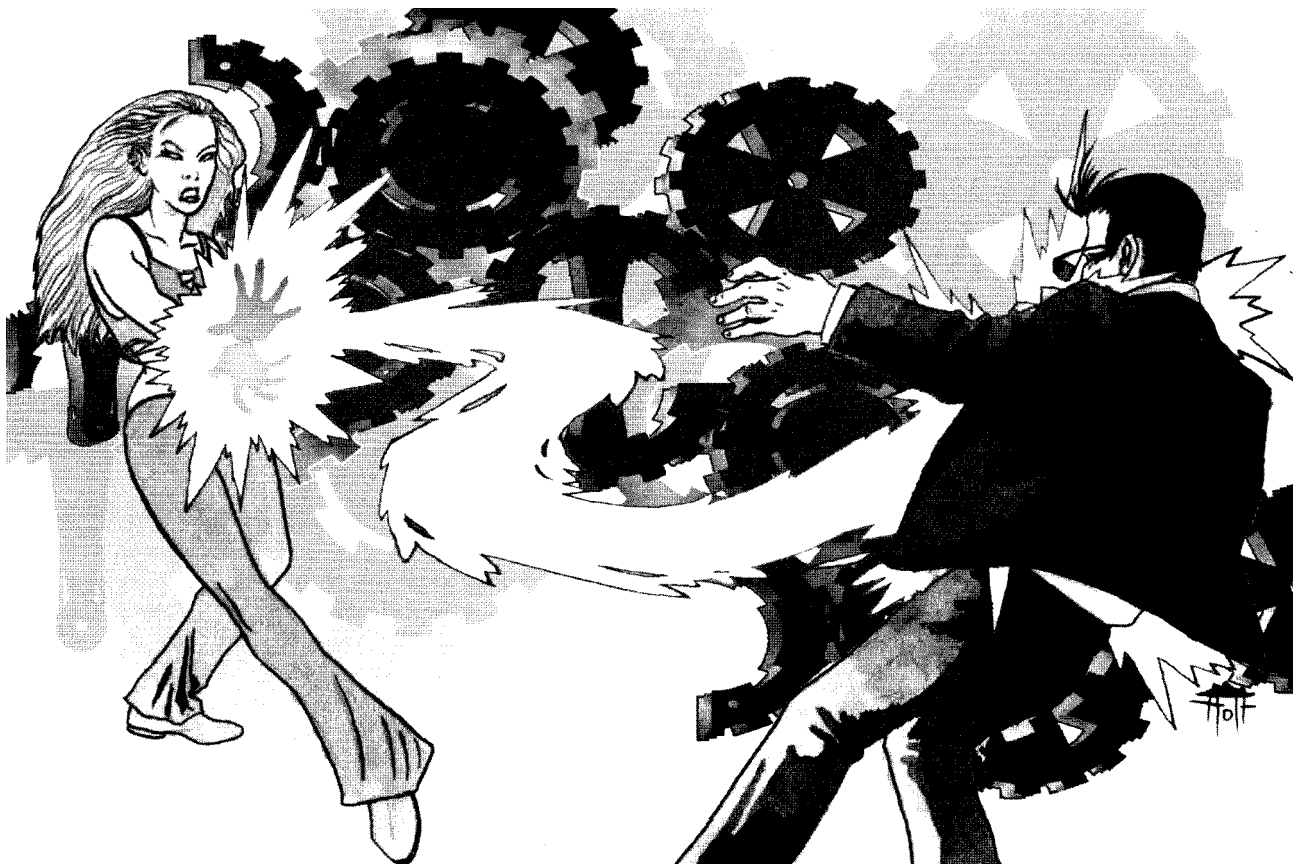
- Дерьмо, - взвыл Райан.

- Я убью этого тупицу, - прокричала Ли Энн, так как ей нужно было либо прекратить наложение последнего заклинания, либо быть застреленной из какого-то энергетического оружия. Она метнула свой разряд – поток гнева и раздражения, усиленный всей мощью ее отчаяния – и взмолилась, чтобы удача осталась на их стороне еще немного дольше.

Райану не нужно было подсказывать. Он уже строил портал отсюда, и не задумывался, куда тот ведет. Важно было одно – там безопасно. Безопасно, тихо и так далеко от Технократов, насколько это возможно.

- Готово, пошли, - крикнул Райан.

Ли Энн бросила еще один разряд, целясь в мага и его снаряжение. Он не



<sup>44</sup> Дух Парадокса Времени. Опаснейший и наиболее печально известный из представителей этого вида. Детальное описание содержится на странице 285 *Mage the Ascension, Second Edition*.



*шевельнулся, и Райан списал его со счетов.*

*- Иди, - ответила Ли Энн. – Мне надо все запустить. Придержи ворота для меня – я буду сразу следом.*

*Райан хотел возразить, но времени не было. Он выстрелил во второго мага и удивился, на мгновение, бездействию ЛвЧ. Ответа не было, пока он не вошел в портал. Он остановился, пытаясь сообразить, как вернуться, когда что-то толкнуло его в спину. Это была отчаянно ругающаяся Ли Энн.*

*У него не было времени подумать, когда их накрыл разряд, отправив на другой конец портала и твердый каменный пол. Ли Энн попыталась собраться, но она получила полный разряд. Она лишь простонала и отключилась.*

*Райан поднял голову и увидел девять смотрящих на него лиц.*

*- Наемник Пембрук, - произнес один мужчина. – Думаю, есть хорошая причина, почему ваши Аватары решили, что важно открыть ворота сюда, и позволили вам и Наемнику Милнер пройти?*

*Райан кивнул. Он начал объяснять, когда усталость от произошедшего навалилась на него, и потерял сознание.*

## **Война Восхождения**

*Вы в не самом приятном месте, мальчики и девочки. Мы на войне. Да, войне. За что? Реальность? Мир? Обычно, это то, что говорят вам. И если вы на это купились, то я могу подсказать, как продать Бруклинский Мост. Нет, действительно, я серьезно. Я просчитал свои шансы на реальную сделку, а потом подправил их в свою сторону. Затем – кое-какие бесчестные делишки, о которых я тут не расскажу, и вуаля! Дело в шляпе.*

*Что? Простите меня за то, что не всегда сдержанный, как обычно, но я знаю, как продать мост. Я могу продать его вам. И даже подскажу хорошего юриста. Он вам понадобится. Конечно, если у вас есть деньги, чтобы купить Бруклинский Мост, то вы можете позволить себе и своего юриста.*

*Хорошо, это не бессмысленное пояснение. Есть один бродяга, который утверждает, что владеет Бруклинским Мостом. Я просто показал вам, что этого, фактически, можно достичь. Это нелегко. Это требует сочетания магии и находчивости, но это возможно. Это реально? В какой-то базе в данный момент действительно, смотрите-ка, сказано, что мост, на самом деле, мой? Может быть, недолго, пока какой-нибудь добросовестный риэлтор не положит конец моей маленькой шутке. «Маленькой», да – даже она потребовала немало усилий!*

*В этом, друзья мои, и есть – или была – суть Войны Восхождения. У нас есть идея о реальности, и мы заставляем ее проявиться с помощью магии.*

*Из всех людей мы – бродяги, утверждающие, что владеем тем или иным мостом. В тот день, когда мы поймем, как на самом деле заполучить мост, мы обретем свое Восхождение и будем жить в гораздо более лучшем месте,*

*потому что обретем собственное идеальное бытие и не будем пытаться отобрать бытие у других.*

*Вот в чем соль владения мостом, друзья мои.*

*Итак, куда вы, как маги – или Воины Восхождения, если хотите – денете всю эту кучу чепухи?*

*Рад, что вы спросили.*

*Нет, я действительно рад. Я же Наставник, а без учеников я не могу наставлять.*

*Ваша задача, как магов, вести людей к Восхождению. Так, по меньшей мере, говорят Традиции, и они, добренькие всезнайки, знают, что говорят. Видите ли, человечество не может Взойти без нас.*

*А теперь подробнее. Они – Массы – не могут. Человечество, в целом, стагнирует. Не верите? Тогда отложите эту книгу, и спросите своих родителей, как у них прошел день. Почти наверняка они оба заговорят про работу, как она тупа, и как они ее ненавидят. А если спросите только вашу мать, то наверняка, в конце концов, она будет жаловаться на вашего отца – как он не обращает на нее обычного некогда внимания, и как ей хочется, чтобы их любовь была так же жива, как пятнадцать лет назад, десять лет назад, даже пять лет назад. А если вам действительно повезет, то она признается, что чувствует исходящий от него запах дешевых духов секретарши, но притворяется, что его нет.*

*А если вы спросите, почему они ничего не изменяют?*

*Скорее всего, они не знают. Они застряли в этом цикле. Фактически, они подумают, что вы сошли с ума, непочтительны или не чутки, если спрашиваете о подобном. Так принято. Некоторые будут знать, почему, но, все равно, ничего не станут делать. Почему? Так принято. Некоторые будут несчастливы, но не будут желать сделать и шага к лучшему. Будьте осторожны. Это, обычно, саморазрушительно.*

*И есть некоторые благословенные, которые действительно ищут способ сделать свой мир лучше. К сожалению, они достигают определенных пределов и останавливаются. Они не понимают, что когда пытаются достичь желаемого, то открывают дверь к Восхождению. Они подходят так близко...*

*Это не их вина - даже тех, кто видит стагнацию, но просто принимает ее или ничего не делает, даже если им это не нравится. Видите ли, они не видят способа сделать все лучше. Даже те, кто пытается, делает лишь несколько шагов по пути, но он перед ними неясен. Они не понимают, что путь продолжается. Они не видят его.*

*Наша задача – осветить этот путь, сделать его ясным, чтобы все человечество могло пойти по нему, и Взойти.*

*Прекрасно звучит, не так ли?*

Но у каждой Традиции свои взгляды на освещение пути. Я не буду описывать их все потому, что, честно говоря, вы их уже слышали раньше. Если вы слышали их философии, то знаете их подход к Восхождению и методы, которыми они несут Восхождение человечеству. Вкратце: вам известно, что Акашийцы ищут его через Дзэн-образное просветление, с помощью которого вы узнаете, что мир взаимосвязан и един, а вы – часть целого. Вы понимаете, что Небесный Хор стремится к нему через общение с Высшей Силой, Творцом, и единство всех частиц душ, Аватаров. Экстатика идет к нему через раскрытие чувств всем воздействиям. Сыны Эфира видят его в признании того, что мир полон чудес, которые надо открыть. Адепты Виртуальности – в свободе информации. Вербены – в загадках жизни. Эвтанатос – в поддержании баланса и движения цикла. Толкователи Грез – в единстве физического и духовного. Орден Гермеса – в обретении знаний и постижении тайн. Я бы добавил сюда Пустых, но их подход к Восхождению деревянно прост: зачем париться?

Но я не собираюсь в них углубляться. Я их просто назвал – вам стоило вспомнить. Видите ли, я не собираюсь описывать путь к Восхождению каждой Традиции. Что я действительно хочу – показать, что будет, если Традиции действительно начнут работать вместе, почему они этого до сих пор не делают и к чему приводят все эти столкновения. Может быть, увидев все в черном и белом, кто-то из вас задумается над правильными вещами и начнет работать вместе – и тогда мы сможем сдвинуть с пути это препятствие и идти дальше.

Во-первых, что мы делали не так? Суть проблемы лежит в том, что каждая Традиция по некоей неизвестной и давно забытой (но я понимаю, что Часовня Герметистов ее записала) причине считает, что права она, а остальные заблуждаются – хотя некоторые близки к истине – и мешают другим. Хотя единственное, что нам мешает – узколобость.

Как бы то ни было, вот мораль – разные философии не исключают друг друга. По моему научному мнению, они всего лишь части целого – даже в апатии Пустых есть смысл.

Перед тем, как отступить от темы, хочу сделать важное замечание – я не утверждаю, что обладаю «истиной». Но для меня это имеет смысл. Может, это приведет вас к другой идее, которая будет иметь смысл для вас. Поэтому, вместо того, чтобы бить друг друга по головам со словами «Это неправильно, но, думаю, мне наплевать», мы, может быть, сможем создать что-то, что будет полезно нам всем, так?

Акашийская идея единства всего со всем и их идея дзэнской жизни хорошо сочетается с мыслью Хора о том, что мы – часть души, разделившейся на заре времен. Даже идея того, что все, кроме самого важного, должно быть отброшено, хорошо сочетается с идеалами большинства религий смирения. И если вы Хорист-неоязычник (они существуют, из-за чего мой мозг едва не взорвался, когда я о них услышал), то вам будет это понятно в виде следующего - не брать от Земли ничего, кроме того, в чем нуждаемся.

Хорошо, продолжим. Чтобы почувствовать это единство, необходима идея Культа Экстаза о восприятии всего и раскрытии чувств. Как еще вы

почувствуете это эйфорическое единство или поймете, почему ваш Аватар и Аватар вашего собрата стремятся воссоединиться (немного вызывающе, но, если откровенно, мне не хочется об этом думать). Это осознание естественным образом приводит к новой оценке загадки жизни. Не заставляйте меня погружаться в философию Вербен. Я на эту тему целые фолианты исписал (я как-то был младшим переписчиком в моей Часовне). Естественно, это заставляет нас понять, что, конечно, существует еще многое, что нам неизвестно – и еще больше, что можно открыть, а также открыть, исходя из этих открытий. Мы начинаем понимать, пребывая в единстве и близости к творцу, что между физическим и духовным есть стены, которые должны быть сломлены, дабы мы могли испытать их равно. Без свободного распространения информации все это невозможно, но информация не может быть распространена, если знание не открыто, а загадки не исследованы. И, конечно, в тот момент мы осознаем, что такое великолепие возможно лишь при балансе, который мы можем поддержать так, и красоте чистого цикла. И, конечно, идея Пустых о необходимости разобраться в этом самостоятельно – если они собираются – на самом деле, весьма верна. Мы все согласны с этим. Этого надо достичь самостоятельно.

Так почему же у нас все не так? Потому что мы не вникаем в собственные догматы. Акашийцы нагнали столько мистики, что все, что ты можешь – просто поговорить и забыть об обучении. Между вдохновением и сидением высоко в горах большая разница. Культ Экстаза больше обращен к Фокусам, чем к магии. У Хористов столько не сочетающихся между собой догм, что они не могут начать принимать идеи других Традиций.

Вербены тянутся к силе, которую дает магия Жизни. Однажды мой друг из Вербен сказал, что магия крови притягивающа из-за ее мощи, и чем больше ты ее используешь, тем больше тебе хочется ее использовать. В раскрытии тайн жизни они заканчивают использованием жизни ради силы.

Эвтанатос попадают в похожую ловушку. Они больше заняты действиями, что поддерживают баланс, нежели слежкой за балансом. Кроме того, работа с Энтропией имеет свою цену, и цена эта – влияние на разум. Поддавшиеся энтропии Эвтанатос – страшная вещь. Энтропия – не то, с чем играют. (Это одна из причин, по которой я беспокоюсь о Ли Энн, но Райан и я уже это обсудили).

Сыны Эфира ниспровергают убеждения друг друга, вмешиваясь в создание изобретений других, и, что хуже, опровергая теории друг друга. Они могут много говорить, что таков путь к Восхождению, но их гордыня не дает им двигаться. Не могу сказать, что я их виню. Это должно быть сложно. Согласный с этим Эфирит может обрести мое уважение.

У Адептов Виртуальности все хорошо – пока кто-то не начнет разбираться в их штучках лучше их самих. В отличие от Эфиритов, эти детишки не считают, что кому-то еще стоит влезать в их теории. Они даже не скрывают этого. Но их упрямство опасно, почти мегаломаньячно в своей крайности. Я знаю, что Райан очень любит Ли Энн, но еще я знаю, что он хмурится, когда ей удастся самостоятельно разобраться в его приемах. Они не осознают, что информация не свободна, если они одни контролируют ее распространение.

*У Ордена Гермеса все настолько же плохо (извиняюсь перед Райаном и другими Адептами за это сравнение, и надеюсь, что оно ни на что у Райана не повлияет). Они утверждают, что поиск знаний – ключ к Восхождению, но держат свои знания в секрете и ревностно их сторожат. Как мы можем учиться, если вы их скрываете? Как я могу учиться, если вы лжете? Тут примерно такая же проблема, как с Акашицами. Если я достаточно потрудился, чтобы узнать, что у вас есть ответ, то я был бы очень благодарен, если бы получил его.*

*Даже у Толкователей Грез есть проблемы. Во-первых, многие из них считают, что они единственные, кто работает с мирами духов. Во-вторых, их разнообразные пути делают взаимодействие сложным. Они гробят себя своими собственными взглядами. Да, магия, конечно, вещь индивидуальная, но мы - те, кому предназначено вести за собой человечество, поэтому, знаете ли, нам надо работать вместе.*

*По мысли Пустых, человечество должно выкарабкаться само, а потонет или выплывет – неважно. Вот только большинство предпочло бы, чтобы человечество утонуло. У декаданса свои недостатки.*

*Ни одна из Традиций не может осознать это самостоятельно, поэтому, естественно, мы не можем работать вместе. Ни одна из Традиций не считает, что они могут обмениваться идеями, потому они и не пытаются. Некоторые Кабалы это осознали, и сделали огромный прорыв, пока существовали. К сожалению, давление коллег и лидеров эти смешанные Кабалы и раздавило.*

*Если бы Традиции осознали, что их философии сообщаются друг с другом, то они бы могли создать общую для Традиций философию, в которой мы сейчас нуждаемся. При обращении к силам, слабости становятся менее значимыми. Возможно, работая вместе, мы могли бы избавиться от слабостей. Мы могли бы, по крайней мере, узнать, как не поддаваться им.*

*Иногда во мне просыпается надежда. Бог знает, как она мне нужна.*

*Хорошо, ребята, думаю, вам, для вашего проекта, это подойдет.*

*Всегда ваш друг и преданный наставник,*

*Сэр Лоуренс Уайт.*

## **Вопрос всемирного Восхождения**

Реально ли глобальное Восхождение? Возможно ли оно? Важные вопросы... на которые Традиции считают, что имеют ответы. Но, возможно, они не настолько безумны, как кажутся.

Где-то в ходе Войны Восхождения Традиции решили, что нужно не только бороться с Технократией за реальность, но и искать способ нанести удар, который бы перевернул весь мир с ног на голову. Каким-то образом, человечество могло бы быть

убеждено принять магический мир и все. Взойшли бы к лучшей реальности. Для большинства лидеров Традиций это был бы лучший выход – убедить достаточно людей прислушаться к учению Традиций и Консенсус самостоятельно поднялся бы на новый уровень простветленности. Битва за реальность закончилась бы, потому что Пробужденными стали бы все – *сама реальность* была бы Пробужденной.

Так что же это означает? Всемирное Восхождение, как его некогда видели Традиции, означает, что Массы увидят магический мир так, как его воспринимают маги Традиций. Что реально для магов, то реально и для Масс. Вкратце, это процесс, в результате которого реальность вновь стала бы гибкой, или, по меньшей мере, приняла новую, дружественную Традициям, форму. Не нужно было бы страдать и воевать за Восхождение, так как факт того, что всё и все вокруг вас Пробудились, сделал бы движение к Восхождению куда проще – самовоспроизводящимся процессом.

В наши дни большинство магов Традиций не согласны с этим взглядом на всемирное Восхождение. У этой идеи, кажется, слишком много недостатков – как превзойти Технократическую инерцию, как убедить Массы в реальности магии, даже каким будет дух единого всемирного Восхождения. Чью магию примут Массы? Они, определенно, погружены в догмы Технократии, но мир до сих пор не Взойшел и не стал чудесным местом... или стал? Широкомасштабное распространение технологий, «магии науки», может быть первым шагом по пути к всемирному Восхождению – просто не такому, какое ожидали Традиции.

Но как Традиции приближают всемирное Восхождение? Одним путем была сама Война Восхождения



– по идее, при уничтожении агентов и мест силы у Технократии начнет не хватать ресурсов, которые могут быть использованы для убеждения Масс в истинности ее методов. Вербовка – другой большой шаг: берутся недавно Пробудившиеся маги и наставляются на пути Традиций, вследствие чего Консенсус укрепляется. Молодые маги часто участвуют в локальных проектах, чтобы медленно внедрить свою магию в общество через простые попытки привести людей к взглядам Традиций. Каждый, кто посчитает, что Традиции – хорошая идея, становится еще одним маленьким кусочком поддержки Консенсуса Традиций, и, следовательно, всемирного Восхождения в стиле Традиций. Но действия Традиций не всегда приближали к всемирному Восхождению. Старые маги, сбежавшие на Горизонт, помогали мало – хоть некоторые и обучали молодых магов или творили могучую магию, битвы за всемирное Восхождение велись, все же, на самом шарике. И внутренние нестроения Традиций, которые спорили из-за Десятой Сферы или политических целей, отняли немало ресурсов, которые иначе могли бы быть потрачены с пользой.

Сейчас всемирное Восхождение – уже не то золотое яблоко, каким было раньше. Хотя некоторые Традиционалисты с ностальгией вспоминают дни надежды на всемирное Восхождение, многие из них оказываются завязшими в проблемах реального мира. Поскольку множество Мастеров отсутствуют, преследуя свои интересы, война за всемирное Восхождение пала на плечи Посвященных – молодых магов, чьи ограниченные, но все же немалые, силы должны, волей-неволей, быть использованы для выживания, развития и преследования собственных целей. Кто-нибудь там и тут может все еще стремиться к всемирному Восхождению, но, в целом, эта цель положена под сукно. Сначала Традициям надо *выжить*, а уже потом стремиться к чему-то лучшему.

Что это означает для вашей хроники? Множество вещей. Помните, также, что, несмотря на все то, что мы привели ниже, множество этих вещей может оказаться истинным в вашей хронике, и даже если это не так, то персонажи все еще могут в них верить. Итак, базовое утверждение и несколько последующих вариантов развития.

**Всемирное Восхождение может быть доступно для Традиций, но не в данный момент.** У Традиций нет единого мнения о том, каким будет всемирное Восхождение, если они станут работать вместе. У каждой Традиции есть взгляды на всемирное Восхождение, но они редко совпадают. Они не выработали общего взгляда, и пока этого не произойдет, всемирное Восхождение будет для них недоступно. И это если забыть о необходимости превзойти Технократическую инерцию!

*Если вы измените это утверждение*, то получите немного другие результаты. Возможно, в вашей игре всемирное Восхождение просто невозможно. Это не запретит магам стремиться к нему, но разочарует *игроков*. Это означает, что множество старых Мастеров сражались и умирали впустую, тратя ресурсы. Может, Совет знает об этом, но скрывает, так как раскрытие ударит по морали и расколется Традиции еще сильнее. А может, маги и вовсе не ради всемирного Восхождения сражаются – они могли никогда этого не делать. В таком случае, Традиции образовались исключительно ради выживания – чтобы не дать Ордену Разума их растоптать – но не сверх того. Скорее, Традиции – прикрытие для магов, чтобы скрываться и учиться, но не механизм несения миру большего осознания.

Или, возможно, всемирное Восхождение доступно – уже завтра. Может быть необходим всего лишь небольшой толчок. Может быть, мир готов поверить уже сейчас, и сегодня у магов есть шанс, которого не было никогда. Глобализация связи может означать, что идея всемирного Восхождения – однажды выпущенная в Массы – может

распространиться со скоростью лесного пожара, несмотря на то, что в доиндустриальном мире эта идея могла умереть, едва выйдя из места зарождения. Единственный вопрос – почему этого не произошло до сих пор? Может, ожидалось определенное предсказанное событие или время. Может, появление определённого Сосредоточения (время, порождающее Квинтэссенцию), которое даст достаточно свободной магической энергии для всемирного Восхождения. Может, движение должен возглавить определенный человек. Возможно, сами Традиции не дают ему произойти... из тайного страха потерять свою невеликую власть над человечеством, или потерять эксклюзивность магических навыков в мире, где все могут творить магию.

Всемирное Восхождение в вашей игре должно быть объектом надежды, но, обычно, не тем, что можно легко обрести – чтобы не обесценить достижение. Но и не бойтесь его отрицать. Вы можете вести хронику, в которой персонажи, в конце концов, принесут всемирное Восхождение (или не смогут его остановить). Вы даже можете вести игру о последующих событиях, когда Традиции будут стремиться вписаться в мир, где все стали недавно Пробужденными и просветленными!

## Звания и ранги

### Основы общества (трактат Аколита). Политика и маг

Политика магов для меня обычна. В некоторых местах, вроде Часовен, ее много. В других ее присутствие минимально. Как и в любом обществе, вы либо застреваете на месте, либо растете в положении, либо уходите в свою сторону.

Я, стоить признаться, мало знаю об особенностях вашей политики, но мне известно, что в каждой Часовне все по-своему. Я собрала некоторую информацию от других магов – либо самостоятельно, либо с помощью Наставника Уайта.

## Схема политики

### Кабал

**Описание.** Это базовая социальная структура и основа общества магов в целом. Размер варьируется от трех человек до девятнадцати. Политические взаимодействия – простейшие. Сложные формы, вроде шпионажа и ударов в спину, редки.

**Управление.** Демократия. Монетаризм. Часто власть в руках одной сильной личности (Кабал может распасться после смерти или ухода лидера). Иногда власть определяется по личной мощи. Может иметься «тайный» или «закулисный» лидер, опирающийся на собственное влияние, а не личную мощь.

**Звания и позиции.** Может иметься «большая мамочка» (Denmother), которая присматривает за недавно Пробудившимися и помогает им освоиться. В больших Кабалах, также, могут быть отдельные лица для проведения ритуалов и обучения. Иногда их называют Священниками, Прелатами, Мастерами Ритуалов и Риторами.



Посыльные (Runner) – смертные, исполняющие поручения Кабала. Также – Голуби, Ангелы.

Челядь – устаревший термин для описания союзников и сторонников Кабала. Часто – смертных, которые «знают» и оказывают прямую поддержку. Также – Консорты, Союзники, Сторонники.

Многие Кабалы вырабатывают свою терминологию для различных званий и постов.

**Внутренняя политика.** Преимущественно, опора идет на взаимодействие. «Порядок клеветания» устанавливается просто, часто в мирных соревнованиях. Более серьезные проблемы могут привести к выходу членов из Кабала.

## **Часовня**

**Описание.** Состоит или из членов одной Традиции и/или двух и более Кабалов. Политика заметно усложняется. Часта вражда между Кабалами. Встречаются шпионаж и политические/буквальные удары в спину.

**Управление.** Демократия - право голоса либо у всех членов, либо у наиболее «значимых» (педагогов).

Власть Педагога – власть у одного мага, которого выбирают, или самого сильного. Может быть как реальной силой, так и «Бумажным Тигром».

Совет Дьякона – управление в руках совета, в котором может быть председатель. Набирается из Кабалов или членов сильнейшего Кабала.

Триумвират – власть в руках трех человек. Могут выбираться, могут иметь совет. Решения предлагаются главе, либо принимаются голосованием. Происходят из одного Кабала или выбираются и нескольких.

**Звания и позиции.** Дьякон – титул основателя Часовни. Также – Основатель.

Канцлер (Chancellor) – член совета (если в Часовне есть совет).

Советник (Counselor) – следит за психологическими нуждами Часовни.

Священник (Priest) (смотрите описание Кабала) – следит за духовными нуждами Часовни. Может проводить крупные ритуалы и давать одобрение небольшим ритуалам.

Гувернер – учителя в Часовне. Также – Ментор, Педагог.

Судьи (Justice) – возглавляют дисциплинарные слушанья.

Палачи (Executor) – проводят в жизнь решения Судей.

Последователи – члены Часовни рангом ниже Адепта. Также – Студенты.

Наемник (Journeyman) – член Часовни, не находящийся в ней постоянно.

Герольд (Herald) – посланник Часовни.

Часовой – охранник Часовни, который может быть и не быть ее членом.

Библиотекарь – хранитель знаний Часовни. Может быть и не быть магом.

Марат – посланник и смертный посредник. Также – Голубь, Посыльный.

Служители.

**Внутренняя политика.** Вражда между Кабалами. Политические маневры ради званий и постов. Дуэли не необычны - причем, в серьезных случаях, и до смерти. Когда у власти члены одного Кабала, то для контроля обычно манипулирование членами других Кабалов.

## **Традиция/Совет**

**Описание.** Высшая социальная единица. Обычно вращается вокруг Совета Девяти. Политика бывает смертельна – рекомендуется осторожность.

**Управление.** Совет Девяти – выбирается из Девяти Традиций. Следят за магическим обществом в целом. В зависимости от текущего состава Совета, могут быть как реальной силой, так и «Бумажными Тиграми».

**Звания и позиции.** Примас – член Совета Девяти.

Герольд – посланник Совета. Обычно считается его голосом. Часто имеет право на установление порядка, даже если его нет у Совета.

Основатель (Founder) – создатель политической фракции в Традиции.

Судьи – выбираются Советом, чтобы судить преступления. Как правило, по одному от каждой Традиции.

Палач (Executioner) – проводит в жизнь приговоры Судей (не всегда смерть, никогда - Гилгул).

Внутренняя политика. Политические игры в пределах Традиции, чтобы получить одобрение Совета или чтобы попасть в Совет. Подкуп Герольдов и Судей. Убийства на этом уровне часто связаны с политикой.

## **Выживание в политике**

Если вы не отшельник, то для вас, как мага, важен будет вопрос выживания. Как только вас примут в Часовню или вы вольетесь в Традицию, вопрос встанет ребром. Вы можете быть или ничего не подозревающей жертвой манипуляций, или научиться плавать в море интриг (либо научиться плести интриги).

Для политического выживания важно, в первую очередь, определять социальные структуры, посты и взаимосвязи. Приведенный ранее список может помочь, но он не всеобъемлющ – намеренно. Рекомендуется его скопировать и добавлять собственные изыскания.

В тот же список не включены и ранги магов. Они определяются магическим развитием. Стоит заметить, что до Воздаяния было сложно найти кого-то, ниже Мастера, занимающего властные позиции. Адепты могли иногда наставлять и обучать, но в большинстве случаев – не более. Совет Девяти когда-то состоял исключительно из Архимагов, но со временем все менялось, особенно в последние годы. Основатели Часовен не всегда Архимаги, хотя некоторые из них и получают этот ранг – у тех, кто желает основать Часовню, часто есть и дисциплина, и мотивация для развития.

Пробудившись, вы входите в магическое сообщество, как Неофиты (Apprentice). Я часто наблюдала, что Неофиты переоценивают то, что их ожидает. Они думают, что будут экспериментировать с заклинаниями из старых манускриптов, или будут сражаться на магических аренах, чтобы узнать уровень своих навыков. Такое случается не всегда. Неофитам преподают основы, и они часто лишь помогают другим магам. Это может оказаться скучным, в зависимости от мага. Вам может случиться творить магию, но, скорее всего, в процессе освоения основ вам придется быть просто чернорабочим. Как только вы освоите основы, то станете Учеником. Этот ранг чаще всего ассоциируют с начинающим магом. У вас есть основы. И вы работаете, применяя эти основы – то есть, больше участвуете в магических работах и проходите практику (уже упоминавшиеся арены). Также, вы ищете или выбираетесь учителем. Это важный период, так как вам надо показать себя потенциальным учителям и доказать, что вам есть место в Традиции.

Как только вы найдете учителя и будете приняты в Традицию, вы станете Посвященным. Я слышал о магах, которые годами оставались Посвященными. Я видела тех, кто быстро этот период проходил. Думаю, все зависит от мага. Я могла бы сравнить этот период с возрастом от 7 до 15. Вы прошли важные, формирующие года. Теперь вступаете в фазу, когда формация принимает образ. Это время, когда ваша магия и ваш путь начинают выкристаллизовываться окончательно.

Посвященный, показавший себя способным в магии, получает ранг Адепта. Адепты, входящие в Часовню или получают другие обязательства в Часовне, для которых достаточно их уровня, или уходят в мир, где используют уроки, полученные в Часовне. Некоторые стремятся объединить несвязанные Кабалы в своей Часовне, а если это не получается – в новых. Этих Адептов часто называют Наемниками (Journeyman). Некоторые из них, также, становятся Герольдами Совета Девяти – но только если покажут себя особенно эффективными, либо иным путем обретут влияние и положительную оценку Совета.

Я думаю, Адепты – это возраст от 15 до 25. Это время, когда вы показываете способность нести ответственность. Ваше начальное обучение подошло к концу, и вы начинаете открывать перспективы, благодаря которым начнете обучаться в жизни, либо осознаете, что миру вас больше нечему учить. Это время, когда вы обретаеете хорошую или дурную репутацию, и определяется, как вы будете взаимодействовать с миром остаток жизни.

Маг, развивающийся дальше, получает ранг Мастера. Эти маги часто бывают учителями и занимают некоторые лидерские и властные позиции в Часовне. Они же могут иметь влияние на уровне Традиции. Большая часть Герольдов (Совета) имеют именно ранг Мастера. Судьи и Палачи тоже часто выходят из их рядов.

Добро пожаловать в зрелость и средний возраст. Мастера, как и другие люди среднего возраста, душа и тело магического сообщества. Они наставники и лидеры, и «придают форму». Вы можете удивиться, но гарантирую, ваш Мастер повлиял на вашу жизнь – к добру или к худу.

Архимаг – высочайший достижимый ранг (являются ли Оракулы Взошедшими Архимагами – все еще обсуждается). Такие маги сейчас крайне редки. Даже Совет до Воздаяния не состоял целиком из Архимагов. Эти маги – заслуженные старцы, и их немало уважают просто за ранг. Редки Архимаги, о которых ничего не слышали. Кажется, каждый маг знает хотя бы одну историю о каком-нибудь Архимаге.

Ранг определяет вашу мощь – не только магическую, но и политическую. Политическое влияние может дать немало – союзников, ресурсы, знания и даже безопасность. Знание о том, как использовать политическое влияние может спасти вашу жизнь. Знание о том, как вести себя честно с союзниками и дипломатично с врагами может оказаться той разницей между вашим успехом и вашим падением.

Знаю, я не рассказала достаточно о том, как использовать эту информацию. Видите ли, это очень важный урок, который вы, как маг, должны выучить. Могу сказать, что многие так называемые учителя выучили его очень хорошо. Это фундамент сохранения у вас вашей силы. И это так же важно для нашего продвижения к Восхождению.

Никогда не учите тому, что может дать кому-либо преимущество над вами.

*Это один взгляд на политику. Я впечатлен тем, что вам удалось собрать столько информации, Таня. Ниже приведены слова моего хорошего друга Райана. Надеюсь, вы найдете их просветляющими.*

*СЛУ.*

## **Политический путь**

Хорошо, давайте-ка я изложу все следующим образом.

Представим, на секунду, что меня зовут Эл. Просто поддержи меня тут, Л. Меня зовут Эл. И я – недавно Пробудившийся маг. Меня нашли Ларри и его Кабал. Ли Энн взяла меня под свое крылышко и объяснила мне детали. Поскольку я недавно познакомился с магией (то есть, недавно Пробудился), меня зазывают **Неофитом**. Обойдемся здесь без вульгарностей.

Через некоторое время Ли Энн и Ларри решили, что я готов войти в Традицию. Я даже знаю, какой это день. Может быть, они даже Часовню мне подобрали.

По своим смертным контактам Ли Энн выходит на **Марата** (не-магического посредника и посланника) Часовни. Умные маги параноидальны, и это может быть нелегко. Как только она находит Часовню, то, вероятно, первыми нас встретят **Часовые**, ее охраняющие. Мы не всегда их будем встречать – по меньшей мере, понимая это. Некоторые из них очень незаметны. Если, например, меня приведут в Часовню Культа Экстаза или Пустых, то Часовой, который нас встретит, будет выглядеть, как простой посетитель клуба (я еще не бывал с Ли Энн в Часовне Экстатиков, которая не напоминала бы клуб, бордель или что-то в этом духе).

В самой Часовне нас встретит **Последователь** или **Гувернер**, назначенный встречать неофитов. Вообще же, первым мы встретим **Аколита**, который определит цель нашего прихода.

Старейшины Часовни испытают меня, и решат, что я готов учиться. Меня принимают в Часовню, и я становлюсь **Учеником**. Это мой ранг, и он указывает на уровень моих магических способностей. Как **Ученик**, я получаю возможность учиться дальше и место в Часовне. Я принят, но еще должен доказать, что не зря занимаю место. Показав себя, я становлюсь **Посвященным**. Фактически, мой титул – **Последователь**, но поскольку я недавно стал **Посвященным**, то называют меня **Студентом**. Это потому, что многие старшие **Последователи** не хотят быть приравненными к «детям». Это исключительно вопрос статуса. И старшие **Последователи** – не единственные такие. **Посвященным** тоже часто не нравится, когда **Учеников** называют **Студентами**.

В Часовне начинается мое обучение и моя работа. Как **Посвященному**, мне надо изучать и развивать свою магию. Меня и других **Посвященных** обучают **Гувернеры**. Иногда обучение может быть тем еще опытом – если **Советник** и **Священник** будут спорить о важности разных уроков. Стиль обучения может поменяться – если сменится глава Часовни.

Как **Студенту** и **Последователю**, мне вменяют определенные обязанности. И приспустите паруса. Они редко приятны, часто тяжелы и на вашу долю редко выпадает реальная ответственность за что-либо. Их задача, в основном, занимать **Студентов** и отвлекать от проказ. Хочу заметить, помогает не всегда. Практически первое, что вы осваиваете – как переложить свои дела на свежеприбывших **Студентов**, **Учеников** и даже **Неофитов**.

Но я новенький. Кабалы Часовни присматриваются ко мне. Если я полезен, то меня пригласят присоединиться к одному из них. Если я уникален, то за меня могут посоперничать. Это может варьироваться от подарков до услуг, хотя кто-то может прибегнуть к тактике погрязнее, вроде угроз и шантажа. Если я угроза или бесполезен, меня могут начать изводить. Если мне повезет, то они просто проигнорируют меня. Если дела пойдут сложно или я просто не захочу вступать в уже имеющиеся Кабалы, то я могу объединиться с другими салагами и основать свой собственный.

Я учился. Я развивался. Я работал. Теперь я должен показать себя. Как только я это сделаю – стану **Адептом**. С этого момента мне могут назначить обязанности в Часовне или вне ее с реальной ответственностью. Я могу стать **Герольдом** Часовни. Я могу даже быть **Часовым**. Может случиться так, что мне доверят обучение новых **Студентов**. Но меня вряд ли будут называть **Гувернером**. Этот титул обычно приберегается для **Наставников** с большим

опытом, либо достигших уровня **Мастера**. И снова важное замечание. Видите ли, **Мастер** тоже может оказаться оскорблен тем, что носит тот же титул, что и **Адепт**. Политика, как всегда.

И снова важное замечание. Перед **Посвященными** иногда могут ставить те же задачи, что и перед **Адептами**. Но им вряд ли дадут связанный с ними титул. И вряд ли они будут нести ту же ответственность. Обычно, они отвечают перед другим магом, а тот отвечает перед главами Часовни. Это можно представить следующим образом. Я веду уроки в классе колледжа. У меня может быть практикант от колледжа, но не из моих учеников. Я, кроме того, могу выбрать ученика себе в помощь. Практикант отвечает передо мной, но, возможно, он отвечает и перед колледжем напрямую. Но ученик отвечает напрямую передо мной, и если он что-то натворит, перед колледжем отвечать буду я. Часовни, дающие титулы **Посвященным** либо новые и маленькие, либо независимые.

Как **Адепт**, я могу остаться в Часовне или заниматься делами вне ее. Такие не постоянно обитающие в Часовне **Последователи** называются **Наемниками**. Они могут быть важны для Часовни, но между ними и оседлыми **Последователями** часто напряжение. Потому **Наемников** *никогда* не называют **Последователями**, даже если они сохраняют членство. Если я стану **Наемником**, то называть меня будут не **Последователь-Наемник Эл из Часовни Икс**, а **Наемник Эл из Часовни Икс**.

Развиваясь магически дальше, я стану **Мастером**. Если я **Последователь**, то я стану или лидером или **Гувернёром**. Если Часовня столь велика, что для меня места нет, то я могу поговорить со старейшинами и основать сестринскую Часовню, став **Основателем (Founder)** (это может быть полезным для Часовни, так как практически всегда позволяет получить союзную Часовню). Кроме того, я могу решить вести дела вне Часовни, оставаясь ее членом.

Уточнение. *Любой* **Наемник**, ставший **Мастером** или выше, всегда называется **Последователь-Наемник**. О да, у ранга есть привилегии, не так ли?

Добравшись до уровня **Адепта**, вы можете быть глубже вовлечены в политику вашей Традиции. Это может привести к контактам с **Советом Девяти** или его должностными лицами. В целом, **Адепты** не становятся ими. Это снова политика, из-за которой **Мастера** не хотят быть приравненными к **Адептам**. В наши дни для выдающихся **Адептов** могут сделать исключение, но не стоит на это рассчитывать. Самое большее, что его ждет – титул **Протеже (Prodigy)**, которые помогают **Примасам** или другим чиновникам. Но смеяться над этим не стоит.

Маг, глубоко вовлеченный в политику Совета – называемый, в вульгарных терминах, **Землеройкой (Niner)** – став **Мастером**, может подать запрос на получение титула и ранга. Он может лоббировать свою Традицию на получение места в Совете – если оно в текущий момент не занято, либо занимающий его не **Архимаг**. Он, также, может пролоббировать Совет, чтобы стать **Герольдом**, **Судьей** (судов несколько, обычно 1 на регион) или **Палачом**. Хочу заметить, что **Палачи** не всегда убивают. Они просто проводят в жизнь решения **Судей**. Они могут включать смерть, но не обязательно – проведение Гилгула. У него может не быть навыков, либо желаний. **Палача**, проводящего Гилгул, иногда называют **Разрушителем Душ (Soulrender)**. Некоторые не принимают такие титула и,

фактически, не все их ищут. Такие маги получают титул **Политика** (Statesman), и влияют на политику Совета из тени.

У **Архимагов**, обычно, спрашивают, какую должность они хотели бы получить. Не все они становятся или стремятся быть **Примасами**. Некоторые находят свое призвание, как **Основатели** Часовен.

Упомянуть об **Основателях** – основателях фракций, новых политических течений в Традициях – очень важно на этом уровне. Политически, быть одним из них – не для пассивных. Будьте внимательны, и заканчивайте то, что начинаете.

Теперь об **Одиночках** (Solitary) – это маги, которые не являются частью Часовни (но могут быть членами Кабалов). Они растут в рангах и титулах немного иначе. Насколько быстро они растут – зависит от их способностей и встречаемого ими сопротивления.

Ну что, подойдет тебе это, Ларри?

Чао,

Райан.

*P.S. Эй, Ларри, это Ли Энн. Думаю, Райан выделил жирным все титулы. Я сказала ему, что так будет проще ориентироваться. Иногда он меня слушает, Но не знает, что я включила эту часть. Послушайте, детишки. Возьмите труд Райана и сделайте копию. Потом замажьте все титулы корректором и сделайте еще копии. Вы можете поиграть в игру, в которой трое называют слова, а вы заполняете пропуски. Это весело.*

*С любовью,*

*Ли Энн.*

*Ли Энн просто чудесна. Я получил еще один ответ на мой запрос о политических взаимодействиях:*

*Хорошо, как насчет такого. Политика – отстой. Политики – гондоны, а от разговоров о политике тошнит. Доволен?*

## **Политика и ваша Традиция**

Различные Традиции относятся к политике и титулам по-разному. Для Ордена Гермеса это очень важно. Помните, они создали многое из того, что вы видите. Они могут желать преимуществ и возможностей, и более всего – исходя из их натуры – они хотят сохранить свои обычаи.

Акашийское Братство на удивление активно, политически говоря. Я была удивлена, когда увидела одного из них в действии. Думаю, он сумел заставить Герметиста и Эвтанатоса умолкнуть минут на пять. Но когда я его слушала, мне показалось, что он испугал меня сильнее, чем те двое могли бы мечтать.

У Эвтанатос долгая вражда с Орденом Гермеса. Они на политических аренах – настоящий подарок.

Большинство Толкователей Грез и Культа Экстаза – примем это как данность – не очень связывают себя с Советом. Для них Совет – место, куда можно обратиться за помощью, но, большинством своим, они держатся в стороне от политических маневров. Титулы и ранги для них маловажны.

Я называю Небесный Хор, Эвтанатос и Орден Гермеса Большой Тройкой. Подобно двум другим, Хор может быть удивительно активным. Не дайте догматам обдурить вас. Вы видели, как решительно приступает к делу верующий? Дайте им за что бороться, и они пойдут до самого конца, если необходимо. Им нужно это из-за ревностности. И подобно уже упомянутым двоим, Хор настолько упорядочен, что ранги и титулы в нем очень важны. Они показывают, кто вас слушает, и кто вас уважает.

Сыны Эфира больше заинтересованы в изобретениях, чем в тактике. То же можно сказать про Адептов Виртуальности. Они, скорее, засядут в ВР и будут ждать решений сверху. Как минимум, это то, что они вам скажут. Кроме того, их структура не очень строга, чтобы титулы были важны (для обеих сторон важно, что вы можете сделать, а не то, как вас называют), но они еще достаточно молоды, чтобы решения Совета были для них важны. Они просто изобретают хитрые приборы и способы взлома, чтобы слушать лучше.

Обычно, Вербены в вопросах политики ведут себя подобно Толкователям Грез. Но старые раны затягиваются медленно, и они склонны внимательно следить за Орденом Гермеса и Небесным Хором, чтобы они и их Аколиты не оказались на не той стороне при Инквизиции или иной охоте на ведьм.

Как я уже говорила, я не





претендую на детальность. Я всего лишь Аколит. Но не думаю, что не знаю, что тут происходит. Я вижу больше, чем думают люди, и знаю больше, чем говорю.

## Политика и вы

Или «Где же ваше место во всем этом?»

Заметки, которые вы только что прочитали, показывают, как политика *обычно* ведется в Традициях. Но, как и все прочее, эти вещи меняются и уходят со временем. Некогда, Традиции требовали, чтобы определённые посты занимали исключительно Мастера, либо требовали годов опыта, чтобы позволить основать Часовню или фракцию. Но в эти дни умирающей магии Мастеров немного, и очень немного магов с десятилетиями опыта. Опыт уступает место целесообразности.

Для молодых магов находчивость и здравый смысл могут оказаться важнее магической мощи. Отчаявшимся Традиционалистам нужно, чтобы работа была сделана, а посты – заняты. Если вы можете сделать работу, или можете *убедить* их, что способны сделать работу, вы можете получить работу. И это означает получение всех привилегий, связанных с ней. Если, например, вы хотите получить работу палача Часовни, то можете ожидать, что члены Часовни обучат вас магии, необходимой, чтобы хорошо исполнять работу, а также вы получите соответствующие Артефакты. Если вы герольд Часовни, то получаете иммунитет от других Часовен, а также право говорить и нести власть от лица всей Часовни. Важно ли то, что вы – всего лишь Неофит? Нет, черт возьми, если вы можете делать эту работу!

Конечно, тут есть свои исключения. Магическая мощь все еще решает многое. Мастер не склонится перед Неофитом просто потому, что тому повезло заполучить титул – и Традиции поддержат это. Если вы Ученик и работаете палачом, у вас *не будет* возможности казнить Мастеров, виновных в каком-то преступлении – ему будет оказана привилегия смерти от рук равных.

Итак, чтобы не болтать дольше, вот ряд утверждений о политике в игре Традиций.

**Маг Традиций должен учитывать политику при своем росте. Чем дальше, тем ее больше.** Обычно Традиционалистам стоит учитывать, что чем выше, тем сильнее эго и характеры, потому и политическое противостояние будет соответственно сильнее. Поскольку для улучшения знаний о Сферах вам, обычно, нужен Наставник, то стоит уточнить идеологию вашего Наставника – это примерно как писать доклады в институте в стиле, приемлемом для вашего преподавателя. В некоторых Традициях политика строже, чем в других: маги Ордена Гермеса должны руководствоваться политической обстановкой заключая союзы или отстраняясь от различных блоков. Это утверждение достаточно прямолинейно – большинство группировок должны принимать во внимание интересы и политические клики.

Либо можно подумать, политика – настоящий кошмар Традиций. Каждый ваш шаг – политика. Вы должны сражаться за признание, за титул, тренировки... Все получаемые вами магические предметы кто-то пытается политически отобрать и использовать в своих схемах. Ваш Сосуд забирается для использования «в лучших целях». С вашими Талисманами происходит то же самое. К вашей Библиотеке получает доступ «многообещающий студент». Ваш Ментор отсутствует или слишком занят, защищая свои теории. Это грязная, подлая игра, и персонажи других игроков могут быть единственными, кому ваш персонаж может доверять – а может не доверять и им.

Возможно, эксцентричные личности и цели – единственное, что не дает Традициям достигать общих целей. Они *не могут* объединиться на достаточно долгое время, чтобы достичь чего-либо.

Возможно, вы решите, что политика в Традициях не важна. Ваши персонажи слишком просветлены, чтобы беспокоиться о политиканстве. У них есть общая цель, и они с удовольствием следуют к ней. Может быть, Совет Традиций использует магию, чтобы все работали вместе! Это противоречит здравому смыслу, но это и интересно исследовать – как такое оказалось возможным? Осознают ли Аватары магов некую общую цель и подталкивают их к ней? Может быть, маги отражают лучшее состояние общества в целом, и способны к кооперации до тех пор, пока из базовые предубеждения (Традиции против Технократии) не разнятся?

А может в политике ситуация перевернутая. Столкновения сильнее всего на уровне Неофитов, потому что они стремятся к магическим ресурсам, тренировкам и лучшим позициям. Каждый Неофит желает сделать себе имя. Они борются, чтобы привлечь внимание учителей и надеются занять престижное место в Часовнях. Их магические способности неразвиты, потому что они стремятся к преходящим ценностям. Но чем больше по ходу игры они просветляются, тем меньше их привлекают все эти мелочи. Воздух наверху весьма разрежен – сколько же там всего Мастеров? Если существует лишь десяток подобных магов, то борьба за ресурсы между ними не сильна. Адепты и Мастера – загадочные, отрешенные существа, преследующие собственные цели и не взаимодействующие с остальным обществом магов.

**Политика может быть смертоносной. Чем ближе к верху, тем выше ставки.** Обычно, ставки Неофитов в политике Традиций невелики, потому что их невеликие магические способности означают, что они не важны для Традиций в целом. По мере развития мага его работа становится все более важной. Решения Мастеров могут иметь широкие последствия - как у смертных, так и у магов. Соответственно же, решения Мастеров могут яростно оспариваться другими, несогласными с ними светилами магии. Например, Мастер может решить прибрать к рукам определенный Узел для научных работ, потому что тот имеет специфический Резонанс. Естественно, уже основанная там Часовня будет не согласна. Если они не смогут выработать взаимовыгодного решения, то все может закончиться Диспутом или даже убийством. И у Акашского Братства, и у Эвтанатос есть могущественная «внутренняя полиция», которая затыкает тех, кто раскапывает потаенные секреты или слишком выбивается из рядов.

Если вам нужна особенно жестокая игра, то можете поднять ставки: сделайте политику смертоносной *на всех* уровнях. Люди убивают по самым разным причинам. Когда на кону изменение реальности и люди с голосами в голове, убийства могут быть вполне обычными. Неофиты могут дуэлировать ради возможности обучаться у определенных наставников. Аватары могли враждовать в прошлых жизнях, и будут подталкивать к убийству – как в Гималайских Войнах. Аколиты и консорты вынюхивают что-либо в стиле Уотергейтского скандала и строят сети для своих покровителей-магов. У вас в такой игре много работы: как Традиции выживают? Только самые безжалостные и умелые могут вырваться вперед. Как Традиции достигают хоть каких-то общих целей? Власть может оказаться в руках тех, кто достаточно силен, чтобы удержать вместе враждующие фракции, и тех, кто может запугать других достаточно, чтобы те слушались.

И наоборот, вы можете захотеть не примешивать политику вообще. Может быть, ваши Традиции – действительно «хорошие парни», которые осознали, что им действительно нужно единство. И эту игру тоже трудно вести – почему Традиции до сих

## Совет и кредо

*Эссе Аколита Тани, ученицы Наставника Уайта.*

Когда-то, давным-давно, Традиций не было. Это были ранние дни магии, когда мир был моложе. Маги были редки. Не было ни массового Восхождения, ни Войны. Они работали в своих деревнях, стремясь улучшить мир вокруг себя. Это был их мир. Это все, что они знали.

Я читала, что одно из первых собраний магов произошло в Древнем Египте, под управлением одного из первых фараонов. Эти группировки вскоре распались, но они были предвестниками Традиций, известных нам сегодня... набросок, так сказать.

Я коснусь немного истории, но я не заинтересована в прошлом Традиций. Меня больше занимают день сегодняшней и завтрашний.

Темные Века были нелегки для всех, но магия была гораздо более могучей. Но все же страх перед неведомым охватывает и людей, и магов. Тогда произошло строгое разделение между идеями магии и религии, поддерживаемое все более набирающей влияние Церковью. Начнутся гонения, а традиции и мифы будут забыты. Тем не менее, в тех темных временах зародятся и окрепнут современные Традиции.

Ренессанс сделал мир светлее. Будет преобладать разум, и люди перестанут жить в страхе. Для людей это было хорошее время, но для магии все было по-другому. Правила менялись. Наши Традиции увядали, а Технократия набирала силу. Казалось, что они покорят мир.

Традиции, под эгидой Ордена Гермеса, объединятся в Совет Девяти. Не стану притворяться, что разбираюсь в нумерологии, но судя по тому, что мне говорили, девятка – сильное число. Я думаю, это связано с тремя собраниями трех, и трое стали едиными. Таким образом, это общее единство. Я, также, могу указать на факт, что это были, возможно, сильнейшие группировки. Конечно, как говорит друг Наставника Уайта: «В магии совпадений не бывает».

Совет тоже не всегда выглядел так, как в наши дни. Двух Традиций, которые помогли основать Совет, Аль-и-Батин и Солификати, больше нет. Аль-и-Батин – свидетельство опасности, которая встанет перед всеми нами, если мы не будем едины. Они оставили совет, чтобы защитить свои земли от Технократии, и теперь неизвестно, существуют ли вообще. Солификати стали жертвами скандала и покинули Совет, когда один из них был приговорен к Гилгулу. Это был первый суд, который Совет провел над магом.

В 20 веке в Совет влилась новая кровь. Сначала Сыны Эфира, а потом и Адепты Виртуальности покинули Технократию и вошли в Совет. Это была новая надежда на то, что мы, возможно, сможем вернуть мир себе.



Не знаю, что происходило в последние годы. Я помню, как Наставник Уайт проснулся ночью с криком, что его друзья умирают. Что они просто тают, а мы не можем это остановить. Это было незадолго после того, может, спустя пару месяцев, как мы потеряли связь с Архимагами.

Пред нами вновь темные времена, но не без надежды. Думаю, это все, что мы когда-либо имели по-настоящему – надежду и Волю. Думаю, что, в конце концов, к этому все и сведется.

Дабы проложить путь в будущее Совет создал Протоколы: законы, обговаривающие взаимодействие магов, а также роль магов, как в магическом, так и обыденном обществах.

### **Уважайте тех, кто обладает большими знаниями**

Многие с этим не согласны, утверждая, что в старину оно использовалось, чтобы указывать на старейшин, и никого другого. Я вынуждена не согласиться. Да, со временем приходят знания, но иногда величайшие знания появляются в юности. В нашей собственной Часовне мы много работаем с детьми, поощряя их любопытство и стремление учиться.

**Реальность.** Большинству молодых магов хватает здравого смысла следовать этому правилу, потому что у тех, у кого больше знаний, часто и больше сил. Некоторые дурни не признают его, но и живут недолго. Знания в магическом обществе весьма значительная сила.

### **Долг Наставника да будет выплачен**

Вы не получаете что-то за ничего. Один маг или целая Часовня вкладывает в ваше обучение много времени, а иногда – энергии и ресурсов. Если в расплату они дают вас работу – сделайте ее, или попросите о ней. Это вежливость.

Также, это способ удержать вас от ошибок. Я была бы *очень* подозрительна в отношении мага или Часовни, которые потратят много времени и энергии, чтобы обучить меня, и не попросят ничего взамен.

**Реальность.** Многие молодые Неофиты учат все, что могут, а потом предоставляют сами себе. Не все отношения «учитель-ученик» заканчиваются мирно. Некоторые отступники вызывают своих Наставников на Диспуты, заявляя, что если они победят, то они лучше и долгов не имеют. Беспринципные учителя, держащие учеников на коротком поводке, являются меньшей проблемой, просто потому, что другие ученики к ним не пойдут, а давление со стороны других магов не дает возможности дурно обходиться с другими Неофитами без какого-либо расследования со стороны Традиций в целом, а также того, что Неофита заберет другой Наставник.

### **Слово мага – его честь. Принесенная клятва да не будет нарушена**

Гордыня – серьезная угроза для мага. Я видела тех, кто поддался ей, и это не было красиво. И у всех была одна общая черта. Они забыли о чувстве Чести. Детали этой чести могут варьироваться, но одна черта остается неизменной – они практически всегда делали что-то, чтобы нарушить клятву.

**Реальность.** Маги осознают, что за клятвами стоит немалая доля Судьбы. Нарушение принесённой клятвы часто отмечает мага так, что это можно определить магией Энтропии. И это не говоря уже о том, что магам, часто нарушающим клятвы, мало кто доверяет. Конечно, в мире существуют мошенники, и некоторые маги не стоят бумаги, на которой напечатаны их слова. Другие маги могут быть излишне идеалистичными дураками, ждущими значимого союзника, который позднее их предаст. Но все же пудрить очки тем, кто обладает магическими способами определять надежность, очень сложно. И лишь очень, очень хитроумные и умелые маги способны часто нарушать это правило и не иметь проблем. Обычно, магов не наказывают за клятвопреступление – просто другие маги не работают с ними или не доверяют им. Вариант негласного Остракизма.

### **Да будет всегда подчинение воле Оракулов**

Я знаю, что многие из вас не верят в Оракулов. Может, они существуют, а может, и нет. Может, они истаяли вместе с мифами. Может быть, они заперты в местах, куда магам больше не добраться. Как бы то ни было – смотрите – предполагается, что Оракулы очень сильны и мудры. Если они существуют и решат заговорить с вами, не подчинитесь ли вы? А если вы правы, то этого никогда не произойдет. Хорошо, представим это так. Когда вы Пробудились? Два, три года назад? Меньше? Верили ли вы в магию до того? Я имею в виду то, что вы можете менять вселенную своей волей. Думаю, вы уловили мысль.

Я слышала, что маги спорят относительно нужности этого Протокола. Они утверждают, что этот Протокол – ничто иное, как возможность для

могущественных магов удерживать власть. И говорят, что кто-то столь могущественный, как Оракул должен быть достаточно силен, чтобы наказывать не подчиняющихся самостоятельно. Почему должны беспокоиться мы?

Хмм... рискну предположить, потому, что незнание не освобождает от ответственности?

**Реальность.** Поскольку в наши дни Оракулы почти не вмешиваются в мирские дела, как маг может слушать их? Если Оракул появится, то вряд ли кто-то об этом догадается. И, как отмечалось ранее, Оракулы более, чем способны самостоятельно исполнять свою волю.

В идеале, Оракул – вестник Восхождения. Если Оракул говорит вам что-то сделать, то это, возможно, на благо или по какой-то возвышенной причине, так? Поэтому отношение в стиле «сделай и посмотри, что из этого можно извлечь» - вполне обычно, по крайней мере, среди тех, кто когда-либо слышал об Оракулах.

### **Кабал или Часовня да не будет предана**

Некогда, ваш Кабал и Часовня были единственными, на кого вы могли рассчитывать. Куда ни повернись, волны Порядка проносились по земле, угрожая самому вашему существованию. Технократия давила мистиков одного за другим. Каждый не из вашего Кабала или Часовни мог предать вас в любой момент. Даже в Темные века, когда страх сжимал свою хватку, и магофобная Церковь влияла на разум людей, нужно было быть осторожным. Итак, насколько это верно сейчас? Война или не война, но вы не предадите тех, кто будет вам, как братья.

**Реальность.** Все зависит от того, что считать «предательством». Многие маги просто встанут и уйдут, когда устанут от какой-либо группы, либо будут бодаться в межличностной политике или тратить какие им угодно ресурсы. С другой стороны, действительно продать своих друзей тем, кто убьет их? Ну... это бывает, но не часто. Обычно, тем, кто продает Кабал и Часовню некуда податься – враги их не примут, а к друзьям они вернуться не могут. Обычно, такие предательства происходят в трех случаях: когда кто-то переходит на другую сторону; когда кто-то охвачен смертельной ненавистью и *обязан* удовлетворить ее; либо когда кто-то пытается сделать значительное ужасное замечание в стиле Хейлеля Теомима.

### **Да не сговоришься с врагами Восхождения**

Итак, вы слышали, что враг моего врага – мой друг? Но это не повод помогать Технократии, из-за того, что сражается с Мародерами и Нефанди. То же самое верно для высказывания «враг моего друга – мой враг». Определенно, вы будете работать над общей целью. Да, я знаю, что сейчас мы больше не на войне. Думаете, это помешает им похитить вас и промыть мозги при первой же возможности? Не глупите. Война или нет, но есть определенные схемы взаимодействия с Технократией. Если вы достаточно глупы, чтобы работать с Мародером, или достаточно пали, чтобы работать с Нефанди...

**Реальность.** Технически, это применяется к вампирам и другим тайным обществам, вредящим человечеству. Маги очень алчны до того, что является сверхъестественными знаниями и силой. Просто вспомните Вторую Массаса-

Войну, в которой Титал продал своих братьев за вампирскую мощь. На практике же, маги заключают и разрушают удобные союзы с завидной регулярностью. В конце концов, Традиции объединялись с Технократией во время Второй Мировой. Поскольку многие низкоранговые Технократы кажутся склонными к ограниченным связям, у магов иногда находится достаточно общих целей, чтобы краткосрочно работать с ними, особенно в случаях, которые охватывают обе секты, вроде Детского Крестового Похода (смотрите ранее).

## **Защищайте Спящих, ибо не ведают они, что творят**

Тут все просто. Не ненавидьте мир за то, что он ненавидит вас. Человечество делает и любит то, что им реальность говорит любить и делать. Человечество не знает иного. Разве не в этом смысл Восхождения? Пробудить их и дать решать за себя, а не давать решать за них консенсусу реальности? Дождитесь, когда они сами будут принимать решения, и будьте готовы обидеться, если они возненавидят вас. Думаете, я утверждаю, что однажды это правило можно будет нарушить? Нет. Я говорю, что однажды оно не будет иметь никакого значения.

**Реальность.** Пробуждение не заставляет вас забыть все свои прежние обиды. Черт возьми, некоторые маги возвращаются «свести счеты» с людьми, которых знали раньше, используя магию, как оружие. Жалко, возможно, но очень удовлетворяюще. Кроме того, благородный путь не всегда практичен. Вы будете защищать какого-то копа, который пытается вас подстрелить, просто потому, что он не знает о вашем деле? Да ни разу.

## **Будьте незаметны в своих Искусствах, дабы Спящие не знали, что вы есть**

Перечитайте это еще раз. Перечитайте это еще раз. Перечитайте это еще раз. Перечитайте это еще раз. Хорошо, сейчас я знаю, что *иногда* части нас стоит знать, что вы есть. Я согласна с этим, пока это не приводит к беспечности. Видите ли, это плохо, если мы узнаем об этом, когда вы делаете что-то настолько невероятное, что мы *знаем*, что это магия. Я слышала, как маги говорят, что если так делать, то человечество никогда не Пробудится. Не нужно смотреть на Солнце, чтобы видеть свет, тупица. Привлечение внимания в стиле «там враги и Парадокс, а тут я и куча невинных» не способствует Восхождению.

**Реальность.** На самом деле, большинство магов очень боятся Парадокса, чтобы нарушать это правило. Проблема в кучке придурков, которые делают это *неправильно*. Вы знаете этих типов. Демонстрировать волшебство по кабельному телевидению, или в метро, в ресторане, полной вампиров комнате. Неделки. Они усложняют жизнь всем. Один беспечный маг привлекает внимание технократских головорезов, духов Парадокса и даже недовольных Спящих. Да, давайте будем честны – мы беспокоимся не только из-за Спящих. Может быть, пятьсот лет назад охота на ведьм и была причиной скрывать Искусства от Спящих. Сейчас же – чтобы не напороться на кибернетическую хрень, которая напигует вас примиевыми пулями.

Другая странность в этом правиле – оно кажется противоположным цели Совета принести магию людям. Если предполагается, что у всех будет равный доступ к магии, то зачем ее скрывать? Зачем заставлять людей верить *еще*

*меньше?* Ответ снова указывает на политику. Традиции хотят магический мир, но это означает аккуратные шаги к нему. Обезумевший маг, творящий сильные магические возмущения, навлечет на себя гнев Технократии, которая вычеркнет все его достижения, поработав со СМИ, а самого его - запихнув в Комнату 101. Единая группа скрытных магов, которая учит немногих там и тут, имеет больше шансов избежать внимания и вносить незаметные изменения – основы магических изменений, если хотите.

## Части Совета

*Они могут казаться устаревшими, но они важны.*

Совет объединяет Традиции. Это способ, благодаря которому вы можете сойтись вместе и отставить или исправить свои различия. Мы все чаще видим, как губит разделенность. Не отбрасывайте это просто потому, что вам оно кажется устаревшим, местом подкованных драк или чего-то еще. Совет не всецело занят политикой, что бы вам ни говорили. Он не может быть таким и выжить. Чего политики сами по себе вообще добивались? Скажите мне, вам не кажется, после того, как сильнейшие маги миров погибли или исчезли, что они это уже поняли?

Герольды важны для проведения в жизнь Протоколов. Средний маг или Часовня будут чаще общаться с Герольдами, нежели самим Советом. Если маги Часовни удачливы и умны (в зависимости от того, на какой стороне они окажутся), они будут чаще общаться с Герольдами, чем с Трибуналом. Если Совет – законодательная часть нашего общества, то Герольды – исполнительная, распространяющая законы и работающая с Часовнями так, чтобы этим законам подчинялись, и они исполнялись. (Да, не стоит забывать про разницу между Герольдом и герольдом. Те, что с большой буквы – Важные, приходящие напрямую от Совета с объявлениями. Те, что с маленькой буквы – дипломаты, странствующие между Часовнями, улаживающие дела и доставляющие послания).

Трибуналы – судебная власть, соответственно. Честность их решений и скорость разбирания жалоб помогает узнать, насколько в указанном поколении уважается Совет и Протоколы. После понесенных нами потерь Трибуналы делают, что могут, дабы весь Совет Девяти не распался, а единство не превратилось во вражду партий.

## Правосудие

*- Протоколы не для того, чтобы их игнорировали, - произнес Судья, глядя сверху вниз из своего кресла в судебном совете. Мужчина, стоящий в центре комнаты, лишь безучастно на него посмотрел.*

*Его звали Хэнк Моррис, и он был магом, одним из Ордена Гермеса. Он здесь потому, что нарушил клятву и теперь должен за это заплатить.*

*Женщина на стороне обвинения – Ли Энн Милнер. Мужчина рядом с ней – Райан Пембрук. Она была той, кто обвинила его. Она посеяла ветер. Вскоре она может пожать бурю. Ее ненависть к Ордену Гермеса – не секрет, и Хэнк попытался*



*использовать это в свою защиту. Это не помогло ни одной стороне, так как председательствующим Судьей был Судья от Ордена Гермеса.*

*- Мой товарищ прав, - произнес Судья Этанатос, привлекая внимание к себе. – Слово мага важно, особенно в нынешние дни.*

*- Вы знали о неприязни Ли Энн к остальным из вашей Традиции, - сказал Судья Акашиец. Ли Энн обнаружила, что сложно смотреть на него и не думать о Денте. – Вы сказали, что отреагировали на ее предубеждение, но, все же, это предубеждение не помешало вам работать с ней.*

*- Ее предубеждения – не тема нашего суда, - вступила Судья от Небесного Хора. – Вы дали слово ей и ее спутнику, но оставили на милость агентов Технократии...*

*- Я не могу быть ответственным за то, что она навлекла на себя их гнев! – неожиданно заговорил Хэнк. Судья от Ордена опустил на него взгляд, и ему пришлось замолчать.*

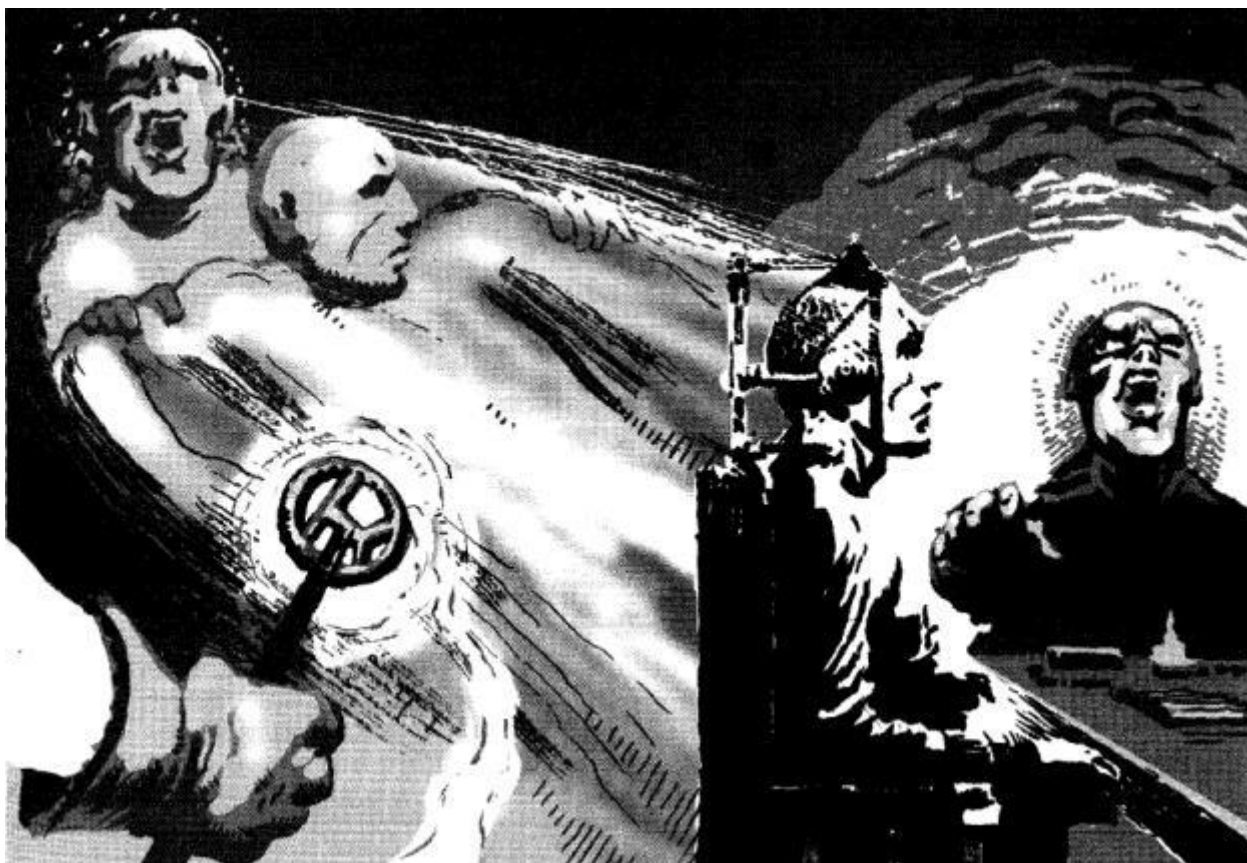
*- Вы, также, были в курсе ее проблем с Технократией, - заговорил Судья от Адептов Виртуальности. – И предоставили нам только оправдания...*

*- ...но не причины, - закончила Хористка. – Клятва мага священна. Ее преступление несет значительный вес. Вы не предоставили никаких причин, по которым ваше предательство должно остаться безнаказанным. То есть, вы рисковали жизнью другого мага. Вы осознаете тяжесть ваших поступков?*

*Хэнк не ответил ничего.*

*- Суд вынес приговор – вы будете Заклеймены, как Клятвопреступник.*

*Ли Энн моргнула и обменялась взглядами с Райаном. Присутствующие шептались,*



*пока Судья от Ордена их не успокоил. Она хотела, чтобы он понес наказание за содеянное, но не ожидала подобного. Но внутри нее что-то пошевелилось, и она осталась безмолвной. Каким-то образом она понимала, что он заслуживает этого – больше, чем она могла знать в данный момент.*

## **Правосудие будет торжествовать**

*Этот небольшой случай вызвал разногласия в нескольких Часовнях. Я перепечатаваю это, со своими замечаниями. Я подумал, что лучше прямо ответить на вопросы, чем бежать от них и притворяться, что их нет.*

Правосудие – всегда непростой вопрос. Но, все же, каждое общество должно требовать соблюдения своих законов. Мы – не исключение. Хоть Протоколы можно толковать по-всякому, ряд вещей остаются постоянными. Никогда не общаться с прямым врагом Восхождения. Никогда не нарушай клятвы. Не подвергай опасности Спящих – это включает и раскрытие себя им.

Что происходит, если вы ошибались, и пришла пора последствий?

Ну, на самом деле все зависит от преступления. Невеликие грехи – невеликие наказания. Большие нарушения – серьезные последствия. Но заходит ли это когда-нибудь слишком далеко?

Во-первых, взгляните на вашего преступника. Кто он? Что он сделал? Что с ним из-за этого произошло?

Посмотрите на себя. Когда вы в последний раз нарушали обещание? Когда в последний раз находили нового, сильного союзника, и вам приходилось раскрывать себя ему? Когда в последний раз вы заключали временный союз с магом Технократии или опирались на могущественную магию Мародера? Можете ли сказать, не сомневаясь, что никогда не работали с Нефанди? Я точно знаю, что некоторые маги работали с Охотниками, чтобы уничтожить опасные сверхъестественные существа. Но не охотились ли раньше на нас?

А что насчет наказаний? Порицание, Остракизм, Служение, Клеймение? Некоторые маги за общение с Нефанди были подвергнуты Гилгулу. Наказания страшнее нет. Гилгул не только убивает мага, но и полностью разрушает его Аватар. Как кто-то может делать это и спать по ночам? В сравнении с ним простой смертный приговор мягок.

Я видел множество судов – проводимых и в Часовнях, и Трибуналом Совета. Я видел Порицание просто за то, что не успели достаточно быстро поклониться, когда в комнату вошел Основатель. Я видел Клеймение, когда Протокол был нарушен лишь единожды. Я видел смерти, основанные лишь на показаниях случайных свидетелей. И да, я лично видел Гилгул, произведенный над невинным. Я до сих пор помню чистый Аватар, уничтоженный сверхфанатичным Разрушителем Душ.

Такое происходит, но кто наказывает за них? Кто раскрывает это? Перед кем отвечает Совет? Своими Традициями? Менее могущественными магами? Наше общество и наше правосудие устарело, и невинные страдают. Часовни

напоминают тюрьмы. Как мы можем взойти, если запираемся в старых обычаях, которые человеческое общество показало, как ошибочные или устаревшими?

Мир меняется.

И мы должны.

*Итак, начнем анализ:*

«Посмотрите на себя...»

*Никто не станет отрицать, что нам приходится заключать сделки, и что мы не можем всегда распознать Нефанди до того, как станет поздно. Тем не менее, мы е заключаем союзов легко. Нам не следует этого делать, если иного выхода нет, и не будет никакого вреда. Иногда просто необходимо проявить себя перед одними Спящими, чтобы защитить других.*

«Гилгул не только убивает мага...» *Не буду отрицать суровости Гилгула. Но о нем ходит и много пропаганды. не стану молчать – Гилгул редок. Он не производится просто так. Когда мы говорим, что он прибегается на случай самых серьезных преступлений – так и есть. Вам нужно сделать или быть чем-то ужасным, чтобы над вами произвели Гилгул.*

«Я видел множество судов...» *Не могу говорить за многие из них. Политика Часовен очень разнообразна. Иногда наказание назначается не за преступление, а за членство. Что же до наказаний Трибунала – не могу сказать, что политика в этом не замешана. И так же не буду утверждать, что мы непогрешимы. Злоупотребления, однако, крайне редки.*

«Я лично видел Гилгул...» *Я знаком с этой конкретной ситуацией. У несчастной*



вошебницы был Нефандийской Аватар. Это бывает, и Нефанди не всегда находят их первыми. Она причинила много проблем и искала помощи. Когда было обнаружено, что она имеет, она поняла, какая судьба ее ждет. Она провела немало времени в Поисках со своим Аватаром. Когда она вернулась, то попросила, чтобы Гилгул был произведен как можно быстрее. И я видел состояние Аватара – оно было не таким, как когда-то, когда была раскрыта его истинная природа. Не могу объяснить, почему он умер чистым. Думаю, она, возможно, убедила Аватара, что это наилучший выход и так поступить надо. Она, наверное, как-то донесла это до Аватара, и он умер по собственной воле. Я не знаю.

Некоторые, как Небесный Хор, верят, что Аватары – частицы души, созданные Творцом. Для них сама мысль о том, что Аватар может быть злым, а не только искаженным – ересь. Но время идет, и снова мы встречаем бараббис, которые вернутся в следующем поколении, и Нефанди, о которых мы не ведали вообще. Я не могу объяснить это иначе.

«Такое происходит, но кто наказывает за них...» На этот вопрос я ответить не могу. Я не имею полномочий говорить за весь Совет. Могу только сказать, что они, как каждый из нас, не выше законов. Маги всегда низвергались – из-за развращения или гордыни. Некоторые из них были очень могущественны. Вам не нужно быть выше мага, чтобы сражаться с ним. Мы всегда будем ответственными, пока следующее поколение будет считать нас ответственными. Таков мир.

*Мир изменился. Почему мы до их пор стремимся к Восхождению?*

## **Система братьев и равных**

*Продолжение эссе Аколита Тани.*

Не буду утверждать, что наше правосудие идеально. Ни разу. Но чье же, в таком случае? Тем не менее, оно у нас есть. Почему? Потому что надо отвечать за то, что делаете, и отвечать надо перед себе подобными.

Ни на одном Трибунале вы не найдете Аколитов или людей. Этого не происходит. Ни в Часовнях, ни в Совете Девяти. Если вы стоите перед судом, то там будут другие маги. Некоторые будут могущественнее. Некоторые будут иметь более высокое положение, но они были когда-то такими же, как вы. Если вы достаточно могущественны, то они такие же, как вы сейчас. Равные или нет, но они, все равно, вашего племени.

Наказания варьируются от малых до суровых, в зависимости от преступления. Есть определенные правила, поэтому за ложь вас не казнят. Помните, они ваши братья. Они точно так же могут оказаться под судом. Они могли уже быть под судом. Никто не идеален.

Порицание, возможно, одно из самых распространенных малых наказаний, и его чаще всего используют в Часовнях. Порицание ограничивает вашу деятельность на определенное время. Может быть, вы не можете бывать в определенных местах, или творить определенную магию. Возможно, вы не можете общаться с определенными людьми. Я предпочитаю считать это вариантом домашнего ареста.



Клеймение немного серьезнее. Оно предназначено для не очень опасных рецидивистов, если ваши поступки не привели к чему-то действительно серьезному. Я имею в виду что-то вроде добровольного нарушения клятвы, из-за чего кто-то погиб, или около того. Вы действительно думаете, что для этого подойдет Порицание? Но, как я уже говорила, это для рецидивистов, которые, как кажется, уроков из Порицания не выносят.

Заключение – еще один вариант. Тюрьма, так сказать, хотя вас не помещают в клетку где-то на Земле. Иногда вас не помещают в камеру вообще. Вас отправляют в Мир Горизонта, созданный Трибуналом или Советом. Там, как в случае с Порицанием, вы ограничены в действиях. Очень вероятно, что вы не сможете использовать магию – по меньшей мере, легко. Вы становитесь субъектом чьей-то еще парадигмы. Я так понимаю, это позволяет остудить пал некоторых горячих магов.

До сих пор используется Служение, даже в наши дни. Подобно Порицанию, оно длится определённый отрезок времени, и, обычно, назначается в пользу жертвы или обвинителя.

Остракизм – достаточно сурово. Он может длиться определенный отрезок времени или вечно. Как только вас подвергнут Остракизму, ни один маг не станет с вами общаться. В противном случае, они сами могут быть ему подвергнуты. Если вас подвергает Остракизму Часовня, то это распространяется либо на саму Часовню, либо на Традицию. Если Остракизму подвергает Трибунал, то это распространяется либо на Традицию, либо всех магов.

Некоторые наказания не влияют на вас прямо, но все же влияют. Клеймение – одно из них, так как ваша духовная часть отмечается. Я редко видела физические клеймения, но они существуют.

У магов с Фамильярами их могут отобрать. Это возможно. Если вы совершили что-то серьезное, то ваш Фамильяр может

уйти с радостью. В некоторых случаях, если Фамильяр – часть проблемы, то он может быть подвергнут наказанию вместе с вами. Если проблема особенно серьезна, то его могут даже убить. Я встречала некоторые случаи, когда маг, в качестве наказания, приходилось самому убивать своего Фамильяра, так как он был опасен или маг не мог, либо не хотел, его контролировать.

В качестве расплаты за совершенное, у вас могут отобрасть Талисманы, фетиши и другие имеющиеся у вас магические предметы. Если, как в случае с Фамильяром, источником проблемы был предмет – например, обладающий собственной волей Талисман, с нехорошим побочным эффектом, проявляющимся при его использовании – то его придется уничтожить. В некоторых случаях, вам придется сделать это самостоятельно.

Смертные приговоры никогда просто так не выносятся. Вас не всегда казнят за убийство или допущение чьей-либо смерти. Смерть, обычно, назначается, если приходят к выводу, что в этой жизни вас уже ничто не научит. Я понимаю, что все больше и больше Трибуналов отказываются от смертных казней. Немногие Часовни в наши дни выносят смертные приговоры на своих Трибуналах. Если преступление требует этого – или хуже – они, обычно, обращаются в Трибунал Совета.

Гилгул – самое суровое из наказаний. Он берегется для магов, которые творили самые худшие деяния, которые ничему не научатся ни в одной жизни. Гилгул навсегда убивает мага, не давая ему вернуться в цикл через уничтожение Аватара.

Обычно, Часовня созывает свой собственный Трибунал, чтобы решать свои проблемы. В больших Часовнях Трибуналы могут быть уже определены. Маг, который ошибся или видел преступление, может обратиться в Совет. Его могут не выслушать, в зависимости от суровости или его статуса. Он может обратиться в Трибунал Часовни, но лишь в том случае, если обвиняемый маг сам принадлежит той же Часовне. Давно было решено, что судить мага могут лишь подобные ему. Если Часовня вызывает вас на суд, а вы не член той Часовни, то они могут обратиться в вашу Часовню – если она у вас есть – или в Совет.

У Совета есть постоянные Трибуналы в регионах. Если у вас есть вопрос, который до них нужно донести, они его либо выслушивают, либо собирается другой Трибунал. Если проблема касается одной Традиции, то созывается Младший Трибунал (состоящий из магов указанной Традиции). Некогда было Девять региональных Трибуналов, но недавно их число сократилось до пяти. Они, в ряде случаев, лишь бледная тень того, чем были раньше.

Разные Традиции воспринимают наказания так же по-разному. Для Толкователей Грез и Культа Экстаза все, что ограничивает личную свободу – сурово. Я видела Экстатиков, находящихся под Порицанием, и очень страдающих. Вербены, тоже ценящие личную свободу, так же страдают, находясь под такими наказаниями. Странно, но, тем не менее, они первые будут требовать таких наказаний для своих, если так будет требовать ситуация.

Наказание, которое всегда было поводом для раздоров – Гилгул. Небесный Хор – считающий Аватары частицами единой души, порожденной Творцом – с трудом может принять, что кто-то может быть действительно злокозненным, до

самого Аватара. Кто-то о них может так считать, исходя из их привычки делить все на черное и белое, добро и зло, Бога и Дьявола, но это не так. У Эвтанатос тоже бывают разделения по этому вопросу. Многие считают, что уничтожение Аватаров нарушает цикл. Другие считают, то если позволить им существовать в цикле, то дисбаланс будет расти.

Как бы то ни было, я не думаю, что тут кто-то прав. Я не думаю, что это то, чего нам положено знать. Думаю, этому приходится случаться, и мы должны принимать это – как любое другое сложное решение в жизни.

Часовни и Трибуналы – не единственный способ разрешать проблемы. Одни приняты магическим обществом и поддерживаются Советом Девяти и его агентами. Другие менее приемлемы и могут сами послужить причиной наказания.

Диспуты – приемлемый способ проведения дуэлей, и практикуется даже сейчас. Вмешательство не приветствуется. Эти дуэли редко ведутся до смерти, потому вмешательство – просто трата времени. Результаты обговариваются заранее. Обычно это какого-то рода извинения или выплаты. Иногда выбирается временное служение, а кто-то требует и временного или постоянного изгнания. Хоть участие в Диспуте добровольное (кто-нибудь может попытаться дотянуть до Трибунала или договориться с Часовней), но как только он заканчивается, Совет, Трибуналы и Герольды поддержат его итоги.

Другие маги могут потребовать других вариантов дуэлей. Не всем нравятся Диспуты из-за требований, зависимости от того, насколько рискованную жизнь вы ведете, и чего готовы поставить на кон. Потому они могут потребовать любую другую дуэль, от игры в загадки до поединка насмерть, если посчитают, что оскорбление достаточно тяжело. Иногда Совет поддерживает эти дуэли, но Диспуты все же более приемлемы.

Желание отомстить – не тайна для нашего рода, и часто лежит в основе других проблем и многих случаев, затрагивающих Трибуналы. Иногда маг действительно считает, что честных слушаний на Трибунале не будет, и может пожелать решить проблемы своими силами.

Ходят слухи, что Эвтанатос особенно жестоко карают преступников, используя какие-то проклятия на основе Энтропии. Они могут варьироваться от небольших неудобств до Хорошей Смерти. Очень часто слухи о том, что они используют эти проклятия на собратях-магах – не более, чем пропаганда, но иногда случается и такое. Точно так же могут быть опасны стремящиеся к отмщению Вербены, так как они часто являются мастерами магии Жизни.

Правосудие, вершащееся лично, может быть очень разнообразным. Я слышала о магах, которые требовали руку попавшихся на воровстве. Культ Экстаза известен тем, что повышает все ощущения насильников до болезненного уровня. Про них можно сказать что угодно, но они следят за своими.

Но Совет и Часовни не признают ничего из этого. Маги, вершащие правосудие самостоятельно, могут быть доставлены на Трибунал – Часовни или Совета. С вами будут обращаться, будто вы напали на невиновного, и в таких случаях может быть сложно заставить выслушать свою проблему.

Никто не любит самосуд.

Правосудие – очень важно, не менее важно, чем честь. Маги могут, в целом, творить собственную мораль, так же, как творят свои реальности. Но такое мышление может привести прямоком в Безмолвие, так как вас захватит ваша же реальность. Так же, как правосудие нужно обществу магов, оно нужно и отдельным магам. По мере обретения неограниченных возможностей, вам нужно быть в ответе... перед кем-то.

### **Вершение правосудия<sup>45</sup> (выстрелом в голову)**

Правосудие в Традициях, скажем прямо, не всегда честно и не всегда красиво. Фактически, но может быть крайне жестоким. Мы, читатели, знаем, что Хейлель Теомим продал Первый Кабал Ордену Разума из лучших побуждений. Но его все равно отправили на Гилгул. Правосудие, так же, может быть результатом какого-то рода политических игрищ – обвините кого-нибудь в нарушении Протоколов, найдите симпатизирующего вашему делу (или задолжавшего вам) Судью, и БАЦ! Врагу конец.

Маги далеко не непогрешимы, как и их система правосудия. И потому мы привели, как вы могли догадаться, ряд утверждений о юридической системе Традиций.

**Правосудие не всегда честно или беспристрастно, но и не всегда порочно.** В целом, в любом юридическом решении есть для политики. Судьи тоже были Посвященными, и у них есть свои долги, пороки и скелеты в шкафу, которые надо скрывать. Влияние на голоса – вполне обычно. Но Судьи и ценят свои посты – иначе они бы не были назначены на них. Потому они часто будут голосовать, оставив личные интересы в стороне, дабы поддержать мораль. Значительная часть магов может оказаться невиновной, но в случае серьезных преступлений придется немало потрудиться, чтобы выбраться.

Вы можете решить провести игру, где правосудие Традиций *всецело* опирается на политику. В такой игре суды – места, где маги могут расправляться со своими врагами. Персонажей могут притащить на суд и заставить отвечать по ложным обвинениям и за тривиальные нарушения, либо они могут использовать суды себе на пользу, если Судьи у них в карманах. Маги считаются виновными, когда предстают перед Судьями.

И наоборот, вы можете решить, что юридическая систем магов лучше аналогичной у смертных. Может быть, с помощью магии Разума Судьи чаще приходят к беспристрастным решениям, Магическая терапия и реабилитация делает наказания ненужными. Судьи целенаправленно выбираются из непричастных к политическим играм, и пока у них есть власть, они никогда не используют ее к злу, так как могут быть судимыми другими Судьями. Они продумывают последствия своих решений, и их приговоры часто предназначены обучать виновных и поддерживать жертв, а не просто карать.

**Правосудие действует с помощью каких-либо магических техник, но магическое свидетельство можно подделать, поэтому оно не всецело надежно.** Традиции опираются на улики, свидетельские показания и магию, чтобы получить результат. Свидетельство наиболее надежно – маги озвучивают свои мнения и выводы,

---

<sup>45</sup> Тут имела место игра слов. В оригинале было Execute Justice – то есть, переводить можно было, как «вершить правосудие», так и «казнить правосудие».



разъясняют свои позиции и наблюдения, а затем высказывают мотивы преступлений или докапываются до истины с помощью логики. Тут большую роль играют ранг и положение. Мнение Мастера будет более весомым, чем у Посвященного – даже в вопросе, в котором Посвященный эксперт – потому что считается, что Мастер, в целом, лучше понимает магическое общество и правосудие. Магические исследования – следующее. Восприятие Времени, различные виды телепатии и сканирование Резонанса могут дать много информации. Тем не менее, даже магические методы можно обойти. Из-за возможности лжи эксперта или его ошибки в гадании, часто принятым может быть только исследование, проведенное Судьей лично – или теми, кому он доверяет. Наконец, улики тоже принимаются во внимание, но поскольку они могут быть подделаны обычным способом или изменены магически, то они часто признаются косвенными.

Или, возможно, магия в судопроизводстве используется очень активно. Если она есть, почему бы ее не использовать? Никакой суд не проходит без тщательного применения Разума или изучения ситуации Временем. Каждое свидетельство перепроверяется множеством способов. Маги отправляются в Высокую Умбру, чтобы найти следы обдумывания случая и уловить эманации Истины. Каким бы ни был результат, полученный магией, он считается верным – потому, либо не попадайтесь, либо тщательно используйте магию, чтобы замечать следы!

Или, наоборот, в судопроизводстве магия не используется вообще. Слишком субъективно, слишком вероятны фальсификации при суде над Мастером, слишком много шансов привлечь внимание Технократии – вариантов множество. Соответственно, суд опирается на улики и свидетельские показания. Маги считают обсуждения и мысленные эксперименты самыми надежными способами прийти к выводу. Чувства можно обмануть. То, что вы увидите при гадании, может и не быть настолько близко к истине, как то, что добыто дедукцией.

**Диспуты – приемлемый метод разрешения конфликтов, но не должны приводить к смерти.** Традиционно, Диспуты считаются приемлемым методом разрешения конфликтов. Но убивать на нем других магов не принято – если, конечно, неудачника и так смерть не ждала.

Тем не менее, вы можете вести игру, где Традиции больше не практикуют Диспуты. Может, им больше нет доверия. Может, молодые маги *не знают*, как их проводить правильно. Какова бы ни была причина, справедливость может быть установлена иным способом.

Или, возможно, Диспуты проводятся по любому поводу. Кто-то увел вашего Ученика? Диспут. Убит ваш Фамильяр? Диспут. Сели на шляпу? Диспут. В конце концов, ничто не останавливает магов от Диспутов для разрешения любых вопросов. Сделайте его не смертельным, и у вас отличный способ решения проблем. Некоторые маги будут специализироваться на Диспутах, чтобы выходить так из любой ситуации – или даже начинать ссоры и использовать Диспуты, чтобы получить то, что им захочется! У вас могут быть даже маги-бретёры, которые предлагают свои услуги тем, кто больше заплатит. Если же Диспуты могут проходить до смерти, то они, конечно, станут серьезным вопросом, гарантированно привлекающим всех окрестных магов.

### **Убийство одного из своих**

Возможно, одно из самых пугающих открытий, которое делают неопиты Традиций – они подходят к своим задачам достаточно серьезно, чтобы убивать тех, кто стоит на

пути. Это как худшее тайное общество, о котором вы слышали – правительственная организация, которая казнит тех, кто слишком близко подобрался к Истине, тайное братство, которое манипулирует судебной системой, чтобы убирать людей с дороги, бандиты, убивающие помешавших им простых людей. Традиции выносили смертные приговоры ранее – не только для своих врагов, но и для своих членов – и исполняли их.

Не обращаясь пока к вопросу о самой необходимости этого, оцените последствия этого решения практически. Членство в Традициях – вопрос серьезный. Если вы выдадите не те секреты или серьезно ошибетесь, вы можете, в конце концов, лишиться жизни.

Давайте взглянем на это по-другому. Представьте свою работу или учебу в школе. Будете пропускать уроки – вас исключат. Вам придется искать работу или другую школу. Если вы напортачите на работе, то вас могут уволить. И вам снова придется искать работу, уже с нехорошей записью в трудовой книжке. Если вы сделаете что-то опасное для безопасности людей, вы можете отправиться в тюрьму. Вас могут штрафовать или наказывать, если ваша небрежность или банальная неудача приведет к чьим-либо увечьям или смерти.

Сравните это с Традициями. Если вы выдадите традиции тем, кому их знать не стоит, даже случайно, вы можете оказаться виновным в нарушении Протоколов. Если вы напортачите и потеряете важный Узел или Артефакт – то же самое. Получили жестокую отдачу Парадокса, которой накрыло и других магов – уже поняли. Вы – *труп*. Вас убивают, возвращают в цикл, и вы больше не беспокоите мир своими надеждами и мечтами. Это суровое наказание.

В отличие от судебной системы реального мира, у вас нет права на апелляцию. Тут нет ни губернатора, ни президента, который может вас помиловать, ни прессы, которая устроит шумиху в вашу пользу. Есть только холодная судебная система в руках тайного Кабала, который решает, не стали ли вы слишком опасны для тайного общества.

Целая история может крутиться вокруг судебной системы Традиций и сражений за или против смертного приговора. Возможно, так же важно и то, кто его несет? Некоторые старые воины Восхождения, которые всегда готовы убивать тех, кто перейдет им дорожку. Иногда до жертвы не так просто добраться, поэтому приговор может быть передан «сверху» совершенно обычному, во всем прочем, Кабалу, как инструкции по обеспечению безопасности Традиций.

Что вы будете делать, когда в вашем почтовом ящике окажется письмо, извещающее, что вы и ваши друзья должны убить кого-то из ваших знакомых ради тайного общества?

Иногда Судьям нужен кто-то, кто пронаблюдает за проведением смертного приговора, или им нужен захват и доставка преступника в то место, где смертный приговор может быть произведен. Для многих независимых Кабалов идея убить товарища по приказу из письма неприемлема. Что, если *ваш* Кабал получит это письмо? Что, если это будет кто-то, кого они знают и любят? Что, если вы не согласны с вердиктом?

И если ваш Кабал решит устроить казнь, как вы к этому подойдете? Обычно у мага сохраняются связи с обычным миром. В таком случае, связи и друзья в реальном мире дают какую-то, но защиту. Пример – если неожиданно пропадет маг, который живет отшельником в медвежьем углу Умбры, то этого никто не заметит. А если пропадет маг, живущий в реальном мире и имеющий семью и работу, то зашевелится разного рода

смертные власти. И Кабалу придется быть осторожным с применением магии, так как это может насторожить любого Технократа, участвующего в расследовании смерти. Потому, самый распространенный метод – выманить преступника в уединенное место, где его можно будет казнить без страха раскрытия, и обставить его исчезновение, как нечто обыкновенное. И даже это не всегда возможно. Может случиться так, что придется врваться в дом, пробиваться сквозь семью и друзей, и совершать другие достойные осуждения поступки, чтобы добраться до осужденного...

... это будет возможностью потерять собственный шанс на Восхождение путем совершения преступлений при уничтожении тех, кто продолжает вредить миру.

## **И нравственность**

Возможно, один из самых важных вопросов о Традициях, помимо всего прочего – чего они придерживаются, нравственно? Отсюда могут расти многие другие вопросы – каковы моральные установки у мага Традиций? Чем могут быть оправданы их поступки, и что удерживает их от деградации? Исследование нравственности магов Традиций может занять все ваше игровое время, если вы не будете осторожны...

Игроки, знакомые с играми White Wolf, осознают, что протагонисты каждой серии вызывают определенные размышления о морали и нравственности. Вампиры и оборотни стойко ассоциируются со злодеями и чудовищами в большинстве художественных произведений и других развлечениях. Волшебники могут выглядеть презентабельно, но и про них можно много нехорошего найти. Давайте примем, как факт – маги Традиций могут быть волками в овечьих шкурах – или, по крайней мере, жалкими неудачниками.

В основе **Мага** (помимо всего прочего) лежит предположение, что вы играете в магов Традиций в, хотя бы немного, героическом стиле. Даже если они считаются «плохими парнями» по сценарию, они – протагонисты, и их истории заслуживают того, чтобы быть рассмотренными с их точки зрения. Они проиграли войну за пастырство человечества, самопровозглашенные защитники Земли гоняют их, как хотят, а их численность все снижается, в то время, как они отчаянно сражаются между собой. Черт возьми, они распространяют опасные идеи, хотят вернуть чудовищ, а часть из них – ублюдки-элитисты, считающие, что сверху должны быть лишь немногие!

Вообще, вы можете смотреть на магов Традиций и по-другому, но есть один неоспоримый факт – все маги Традиций были когда-то обычными людьми. Они были людьми, не очень отличающимися от многих других, которые однажды проснулись и осознали иную свою судьбу. Это изменило многих из них, но это же означает, что судить их нужно так же, как других людей. Маг Традиций не более «хороший парень», несмотря на его поступки, просто потому, что ему случилось быть протагонистом, чем Технократ - автоматически «плохой парень». Такие черно-белое деление не может показать факт, что все люди творят разные вещи, хорошие и плохие, в течение жизни. Потому, у магов Традиций на пути встречаются все те же затруднения и ловушки, что и у обычных людей, но, при этом, перед ними стоят вопросы правильного употребления своей магии и просветления.

При игре за Традиции есть очень, очень много моральных вопросов, требующих исследования – и вопрос правосудия лишь один из многих. Некоторые включают, но не ограничиваются:

**Имеют ли Традиции право определять будущее человечества?** Традиции могут заявлять, что Технократия хочет поработить все человечество – превратить всех в бездумных кукол и прислужников. Но если это выбор человечества, есть ли у Традиций право выступать против? Или этично ли творить что-то опасное, проповедуя то, что Традиции считают высшим благом (спасение человечества от стазиса)? Вся битва за всеобщее Восхождение продиктована тем, что Традиции лучше других знают, что нужно человечеству в целом.

**Имеют ли Традиции право продолжать творить свою магию?** Очень немногие маги Традиций добровольно откажутся от своей магии. Но человечество решило, что не приемлет магию – давление Консенсуса тому обоснование. Магия слабеет день ото дня. Стоит ли Традиционалистам сдаться? Не сражаются ли они из тщеславия, во славу свою и своих эго, чтобы оправдать использование особых сил, которых они не заслуживают или не должны иметь?

**Имеют ли Традиции право вмешиваться в чьи-то жизни?** Многие Традиции прямо общаются с человечеством. Эвтанатос выслеживают среди людей тех, груз кармы у которых настолько велик, что они должны перейти на другой путь Колеса Судьбы. Адепты Виртуальности взламывают и перестраивают обыденные технологии и распространяют секреты. Хористы помогают во имя веры и милосердия. Но имеют ли Традиции право вмешиваться? Этим магам была дарована сила, но обязаны ли они морально использовать ее? Что дает Традициям право играть в Бога, обманывать судьбу, бесчувственно изменять ход предназначенного и истории? Оправдание, что кто-то должен нести ответственность, может быть рассмотрено просто как эго – кто сказал, что этими «кто-то» должны быть Традиции?

**Кто может доказать, что представление Традиций о «лучшем мире» истинно?** Представьте себе Хориста, который из милосердия помогает бездумным – он творит лучший мир, так? А что насчет Эвтанатос, который убивает коррумпированных политиков? Герметист, который связывает демонов и общается с силами преисподней, чтобы защитить от них людей? Все эти маги работают, исходя из утверждения, что они делают мир лучше. Но кто сказал, что их видение «лучшего мира» более приемлемо, чем чье-либо еще? Может быть у Технократии, не будь она занята выпальванием Традиций, лучше бы получалось справляться с коррупцией. А может быть смертные *должны* страдать, чтобы учиться. Может быть, возвращение магии – лишь потакание жалкой гордыне, попытка перестроить мир по желанию магов Традиций.

**Что приемлемо для Традиций?** Представим на минуту, что у Традиций есть право на свои взгляды и практики. Какие методы приемлемы для их распространения? Пропаганда? Обучение магии? Использование магии? Призыв духов и опасных Ушедших? Клевета? Разбойные нападения? *Убийства*? Традиции творили и это и многое другое. Что приемлемо? Оправдывает ли цель средства, или какие-то границы переходить не стоит? В последнем случае, где проведены те границы и кто решает? В прошлом для Традиций было приемлемо все, что не затрагивал напрямую душу – вплоть до терроризма и массовых убийств, в некоторых случаях. Сложно назвать это нравственным... но, все же, если их деяния могут спасти человечество от потери созидательности и самосознания, то они благородны и праведны?

Итак, мы тут достаточно сильно приложили Традиции. Отступите немного и взгляните на них, как протагонистов, еще раз. У нравственных вопросов, по природе оных, нет простых ответов. И ответ одного человека не всегда верен для всех. Хоть многие люди могут сомневаться в мотивах Традиций, их устремления тверды. Традиции

дерутся потому, что считают, что делают нечто достойное. Может, они правы. Может – нет. Но в мире **Мага** их убеждения имеют вес, и пока Традиции верят в то, за что борются, у них есть источник надежды.

## Структура и влияние

*- Куда мы идем? – спросил Райан. Он выглядел встревоженным. Ли Энн не нужно было смотреть на него, чтобы понять это. Она чувствовала это. Даже несмотря на щиты – она чувствовала.*

*Он раздражен. Они убегают уже две недели подряд. Технократы не давали им ни минуты покоя, и это давило на него.*

*Думаю, иногда он может сожалеть о том, что вообще встретил меня.*

*Ли Энн не поняла, что Райан остановился, пока не прошла мимо него. Она, встревожившись, остановилась и повернулась к нему. Увидев его, ее сердце едва не остановилось – он был близок к тому, чтобы разрыдаться. С тех пор, как она встретила его, он плакал лишь дважды. Она не хотела вновь видеть его слезы.*

*- Я никогда... – начал он. Ли Энн подняла руки и подбежала к нему.*

*- Ш-ш-ш... – шепнула она, обняв его. – Не надо говорить.*

*Он обнял ее и стоял так.*

*- Прости, - сказала она.*

*Райан вдохнул сладковато-розовый запах ее волос. Это всегда успокаивало его. Они мягкие, как волны.*

*- Все в порядке, - ответил он. – Я... я... мы уже столько времени в бегах, и я...*

*- Я знаю, - мягко ответил она. – Уже недалеко. И там мы будем в безопасности. Мы сможем отдохнуть. Обещаю.*

*Райан улыбнулся.*

*Ли Энн всегда держала слово.*

## Несколько слов о смертных в обществе магов

*Я люблю слушать Аколитов. Ниже приведена запись разговора другого моего ученика, которого зовут Стивен, с одним из его сокурсников. Я предложил переписать ее в виде эссе (он очень старался). Думаю, оно будет очень информативным. И вы должны понять – Стивен один из тех, кого нашла Ли Энн. Он был юношей, которого она встретила на улице. Он был талантлив, хоть и не был чудотворцем (я не расспрашивал). Он рос, преимущественно, на улицах, и потому обладает уникальным взглядом на то, как взаимодействуют социальные группы и их грани.*

СЛУ.

У нас есть место в вашем обществе. Аколиты, обычно, ваши ближайшие смертные помощники. Есть и другие, хотя они болтаются на периферии. Даже линейные чародеи, которые часто объединяются подобно вам, иногда незаменимы в качестве помощников. Некоторые, стоит обратиться, с радостью бросятся в бой, чтобы привести мир к всеобщему Восхождению, или, хотя бы, чтобы сделать его немного лучше. Ваши кредо и то, как вы к ним относитесь, повлияют на то, как на вас будем реагировать все остальные мы, и захотим ли мы помочь. Вы можете задирать нос перед магами, чья магия не так гибка, как у вас, но быстро прекратите, как только они спасут вас разок-другой.

Смертные союзники, от хозяев оккультных лавочек и до миссионеров, могут быть незаменимы. Очень незаметно, но они могут вернуть человечеству выбор, и потому возможно, лишь возможно, что оно пробудится, пока не станет слишком поздно. Думаете, просто так столько народу пошло в Нью-Эйдж за духовным просветлением? Думаете, сторонники гомеопатии появились случайно? Эти вещи происходят потому, что ваши союзники делают их возможными, дружок.

Остается вопрос – откуда мы знаем, как делать все это, и почему нас это притягивает, в первую очередь?

## **Изучение своих смертных связей**

Итак, вам нужны контакты – смертные, которые могут вам помочь, добыть информацию (может быть, результаты последнего бейсбольного матча)? Может, вам надо где-то залечь или нужна машина. А может, вам надо кого-то заткнуть или разговорить.

Магия не решает всех проблем мира. Вы не были магом достаточно долго до того, как узнали о ней. Конечно, вы способны на крутые штучки, но давайте признаем – мир вертится не из-за вашего крутого и впечатляющего Заклинания. Хорошо, если вы действительно сильны, это может оказаться верным, но я бы на это не ставил. То, что заставляет мир двигаться – люди, и та их повседневная рутина, которую они, по неведению, называют жизнью.

Удачливый маг – тот, кто достаточно умен, чтобы вписаться в эту рутину, не привлекая к себе внимания. Техи для этого обычно пользуются наукой, но и некоторые Традиции могут играть в эти игры. Все, что нужно – знать, что вам нужно, и как это найти.

Есть разные смертные контакты, которые могут провести вас подальше. Будьте внимательны. Когда-нибудь это может оказаться полезным.

## **Аколиты**

Не морщите нос. Герметисты и Эвтанатос не единственные используют Аколитов, спасибо большое. Аколит – прямой помощник вашей магии. Они могут быть инструментом, чтобы ваша магия шла правильно – особенно если у вас оказывается маловато таких вещей, как, например, Фокусы из трав. Аколиты могут приобретать предметы и компоненты, а также помогать подготавливать ритуалы (за что Эвтанатос и Герметисты и считают их полезными). Также, они практически всегда – ученики мага, которому служат. Они, сами по себе, еще не маги, но могут обладать иными талантами.

Аколиты очень разнообразны – в зависимости от личного стиля и Традиции мага. Аколиты Кльта Экстаза могут быть хиппи или групи<sup>46</sup>. Я знал некоторых Кльтистов, которые собирали Аколитов в общины. До меня доходили слухи, кем могли быть некоторые из них, но я в это не верю. Но, в целом, они – хороший пример.

Орден Гермеса, как правило, держит своих Аколитов при Часовне или учебной среде. Они, наверное, самые строгие из Традиций в вопросе Аколитов. Их Аколиты, также, часто хорошо знают механику магии, если не саму магию. Эвтанатос занимают уверенное второе место, хотя я видал и идущих впереди. Все зависит от того, где был найден Аколит и каков его шеф. Я, также, был знаком с Аколитом Эвтанатос, который был помощником частного сыщика (который был Эвтанатосом).

У Толкователей Грез это обычно нью-эйджеры и викканцы, но не игнорируй и людей с вековым прошлым и реальными культурными традициями. Толкователи Грез часто притягивают к себе коренных американцев, обучая таких Аколитов быть шаманами и тому подобным – стереотип? Без сомнений – Толкователи Грез часто практикуют магию, схожую с анимистическими верованиями многих доколониальных культур, поэтому союзы между этими двумя группами весьма естественны. Насколько легко распознать этих Аколитов – как и в случае с Аколитами Кльта Экстаза – зависит от мага. Если он достаточно явен в том, чему их учит и заставляет делать, то они будут весьма заметны. Но достаточно часто Аколитов учат быть неприметными, и даже тому, как отводить подозрения от наставников. Один Аколит, действующий подобно магу, может избавить реального от множества проблем. Хорошо, может, это не лучший способ обращения с Аколитами, но это тоже возможно.

Хористы обычно набирают своих Аколитов в Церкви. Это имеет смысл. Каковы они – зависит от того, какую религию исповедует Хорист. Я склонен представлять монашек и монахов, но церковные дьяконы и исцеляющие верой тоже среди Аколитов попадают. Члены паствы, учителя, теологи, историки, люди искусства и ремесленники тоже попадают в их ряды.

У Адептов Виртуальности Аколиты – помогающие им опытные хакеры. Возраст у всех разных, но я видал и не задротов. Извините, но эти ребята редко похожи на то, что показывают в кино. Я имею в виду, насколько привлекательными или социально адаптированными вы будете, если день-деньской пялитесь в светящийся экран в темной комнате, не выходя на солнечный свет? Аколиты Сынов Эфира редко более привлекательны. Давайте примем это – большинство людей рождаются или с внешностью, или с мозгами. Но редко и с тем и другим. Но они умны и изобретательны. Они не все – рассеянные изобретатели, но видел я и таких.

Акашийское Братство выбирает тех, кто будет следовать их восточным обычаям. Боевые искусства – часть их магии, и потому их Аколиты оказываются грозными противниками. Вы не доберетесь до нужного вам Акашийца, если вы не чертовски хороши в драке. Помните те старые фильмы про кунг-фу, где нужно пробиваться сквозь школы, чтобы добраться до мастера? Тогда вы понимаете. Конечно, из всех стереотипов есть исключения, но стереотипы не были бы

---

<sup>46</sup> Сленговое обозначение подростка-поклонника музыкальной группы. Как правило – девушки.



стереотипами, если бы не были иногда верными. Также, Акашийцы склонны набирать Аколитов из тех же кругов, что и Небесный Хор – неудивительно, учитывая, насколько сильны религиозные и философские корни обеих группировок.

### Примечания по механике

Считайте Аколитов Служителями (Retainers). Они – продолжение мага, призванные сделать его магическую жизнь немного более простой. Роль, которую они исполняют, должна дополнять магические знания мага. Если игроку нужен кто-то, способный влиться в повседневное общество, он может выбрать из вариантов ниже.

Я не знаю много Сирот, у которых есть Аколиты. Многие из них слишком боятся рассказать кому-либо, кто они. Я видел некоторых, и они такие же разные, как и Сироты. Я заметил, что они не склонны окружать себя многими. Один, может быть два. Во многих случаях, как и с Экстатиками, они будут кем-то значительным. Пустые, набирают Аколитов, преимущественно, из субкультуры Готов, проникшей в наше общество.

В ситуации, конечно, с Аколитами важно то, что они могут помочь с вещами магическими. Обычным союзникам не всегда можно доверить магические знания или подготовку ритуалов. Аколиты выучили парочку вещей. Даже если и не имели моментов просветления, они могут читать молитвы, держать свечи и помогать с организацией в целом. Многие Аколиты надеются, что сами станут магами. Некоторые могут изучить рудименты магии, практикуя линейные заклинания и некоторые простые формулы. Другие Просыпаются и получают феноменальный потенциал – часто превосходящий их наставника.

Отношение Традиций к Аколитам – в целом – подчеркнуто формальное. Хоть Аколит и не признается так же, как могущественный маг, ничто не говорит, что он меньше, как личность. Аколиты занимают то расплывчатое место между магическим и повседневным. Может, Аколит верит в



магию, но не имеет таланта, желания или мужества ее изучать. По какой бы то ни было причине, Аколит находится на вторых ролях, но это не делает его расходным материалом. Согласно законодательству Традиций, Аколиты приравниваются к магам, не имеющим собственных защит. Потому, рядом с Аколитами достаточно безопасно обсуждать дела Традиций или творить вместе с ними магию (иначе от них не будет никакой пользы). Тем не менее, их можно склонить к преступлению, и наставник Аколитов тоже может быть обвинен, если он был нерадив или склонен к злоупотреблениям и совершил преступление. Фактически, Судьи Совета *много жестче* с магами, чем с Аколитами. В конце концов, Аколит всегда может сказать, что не догадывался о последствиях своих действий, или, возможно, что его заставили сверхъестественным способом. Маг должен знать лучше, либо ему не стоило владеть подобными силами.

## Союзники

Смертные союзники могут оказаться очень ценным активом для любого мага. Как, спросите вы, если они лишены каких-либо магических сил? Их помощь менее пряма, чем у Аколитов. Они даже не всегда знают о вашей магии. В целом, объем их знаний о маге зависит от ситуации. Иногда он просвещает их, а иногда им лучше оставаться в неведении. (Согласно Протоколам, последнее безопаснее).

Смертные союзники редко помогают прямо с какими-либо магическими ритуалами, над которыми работает маг.

Так чем же полезны обычные смертные союзники? Вообще, они полезны, когда вы нуждаетесь в безопасном убежище, квалифицированной помощи (водителя, курьера, пушечного мяса) или особых знаниях (химический анализ, взлом компьютера, полицейское расследование). Смертные союзники хороши для всех тех обыденных дел, которые должен кто-то сделать, потому что вы не можете или не хотите этого. Услуги, так сказать.

Смертный союзник способен на многие вещи, вам недоступные, но, что самое важное, не привлекает много внимания. Если вам случится столкнуться с преступниками, то это привлечет гораздо меньше внимания, если обо всем позаботится полиция. Один звонок приятелю по службе – и порядок. Или, возможно, вы заполучили описание странного древнего обряда, но текст написан на санскрите. Отлично, один из ваших старинных друзей по колледжу работает на кафедре лингвистики и способен сэкономить вам время и нервы, не создавая того шума, который производили бы вы, копаясь в местной библиотеке и ругаясь над кипами книг.

В отличие от Аколитов, смертные союзники несут один недостаток. Вы можете обратиться к ним за помощью, да. И они могут обратиться за помощью к вам. И вам придется им помочь – иначе рискуете потерять союзников. Они становятся менее надежными, менее готовыми прийти на помощь, когда это нужно. Можно ли их винить? Никто не любит быть используемым, когда помощь принимается, как должное, или когда ей злоупотребляют. Даже плохие ребята должны быть хоть как-то верны своим союзникам. Я имею в виду, что если уж я – Злой Властелин, то я не буду дурно обращаться со *своими* союзниками.

Обыватели также хороши для кое-чего еще (что Аколиты тоже могут) – прикрытие. Никто не сравнится с хорошим адвокатом, когда вы в беде, или полицейским, когда надо отвести подозрение от вас. Союзник, управляющий убежищем, обычно хорош в отвлечении внимания. Врач, к которому вы можете прийти с необычными ранами – бесценен. Не задающий вопросов домовладелец – дар богов.

Как правило, они все обыватели. Если это не так, то они часто становятся Аколитами мага – в противном случае, становятся обузой. Они редко осваивают какую-либо магию, и вряд ли имеют особые умения или знания. Их польза исходит из их обыденных специализаций.

## Контакты

Менее близкие, чем союзники, контакты – это люди, на которых можно рассчитывать в поиске информации. Они всегда обыватели, в целом, не выделяются в своей сфере деятельности, и – если не происходит ничего особого – легко заменимы. Да, Вирджиния, контакты – расходны.

Контакты – люди с доступом к информации. Вам нужна информация – они могут ее достать. Эй, они даже уже могут знать то, что вам нужно. Они не требуют такого поддержания отношений, как Союзники, и им не нужно такое же внимание, как Аколитам. В целом, все, что вам нужно для обеспечения их верности – молчать об источнике полученной вами информации.

Я не стану слишком в них погружаться – они могут быть кем угодно. И это хорошая сторона контактов. Нельзя сказать, что их невозможно найти или отследить. Все это возможно, потому сохраняйте осторожность, как в случае с союзниками. Вам нужно быть осторожными. Легко убаюкать себя их едва ли не



мистической незаметностью, но помните – они живые люди. У некоторых есть семьи. У них свои жизни. И принести в них свой мир означает, практически, их уничтожение.

Так *кто* же контакты? Ваши союзники – те, кто делает для вас какую-то работу. Старые друзья, коллеги, члены клуба, люди, которых вы шантажировали... Контакты, в свою очередь, ваш склад информации. Прихлебатели. Бесхребетная обуза. Те, кого видите каждую неделю в ночном клубе, но не представляете, кто они такие. Случайные знакомые. Представьте это так – вы помните имена всех ваших одноклассников? Нет? Могли бы вы вспомнить их всех, если бы встретили их на улице и спросили, была ли в какой-то день контрольная? Да? теперь вы понимаете.

Контакты, к сожалению, палка о двух концах. Любая информация, которую вы ищете, автоматически становится информацией для кого-то еще – особенно, если вы раскапываете определенную тему. Будьте осторожны с тем, что спрашиваете – слухи имеют свойство расходиться. Если вам действительно е стоит быть в Миллиджвилле, то старайтесь не задавать там много вопросов – потому что вас могут увидеть люди, которые донесут *не тем* людям.

## **Влияние в мире смертных**

Влияние в мире смертных – то сети союзников и контактов, простирающихся в определенную сферу деятельности. Эти смертные могут помочь опытному магу в работе с системами, которые иначе помешать или навредить ему. Он, также, может их использовать для помощи себе, добычи вещей, сбора информации и прикрытия.

Такие уровни влияния просто не достигаются. Чтобы запустить руки в эти общества, нужно время и старание. Немногие маги могут добиться этого на каком-то значительном уровне. В целом, все, что можете добиться вы – полезные связи для сбора информации или получения полезных вещей (вроде фальшивых удостоверений личности или освобождения из-под ареста). Связи в СМИ тоже полезны. И не стоит отворачиваться от оккультных кругов (еще бы!) или даже высшего общества. Самый простой способ получить деньги – одарить дурня с толстым кошельком фальшивой удачей.

Но будьте осторожны. Руки, запущенные в разные общества – полезно, но опасно. Вы там на виду, и это опасно для вас. А также – для них. Для смертных это может быть самым опасным видом связей, и ваша сеть может оказаться под ударом ваших врагов, если ее раскроют. У Технократии там, естественно, хорошие позиции. Равно как и некоторых других сверхъестественных существ. Если вы наступите на чью-то мозоль, стремясь погрузиться поглубже, то, скорее всего, обретете весьма неприятных врагов.

Как различить ваши Контакты, ваших Союзников и ваше Влияние? Союзники выполняют для вас работу. У них есть навыки, которые они используют на вашу пользу. Контакты – просто люди, которые время от времени доносят до вас местные слухи. Влияние же – область, где у вас есть рычаги.

Попробую объяснить так. Допустим, вы мошенник по имени, скажем, Капоне. У вас есть бандиты, которые отвечают перед вами и бьют, кого надо – это

Союзники. У вас есть парочка осведомителей в местном полицейском участке, которые предупреждают о рейдах – это Контакты. Но тот парень в мэрии, который может сделать так, что какие-то бумаги потеряются, либо привлечь внимание СМИ к чему-либо – даже если он никогда лично не выражал вам уважение или не рассказывал о том, что конкретно происходит в мэрии – это Влияние. Это ваша способность не напрямую добиваться чего-либо чужими усилиями, либо изменять реакцию «системы».

Но будьте там очень, очень осторожны – Технократия не любит, когда кто-то играет с их домашними чиновниками. Как гласит старая поговорка: «Не воруй – правительство не терпит конкурентов».

## **Магические союзники**

*(Примечания СЛУ: тут приведена большая часть заметок Стивена, но он делал и другие, о которых Ли Энн мне не рассказала, и которые я упомяну позднее. Мы обсудили это. Дальше я привожу собственный опыт).*

*Итак, вы встретили парня, который Аколит в Часовне Герметистов. Вы – лишь Сирота. Добывать информацию сложно, и это в лучшем случае. Даже если вы находите что-то, оно редко точное. Но ваш друг Аколит может добыть вам кучу информации. Он же может предупредить, если Герметисты будут очень заинтересованы в вашей деятельности.*

*Вы, конечно, не очень об этом беспокоитесь. Конечно, если бы это были Эвтанатос – тогда бы следовало волноваться. Они просто чертовски страшные. И если они решат, что вы нарушаете их странный принцип баланса, то вам остается лишь молиться. Но у вас есть подруга и в одной из их Часовен, которая предупредит, если они выйдут на охоту. Она может достать вам и информацию, но вы не уверены, что хотите узнать то, что знают они. Она хорошая, но иногда и она вас пугает.*

*И вы думали, что Пустые страшные. В сравнении с теми ребятами это мрачное готическое веганье просто любители.*

*Если вы Сирота, то иногда Традиции могут быть страшными. Эй, даже если вы – часть Традиций, они могут быть страшными. Контакты в одной-двух из них могут быть полезными. Также, это позволяет вам понять их немного, поэтому будете знать, работать вы с ними хотите или избегать. Те же контакты, возможно, могут найти информацию о потенциальных союзниках, которых вы можете повстречать. Это настоящий Хорист или он лишился благодати? Ничто так не портит жизнь, как связь с Барабби. И если вы не знаете, то можете не угадать, когда стакнулись с одним из них.*

*Контакты в Технократии найти крайне сложно и, если вы не Технократ, еще и крайне опасно. Если вам удалось получить там контакт – скрывайте это, иначе очень быстро «вернетесь в цикл», как говорит мой друг Ларри. И следите за тылами. Если вы не уверены в них, вас могут «пригласить проехаться». И если ваш контакт приехал в черном седане в компании людей в черных костюмах, черных шляпах и зеркальных противосолнечных очках, чтобы пригласить вас на эту поездку – бегите. Бегите быстро, бегите далеко и не оглядывайтесь.*

*Мародеры же – не те контакты, которые вам захочется установить. Поверьте. Да, даже слабейший из них весьма могуч. Уверяю. И все они безумны. Они несут*

*Парадокс, и этот Парадокс, скорее всего, обрушится на вас. Общение с ними обычно ведет к переобучению или смерти. Будьте осмотрительны.*

*Знаю, что не должен предупреждать вас о Нефанди. Если вы попытаетесь подружиться с кем-то из этих скользких, испорченных ктулхуподобных ублюдков, то я приду и убью вас лично. Понятно? Я видел слишком много магов, считавших, что смогут выбраться, и попавших в их сети.*

### **«Иные» союзники**

*Обыденный и магический мир – не единственные места, где можно найти союзников. Не Гамлет ли сказал, что есть многое на свете, что и не снилось нашим мудрецам? Ну, это определенно было в Гамлете, и это единственное, что меня сейчас волнует. Видите ли, старик Вилли был прав. Иных очень много, и иногда эти иные существа могут оказаться полезными союзниками.*

*Скорее всего, ваш уровень связей будет невелик. Вы, вероятнее всего, немного знает о своих «иных» друзьях. Но, как Контакты, они могут добывать для вас информацию, а как Союзники – помогать вам. Но будьте готовы помочь и им. Не ждите, что вам помогут, если сами никому не поможете.*

*К слову, будьте осторожны с этой помощью. Я сейчас не о Фамильярах говорю, а сверхъестественных существах – вампирах, оборотнях, феях. Они есть, и они могут быть очень полезны, но они склонны либо не доверять вам, либо тоже ожидать помощи. Некоторые из них опасны. Никогда, никогда, ни при каких обстоятельствах, например, не злите оборотня. Шрамы от их когтей излечиваются не всегда.*

*Иметь сверхъестественного союзника может быть рискованно. Кроме того, вам*



*придется держать их в секрете. Если у вас есть контакты со сверхъестественными существами, то есть шансы, что либо другие маги не доверяют им – и вам, в результате – либо захотят использовать и вас, и их. Оба варианта плохи, поверьте мне.*

*Также, помните, что у них есть свои секреты. Они не захотят, чтобы вы рассказывали другим о своих немертвых друзьях или мохнатых чудовищах, с которыми вы отдыхаете на природе. Осмелюсь сказать, что они готовы убивать, чтобы сохранить свои секреты, поэтому следите за тем, что говорите, и убедитесь, что вас вместе никто не застанет.*

*Другая проблема – у них есть свои враги. Даже если вас не зовут помочь, вы можете, в силу связи, привлечь внимание их врагов. Есть шансы, что, в лучшем случае, ваши знания о них будут невелики. Если вам повезет, то вы привлечете внимание всего лишь охотников. Но есть и кое-что похуже пылающих энтузиазмом смертных. Будьте готовы к тому, что если у вас есть такие союзники, то ваш мир сильно расширится. Вам придется все время быть начеку и учиться на ходу – а иногда даже на бегу.*

*Хорошо, все же, несмотря на риски, сверхъестественные союзники – это полезно. Помните, они сверхъестественные. Как и вы, они обладают кое-какими особенностями и, более чем вероятно, умеют то, на что не способны вы.*

*Есть шансы, что раз вы знаете, кто они, то и они знают, кто вы. В целом, способы наладить контакты ведут к следующим вариантам – взаимное открытие, взаимное любопытство или взаимное вытаскивание задниц из проблем. Но не пытайтесь их использовать. То, что вы знаете, кто они, не значит, что вы можете использовать их как угодно себе на пользу.*

*Кроме того, если вы не будете осторожны, то обнаружите, что за ниточки дергают именно они.*

## **Замечания о Сверхъестественных Союзниках**

Сверхъестественный Союзник может быть сильным достоинством. Магу, скорее всего, *придется* держать это в секрете, иначе он откроет для себя мир боли, которой он не желает. Также, его может легко затянуть в их проблемы. Перед ним может встать факт, что соплеменники его союзника могут не принимать его. В подобных отношениях нужно учитывать многое.

И тут есть оборотная сторона. Вовлеченность мага в сверхъестественное не обязательно может идти через Дополнение. Видите ли, маг по-прежнему смертный. Немало вероятно, что он как-то связан с миром смертных. Даже если он глубоко погружен в дела Часовни, какие-то связи вне оккультного мира у него все же будут. Маг вполне может оказаться марионеткой сверхъестественного существа, частью его сети контактов и союзников, которую мы называем Влиянием.

Рассказчик *может* решить позволить магу иметь сверхъестественных Союзников, вместо обычных, как Дополнение. Но лучше это оставить на откуп развитию по ходу игры. Сколько магов на самом деле имеют приятеля-оборотня? Ни один, наверное?

## **Реальность**

*«Хорошо, мои союзники – часть этой уличной банды. У меня есть контакты в полиции города и кое-какое влияние на политической арене».*

*Мы все это слышали. Для некоторых типов персонажей это нормально. Если персонаж – общественный активист или детектив, это логично. Но так бывает не всегда.*

*Определить контакты, союзников и влияние очень важно. Они помогают уточнить, кто и что есть персонаж, и как он вписывается в мир смертных. Это может принести немало головной боли Рассказчику, который должен учитывать это для каждого игрока.*

*Но это не обязательно.*

*Посмотрите вокруг.*

*Большинство из нас (особенно, давайте признаем, нас, игроков) вращается в очень немногих кругах. Подумайте о своих социальных кругах. Как бы вы их определили, если бы переводили в очки на листе персонажа?*

*Я использую обычных посетителей оккультной лавочки, чтобы дать вам пример.*

*Джо О`Маг всегда ходит в одну и ту же оккультную лавку, потому что всегда может приобрести там надежные компоненты. Он может, потому что хозяин лавки всегда слушает его, когда он рассуждает об ингредиентах, и что работает, а что – нет. Там сложился круг постоянных клиентов. Есть парочка ребят, на которых он может рассчитывать для поиска нужных вещей в городе, а также которые помогли отвести от него внимание христианских миссионеров, видя, что это внимание ему неприятно. Есть парочка других, кто добывает ему новости о происходящем в местных оккультных кругах, что позволяет ему не быть в курсе непубликуемых перемен и происшествий. В целом, он на пути к прямому влиянию на оккультные круги местности.*

*Владелец лавки – Аколит, которого Джо сумел научить находить правильные ингредиенты. Он, наверное, знает достаточно, чтобы помочь Джо с нужным ему ритуалом, и, возможно, уже помогал. Первая пара упомянутых ребят – Союзники. Они помогают ему обследовать другие магазины в поисках нужных вещей до того, как их продадут. Они, также, помогают отвлекать внимание, когда люди, на вопросы которых он не желает отвечать, начинают задавать их слишком много. Другая пара – Контакты, которые могут дать ему очень ценную информацию. Поскольку через лавку он знает немало людей, Джо сумел обрести кое-какое влияние в оккультном сообществе. Люди слышали о нем и, иногда, будут делать то, что он говорит. Это Влияние.*

*Итак, исходя из этого, что мы знаем про Джо О`Мага? Он достаточно представлен и готов учить тех, кто желает слушать. Он активная часть магического сообщества и весьма уважаем. Он умеет заводить друзей так, что они готовы проявить инициативу, когда ему нужна помощь или у него проблемы.*

*Мы смогли описать персонажа. При сохранении его контактов, союзников и поддержки близко связанными, они выглядят не очень масштабными, но все же сильными. Кроме того, мы не разбрасываемся. Он более реален, и его могут использовать как игроки, так и Рассказчик.*

*Это внимание, которое берет персонажа из букв, чисел и точек, и превращает в нечто живое и жизнеспособное хотя бы в нашем воображении.*

*Описывая персонажа игрока, не забывайте и о тех, кто окружает его. Эти люди /или сверхъестественные существа, с которыми он поддерживает связь, не просто сидят на месте и ждут появления персонажа, которому нужна информация. У них есть жизни, работы и семьи. Пусть это будет видно. Игрок сделал неудачный бросок на вызов контактов или союзников? Дайте ему причину. «Да, я бы очень хотел помочь, но у моей дочери сегодня выступление и я никак не могу его пропустить. Простите, пожалуйста». Он провалил бросок? Может, он нашел союзника на выступлении – и приволок туда на хвосте врагов.*

*Превращайте очки в историю и развлекайтесь.*

*Вот в чем вся суть. Придание персонажам жизни и объема может раскрыть любую историю, подсюжет и отвлекающий маневр, которые могут занять и развлечь и вас, и игроков.*

## **Вопрос времени**

*Лоуренс сидел в пабе и пил свой бренди, глядя в газету.*

*Взрыв в додзе Соджо. Трое погибших, никаких подозреваемых.*

*Он вздохнул. Ему следовало отложить газету, но он не мог. Это давило. Как будто не было достаточно того, что ему пришлось убить одного из своих за переход в Барабби и потерять другого из-за сумасшествия – а теперь Технократия решила сделать из Дента пример.*

*А почему? Потому что Ли Энн и Райан поймали их на помечивании? Все из-за этого?*

*Лоуренс врезал кулаком по стойке, обратив на себя внимание посетителей. Скоро это кончится, как происходило всегда, и они вернутся к своим напиткам, полностью его игнорируя.*

*- Это была их собственная чертова ошибка, - подумал он. – Их ошибка из-за того, что они нашли. Вы бродите там и сям, помечая Узлы, и кто-то этим интересуется. Вы что думаете, они просто все проигнорируют? И чего они боятся? Они победили.*

*Они победили, черт побери.*

*Лоуренс опустил голову и заплакал.*

*Прикосновение руки к плечу слегка его встревожило. Он не ожидал, что кто-то заметит его. Он обернулся и увидел встревоженную Таню.*

*- Наставник Уайт, - прошептала она – Вам стоит пойти со мной. Становится поздно.*



*Лоуренс попытался ее оттолкнуть, но алкоголь сделал все попытки тщетными. Она помогла ему встать и поддерживала, выводя из бара. Он пробормотал о счете, и она заверила его, что об этом позаботились.*

*Лоуренс улыбнулся. Он очень полезен – и он знал это. Таня всегда знала, как за ним приглядеть, где его искать и когда надо позаботиться о делах. Он позволил ей дотащить его до дома, где она отвела в кабинет и усадила в кресло. Таня исчезла раньше, чем он смог ее поблагодарить.*

*- Ларри, черт возьми, выглядишь ты погано, - сказал Райан. Лоуренс открыл глаза и увидел друга, сидящего перед ним в другом кресле.*

*- Я достаточно накачался, чтобы дойти до точки, когда не чувствую себя ни хорошо, ни плохо. А потому не могу сказать, погано ли я выгляжу или нет, - ответил он.*

*Райан рассмеялся.*

*- Еще и здорово пьян, - улыбнулся он. – Ли Энн была права.*

*- А где она? – спросил Лоуренс.*

*- Все еще в Детройте, восстанавливается. Но с ней все хорошо. Тот суд был странный.*

*- О? Почему это?*

*Райан покачал головой. «Я не знаю. Могу поклясться, что Ли Энн заранее знала, что он предаст нас. Может быть, потому что он уже проделывал это раньше».*

*Лоуренс пожал плечами. «Все может быть. Я уже говорил, что и у тебя, и у Ли Энн очень долгие жизни, и их много. Может, вы уже сталкивались с ним в прошлой жизни. Это бы меня не удивило».*

*Райан кивнул.*

*- Но это меня беспокоит, - заметил он.*

*- Продолжай.*

*- Я всегда списывал ее ненависть к Ордену на предубеждения, может, просто несовместимость. Но ничего особого.*

*- А теперь?*

*- А теперь мне кажется, что все может быть серьезнее. Это беспокоит меня, потому что мы не те люди, которые позволяют нашему прошлому влиять на нас, знаешь ли.*

*Лоуренс кивнул.*

*- Думаю, что вам двоим предстоит кое-какая работенка.*

*Райан улыбнулся вновь.*

*- Рано или поздно, но не сейчас.*

*Лоуренс приподнял бровь. «Что у тебя на уме?»*

*- Хочешь хороших новостей, для разнообразия?*

*Лоуренс присел, когда Райан достал что-то из кармана. Это была маленькая бархатная коробочка. Он открыл ее, продемонстрировав простое кольцо с бриллиантом. Лоуренс присмотрелся к ней нему немного. Он знал, что тут нужен хороший хитроумный комментарий, но не мог подобрать слов.*

*- Я собираюсь попросить Ли Энн выйти за меня, - сказал Райан.*

*Лоуренс посмотрел на него, и впервые за несколько недель улыбнулся по-настоящему.*



## Глава 5: Традиции

Дискуссии ниже взяты из серии недавних монографий Корнелиуса Бальта, Лектора Эмеритуса.

### Личные вклады: «Узы, что держат»

Что такое Традиции? Почему они остаются в рядах Совета? Ранние авторы указывали, что Традиции – устойчивые группы магов, объединенные их методами. Кроме того, утверждалось, что Совет – гуманистическая организация, созданная для противостояния всеподавляющей Технократии. С определённой точки зрения, эти варианты достаточно верны.

С других точек зрения, особенно молодых магов, оставленных на произвол судьбы из-за недавних космических событий, дальше от правды ничего и быть не может. Хотя внутренне у отдельных Традиций есть определенные сходства, надежнее всего описывать их через противоречия. Эти организации лучше всего категорируются по тому, за что и ради чего они готовы сражаться, нежели по тому, с чем они согласны. Что же до Совета, то если страх перед Конвенциями и удерживал вместе этих усталых старых магов, то эта уза давным-давно истлела. Более того, Совет состоит из личностей с могучей волей, цели которых направлены в сторону Восхождения. Эти личности остаются вместе из-за того, что они могут сделать друг другу, и, что более важно, что они могут получить сами.

Конечно, именно эта разобщенность и индивидуализм и помогают Совету выжить. Благодаря вражде происходит рост. Вклады членов Традиций, а не бездушное движение целого, и приводят к блистательнейшим результатам для Совета, сколь бы они ни были редки.

Тем, кто знакомится с работами Лектора Бальта, стоит помнить, что он – темная лошадка. Хотя и можно согласиться, что Бальт – точный и надежный источник информации по разным вопросам, интересующих молодых волшебников, его происхождение остается загадкой. Бальт – признанный эксперт по истории (обыденной и магической), происхождению и политике обитателей разных Умбральных миров, а также политике Традиций. Он, также, давал лекции по ряду других вопросов, с практически аналогичным уровнем. Источник этих знаний не установлен, хотя сам Бальт настаивает на том, что обучался сам.

Этот человек вписывается в несколько Традиций, но выглядит постоянно отстраненным. Он, как правило, избегает использования магии. Но есть доклады о том, как он практикует под рядом разных парадигм, когда это ему кажется необходимым. Записи лекций Бальта указывают, что он старше, чем выглядит. Есть те, кто годами посещает его лекции и утверждает, что он не стареет. Лектор Бальт прибывает на свои лекции без предупреждения и после них исчезает так же неожиданно. Способ его перемещения не установлен, хотя признано, что он магический.

Магус Артус, Дом Квезитор.

### Вражда и фракционность: «Дом Разделенный»

Исходя из их индивидуальных вкладов, можно задуматься, почему Традиции не смогли продвинуться к целям Совета как-то больше. Возможно, это потому, что успехи отдельных Традиций произрастают из внутренней вражды, нежели общих усилий. Но недостаточно сказать, что Традиции полны вражды просто потому, что маги – тоже люди и верят в разные вещи.

В определённой степени вся внутренняя вражда происходит из-за того, что отдельных магов запихнули в узкие рамки. Некоторые могут утверждать, что Совет проиграл Войну Восхождения из-за того, что играл по правилам врага. Вместо того, чтобы дать отдельным магам практиковать магию, как им удобно, Совет предпочел навесить ярлыки. Разметив их, Совет наложил человеческие ограничения и рамки на магов, которые иначе бы имели потенциал превзойти эти ограничения.

Этот эффект «рамок и ярлыков» недавно был усилен попытками интегрировать так называемых Независимых в имеющиеся Традиции. Это, большей частью, маги, которые с самого начала отвергли структуру Традиций. Представьте себе их неудовольствие: сначала их силой, под угрозой агрессии Технократии, заставили связаться с организацией, которой они уже не доверяли. Затем новые союзники впихнули их в узенькие, маленькие категории. Неудивительно, что такого неуважения оказалось достаточно для терпения этих магов. Но если бы это была единственная проблема, то фракционность, наверное, можно было бы преодолеть.

## **Акашийское Братство**

Хоть их древняя вражда с Эвтанатос еще не забыта, Акашийцы чаще всего выступают с позиций единства. Когда другие Традиции угрожали уходом, именно Братство возвращало их за стол. С другой стороны, когда их союзники не могли договориться по стратегии штурма, часто именно воины Братства могли отбросить лишние нагромождения и предложить некое простое начало, из которого выросал окончательный план. Кажется, именно врожденное стремление Братства к простоте смогло свести неизбежную волокиту, обычную для таких разношерстных организаций, к минимуму.

В то же время, Совет дает Братству связь с современным миром. Для магов Акаши очень легко отступить в философию Дзэн и простоту монастырей. Сама структура Традиций заставляла этих волшебников общаться не только со своими, но и спящим миром, что окружает их. Они были бы счастливее в изоляции, но и численность их тогда была бы меньше.

Хоть путь Акаши и работает хорошо для тех, кто понимает его, достижение этого понимания – самое обескураживающее начинание, которое может предпринять ученик Братства. Таинственные комментарии поначалу могут казаться привлекательными, но могут стать раздражающими как для учеников, так и союзников. И вне Братства и внутри его есть те, кто хотел бы привести методы обучения Акашийцев в соответствие с современностью. Определенно, ученики будут более полезны Совету при более прямом способе тренировок. И молодые Акашийцы, и недавно принятые члены из У Лун, и разнообразные Независимые группировки жаждут такой перестройки.

Хоть Братство и страдает от многочисленных внутренних схизм, вызванных разнообразием философий, равно как и недавним присоединением У Лун, оно должно приспособливаться к переменам, вызванным в нем внешним миром. СМИ вызвали перемены в мире со дня своего создания. Неудивительно, что оно влияет и на магов. Фильмы, книги и телевиденье популяризовали мистическую культуру Востока – практически опознали саму суть Акашических убеждений. В то же время, те же СМИ создали свои образы «истинного воина» и «рыцаря-философа». С каждым годом все больше будущих Адептов Акаши приходят в Братство со своими философиями и методами тренировок. Они могут быть немало сходны с традиционным учением Братства, но ставят старых его членов перед дилеммой. Должно ли учить молодежь забывать несомненно эффективные ката, или старшие должны учиться приспособливаться к этим новым традициям?

### **Небесный Хор**

Если Акашическое Братство обеспечивает в Совете голос единства, то Небесный Хор дает мечту. Лирический образ единого человечества, созданное Хористами, подвигло множество представителей стремиться к успеху. Возможно, более важна близость Традиции к Спящим. Пробужденные слишком легко забывают о нуждах окружающих их, и именно Хор останавливает Совет, если на рассмотрение выдвигаются предложения, опасные для человечества в целом.

Для Хора пребывание в Совете, заставившее их общаться с другими магами, оказалось очень полезным. Лидеры Хористов научились принимать чудотворцев, которых в иных случаях они бы сочли дьяволопоклонниками. В



результате широта взглядов спустилась вниз к остальным членам, позволив представителям иных вер найти свой дом в Хоре. Забавно, но именно это сделало эту Традицию – которая, исторически, должна была бы отвергать или ненавидеть Независимых – наиболее легко принимающей их в свои ряды. Таким образом, Хор, стремящийся к единству разных вероучений, приносит в Совет и философию открытости, несмотря на несогласие.

Но все же, несмотря на проповедуемое Совету единство, в Хоре больше внутренней вражды, чем в любой иной Традиции, за исключением Ордена Гермеса. Все Хористы согласны, что бог един, но не могут договориться о личности этого бога. Волшебники, вышедшие из рядов авраамических религий, особенно сильно спорят с представителями других религий, повторяя смертных коллег. Маги, ценящие мир, очень красноречивы в своей оппозиции воинственным собратьям. Эти Хористы ставят под вопрос необходимость воинов в Традиции, стремящейся к единству. Принятие Независимых только подчеркнуло эти проблемы. В случае Хора причина, по которой Независимые не принимались, лежала в самой сути их религиозных взглядов, которые были слишком иными, чтобы вписаться в Хор. Эти маги верили в одного бога, но выбор этого бога считался еретическим для одной или нескольких религий, составляющих Хор. Некоторые были даже обвинены в Мародерстве или Нефандизме, исходя из их почитания бормочущих существ из внешней тьмы. Другие поклонялись уникальным одиночным богам, про существование которых никто не мог ничего сказать, не говоря уже о демонстрации ими черт истинных божеств.

Кроме того и, возможно, более важно то, что есть утверждающие что стремление к единству мыслей, к соглашению о Едином, на самом деле вредоносно для Традиции. Нехватка индивидуальности подавляет созидательность, которая должна лежать в основе Совета, как говорят эти диссиденты. Они утверждают, что Небесный Хор подталкивает к вселенской песне, исполняемой в унисон. Но эти маги напоминают, что Ом была сложной и прекрасной песней, с изящными гармониями и элегантными импровизациями. Поддерживает ли текущий курс, скорее, Технократию, чем Традиции? Только время покажет.

## **Культ Экстаза**

Если Братство – голос Традиций, а Хор – его Мечта, то Культ Экстаза дает Порыв, благодаря которому все и происходит. Очень часто, когда остальные Традиции еще только думают, как решить проблему, Культист или группа Культистов уже ее решает. Несмотря на распространенное мнение, Культисты не склонны наслаждаться своим образом «плохих мальчиков» или «плохих девочек» Традиций. Они, скорее, видят свою роль, как естественное продолжение той свободы, которую олицетворяет жизнь мага. Как говорится, «Если не мы, то кто?» В то же время, Культ крайне важен, когда Совету нужно Смотреть вперед. Культ служит домом для пророков и прорицателей, тех, у кого видения будущего вступают в конфликт с окружающим обыденным миром. В свою очередь, эти пророки и прорицатели приносят Совету важную информацию. Их видения помогают прокладывать новые пути. Их эксперименты помогают связанным с ними людям порвать с прошлым. Если вкратце, Культ Экстаза несет прогресс.

К сожалению, прогресс редко бывает неоплаченным. Эксперименты приводят к опасным привычкам. Экстатика имеет склонность заканчивать

жертвами своих инструментов и привычек – выражается ли это в физических зависимостях, либо упрямом отказе от любых традиций – которые некогда были призваны раскрыть их разумы. Эта проблема дополняется ее распространенностью. Сколь много в Культе подвержены одной слабости, столь много же к тому слепы. Вне Культа есть те, кто заметил, что Экстатики уходят все дальше и дальше в стремлении создать новые вещества, раскрывающие разум. Они боятся, что язва проникла в самую суть Культа – в результате использования новых веществ, разработанных на основе следов, оставленных Нефандийскими духами. В то время, как сторонники Культа заявляют, что это вещество, называемое некоторыми «О», безвредно и лишь поднимает их разумы к новому уровню осознания, некоторые вне этой Традиции считают, что близкое общение с представителями других Традиций может предупредить Экстатиков об опасности «О» и излечить язвы, которые оно, как кажется, вызывает.

В то время, как Культ дал развитие Традициям в целом, сам он получил сильное чувство единства и индивидуальности, которые иначе были бы слабыми или не существующими. У Культа Экстаза долгая история, но она разрозненная. Вариации могут быть различимы практически в любом историческом периоде и регионе, но все эти фракции признали себя братьями и сестрами, лишь объединившись под крылом Совета. Занятно, но, несмотря на разделенное прошлое, есть и те, кто утверждает лежащую за эволюцией Культа единую волю. Поддерживающие эту теорию указывают на то, что в разных группах в их ключевых исторических моментах имели большое влияние отдельные личности или группы личностей.

Старые фракции: Ахори, Страстолюбцы, Хагалаз, Братство Пана, Кань Лу, Клабберы. С присоединением Независимых появились новые фракции. И, несомненно, фракции будут появляться по ходу развития человечества. Культ Экстаза составлен из групп единомышленников, которые не могут быть более





разнообразны. Хоть они и не питают вражды друг к другу, взаимопонимания между ними тоже немного. Бунтарство и хаос – это идеи, которые неотъемлемо связаны с различными местами и временами. Что считается губительным и аморальным в одной культуре, то вполне вписывается в другую. Тем не менее, в каждом поколении Культистов есть те, кто смотрит как в прошлое, так и в будущее. В результате, старые практики вливаются в постмодерн. В катакомбах, построенных по древним греческим чертежам, в один день может проводиться индуистский ритуал, а на следующий – соборная моднейшая рейв-вечеринка. Странно, но именно привычка оглядываться в прошлое и может привести к разрыву Традиции с Советом. В рядах Культа есть небольшое, но растущее движение, заявляющее, что порядок и ответственность могут лежать в основе хаоса. Называемых «Нердами», и настолько же несдержанных в своем стремлении к порядку, как другие Культисты – в своих, эти отутюженные маги легко выделяются на любой оргии Экстатиков своим стилем одежды и поведением.

## Толкователи Грез

Кто-то может утверждать, что Толкователи Грез – самые малочисленные маги в наши дни. И будет крайне далек от истины. Эти маги – изначальность, фундамент Совета. Они будут на коне долго после того, как остальных смоеет время. Они – Душа Совета. Они научились продвигать терпимость. Хоть личные интересы сложно преследовать, объединившись с другими, древняя мудрость подсказала им, что союз дарует максимально универсальную пользу. Несмотря на феноменальные трудности, они научились держаться индивидуальности и изначальных целей. Толкователи Грез даруют духовный стержень, когда меньшее отвлекает их союзников. Они в одиночку держались всю историю Совета, и всегда готовы принять в него новых магов и новые идеи. Они испытывали истинные страдания, и знают, что они и прочие маги – агенты высшей воли. Причины, по которым шаманы остаются единой Традицией и частью Совета, известны только им. Если на них нажать, то ответ их все так же загадочен: «Мы остаемся, потому что должны».

Величайшая слабость Толкователей Грез – в отсутствии истинного набора традиций. Они помнят историю Совета, но их собственная единая история слишком коротка. Эти шаманы ближе к миру духов, чем к реальному. Толкователям Грез, возможно, будет лучше странствовать и тренировать тех, кого они выберут сами, нежели быть стянутыми воедино. Шаманов – хоть у них и больше общей методологии, чем, скажем, у Сынов Эфира – не всегда объединяют краткосрочные цели. Они все могут погружаться в тайные закоулки миров духов, но вынесенное оттуда не всегда будут толковать одинаково. В результате, представитель Толкователей Грез в Совете в действительности очень редко озвучивает взгляды своих коллег. Это чувство разрозненности существовало с самого образования Традиции, и только усилилось с включением Независимых. В традиции даже появились совершенно новые взгляды на миры духов.

К сожалению, суматоха с индивидуальностями – не единственный недостаток Традиции, с которой она борется в наши дни. Связи шаманов с мирами духов – еще одна слабость этих чудотворцев. С укреплением Барьера и началом Бури Аватаров Толкователи Грез обнаружили себя связанными с миром смертных. Неудивительно, что, узнав об этом, множество магов посвятили себя

ослаблению Барьера. Печалит то, что в своем упорстве они не замечают то добро, которое могли бы сотворить в современном мире.

## Эвтанатос

Эвтанатос служат Совестью Совета. Они поддерживают мораль, и готовы погибнуть сами, дабы спасти других. Они готовы делать сложные выборы и следовать им, даже если за них они будут осуждены или убиты. Хотя остальной Совет вряд ли признает эту роль за Эвтанатос, редкий маг будет открыто протестовать против их включения в Совет.

Наверное, будет забавно звучать, но Эвтанатос стремятся поддерживать свои связи с Советом из осознания собственной смертности. Они не боятся смерти от рук Технократии, но и осознают, что без Совета они и другие организации магов быстро сдадутся перед Конвенциями. Они, скорее, боятся собственного Резонанса. Они боятся Джора. Эвтанатос рассчитывают на своих коллег, если станут угрозой для себя или окружающих, но осознают, какую опасность может представлять их Традиция в целом без сдержек и балансиров. Более того, другие Традиции уже пали пред соблазном вампирской крови. Эвтанатос хотят быть уверены, что если они падут – вообще все – пред худшими соблазнами, то найдутся те, кто их уничтожит.

Эвтанатос более всего страдают от самих себя и практикуемой ими магии. Даже Спящие понимают, что работающие со смертью, окруженные ею и погруженные в нее не могут не быть затронутыми ею. Резонанс этих мастеров Энтропии делает их особенно подверженными Джору. Такая тенденция не только пятнает самих магов, но и вызывает лишнее недоверие от собратьев по Традициям. Будет ли маг, считающий себя личным слугой смерти, добровольно



работать с живыми. Даже сейчас многие волшебники считают, что нет.

Даже если они не становятся жертвами Джора или хуже, Эвтанатос все равно остаются заложниками природы их Традиции. Несмотря на избранный ими путь – убийцы или исследователя, целителя или игрока – магам смерти очень легко потеряться в своих задачах, забыв о целях. Убийцы начинают устранять всех, кто «заслуживает» смерти, независимо от воздействия на Колесо. Исследователи добывают всю возможную информацию, а не только ту, которая должна быть добыта в данный конкретный момент. Целители и игроки раздают свои дары избыточно, а не скупое. В конце концов, другим Эвтанатос приходится исправлять то, что натворили их коллеги – просто, чтобы поддержать Колесо.

## Орден Гермеса

Орден Гермеса, соответственно, задает структуру Совета. Их можно представить его Скелетом. Традиции были организованы, следуя образцу орденов Домов. Образец орденового устройства был принесен организациям, которые не имели достаточно истории, чтобы создать свои собственные законы управления и самодисциплины. Орден, также, готов оказать помощь другим Традициям в подавлении внутреннего разложения. Этой помощью пользовались не один раз.

Так если другие Традиции настолько зависимы от Ордена в плане структуры, то почему Герметисты еще существуют? Если просто, то Орден Гермеса в основе Совета Традиций удерживает гордыню. Они чувствуют, что всецело ответственны за образование Совета. Они чувствуют, что только они лучше всего понимают, как удержать Традиции вместе вообще. В результате, они чувствуют, что без Ордена не было бы Совета Девяти. Орден будет стоять за Совет, пока не исчезнет Совет, за который можно стоять.

Орден, как и Хор, страдает как от внутренней разделенности, так и стремления к единству. К сожалению, эти недостатки, равно как и орденов грех гордыни, влияют и на Совет в целом. Орденское чувство справедливости говорит, что для всякого есть место, и что у всякого есть место. Магам, которые присоединяются к Традициям, Орден всегда рад обеспечить роль, часто в их Доме-сборной солянке. Тем не менее, Дома Экс Миселланиа кажется недостаточно для всех тех Независимых, что стремятся войти в ряды Ордена.

Более того, гордыня Ордена была такова, что он навязал свои методы и идеалы другим Традициям. Совет можно легко описать, как увеличенный Орден Гермеса. Вместо поощрения созидательности, Орден повесил свои правила на магов, не привыкших к таким сложностям. В результате, молодые диссиденты в их рядах стремятся реорганизовать не только сам Орден, но и Совет Традиций в целом. Ходят слухи о воинственных орденах, стремящихся свергнуть текущую иерархию. Независимые и некогда лояльные маги одинаково недовольны своим бессилием против Технократии, и считают, что под их управлением все изменится. Будет ли Орден Гермеса, ведомый этими волшебниками, более эффективным? Могут ли они принести изменения на благо Совета? Это все не ясно, и всякий, кто знает ответ – молчит.

Лектор Балът в этом параграфе кажется несправедливо суровым в своей критике Ордена Гермеса. Хотя и справедливо то, что Орден всецело ответственен

за структуру Совета, записи указывают, что наше участие было продиктовано не гордыней. Герметисты-основатели лишь предложили схемы, которые им были знакомы и которые успешно работали у них. А следовать этим схемам иные Традиции решили сами. В то же время, Корнелиус Балът верно указывает на разлад в рядах Ордена. Мое собственное расследование подтвердило недовольство и стремление к переменам в рядах недавно присоединившихся к Ордену. Старые Герметисты, кажется, не ведают о масштабе грядущего бунта. За представление этой проблемы нашему вниманию и предыдущие услуги Ордену Гермеса, я рекомендую не обращать внимания на излишнюю критику в речах Лектора Балъта на этот раз.

Магус Артус, Дом Квезитор.

## Сыны Эфира

Преимущества, даруемые Эфиритами Совету, двойные. Во-первых, они дают значительное понимание Технократии. Это было верно сразу после их отделения, и это остается верным в наши дни. Чтобы лучше всего использовать отброшенные идеи и технологии, Эфириты должны быть в курсе состояния различных наук. Кроме того, маги Эфира могут быть более всего ответственными за помощь в прохождении технологиям полного цикла. Науки начали как совершенно новый вид магии, и, с все продолжающимися успехами Эфиритов, они, похоже, возвращаются в это состояние. Неважно, что фокус на викторианской науке был в ходу в прошлом – современные Эфириты достаточно равномерно делятся на сторонников ретротеха и новейших альтернативных наук.

Кроме того, Сыны Эфира обрели значительную свободу в рядах Совета. Определенно, до сих пор существуют те, кто считают их опасными технократическими безумцами. В целом же, этих магов приняли за их теории в сфере магии, которые были бы отвергнуты в сфере научного мышления. В результате, «неонауки», вроде холистической медицины, вновь смогли вернуться в мир Спящих. Взаимоотношения между Эфиритами и Советом могут считаться самыми сбалансированными в вопросах того, сколько дает и просит каждый друг от друга.

Названные, изначально, другими членами Совета «Безумными Учеными», Эфириты до сих пор стремятся добиться истинного признания со стороны своих союзников. Чтобы того не казалось мало, проблемы внутренней коммуникации, возникающие из-за разнообразия их наук, только подпитывают сомнения других Традиций. Немногие Эфириты, его добившиеся, сделали это благодаря своей экстравагантности, что лишь усилило их репутацию чокнутых. Сверх того, из-за упрочнения Барьера оставшиеся по эту сторону Эфириты не знают, что им делать дальше. Их наиболее Просветленные ученые в прошлом ушли в Эфир, чтобы практиковать свою магию, и потому самые молодые – и самые современные, что иронично – остались одни, брошенные и не направляемые.

Кроме того, что Сыны Эфира сражаются за репутацию, они сражаются еще и с внутренними проблемами. Это не только проблема связи поколений, стандартная для всех Традиций, но и трудность с распространением информации. Парадигма и исследования каждого Эфирита уникальны. Их общим источником могут быть отброшенные теории, но каждый Эфирит подходит к ним по-своему.

Возможно, первое, чего стоит создать Эфиритам – единую систему обмена информацией.

## **Вербена**

Страсть к жизни – возможно, величайший дар, который Вербены дают Совету. Они проживают жизни по полной программе и дают ту связь с плотью, которую многие маги начинают отвергать. Они, возможно, самое яркое пятно во тьме сегодняшних ночей. По мнению Вербен, все должно умереть и уйти, чтобы следующее поколение могло вырасти сильным. У них же, возможно, больше всего последователей среди Спящих, если учитывать современную моду на спиритуализм, а также рост неоязычества и викканства. Поэтому, в будущем у Вербен может оказаться серьезный вербовочный потенциал.

Хоть некоторые молодые маги и утверждают, что Вербены смогут продержаться и самостоятельно, этим первобытным магам все же нужна помощь и направление от братьев по Совету. Приемлемость в узких кругах мира Спящих недостаточна, чтобы избавиться от Парадокса. Понимание того, как первобытный ритм ведет современный городской мир – только начало перед управлением этим ритмом и миром. Страсть Вербен может вести Совет вперед, но Совет дает древо, позволяющее Вербенам укорениться и найти убежище от ветров технологий.

Хоть в современном мире и есть фракции, открытые для примитивной магии Вербен, в современной культуре их чаще всего клеймят «сатанистами и ведьмами». Большинство современных Спящих лучше понимает технологии Адептов Виртуальности и Сынов Эфира, нежели первобытную магию. Как всегда, взгляды Спящих влияют на их Пробужденных братьев, или, возможно, оно отражает взгляды чудотворцев. Как бы то ни было, это непонимание и дискомфорт заставляют более консервативных членов иных Традиций чувствовать себя неуютно рядом с Вербенами. К сожалению, склонность Вербен к кровавым жертвоприношениям и неприятным ритуалам только поддерживают эти взгляды. Чудотворцы и обыватели благосклоннее принимают магию слов и символов, нежели кровопролития, независимо от результатов.

Кроме того, их тяга к первобытности склонна отвлекать Вербен от сиюминутных проблем. Когда Вербены слушают пульс города, они могут и не услышать клаксона потерявшего управление автобуса. Отсутствие серьезной организации лишь усиливает разобщенность. Хоть многие сильные фракции Традиции склонны вызывать разделение и слабость, утверждается, что от более широкого понимания братства Вербена только укрепится, даже если с этим не согласятся большие группы. Некоторые молодые Вербены дошли до того, что начали образовывать протофракции без вельдыма и воли старейшин. И только время покажет, разовьются ли эти расширенные Кабалы молодых чудотворцев в зрелые фракции.

## **Адепты Виртуальности**

В некоторых случаях, Адепты Виртуальности исполняют в Совете ту же роль, что и Сыны Эфира. Они, как их более эксцентричные братья, дают понимание Технократии, ее инструментов и методов. Если их информация более актуальная и важная, их роль техношпионов – возможно – менее важна, чем

исследователей виртуальности. Обнаружение или создание «Реальности 2.0» может оказаться величайшей надеждой для Традиций окончательно победить или сбежать от Технократии. Если Адепты могут найти альтернативную реальность, более благосклонную к парадигмам Традиций, то у каждого мага, наконец, появится шанс реализовать свои мечты. Кроме того, Адепты обнаружили, что их все чаще зовут помочь в разработке и обеспечении инфраструктуры Совета. Системы связи, транспортные модули и средства защиты – все это в ведении Адептов Виртуальности. Некоторые члены Традиций начали думать, не является ли последней надеждой человечества не «Реальность 2.0», а «Совет Традиций 2.0».

Хоть они ненавидят признавать подобное, но Адепты Виртуальности нуждаются в защите Совета, возможно, больше, чем любая другая Традиция. Перед ними стоит не только та же угроза уничтожения, что висит над всеми не-Технократами, но и опасность из-за предательства Конвенций. Память у человечества долгая – а с изобретением электронных хранилищ информации стала еще длиннее. У многих в Технократии до сих пор немалый зуб на Адептов. Многие из них обучают своих учеников и подручных ненавидеть Виртуалистов, часто не объясняя причин. В дальнейшем, если они оставят и Совет, то на них повиснет клеймо дважды предателей. Они, воистину, будут более одинокими в мире, чем самые изолированные Независимые.

Адепты Виртуальности – метафорические подростки Совета. Бунтующие ради самого бунта, они могут вдохновлять на рост и перемены, но они же провоцируют и распад. Адепты не только часто не соглашаются с иными Традициями – они и меж собой спорят. За всеми этими раздорами они теряют из внимания тех самых Спящих, которым стремились помогать. Адепты Виртуальности должны научиться укрощать свое бунтарство с помощью взросления и мудрости.

Виртуалисты недавно потеряли немало влияния из-за падения и обнуления Цифровой Сети. Теперь они должны конкурировать с Технократами и Спящими в том, что некогда было их единоличным владением. Возможно, эта борьба напомнит им, что они должны возвещать новое, а не барахтаться в том, что они освоили лучше всего. Адепты Виртуальности были приняты в Совет, чтобы побудить рост и перемены, и, дабы сохранить свое место, они должны расти и изменяться сами.

## **Смешение Традиций**

Исходя из раздоров в Традициях, можно подивиться, как и почему маги столь разных культур способны общаться, не говоря уже о работе вместе. Тем не менее, в наши дни практика меж-Традиционных альянсов становится, кажется, все более распространенной. По всему миру даже те Традиции, что были смертельными врагами, теперь учатся дружить. Чтобы понять, почему, давайте изучим причины для этих союзов и попытаемся разобраться, что вовлеченные маги могут из этого извлечь.

## **Место**

Будь то проживание в одном городе, посещение одного и того же клуба или попадание в изолированное место, легко сказать, что большинство магов

Традиций собираются вместе в силу географических причин, нежели идеологических. Подобные смешанные группы извлекают силу из общего окружения и общих проблем. Когда Теневой Занавес Бабы Яги изолировал волшебников России, не связанные с чудовищем маги объединились не только из страха, но и потому, что лишь выросшие в России могут понять ее вызовы. Их опыт не уникален. Волшебникам часто проще понять других магов, которые живут в том же районе, штате или стране, чем иностранцев из одной с ними Традиции. К сожалению, хоть это и наиболее популярная причина меж-Традиционных альянсов, она же и наименее стойкая. Если кто-то когда-то наблюдал за политикой в маленьких городах, то он поймет, с какой легкостью местные обращаются друг против друга, когда иных врагов нет.

Этот феномен не нов. Возьмем Вторую Мировую. Маги из одной Традиции убивали друг друга, находясь по разные стороны баррикад. Японские Акашийцы убивали китайских, а немецкие Сыны Эфира воевали с коллегами из рядов Союзников. Культурная идентичность – более могучий определяющий фактор, чем магическая традиция, потому что гораздо чаще влияет на жизнь мага.

## **Религиозная принадлежность**

Хоть основатели Совета Традиций и думали, что создали наиболее эффективное разделение взглядов, время показало иначе. Союзы образуются из членов религий Спящих, либо тех, кому не нравится, как Совет ведет дела. Не сеистовые христиане – Небесный Хор. Они могут быть Толкователями Грез, Герметистами и даже Вербенами. В результате, вполне обычны объединения магов Традиций под знаменем религии, а не магической традиции. Есть и группы, которые недовольны Советом, и желают переделать его в нечто новое. Они утверждают, и, возможно, справедливо, что практики прошлого привели к проигрышу в Войне Восхождения. Если такие узлы могут обрести больше силы, кто знает, какую форму приобретет реальность в будущем?

## **Общие цели**

По аналогии с другими причинами, маги объединяются вокруг религиозной принадлежности, либо общих социальных и политических целей. Маги поддерживают начинания, вроде Детского Крестового Похода, защиты окружающей среды или большого бизнеса не меньше Спящих, но несколько более эффективно. Практика Вуду и других религий так же давала магам возможность устанавливать союзы между Традициями. Чем бы маги ни заинтересовались, они над этим работают.

Политические манипуляции – популярное хобби. Волшебники дергают за ниточки все стороны и уровни процесса выборов. Маги нескольких Традиций, включая Хористов и Герметистов, спонсируют партии и кандидатов. Акашийцы часто пробиваются к привлекательным для них лицам, чтобы служить их охранниками и советниками. Некоторые маги, особенно Культисты и Эвттанатос, еще более прямолинейны – они часто тихо (или не тихо) корректируют результаты выборов нужным им образом. Последние выборы тоже стали жертвой манипуляций двух меж-Традиционных союзов. Каждая сторона поддерживала своего кандидата на высокое кресло. Каждая сторона использовала все доступные им обыденные и магические способы кандидата туда посадить. В конце концов, стороны самоустранились, оставив окончательное решение за Спящими.

Но чаще всего такие воздействия незаметны и более эффективны. Будь то Адепты Виртуальности и Культисты Экстаза, борющиеся против законов о реформировании Интернета, или маги Дома Фортуны и Лакшмисты, пытающиеся изменить законы мировой банковской системы, волшебники, обычно, начинают с того же, что и их Спящие коллеги. Используя относительную анонимность UseNet, создаются записи за или против потенциальных законов. Небольшое усилие воли гарантирует, что эти записи прочитают нужные люди. Для магов, использующих финансовые способы, лоббисты дают более прямой подход. Другие собирают группы Спящих, создавая движения активистов, в которых могут быть советниками, а не лидерами.

На каждую цель, ради которой Спящие собирают людей, у магов есть своя или даже больше. При наличии стольких поводов образовать союз, насколько серьезной должна быть общая цель, чтобы создать длительные отношения? Достаточно серьезной, потому что маги – такие же личности, что и Спящие. При множестве целей есть и множество способов достижения оных. Большинство союзов, собранных по политическим причинам, кончают внутренними расколами и потерей влияния – по меньшей мере, пока снова не объявится что-то серьезное.

## **Образование**

Образование, как повод для создания альянса – палка о двух концах. В наши дни магам надо учиться, где могут и у кого могут. Если это означает обучение у мага другой Традиции – да будет так. В то же время, каждодневной обязанностью является поиск и обучение недавно Пробужденных - до того, как до них доберется Технократия. Эти группы, построенные на обучении, варьируются от маленьких оккультных кружков до Чарльстонской Частной Академии – изолированного поместья, посвященного защите и обучению магов Совета, и не обязательно из одной Традиции. К сожалению, таким группам нужны постоянные места встреч, что, в свою очередь, оказывается слабостью группы. Если его могут найти члены вашей группы, то и враги смогут. Только сильнейшие и наиболее хорошо защищенные меж-Традиционные образовательные организации имеют шансы на выживание.

## **Ответ на слабости Традиций**

Объединяя силы и взаимное влияние, некоторые маги ищут способ обойти слабости их изначальных организаций. Работающие вместе Эвтанатос и Культист Экстаза могут заметить, как кто-то из них идет по опасной дорожке, в то время, как их коллеги могут на то не обратить внимания. Эвтанатос может определить зависимость Культиста от некоторых веществ или практик и указать на то, в то время, как другой Культист может и не увидеть в этом ничего плохого. В то же время, Культист может напомнить Эвтанатосу о человечности, когда убийца станет уж очень одержимым, в то время, как другой Эвтанатос лишь поаплодирует целеустремленности коллеги.

Аналогично, Адепт Виртуальности, раздраженный неуважением своей Традиции к прошлому, может обратиться к магам, у которых традиции лежат в основе учения. Вербена может научить Виртуалиста ценности природного ритма, а сама, в процессе, узнать, какое место занимают технологии в этом ритме. Акашиец может и учиться у них, и учить их. Он может больше узнать о Западе у этих несочетаемых союзников, и, попутно, наставить их в Дзэн и историях



Востока. Вместе, это необычное трио может составить более полную картину об окружающем их мире, чем от их конкретных Традиций или в одиночку. В дальнейшем, с этим более полным пониманием, они будут лучше в своих личных делах.

Группы в этих категориях также включают магов, пишущих учебные пособия. «Истинная Магия для чайников» может никогда не появиться на полках вашей любимой сети книжных магазинов, но юный Акашиец или Толкователь Грез почерпнут из них немало важного. Менее бунтарски настроенные маги, стремящиеся переосмыслить Традиции, тоже входят в эту категорию. Эти маги тянутся друг к другу не из-за перемен ради перемен, а для изменения самого Совета изнутри. Но встает другой вопрос: даже если перемены произойдут, и текущие недостатки будут благополучно преодолены, то какие проблемы окажутся новыми и будут ли они лучше, менее разрушительными, чем нынешние?

## **Общие методы**

Аналогично идеологии, многие маги оказываются работающими вместе в процессе преследования собственных целей. Волшебники, стремящиеся изменить реальность силой (воюя с Технократами) часто принимают помощь таких же воинственных ребят, независимо от их происхождения. Не удивляйтесь, встретив штурмовой отряд магов, состоящий из работающих вместе Ваджрапани, Храмовника и Рыцаря Радаманта. Вместе этот отряд куда сильнее, чем любое число магов одной фракции или Традиции. Аналогично, команда Хаотиков, членов Дома Фортуны и Лакшмистов может начать странствовать вместе, постоянно натываясь друг на друга в крупнейших игорных домах мира. Пока их цели совпадают, а устремления успешны, такие союзы, скорее всего, будут держаться – из социальной инерции, хотя бы. С другой стороны, как только начинаются разногласия или проблемы эти группы быстро распадаются, или, как минимум, разделяются, чтобы возродиться с новыми членами и новыми целями.

## **Технологии**

Очень часто – хоть это и раздражает многих – маги часто становятся союзниками из-за эффектов технологий. В мире, где телефоны, камеры и доступ в интернет есть практически везде магу сложно избежать информации о происходящем вне его места жительства. Союзы могут заключаться между магами, которые никогда не встречались лично. Узлы могут зародиться из письменных посланий, телефонных переговоров и фотографий. Занятно, но если такие группы переживают личные встречи, то становятся сильнейшими из меж-Традиционных организаций. Если все члены честны друг с другом, то они знают друг о друге больше, чем маги, годами тренирующиеся под руководством Мастера. Возможно, лучший образец – Иари Магика (Iar`i Magica), группа волшебников, вся организация которых построилась на взаимоотношениях, выросших из общения в тщательно охраняемом чат-сервере. Другие примеры включают в себя группы, которые поддерживают связь через основанные на использовании Эфира смартфоны и планшеты, либо Герметически усиленные мейнфреймы, спрятанные в забытых пещерах.

## **Приказ сверху**

Хоть большинство Мастеров мертво или были гарантированно изгнаны недавними событиями, оставшихся вполне достаточно, чтобы делать серьезно обоснованные предложения младшим членам их Традиций. Такие предложения могут оказаться второй по популярности причиной образования меж-Традиционных союзов. Мастера могут предлагать членов для групп, вроде Часовни Игрного Дома в Калифорнии или иные престижные места – по разным причинам. Такие решения могут диктоваться загадочной мудростью, политикой, либо любой причиной, указанной ранее для групп, формирующихся самостоятельно. К сожалению, такие группы, несмотря на эффективность, редко существуют долго – как после потери сильных личностей, так и достижения изначально поставленной задачи. Те, что выживают – маленькие, тесно связанные группки, редко развивающиеся во что-то большее.

Заметки лектора Бальта о меж-Традиционных связях особенно точны. Определенно, у магов с разными историями много поводов работать вместе. Но по моему мнению, он слишком бескомпромиссен в описании меж-Традиционных фракций. Если организаций действительно столько, сколько он приводит ниже, то у нас определенно перенаселенность Пробужденными. Согласно отчетам Ордена, рядом организаций выдвигаются определённые требования, которым надо соответствовать, чтобы присоединиться. Хоть упомянутые Бальтом организации и представляют определенный интерес, они не зарегистрированы, как официальные фракции, в Совете.

Союз Убийц (Slayer Proposal) – великолепный образец такой организации. Хоть число магов, которые могут посчитать себя частью этой группировки, и много, никакой объединяющей их организации нет. Эту группу лучше всего можно описать, как рыхлый альянс переругивающихся Кабалов, нежели как настоящую фракцию. Другая точка экстремума – Братство Маттиаса (Matthias Brotherhood). Хоть и хорошо организовано, оно вряд ли привлечет достаточно членов, чтобы получить официальный статус фракции. Один лишь общий фронт еще не делает фракцию. Более того, я уверен, что эта группка упрямых нео-луддитов пойдет по пути динозавров, как и все породившие их движения Спящих.

Магус Артус, Дом Квезитор.

## **Фракционализм**

То, что начинается, как небольшой прочный союз, может вырасти в полноценную фракцию. Поскольку вопрос о том, что считать фракцией, до сих пор вызывает дебаты, мы – во славу интеллектуальной и созидательной свободы – проигнорируем этот конкретный вопрос. Вместо этого, мы сосредоточимся на устоявшихся меж-Традиционных фракциях и том, что привело к их развитию. Все фракции начинаются, как собрания магов-единомышленников, и меж-Традиционные не являются исключением. Любая из указанных ранее причин может собрать магов вместе, но что удержит их вместе и что привлечет к ним других? Обычно, основу для долгоживущих организаций создают сильные эмоции. Смерть, дружба, фанатизм. Все это может дать ту метафизическую силу, чтобы группа выросла во фракцию.

## **Клан Невозможных (Clan Impossible)**

Клан Невозможных начался, как группа молодых лондонских клубных магов с единственной целью – доводить своих наставников до белого каления. Свое название они получили за поведение: «С этими детьми работать невозможно!» Тем не менее, до укрепления Барьера эта группа была немногим больше компании приятелей. Но как только Буря Аватаров отделила их от наставников, Клан Невозможный стал серьезнее. Кто-то из Невозможных погиб от рук Технократии, когда их заставляли врасплох в любимых ночных клубах. Оставшиеся объединились, и начали набирать людей. Сейчас первые Невозможные работают, как Совет Традиций в миниатюре, назначая нестандартное меж-Традиционное обучение и организовывая партизанские налеты на места интересов Технократии.

Отдельные Кабалы Невозможных обычно состоят из четырёх членов, с любым числом дополнительных членов из учеников первоначальных магов. Каждому из изначальных магов назначается категория из любой четырехзначной серии, связанно с этим Кабалом. То, что включают эти категории, варьируется от группы к группе, но обычно связаны. Некоторые включают четыре внутренние планеты, классические греческие стихии, направления компаса или времена года. Каждой из этих категорий прописаны обязанности в Кабале. Время от времени изначальные меняются категориями, чтобы не растерять пыл. Как эти назначения распределяются – тоже варьируется от группы к группе, начиная от голосования и заканчивая лотереей. Согласно истории Невозможных, первые Невозможные были завсегдатаями контркультурного клуба в Англии, любившими считать себя четырьмя Всадниками Апокалипсиса. Если этой истории верить, то они никогда не могли договориться, кому каким всадником быть, и каждую ночь менялись ролями.

### **Фракции и жанр**

**Маг** – игра об общей реальности. Все ролевые игры дают возможность игрокам и Рассказчику изучить альтернативные реальности и специфические жанры. Но **Маг** дает ту же возможность персонажам. На определенном уровне, Восхождение и практика магии посвящены созданию реальности в которой волшебники живут. В результате меж-Традиционные фракции дают отличную возможность для подгонки жанра. Если, например, ваша группа хочет хронику в стиле гонконгского боевика, то пусть они сделают персонажей, вписывающихся в такой стиль игры. Акашиец-рукопашник – очевидный выбор, но на этом варианты не заканчиваются. Как насчет Культиста Экстаза, владеющего пьяным стилем? Или Эвтанатоса-убийцы о двух пистолетах, который хочет завязать? А как насчет полицейского-индивидуалиста, который еще и Адепт Виртуальности? Идей полно.

Но подгонка жанра на этом не заканчивается. Если все маги региона соглашаются с тем, как должна работать магия, это должно влиять и на Спящих. Потому, как рассказчик, вы можете решать, какую магию в вашей хронике считать вульгарной, а какую – естественной. Если вы хотите игру в стиле боевика, то позвольте магию и трюки, которые, по-вашему, будут естественными. Потому, нечеловеческие прыжки и невозможные перестрелки могут быть естественными, а магия, которая не вписывается в вашу идею – естественная она или нет – будет считаться вульгарной. Это ваша игра, развлекайтесь!

**Реформационный Фронт Нео-Традиций (Neo-Tradition  
Reformation Front)**

Некоторые фракции стремятся преобразовать свои Традиции в нечто современное: Акашийские Ли Хай, Свободомыслящие Хористов, Общество Призрачного Колеса Толкователей Грез, Прогрессоры Эфиритов, разнообразные Вербены и Герметисты. Это движение породило Реформационный Фронт Нео-Традиций. Члены этой группы заинтересованы в модернизации Совета Девяти и Традиций в целом. В прошлом, РФНТ был разделен из-за отсутствия единства взглядов. Но недавно сильное руководство разрешило эту проблему. Сейчас РФНТ заявляет, что поражение в Войне Восхождения случилось всецело из-за негибкости Совета. Как первый ход, они всецело поддерживают меж-Традиционное обучение. Члены РФНТ часто называют себя Акашийско-Виртуальными Адептами или Толкующими Грезы Сынами Эфира, если вообще объявляют о принадлежности к какой-либо Традиции. Но их долгосрочные цели куда более радикальны. Они видят нынешнюю структуру Совета полностью уничтоженной и замененной на нечто более открытое. Они верят, что Традиции должны поощрять созидательность и гибкость в своих членах, а не близорукую привязанность определённой социальной организации. К счастью, РФНТ сейчас работает законными способами и переговорами, но кто знает, что они используют, если эти методы не сработают.

## **Движение Географического Освобождения (Geographic Liberation Movement)**

Говоря о магах недавно освобождённой России (как от Бабы Яги, так и коммунизма) или Кубы, многие из них начинают говорить о «нас» в смысле региональной принадлежности, а не связи с определённой Традицией. Хорист, Акашиец и Эфирит из Австралии (или Китая) будут иметь больше общего, чем три Хориста из Индии, Аргентины и Ирландии. Это наблюдение привело к слухам о втором меж-Традиционном объединении, посвященном реконструкции Совета Девяти. В отличие от РФНТ, ДГО, кажется, задумали более специфическую реформу. Хотя еще пока никто не объявил открыто о принадлежности к ДГО, пропаганда от этой организации уже появилась. Первые манифесты гласят, что Совет должен разделиться по географическому признаку, но доводы приводят весьма натянутые. В листовках говорится, что существует альтернативная реальность, где Совет организован в соответствии с геополитическими границами, и что в той реальности Технократия - гораздо меньшая угроза. Но пока ни один маг не сумел найти эту реальность.

### **Альтернативные реальности и меж-Традиционные фракции**

В мире, предложенном Магом, в Умбре может существовать бесконечное число альтернативных реальностей. Можно утверждать, что эти реальности представляют собой различные хроники, которые Рассказчики создают для своих групп.

При обсуждении меж-Традиционных фракций, можно принять другое объяснение. Возможно, эти организации – тени альтернативных реальностей, где Совет Девяти устроен по-иному. Как развивался бы Мир Тьмы, если бы Совет появился раньше или позже? Что, если бы Совет разделился по географическому признаку или по целям, а не по парадигме? И, возможно, будет интереснее, что одна из этих обнаруженных реальностей – та, в которой идет игра.

## **Чарльстонская Частная Академия (Charleston Private Academy)**

Чарльстонская Частная Академия началась с немногого – одного Мастера, обучающего пять молодых магов, не принадлежащих ни к одной Традиции. Маги, которые в ином случае были бы признаны Пустыми и погибли от рук Технократии, сумели показать себя во время Войны Восхождения. Тем не менее, их усилий оказалось недостаточно, чтобы не дать Технократии победить... или спасти Мастера от Бури Аватаров. Несколько магов, обученных Советом, признали успех образовательных методов Академии, присоединились к изначальным пяти ученикам в качестве инструкторов и превратили небольшой тренировочный зал в полноценное учебное заведение. Эта группа, сейчас насчитывающая 13 человек, собрала для тренировок Пустых, Независимых и недавно Пробужденных магов. Опытных магов тоже приглашают учиться, но всякие, кто используют ресурсы Академии, должны защищать Спящих и дальше продвигать цели Академии. Учебный план для студентов составляется так, чтобы развивать их склонности, а не впихивать в определенные рамки. Помимо полного курса обычных предметов, студенты обучаются у магов всех Традиций и поощряются к развитию своих методов и парадигм. Эти отношения не односторонни. Выпускники и инструкторы Академии имеют ограниченный доступ к мистическим и обыденным ресурсам организации.

Ходят слухи, что первоначальный основатель Академии поддерживал близкую связь с высокопоставленным Технократом. Хоть эти слухи и не подтверждаются, история гласит, что они были друзьями еще до того, как оказались по разные стороны баррикад Войны Восхождения. Каждый пытался убедить другого увидеть мудрость его методов, но, в конце концов, оба объявили себя победителями. Технократ пережил их вековечный спор, но Традиционалист оставил наследие, которое переживет войну. Кто скажет, который из них был прав?

## **Братство Маттиаса (Matthias Brotherhood)**

Даже в современный электронный век есть те, кто считает, что технологии в любой форме приведут к гибели человечества. Братство Маттиаса – группа таких магов. Она состоит из бывших членов Каннагара, Сынов Альби, Барути и других внутритрадиционных фракций, покинувших свои изначальные организации из-за того, что те не пошли против технологий достаточно быстро или решительно. Создав себе защищенный лагерь вдали от влияния современных удобств, теоретики, стоящие за Братством, начали набирать новых членов. Все новые члены должны были отказаться от использования любых облегчающих труд инструментов, которые не сделают сами, а также защищать лагерь и Братство всем, чем могут. Численность Братства в последние месяцы росла, и лагерь несколько раз расширялся. В нынешних рядах Братства состоит, как бы то странно ни звучало, Сын Эфира, методики и парадигма которого опираются на ремесла и самодельные инструменты. Жизнь в Братстве требует усилий, но плодотворна.

## **Союз Убийц (Slayer Proposal)**

Магов, охотящихся на чудовищ, никогда не убывает. Вампиры и зомби должны очень опасаться таких специфических фракций, как Акашийских Ваджрапани, Воинов-Тигров У Лун, Рыцарей Святого Георгия, Сестер Габриэля и Храмовников Хористов, Золотого Потира и Та Кити Эвтанатос, Эфиритских Искателей Приключений и членов Дома Фламбо. Но, как уже говорилось ранее, у каждой Традиции есть свои слабости, а у чудовищ – свои базы данных. Будучи совсем немного острожным, древний вампир может избежать даже самых целеустремлённых из перечисленных выше фракций, а при толике планирования и удачи – заметно навредить самим «охотникам». Союз Убийц – маги, осознающие это. Опершись на магов из очевидных фракций, а также Адептов Виртуальности, Толкователей Грез и Вербен с подходящим характером и навыками, Союз Убийц был основан и, частично, управляется несколькими молодыми магами Дома Титал, отвернувшихся от своих собратьев после фиаско во Второй Массаса-Войне. Постулируется, что маги-основатели желали восстановить свою репутацию через уничтожение вампиров и других сверхъестественных угроз для человечества. Союз Убийц, кажется, весьма популярен среди недавно Пробудившихся. Технократия же не выглядит настолько же опасной, как чудовища.

Определенные Кабалы Союза Убийц могут сосредоточиться на чем-то. Немало из них, вдохновленных оставшимися членами Дома Титал, охотятся исключительно на вампиров и их подручных. Но есть и те, кто охотится на призраков и зомби, а также гораздо меньшее число Кабалов, преследующих оборотней и опасных фей. Не все Кабалы настолько сосредоточены, и такие сфокусированные Кабалы часто сталкиваются с чудовищами, которые выглядят одним, а оказываются другим. Кроме того, некоторые Кабалы Союза Убийц заключают то, что пуристы назвали бы, нечистыми союзами. Определенная группа волшебников может принять в свои ряды оборотней или подменшей, чтобы вместе противостоять большей угрозе. и неудивительно, что Кабалы



Союза Убийц могут конфликтовать из-за добычи. И сомнительно, что Союз Убийц сможет оказывать на Совет хоть сколько-то длительное влияние, пока эти конфликты не будут разрешены.

## **Иари Магика (Iar`i Magica)**

Иари Магика началась, как общественная организация склонных к технологиям магов Традиций. Даже до падения Цифровой Сети в их ряды на постоянной основе входили Независимые и Пустые. Но, в то же время, это не более, чем чат для обмена идеями и выпуска пара среди единомышленников. Будучи построенным изначально не в Цифровой Сети, а обычном Интернете, сервер с чатом Иари пережил недавнее обнуление с минимальными потерями. Также, защищенный усилиями магов практически всех Традиций, он показал себя до сих пор защищенным от вторжений Технократии. В течение своей истории, Иари Магика стала большим, чем группа сетевых друзей. Было организовано несколько встреч в реале, и завязалась крепкая дружба. Хоть это и самая маленькая из меж-Традиционных организаций в наши дни, чтобы считаться фракцией, Иари показала себя наиболее влиятельной.

Иари Магика, возможно, уникальна среди технологически ориентированных Кабалов и фракций тем, что не стремится раздвинуть границы технологий. Хоть они и готовы защищать себя и свою виртуальную Часовню всеми доступными способами, они избегают продвинутой науки. Они чувствуют, что имеющихся технологий вполне достаточно для их нужд, а нечто большее привлечет внимание. Магические планшетники может, и подойдут другим магам, но не Иари. Они счастливы общением через сервер, тихо гудящий в серверной, полной других машин, посвященных еще более обыденным целям.

## **Вудуисты (Voudoun)**

С появлением нескольких Бата`а практика Вуду набрала значительно больше влияния в Традициях. Эти бывшие Независимые имеют много союзников среди некогда строго лояльных Совету его членов. Толкователи Грез и Вербены имеют практикующих Вуду и им подобных в своих рядах. У Экстатиков есть Эрзули Джинго, а также независимых хунганов и мамбо. У Эвтанатос есть Та Кити. Кроме того, сами Бата`а недавно разделились, и многие присоединились к четырем отдельным Традициям. Акашийское Братство приняло практиков Акашийской капозэры, которые применяют принципы До к бразильской и карибской культурам, а не азиатскому мистицизму. В Небесный Хор вошли вудуисты, верящие, что все духи служат единой духовной сущности. В герметический Дом Экс Миселланиа входят жрицы Вуду, у Адептов Виртуальности есть «киберхунганы», служащие электронным лоа, и даже среди Сынов Эфира есть практики Вуду, заинтересованные в иномировых существах и парапсихологии. Неудивительно, что члены этих различных подгрупп подали заявку в Совет на признание их полноценной фракцией, а то и Традицией. В прошлом Совет был европоцентричен. Может, включение Традиции, основанной на Вуду Традиции поможет создать более всемирно-ориентированный Совет?

## **Организация Объединенных Традиций (United Traditions Organization)**



Сторонники Арама Марангудакиса из Дома Титал в наши дни продвинули его взгляды на программу меж-Традиционных послов на шаг вперед. Объединившись с бывшими членами фракции Альбирео из Эвтанатос, Монистами Небесного Хора и Утопистами Сынов Эфира, они развили Организацию Объединенных Традиций, фракцию, посвященную меж-Традиционной дипломатии и кооперации. Смоделированная на основе мировых правительственных организаций, вроде ООН, ООТ не заинтересована в том, как и будет ли вообще реорганизован Совет. ООТ не заинтересована в расследовании внутреннего разложения. Но члены ООТ, скорее всего, появятся там, где идет внутренняя вражда. ни пойдут практически на все, чтобы предотвратить столкновения между членами разных Традиций. Они даже предоставят ресурсы и персонал, чтобы справиться с кризисом, породившим разлад. Есть и те, кто беспокоится о том, насколько далеко ООТ зайдет в стремлении выковать единство в Совете. Придет ли день, когда ООТ выступит против собратьев во имя унификации?

### **Sim Восхождение (Sim Ascension)**

Ходят слухи о крайне сложном пакете для моделирования, разработанном маленькой фракцией Адептов Виртуальности в союзе с членами Кюльта Экстаза, Эвтанатос и Сынова Эфира. Изначально основанный молодым Адептом Виртуальности, как часть его инициации, этот проект, сейчас известный под кодовым названием «Sim Восхождение», был изначально создан для изучения последствий решений волшебника на пути к полной просветленности. С тех времен алгоритмы были уточнены, расширены, а время обработки уменьшено. Если изначальный пакет работал на обычном настольном компьютере и использовал текстовый интерфейс, то нынешняя версия – согласно слуху – стоит на специально созданном биоорганическом мейнфрейме и использует сложный графический интерфейс. Утверждается, что «Sim Восхождение» может моделировать решения и взаимодействие десятков волшебников, а работает оно



настолько быстро, что десятки лет точно симулированных данных могут быть получены за несколько часов.

Если эти слухи, а также данные о скорости развития «Sim Восхождение» верны, то оно может стать большим, чем просто инструментом для моделирования, за несколько лет. Удивляет, что еще не было использовано полностью виртуальное взаимодействие с пакетом, учитывая природные склонности Адептов. Но это выглядит естественным следующим шагом. Тогда возможным станет все. Участники проекта скоро смогут проецировать свои разумы в симуляцию и проживать целые жизни, полные решений и реакций, за несколько минут. В течении часов могут быть проверено и отвергнуто бесчисленное количество вероятностей. Стратегия по переопределению реальности может стать доступной участникам проекта за считанные дни.

И, все же, это все может быть слухом – фальшивыми надеждами, распространяемыми агентами Технократии, чтобы отвлечь их оставшуюся оппозицию виртуальным Граалем. И хуже того... проект уже может быть завершен, и маги Традиция – не более, чем биты информации в чем-то тестовом сценарии. И в таком случае, сколько еще времени программисты позволят развиваться этой вероятности до перезагрузки и новой попытки?

### **Создание персонажа из фракции**

С разрешения рассказчика игроки могут, вместо получения бесплатного очка в Сфере от Традиции, привести своего персонажа к большему соответствию фракции. Например, фракция, использующая статистику и теорию хаоса, может выбрать очко Энтропии, а хорошо спонсируемая группа ученых может взять дополнительное очко Интеллекта и два дополнительных очка Библиотеки. Мы не рекомендуем включать сюда боевые навыки, но ваша игра – ваши правила. Как всегда, любые дополнительные правила должны пройти одобрение у Рассказчика.

Ниже приведены стартовые наборы для фракций, описанных в этой главе.

**Клан Невозможных** – Знание Улиц 2, Выживание (Лондон) 1, Контакты 1. Игроки, создающие Кабал Клана Невозможных, должны определить четыре категории, которые использует Кабал, включая их задачи. Затем эти категории должны быть назначены персонажам. Если в группе больше или меньше четырех человек, надо объяснить, почему. Эти категории могут включать четыре базовых класса персонажей из старых фэнтезийных ролевых игр, профессии из считалок, либо названия книг. Например, Лудильщик, Портной, Солдат и Шпион<sup>47</sup>. Персонаж-Лудильщик будет отвечать за снаряжение, Портной – повседневные потребности, Солдат – руководить в бою, а Шпион – собирать информацию для Кабала.

**Реформационный Фронт Нео-Традиций** – Этикет 2, Юриспруденция 1, Влияние 1. Игрок, чей персонаж принадлежит РФНТ, должен указать две или три Традиции, с которыми персонаж связан. Выбирая Традиции, персонаж определяет парадигму или парадигмы. Например, Адепт Виртуальности/Герметист может использовать высокотехнологичные имплантаты, которые поддерживаются и активируются мистическими символами. (Очень полезно Достоинство *Две Традиции*).

---

<sup>47</sup> Английский детский стих.

**Движение Географического Освобождения** – Экспрессия 2, Сокрытие 3. Как уже упоминалось, члены ДГО не признают существования этой организации, не говоря уже о своей принадлежности к ней. Потому, это не лучший выбор для игрового Кабала. Но если игрокам интересно, то организацию будет лучше делать крайне рассеянной, а персонажам выбирать иную фракцию или фракции, чтобы скрыть членство.

**Чарльстонская Частная Академия** – Академические Знания 2, Союзники 1, Библиотека 1, Узел 1. Кабалы Чарльстонской Частной Академии, как правило, очень хорошо организованны. Члены подбираются, чтобы уравнивать способности и дары, и они могут быть реорганизованы, когда новый выпускник покажет себя, либо текущие члены перестают тянуть свою ляжку. Эту фракцию интересно исследовать, если у вас несколько играющих групп или нерегулярно появляющиеся игроки. В разных игровых сессиях могут быть разные маги, согласно наличию игроков.

**Братство Маттиаса** – Выносливость +1, Выживание 1. Игра за Братство Маттиаса, скорее всего, будет означать одно из двух. В первом варианте, лагерь Братства постоянно отбивается от физических и магических угроз. Второй вариант – полная политики хроника, сфокусированная на внутренних и внешних отношениях научно-примитивного Братства и его связях с миром, становящимся все более техногенным.

**Союз Убийц** – Бдительность 1, Космология 1, Оккультизм 1, Сокрытие 1. Хроника Союза Убийц, скорее всего, будет активной и полной битв. Игрокам стоит создавать боевых персонажей не повторяющих, желательно, товарищей. Рассказчику стоит изменить жанр, как уже описывалось в книге, более в сторону боевика. Идите вразнос и ловите кайф! С другой стороны, хроника может быть темной и кровавой. Если это то, что вы ищете – почитайте **Hunter: the Reckoning** и его дополнения, чтобы найти идеи по теме и настрою.

**Иари Магика** – Компьютеры 2, Экспрессия 1, Союзники 1. Если вы не хотите вести хронику, охватывающую весь мир, то членство в Иари Магика лучше всего ограничить одним или двумя игроками. Как уже описывалось, хоть члены Иари и хорошие друзья, но встречаются редко, и лучше всего послужат кампании и персонажам в качестве источников информации, а не основы хроники.

**Вудуисты** – Оккультизм 3, Греза 1. Хроники о Вуду и иных социальных, религиозных и политических группах должны предшествоваться значительной исследовательской работой Рассказчика и игроков. Не всякое игровое дополнение может корректно описать такие организации. Но если вам такие группы знакомы и приятны, они могут дать хронике дополнительную глубину.

**Организация Объединенных Традиций** – Обаяние 1, Этикет 1. Еще одна фракция, которая может дать высокополитизированную игру. Целые хроники могут посвящаться переговорщикам ООТ, пытающихся предотвратить столкновение Традиций, либо выкорчевать внешние источники онога. Если вас интересует более агрессивная сторона ООТ, то хроника может быть посвящена тому, как персонажи и их союзники из ООТ зажаты между Советом, который они пытаются реформировать, и Технократией, стремящейся истребить не прикрытую компанию волшебников.

**Sim Восхождение** – Компьютеры 3, Талисман 1. Все члены Sim Восхождение вкладывают свои очки Талисмана в проект. Мы оставляем на откуп Рассказчика возможность решать, какие хроники можно устроить для этой группы моделлистов.

## Меж-Традиционные фракции в игре

Хотим заметить, что не все описанные в этой главе фракции могут вписаться в вашу хронику. В целом, они могут не существовать нигде, кроме слухов. Потому, вы имеете полное право считать их таковыми. Если ваши игроки пожелают отыскать Братство Маттиаса, например, то они вполне могут оказаться в погоне за вчерашним днем. С другой стороны, если они проигнорируют слухи об ООТ, то они могут оказаться вовлеченными в их интриги, не ведая о том.

Как Рассказчик, вы в игре можете многое. Вы можете вести хроники прямо по книгам, либо поместить в абсолютно альтернативную реальность. Если игрокам эта альтернативная реальность не нравится, то у вас все равно есть выбор. Как было сказано во врезке, любые меж-Традиционные фракции могут быть лишь отражением Совета из иного мира. Потому, определяйте набор активных меж-Традиционных фракций в вашей хронике в соответствии с созданной вами реальностью.

Представьте себе реальность, где Совет был организован в соответствии с геополитическими границами. В результате, меж-Традиционные фракции в вашей игре могут включать Русскую фракцию, Азиатскую, Европейскую, Североамериканскую, Южноамериканскую, Африканскую, Тихоокеанскую и Виртуальной Реальности. Если исследовать истории этих фракций, то можно обнаружить, что фракция Виртуальности изначально была фракцией Полой Земли. Вы можете, также, ввести тайную фракцию, основанную в и вокруг Умбры.

Конечно, различным фракциям в игре не обязательно быть связанными. Вы можете создавать свои фракции вокруг идей, случаев или книг, которые вам кажутся интересными и могут показаться таковыми игрокам. Начните с одной фракции, и добавляйте другие по мере необходимости. Создайте базовые принципы. Посмотрите то, что предложили мы в качестве отправных точек – но рекомендуем брать что-то более конкретное. Как только у вас будет база, подумайте, как туда впишутся персонажи из разных Традиций. Не попадайтесь на стереотипы. Не все Акашийцы – азиаты. Не все Эвтанатос – хладнокровные убийцы. Вам необязательно включать членов всех Традиций. Как только продумаете Традиции – подберите конкретных членов. Если вы создаете трех или четырех разных игровых персонажей для этой фракции, то какими они будут? Что сведет и удержит их вместе? Это должно помочь вам продумать историю фракции. Наконец, оглянитесь и изучите базовую идею в свете того, что вы придумали. Перепишите идею, если надо, в соответствии с тем, что вы придумали.

Либо, вместо того, чтобы создавать фракцию вокруг идеи, вы можете создать ее исходя из того, какие Традиции участвуют в игре. Это особенно полезно при начале новой хроники с игроками, у которых имеются хорошие идеи персонажей. Помня, что не все меж-Традиционные фракции включают все Традиции, вы можете выбрать ваши любимые четыре-пять групп и строить фракцию вокруг них, либо работать с Традициями, которые выбрали для своих персонажей игроки. Но как бы вы ни выбирали включенные во фракцию Традиции, затем вы должны решить, почему эти группы вообще должны работать вместе. Мы дали некоторые варианты в этой главе, а игроки могут дать вам еще больше. Что общего есть у сторон? Чему они могут научиться друг у друга? Какие слабости есть у отдельных Традиций, которые другие могут компенсировать? Как только вы решите, что может свести их вместе, у вас на руках будет базовая концепция. После этого вы можете наращивать на нее плоть с помощью игроков и их персонажей.

Еще пара мыслей о включении меж-организационных фракций в вашу игру. Совет Традиций и Конвенции Технократии существуют очень долго – по меньшей мере, в представлении молодых волшебников. По обе стороны баррикад могут быть маги, которые не только устали от сражений, но и не понимают, с чего вообще война была затеяна. Такие маги будут видеть растущую духовность в становящемся все более технологичным мире, и заметят, что мистика и наука – разные стороны одной и той же метафизической монеты. Возможно ли, чтобы образовалась фракция из активных членов Технократии и Традиций? Каковы будут цели этой организации? На эти вопросы отвечать вам. Игра-то ваша.

## **Образцы персонажей**

Такое случается с каждым из нас – Рассказчик в неподходящий момент оказался без подходящего персонажа. Либо вы ищете «средний уровень мощи» для некоторых знакомых по Традициям лиц. Приведенные тут образцы могут подать идеи по описанию типичных магов Традиций. Кроме того, тут указано, как образец может вписываться в несколько Традиций – возможно, Традиции более схожи, чем им кажется.

### **Ошеломленный новичок**

**Описание.** У него нормальная жизнь, он учится в колледже и имеет кое-какие виды на будущее. Или, точнее, у него это все было. Теперь все выглядит иначе, пахнет иначе, изменилось само по себе, и ему действительно нужен новый учитель.

**Образ.** Ошеломленный новичок непримечателен. Он может быть любым перспективным юношей с любой стороны океана. Но его всегда находят странности.

**Отыгрыш.** У вас нормальная жизнь и вы отчаянно стремитесь, чтобы она таковой и была. К сожалению, эти «штучки» продолжают вас преследовать. И от продолжающих появляться Людей в Черном легче не становится.

**Традиции.** Акашийское Братство или Адепты Виртуальности.

**Натура.** Традиционалист.

**Маска.** Одиночка.

**Физические:** Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

**Социальные:** Обаяние 3, Внешность 3, Манипулирование 3.

**Металльные:** Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

**Таланты:** Осведомленность 1, Экспрессия 1, Атлетизм 1, Бдительность 1, Хитрость 1.

**Навыки:** Вождение 1, Выступление 1, Техника 1, Незаметность 2, Этикет 1.

**Знания:** Академические знания 2, Компьютеры 2, Загадки 1, Расследование 1, Наука 1.

**Дополнения:** Аватар 3, Судьба 3, Ресурсы 1.

**Сферы:** Разум 3, Связи 3.

**Арете:** 3.

**Сила Воли:** 7.

**Квинтэссенция:** 3.

**Парадокс:** 0.

## **Непризнанный ученый**

**Описание.** Она была уверена, что сможет сделать себе имя в башне из слоновой кости наук. Определенные направления исследований, как казалось, могли принести плоды. К сожалению, ее коллеги были не согласны.

**Образ.** Ученый выглядит, как выходец из некоей контркультурной среды, нежели профессор Лиги Плюща<sup>48</sup>. В ее потертой сумке может быть сколько угодно странных предметов. Она всегда готова поделиться знаниями, даже не к месту.

**Отыгрыш.** Вы – на переднем крае в своей сфере, что бы ни говорили коллеги. Вы постоянно исследуете забытые или отвергнутые теории, обогащая науки. К сожалению, ваши исследования оставляют мало времени для «социализации».

**Традиции.** Сыны Эфира или Эвтанатос.

**Натура.** Судья.

**Маска.** Девиант.

**Физические:** Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 5.

**Социальные:** Обаяние 1, Внешность 3, Манипулирование 2.

**Металльные:** Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 2.

**Таланты:** Осведомленность 2, Бдительность 3.

**Навыки:** Медитация 2, Незаметность 1, Этикет 1, Выживание 3, Техника 3.

**Знания:** Академические знания 5, Компьютеры 2, Космология 2, Расследование 2, Загадки 2, Наука 2.

**Дополнения:** Аватар 2, Талисман 2, Библиотека 2, Ресурсы 1.

**Сферы:** Материя 2, Энтропия 2, Время 2.

**Арете:** 2.

**Сила Воли:** 7.

---

<sup>48</sup> Восемь старейших и привилегированных учебных заведений на северо-востоке США.

**Квинтэссенция:** 2.

**Парадокс:** 0.

### **Хулиган-неоязычник**

**Описание.** Раньше он был подростком без цели, ищущим, кого бы обвинить. Затем ему открылась истина о реальности. Теперь он знает, кого винить, за что и что с этим делать.

**Образ.** Он постоянно носит униформу анархистов – кожу и джинсы, ношенные футболки и прочные ботинки. Конечно, его одежда будет больше покрыта рунами и пентаклями, чем у кого-то еще. И не забудьте про оружие...

**Отыгрыш.** Некогда вы восставали против системы, потому что так вам говорила музыка. Теперь вы чувствуете пульс улиц и имеете конкретную цель. И если вы кого-то попортите по пути – невелика беда.

**Традиции.** Вербена или Адепты Виртуальности.

**Натура.** Головорез.

**Маска.** Бунтарь.

**Физические:** Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3.

**Социальные:** Обаяние 2, Внешность 2, Манипулирование 2.

**Металльные:** Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

**Таланты:** Осведомленность 2, Бдительность 2, Атлетизм 2, Драка 2, Уклонение 2, Знание улиц 3.

**Навыки:** Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 2, Выживание 2, Техника 2, Выживание 3.

**Знания:** Компьютеры 2, Оккультизм 3.

**Дополнения:** Аватар 2, Союзники 2, Контакты 3.

**Сферы:** Связи 2, Жизнь 2, Силы 2.

**Арете:** 2.

**Сила Воли:** 6.

**Квинтэссенция:** 2.

**Парадокс:** 0.

### **Зеленый ученик**

**Описание.** У Ученика просто случился приступ осведомленности. К счастью, поблизости были те, кто смог ей помочь. К сожалению, в наши дни обучение может быть только полевым.

**Образ.** Ученик пытается сохранить свой образ, одеваясь нарядно, но не очень. Она знает, что происходит что-то серьезное, но не что именно. Она нервничает, но старается изо всех сил.

**Отыгрыш.** Мир больше и страннее, чем вы могли себе представить. Вам многому предстоит научиться, но у вас благородные цели. Остается надеяться, что эти цели – и вы! – переживут испытание огнем.

**Традиции.** Толкователи Грез или Орден Гермеса.

**Натура.** Опекун.

**Маска.** Конформист.

**Физические:** Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

**Социальные:** Обаяние 2, Внешность 2, Манипулирование 2.

**Металльные:** Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

**Таланты:** Осведомленность 3, Атлетизм 1, Уклонение 1.

**Навыки:** Этикет 3, Медитация 3, Ремесла 1, Вождение 1, Выступление 1.

**Знания:** Академические знания 2, Компьютеры 2, Космология 2, Медицина 1, Оккультизм 1, Наука 1, Языки 3, Расследование 1.

**Дополнения:** Аватар 4, Сокрытие 1, Ментор 2.

**Сферы:** Силы 2, Дух 2, Основы 2, Разум 1.

**Арете:** 3.

**Сила Воли:** 5.

**Квинтэссенция:** 4.

**Парадокс:** 0.

## **Волонтер**

**Описание.** Работа в Корпусе Мира<sup>49</sup> показала ему, насколько человечество нуждается в помощи. Волонтер посвятил свою жизнь оказанию этой помощи. А Пробуждение просто дало для этого больше инструментов.

---

<sup>49</sup> Агентство, созданное в 1961 по инициативе Дж. Ф. Кеннеди в рамках государственного департамента в целях формирования положительного имиджа США в развивающихся странах. В задачи

**Образ.** Следы раннего чувства беспомощности оставили морщины на лице Волонтера. Но теперь оно сияет новой уверенностью. Он работает эффективно, но всегда готов остановиться и поделиться добрым словом.

**Отыгрыш.** Вы перестраиваете жизни людей. Вы легко заводите друзей и находитесь поблизости, когда можете. Лечить тела и строить дома легко. Штопать реальность уже куда сложнее.

**Традиции.** Небесный Хор или Толкователи Грез.

**Натура.** Архитектор.

**Маска.** Опекун.

**Физические:** Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

**Социальные:** Обаяние 4, Внешность 2, Манипулирование 2.

**Металльные:** Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

**Таланты:** Уклонение 2, Экспрессия 2, Лидерство 1.

**Навыки:** Ремесла 3, Вождение 2, Этикет 3, Выживание 3, Техника 2.

**Знания:** Академические знания 1, Юриспруденция 2, Языки 2, Медицина 2.

**Дополнения:** Аватар 2, Союзники 4, Контакты 4, Сокрытие 1.

**Сферы:** Основы 2, Дух 2, Материя 2, Жизнь 1.

**Арте:** 2.

**Сила Воли:** 5.

**Квинтэссенция:** 2.

**Парадокс:** 0.

## **Исследователь иных миров**

**Описание.** Исследователь начала изучать и экспериментировать с марихуаной, алкоголем и ими одновременно. Со временем легко доступное утеряло свою привлекательность. Пробудившись, Исследователь изучает иные миры, которые ее Спящие собратья не могут даже представить

**Образ.** Соответствующий гардероб – отличительная черта Исследователя. Она может появиться, как в ночной рубашке и шортах, так и джинсах и футболке. В конце концов, эта реальность скучна. Так зачем наводить в ней порядок?



**Отыгрыш.** Вы видели больше альтернативных реальностей, чем Спящий мир может придумать. Теперь вы хотите увидеть все, что может создать мир Пробужденный. Вы любите делиться своим опытом с другими

**Традиции.** Культ Экстаза или Адепты Виртуальности.

**Натура.** Экстремал.

**Маска.** Гедонист.

**Физические:** Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2.

**Социальные:** Обаяние 4, Внешность 2, Манипулирование 4.

**Металльные:** Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

**Таланты:** Осведомленность 3, Экспрессия 1, Хитрость 1.

**Навыки:** Медитация 2, Выступление 2, Выживание 2, Техника 4.

**Знания:** Компьютеры 3, Космология 3, Загадки 2, Окультизм 2, Наука 3.

**Дополнения:** Аватар 3, Греза 3, Талисман 1.

**Сферы:** Связи 2, Дух 2, Время 2, Разум 1.

**Арете:** 2.

**Сила Воли:** 5.

**Квинтэссенция:** 3.

**Парадокс:** 0.

### **Тайный отступник**

**Описание.** Вечно разочарованный состоянием вещей, Отступник вы восхищен, когда Пробуждение дало ему возможность менять эти вещи. Хоть он и поддерживает цели Традиций, методы его разочаровывают. Потому он работает изнутри, чтобы изменить меняющих реальность.

**Образ.** Отступник работает изо всех сил внутри своей Традиции. Раскрытие принесет больше проблем, чем оно того стоит. Он всегда готов вызваться добровольцем на то, что может помочь ему в достижении целей.

**Отыгрыш.** Для всех в Совете вы полезны, но скромны. При работе над перестроением Традиций вы изо всех сил стремитесь скрыть сове возбуждение.

**Традиции.** Небесный Хор или Орден Гермеса.

**Натура.** Фанатик.

**Маска.** Традиционалист.

**Физические:** Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

**Социальные:** Обаяние 3, Внешность 2, Манипулирование 5.

**Металльные:** Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

**Таланты:** Бдительность 4, Экспрессия 3, Хитрость 5.

**Навыки:** Этикет 3, Выступление 2.

**Знания:** Академически знания 2, Расследование 3, Компьютеры 2, Загадки 2, Юриспруденция 2, Космология 1, Наука 1.

**Дополнения:** Аватар 3, Сокрытие 1, Ментор 3.

**Сферы:** Основы 3, Силы 3.

**Арете:** 3.

**Сила Воли:** 6.

**Квинтэссенция:** 3.

**Парадокс:** 0.

## **Убийца Совета**

**Описание.** С того самого момента, как Убийца Пробудился, его тренировали, чтобы сделать лучшее оружие. Ему преподавали все необходимые навыки для скрытного проникновения и нанесения удара с хирургической точностью. Какую бы жизнь он ни вел в прошлом, она забыта – как и те, что он примерял на время заданий.

**Образ.** Убийца выглядит дружелюбным и общительным. Он привлекателен внешне, а поведение располагает к себе. Гардероб всегда соответствует роли, но не указывает на истинную суть. Но когда он совершает высшее предательство его лицо словно вырезано из камня.

**Отыгрыш.** Вы служите идеалам Совета и Традиций. Хоть вы и располагаете к себе, вы презираете тех, кто пал от ваших рук. К сожалению, вы начали задумываться о последствиях ваших действий.

**Традиции.** Акашийское Братство или Эвтанатос.

**Натура.** Одиночка.

**Маска.** Перфекционист.

**Физические:** Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 3.

**Социальные:** Обаяние 2, Внешность 2, Манипулирование 2.

**Металльные:** Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

**Таланты:** Бдительность 3, Атлетизм 2, Уклонение 2, Хитрость 4.

**Навыки:** Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 1, Выступление 2, Незаметность 3, Выживание 1, Техника 1.

**Знания:** Расследование 3, Компьютеры 2.

**Дополнения:** Аватар 1, Сокрытие 5, Ментор 2, Контакты 2, Ресурсы 2.

**Сферы:** Разум 2, Энтропия 2, Связи 1, Жизнь 1, Время 1.

**Арете:** 2.

**Сила Воли:** 5.

**Квинтэссенция:** 1.

**Парадокс:** 0.

### **Аскет-примитивист**

**Описание.** Современный мир очень давит на молодых магов, но у держащихся за прошлое может быть больше всего шансов на выживание. Знание возможностей и традиций прошлого дают стабильность в реальности. Аскет предпочитает видеть основу реальности, а не ее современные ловушки.

**Образ.** Аскет носит только практичную одежду. нечто большее, чем грубая роба, может отвлечь от древней истины реальности. Он носит с собой сучковатый посох – не для опоры, а в качестве оружия, дабы чтобы указывать нуждающимся

**Отыгрыш.** Вы строги и безмолвны, но более, чем способны защитить себя и окружающих. Вы предпочитаете молчать, но ваши редкие слова несут много для тех, кто умеет слушать. У вас нет желаний, кроме продвижения по пути понимания.

**Традиции.** Акашйское Братство или Вербена.

**Натура.** Педагог.

**Маска.** Мученик.

**Физические:** Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4.

**Социальные:** Обаяние 2, Внешность 2, Манипулирование 2.

**Металльные:** Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

**Таланты:** Бдительность 2, Осведомленность 2, Драка 3, Лидерство 1.

**Навыки:** Ремесла 1, Медитация 3, Фехтование 3, Незаметность 3, Выживание 3.



**Знания:** Академические знания 1, Космология 1, Загадки 1, Языки 1, Оккультизм 1.

**Дополнения:** Аватар 5, Сокрытие 1, Греза 1.

**Сферы:** Разум 3, Жизнь 3, Дух 1.

**Арте:** 3.

**Сила Воли:** 7.

**Квинтэссенция:** 5.

**Парадокс:** 0.

### **Выживающий Мастер**

**Описание.** Выживающий Мастер видел, как возносятся и низвергаются в Войне Восхождения его собратья. Кто-то называет его манипулятором, другие – трусом, потому что не стоит на передовых с коллегами. Он считает себя непостижимым и единственной надеждой следующего поколения Традиций

**Образ.** Выживающий Мастер выглядит так, как посчитает нужным. Кто-то ошибочно считает его трясущимся старым пердуном, и он не делает ничего, чтобы поправить их. И знающие, что он Мастер, не могут догадаться, к какой Традиции он принадлежит.

**Отыгрыш.** Ваши интересы – больше, чем человечество, и даже больше, чем меньшие маги. вы пытаетесь направлять их, не привлекая внимания множества их врагов. Когда вы должны применить силу, то вы используете необходимый для достижения результата минимум.

**Традиции.** Культ Экстаза или Сыны Эфира.

**Натура.** Соперничающий.

**Маска.** Опекун.

**Физические:** Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

**Социальные:** Обаяние 3, Внешность 2, Манипулирование 4.

**Металльные:** Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 3.

**Таланты:** Бдительность 4, Осведомленность 4, Уклонение 5, Экспрессия 4, Лидерство 4, Хитрость 4.

**Навыки:** Этикет 2, Незаметность 4.

**Знания:** Академические знания 2, Космология 5, Загадки 5, Оккультизм 5, Языки 5.

**Дополнения:** Аватар 5, Сокрытие 1, Талисман 1.

**Сферы:** Время 5, Материя 5, Связи 4, Основы 4.

**Арете:** 9.

**Сила Воли:** 9.

**Квинтэссенция:** 5.

**Парадокс:** 0.



## Глава 6: Создание Персонажа

Каждый маг уникален – Традиции, Цеха и фракции это просто способы поместить схожих людей в общие категории для простоты распознавания. И хоть консервативные маги утверждают, что формальное обучение в Традициях оставляет свой отличительный след на маге тех Традиций, исключения существуют, и будут существовать. Конечно, сами Традиции не неизменны – со временем иные сообщества могут возникнуть или вовлечь Традиции в изменения. Поскольку каждый маг уникален, ни одна группа не может говорить о полной стройности структуры и истории. Маги *должны быть* гибкими, чтобы принимать новые взгляды и новые методы.

С наступлением Последних Ночей, свершившимся Воздаянием и потенциальным Армагеддоном, Традиции отчаянно нуждаются в новых членах. Набор сводит вместе старую кровь, которая некогда отвергла организацию, и молодых магов, которые не всегда вписываются в привычные границы. Некоторые магические практики весьма далеки от изначальных принципов Традиций. У других есть странности или магические проявления, которые отрицают всякое сверхъестественное понимание. Большинство оседает в той или иной Традиции – никто не может позволить себе перебирать союзниками.

Учитывая разнообразие магов, необычные характеристики могут проявиться у любого практика Искусства. Некоторые любопытные варианты, включенные в эту главу, могут появиться в вашей игре... как виток сюжета, новое место назначения и даже проклятие, обрушившееся на персонажей...

### Дополнительные концепции

Дополнительные концепции несут развитие магов Традиций. Некоторые маги обладают несомненными магическими биографиями, которые не вписываются в обыденную реальность большинства людей. Хотя эти концепции неприемлемы для ряда игр, они могут открыть дверь уникальным персонажам в высокомагической игре или играм с налетом необычного.

### Конструкт (Construct)

Ваш маг – не совсем человек... почти. Он был рожден каким-то иным образом, отличным от чего-то в стиле тычинок и пестиков. Хотя он и может выглядеть вполне нормальным, в его прошлом будет неоспоримая необычность... о которой он может знать или не знать.

Происхождение персонажа-конструкта может быть крайне разнообразным. Он - магическое существо, созданное Сферами Жизни, Материи, Основ и Духа. Но вот создать его можно *как угодно* – клон, двойник из воздуха, обретшая жизнь статуя или разумный компьютер в теле из похожего на плоть материала.

У конструктов могут быть определенные недостатки, исходя из того, как их создавали. У них может быть уязвимость к рассеиванию магии или их можно разобрать. Некоторые из них кажутся «более, чем людьми» (благодаря Легендарным Атрибутами), либо иметь странные привычки или проблемы (вроде Недостатка *Амнезия*). Конструкты часто обладают определенным уровнем Дополнений *Враги* или *Дурная Слава* (люди могут желать его уничтожить, и искусственные существа в магических обществах не всегда равны «настоящим» людям).

## Сверхъестественное родство (Magical Heritage)

Нет, ваш персонаж не простой парень из Традиций – магическая семья не всегда *нормальная*. Скорее, этот тип персонажей происходит из семьи, дерево которой целиком – или значительной частью – состоит людей со сверхъестественными способностями. Это не обязательно означает, что персонаж генетически предрасположен к Пробуждению, но в его семье определенно есть что-то необычное. Возможно, каждый третий сын в поколении Пробуждается – лучше это скрывать от Технократии! Или, возможно, на семью наложено могущественное проклятие и все в ней могут видеть призраков, либо на него обрушилась какая-то магическая катастрофа. Возможно, один из отпрысков семьи на самом деле вампир или оборотень... и начинающему магу стоит быть осторожным, когда дядя Лестер хочет дать ему несколько «уроков» или «услуг».

Персонажи из магической семьи могут иметь необычную историю, которая дает необычные знания. В конце концов, если дядя Лестер – вампир и решает взять под крыло молодого племянника с необычными талантами, то маг может узнать кое-что о нежити. Либо же, в семье могут быть члены, которые несут одинаковые Достоинства или Недостатки – возможно, все в семье *Медиумы*, или все в основном стволе семьи несут *Проклятие*. Если другие члены семьи – полноценные маги, то обучение в Традиции уже не будет проблемой. Члены семьи приглядят за персонажем во время Пробуждения и потом будут его обучать. Члены такой семьи часто могут быть *Союзниками*, а дальние родственники, слуги или связи могут стать *Контактами* или *Служителями*. С другой стороны, некоторые семьи порочны и могут нести и Противоположные Дополнения.

Сверхъестественная семья может иметь *Святилище* или *Часовню*, как родовой дом. Родственники, в силу схожего воспитания и происхождения, могут обладать и схожим Резонансом.

## Сторонник Нео-Традиций (Neo-Traditionalist)


Традиции, как указывалось, должны меняться, чтобы приспособливаться к новым временам и злободневным темам. Сторонник Нео-Традиций – на переднем крае таких перемен, создавая новые пути творения магии и вырываясь из старых схем девяти членов Совета. Такие персонажи могут привнести в старые Традиции новую кровь, вроде техно-Толкователей Грез, но все чаще они – маги, которые ставят определенные фракции или цели превыше Традиций. Более того, члены фракций, имеющие связи с Традициями, могут быть сочтены Сиротами.

Сторонник Нео-Традиций может иметь любые вариации способностей. Изучите специфических для фракций магов, описанных ранее. Сторонники Нео-Традиций могут, в конце концов, породить новые Традиции, но эта эволюция займет десятилетия или века.

Сторонники Нео-Традиций должны иметь набор Черт, вязанных с целями Нео-Традиции. К примеру, Нео-Традиция, основанная на развитии экологически ориентированной экономики, будет, возможно, иметь членов, каждый из которых будет обладать определенным уровнем Академических знаний и Политики. Рассказчик должен обдумать Нео-Традиции, способные двигать хронику, и создать «стартовый пакет», отражающий интересы Нео-Традиций.

## Дополнительные Способности





Хоть тридцать Способностей в **Маге** могут дать широкий объем навыков и познаний, кое-какие мелочи могли ускользнуть от внимания – или, возможно, вы хотите использовать Способность, мало похожую на то, что приведено в базовой книге **Мага**. Это хорошо – вы можете создавать и развивать множество Способностей, подходящих конкретно вашему персонажу. Часто вы просто можете взять подходящую специализацию. Просто отметьте специализацию, которая отражает навыки персонажа – например, Экспрессия со специализацией в Поэзии. (Вы можете даже взять специализацию, не имея в Способности 4 очков – вы просто не перебрасываете 10, когда она выпадает в броске Способности). Тем не менее, Рассказчик может решить, что определенные специфические Способности – вроде Акашиского До – заслуживают собственной категории.

Приведённые ниже дополнительные Способности несколько сужены, по сравнению с обычными Способностями из основной книги **Мага**. Потому Рассказчик может решить, что использование особенно подходящей Способности как-то снижает сложность – использование Высших Ритуалов, например, чтобы провести обряд, вместо слишком общего Оккультизма.

И, как всегда, перед тем, как брать эти Способности, посоветуйтесь с Рассказчиком.

### Эмпатия (Empathy)

*Беспокойство заставило Ли Энн поторопиться, когда она увидела, как Кайл пытается пошевелиться. Убрав большую часть мусора с дороги, она спустилась к нему. Она по собственному опыту знала, что физические раны от Отдачи вылечатся со временем, но по-настоящему опасными ранами будут болезненные воспоминания и страх перед ошибками, который может побудить забросить магию вообще.*

Будучи способным к Эмпатии, ваш персонаж ощущает чувства и эмоции других людей. Возможно, ваш персонаж изначально «настроен» на других, или может вспомнить свой собственный схожий опыт и разделять печали и радости, с которыми сталкиваются другие. Как бы то ни было, он понимает мотивы и чувства людей, с которыми общается.

- Новичок. Вы, хотя бы, можете сказать, когда кто-то шутит, в глубокой печали или

крайне взбешен.

● ● Опытный. Вы довольно часто понимаете, когда ваши друзья печальны или скрывают что-то.

● ● ● Компетентный. Когда вас пытаются обмануть, вы замечаете неосознанные знаки, выдающие это.

● ● ● ● Эксперт. Люди для вас не просто открытые книги. Их слова и поступки в точности указывают на то, что они чувствуют.

● ● ● ● ● Мастер. Вы настолько тонко воспринимаете чужие чувства, что вас считают чтецом мыслей.

**Обладают:** Матери, коварные дельцы, психологи, медиумы.

**Специализации:** Подтекст, Скрываемая информация, Психологические травмы, Психические связи, Восприятие лжи.

## **Высшие Ритуалы (High Rituals)**

*Аккуратно поставив последнюю свечу на краю тауматургического круга, Питер медленно выдохнул и не торопясь выпрямился. Не просто размещение, не просто узоры, не просто материалы – но сам факт их совместного использования, способы разумного использования, сошлись вместе в символе мощи.*

*Вдох. Выдох. Он дышал в такт с вселенной.*

*Шаг. Шаг. Поставить. Вдох. Выдох. Шаг. Шаг.*

*Будучи учеником, он ошибочно считал, что моления и взывания были важной частью ритуала. И лишь много лет спустя он понял, что сама жизнь – ритуал.*

Хоть каждый маг изучает некоторые небольшие ритуалы и способы творить церемониальную магию, эта Способность охватывает особенности проведения *очень* больших ритуалов. Маг изучает все – от того, как одеваться, до сочетания цветов с заклинанием, где можно немного срезать углы или добавить силы. Проводящий Высокий Ритуал может и не выступать лучше всех на публике или быть харизматичным лидером, но он в точности знает, как создать, провести и мотивировать. А также – как сложить все кусочки в нужное время в нужном месте.

С помощью броска Выносливости + Высшие Ритуалы маг может продолжать выматывающее песнопение или ритуал в течение нескольких часов, или даже дня (при получении пяти и больше успехов). Бросок Интеллекта + Высшие Ритуалы поможет магу получить дополнительные успехи от ритуала, сверх обычного лимита, ограниченного Арете умноженным на Силу Воли (этот бросок Высших Ритуалов не может быть продолженным - чтобы увеличить отпущенный лимит дается всего один бросок). Особенно опытные распорядители Высших Ритуалов могут выделяться и иных специфических ситуациях.

● Новичок. Вы видели несколько впечатляющих обрядов.

- •            Опытный. С нескольких попыток вы справитесь с чем-то простым.
- • •           Компетентный. Обученный и компетентный, вы можете возглавлять или участвовать во множестве коротких ритуалов.
- • • •           Эксперт. Ваши обряды несут силу убеждений и множество часов обучения.
- • • • •           Мастер. Вы не только можете провести самые сложные ритуалы, но и восполнять утерянные части или создавать новые таинства.

**Обладают:** Множество магов и чародеев, священники, хиппующие неоязычники.

**Специализации:** Длительный ритуал, Поспешный, Импровизированный, Многолюдный (больше 9 человек), стиль определенной Традиции.

## Новые Дополнения

Дополнения, приведенные в основной книге правил **Мага**, покрывают большую часть социальных и сверхъестественных уз, которые может иметь персонаж. Тем не менее, у магов могут быть свои преимущества, которые мало распространены за пределами определенных групп. К примеру, Технократия опирается на особую ментальную тренировку – *Суперзубрежку* – вместо подключения к вселенскому бессознательному (*Греза*). И точно так же, у Традиций (и союзных им Независимых) есть магические Дополнения, которые слишком ценны, чтобы они были у одиночек, и слишком мистические, чтобы они были у Технократов.

## Благословение (Blessing)

*Откинувшись на барную стойку, Джейми наблюдал за посетителями клуба. Откровенно и ярко одетые, как и ожидается от молодежи, они плясали и кружились во тьме музыкальных ритмов раннего утра. Пока он смотрел, компания девушек вернулась с танцпола к своему столику, поправляя свои юбки и атрибутику готов. Все они косились на Бойла, а двое даже скромно – или призывно – ему улыбались.*

*Джейми покосился на своего хорошо одетого друга. Конечно, у Бойла были деньги, хороший гардероб, да и, чего уж думать, хорошая прическа. Но за вечер на него уже шестеро глаз положили. Он не настолько хорош собой.*

*- Как ты это делаешь? – спросил Джейми.*

*Бойл слегка приподнял стакан.*

*- Ну, ты понимаешь... у некоторых просто есть мужественность.*

Кто-то наверху, внизу или вовне любит вас. Может, вы оказали ему/ей/этому услугу, или это родственник или вы просто преданный служитель, и вам даровали полезную способность, чтобы вы лучше исполняли свою работу. Может, вы в одиночку совершили удивительное открытие (не похоже, чтобы вы смогли воспроизвести эксперимент) и до сих пор обладаете преимуществами от него. Не важно. Вы почувствовали вкус силы (не заметив, возможно, ниточек) и теперь пришло время поиграть.

Это Дополнение означает, что вы имеете силу, которой нет ни у других магов, ни у большинства легендарных существ. Невероятная сила. Бессмертие. Метание с рук пламени Ада. Любое или все из этого и многое другое... и, возможно, новые необычные проблемы, вроде неудобных маленьких рожек на голове или страстной тяги к шпинату. (В конце концов, некоторые благословения могут быть смешанными). Аналогично, кибернетические устройства, магические рубины во лбу и/или пупке, дары демонов или магически пересаженные скелеты рук древних царей-личей так же считаются Благословениями. Это больше похоже на *Талисман*, но поскольку избавиться от этого вы не можете, то это Благословение (или смешанное Благословение). Если вы можете отдать это друзьям или спрятать под кроватью, если нагрянут ЛвЧ, то это просто *Талисман*.

Как и в случае создания Талисмана, просто обратитесь к спискам Достоинств и магических Эффектов, и выберите то, что вам нужно. Просчитайте стоимость Заклинания, если его нет в списке Эффектов, и удвойте его, если оно постоянно, взяв не более трети общей стоимости Благословения в Недостатках (если вы желаете смешанное Благословение), учитывая, кто или что вас благословило и чего оно хочет в обмен (если вы знаете). Либо же, Рассказчик может по своему усмотрению выбрать Недостатки и Противоположные Дополнения, о которых вы узнаете во время хроники. Например, вы хотите Благословение, благодаря которому всегда будете чувствовать потоки энергии во всех живых существах (как Эффект Жизни 1 *Чувство Жизни*). Поскольку это Эффект первого уровня, сделанный постоянным, то Дополнение получается на 2 очка.

Обычные источники Благословений включают благосклонных предков, демонов, дьяволов, богов, тотемных духов, святых, призраков, фей, могучих магов или группы магов (ваше начальство в Итерации Икс, например), случайные события, странные загадки и случайные невоспроизводимые личные открытия. У всех этих источников есть врожденные ограничения, и часто могут быть источником ваших Недостатков. Дары демонов обычно не работают на освященной земле или при звоне колоколов, подарки фей склонны отключаться при контакте с холодным железом, чудесные открытия часто имеют столь же необычные ограничения («Криптонит? Что за криптонит?»), а мощь, даруемая старшими магами, обычно работает против всех, кроме них самих («Я обучил тебя всем трюкам, которые ты знаешь, но не всем – которые знаю я»). Недостаток *Условие для Магии* описывает большую часть проблем, а *Гейс* или *Важный Компонент* – все остальные. Аналогично, Противоположные Дополнения, вроде *Дурной Славы* или *Примечательности* тоже подойдут, потому что даже если вы – зеница козлиного ока Сатаны и его не волнует, что его любимый праправнучатый племянник вступил в Небесный Хор, и использует Адское Пламя, чтобы готовить суп для бедных, то ваше начальство в Хоре может не быть настолько понимающим, и вам придется попросить дядюшку о помощи до того, как ваши собратья решат «изгнать дьявола» из вас.

Обычно, Благословение – некое ваше врожденное свойство или собственность, которое обеспечивает вам удачу или одну сверхъестественную способность. Ваше Благословение, например, может держать вашу одежду всегда чистой, но оно не может быть могущественным магическим предметом (тогда это *Талисман*). Но у вас может быть Благословение, случайно попавшее в ваши руки – это, определенно, будет смешанное Благословение, потому что могущественные предметы ищут и могущественные враги. Чтобы получить набор кубиков для Благословения – вроде уже упоминавшегося *Чувства Жизни* – используйте подходящий Атрибут + *Благословение*. Итак, если у вас *Благословение* на 2 очка на постоянное ощущение жизни, вы можете использовать Восприятие + *Благословение*, чтобы узнать, сколько информации вы можете извлечь из взгляда на кого-то. Если ваше Благословение дает вам кожу, прочную, как железо (вы получаете дополнительный кубик для бросков на поглощение урона), то никакого броска

не понадобится, потому что оно действует постоянно. Если оно не постоянное, то используйте бросок Выносливость + *Благословение* – количество успехов определит длительность действия. Осознанное применение Благословения обычно требует полного действия, как в случае с *Чувством Жизни*, но может быть и рефлексивным, как в случае с железной кожей.

Ваше Благословение, также, может принять облик Мойр или фей на ваших крестинах, или даже облик старухи (с Энтропией 5), улыбающейся и свивающей нити вашей Судьбы в благоприятный узор – вроде постоянных выигрышей в азартных играх или удачи в любви. Это не то же самое, что Дополнение Судьба, которое является меткой того, что отмеченный занимает важное место в устройстве мира. Хоть талант к покеру или возможность всегда сходить на свидание и крайне *полезные* способности, они вряд ли что-то, на что опирается Судьба. Если ваше Благословение определяется именно удачей, то опишите его, используя приведенные ниже варианты:

- Вы всегда можете найти удобное место для парковки.
- ● Сколько бы вы ни пили, похмелья у вас не будет.
- ● ● Что бы вы ни покупали, гарантийный срок оно переживает как минимум на 10 лет.
- ● ● ● Все, кто вам не нравится, переезжают в течение недели.
- ● ● ● ● Как бы серьезно вы ни ошиблись, это не причиняет вам значительного вреда, и никто это не обнаруживает, пока вы сами не скажете.

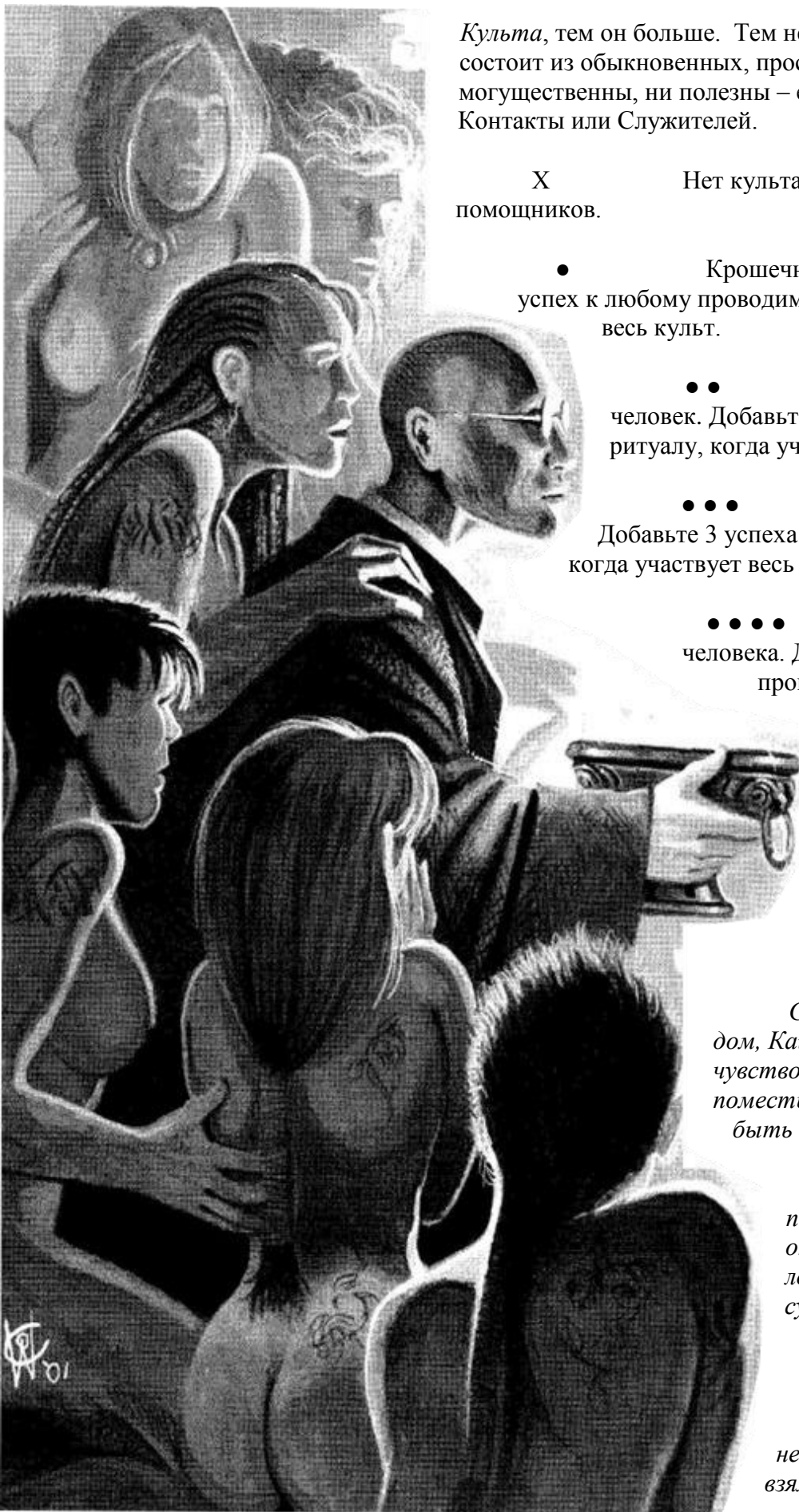
## Культ (Cult)

*- Смотрите внимательно, - сказал Дэвид, проведя рукой над спокойной водой чаши. Словно в ответ на его движение, в нее опустились увядшие листья. Пошла рябь, хотя воды он не касался.*

*Пока наблюдатели, перешептываясь, собирались вокруг, вода сама собой начала менять формы. Подобно скульптуркам, из воды формировались движущиеся фигурки. Дэвид аккуратно держал чашу. Пока ритуал шел, с его рук на землю капала кровь. Наблюдатели преклонили колени, подняли руки, помолились, обернулись и произнесли слова, которым он их научил.*

Магия – это мощь воли, и маг с этим Дополнением знает, что его воля не является единственной в мире. Этот маг – священник с паствой истинно верующих, рок-звезда с преданными фанатками, или гуру с последователями, готовыми поверить в любое чудо, которое он решит сотворить. Как сказано в основной книге правил Мага, группа верующих аколитов может добавить успехи к результату Эффекта, если они участвуют в сотворении и действительно верят в силу мага.

Наличие культа означает, что есть Спящие, которые действительно верят. Они действительно ожидают от мага великих деяний, и они готовы помочь ему творить магию. Они не Пробужденные, и не знают о магии ничего, кроме того, что им сказали – если вам нужен действительно умелый помощник, то возьмите ассистента, как *Служителя*, заполучите несколько *Союзников* или возьмите молодого мага в ученики. Тем не менее, культисты искренни и полны энтузиазма, который магу и нужен. Чем выше значение



*Культы*, тем он больше. Тем не менее, исключая веру, культ состоит из обыкновенных, простых смертных, которые ни могущественны, ни полезны – если вы не берете еще Союзников, Контакты или Служителей.

**X** Нет культа. Нет ни последователей, ни помощников.

• Крошечный культ: 3-7 человек. Добавьте 1 успех к любому проводимому ритуалу, когда участвует весь культ.

•• Маленький культ: 8-12 человек. Добавьте 2 успеха к любому проводимому ритуалу, когда участвует весь культ.

••• Средний культ: 13-17 человек. Добавьте 3 успеха к любому проводимому ритуалу, когда участвует весь культ.

•••• Крупный культ: 18-22 человека. Добавьте 4 успеха к любому проводимому ритуалу, когда участвует весь культ.

••••• Большой культ: 23-27 человек. Добавьте 5 успехов к любому проводимому ритуалу, когда участвует весь культ.

### **Часовня (Chantry)**

*С любопытством осматривая дом, Кайл вытер ноги о коврик. Он чувствовал себя неловко, как будто поместье было местом, в котором ему быть не следовало.*

*- Помни, ничего не трогай. пока ты Ученик, вся ответственность за тебя ложится на Ли Энн, - предупредил суровый волшебник средних лет.*

*Кайл кивнул.*

*- Я не стану. Это... Это невероятно! Откуда это все взялось?*

*Его взгляд пробежался от картины со строгой фигурой в латах к дорогой вазе и шкафу, полному старинных фолиантов.*

*- Много лет работы, - загадочно ответил маг. – Пойдем. Ли Энн ушла, и, хоть она имеет право на запасы Часовни, мне нет нужды пасти не-Посвященного неофита.*

В жизни одиночки нет стыда, но есть и много хорошего в членстве в кругу ведьм, герметической или шаманской ложе, студии разработки ПО, гильдии убийц или реально крутой рок-группе.

В противоположность популярным представлениям, Часовня – не закрытый клуб, и не зловещий дом на холме, хотя некоторые Часовни и обладают такой недвижимостью. Часовня, скорее, община магов, собрание общих ресурсов, на которые члены могут опираться. Можно сказать, Часовня не столько здание с четырьмя стенами, а люди, в нем обитающие. Количество членов Часовни может меняться со временем, а физическая структура – менять облик и местоположение, как дома братств или церкви у Спящих, но история и принадлежность сохраняются.

Часовни могут иметь материальные богатства, вроде *Ресурсов* (а потому и недвижимостью, вроде того самого зловещего дома на холме), *Библиотек* и складов, полных *Талисманами*. По природе своей, Часовни могут обладать сверхъестественными свойствами, вроде *Сокрытости*, *Судьбы*, *Узлов* и *Святыниц*; полезными (или опасными) обитателями, вроде *Менторов* (и *Неофитов*), *Фамильяров* (и *Гремлинов*), *Союзников* (и *Врагов*), *Служителей* (и *Подопечных*), *Тотемов* (и *Немезид*), а также *Культов* – и множеством общественных свойств, вроде *Влияния*, *Славы* и *Статуса* (или *Дурной Славы*). Часовни могут давать своим членам определённые Социальные Достоинства и Недостатки, вроде *Именитого Ментора*, *Репутации*, *Компромата* или *Порицаемого Ментора*. Престиж или дурная слава накладывается на Дом в целом, в зависимости от деяний прошлых членов или нынешнего Наставника (если у Часовни есть Дополнение *Ментор*). Соответствующие социальные модификаторы накладываются на всех членов, пока они подтверждают членство.

За каждые 2 очка в Часовне, в соответствии с вкладом игроков в Дополнение и Недостатками (не более 7 очков), игроки могут добавить очко в другое Дополнение для Часовни в целом. Часовни без *Ресурсов* – просто хижины на свободных земельных участках, а на Часовню без *Менторов* будут с подозрением смотреть маги, в чьих Часовнях они есть. Преимущество Часовен в том, что их ресурсами могут пользоваться все ее члены. Часто, в Часовне будут другие члены, помимо персонажей игроков (если в ней есть *Менторы* или *Культ* и так далее), но очки, вложенные в Дополнение, указывают, что игроки могут получить. Естественно, обладая таким количеством зримых преимуществ, Часовня обладает связанным или реальным местом, где она и находится, и где маги встречаются, чтобы делиться своими возможностями.

Помните, персонажи не обязаны быть в Часовне. Кроме того, преимущества от обладания Дополнением получают, в основном, те, кто вложил больше очков – этот персонаж приходится любимым сыном (дочерью или домашней зверюшкой) Кабалу, пока Часовне до него есть дело, особенно если у других магов этого Дополнения нет (чертовы нахлебники). Также, помните, что помимо персонажей, там могут быть другие члены, и что количество очков Дополнения показывает, что они могут получить – вполне возможно, что все вложатся в Дополнение лишь понемногу, но будут членами большой и могущественной Часовни. В таком случае, персонажи – просто младшие члены, не

имеющие доступа ко всему пакету услуг (и это повод развивать Дополнение в дальнейшем).

Помните, что в наши дни многие Часовни находятся на Земле, в реальном мире, и не имеют участков на Горизонте. Если вы хотите, чтобы ваша Часовня располагалась и в Умбре, то Дополнение должно покрывать не только земную Часовню, но и ее умбральную часть (размер рассчитывается аналогично) и Узел, который питает ее!

- X Нет доступа к Часовне.
- Крохотная Часовня (Театр Кошмаров).
- • Маленькая Часовня (Могильник).
- • • Сильная Часовня (Ложка Серой Белки).
- • • • Могущественная Часовня (Дом Хелекар).
- • • • • Величайшая Часовня (Новый Совет).

### **Владение (Demesne)**

Владение похоже на Святилище – только оно не существует. По меньшей мере, в реальном мире. Это личный Рай, индивидуальная Преисподняя и мир воображения мага – личный штат Айдахо, как говорят Пустые. Он, также, существует в Грезе, как маленький анклав, и маги, которые смогут его найти, получают землю, в которой они короли и устанавливают правила.

Уровень *Владения* не указывает на то, насколько участок велик или славен – лишь насколько хорошо маг его контролирует. Да, там существуют личные грезы и фантазии, но там же воплощаются и величайшие кошмары мага. Маги с низким уровнем Дополнения - лишь случайные осознающие себя посетители (хоть и спящие), а с высоким же они являются всемогущими повелителями своих владений, если захотят. (Хозяин сна не обязан выглядеть, как король, чтобы править им, в конце концов).

Это Дополнение особенно полезно в сочетании со *Святилищем* в Обмелении – ведущем конкретно в мир грезы мага – и Эффектом *Светового Тела*, так как во Владении мага он проявляется именно в Световом Телe, а не повседневном облике. Но на магов, проводящих очень много времени в своем Владении смотрят с подозрением, потому что в подсознании может произойти все, что угодно. И маги, сфокусированные на внутреннем, склонны терять связь с миром. Также, полезны *Контакты*, *Союзники* и *Служители* – из обитателей грез или призраков, посещающих сны.

Поскольку у Владения нет материального проявления, его связь с «реальным миром» затруднена. Но маг, все же, иногда может извлекать оттуда частицы полезной информации или помощи. Маг не отправляется во Владение физически (обычно, по крайней мере) – его сознание формирует подобие тела (уже упоминавшийся Эффект *Светового Тела*), чтобы взаимодействовать с тамошним окружением. Некоторые существа имеют проявление во сне, а некоторые существуют лишь физически или исключительно в грезах. Те, кого приводят во Владение с помощью магии разума, так же принимают идеализированные облики. Но оказавшись там, они подчиняются желаниям мага – по крайней мере, пока существует связь мага с грезами.





Если персонаж с Навыком *Осознанного Сновидения* может, до какой-то степени, контролировать обстановку сна, то у мага с *Владением* сны совсем особые. Его сны существуют, как Умбральный мир грез – в большинстве случаев, это происходит крайне редко, и только когда сны пересекаются с Грезой. В результате, спящий маг буквально переделывает участок Умбры Грез по собственному желанию. Но материал снов не реален, и рассеивается под утренним солнцем. Маг не может просто шагнуть во Владение, создать невероятные Эффекты и артефакты, а потом вытащить их магией Духа. Такие вещи не более материальны, чем сны мага.

Владение может быть полезно для духовных странствий – маг, проецирующий свое сознание в Грезу подобным образом не проходит через Барьер, и не страдает от Бури Аватаров. Затем, со значительным усилием, маг может послать свое сознание в другие части Умбры. Кроме того, у снов есть смысл, и решение проблем, встающих там, может оказаться полезным в битве за просветление или Искание.

Если перейти на термины игромеханики, то маг создает карманную реальность, связанную с Миром Грез – небольшой участок, управляемый его волей без участия магии, так как его буквально формирует сознание мага. Бросок Восприятие + *Владение* может указать на скрытые эмоциональные неурядицы и подавленные проблемы – в результате, можно найти и решить внутренние конфликты. Бросок Сообразительность + *Владение* позволяет магу менять местность – используйте таблицу успехов магии, приведенную в основной книге правил **Мага**, чтобы определить результат. В теории, маг способен навсегда удержать что-либо сознание в своем Владении, или уничтожить его совсем – уничтоженный разум считается «умершим», как в Мире Подсознания, а плененный разум потребует спасения опытным странником по грезам.

X Нет какой-то особой власти над снами.

● Случайный посетитель *Владения*. По крайней мере, вы знаете его название, а также угрозы и блага.

●● Регулярный посетитель. Всего не видели, но тур провести сможете.

●●● Обитатель *Владения* – по крайней мере, пока спите.

● ● ● ● Младший Повелитель мира грез, обладающий большим уважением, если не абсолютным подчинением, обитателей анклава.

● ● ● ● ● Лорд или Леди *Владения*, с практически полным познанием и властью над своим участком Грезы.

## **Фамильяр (Familiar)**

*Все еще гадая, куда делась Ли Энн, Кайл осмотрел несколько хаотично разложенных экспонатов в шкафах. Разнообразнейшие безделушки воевали за место на полках, сойдясь в бою между древним и загадочным. Кайл вполне отчетливо представлял, как все эти вещи борются за новые места, пока люди не видят.*

*В третьем проходе, осматривая посеребренную музыкальную шкатулку, он заметил гибкую девушку в черной шелковой блузе с кружевами. С ее руки свисала корзина. В ней отдыхал крупный кот с подозрительно чеширской улыбкой. Кайлу показалось, что кот изучал его так же, как он – кота.*

*-Эм..., - начал Кайл, гадая, знает ли незнакомка Ли Энн, у которой, как казалось, было невообразимое количество странных друзей в самых неожиданных местах. – Красивый кот.*

*Девушка скучающе на него посмотрела, потом перевела взгляд на кота. «Не думаю, что вы очень нравитесь Мистеру Мефистофелю», ответила она Кайлу.*

*- Нет, должен заметить, что это не так, - добавил, зевнув, кот.*

Между магов и Фамильяром – особые узы. В целом, маг дает некому духу физический облик, давая ему возможность наслаждаться плодами реального, живого мира – но некоторые могущественные духи и легендарные существа сами ищут магов. В любом случае, маг выковывает с Фамильяром прочную духовную связь. Две души оказываются связанными – маг получает доступ к особым познаниям и возможностям Фамильяра, а он получает от мага энергию и опыт.

Хоть некоторые Фамильяры принимают очень архетипный облик – черные коты, летучие мыши, соколы, хорьки и других маленьких существ – современные маги создают и приманивают Фамильяров всех возможных обликов, включая големов или роботов Сынов Эфира, разумные компьютеры Адептов Виртуальности и даже мифических существ, вроде маленьких дракончиков или джиннов, призванных Орденом Гермеса.

Часто маг использует магию Разума и Жизни в сочетании с подходящим ритуалом, чтобы создать тело потенциальному Фамильяру. Часто такие отношения уникальны – Фамильяр не будет служить более, чем одному господину, а маги редко берут нескольких Фамильяров. Тем не менее, ничто не мешает Фамильяру подрабатывать на стороне, если договор не включает абсолютную верность, и даже предать, если он найдет лазейку и подходящий повод. Нельзя сказать, что все Фамильяры – юристы, но безжалостные и зловредные духи (вроде тех, что служат Нефанди, убийцам, клятвопреступникам и мерзким магам вообще) всегда будут искать возможности использовать мага в своих интересах.

Подобно Талисманам и Благословениям, Фамильяр дает магу-покровителю особые преимущества, но и за особую цену. Если Талисман или Благословение – просто предмет

и наследие, то Фамильяр это дух в материальной оболочке, со свободной волей, достаточно независимый от своего мага и, возможно, непостоянный. С тех пор, как Фамильяр связывает дух с душой мага, связь эта становится нерушимой. Никакая внешняя атака слабее, чем основанная на Духе 5, не сможет ее оборвать. В то же время, стоит Фамильяру умереть, как маг теряет столько Квинтэссенции, сколько у него было вложено в это Дополнение очков, а игрок должен сделать бросок Силы Воли (сложность 5+уровень Дополнения), либо его оглушит на то же количество ходов. Маги, целенаправленно подстраивающие гибель своих Фамильяров, теряют одно очко *Судьбы*, что выражается в метках – шрамах на душе мага. (Если значение *Судьбы* сводится из-за этого ниже нуля, то он может получить соответствующее Противоположное Дополнение). С другой стороны, в соответствии с договором Фамильяра, маг может уволить его в любой момент без всяких последствий. Дальнейшие отношения зависят от предыдущих ситуаций.

Чаще всего Фамильяры обладают следующими возможностями и проблемами:

- **Мистическая связь.** Фамильяр обладает чудесной связью с магом. Это означает, что поймавший Фамильяра может использовать эту связь себе на пользу. Но и все, чего касался Фамильяр, считается потроганным магом.
- **Договор.** Фамильяр предоставляет свои услуги, знания и силы, но в обмен требует некоторых затрат со стороны мага. Обычно, маг должен обеспечивать выполнение некоторых требований, зависящих от облика Фамильяра. К примеру, Фамильяр-кот, вроде Мистера Мефистофеля, может потребовать, чтобы его кормили, ласкали и всячески ухаживали, как за избалованным котом. Чем необычнее Фамильяр, тем замысловатее договор: некоторые могут потребовать песен и стихов об их величии, или поесть драгоценные камни, либо могут потребовать, чтобы маг поклялся никогда не делать чего-то (например, не вредить или не убивать существ, к виду которых принадлежит Фамильяр). Если договор требует каких-то специфических действий, то Недостатки этих действий идут в зачет к уровню Дополнения – то есть, маг может обладать сильным Фамильяром, пока согласен находится под давлением определенных ограничений и требований.
- **Поглощение Парадокса.** Фамильяр может взять на себя груз Парадокса мага, но это требует усилий. Большинство Фамильяров будут отказываться делать это, если только не имеют иных способов излечить увечье (смотрите ниже), и для многих потребуются специальные пункты в договоре, относящиеся к поглощению энергии Отдачи.
- **Таумафаг.** Фамильяр поглощает Квинтэссенцию, чтобы поддерживать существование в материальном мире. В случае с большинством маленьких существ, это не является проблемой, но в случае крупных и могущественных – может вызвать проблемы. Обычная стоимость – очко Квинтэссенции за очко, вложенное в Дополнение раз в неделю или нечто эквивалентное.

В дальнейшем, у Фамильяра могут оказаться иные способности, в зависимости от потраченных на Дополнение очков. Маг может использовать очки в Дополнении, чтобы выбирать следующие возможности для своего Фамильяра (а значит, и для себя):

- **Общение.** Обычно, Фамильяр общается с магом эмпатически. За одно очко, существо может говорить вслух на любом языке, известном магу. За два очка Фамильяр может общаться телепатически со всеми в пределах

восприятия, без каких-либо проблем с языками, но это не дает возможности проводить телепатические атаки или отвлечения.

- **Контрмагия.** Каждое потраченное очко дает очко контрмагии. Пока маг физически касается Фамильяра (не используя мистическую связь или Сферу Связей), он тоже получает эту защиту.
- **Источник информации.** Фамильяр может искать в Умбре или узнавать у духов определенную информацию и знания. Каждое вложенное очко дает Фамильяру кубик для бросков на поиск информации. Сложность зависит от вопроса – «Есть ли здесь магия?» имеет сложность 3 или 4, а «Какой символ может защитить от неизвестного демона, проникающего во сны Мелисанды?» будет 9. Это занимает минимум ход, и может потребовать часа и больше, в случае очень сложных вопросов. Успехи определяют объем знаний, потому что слабый источник знаний вряд ли даст много, но сильный, скорее всего, будет знать почти обо всем. Считайте это чем-то вроде сверхъестественных *Контактов*.
- **Обнуление Парадокса.** Каждое вложенное очко позволяет Фамильяру обнулять одно очко Парадокса за сессию. Большинство Фамильяров не может обнулить более одного или двух очков, независимо от мощи. Вообще, это требует от Фамильяра взять Парадокс и перенести его в Умбру – и для такой передачи Фамильяру требуется по ходу на очко Парадокса. Некоторым Фамильярам может нравиться «поедать» Парадокс, в то время, как для других это будет обременительной задачей.
- **Паранормальность.** Обычно, Фамильяры походят на обычных существ, путь и более выносливых. Каждое вложенное очко даст существу определенную особую форму или способность, нестандартную для этого типа существ: противопоставленные пальцы у котов, например, или очень большая летучая мышь. За два очка существо будет откровенно сверхъестественным – вроде маленького дракончика или крылатого пса.
- **Знания.** За каждое очко Фамильяр получает три очка Знаний, которыми не обладает маг. Маг может использовать эти Знания, но если Фамильяр рядом и консультирует. То есть, если маг и Фамильяр разделены (сложно протащить домашнего дракончика в палату больницы, например), то маг не сможет пользоваться этой информацией.
- **Стойкость.** У Фамильяра есть Атрибуты и уровни здоровья, соответствующие облику, но за одно очко Дополнения, вложенные в эту способность, он получит или два дополнительных очка здоровья, или два дополнительных очка на Атрибуты (хотя ни один Атрибут не может превышать более, чем на 2 уровня стандартное значение Атрибутов для конкретной оболочки). Фамильяр по умолчанию может иметь Интеллект, равный таковому у хозяина. (Вы можете захотеть более глупого Фамильяра без каких-либо преимуществ).
- **Размер.** Обычно, размер Фамильяра колеблется от крысы до крупного кота. За одно очко Фамильяра можно увеличить до размеров лошади.

## Легенда (Legend)

*Окруженный множеством адских тварей, Хэнк присел и выставил руки вперед. Саманта и Джеймс были сзади, но ужас, вызываемый склизкими десятиногами со щупальцами, вряд ли оставил им возможность сопротивляться.*

*Когда два десятинога рванули на него с пронзительно-скрипучими голодными воплями, Хэнк схватил их за костистые выступы на шее. Он голыми руками раздавил*

*глотку одной твари, ударил трупом товарища и отправил обоих в полет, закончившийся на мчащемся третьем. Могучим пинком он раздробил десятиногоу череп и с низким рыком пошел вперед.*

*Твари признали в нем более сильного хищника и сбежали.*

*- Черт возьми, - восхищенно посмотрел вокруг Джеймс. – Чтобы такое откалывать, надо Гераклом быть.*

*Хэнк с ухмылкой кивнул*

*- Да... это уж точно.*

Быть легендой значит быть чем-то очень значительным, с ходящими о вас историями и фантазиями, где вы в центре - король Артур, царица Савская, Джек-Потрошитель. Предметы тоже могут быть легендарными: лампа Аладдина, бронзовая голова<sup>50</sup>, пуля, убившая Кеннеди. Аналогично с Фамильями – Кот в Сапогах, Лосось Мудрости<sup>51</sup>, овца Долли.

Коллективное воображение мира концентрируется на вас, превращая вас в живой Узел. Те, чьи Аватары являются перерождениями великих героев древности, могут использовать эти мощь и грезы, получая Квинтэссенцию. Стать Паком или Обероном означает получить и мощь этой легенды. Вы перезаряжаете Аватар не через медитацию над собой, но проживая жизнь вашей легенды – спасая дев от драконов, если вы святой Георгий (хотя это могут и не быть действительно драконы и девы), или будучи высококлассным шпионом, если вы Мата Хари. Вкратце, коллективное воображение мира наполняет вас энергией, когда вы поддерживаете свою репутацию, давая вам Квинтэссенцию, если вы совершаете некий великий подвиг в соответствии с вашей легендой. Соответственно, ваш уровень энергии колеблется от места проживания – все в Токио знают солнечную богиню Аматерасу, но вряд ли таких будет много в Урюпинске. Соответственно, и помощь от коллективного воображения там будет слабее, даже если вы *только что* превратите пятерых вампиров в кучки пепла. Аналогично, восьмилетняя Джорджина Найт обнаружит, насколько возросли ее способности в Англии, и, особенно, в Подготовительной Академии Благородных Девич Святого Георгия, где все девочки всегда видят изображения этого святого.

Другие не могут заряжать свой Аватар, находясь в вашем присутствии, но Рассказчик может позволить это, если они вольются в историю. Может подойти жизнь любовницы дона Жуана, аудиенции Шахерезады или даже можно убежать от убийцы с топором, если вам случилось оказаться в компании реинкарнации Лиззи Борден – но Узлы, в целом, гораздо удобнее. Также, все предметы, которых вы касаетесь, становятся Сосудами в той же манере, как материю напитывают Узлы – локон волос Рапунцель, стрелы из колчана Робина Гуда и так далее. Этот Сосуд находится в резонансе с вашим Аватаром и вашей легендой, и потому может быть полезен в любом соответствующем заклинании.

Легендарные предметы, вроде лампы Аладдина, являются еще и Талисманами, восполняя свои мистические силы из легенд, вращающихся вокруг них, и сказок, которые поддерживают память о них. Эти предметы не нужно помещать в Узлы. Когда их

---

<sup>50</sup> Есть легенда, что Папа Сильвестр II, будучи еще светским человеком, учеными и чародеем, создал волшебную голову-терафим из бронзы, отвечавшую на его вопросы «да» или «нет».

<sup>51</sup> Лосось из кельтских легенд, дарующий всю мудрость мира тому, кто его съест.

батарейки сядут, они перезарядятся, где бы ни были, как если бы были в Узле, по силе соответствующем уровню их *Легенды*. Легендарные Фамильяры получают энергию от историй о них, и потому, в целом, работать на мага не обязаны, если сами того не хотят.

Это Дополнение хорошо сочетается с Недостатком *Родовые Метки*, Дополнениями *Судьба*, *Фамильяр*, *Прошлые Жизни* и *Тотем*. А также Противоположными Дополнениями *Хобгоблин*, *Немезида* и *Регресс*. *Тяжелая Судьба* рекомендуется, но не обязательно. *Бессмертие* и *Анахронизм* – тоже вероятны, потому что многие легендарные герои либо никогда не умирали (как Вечный Жид, Лазарь, Утнаптитим<sup>52</sup> и Восемь Бессмертных<sup>53</sup>), либо спят до того момента, когда будут нужны более всего (Король Артур и Семь Отроков Эфесских).

Сложность пополнения своей энергии с помощью *Легенды* зависит от места ее зарождения и потенциальных мистических связей с вашим текущим местонахождением – как уже упоминалось, гораздо легче пополнить запасы Квинтэссенции там, где легенда известна, чем там, где о ней мало кто слышал. Сделайте бросок *Легенды* с минимальной сложностью 6. Каждый успех добавляет очко Квинтэссенции к вашим запасам, как при нахождении в Узле (у вас ведь хорошо развито Дополнение *Аватар*, так?). Вы можете проделывать это раз в историю. Вы можете создавать Сосуд, равный уровню вашей *Легенды* раз в историю, используя предметы, связанные с вашим мифом, хотя в некоторых случаях это будет непросто, либо под рукой может не оказаться подходящего связанного предмета – в таком случае, вам не везет, пока не найдется подходящий предмет. Для спутников, которые захотят извлечь свою пользу из вашей *Легенды*, вы считаетесь Узлом, если они каким-либо прямо участвуют в ходе вашей легенды, что определяет Рассказчик.

- |           |   |
|-----------|---|
| X         | Нет особых легендарных свойств.   |
| ●         | Узкоизвестная легенда – умная Гретель <sup>54</sup> , Абу Хассан <sup>55</sup> , Помона <sup>56</sup> . |
| ● ●       | Малоизвестная легенда – Мата Хари, Роджер Бэкон, святая Екатерина.                                      |
| ● ● ●     | Хорошо известная легенда – Гай Фокс, Красный Барон, Рианнон.  |
| ● ● ● ●   | Широко известная легенда – святой Георгий, барон фон Мюнхгаузен, Братец Кролик.                         |
| ● ● ● ● ● | Популярная легенда – Золушка, король Артур, Тор.  |

## Прошлые Жизни (Past Lives)

*Дрейфуя в ничто Акашиейской Хроники, Сяо Мэнли наблюдала, как Питер парил от образа к образу. Здесь очень молодой китаец в богатых доспехах второго века свободно держал в руке да-дао; там смуглая полинезийка танцевала в необычном ритме.*

- Крайне необычно, - промурлыкал Питер.

<sup>52</sup> Персонаж шумерской легенды о всемирном потопе. Аналог – библейский Ной.

<sup>53</sup> Божества даосского пантеона.

<sup>54</sup> Из сказок братьев Гримм.

<sup>55</sup> Из «Тысячи и Одной Ночи».

<sup>56</sup> Римская богиня фруктовых и ореховых деревьев.

- Это говорят всякий раз, - усмехнулась Мэнли. – Но найдешь ли ты что-то?

- Легко сказать, - ответил Питер. Здесь, в ничто ментального плана, его голос содержал какую-то сюрреалистическую реверберацию. – Опыт изучения прошлых воплощений я получил совсем недавно. Идея использования инкарнации для поиска другой инкарнации для меня до сих пор нова.

Мэнли кивнула и придержала колкую реплику. Лучшие всего использовать те ресурсы, что у нее есть. Даже если у нее и не было предыдущих воплощений, она и Питер, возможно, почерпнут что-то из путешествия по воспоминаниям Аватаров.

Аватар склонен накапливать опыт воплощений, в которых он участвовал. У магов это иногда проявляется, как вспышки воспоминаний или неожиданные озарения. И если перерождение человеческих душ остается жарко обсуждаемой проблемой, большинство магов, изучающих Аватары, склонны соглашаться, что они происходят из одного общего источника (легендарный первобытный «Единый») и опыт прошлых жизней которые он когда-то проживал, может иногда давать ценные идеи, или даже воспоминания о том, что маг никогда не знал.

Такие Прошлые Жизни могут быть тревожащими, но со временем маг может выучиться находить эти воспоминания и озарения через медитации и внутренние исследования, в процессе, схожем с Исканиями. В какой-то степени, это схоже с Дополнением *Греза*, но маг обращается к своим прошлым личностям, а не вселенскому подсознанию.

Исследование Прошлых Жизней может потребовать времени и концентрации (ход или больше медитации), или может случиться в неожиданной вспышке озарения – по решению Рассказчика. Игрок делает бросок Прошлых Жизней (согласно количеству очков в нем) по сложности 8. Каждый успех добавляет кубик к следующему броску, на одну Способность. В отличие от Грезы, эти кубики добавляются, если у персонажа уже есть указанная Способность – но не гарантирует, что у него вообще будут какие-то успехи. Успехи показывают, что маг нашел нечто полезное для решения вставшей проблемы.

Вы можете использовать *Прошлые Жизни* один раз за сессию. Провал бросает мага в миры подсознания, связанные с травмами Прошлой Жизни. Используя *Прошлые Жизни*, вы должны записать имена и деяния предка, чтобы использовать их в истории и для развития персонажа.

Вам не нужно Дополнение *Аватар*, чтобы иметь *Прошлые Жизни*. Даже очень слабый и дремлющий Аватар может иметь обрывки воспоминаний.

Х Нет особых Прошлых Жизней: по какой-то причине у вашего Аватара нет воспоминаний.

- Легкие Прошлые Жизни: у вас иногда было ощущение дежавю.
- ● Слабые Прошлые Жизни: у вас есть подозрение, что уже делали это...
- ● ● Средние Прошлые Жизни: вы определенно вспоминаете иные места и времена, а также легкие вспышки прошлых привычек и взглядов.

••••• Сильные Прошлые Жизни: вы обладаете четкими воспоминаниями о прошлых воплощениях, и можете вызывать их по собственной воле.

••••• Подавляющие Прошлые Жизни: вы иногда не понимаете, какую жизнь вы живете.

### Святылище (Sanctum)

*- Не трогай это, - промурлыкал профессор Савант. Кайл, держащий руки глубоко в карманах, взглянул н него. «Извини», ответил профессор. «Привычка».*

*Проходя мимо огромных бухт кабелей и громоздящихся конструкций из пластика, металла и куда более необычных материалов, Кайл проследовал за профессором в его кабинет. «Ах, раз уж ты здесь, я покажу тебе нечто необычное», сказал профессор с хитринкой в глазах. «Посмотри на это...», передал он металлическую сферу, оплетенную кабелями. От нее исходил сбивающий с толку гул. «Давай, посмотри поближе. От нее исходит радиации не больше, чем от микроволновки».*

*На лице Кайла был написан скепсис, но он все же пригляделся. Сами кабели не имели какой-либо защиты – они выглядели сделанными из обычного сероватого пластика. Сфера время от времени испускала мягкий свет тут и там, не имея внутреннего его источника.*

*- Что это такое? – наконец спросил Кайл.*

*- Просто безделушка. Одна из сотен игрушек, которые я тут храню. Вовне, в суровых условиях реального мира, прибор улавливания и перенаправления света, вроде этого, сломается за считанные секунды. Но здесь, в тщательно поддерживаемой среде*





*лаборатории, она творит чудеса... наряду с множеством ее сестриц.*

*Кайл склонил голову набок, по-новому взглянув на штабеля коробок, сфер, компонентов и менее узнаваемых образцов невозможной физики. «Неплохо».*

У молодых магов иногда бывают вспышки созидательности, благодаря которым они создают свои собственные места мощи и влияния. Как в *Мосте в Терабитию*, маги переступают границы и входят в мир, где его воля определяет законы природы. Старшие маги могут годами работать в одном месте, обустроивая в соответствии со своими желаниями и своей магией, пока оно не станет личным прибежищем вероятного. В отличие от Владения, это место находится не в мире грез, а в реальном – но законы реальности там все подчинены воле мага.

Дополнение *Святылище* описывает особую мастерскую мага. В пределах Святылища работает парадигма мага. Там все, что следует парадигме мага, считается естественным, а все, что из иной парадигмы – будь то сверх-наука, высшие ритуалы или вера – будет вульгарным.

В плане игромеханики, ваш маг может творить магические Эффекты его парадигмы в пределах Святылища, не набирая Парадокса. Они там совершенно естественны. И только провал вызовет Парадокс – но даже он будет выглядеть, как естественный Эффект. Свидетели там ни на что не влияют!

Естественно, на Святылища имеются ограничения. Во-первых, уровень Дополнения определяет максимальную площадь (смотрите ниже). Во-вторых, за ночь Святылище не появляется. Это сокровенная роща, тайная комната, древняя и забытая башня или иное место, укрытое от пытливых глаз, где использование магом магии вплеталось в Гобелен десятилетиями, пока оно не стало подчиняться взглядам мага. (В целом, считайте, что нужно потратить *минимум пять лет* на каждое очко Дополнения). В-третьих, Святылище – не свободно для заселения. Если оно принимает парадигму одного мага, то оно не будет принимать автоматически других магов. Обычно, хозяин Святылища не может просто так его кому-то передать. Только ученик или еще кто-то разделяющий парадигму мага, может им воспользоваться. Наконец, и что самое важное, преимущества Святылища действуют только на Эффекты, произведенные в его пределах. Если Эффект распространяется за его пределы (обычно, с помощью Связей), то Парадокс на него обрушивается полностью, часто Эффект разрушая (хотя сам маг вряд ли прямо пострадает от Парадокса). Если маг сотворит могучий Эффект и вынесет его с собой, то он быстро разрушится из-за Неверия, если противоречит Консенсусу. Соответственно, маг может жить сколько ему угодно – пока он остается в пределах Святылища. Но покинув его, маг быстро состарится и рассыплется в прах!

Святылище, естественно, отличное место для хранения Библиотеки и других предметов магической практики, и Дополнения могут быть взаимосвязаны. *Святылище*, так же, может иметь свое значение *Сокрытия*, показывая, насколько оно укрыто от любопытных глаз. Его значение вычитается из размера Святылища, но дает эффективное Сокрытие (и также скрывает все, в своих пределах, поэтому владелец скрыт, пока находится там – и *складывается* с любым значением Сокрытия, которое есть у самого мага). В некоторых древних и наследных Святылищах некоторые маги могут иметь свои маленькие Святылища в разных комнатах.

X

Нет Святылища: у вас нет тайного места силы.

- Крошечное Святилище: пока вы в чулане...
- ● Маленькое Святилище: вашей воле подчиняется очень маленькая комната.
- ● ● Среднее Святилище: у вас есть мастерская и, может быть, связанная спальня, в которой вы практикуете.
- ● ● ● Большое Святилище: вашу магию вмещает небольшой дом или несколько комнат.
- ● ● ● ● Огромное Святилище: целое поместье, сеть катакомб, замок или волшебный лес – и все работает, как вы желаете.

## Противоположные Дополнения

У магов есть враги. Это просто. Кроме вражды Традиций и Технократии и простого факта, что охотники на ведьм и злые духи *не оставят их в покое*, практически всем магам приходится сталкиваться с разного рода проблемами и противниками.

Система Дополнений описывает разного рода полезные связи и магические наследия, которые могут быть у мага. Тем не менее, неудачливые, косные и просто злобные могут обладать определёнными проблемами, которые отражают те Дополнения – сложные ситуации, которые противоположны им.

Обратные Дополнения - *совершенно необязательная* система, для сложного создания персонажей. Поскольку этими Дополнениями можно злоупотребить – создать проблемы, которые вряд ли будут сильно мешать персонажу – важно, чтобы именно Рассказчик управлял этими осложнениями. Но это дает немало для создания персонажа.

Персонаж может иметь до семи очков Противоположных Дополнений. Они дают свободные очки, которые можно использовать позднее. Они вычитаются из общего числа Недостатков персонажа, если вы допускаете Достоинства и Недостатки. То есть, на Недостатки у вас будет всего пять очков, если вы возьмете Противоположные Дополнения на два очка.

Помните, что персонаж может одновременно иметь как Дополнения, так и их противоположности! Например, если у вас есть несколько полезных друзей (Союзники), это не значит, что нет те, кто хочет вашу голову (Враги). Такие Дополнения могут идти рука об руку – вы дружите с одной стороной и бесите другую. конечно, некоторые сочетания могут быть неудачными, и потому Рассказчик должен следить за подобными злоупотреблениями и абсурдом.

Избавление от противоположностей требует немало отыгрыша и опыта – (следующее меньшее значение Дополнения \*3). Как только вы уладите значительные проблемы – с меньшими будет разобратся проще. То есть, снизить Противоположное Дополнение в 5 очков до 4 потребует 12 очков опыта. Избавиться от последнего очка – 3 очка опыта.

## Ученик (противоположность Ментора)

Практически каждый маг Традиций проходит через какую-либо программу наставничества. Обычно обучать учеников доверяют Мастеру или Адепту. Тем не менее, по любому количеству причин и в необычных или отчаянных обстоятельствах учеников могут доверить Посвященному. Учитель может передать некоторые интересные трюки, либо захотеть иметь, впоследствии, союзника. Кроме того, ученику может больше не к кому обратиться. Как бы то ни было, ученик – это значительный отток времени и ресурсов. Большинство магов Традиций считают себя обязанными хорошо обучить ученика – по стандартам Традиции, конечно. Но обучение может занять немало времени – если ученик неотзывчив, неумел и болтается поблизости с раздражающими вопросами или проблемами.

Дополнение *Ученик* показывает, насколько глубоко влип маг. Ценность ученика зависит от его навыков. Достаточно компетентный неофит не вызывает столько проблем, как совершенно пустоголовый и психологически беспомощный студент. Если ваш маг крайне педантичен (и посвятил свою жизнь образованию), добавьте в это Дополнение одно очко. Если ученик – неблагодарный маленький засранец, пинающий мага по коленям и поджигающий кота, то добавьте еще одно очко. Кроме того, персонаж получает дополнительные очки, если ученик постоянно вертится под ногами или причиняет множество проблем (помимо тех, которые обычно устраивают ученики магов). Если вы отстранены и неохотно тратите на него время – вычтите у себя одно очко. (Если вы обучаете его время от времени, то он не будет занимать много вашего времени и ресурсов).

Подобно *Союзникам*, *Врагам* и *Менторам*, *Ученики* не должны быть просто кучей очков на бумаге. Хоть он и не должен затенять персонажа, ученик должен быть интересен сам по себе. Вспомните Мерлина и Нимуэ или Квай-Гон Джинна и Оби-Ван Кеноби. Их влияние было важнее их внешнего облика, и у них всех была личность. Это Дополнение – не источник халявы или Свободных Очков: у учеников есть свои мотивации, они могут отказываться от определенных тренировок, не понимать последствий магических действий или быть источником опасности для учителей. Опасности могут варьироваться от путаницы в библиотечном каталоге до внимания Технократии. Ученик иногда может быть полезен – как помощник в ритуале или для выполнения простой задачи. Но, в целом, ученик отнимает у мага больше, чем дает. Помните, также, что наследие Традиций требует, чтобы маг относился к ученику соответствующе и следил за его обучением – а сейчас и внимательнее, чем раньше, потому что Традициям нужна вся доступная помощь. Ученик, который умер или хуже, может дать очки таким Противоположным Дополнениям, как *Враги* или *Дурная Слава*.

- Равный товарищ по Искусству.
- ● Аcolит с сияющими глазами.
- ● ● Не по годам развитой ребенок.
- ● ● ● Дилетант в своем деле.
- ● ● ● ● Ученик Чародея.

### **Черный Список (противоположность Лицензии (Certification))**

Если некоторым удачливым магам случается иметь обычные профессии – врачей, юристов, дальнбойщиков и так далее – некоторые попадают на *действительно* плохую

сторону общества. Некоторые – настоящие преступники. Другие неосторожно попались Технократии. Как бы то ни было, бюрократическая волокита усложняет жизнь мага.

*Черный Список* означает, что вам запрещены некоторые виды работ, и, в дальнейшем, вы известны своей непригодностью, преступной деятельностью или общей глупостью. И, черт возьми, у них есть подтверждающие это документы. Уровень Дополнения указывает, насколько серьезно вы ограничены – на высоких уровнях у вас крупные проблемы.

- Тривиально: нарушение ПДД, исключение из местного профсоюза.
- ● Легко: административное правонарушение, временно отозванная лицензия.
- ● ● Средне: лишенный права на практику юрист, уклонение от военной службы.
- ● ● ● Серьезно: уголовник (не можете голосовать или приобретать оружие), лишенный лицензии за халатность врач.
- ● ● ● ● Крупно: осужденный насильник, официально сумасшедший.

### **Долги (противоположность Ресурсов)**

Хоть деньги и легко делать с помощью простых магических трюков, для мага возможно и оказаться в долгах – за обучение в ВУЗ-е, у коллекторов, из-за подделанных Технократией записей или невероятных счетов по кредиту. Долги требуют ежемесячных выплат в размере, аналогичных доходам по *Ресурсам* того же уровня, а общий объем задолженности равен сумме, которую можно получить за продажу имущества на том же уровне *Ресурсов*. Маг может иметь и *Ресурсы*, и *Долги* – одной рукой получая деньги, а другой отдавая - либо быть в полной нищете и бегать от кредиторов. Маг, не выплачивающий долги, может столкнуться с судебным иском, костоломами или проблемами жизни бомжа.

Как и в случае с любым Противоположным Дополнением, избавиться от Долгов нелегко. Даже если маг добудет достаточно денег, ему придется столкнуться с бесконечной волокитой, не очень честным коллекторским агентством или заполучить плохую кредитную историю. Таким образом, выплата долгов требует хорошего отыгрыша, немалых трудов и траты опыта.

- Небольшой долг: выплаты – 50\$ в месяц, общая сумма 1000\$.
- ● Средний долг: выплаты – 1200\$ в месяц, общая сумма – 8000\$.
- ● ● Крупный долг: выплаты – 3000\$ в месяц, общая сумма – 50000\$.
- ● ● ● Тяжелый долг: выплаты – 9000\$ в месяц, общая сумма – 500000\$.
- ● ● ● ● В бегах: выплаты – 30000\$ в месяц, общая сумма – 5000000\$. Удачи.

### **Враги (противоположность Союзников)**

*Враги* описывают задолженные услуги и проступки, которые надо компенсировать. Например, одно очко во *Врагах* даст постоянно преследующего мага новорожденного призрака, пару юных оборотней, которые бьют вашего персонажа всякий раз, как встретят, но не считают это важным, десять важных услуг, задолженных десяти разным персонажам начального уровня или двум старшим магам, которые записали вашего мага в список «плохих детей». Враги и услуги, полученные после создания персонажа, могут быть записаны тем же образом, но не дают очков кроме, возможно, в другом Дополнении. (То есть, если ваш маг украдет у безумного ученого эфирный *Талисман* на 5 очков, то он во *Враги* получит очень недовольного Эфирита). Рассказчику, также, стоит помнить, что разные враги по-разному понимают достойное отмщение. Вампиру таким может показаться смерть, а магу – полное падение вашего персонажа в обществе Традиций. Но у бродяжничающего подростка могут оказаться очень упорные родители, от которых может быть гораздо больше проблем, чем от среднего оборотня. Оборотень, по крайней мере, может вас и выслушать...

● Один враг вашего уровня силы; два персонажа начинающего уровня, как антагонисты; один противник чуть сильнее вас, как случайный враг; пять важных услуг, которые вы должны отплатить (или невеликих обид, затаенных на вас).

● ● Один враг чуть сильнее вас, как смертельный враг, либо два таких же, как случайные противники; десять важных услуг, которые вы должны отплатить (или невеликих обид, затаенных на вас). Либо сочетание приведенного.

● ● ● Один весьма опасный персонаж, как смертельный враг, либо два таких же, как случайные противники; пятнадцать важных услуг, которые вы должны отплатить (или невеликих обид, затаенных на вас). Либо сочетание приведенного.

● ● ● ● Один очень опасный персонаж, как смертельный враг, либо два



таких же, как случайные противники; двадцать важных услуг, которые вы должны отплатить (или невеликих обид, затаенных на вас). Либо сочетание приведенного.

● ● ● ● ● Один персонаж легендарной мощи, как смертельный враг, либо два таких же, как случайные противники; двадцать пять важных услуг, которые вы должны отплатить (или невеликих обид, затаенных на вас). Либо сочетание приведенного.

### **Гремлин (противоположность Фамильяру)**

Гремлины – это те же Фамильяры, но пошедшие вразнос. Гоблин, портящий эксперименты, призракный пес, воющий за дверью, Нефандийский бесенок, пытающийся переманить персонажа на Темную Сторону, неуклюжий и злонамеренно разрушительный робот, которого жалко разобрать, потому что это первый проект для научной ярмарки, и вы его до сих пор любите (даже если он не любит вас).

Гремлины могут быть взяты при создании персонажа. При долгой игре – и с разрешения Рассказчика – от Гремлинов можно избавиться, превратив, возможно, в Фамильяров. Но в случае пренебрежения и плохого обращения Гремлином может стать Фамильяр.

Гремлины создаются по тем же принципам, что и Фамильяры, но работают против мага. Естественно, вы не можете дать Гремлину способности, вроде *Обнуления Парадокса*, если Рассказчик не сможет придумать, как использовать его против вас.

### **Плохая Репутация (противоположность Известности (Fame))**

Ваш персонаж прославился в мире смертных – но не добрыми делами. Люди не посылают в подарок билеты в театр Чарльзу Мэнсону или боевикам наркокартелей – и ваш персонаж точно такой же. Если вы еще и в розыске, то вам и спрятаться сложно. Хоть это и редко, но можно иметь одновременно и *Известность*, и *Плохую Репутацию* – О. Джей Симпсон<sup>57</sup>, например, может иметь по 4 или 5 очков и того и другого. Рассказчик может использовать бросок Социального Атрибута + *Плохая Репутация*, чтобы определить, вмешается ли в ситуацию ваша репутация.

● Вы известны в определённой среде – родительскому комитету или активисту зоозащитной организации, например. Либо все, что вы творили, было давным-давно – вы могли отсидеть свое подростком или быть младшим офицером СС.

● ● Большая часть населения знает вас в лицо и хихикает – как кандидата в мэры, встрявшего в сексуальный скандал, или актера с кое-какими любопытными грешками.

● ● ● Вы известны почти на всю страну – как мошенник, обвинённый в махинациях с недвижимостью, или герой скандального ток-шоу.

● ● ● ● Известны всей стране – каждый что-то плохое о вас знает.

● ● ● ● ● Всемирная дурная слава – как крайне грязный политик или архиепископ-педофил.

---

<sup>57</sup> Американский регбист и актер. Обрел скандальную славу после того, как был обвинен в убийстве бывшей жены и ее друга и был оправдан, невзирая на улики.

## Проклятый Предмет (противоположность Талисману)

Маг может иметь *Проклятый Предмет* (или *Адскую Ловушку*) – магический или технологический предмет, от которого больше вреда, чем пользы. Проклятый Предмет может быть не более чем набором Недостатков, Противоположных Дополнений и тому подобного, но куда интереснее Проклятые Предметы, которые имеют и полезные свойства – хотя в таком случае, количество Недостатков, для уравнивания, надо удваивать. Чтобы создать Проклятый Предмет, Рассказчику надо просуммировать Достоинства и особые способности, желаемые игроком, и тайно вложить в удвоенное количество или больше Недостатков, добавляя особые свойства – сделав предмет уникальным Фокусом или чем-то, что он не может просто отправить в помойку, вроде родового меча. Либо же *Проклятый Предмет* может быть смешан с Дополнением *Талисман*, делая его могущественным магическим предметом, с кое-какими побочными эффектами, к сожалению.

Также, к сожалению, Проклятые Предметы способны притягивать минимаксеров, которые могут попробовать использовать Недостатки, вроде *Фамильной Ценности* (*Heirloom*) и *Условия для Магии* в частности, чтобы создавать, например, огнеметы, которые будут действовать лишь в их руках и не жечь членов его Традиции или детей и щенков. Но Проклятый Предмет должен приносить больше вреда, чем пользы. Если игрок создает такой огнемет, например, то Рассказчику стоит сделать его уникальным Фокусом или столкнуть с врагами из рядов его собственной Традиции и их детей, а также стаями бешеных щенков питбулей. Рассказчику не стоит позволять просто избавляться от Проклятых Предметов, когда они станут неудобными, либо прятать их в шкаф. Они, обычно, очень важны лично для персонажа (Оно приманивает демонов и иссушает вашу душу, но это ваша Филактерия), имеют социальную значимость (Не выкидывайте меч предков в помойку просто потому, что обнаружили, что он проклят и притягивает призраки твоих врагов), налагают моральную ответственность (Бог дал вам этот предмет, как испытание - и не оставляйте его без присмотра, чтобы он не развратил невинного), либо находятся под тщательно сформулированным *Гейсом* (Вам не избавиться от проклятой штуковины, если не продать ее кому-либо за меньшую цену, чем заплатили за нее сами... и полностью описали наложенное на нее проклятие; Вы не можете избавиться от проклятого предмета, пока не свершится его *Судьба*; *Тяжелая Судьба* обрушиться на вас лишь *после* того, как вы потеряете предмет, и так далее).

Уровень *Проклятия* варьируется в зависимости от его мощи. *Талисман* на два очка, у которого Недостатков на 4 очка, считается *Проклятием* на 2 очка.

## Дурная Слава (противоположность Статусу)

Ваш маг хорошо известен в магическом обществе – но не за хорошие дела. Он может иметь порицаемого, безумного или жестокого Ментора, принадлежать к непопулярной Часовне (или даже посещать зловещую Черную Школу Дьявола), принадлежать к семье с печальной репутацией («Рады видеть вас, мисс Борджиа»), его бывший Посвященный мог попытаться уничтожить Совет, либо он может быть Пробужденным предметом («Простите, но тостеры не могут обращаться к Симпозиуму»). Он мог заслужить свою репутацию за безумные теории, обвинения в плагиате или жизнь Изгоя. Может, вину ему создало нечто совершенно невероятное – например, он может быть вылечившимся Мародёром или отрекшимся инферналистом, либо *иметь репутацию* вылечившегося Мародера или отрекшегося инферналиста. (Пролетите на драконе над

парадом Мэйси<sup>58</sup> в День Благодарения, и вам этого никогда не забудут. И та цыпочка с копытами, с которой я целовался на лавочке в парке, была *сатиром*, черт возьми, а не демоницей – и нет, я не позову ее, чтобы доказать это. Она была той еще сучкой, и мы давно порвали, скатертью ей дорожка).

На высших уровнях это обвинение охватывает еще и миры духов, и магу все время приходится иметь дело с загадочными убийцами – не потому что он лучший из лучших и фаворит, а потому, что он худший из худших и излюбленная мишень для всех и каждого. Кроме того, ему надо отваживать вербовщиков Нефанди, искателей талантов для Мародеров и даже еще более опасных типов. Старые дружки из Черной Школы могут шнырять поблизости, или, что еще хуже, это могут быть родственники – сложно удержать Чертова Дядюшку Фредерика от появления на вашей свадьбе, и вам действительно не хочется его сердить.

На вас возлагается обязанность понять, как маг обрел *Дурную Славу*. И Рассказчик имеет право обрушить на отлынивающего игрока серьезные последствия! Это все имеет свойство проявляться...

- Деревенский дурачок.
- • Ученик Руба Голдберга.
- • • Деймон Хеллстром<sup>59</sup>.
- • • • Выпускник Черной Школы.
- • • • • Саурон.

### **Враждебный Дом (Противоположность Часовни)**

Дополнение *Враждебный Дом* описывает врагов вашей Часовни, а не конкретного мага. То есть, чтобы взять это Дополнение, нужно, чтобы у вашего персонажа уже было Дополнение *Часовня*. Значение *Враждебного Дома* складывается со значением *Часовни*, повышая, тем самым, ее мощь, но обратное тоже верно. Они могут быть в состоянии войны или нелегкого мира, но никогда не подружатся, а членам их, «побратавшиеся с врагами», придется разбираться с последствиями в собственных Часовнях, когда они вернутся туда. Враждебный Дом строится так же, как любая Часовня. И если несколько персонажей в группе возьмут Дополнение *Часовня* и Противоположное Дополнение *Враждебный Дом*, то вражеская Часовня будет настолько же могущественна, как Часовня персонажей, и стремиться дотянуться до Кабала!

### **Скептики (противоположность Культа)**

Это Дополнение означает, что маг привлек внимание группы Скептиков, которые не только думают, что он сумасшедший, но и активно стремятся донести это до всех и каждого. Если он проводит ритуал с ними поблизости, то они дадут ему автоматический провал за каждое очко в этом Дополнении. Поскольку они могут оказаться кем угодно, избежать их сложно. Они могут быть коллегами по работе, членами его прихода,

---

<sup>58</sup> Крупнейший в мире универсальный магазин, находящийся в Нью-Йорке. С 1927 года проводит очень красивые парады на День Благодарения.

<sup>59</sup> Сын Сатаны – супергерой вселенной Marvel.



фанатами и даже (уПС!) друзьями и родственниками. Либо же они могут быть Культom враждебного мага, который принимает стиль магии вашего персонажа, но чьи культисты активно молятся за то, чтобы у вас ничего не получалось (с тем же возможным охватом, что и у обычных Скептиков). В любом случае, избежать их сложно, и они действительно вредят вашему волшебству.

Значение Дополнения указывает на число Скептиков – соответствуя цифрам в Дополнении *Культ*. Помните, что штрафы проявляются, только если Скептики поблизости. Так, если маг оказался заперт один в подвале, то он сможет колдовать, не беспокоясь из-за них.

## **Регресс (противоположность Прошлых Жизней)**

Аватар помнит прошлые воплощения, но не всегда выделяет полезные или приятные воспоминания. Дополнение *Регресс* описывает безумных, неприятных или просто отталкивающих людей, которыми когда-то был ваш маг. И чьи жуткие смерти, мерзкие деяния и/или устаревшие взгляды («Блудница! Забить ее камнями!») возвращаются, чтобы преследовать его и превращать жизнь в ад. Это же Дополнение можно использовать, чтобы отобразить бесцельно потраченные века невероятно древних магов. (Изнасилования и грабежи были в порядке вещей, когда вы ходили в викинг).

Если у вас есть проблемы со старыми воспоминаниями, то раз за игру Рассказчик может сделать бросок *Регресса* со сложностью 8. Рассказчик даст вам плохой совет или поведает что-нибудь неприятное из прошлой жизни персонажа. (Вы любите Эвелин, даже несмотря на то, что она убила вас, и будете ее любить). Чем больше успехов наберет Рассказчик в броске, тем лучше у него получится затуманить восприятие персонажем текущего момента – и в случае особенно неприятной вспышки воспоминаний, вам может понадобиться потратить очко временной Силы Воли, чтобы подавить реакцию.

- Одно раздражающее воспоминание о единственном событии.
- ● Случайные воспоминания о нескольких проблемах.
- ● ● Регулярные воспоминания о страданиях.
- ● ● ● Целые жизни жестокости и кошмара.
- ● ● ● ● Века мучений.

## **Примечательность (противоположность Сокретию)**

На каждого таинственного мага найдется кто-то странный, жуткий или окруженный странными происшествиями, о котором перешептываются долго после того, как он покинет комнату. Ваш персонаж может быть Примечательным из-за внешности – невероятно высокий рост, удивительно зеленые глаза ведьмы или горб. В его ауре может быть что-то, запускающее по коже мурашек или привлекающее внимание, жутковатая таинственность вампира или сверхчеловеческая красота феи, или просто какая-то отмеченность магией, которая делает его *иным* среди людей, несмотря на то, насколько обычно он выглядит. Либо маг может быть предельно обыкновенным и непримечательным, но где бы он ни появился, происходят странные, сверхъестественные или (что хуже всего) *запоминающиеся* вещи – обычно, отзвуки его заклинаний или

экспериментов – и все говорят о дне, когда в их жизни появился волшебник и сделал ее гораздо интереснее.

Примечательных людей всегда будут запоминать и выделять, и не всегда к добру. Это не сделает мага более запоминающимся в бою, но он всегда будет тем, кого свидетели вспомнят и опишут, а про прочих и ничего сказать не смогут. Ищущим мага всегда будет просто его найти – и даже если он решит отшельничать, чтобы избежать этого, все всегда будут знать, где его найти. Слухи расплозуются, дети поют песенки, а репортерам таблоидов свидетельства сами будут попадать в руки. Это все тоже происходит само по себе.

Какой бы эффект ни давало проклятие Примечательности – необычная внешность, потусторонняя аура или сверхъестественные проявления – оно добавляет свое значение в любой бросок Восприятия или Расследования, используемый для поиска мага. Оно, также, отнимает свое значение от любых попыток мага пользоваться Незаметностью – гигант с пурпурными волосами и протезом или девушка, за которой ходит розовый котенок с крыльями вряд ли будут настолько же незаметными, как простой человек. Тем не менее, *Примечательные* персонажи могут использовать бросок Интеллект + Хитрость, чтоб скрыть свою необычность на одну сцену. Сложность – 5 + Примечательность. Зеленые глаза ведьмы можно скрыть противосолнечными очками, но сложно замаскировать трёхметрового киборга. Однако *Примечательность* не влияет на общение – гигант с протезом и пурпурными волосами может быть достаточно привлекательным и располагающим и даже иметь сильный животный магнетизм. *Примечательность* сама по себе означает всего лишь странность, необычность и запоминаемость. Если вы хотите, чтобы она была пугающей и/или отталкивающей, используйте Недостатки *Уродство*, *Деформация*, *Чудовище* или



*Ужасающий*. Если вы хотите быть красивым и/или ошеломляющим, то вложите во Внешность.

Это Дополнение обычно используют и на Фамильярах. Черный кот вполне обыкновенен, но домашний дракончик уже будет немало *Примечательным*.

- Сложно не обратить внимание.
- ● Ух ты! Вы только посмотрите на него!
- ● ● Черт возьми, в город цирк приехал, что ли?
- ● ● ● Быстрее, позвоните кто-нибудь в Книгу Рекордов Гиннеса!
- ● ● ● ● Срань Господня, а я-то думал, желтые газетенки о таком врут.

### **Подопечные (противоположность Служителей)**

Подопечные это люди, чье благосостояние зависит от вас, будь то дети, пожилые родители, безалаберные соседи по комнате или точно такой же брат – или работодатель, если вы работаете шофером или телохранителем. Подопечные значительно усложняют жизнь мага, ожидая, что вы заберете их с футбольной тренировки и, боле того, могут стать целью его Врагов. Подопечный склонен путаться под ногами и, как правило, не очень полезен или компетентен (был бы он полезен, он не был бы проблемой). Подобно Служителям, Подопечные могут быть компетентны по-разному. Один Подопечный может быть достаточно независимым, но проблемным. Другой же – очень спокойным, но и полностью беспомощным. Вам нужно придумать подходящую для истории причину, почему маг не может сбросить Подопечного на кого-нибудь и забыть, как о страшном сне – иначе бы он сделал это давным-давно. Вы берете себе сложность, получаете очки, но получаете и ответственность.

- Один Подопечный.
- ● Два Подопечных.
- ● ● Три Подопечных
- ● ● ● Четверо Подопечных.
- ● ● ● ● Пять Подопечных.

### **Дополнительные Достоинства и Недостатки**

Как в случае со всеми Достоинствами и Недостатками, все нижеприведенное используется исключительно по желанию. Они могут быть неприемлемыми для некоторых игр и персонажей.

Многие Достоинства и Недостатки, приведенные тут, более сверхъестественны, чем описанные в основной книге правил **Мага**. Они дают вам больше игрушек, но с ними и очень легко начудить. Если вы ведете реалистичную игру в городе, то ее настрой может быть серьезно нарушен, если у каждого персонажа окажется какое-нибудь крайне неподходящее Достоинство или Недостаток.

## **Когти/Клыки/Рога/Копыта/Заостренный Хвост (Достоинство, 3+ очка)**

Ведьмы всегда были известны своими огромными когтями и железными зубами, и ваши персонажи поддерживают эту репутацию, так как слова «Я выцарапаю тебе глаза» не должны быть пустой угрозой. Или, возможно, у вас рога Дьявола, копыта кентавра или что-то более обыденное и крутое – вроде пластины из хирургической стали в черепе с дырками для привинчивания рогов.

За три очка вы получите только один вариант атаки, за пять очков – два. Семь очков дадут три, а девять – четыре. За одиннадцать очков вы получите полный набор Дьявола, и будете иметь рога, копыта, клыки, когти и шип на конце вашего хвоста (хотя чтобы хвост был гибким, вам придется потратить еще три очка).

<b>Прием</b>	<b>Урон</b>	<b>Сложность</b>
Укус	Сила +1	5
Удар когтями	Сила +2	6
Пинок	Сила +3	7
Бодание	Сила +2 (Сила +4 при атаке с разгона, если вы пробежали не менее 10 метров)	7
Удар хвостом	Сила +1	6

Когти, клыки, рога, копыта и шипы на хвосте могут быть разных размеров. В приведенной выше таблице указаны параметры, если они у вас самые маленькие. За каждое дополнительное очко вы можете получить что-то побольше, приобретая, так же, и по одному дополнительному очку урона с каждым увеличением. Тем не менее, это не всегда хорошая идея. Волчьи когти можно покрасить и выдать за дорогой маникюр, но когти грифа спрятать уже сложнее, а гигантские медвежьи когти не только будут крайне подозрительными, но и не дадут вам, например, печатать или водить машину. Аналогично, пару хороших козьих рогов можно спрятать под высокой шляпой, но для антилопых вам понадобится сомбреро, и никаким образом вы не спрячете великолепные олени рога – особенно если за каждый год вашей жизни вы получаете по два дополнительных отростка.

По решению Рассказчика, когти и тому подобное можно сделать втягивающимися – потратив дополнительные очки в зависимости от размера. К примеру, втягивающиеся вампирские клыки будут стоить одно очко, большие клыки (торчащие из-под губ) можно втягивать уже за два очка, а за три очка можно прятать даже бивни кабана или моржа – хотя придется хорошо подумать, как это объяснить.

## **Анахронизм (Недостаток, 1-3 очка)**

Ваш маг вырос в иное время и никак не может догнать настоящее. Может, он странствовал вперед (или назад) во времени или прибыл из параллельной вселенной. Может, Пробуждение заставило его вспомнить одну из прошлых жизней настолько хорошо, что он считает, что должен находиться в Египте 10 века. А может он один из тех странных ребят, живущих в глуши, и вся современная цивилизация для него – как Марс.

За одно очко ваш персонаж всего лишь немного рассинхронизирован. Возьмите любое десятилетие 20 или 21 века, кроме того, в котором сейчас находятся персонажи, и

воспринимайте все соответственно. За два очка берите уже 18 или 19 век (либо 22-23). За три очка – любое десятилетие 17 века и раньше, либо любую хорошо изолированный медвежий угол современности (если они до сих пор существуют), либо какой-нибудь совершенно странный конструкт общественного поведения. Персонаж получает штраф на 2 очка при попытке взаимодействия со всем, что не вписывается в его время. То есть, для персонажа из 19 века загадкой будут компьютеры, но он поймет лампочки. Персонаж из гипотетической параллельной вселенной 23 века с трудом научится пользоваться телефонами, которых в его времени уже нет.

От этого Недостатка можно избавиться со временем и отыгрышем. Но культурный шок – это весело.

### **Личный Талисман (Достоинство или Недостаток, 1 очко)**

Хоть старший маг и мог помогать (а то и помогал на самом деле), но ваш персонаж совершил чудо магического ремесла и создал Талисман. Ну, допустим, он мог его и не создавать, но был поблизости ради важного и буквального усилия воли – он внес в Талисман частицу своей Силы Воли и, тем самым, связался с ним.

Если это Достоинство, то у вас есть Талисман, и пока он находится у персонажа, тот имеет одно очко постоянной Силы Воли, а также временной, которую невозможно потратить. (Вам, также, стоит потратить как минимум одно очко на Дополнение *Талисман*, если хотите его сохранить).

Но если это Недостаток, то у вас нет ни Талисмана, ни связанного с ним очка Силы Воли. Вычеркните одну имеющуюся у вас ячейку постоянной Силы Воли, пока не вернете Талисман или еще как-то получите у истинного владельца (которым должны быть вы, но не получилось). Если это понижает Силу Воли ниже пяти, то вы не сможете стать Мастером, пока не вернете Талисман или еще как-то восстановите потерянное очко. (Внесенное очко Силы Воли по-прежнему считается имеющимся у вас, при расчете стоимости ее развития).

### **Девять Жизней (Достоинство, 6 очков)**

Леди Удача наградила вашего мага способностью выживать, находясь на пороге смерти. Если в результате какого-либо броска оказывается, что маг погибнет, то бросок делается еще раз. Если в этом броске ему везет, то маг выживает, но одна из девяти его жизней расходуется. Если и этот бросок проваливается, то делается еще один – и так продолжается, пока не получится удачный, либо не кончатся жизни. Рассказчику стоит следить за тем, сколько жизней еще осталось у персонажа.

### **Стойкий Узор (Достоинство, 7 очков)**

Тяжелый урон для вас ничто – по крайней мере, лично. Зачарованное оружие, клыки вампиров, смертоносные заклинания и токсичные вещества все еще могут вам навредить, но вреда от него не больше, чем от обычного оружия, кошачьих когтей, автокатастроф, спортивных увечий и тому подобного – что, все же, может вас убить. Вы получаете только летальный урон от источников, наносящих тяжелый урон, включая Бурю Аватаров.

### **Иммунитет (достоинство, стоимость варьируется)**

Есть одна угроза, к которой ваш персонаж полностью иммунен – включая даже магические аналоги. Возможно, подобно Митридату, ваш маг понемногу развивал устойчивость к ядам, даже созданным Эвтанатос. Возможно, в его лаборатории произошла катастрофа, и теперь все металлы проходят через его тело без вреда, даже магические мечи и комиковые сплавы – или просто отскакивают от него. Возможно, раны остаются, но не кровоточат и быстро затягиваются.

Но эта неуязвимость распространяется только на конкретный источник, но не вторичные или третичные эффекты – Фенрир может благословить мага неуязвимостью к клыкам и когтям волков, даже волков-оборотней, но это никак не спасет от их серебряных мечей или разбивания оборотнем вашей головы о стену. (Фенрир, в конце концов, гарантировал защиту от волков, а не построек). Аналогично, даже если металл – ничто для мага, на лабораторный халат он действует, да и о силе удара от пули забывать не стоит. И даже если феи на вашем крещении сказали, что вас не сможет ранить ни один смертный, это не будет распространяться на вампиров, магию или обыкновенный автомобиль.

Ваш маг может быть неуязвим для любого физического вреда, за исключением одного источника – обезглавливания, сожжения, кинжала, освященного тремя разными Папами и воткнутого в сердце. Либо он может быть неуязвим везде, кроме одного места – вроде Ахилла с его пяткой или Зигфрида с местом меж лопатками. Тем не менее, это не защищает от превращения в брьюкву, похищения души, пленения в оргстекле или отравления на орбиту – хотя тело (но, возможно, не психика) все это выдержит. Он может оставаться бездушной неуязвимой свеклой в глыбе оргстекла на орбите, пока его враги будут искать третьего Папу, чтобы благословить кинжал.

Иммунитеты варьируются в стоимости, завися от смертельности источника и его распространенности – как в случае с Недостатком *Уязвимость*. Каждый Иммунитет необходимо приобретать отдельно, хотя Рассказчик может позволить свести схожие Иммунитеты (василиски, змеи, ядовитые грибы, яд иокэн<sup>60</sup>) в один. Неуязвимость повышается в стоимости, в зависимости от уменьшения размера дыры в вашей броне.

Либо же, за полцены любого выбранного Иммунитета можно стать *Стойким* к определённому источнику вреда – получать только половину урона с округлением в меньшую сторону, или понижать сложность броска на поглощение на 3 – на ваш выбор. И вы игнорируете все, что наносит не больше 1 кубика урона.

2 очка – мелкая помеха (простуда, сумах ядовитый) или крайне редкая угроза (василиски, вирус Эбола).

4 очка – серьезная помеха (болезнь, голод, сверхъестественный злобный тип) или угроза средней редкости (яды, очень высокие или низкие температуры, чистая магия, шаровые молнии, смертельные заклинания).

6 очков – смертельная угроза (утопление, асфиксия) или распространенная угроза (огонь, металлы).

8 очков – иммунен к любому физическому вреду, но с одним крупным уязвимым местом (голова, шея, грудь), либо источник смерти вполне обычен (огонь, клинковое оружие, утопление).

---

<sup>60</sup> Несуществующий яд, придуман в романе *Принцесса-Невеста*. Без запаха, без вкуса, растворяется в жидкости, самый сильный яд для человека

10 очков – иммунен к любому физическому вреду, но есть одно маленькое уязвимое место (пятка Ахилла, место меж лопаток Зигфрида, место третьего глаза). Один редкий источник смерти (серебряные пули, омела, белладонна). Один распространённый источник смерти, применяемый против крупного слабого места (кинковым оружием по шее – то есть, обезглавливание). Один распространённый источник смерти в особых обстоятельствах (пистолет в руках женщины). Либо иммунен к любому физическому вреду, кроме тяжелого, или ко всем физическим угрозам, кроме одной – может быть задушен веревкой из его собственных волос, ему можно телепатически приказать отгрызть себе руку, либо убить его можно его же Филактерией. Как вариант, маг неуязвим, пока цела его Филактерия, либо Филактерия неуничтожима, пока жив маг.

12 очков – иммунен к любому физическому вреду, но есть одна очень редкая уязвимость (укус египетской гадюки, радиоактивное излучение, специфический ритуал, проводимый магом-мастером). Либо очень редкая уязвимость, применяемая к небольшому слабому месту (кол из переплетенных стеблей роз, воткнутый в сердце). Или очень редкая уязвимость со специфическими условиями (отравление белладонной, принятой из рук прекрасной женщины).

14 очков – неуязвим к любому физическому вреду, но есть одна *крайне* редкая уязвимость (кинжал, благословенный тремя Папами, эликсир восьми эссенций зла). Либо крайне редкая уязвимость с крайне специфическими условиями (протащить по улицам Багдада дикими конями в Рамадан).

16 очков – неуязвим к любому физическому вреду, но есть одна *уникальная* уязвимость (копье Лонгиния, меч Роланда). Либо неуязвим, пока не уничтожена Филактерия, требуя аналогично уникальной уязвимости.

Это Достоинство можно брать в сочетании с Недостатком *Уязвимость*, особенно если Уязвимость – нечто крайне обычное и распространённое, вроде воды. То есть, ведьмой Бастиной можно стать всего за три очка, будучи неуязвимым ко всем источникам физического вреда, *кроме* воды. («Пятьсот лет я не умывалась, не чистила зубов, пальцем не прикасалась к воде, потому что мне было предсказана смерть от воды, и вот пришел мой конец!»)

Предметы, особенно Филактерии, тоже могут иметь Иммунитеты к физическому урону, но Рассказчикам стоит ограничивать их размеры, чтобы минимаксеры не создавали неуязвимых дредноутов и несокрушимых крепостей. Чем больше предмет, тем менее неуязвимым он будет. У вас вполне может быть неуничтожимый мопед, но у вашей малолитражки уже не будет непробиваемых шин, а в ГАЗели Рока можно будет проколоть шины и повывивать все стекла, но все остальное останется целехоньким. Аналогично, избушку ведьмы после налета дракона понадобится лишь переконопатить, а вот от поместья останутся только закопчённые стены. Но, чтобы остаться последним из тех, кто будет смеяться, можно объявить Филактерией ваш замок, и сделать так, чтобы единственным способом обойти его Иммунитеты была ваша смерть. Таким образом, даже если враги проникнут в ваше убежище и убьют вас, то им придется спасаться из рушащегося на головы замка – обычный фэнтезийный ход.

Стоит ли упоминать, что этим Достоинством могут крайне злоупотреблять?

**Нет тени или отражения (Недостаток, 1 очко)**

Есть много объяснений этому феномену, и все они разные: ваш маг мог посещать легендарную Черную Школу, где Дьявол, управляющий этим местом, берет в уплату за обучение самого последнего выходящего из нее – в вашем случае, вашу тень. Либо же она оказалась запертой в зеркале или оставлена где-то в спальне маленькой девочки – и это лучше альтернативы, в которую верят многие – если тень сбежит, то станет вашим злым двойником. В любом случае, ваш персонаж не отбрасывает тени или отражения (на выбор) и это может создать проблемы, потому что это популярный Недостаток у Нефанди.

### **Касание холода (Недостаток, 1 очко)**

По приближении вашего персонажа растения увядают и умирают от его касания. Его касание холодное и липкое, как у мертвого – да еще и лежавшего в холодильнике. Обычный Недостаток у Эвтанатос.

### **Уязвимость (Недостаток, 1-7 очков)**

Ваш персонаж обладает Уязвимостью – веществом, элементом или силой, которая может искалечить и даже убить его, подобно Супермену с криптонитом или ведьме Бастинде с ее водобоязнью. Уровень Недостатка зависит от того, способна ли эта слабость серьезно искалечить мага или просто ослабить его, а также, насколько она распространена. Урон от Уязвимости невозможно поглотить иначе, как броней – если это подходящая броня (Бастинда выжила бы, если бы носила защитный костюм или простые дождевик и зонтик).

Обычная, ослабляющая Уязвимость вызывает один уровень тяжелых ран за ход при контакте. Смертельная угроза – три уровня за ход при контакте. Если смертельна мельчайшая доза вещества, мгновенно принося вам гибель, то стоимость Недостатка повышается на 1. Если раны вызывает само присутствие неподалеку от источника Уязвимости – пребывание под непрямым солнечным светом или в одной комнате с духами императора – или губительная даже самая незаметная частица вещества, то повышайте стоимость еще на 1. Если веществом должны повредить вам прямо – вы должны быть проткнуты копьём Лонгиния или избиты стальной монтировкой – то Недостаток становится дешевле на 1. Если Недостаток взят на все 7 очков, то это означает, что единственный лунный луч или капля крови может сразу вас убить.

Примеры:

2 очка – для вас смертельно то, что практически невозможно найти (копье Лонгиния, духи китайского императора), либо ослабляет что-то аналогично редкое (драконья кровь, сырая нефть, укусы египетской гадюки, дыхание пантеры).

3 очка – для вас смертельно что-то очень редкое, а ослабляет что-то не очень редкое (омела, чеснок, вид вашего отражения, серебро, магия).

4 очка – для вас смертельно что-то не очень редкое, а ослабляет что-то обычное (железо, солнечный свет, огонь).

5 очков – для вас смертельно что-то обычное.

### **Внутренний Зверь (Недостаток, 5 очков)**



Ваш внутренний Зверь не спит! Вы склонны к припадкам ярости, как вампир или оборотень. Они вызываются сильными эмоциями: страхом, гневом, ненавистью. Ваш персонаж полон ярости и его боятся – как Чарльза Мэнсона или Майка Тайсона. Вы автоматически получаете 1 очко Динамического Резонанса, и когда бы ни попали в стрессовую ситуацию, должны делать бросок Динамического Резонанса со сложностью 6 – и при едином успехе ваш маг впадает в дикую ярость со всеми свойствами Достоинства *Берсеркер*. Этот Недостаток очень подходит *Упырям* и имеющим *Кровь Обратней*.

### **Преследуемый Дьяволом (Недостаток, 6 очков)**

Иов – тот парень из Библии – был слюнтяем. Некто – или нечто – следит за вами и разрушает вашу жизнь. Ваш маг не понимает, кто или что это, но твердо знает, что оно ответственно за все его ошибки и беды, по крайней мере, крупные. Как только все начинает налаживаться, его бросают в очередную личную трагедию, но вместо того, чтобы дать умереть - спасают и забирают кого-то ему близкого, просто чтобы понаблюдать за его страданиями (или ему так кажется). Рассказчик должен решить, почему за вами присматривают и кто (это не обязательно должен быть именно Дьявол, несмотря на название).



## Глава 6: Повествование

Что можно сказать о Повествовании по игре Традициями, что не описано в основной книге правил **Мага**? Хорошо, что вы спросили. Все, от указаний на общие проблемы до вариаций, уходящих далеко от базовых границ **Мага**, стоит изучения. Естественно, мы не можем напечатать восемь тысяч разных вариантов **Мага**, но можем дать некоторые советы и идеи, от которых можно отталкиваться и формировать направление хроники.

### Вклад игроков: группа против Рассказчика

Многие Рассказчики берут книгу правил игры, придумывают идею и решают водить по ней. Персонажи создаются за несколько минут (или несколько часов), Рассказчик начинает сцену, все начинают и... игра разваливается. Персонажи не вписываются. Игрокам не нравится тема. Рассказчик не может разобраться с особыми возможностями, которые выбрали игроки.

Хоть цель игры – хорошо провести время, и это означает подкидывать игрокам косточки, есть предел того, что Рассказчик может позволить. Если вы пытаетесь рассказать фэнтезийный роман в стиле Толкиена, то там не будет персонажей с бластерами и космическими кораблями. То же верно для ролевых игр – Рассказчик и игроки должны прийти к согласию относительно стиля игры, а потом игроки должны согласиться играть в рамках хроники, иначе они ее разрушат и хорошо время никто не проведет. Рассказчик должен работать вместе с игроками, чтобы убедиться, что у каждого есть персонаж, который вписывается и в желания игрока, и в стиль игры.

Игрок всегда хочет играть уникальным персонажем, разбивающим стереотип. Изгоями Традиций сложно играть – им либо плевать на цели группы и status quo, либо так нагружены проблемами, что это сдерживает игру, а не поддерживает ее. Попробуйте найти подходящую Традицию для персонажа, созданного игроком. Выслушайте то, чего они хотят добиться, когда они говорят друг с другом, листая источники, либо индивидуальных сессий. Игроки иногда молчат о своих желаниях, либо не знают, чего хотят, пока игра не начнется. Они либо не хотят узнать, что не могут играть задуманным персонажем, либо Рассказчик против их выбора, либо надо смотреть, как игрок общается с остальной группой. Отверженный персонаж – маг, пошедший вразнос, с определенными Недостатками или необычными знаниями – может разрушить историю, без планирования и продумывания. Даже не упоминая темные тайны, личные цели и прошлое – Традиция будет долго думать перед принятием Адептов в свои ряды, не зная, как они впишутся. Шпионы из рядов Нефанди, Мародеров и Технократии хороши в качестве противников или агитаторов. Всегда найдется игрок, желающий сыграть кем-то «нестандартным», что не всегда полезно для игры – в некоторых играх может никогда не появиться Мародер, а в других появление даже какого-нибудь небольшого Цеха создает завязку сюжета. Суть в том, чтобы пустить игроков в нужном направлении, которое все еще вписывается в игру, но не делает всех «особым исключением» в каждой игре.

Предложите игроку подходящую для его идеи Традицию. Не отрицая ценности его желаний, предположите, что идеи игрока стоит еще довести до ума или переработать. Боевому Культисту Экстаза, например, больше подойдет Акашиец или даже Эвтанатос с Недостатком *Анахронизм*, отправляющим его во времена войны с Акашицами. Узнайте, какова суть персонажа. Какие его цели действительно важны? Попробуйте найти нишу, которая персонажу больше подходит. Самый простой способ для этого – спросить у

игрока, что он ожидает от игры. Так вы определите, как подправить историю хроники или увидите, насколько неуместен персонаж. Но и не бойтесь говорить «нет». Да, вы хотите, чтобы все развлекались, и вы ведете хронику для других, а не только для себя, но если вы считаете, что Хорист-сатанист может испортить всю игру или у вас обнаруживается Акашиец-боевик, убивающий все, что видит – так и скажите. Не бойтесь говорить с игроками и указывать, что вы наметили для игры. Они поймут – в большинстве случаев.

Конечно, иногда весело нарушать Традиции и создавать персонажей, выделяющихся их толпы. Но даже в этом случае стоит предложить хоть немного опереться на стереотипы – *просто так* они не возникают. Хитрая, уникальная сила персонажа обычно означает нехватку его проработки. Но иногда вам стоит предположить, что игрок думает об уникальном повороте в истории персонажа, как о цели, а не начальной черте. Дайте персонажу, к чему стремиться и место для роста.

Есть несколько проверенных и надежных методов для Рассказчика узнать цели игроков. Поймите, что ваши игроки могут не полностью проработать биографию и будущее развитие персонажей. Как Рассказчик, вы ответственны за то, чтобы помочь им развить личность и историю персонажей. Как в актерской игре, есть множество методов и упражнений, которые может использовать Рассказчик, чтобы игроки создавали полноценных персонажей. Помимо *Натуры* и *Маски*, надо обратить особое внимание на концепцию. Концепция может одним-двумя словами описывать профессию, которую имеет или имел персонаж (Юрист, Шпион, Военный, Политик, Ученый и так далее), либо это может быть архетип личности (Трудоголик, Хороший Организатор, Ленивый, Культист-Исследователь и так далее). Концепция может быть использована при выборе подходящих Атрибутов и Способностей, а также Достоинств и Недостатков. Помните, что концепция – это собирательный образ того, как и чем персонаж живет – вы не ограничены листом персонажа **Мага** – достаточно будет любой краткой фразы. Второй способ можно использовать в сочетании с первым – просто спросить, чем



занимается персонаж день ото дня, на регулярной основе. У него есть работа? Он безработный? Учится? Растит семью? Он военный? Отверг общество смертных совсем, ради магии? Застрял в Безмолвии? Исходя из этого, вы увидите, как игроки намерены развивать персонажей и какая биография у них может быть.

## Одиночные сессии

Небольшие побочные истории помогают определить ролевое направление развития хроники. Также, это помогает персонажу лучше разобраться в стоящем перед ним в краткосрочной перспективе, и, иногда, проработать долгосрочные цели персонажа. Эти сессии легко проводятся во время обычных сессий, когда прочие игроки дорисовывают персонажей или подбирают информацию для биографий. Они не требуют много времени и помогают создать ощущение истории и жизни у игроков. На каждого игрока стоит потратить одно количество времени. Часа, как правило, достаточно каждому игроку, чтобы понять, куда движется его персонаж. Такие сессии могут быть проведены и индивидуально, когда у каждого есть свободное время, и они могут играть дольше. Важно закончить с этим до начала основной линии, чтобы в нее могли влиться все.

Начала для персонажей могут быть выкованы всецело на этих сессиях: их Темные Тайны, одержимости, пристрастия и так далее, что создал игрок, могут проявиться в первый раз – или вернуться, чтобы преследовать его – и дать возможность отыграть реакцию на них. Тогда же могут быть отыграны слабости персонажа и его реакция на них. Можно даже заложить основы взаимодействия персонажей друг с другом, чтобы до начал истории персонажи могли быть знакомы, выработать симпатии и антипатии к остальным членам группы – будь они сведены приказами Традиций, вопросом выживания или любым другим мотивом.

Одиночные сессии могут проводиться, чтобы лучше соединить историю персонажа с хроникой и его развитием. Тем не менее, достаточно только одной или двух сессий. Первую сессию стоит посвятить Пробуждению Аватара персонажа, его попаданию в Традиции, определением Мастера и того, как он его нашел. Это позволяет определить, насколько легко или сложно он прошел через Пробуждение, почему у него такие Сферы, и почему Традиция выбрала его. Это же позволяет установить периферийные способности или познания, либо известные ранее, либо полученные от Ментора. В одну сессию можно уложить несколько лет, формирующих мага. Книга **Новобранцы Искусства (Initiates of the Art)** – прекрасное дополнение для этого, и это относится ко всем вариантам начала.

Вторая сессия должна быть посвящена важным моментам в жизни персонажа после Пробуждения, но иногда даже за годы до встречи с другими персонажами. Эта сессия более ориентирована на введение персонажа в историю. Тема может быть любой – от смерти Ментора до праздника Традиций и от появления врага до первого удачного завершения сложного заклинания. Она помогает установить важные для персонажа моменты – что-то, чтобы определить желания и цели. Тогда же решается его прошлое, и определяются ценности – что помогает в дальнейшем отыгрыше.

## После игровых сессий

Есть полезный фокус в хрониках Мага – после каждой игровой сессии сесть и успокоиться. Игроки могут обдумать свои достижения, и если они совпали с планами – увидеть прогресс. Они могут свериться с записями и увидеть, встретились ли они со всеми контактами, которые запланировали, или использовали все способности, которые хотели, чтобы получить определенные ценные ресурсы или информацию. Они, также, могут

свериться и отметить те способности, которые им оказались необходимыми во время сессии, и либо освоить их самостоятельно, либо решить поискать потом тех, кто им в этом поможет.

Для Рассказчика это возможность увидеть, какие улики и информацию герои уже нашли, а также – насколько далеко они продвинулись по сценарию. Он сможет понять, где они движутся слишком быстро, а где им нужна помощь или более явные подсказки. Это важно, чтобы ваши игроки оставались заинтересованными сюжетом. Тогда же у вас появляется возможность решить эти проблемы, не вмешиваясь в игровой процесс, а также выслушать игроков и решить их проблемы. Это удачное время для распределения очков опыта – за хорошую игру, разумные предложения и отыгрыш. Тогда же есть возможность разузнать, насколько заинтересованы игроки – послушайте их истории или шутки. Они привлекли их интерес.

Это же и хорошее время чтобы узнать, как игроки готовы продолжать, чтобы подготовиться к следующей сессии. Вам известно, что они нашли, как поняли или не поняли указание или другую ценную информацию, и можно подготовить следующую партию существ, проблем и встреч, решив, как они появятся. Тогда же можно выяснить, нужно ли перед следующей сессией провести какое-либо исследование, потому что во время игры время игроков не будет потрачено на чтение справочных материалов. Это вызывает скуку и ворчание. Уж поверьте нам, с ворчливыми игроками Рассказчику работать сложно.

## **Ведите записи!**

Записи помогают в последующих исследованиях и даже позволяют включать небольшие события или ситуации в игру. Вы не можете всегда помнить все идеи и интересные планы своих игроков. Записывайте их на отдельных листах, а потом, когда будет время, нарастите на них плоть. Это позволяет добавить глубины в мир, который вы создаете с игроками. Выдерживайте баланс между контролем со стороны Рассказчика и стороны игроков.

## **Создание романа**

Создание и облик хроники – совместная работа. Или, по меньшей мере, совместное усилие. От создания игроками персонажей до создания Рассказчиком мира, каждый вносит свой труд в создание динамичного и интерактивного мира. Некоторые взгляды на систему Повествования указывают, что именно игроки должны решать, как идти игровым сессиям, в то время как другие считают, что Рассказчик, который знает историю, должен решать, что делать игрокам. Независимо от философий игры, оба взгляда имеют право на жизнь и равноценны. Фактически, игроки, создав персонажей, и Рассказчик, создав мир, вместе создают историю или роман, где игроки действуют, а Рассказчик подкидывает проблемы и препятствия, оценивая, как они решаются. В конце сессии дописывается глава (или несколько) – с диалогами, личными конфликтами и раскрытием природы мира или конкретной ситуации, вокруг которой вращается сюжет. Этими сессиями и главами создается роман, описывающий похождения персонажей, их удачи и потери.

Это неплохой взгляд на ролевые игры, который позволяет игрокам почувствовать персонажей, которых создают, и личности, которые они желают отобразить и встретить. В хорошем фильме или книге персонажи объемны и проработаны, равно как и мир, в котором они живут и общаются. То же верно и для хроники. Если помнить это, Рассказчику проще рассказать хорошую историю, со всей глубиной и чувствами, которые

он желает передать игрокам. Игрокам же стоит написать несколько абзацев истории, связанной с биографией их персонажей, чтобы развить их личности. Можно даже порекомендовать описать их, как дневник, чтобы помочь игрокам или вам, как Рассказчику, чтобы понять, как игроки реагируют на происходящее в игровом мире. Это мысли и впечатления персонажей вашего романа, и по мере развития истории вы сможете увидеть их мотивы и связь друг с другом, а также персонажами, развиваемыми вами.

## Концепция, настроение и атмосфера

Решение, где и когда встретятся персонажи или где они будут странствовать, помогает задать тон игры и атмосферы, которую вам надо передать игрокам. Они должны быть в отчаянии, заинтригованы или уверены в себе? Они будут знать, что происходит, просто плыть по течению или доверятся интуиции? В вашем распоряжении – вся история Мира Тьмы. И игру вы можете начать еще до поражения в Войне Восхождения или даже еще раньше. Не сдерживайте себя. Отыграйте события самой Войны Восхождения, сделав персонажей частью происходящего. Для них это будет хороший опыт, и установит декорации для темы игры. Вы можете даже отыграть прелюдию к игре от лица их Менторов, что даст всем больше понимания личностей, учивших персонажей!

Независимо от того, когда начать, атмосфера очень важна в обеспечении объемности игры. Сценарий важен, но некоторые идеи по текущим событиям в вашем игровом мире тоже полезны. Это полностью облачит плотью концепцию вашей хроники, и ваши игроки будут реагировать соответственно. Но это не значит, что мир статичен. Если ваши игроки решили или спросили о чем-то, что вы еще не продумали, пусть решают они. Они создают мир, с которым взаимодействуют, не меньше, чем вы. Пусть их воображение поможет создавать сценарий. Считайте это применением мозгового штурма, только вы



не должны говорить им о том, что вы что-то не продумали, пока они сами не спросят. Повествование гибко и динамично. Есть баланс между контролем игрока и Рассказчика. Очень полезно записывать теории, которые пришли в голову игрокам при попытке объяснить происходящие странные события. Вбросьте случайную странность, не имеющую явных связей со всем прочим. Послушайте игроков и выберите ту теорию, которая вам покажется самой интересной, невозможной или полезной для Хроники. Нет ничего плохого в том, чтобы воображение игроков помогало вести хронику – и они почувствуют достижение результата, когда «разберутся».

## **Тема и цель**

Цели игроков против идей Рассказчика – важный баланс, который должен быть достигнут по мере развития игры. Вы можете знать их очень хорошо – но они все равно выдадут что-то, чего вы не ожидаете. Как говорит старая поговорка, ни одна история не выдерживает первого столкновения с игроками. Важно разработать тему вашей истории. Тема может меняться вместе с историей или она может содержать сразу несколько тем, но, тем не менее, вам стоит иметь несколько тем под разные сюжетные арки, которые игроки смогут быстро выделить. Это больше, чем «Какова наша миссия?» - это вид приключения и причастность к нему. Таким образом, если вы ведете приключение о последствиях ошибки Традиций на (скажем) развитие маленького городка, многие элементы вашей истории должны быть связаны с этой темой. Даже если игроки решат отойти от темы, некоторые элементы истории должны напоминать им об основной части, месте, которое является основой вашей игры. Позвольте им возвращаться к нему, пока они не разрешат проблему или забросят ее (последнее может быть полезным, если игроки не попадутся на ваши зацепки).

## **Специальные элементы атмосферы**

Костюмы, макияж и реквизит всегда могут дополнить атмосферу и настрой игры по **Магу**. Свечи и курения тоже подойдут, особенно если у вас в команде есть Культисты, Хористы или Толкователи Грез. Детали костюма и небольшой реквизит тоже поощряются, чтобы они почувствовали игру – ту, которую вы пытаетесь создать, а также как на них влияет игровой мир, например при попытке внести калькуляторы и мензурки в игру свечей и курений. Они начнут чувствовать сходства и различия в сценарии, который вы строите. Сильно увлекаться не стоит, но одного или двух предметов на персонажа и на сценарий будет достаточно для любой сессии. Вам не нужно превращать все в игру живого действия. Просто не забывайте стимулировать воображение. Включите тревожную музыку, когда персонажи в первый раз встретят опасного противника, а когда вы включите ее еще раз потом, они сами будут ассоциировать ее с этим врагом. Аналогично, вы можете использовать разное освещение, типы свечей и ароматы, чтобы показать разные места. Мирная Часовня может пахнуть дождем, а у загадочного Святилища будет тяжелый запах. Используйте запахи, как ключи и намеки для персонажей. Дайте чувствам игроков ассоциации со специфическими элементами хроники – и когда вы используете соответствующий реквизит, воображение игроков само приведет их в нужное место.

## **Длительность хроники**

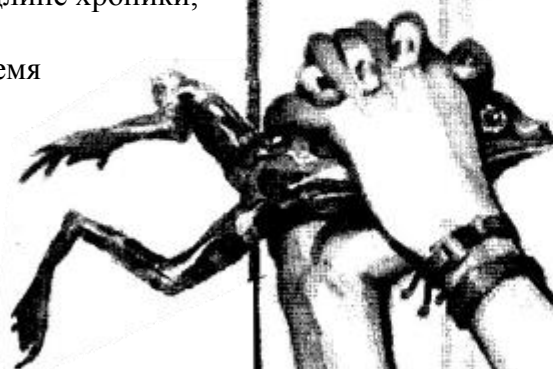


Длительность хроники может быть установлена тем, сколько много персонажи могут достичь в одной или нескольких сессиях, которые желает провести Рассказчик. Стоит помнить, что игроки могут начать скучать, если им покажется, что хроника не кончится никогда. Если вы хотите провести несколько историй, распределите их по длине хроники, чтобы в перерывах у персонажей было время на развитие.

Помните, что у хорошей истории есть начало, середина и конец. Они не должны длиться вечно. Хоть история персонажа может продолжаться, завершение важной арки должно указывать на определенный итог. Да, жизнь людей с историей не заканчивается, но это не означает, что они обречены быть в одном Кабале от Пробуждения и до могилы. Иногда, когда Кабал достигает своих целей или ему это не удастся, приходит время оставить группу. Создайте местечко, чтобы Кабал, «сделавший все», не скатился в посредственность – как телешоу, давно потерявшее оригинальность. Попробуйте начать новую хронику или, например, доиграть что-то оставшееся позади, как часть завершения – или создайте что-нибудь совсем новое и уникальное.

## Создание группы

Причина для совместной работы – сама по себе головная боль, и может дать больше основ для историй, чем любая иная ситуация в Кабале. Без серьезной причины для сотрудничества Кабал может скатиться до внутренних раздоров,



насилия или просто скуки, когда часть людей будет в центре внимания, а другие обнаружат, что их желания игнорируются.

Для совместной работы всегда должна быть нужда персонажей друг в друге. Один из способов унять эту нужду, выходящий за рамки комбинаций «файтер, клирик, маг и вор» - знать, в каких Сферах силен каждый персонаж (и игрок!). Это знание во время создания персонажа позволит игрокам решить, какой тип персонажа они хотят. Все хотят быть уникальными и иметь что-то, чего нет у других – это первый способ. Выбор Сфер может быстро определить, кто силен в определенных ролях, а кто в них на подхвате. Кроме того, игроки действительно умелые в использовании определенных Сфер будут выделяться на фоне других. Попробуйте определить, кто силен в использовании магии Разума, Сил или естественном применении Связей, чтобы игроки не боролись за внимание. В хорошей группе есть роль для всех. В игре Традиций Сферы часто определяют эту роль. Рассказчику будут известны силы и слабости, а игроки будут учиться работать вместе. Игрокам не обязательно знать силы и способности других игроков – все зависит от вашей группы и стиля игры, но Рассказчику важно об этом помнить. Если вам известно, что по ходу истории будут нужны определенные навыки, предложите игроку или группе вложиться в другие Сферы и способности. Не стесняйтесь просить игроков изменять концепции персонажей так, чтобы быть уверенным, что они переживут историю! Если ни у кого в группе нет Ресурсов, например, то ваша игра неосознанно станет историей сурового выживания на улице – даже если вы того не хотели. Если ни у кого не будет Сферы Основ, то группе будет не хватать навыков работы с Квинтэссенцией, Узлами и Сосудами. Постарайтесь прикрыть самое важное – но не перестарайтесь. Оставьте всем место и для импровизации.

Лучший способ свести группу вместе – создать необоримую нужду в работе друг с другом. Каждого члена группы может посетить сон, приводящий их в одно место, где они встречаются. Либо они могут получить часть артефакта или загадочную фразу от своих Менторов, и из-за этих частей должны собраться вместе. Либо главы их Традиций посоветовались и решили, что для исполнения специфической миссии должна быть собрана партия. Какова бы ни была причина, важно создать цель для общей работы – или игроки решат разойтись своими путями. Проще всего им просто приказать работать вместе от имени Традиции, будь они из одной или разных Традиций – но подходит это не всегда. Общие враги – тоже сработает. Именно потому многие фильмы начинаются с боевой сцены – обрушьте на группу конфликт, заставьте их работать вместе, чтобы справиться с ним, а потом позвольте остаться вместе и развивать персонажей после конфликта. Как только они разберутся, как работать в команде, бросьте их в другой конфликт, и сыгранная команда у вас появится прямо из ниоткуда.

## **Группы из одной Традиции/Часовни**

Есть множество интересных историй, которые могут быть созданы для групп из одной Традиции, да и работать вместе вашей группе будет проще. В конце концов, внутренние раздоры куда менее часты, чем конфликты меж Традициями. Фокус подсюжета – взаимоотношения персонажей – будет больше опираться на личный опыт и истории, но не взгляды, потому что пребывание в одной Традиции даст им, более-менее, парадигмальное единство. Реальный шанс показать себя тут будет зависеть от разницы личностей, а не «фишек» Традиций.

Поддержать интерес такой группы достаточно сложно, особенно если сюжет не быстрый, или вы, как Рассказчик, изучаете материалы по ходу необходимости. Игроки вряд ли сами начнут общаться друг с другом, за исключением обсуждения причин, по

которым они работают вместе, и их достижений. Будет меньше общения между персонажами и больше упор на миссии. В конце концов, они не будут пытаться обратиться друг друга (потому что они из одной Традиции), и поскольку у них будут схожие методики, поводов для расширения взглядов у них будет меньше. И, наоборот, на свет могут выйти детали догматов, и в игру могут вступить различные фракции, так как каждый персонаж толкует цели Традиции по-своему.

## **Группы из разных Традиций**

Группы, члены которых принадлежат к разным Традициям, обычны в играх **Мага**. Вы, как Рассказчик, ответственны за то, чтобы концепции персонажей не слишком противоречили друг другу. Если вашей целью не является внутренняя вражда, вы не сведете вместе пуриста из Хора и Акашийца-изгоя – они могут убить друг друга до того, как начнется сама игра. Конечно, лучше всего, когда взгляды персонажей более-менее схожи. Другой вопрос – почему они работают вместе.

В играх, где участвуют несколько Традиций, вы можете разработать и отобразить множество различных взглядов и идеологий с каждым из своих игроков. Это хорошая идея, если вы хотите, чтобы были дебаты и конфликты из-за различающихся взглядов, или если вы хотите показать взгляды и подход к магии со стороны разных Традиций. Вы можете добиться того своими собственными персонажами, но игроки сами увидят различия и будут вести дебаты, если окажутся теми, кто защищает взгляды их Традиций. Это же дает лучший набор различных Сфер в группе, потому на них можно будет натравить почти все, что угодно – хотя гораздо сложнее предугадать, как игроки преодолеют препятствие, при таком большом разнообразии методов.

## **Группы из враждующих Традиций**

Это может быть так же весело и ориентированно на споры, как в случае групп из разных Традиций, но помните, что горячности и мстительности будет больше, чем дружеских споров. Старая вражда, несправедливые гонения и не осуждение за преступления станут главными конфликтами для группы. Когда все в партии друг с другом на ножах, либо стремятся как-то еще уничтожить или дискредитировать друг друга, то возникает интересное напряжение. Тем не менее, это быстро может стать центром истории, а ваш сценарий уйдет на вторые роли. Помните о причине, по которой они вместе. Это будет более важным или сильным условием, чем для других вариантов групп. Также, вы можете использовать такой тип группы, чтобы дать каждому персонажу искупление, примирение и даже понимание методов и прошлых ошибок других Традиций. Например, между Эвтанатос и Акашийским Братством давняя вражда, но Эвтанатос понимают важность Рока – если Судьба говорит, что эти двое должны работать вместе, то разногласия могут быть временно оставлены до разрешения общей проблемы. Аналогично, крайне консервативная и традиционная Вербена, возможно, будет настроена против Хориста, что будет приводить к спорам и насилию при любой возможности – если вы не создадите большую проблему, которая сведет их вместе. Формула для пары не терпящих друг друга партнеров работала во множестве голливудских фильмов о полиции – и для вас она тоже может сработать. Конечно, вам не стоит заранее считать, что все забудут про свои разногласия и будет хэппи-энд – вы можете позволить этим разногласиям вылезти в конце, чтобы мотивировать другую историю.

## **Решение меж-Традиционных вопросов**

Будь то много-Традиционная игра или игра одной Традиции, Рассказчик может и должен влиять на персонажей политикой и социальными протоколами Традиций. Это меньше о персонажах и их личном опыте, но больше об их Менторах и взаимодействии Традиций. Так или иначе, но цели одной Традиции пересекутся с целями другой – обнаруженный артефакт, информация о недавно найденном Узле и так далее. Взгляды Традиций, их методы и Сферы специализации могут быть великолепно вписаны в подсюжет или даже основную историю. В данном случае, внутренний конфликт станет показателем, насколько персонажи готовы пойти против своих Традиций, взглядов и верности, чтобы достичь того, что они считают справедливым решением.

Как решать эти проблемы – зависит от игроков. Могут быть улажены недовольства, могут быть освоены Сферы или знания, могут даже обмениваться Квинтэссенция и Талисманы. Заключённых таким образом соглашений могут придерживаться так же строго, как клятв Традиции или Кабалу. Многим магам шанс разрешить проблемы с взглядами помогает в Исканиях, так как это форма личного освобождения. Кроме того, это интересный способ противопоставить множество верностей персонажа – друзьям, Ментору, собратям по Традиции и идеалам – друг другу, и посмотреть, что будет делать персонаж.

## **Создание Кабала (в игре)**

Кабал – это группа магов, сведенная вместе общей целью или событием. Он становится все более важным для молодых магов, так как в наши дни развитие Сфер или накопление ресурсов становится все более сложным делом. Общая цель может включать в себя общего врага – группу Мародеров, Нефанди, или недовольного духа. Либо же, это может включать события или трагедии, произошедшие в жизни персонажа или во время игры – нападении Технократии на Часовню, кража загадочного прибора у Ментора или даже новое зло, стремящееся уничтожить несколько Узлов. Какими бы ни были обстоятельства, они должны быть достаточно крепкими узами, чтобы превзойти разнящиеся стили и догматы каждой Традиции, чтобы Кабал мог работать.

Персонажи могут начать работать, как Кабал до начала игры, либо собраться во время сессии до того, как начнется основной сюжет. Тем не менее, это может быть восхитительный подсюжет, когда группа знакомится и начинает работать друг с другом. Не всякая группа – Кабал, но, может быть, со временем сильные эмоциональные события могут создать Кабал из группы. Проведение этого в реальность может быть оставлено на послеигровую сессию, когда игрок (или персонаж Рассказчика) поднимет вопрос. Игроки должны изучить преимущества объединения, какого рода доверие они теперь должны обрести или решить, какое имеют, и какого рода ресурсам они желают дать допуск группе. Обычно, Кабал создается из тех, кто может предложить ресурсы, магические средства, даже обучение Сферам (через Ментора или иначе) для процветания Кабала, но иногда членом его становятся исключительно из-за особенностей личности или уникальности взглядов, не обязательно выкладывая на стол какие-то магические ресурсы. Если члены хотят быть скрытными и эгоистичными – лучше подождать. Вам, как Рассказчику, это должно быстро сказать, что Кабал не будет работать на игроков, и они будут сконцентрированы на себе, а не на сюжете. Это не всегда плохо, но группа, построенная вокруг внутренней вражды склонна становиться неприятной для игроков, которым не повезет вытащить короткую соломинку. Обычно, лучше всего мотивировать их в сторону объединения в Кабал.

## **Персонажи Рассказчика**

Будьте готовы иметь под рукой подходящих персонажей, которые способны помочь им в том, что они не умеют. Вам не стоит вешать на них ремонт машины или поиски подходящего нищего. Игроки будут обычно стараться покрыть все способностями персонажей, но они не смогут предвидеть всего того, что вы на них обрушите. У вас будут хорошие идеи о том, какие персонажи вам нужны, исходя из того, что создали игроки – даже если это Боец, Проныра или «Ремонтник». Это может оказаться хорошим способом обойти конфликт – разрешить проблему, не погружая в нее персонажей. Персонажи игроков должны немного поработать, чтобы понять, чего хотят персонажи Рассказчика, и как получить помощь нужного рода. Просто гарантируйте, что история будет развиваться! Игроки не должны отвлекаться от основного сюжета из-за упрямых персонажей.

Помните, что Менторы и учителя тоже могут оказаться полезными для развития сюжета. Не только персонажи игроков будут готовы потратить немного времени для помощи им – отличный подсюжет – но и их будут использовать, чтобы получить информацию и знания о своих проблемах. Не бойтесь разрешать их использовать, но и не давайте игрокам зависеть от них. Придумайте повод, из-за которого Менторы могли отправиться в опасный мир духов или на переговоры с лидерами других Часовен или Традиций. Как Рассказчик, вы можете обнаружить, что баланс можно соблюсти подкидыванием игрокам намеков и улик. Ментор же является и хорошим способом раскрыть персонажам мир вокруг. Не просто наставлением в Сферах и Знаниях, но и информацией об Аватаре и магии. Это хорошо раскрывает игрокам атмосферу Мира Тьмы, а также ваш сценарий.

## **Бои и вызовы**

Если желаете поэкспериментировать, попробуйте рассказывать бои, а не полагаться всецело на кубики. Если ваши игроки всецело опираются на правила и броски, то это не будет ни выбором для вас, ни развлечением для игроков, но поможет разок избавиться от монотонности. Пусть игроки сделают броски заранее. Вы сделайте бросок за противников, если все же нуждаетесь в элементе неопределенности и случайности. Начните описывать сцену – сначала за противников, охрану, или кого встретят персонажи, описывайте все, по мере развития, вплоть до грохота выстрелов, промахов и невероятной реакции во время фехтования, буквально за секунды до того, как клинок войдет в горло. У вас есть кубики, потому вам известен результат, но добавляется и кинематографичность, которую запомнят и оценят игроки. Так вы не прервете ход истории из-за случайной драки.

## **Традиции**

Поскольку у каждой Традиции свой взгляд на мир, то и тему они несут каждая свою. В то время, как вы всегда можете сломать стереотипы (и должны делать это время от времени, чтобы держать игроков в напряжении), вам понадобится показать, что стереотипы появляются не просто так!

## **Акашское Братство**

Изучая боевые искусства, Дао и многие восточные философии, Братство считает путем к Просветлению личный выбор. Потому, вариантов персонажей множество. Помеха в выборе личного пути – серьезное преступление в Братстве, хотя там есть те молодые и горячие фанатики, которые могут решить вбить свои взгляды в других – или, по крайней мере, презирают не стремящихся к самопознанию. Также, может обнаружиться и ненависть к Западным методам. Аколиты в этой Традиции могут иметь Менторов, но

большая часть советов, которые они дадут, будет предложением решать самостоятельно и заглянуть в себя в поисках истины. История в рамках этой Традиции может включать тайные союзы различных мыслительных школ, а также недавнее включение Цеха У Лун – чему многие иные Традиции могут ревновать. Многие интересные эпизоды могут родиться из обсуждений и дебатов над философиями Братства, но играющие за эту Традицию могут захотеть поделаться чего-нибудь отдельно от основной группы, чтобы отразить собственный путь.

## **Небесный Хор**

Различий в религиозной мысли много как вне этой Традиции, так и внутри нее. Хористы, возможно, одни из самых противоречивых и самых сложных магов для отображения. Дебаты с другими Традициями будут обычно вестись вокруг религиозных вопросов, Единого и места магов во вселенной. Каждое действие и выбор Хориста будет зависеть от взглядов Традиции, а также – моральных взглядов церкви (практически любой), следующей религиозному закону и доктрине. Помимо различных иерархических религий в Традиции, нигде не сказано, что все они, как один – религиозные фанатики. Тем не менее, они обычно склонны к дискриминации и предубеждениям против магов и прочих, кто отвергает важность Основ и цельность Вселенной. Хоть у них и есть фанатики, как агрессивные, так и философичные, Хористы обычно сосредоточены на защите Спящих и обучению их морали Единого. В этом они склонны силой навязывать свои взгляды другим, и считают, что это правильно. В игре, где участвуют несколько Традиций, именно Хор может вызвать большинство проблем у группы, а также нарушить единство ее движения – хотя Сфера специализации этой Традиции одна из самых полезных для молодых Аколитов. Аватары Динамики обычно редки, в то время как – естественно – Узор распространен более всего.

## **Культ Экстаза**

Экстатика – самая открытая из Традиций. Они не только принимают все взгляды и философии, но и используют самые разнообразные фокусы и методы. Хоть основная заповедь их философии – просветление через повышение экстаза, используются и поощряются все методы и стили. Большинству Аватаров с Энергией Узора будет неудобно, в отличие от других Энергий, но разнообразие – сама суть жизни. Также, там нет противоборствующих течений. Хоть там есть фракции и различающиеся методы, большая часть принимает то, как прочие погружаются в собственный опыт, в одиночку или в компании. Персонажи, скорее всего, будут сострадательны и открыты, возможно, даже оптимистичны – даже перед лицом ужасающего врага. Экстатика не склонны мстить или ненавидеть, за исключением того, что может произойти с ними лично (вроде потери семьи или возлюбленных из-за какой-либо трагедии). Большинство Культистов склонны быть неагрессивными, потому что осознают нескончаемый поток времени, а также нужду в личном росте в опыте. Всегда становится интересно, когда Экстатик привносит часть своих методов в группу из многих Традиций. Одно только это дает множество идей, так как Экстатик уговаривает прочих магов выйти за рамки и исследовать новые горизонты – но реальный конфликт лежит за границами, которые проводит Экстатик, когда решает, стоит ли ему подталкивать других к ситуациям, провоцирующим на раздвижение этих границ.

## **Толкователи Грез**

Толкователи Грез – возможно, самая сложная для отыгрыша Традиция – стали меньше использовать Дух после усиления Барьера и начала Бури Аватаров. Из-за этого

Толкователи склонны сидеть в своих Святилищах и землях, которые знают, не выходя за их границы или не отправляясь туда, где Барьер еще сильнее. Игроки, которые хотели позабавиться со Сферой Духа, могут впасть в раздражение, узнав, что ваша игра проходит в наши дни, когда Технократия победила в Войне Восхождения, хотя это само по себе может оказаться великолепным эпическим сюжетом. Создание обширного региона в Умбре или восстановление связи с мирами духов дают хорошую мотивацию хранителям Духа. Толкователи Грез теперь должны опираться на другие Сферы и способности, чтобы помогать группе и найти личное Восхождение, хотя бы частично. Но они и не парализованы. Древние союзы с духами остаются в силе, и многие Толкователи на индивидуальном уровне гораздо более ровно общаются с духами, чем другие Традиции. Это дает Толкователям значительное преимущество, потому что способны извлекать выгоду из Сфер, которую многие другие Традиции могут посчитать опасной.

## **Эвтанатос**

Эвтанатос, одна из наиболее противоречивых Традиций, изначально вызывали опаску у других магов Традиций. Все их методы, какие бы ни были, связаны с Колесом, и многие из них доходят до того, что становятся наемными убийцами, обеспечивая продолжение цикла своими силами. Хоть этой Традиции и больше всего опасаются, она же и наиболее разнообразная. В ее ряды может легко вписаться любая концепция персонажа и Энергия, до тех пор, пока поддерживается интерес к Колесу и балансу. Интересов и стилей в смерти еще больше, чем в жизни. От перерождения и реинкарнации до спуска в Нижние Миры – у смерти много видов и исходов. Другой аспект энтропии – прозревание исхода заранее, осознание, что все рано или поздно разрушится. Некоторые маги видят это, как удачу, хотя для Эвтанатос это естественный конец цикла. В результате, большинство групп Традиций будут искоса смотреть на Эвтанатос, как из-за подозрения, что каждый Эвтанатос – потенциальный убийца, так и из-за того, что узы с кармическим циклом означают, что Эвтанатос редко появляются без чего-то значимого на горизонте.

## **Орден Гермеса**

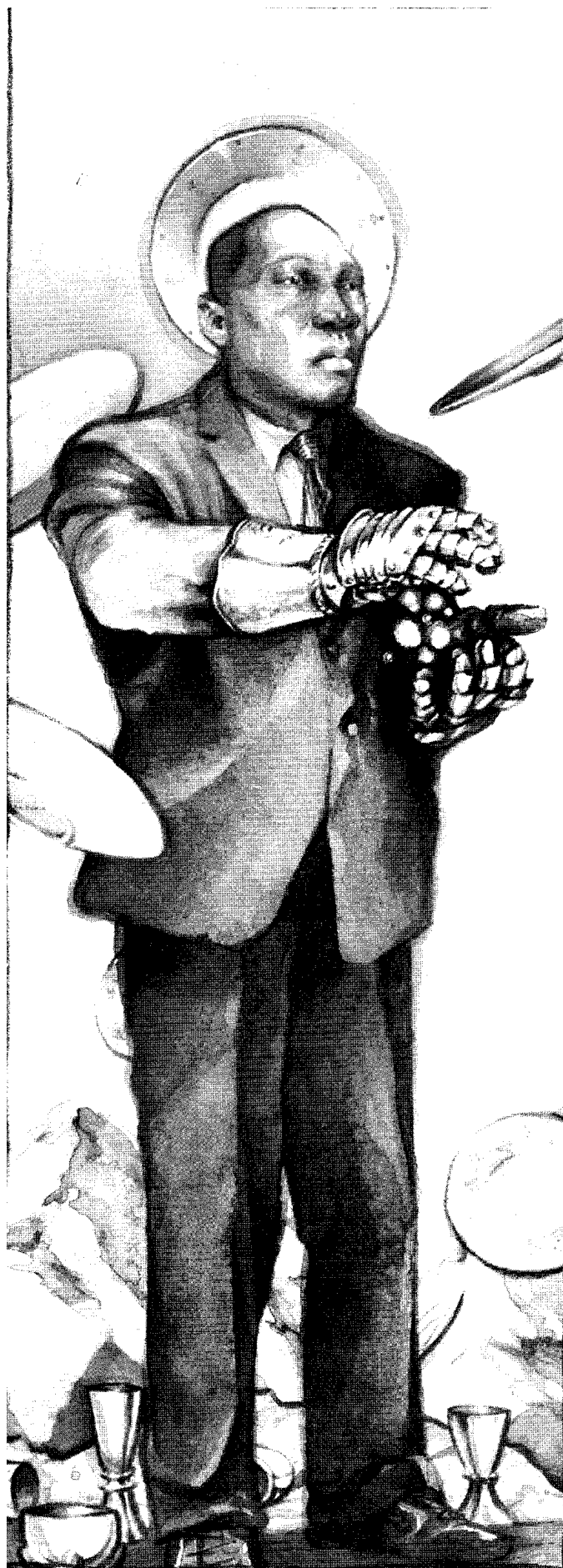
Возможно, наиболее организованные из магов Традиций, Герметисты, возможно, и наиболее понятные. Идеи магии Герметистов тоже хорошо известны всему миру, как магия – руны, формулы, алхимия, упорядоченные системы и многие, многие другие стили. Орденцы могут использовать любое число стилей и методов обучения. Большинству надо следовать строгой иерархии Ордена. Тем не менее, пока результаты в интересах Ордена – приемлемо все. Если маги других Традиций могут придерживаться принципов Традиции, не вступая ни в одну из фракций, то в Ордене Гермеса большинство – если не все – маги приписаны к тому или иному Дому. Это не только помогает определить способ применения Сфер, но и стиль, которым маг это делает. Каждый Дом специализируется в применении определенных Сфер, как кафедры в университете, и, таким образом, создает себе место в Ордене. Разные цели задают атмосферу отношений между Домами. Их магия одна из наиболее рискованных, так как содержит множество эзотерических, культовых учений. Также, Орден и из тех, кто сильнее всего выступает за сохранение магии для его магов – и потому выслеживается гораздо проще. По этой причине, персонажи из Ордена Гермеса обеспечивают значительную часть движущей энергии, потому что Орден дает им структуру, политическую поддержку и свободу преследовать цели, которые могут продвинуть дальше общее положение и цели Ордена, до тех пор, пока маг демонстрирует хотя бы доли лояльности. Тенденцией может оказаться использование Ордена, как кучки убудочных политиканов, но помните –

Герметисты варятся в общем котле со всеми. Им нужны живыми и другие маги, чтобы магия могла процветать и вновь привести их магию к величию.

## Сыны Эфира

Выйдя как будто со страниц научно-фантастических комиксов, Эфириты используют порождения фантазии в теориях и изобретениях *за гранью* возможного. Они не просто используют то, что еще не открыто – они используют теории, которые смеются в лицо официальной науке, но применяют все те же выверенные стандартные методы. Флаббер был создан в лаборатории, и очно так же изобретения Эфиритов выходят из этого упорядоченного, пытливого окружения. Динамика квантовых наук, математики хаоса и пограничных теорий не дают Эфиритам стать настолько же статичными, как Технократия. Тем не менее, их сложно назвать здоровыми разумом. Хоть многие нестабильные умы считаются находящимися в шаге от гениальности, Сыны Эфира часто ведут себя так же непредсказуемо, как вещества, которые пытаются получить – они склонны к такому поведению потому, что их экспериментальные парадигмы толкают их к выходу за границы стандартного мышления. Рассказчик всегда должен поощрять и побуждать к идеям. Но игроки Эфиритов могут и создают самые отвязные штучки. Магия менее ситуационна и ближе к трудоемкому квази-лабораторному процессу. Проектирование и испытания нового прибора или вещества требуют времени, и часто нуждаются в какого-то рода лаборатории (хотя используемые там инструменты могут не входить в стандартное лабораторное оборудование). Тем, кто хочет создавать всякие штучки, стоит позволять делать это в перерывах или они будут отнимать время у группы. В наш день и век могут быть еще и соблазны от Союза Технократии, которые могут позволить продолжать работу на благо человечества. Но помните, что Эфириту время от времени надо «порезвиться», чтобы снять эффект скованности и внести лепту в игру непосредственно. Тем не менее, лаборатория или исследовательская зона – места, которые делают Эфирита, и откуда теории и практики выходят. Спаянный Кабал может целую историю не выходить из лаборатории, перебрасываясь странными идеями и возясь с необычными игрушками, которые Эфирит унаследовал от Ментора или почившего Мастера.

## Вербена





Вербена крепко связана с викканством, кругами друидов и любого рода культивистскими ковенами. Они практикуют древние ритуальные церемонии и сезонные обряды, веря в сохранение и любовь к жизни во всех ее формах. У разных фракций совершенно разные мировоззрения, и вопрос не только в методах. Способы применения их Сферы очень разнообразны и часто экстремальны. Вербены известны кровавыми жертвоприношениями – причем без плохих последствий для себя. Они склонны стремиться к сохранению жизни во всех ее формах, и показывают сострадание – как в исцелении, так и понимании. Тем не менее, их мало волнует мнение окружающих об их жестоких ритуалах. Вербены могут оказаться весьма анималистичными в их философиях выживания и защиты. Это мышление менее нечеловеческое и более первобытное или природное. Используйте Вербен, как символ циклов природы. Вербена может напомнить игрокам о безжалостности природы, но так же и показать заботу, материнский инстинкт. Позвольте Вербенам затащить персонажей в первобытное состояние, чтобы маги могли признать свои подавленные желания и запретные фетиши.

## **Адепты Виртуальности**

Самая молодая из Традиций и самая близкая к Союзу Технократии фракция – Адепты Виртуальности обошли Технократию по новейшим разработкам и раздолбайским методам их достижения. Там, где другие Традиции беспокоятся и стремятся защитить старинные магические знания и методы – включая шаманизм, анимизм и Герметические практики – Адепты вышли за пределы теорий Технократии, и быстрее, чем Технократия, способны кодифицировать и протестировать эти теории. Любое предложение новой научной или цифровой теории может толкнуть Адептов в совершенно новую сферу исследований. Компьютеры и интернет – Цифровая Сеть – главный инструмент Виртуалистов, и они способны заткнуть за пояс Технократию. Эти маги, обычно, молоды и энергичны, и даже заносчивы – относительно своих способностей и знания мира. В них определено больше уверенности, чем в большинстве иных магов Традиций, так как их магия полностью стоит на современности и будущем. Помимо того, что они так уверены, Адепты склонны быть непочтительными и агрессивными к старшим и работающим в реальности магам. Путешествия по Сети и взломы – в стиле *Матрицы* и *Газонокосильщика* – могут быть веселыми, но только для Адепта Виртуальности. Такие сценарии хороши для одиночных сессий с игроками Адептов. Вместо того, попробуйте оттенить Виртуалистов более консервативными элементами Традиций. Они – самые новые знаменосцы перемен, задающие Традициям новые направления. Персонажи Адептов способны подтолкнуть представителей других Традиций вперед, предлагая новые пути, либо служа примерами более старым членам. Молодой Герметист или Хорист, не знающий, как магу выжить в современном мире, вполне может проконсультироваться у Виртуалиста. Эти техноманты могут помочь в смешении технологий и мистицизма – но на своих условиях, которые могут оказаться весьма подлыми по отношению к «менее одаренным».

## **Аватары и Энергии**

Энергия – это суть самого Аватара мага. Она определяет стиль, лежащий за мощью и выборами мага, даже в освоении новых навыков. Это то, что действительно может показать разницу между магами, их несколько различающиеся взгляды на путь к Восхождению и, иногда, как они могут реагировать на Откровения. Сам Аватар – связь с силой, изменяющей реальность, а Энергия определяет, как применяется эта сила и добавляет в смесь особенности личности мага. Помимо столкновения идеологий Традиций, различия Энергий в группе магов тоже влияют на их отношения друг к другу. Рассказчику стоит об этом помнить, при наблюдении за отыгрышем персонажами их

выборов и действий. Также, когда происходят события, связанные с Энергиями, маги, имеющие те же Энергии, могут почувствовать свою связь с происходящим. Используйте это, чтобы давать подсказки – они, в конце концов, знающие и магические существа. Они должны видеть аспекты своих Энергий в окружающем мире. Не бойтесь тратить время на описания и объяснения тем магам, чья Энергия отражает происходящие события. Маг, чья Энергия пропитывает окружение, гораздо более интуитивно понимает ситуацию.

## **Динамика**

Энергия Динамики постоянно меняется и движется от одного фокуса к другому. Это не значит, что у мага недостаток внимания или что один проект не может быть завершен, пока не будет начат другой – но то предполагает наличие некоего призыва к вдохновению и поиску новых рубежей. Маг Динамики может чувствовать нетерпеливость своего Аватара, если проект откладывается ли он близко к завершению. Чувство законченности события или долга быстро сменяется стремлением погрузиться в совершенно новую и часто несвязанную с предыдущим область. Все, что может пробудить созидательность или вдохновение – тема дня. Если определённый вопрос для персонажа становится скучным, есть вероятность, что его оставят в стороне ради более интересного – пусть и неисполнимого.

## **Узор**

Узор в реальности везде, и сейчас его больше, чем когда-либо. Магом Узора будет считаться тот, кто действует более рационально, терпеливо и даже упрямо, не желая менять стиль или метод, если он показал себя практичным и работает. Также, персонажи должны показывать легкую раздраженность Энергиями тех, кто прямо идет против установившегося порядка вещей. То, что существует должно быть стабильным. Нет нужды нести в мир что-то новое, особенно сейчас. Этим магам так же будет неудобно в новом, незнакомом окружении.

## **Изначальность**

Энергии Изначальности связаны с силами и событиями созидания и разрушения – колесо вращается, а цикл начинается и заканчивается. Все либо происходит по какой-либо причине, либо это найдет способ выжить и вернется вновь. Маги этой Энергии поначалу покажутся апатичными и ленивыми по отношению к Технократии, но это лишь одна сторона их натуры. Опыт созидания, наблюдение за рождением вулканов, смена сезонов и даже восход солнца становятся прекрасными, жизнеутверждающими эффектами. Им приятно осознание того, что не все ограничивается периодом существования. Они оптимистичны и всегда стремятся укрепить свои взгляды. Эти маги могут даже чувствовать себя катализаторами, несущими в цикл перемены – это истинно как для Жизни, так и Энтропии – ускоряя его естественное течение.

## **Поиск**

В отличие от Энергии Динамики, Поиск тоже активен и мечтателен, но более склонен влиять на что-то более стабильное, опираясь на другие Энергии и ведя их к общей цели. Энергия Поиска более ориентирована на результат, и не так нетерпелива или «воздушна», как Динамика. Цель будет достигнута, несмотря на последствия – иногда даже со страшными результатами – потому маг может оказаться более строгим и черствым, чем его товарищи, и явно более собранным. Маги этой Энергии могут показывать ту же нетерпеливость, как маги Динамики, но более направленную на саму

цель, а не стремление ее достигнуть. Им известны имеющиеся у них ресурсы, и всегда готовы скоординировать усилия магов других Энергий, чтобы те могли достигнуть своих целей. Как только Цель достигается, маг начинает искать другую цель – возможно, с помощью видений от Аватара.

## **Символизм в Исканиях**

Откровения завершаются, когда маг уходит в Искание, пытаясь разобраться глубинные тайны своего Аватара и вселенной магии. Успешно завершив свое Искание, маг может развить свое понимание и, тем самым, раздвинуть границы сознания – в игровых терминах, повысить Арете. Ваши стремящиеся к мощи игроки могут желать этого более, чем всего другого. Если вы не начинаете на высоких уровнях Арете, им придется отыгрывать Искания, чтобы развивать Сферы. Вообще, Посвященные уже однажды проходили через Искание, и либо развивали Арете, либо им не везло – все зависит от изобретательности ваших игроков. Это одно из событий в игре **Мага**, которое требует подготовки.

### **Искание один на один**

Для любого персонажа Искания редки (если они не проваливаются раз за разом), и это прекрасный способ добавить сцене образности, используя музыку и освещение, чтобы создать атмосферу и настроение. Искания происходят в душе мага или иной духовной части, потому образы и действия могут быть как реальными, так и эфемерными. Некоторые эпизод лучше всего получаются без группы – то же верно и для Исканий. Вы можете захотеть, чтобы другие игроки тоже участвовали, возможно, принимая иные облики и личности во время Исканий, чтобы придать сцене объем. Это отличный способ поддержать динамику сцены и показать новым игрокам, что может произойти.

И это же может помочь свести сцену до игры один на один с участвующим игроком. Потом это принесет загадочность и подозрения в группу, если другие не будут знать результатов и даже того, был ли персонаж действительно на Искании. Либо, что тоже верно, вы, как Рассказчик, с участвующим игроком можете описать прохождение Искания персонажем, чтобы отыгрыш продолжался. И, опять же, очень важно настроение – потому подберите освещение, музыку и аксессуары. Даже сидение может работать на настроение – кресла и подушки дают совсем другие ощущения, нежели стулья. Да и смена раскладки может немало повлиять на игру, если определенные люди привыкли подначивать людей, сидящих рядом с ними. Начало может быть любым – от затянутых дымкой видений до полной уверенности в бодрствовании и встречи со старыми друзьями, даже врагами. Вспомните свои самые любимые сны и попытайтесь внести их в игру. Примите во внимание Традицию персонажа, его Натуру и, особенно, Энергию Аватара. Они очень важны для понимания того, как персонаж воспринимает мир, а потому и вселенной магии и взаимоотношений мага с ней.

Аватары Динамики могут казаться непостоянными: энергия, форма, происхождение и строение – меняющиеся и меняющие этими изменениями мир. Маг видит себя меняющимся вместе с Аватаром и миром, иногда в ответ, иногда выступая катализатором – изменяя свой Аватар. Этот тип Исканий может включать принятие перемен, которые маг производит, влияя на Аватар и мир, либо, что так же важно, происходящих под воздействием динамики Аватара, меняющего мага. Успешное Искание может показать, как маг уравнивает позывы Аватара с собственным развитием. Маг, также, начинает собственные изменения, считая это чем-то, вроде долга и ответственности, и понимая истины, которые с каждой переменной несет Аватар.

У мага Узора могут появиться образы, вроде паутины или кристаллической решетки – но так же возможны и Цифровая Сеть или схема расположения современных зданий и дорог. Могут появиться знакомые люди – Менторы или враги, с которыми он должен разрешить конфликт и двигаться дальше. Маг может очутиться в лабиринте или другом символическом образе упорядоченного самопознания. Успех оказывается на выходе из лабиринта, завершении узора или восстановлении утерянного участка. Намеки есть в узоре, и это известно магу – он должен лишь увидеть и завершить узор – что усиливает поток магии и символизирует развитие себя и Аватара.

Энергия Изначальности это Разрушение и Созидание, но в Искании нужный в данный момент путь отыскать может быть сложно. У мага, как правило, оказывается три варианта на выбор – понимание разрушения, понимание созидания или комбинации обеих этих сил и их места в мироздании. Образы могут быть любыми – чистые созидательные силы вселенной, солнечные вспышки, извергающиеся вулканы или природное богатство жизни, растущие и цветущие растения. Образам разрушения стоит показывать природную эрозию, распад или энтропию – не обязательно творимое другими существами или магами, если это не то, что маг должен остановить. Хотя эти силы можно подать, как принятие свойств мира и места мага в нем – такие образы могут быть очень сильными.

Для Аватаров Поиска продвижение к цели всегда было самым важным. Маг может обнаружить себя на дороге, карабкающимся в гору, либо же планирующим постройку Пирамиды или другой символической структуры. Образы путешествия и возможных встреч и препятствий на пути – его собственные колебания и отказ решать проблемы либо в себе или в группе, либо у людей и в событиях по пути. Образ пирамиды своими наклонными гранями, сходящимися у вершины – цели - недвусмысленно указывает на Восхождение. Ее ярусы указывают на мелкие цели, в которых маг может обрести



целостность и даже облегчение.

## **Вызовы в Повествовании**

Со временем и опытом Рассказчик обучается подстраивать истории под ритм группы и опираться на особые техники – но что делать, если хочется устроить в игре что-то действительно необычное? Хотя мы можем дать лишь несколько советов, Рассказчик должен быть готов исследовать и взять на учет каждую идею, которая придет ему в голову. Даже разрозненные мысли могут принести искру вдохновения в историю.

### **Традиции, как противники**

При завершении Войны Восхождения многие старые Мастера (те, что остались или застряли в материальном мире) все еще верят в свои прежние обычаи. Старые и мудрые маги Традиций вели войну десятилетиями – если не веками, поддерживая себя магией Жизни и другими элементами. Они еще не готовы сдаться и признать, что они проиграли, а Технократия победила. Сама мысль об этом сводит их с ума, подталкивая даже к другим группам, с которыми они сражались, вроде Нефанди. Они не только хотят сохранить магию живой, так как это следующий шаг Технократии – уничтожить все иные стили магии, давая в качестве основы парадигм лишь технологии и науку – но и стремятся защитить себя от Парадокса, появляющегося при использовании магии в их парадигмах. Сыны Эфира и Адепты Виртуальности не так озабочены переходом на технологическую парадигму, как Толкователи Грез, Экстатика, Герметисты и другие, но угроза есть и для них. Например, из-за усиления Барьера Адептам Виртуальности сложнее попадать в Цифровую Сеть.

Маги Традиций станут более опасными и агрессивными по мере того, как истина об их поражении будет становиться все более и более явной. Магия, которую они знали, меняется, и они к этому не готовы. Упорядоченный разум Герметиста может сломаться при разработке алхимической формулы, которая сохранит саму магию. Или шаманы Толкователей Грез могут раз за разом пробивать Барьер, стремясь создать место, куда духи могут свободно приходить и покидать, расшатывая Барьер между мирами и останавливая Бурю Аватаров. Предпринимающие подобное Традиционалисты все больше и больше подвергают себя Парадоксу, и непредвиденная отдача может оказаться катастрофической, уничтожая больше, чем было сохранено.

Некоторые Традиционалисты в глубине души знают, что они проиграли, но осознание того, что в мире для них больше нет места, может привести к депрессии или кошмарам, от которых их разумы сломаются, не выдержав груза истины – возможно, распространяя меланхолию, гнев и гордыню на окружающих. Это сумасшествие может дать основу для влияния Нефанди, которые могут исподволь подталкивать старых, могущественных магов к зловещим целям под маской безумных попыток остановить Технократию. Тем не менее, если вы пожелаете показать эту грань поражения в Войне Восхождения, эти Традиционалисты могут оказаться такими же врагами, как Парадокс или Технократия. Их стремления и попытки сохранить цели Традиций способны навредить Традициям изнутри больше, чем любые диверсанты и демонические влияния.

И, конечно, маги Традиций могут оказаться врагами и по другим, совершенно обыденным причинам. Борясь за ресурсы или имея парадигму, сильно расходящуюся с группой, маг Традиций может оказаться опасным противником – и, в общем и целом, гораздо более сложным, так как его убийство сложно оправдать. Когда группа встречает Культиста, подталкивающего людей за пределы их возможностей без их ведома, или

Вербену, до сих пор творящую жертвоприношения для повышения плодородия, но терроризирующую местное население, им не остается ничего, кроме вмешательства.

В любом случае, вы можете устроить интересную дихотомию. Укажите на факт, что Традиции – не все, как один, хорошие парни. Вы способны показать некоторые темные элементы Традиций и дать персонажам возможность попытаться либо исправить их, либо использовать их. Только не лупите игроков по головам недостатками их Традиций. Да, некоторые их представители могут быть паршивыми овцами, но если сделать злодеями целую Традицию, то это может вызвать беспокойство у игроков, которые хотят считать, что играют важную или главную роль.

## **Повествование о Парадоксе**

Парадокс – гибкий, вечно меняющийся чудесный ответ на хаотичную магию, появляющуюся из-за различий в общей реальности. Небольшие эффекты Парадокса могут быть раздражающими или даже милыми, но серьезная Отдача может вызвать все, от прорыва барьера до обширных взрывов предметов и людей вокруг (или внутри) мага. Небольшие эффекты Парадокса происходят постоянно, и потому полезно иметь их список для выбора. Некоторые Рассказчики позволяют эти эффекты выбирать игрокам, но если у вас есть список и мнение, когда Парадокс может обрушиться на группу, он может вызвать все, от небольшого неудобства до важного сюжетного события – и как игроки увидят разницу? Все, что знает группа – это может быть частью хорошей истории. Неожиданно один из членов группы чувствует, что за ним наблюдают, или все они слепнут напрочь. Игроки поймут, возможно, не сразу, что это эффекты Парадокса, и они действительно мешают персонажам – вероятно, даже предвещая Безмолвие.

Игрокам придется заранее решить, как они будут определять Парадокс, особенно если его воздействие можно перепутать с вражеским или иных элементов истории. Еще опаснее, если один из членов группы, возможно, смущаясь из-за неудачного заклинания, решает не сообщать другим, что поблизости действует Парадокс, потому что у него не получилось сложное применение Сфер. Он может быть инструментом в распоряжении Рассказчика, в зависимости от действий игроков. Парадокс можно использовать, чтобы повысить опасность магии, применяемой безрассудно. Действительно, для молодых Аколитов это может представлять опасность, но даже молодые Посвященные, по мере того, как их магия становится все более разнообразной, могут принести Парадоксом немало вреда. Будьте осторожны – неконтролируемый Парадокс может уничтожить целую группу магов, что завершит вашу хронику. Смысл же в том, чтобы Парадокс был не только средством наказания или не давал магам использовать магию. Его стоит использовать, как идеальную справедливость. Иногда игроки не должны знать, что было результатом воздействия Парадокса, а что – махинациями других магов. Пытайтесь отразить Резонанс персонажа и использовать Парадокс в вариантах от мелкой пакости до проблемы, которую всей группе придется решать посреди игры.

Один из весьма жестоких трюков – заранее продумать «сценарий Парадокса», как под-сюжет, используя даже, возможно, Миры Парадокса. Дождитесь непреодолимого провала или просто позвольте накапливать Парадокс до тех пор, пока не придет время. И тогда втыкайте сценарий прямо в идущую игру. Это добавляет игре полноты, а паратройка дополнительных проблем и целей займут игроков и дадут им лучше почувствовать нелинейные вызовы. Просто старайтесь не утомлять излишне игроков или творить эффекты, создающие петли. Вам нужно, чтобы Парадокс дополнял игру и подсвечивал достижения персонажей, давая им оттенить историю.

## Использование Союза Технократии

Наука и Технологии – основа не только мировой экономики, но и повседневной жизни. Магам Традиций приходится от души стараться, чтобы найти в Консенсусе дыры и проемы, которые позволят их магии и философиям укорениться. Технократия – до сих пор главная угроза для магов Традиций, даже после проигрыша ими Войны. Места мифическому и фантастическому просто нет, и ничто не остановит Технократию от завершения того, что начала – даже если в ней не могут согласиться, как это завершить.

Но Союз Технократии не только угроза. С поражением в Войне Восхождения угрозой стали и Спящие, которые полностью приняли науку и технологии. Это их Общая Реальность, которая не дает магии работать, как некогда. Не каждый Рассказчик хочет водить игру со значительным присутствием Технократии или возиться со сверхтехнологической магией Союза, но она всегда должна быть на горизонте, делая работу и действия магов Традиций гораздо более опасными. Применение магии или проявление Парадокса в важных городских районах и поблизости от них должно привлекать внимание Технократии, ищущей искажителя – вируса в их, во всех смыслах, цельной реальности. Как Рассказчик, вы не обязаны использовать это, как важный элемент истории или конфликта, но использование Технократии, как части мира, и угроза Технократии должны напоминать магам, что они чужие нынешнему миру. В **Руководстве по Технократии** есть много простых и сложных элементов для вашей игры.

Но знание, что Технократия может отследить любое применение магии в высокоразвитых районах не должно подавлять игру. Это заставит игроков больше опираться на способности, а не раскидывать туда-сюда заклинания. Они быстро поймут, что хоть у них и есть сила менять реальность, она даст сдачи, если изменение будет слишком вульгарным, а также, что по их души явятся агенты Реальности, даже после того, как они справятся с Парадоксом. Они будут чувствовать себя постоянно в бегах и им придется оглядываться, но такова жизнь мага Традиций в «Новом Мире». Естественно, это не всегда истинно. Не все Технократы убеждены, что магам Традиции пришло время уйти. Другим и вовсе дела нет до того, что творят Традиционалисты, пока те не раскачивают статус кво. Тем не менее, большую часть времени Технократии должно производить впечатление монолитной, пугающей и эффективной организации, которая не замедлит раздавить выскочку из Традиций. В конце концов, они вырабатывали этот образ несколько веков. И его сложно поколебать, особенно если маг уже сталкивался с агрессивным Технократом.

## Мародеры

Мародеры больше не так многочисленны, как когда-то. С упрочнением Консенсуса многие Мародеры были изгнаны из реального мира, но все еще странствуют по Мирам Духов, ища тех, кто или отправится туда или рискнет пересечь Барьер. Те немногие, что остались на Земле, еще сохраняют хотя бы подобие стабильности и способности рационально (большую часть времени) взаимодействовать с миром, хотя темными лошадками они будут всегда.

Их не обязательно сталкивать с начинающими магами, но Мародер может оказаться хорошим врагом, которого надо будет победить в последней битве. Их все меньше, но возможно, что с помощью и ошибками Посвященных, они могут проникнуть в мир и стать реальной угрозой. В целом же, Мародеры – не то, вокруг чего стоит строить первую хронику. Они слишком сложны и хаотичны для игроков, чтобы легко завладеть их вниманием. Вместо этого, подождите, пока игроки установят взгляды и мотивы



персонажей. А потом выдайте им Мародера, который будет демонстрировать чистые перемены и полное отсутствие вменяемости. Мародер может показать, что становится с магом, который сильно увлекся мистикой и потерялся в мире, лишенном рационального зерна. Чтобы полностью развить эту тему, вам нужна группа, которая уже имеет мнение о своем месте в магическом мире. Потому, не вводите Мародеров в каждую игру – они должны быть редкими противниками для Традиций, демонстрировать магов, пошедших вразнос окончательно, а также заставлять персонажей задуматься, насколько далеко стоит заходить в стремлении вернуть магию в мир.

### Нефанди

Однажды Нефандус – навсегда Нефандус. Как только маг встает на темный путь разрушения, его Аватар меняется навсегда, сходя с ума и развращаясь. Даже Технократы будут воевать плечом к плечу с Традициями против Нефанди. Они верят не в иную реальность, а разрушение реальности, и, несмотря на ее упрочнение, до сих пор могут быть опасными врагами. Из-за поражения в Войне Восхождения отчаявшиеся маги могут посчитать это другим путем к своим целям, но они ошибаются – и как только будут соблазнены или подвергнуты влиянию, они будут исподволь подталкивать других к уничтожению и развращению своих Аватаров.

Как и Мародеров, Нефанди не стоит выпускать в самом начале истории. большей частью Нефанди должны быть отдельными личностями, с индивидуальным подходом к падению. Прежде, чем Нефанди станет хорошим соблазнителем, вы должны узнать мотивы персонажей (и игроков). Для этого вам нужно создать четкий образ персонажа – что, обычно, требует нескольких игровых сессий. Помните, что Нефандус – не просто какой-нибудь Бабайка. Он или она – коварный и красноречивый злодей, обычно убежденный в личном и идеологическом превосходстве. Вы должны примечать, как персонажи оправдывают свои действия, чтобы изменить эти оправдания в пользу Нефанди или разгромить совсем. Умный Нефандус будет следить и учиться на ошибках группы, до того, как



предпримет что-то – и вы должны поступать так же.

## **Забытые, Цеха и Независимые**

Другие группы и люди могут быть как игровыми персонажами, так и противниками. Как игровые персонажи, члены Цеха могут стремиться выжить и готовы помочь группе в исследованиях или предоставить место отдыха в обмен на защиту или уничтожение угрозы. Вы можете использовать эти группы, как часть сюжета, помогая игрокам, или сделать их ответвлением сюжета, желающими использовать персонажей для собственных целей – или у них просто может быть проблема, которая сможет привести вас к идеям в будущем.

Как противники, они могут оказаться серьезной силой. Конечно, они не так сильны, как Традиции, но поскольку сейчас у Традиций проблемы, они готовы использовать любую доступную помощь. Члены Цехов работают вместе над общими целями и нуждами, и могут стать препятствием. Большинство членов Традиций мало знают о Цехах и Забытых, так что самой большой угрозой стоит считать нехватку информации. С тех пор, как Союз Технократии начал зачищать и их, они могут действовать из самосохранения, не смотря на то, кто им предлагает помощь. Их можно использовать для придания миру объема, чтобы показать игрокам эффект поражения в Войне Восхождения и последствия роста Научных Парадигм.

## **Диспуты**

Диспут – это ритуальная мажеская дуэль. Ее может оказаться сложно отыграть, даже если вы захотите ее устроить. Это не просто броски кубиков вашего мага и его оппонента. Это легендарные дуэли магов – ваш маг выставляет свои мудрость и смекалку против другого мага. Аналогично ведению зрелищных боев, всю игромеханику стоит оставить в стороне. Броски стоит сделать либо до боя, либо замерьте уровень навыков и Сфер обоих оппонентов, чтобы решить, как завершится битва – либо сделайте это произвольно. Помните, что игроки, скорее всего, обратятся к правилам, если посчитают результат несправедливым. «Я мог сделать то и это, а вот то должно было пойти по-другому». Не стесняйтесь проиллюстрировать свои решения. Просто сделайте несколько бросков, чтобы казалось, что исход Диспута зависит от кубиков – но для чего-то настолько значимого исход и последствия вы должны продумать заранее.

Затем, создайте настроение. Измените освещение, рассадку – расстановку и так далее – игроков, отложите в сторону листы персонажей. Они нужны только для справки, а основная битва будет происходить в виде отыгрыша сцены. Будьте уверены, что знаете эффекты заклинаний и уровень Сфер участников, чтобы описать эффекты и контр-эффекты, не ломая сцену. Для этого и стоит вести заметки. Вам может захотеться описать треск молнии от применения Сил или внезапный рост растений под ногами участников и тому дополнит сцену.

Большая часть сцены будет описана в стиле «Я использую Сферу Разума в сочетании со Знанием Загадок», но это, все же, может быть отыграно. Мрачная целеустремленность и нервозность оппонентов может позволить повернуться бою в ту или иную сторону. Будьте готовы детальнейше описать действия противника, учитывая действия игроков. Опишите сопутствующие эффекты – даже Парадокс, который может последовать после дуэли. Это отличный способ пустить игроков в ваш суровый мир магии, особенно участвующего игрока. Персонажи игроков выйдут из этого с опытом – возможно, немного очерствев, закалившись, испугавшись или потеряв в самоуверенности.

## Идеи сюжета

Ниже приведены лишь несколько идей по элементам игр **Мага** и Мира Тьмы. Можно использовать не только любой временной отрезок, но также и любой жанр или сценарий из дополнений. А ваша изобретательность может слить все это в красочную игру **Мага**. Эти элементы могут дать вам сюжетные ответвления или начать полную эпичную историю. Помните лишь о связности и тьме, а также суровости, что должна пронизывать мир – или не должна, если захотите.

## Хроники с несколькими линейками или жанрами

По соседству с магами, в Мире Тьмы обитают и другие существа. В большинстве случаев, маги сильнее их. Тем не менее, учитывая охоту Союза на магов и свирепость некоторых иных сверхъестественных существ, маги должны помнить о пределах своих возможностей при столкновении с ними.

Охотники, подменыши и призраки могут быть использованы как противники, так и игровые персонажи, если позволяет история. Маг может работать с охотником ради информации после того, как поможет выследить вампира или какое-то другое существо. Либо, найдя практически уже вымерших подменшей, маг может помочь породить немного созидательности в мире, становящемся в се более и более банальным. Всегда помните о природе других существ, чтобы ваша хроника не ушла в сторону невероятного – хоть возможно и все, общие представления и отношения об окружающих все же существуют. В поддержании игры не стоит уходить слишком далеко, но эти представления могут добавить оттенков к происходящему с каждой расой Мира Тьмы. Сложные времена у всех, и хоть некоторые существа причиняют их, ряд проблем доставляет сам мир. Центром игры **Мага** всегда должны быть маги, потому помните, что все особенности прочих существ должны рассматриваться через их призму.

Если привидения и феи сейчас считаются загадками, хищники – нежить и оборотни – являются куда более прямой угрозой. У вампиров и оборотней врожденное превосходство в скорости и силе. Хоть маги могут просто убрать себя с их пути или уничтожить их, всегда есть угроза Парадокса и слишком медленной реакции. И, несмотря на это, у мага просто может не оказаться нужных Сфер для мгновенного применения. Ему придется опереться на другие навыки, вроде хитрости и переговоров. Кроме того, этим существам не обязательно быть противниками. Толкователи Грез вполне могут общаться или работать с мистиками оборотней над общей проблемой. Маги Дома Титал в прошлом заключали союзы с вампирами. И, как обычно, не стесняйтесь выходить за ограничения других линеек ради игры. Это менее важно, чем желание внести в игру вампирские Дисциплины, чтобы создать интересных и экзотических персонажей. Как и у любого персонажа Рассказчика, у хищников вашей игры по Магу должны быть любые способности, чтобы двигать игру вперед.

В частности, Тремеры могут стать хорошими противниками – и даже главными злодеями. Маги могут работать с другими вампирами и другими существами в борьбе с этой нежитью. Дополнение **Blood Treachery** покажет вам современные взгляды на Тремеров и борьбу Ордена Гермеса с бывшими собратьями. Хоть большая часть истории и неизвестна магам и вампирам, врожденные ненависть и страх могут стать великолепной темой игры, сравнимой только с играми, где есть союз с Технократией. ни оба – хорошие враги, но иногда лучшие истории получаются, когда они, вынужденно, работают над общими целями. Помните, что это лишь одна из возможностей. Та же искра, что вызывает

напряжение в отношениях между Тремерами и различными группами магов, может быть использована и для других групп, если вам так понадобится. Вам нужно лишь придумать прошлое, тайный конфликт какого-то рода (как будто в Мире Тьму уже прописанных тайных конфликтов не хватает) и у вас будет две или три стороны, идущие друг на друга во всеоружии – даже если все происходящее на самом деле большая ложь или недопонимание!

## **Маг против мага**

Помимо использования сверхъестественных существ в качестве противников, маги в этой роли тоже будут смотреться не хуже. В конце концов, кто лучше понимает проблемы – и возможности – изменения реальности, чем другой чудотворец? Эта тема была в центре всего конфликта Войны Восхождения. Она может быть целиком внутренней или внешней. Есть много групп магов, о которых Аколиты Традиций узнают достаточно скоро. Цеха, описанные в книгах **Чародей** и **Mage Storytellers Companion**, приводят хороший список Независимых и групп вне Традиций после Войны Восхождения и Бури Аватаров. Они не менее грозны, чем маги Традиций, если дело доходит до дуэлей, и могут быть крайне умелы в применении своих заклинаний и методов – беда магу, который будет сражаться с Тафтани, владеющим магией огня. Маги Цехов тоже стараются выжить, держась вместе и отбиваясь от нападающих. Возможно, Посвященные и оставшиеся Мастера решили попытаться взять эти группы под свою руку, или избавиться от них раз и навсегда, чтобы они не стали союзниками Технократии. Либо вы можете забыть о конфликте между магами Традиций и Цехов, и исследовать возможности магов, чьи фракции начали преследовать собственные цели. Как бы то ни было, столкновение с кем-то, кто по возможностям один на один сравним с персонажем, представляет в целом предсказуемые силы, но с немалой нервотрепкой – все, что персонаж может, противник может выучить. В ряде случаев, столкновение мага с магом приводит к зеркальной битве, пока обе стороны борются за мельчайшее, неотразимое преимущество, которое может принести победу.

## **Атака на парадигму (идеологию)**

Сюжеты об идеологии могут быть достаточно сухими и громоздкими, но если у вас есть группа игроков, готовая целые сессии сидеть и общаться или даже допрашивать других магов об их идеологиях и взглядах, то может получиться достаточно интересная история. Вообще же, убедить магов Технократии или Цехов в преимуществах идеологии Традиций может оказаться не менее сложно, чем вести проповеди в самих Традициях. В мире, где магия редка и сложносотворяема, должен быть лучший или правильный способ верить, дабы сделать магию сильнее. Вера – основа возможностей, а магия является воплощением этих возможностей – созиданием реальности. Этот вид историй требует большего, чем просто споров. Тут нужно изучить мышление персонажа и начать – с опаской – видеть точки зрения других, противников. Эти истории бросают вызов взглядам персонажа, возможно, подвигая к созданию иных методологий и смене мировосприятия, меняя, тем самым, и магию. Только понимая, во что верит враг, и разрушая это, маг может надеяться войти в разум противников и изменить их изнутри.

## **Перевербовка Технократов**

В память о «1984» Джорджа Оруэлла, ваша маленькая группа магов Традиций может попробовать внедриться и разрушать изнутри. Хотя это очень сложно и крайне опасно, у этой тактики есть шанс на долгосрочный успех, если маги смогут сыграть на симпатиях Технократов, все еще верящих в человеческие чувства и особенно тех, кто

сомневается в миссии Союза. **Руководство по Технократии** детально описывает все фракции Технократического Союза, их основным целям и местам в Союзе. Исходя из этого, вы можете решать, что потребуется, чтобы пошатнуть чью-то веру в науку – и даже будет ли это возможно для кого-то.

Технократия, даже не противостоя им прямо или не проводя облав, будет продолжать преследовать вашу группу магов Традиций до тех пор, пока не поймают. Эта парадигма их, и общая реальность работает в их пользу. Инсайдерам же придется еще сложнее, так как им постоянно нужно прятаться на ровном месте. Маги не смогут опираться на свою магию в чем-либо, кроме маскировки и случайных чрезвычайных ситуаций. Вместо этого, им придется разрушать Союз изнутри, выискивая тех, кто не поддерживает Погром и готов к переговорам или дезертирству. Это отличный источник настоящего сурового киберпанка, в стиле *Бегства Логана*<sup>61</sup>, *Семерки Блейка*<sup>62</sup> или *Бегущего по лезвию бритвы*. Всегда в бегах, чтобы выжить, до самого конца!

## Педантизм Традиций

Это может казаться очевидным, но помимо дебатов об идеологиях и противостоянию охотам различных врагов, сами Традиции борются за внутреннюю власть. Они могут быть отрезаны от Горизонта, а Мастеров – мало и они рассеяны. Кто возглавляет Традиции? Посвященные могут политиканствовать и бороться за поддержку в пределах своих Традиций, а также пытаться вести их членов к тому, что они считают текущими целями – помимо простого выживания. Возможно, игроки достаточно опытные, чтобы выступать за себя, или, возможно, они видят, что фанатик пытается прийти к власти, изменяя весь идеал того, к чему должна стремиться Традиция. Более того, Традиции могут начать бороться друг с другом, разрушая союзы – снова – ради выживания и необходимых ресурсов (Сосуд или другие предметы).

Поскольку знамя лидерства должны принять Посвященные, они, также, должны убедить всех прочих поддержать их. Маг Традиций, который не сможет убедить других в правильности своих взглядов друзей не заведет. Это означает путешествия, встречи с другими Посвященными и поиск способов объединить взгляды на мир или убеждения остальных в «правильности» взглядов вашей группы. Некоторые маги могут проводить это через Диспуты или оказанием услуг. Другие же склонны к идеологическим конфликтам. Так или иначе, это не враждебные отношения в Традициях сами по себе, но требующие очень аккуратной работы. Отчуждение других Традиций может быть рискованным, так как сами управленческие и судебные структуры Традиций поглощены хаосом. Маг, которого вы злите сегодня, может стать вашим начальником завтра. С другой стороны, Традиции догматично держаться своих взглядов (иначе бы они уже не дрались!), и заставить кого-то сменить убеждения может быть еще сложнее, чем перевербовать Технократа.

## Старые члены Традиций

Всегда найдется изгой или диверсант, которого надо как-то найти или остановить. Это хороший внутренний сюжет, который ставит персонажей против их собственной Традиции. Это может оказаться Традиционалист, который больше не может скрывать проявления своего Парадокса, или расхождение идеологий внутри Традиций – в рядах Ордена Гермеса может появиться мнение, что Тремеры были правы, став вампирами для

---

<sup>61</sup> Фильм-антиутопия 1976 года.

<sup>62</sup> Английский научно-фантастический сериал 1978 года.

сохранения магии; члены Сынов Эфира так верят в науку и технологии, что начинают понимать и соглашаться с идеалами Союза Технократии, связываясь с ним для присоединения; различные принципы в Небесном Хоре начинают раскалывать Традицию изнутри, порождая фракции и даже Цеха.

## Игра Неофитов

Игры **Мага** предполагают, что многие персонажи или недавно еще были Неофитами, или действительно Пробудились недавно. Неофитам предстоит много выучить и сделать, а вызов серьезны. Большинство, если не все, из ваших начинающих персонажей, будут Неофитами – просто потому, что сложно найти кого-то, признающего достижения персонажей или обучить достаточно, чтобы получить уровень Посвященного. Для таких персонажей всегда можно найти специфические приключения и истории: послание, которое Посвященному требуется доставить – в другую Традицию или другому Посвященному в рядах его Традиции; Часовня, которую надо охранять или проверить; либо все можно усложнить – доставить приглашения на встречу во все прочие Традиции; защитить Узел; найти потерянные Артефакты или даже основать Кабал. Все эти, достаточно обыденные, вещи могут стать основой истории для Неофитов.

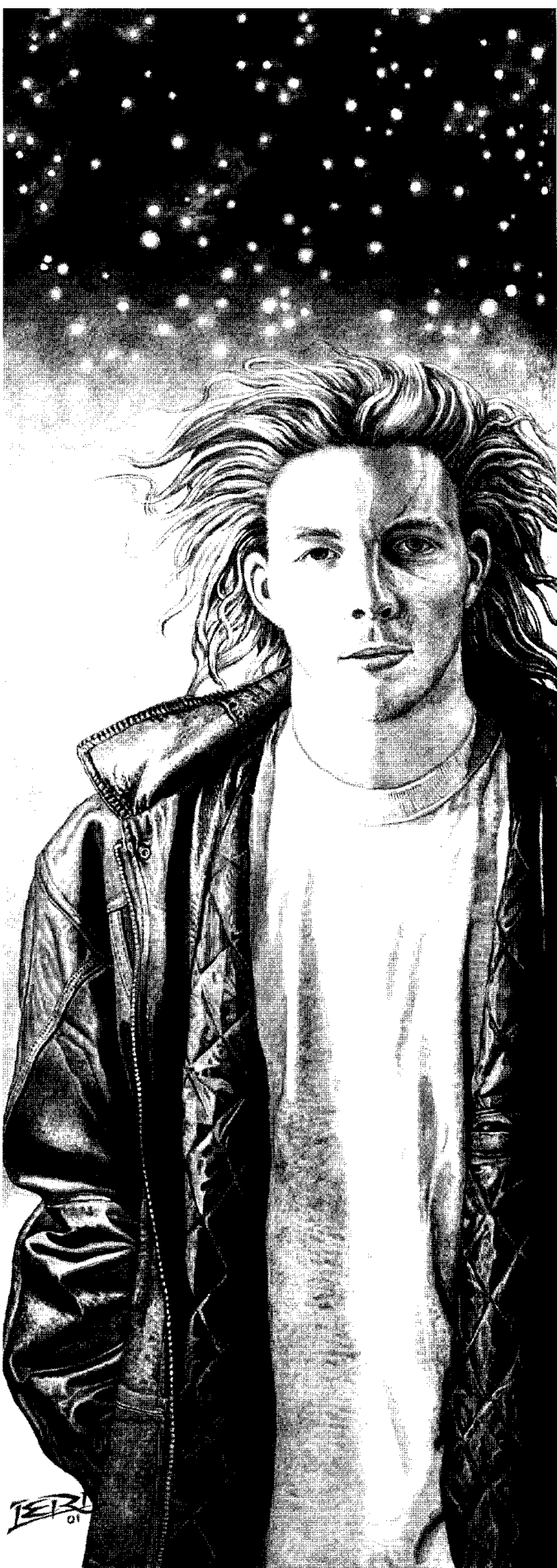
Идея в игре Неофитом или Учеником в том, чтобы *начать маленьким*. У вас может быть соблазн сочинить огромную предысторию, вычурных персонажей и многослойный сюжет. Избегайте этого. Вместо этого, пошлите своих Неофитов «расклеивать объявления» - небольшие, легко выполняемые задания, которые дадут им возможность набрать немного очков опыта, продумать персонажей и научить работать в группе. Так называемые, «квесты по развозу<sup>63</sup>» - доставка предметов или людей из одного места в другое – хорошо для этого подходят. Маги могут путешествовать помаленьку, сталкиваться с враждебными партиями, которые не хотят, чтобы работа была сделана, и, в конце концов, получать свою награду, но они крайне линейны и конкретны. Это именно то, что подходит для персонажей уровня Неофитов, которые еще не достаточно прописаны, чтобы иметь сложные мотивы или необычные под-сюжеты.

## Игра Посвященных

Посвящённые, бывшие некогда «простолюдинами» среди магов, сейчас на особом положении. Эти маги пережили ловушки, Войну Восхождения, а теперь на них обрушилась обескураживающая ответственность по сохранению Традиций на ходу. Старые Посвященные будут ответственны за поддержание законов Традиций, и даже создание новых. Молодые Посвященные могут еще искать приключений, но они теперь Менторы – и не могут быть беззаботными, если таковыми были, как когда-то. Если вы хотите играть Посвященными, чтобы сразу начать сложные истории – не вопрос, но про персонажа стоит кое-что уточнить. Игроки должны быть не только знакомы с заклинаниями и Сферами персонажа, а также более сложными способностями, но и разработать стиль игры персонажами и сработаться друг с другом. Их работа группой выставлена на испытание. Если вы решите начать Посвященными (с опытными игроками), вы *можете* дать им немного больше очков опыта, но персонажа уровня Посвященного можно создать и по исходным правилам Мага, без модификаторов. Не ведитесь на соблазн сделать персонажей еще могущественнее. Легче устроить приключения попроще, чем лишиться слишком больших сил.

---

<sup>63</sup> Изначально, UPS Quest – от United Parcel Service, транснациональная компания экспресс-почты.



Посвященные – это наставники и образцы для молодых неофитов в безумном мире, и приключения у них опаснее: розыск Мастера – могущественные Мастера затаились, став отшельниками, чтобы защититься от внешнего мира. Посвященным придется выискивать их Святилища, раздвигать окружающие их покровы Сокрытия и обходить защиты, чтобы найти Мастеров магии. Цеха – поиск и привод под крыло отдельных Цехов, так как это соответствует целям Традиций (на данный момент - выживанию), убеждение их в возможности заключения альянсов и укрепление этих альянсов. Посвященным может понадобиться собраться, чтобы образовать земной «Совет Девяти», чтобы решить, как скрывать их могучую магию, собирать собратьев, Пробуждать Спящих и сражаться с Союзом Технократии... если они смогут выносить друг друга, в первую очередь. Их идеологии еще не укоренились, и главное, что их ведет – страх. Если они утратят свои взгляды, даже на секунду, Консенсус поглотит их. Это маги действия, в отличие от Мастеров, ушедших с Земли или скрывшихся в ее потаенных уголках.

Лучше всего, если ваша группа начнет с уровня Посвященных, проведя несколько простых игр в качестве Неофитов или Учеников. Как только вы начнете, вам придется разобраться, как действуют персонажи, игроки должны знать их способности, а у группы должна быть динамика и личность. С этого момента вы сможете исследовать более сложные темы **Мага**, представленные здесь и в базовой книге.

## Сложные игры (Мастера)

Мастера, преимущественно, на Земле отсутствуют, запертые Бурей Аватаров на их Мирах Горизонта. Те же, что остались на реальном мире – отшельники, скрывающиеся в потаенных углах, стремящиеся скрыть свои Святилища и магию. Их осталось мало, и вести игру Мастеров может быть сложно – если не опасно для персонажей. Сумасшествие недалеко, магию творить сложно, и они светятся, как маяки, привлекая на свои головы Технократию. Тем не менее, это хорошая история, если у вас есть достаточно опытные игроки, которые хотят отыграть личностные и духовные сложности, через которые проходят эти персонажи. Они, неоспоримо, могучи, но проиграли Войну Восхождения. Их идеологии не способны приспособиться под технологии. Эти идеологии сами вызывают Парадокс. Их действия должны касаться чего-то значительного: пересечения Барьера и прохода в Горизонт или иной другой Мир,

возможно, даже попытки решить проблему с Бурей Аватаров; столкновение с собственной Гордыней или эффектами Гилгула; создание безопасных для магии зон, где можно общаться с духами и использовать соответствующую Сферу; отвоевывание у Технократии важного Узла и защита его Сокрытием и магией, которую мир может еще не отвергать. В противном случае, Мастеров лучше держать про запас, являющимися в самые отчаянные для Традиций часы.

На самом деле, не Мастерам творить этот мир. Их время уже вышло, они слишком старые и устаревшие, но отказавшиеся двигаться дальше. **Маг** концентрируется на нуждах молодых, современных магов. ем не менее, несомненно то, что ваши персонажи могут, со временем, достичь уровня Мастеров (и выше). Не стоит отказывать в этом. Но это долгосрочная цель и повод посмотреть, что **Маг** говорит о завтрашнем дне: когда корону примет молодая кровь и достигнет Мастерства, какими будут новые пути для Традиций? Или будет ли там, вообще, место для Традиций?

## Игры по сезонам

В большинстве хроник **Мага** время идет быстро. Ритм современного мира не остановим, потому у ваших персонажей может оказаться мало времени для отдыха, и еще меньше – для обучения и тренировок. Но если ваша группа решит немного притормозить, ниже предлагаются дополнительные правила для сезонных игр. Эти правила должны дополнять обычную хронику. Любой маг, считающий, что может запереться где-то и достичь Мастерства лишь через учебу, горько ошибается. Поиск важных книг для библиотеки может стать центром целой истории или хроники. В идеале, использование сезонов для игр должно способствовать наведению мостов между историями и подцеплять новые эпизоды.

При попытках расширить понимание Сфер, маги имеют несколько ресурсов. Их Аватар, их библиотека, их наставник и даже Квинтэссенция из доступного Узла могут даровать идеи, которые нужны, чтобы освоить труднодостижимые секреты. Для развития других способностей, в их распоряжении меньший набор ресурсов. Обучение у Аватара или наставничество Мастера могут помочь в развитии Арете. Ментор может дать магу нужные навыки, знания и таланты, если он сам достаточно умел сам. Библиотека, в целом, бесполезна для развития талантов, но может предоставить книги для развития навыков или знаний. И, всецело по решению Рассказчика, Аватар может натренировать в любом навыке, которым владели предыдущие воплощения.

## Сезоны

Сезон обучения отражается в Герметической традиции представления хода времен года. У каждого сезона есть определенный набор ассоциаций. Маги могут обнаружить, что мир вокруг них меняется, чтобы соответствовать различным временам года. Это означает, что обучение мага, неразрывно связанное с метафизикой настроения и ходом природного порядка, так же отражают сезоны.

У сезонов нет начала или конца, но идут они в определенном порядке. В целом, сезоны представляют собой трехмесячные периоды – они растут, в конце концов, из сезонов обучения средневекового Ордена Гермеса, которые, в свою очередь, находились под влиянием сельской и повседневной жизни средневековой Европы. Иногда Орден использует сезоны, чтобы описать другие события, вроде жизни Часовни, но ради игры во время затиший, сезоны – это нужное вам количество времени.

Сезон может описывать фазу определенного проекта – например, в старой и хорошо развитой Часовне вряд ли случится что-то новое, но она стабильна и сильна, а потому называется осенней. Модификаторы сезонной активности применяются в зависимости от текущего сезона – то есть, весной хорошо начинать новые проекты или создавать новые организации, благодаря метафизической энергии рождения и созидания.

Весна – сезон рождения и обновления. Старое и умирающее обновляется. Появляются новые идеи. Созидательность и энергия на их пике. Это лучшее время для быстрых действий, вроде начала новых исследований или основания Часовни. Все связанные с Динамикой сезонные действия понижают свою сложность на 1.

Лето – период энергии и полноты. Летом проекты достигают своего пика, организации становятся яркими и полными участников, группы достигают большинства своих целей. Все связанные с Поиском сезонные действия понижают свою сложность на 1.

Осень – время стабильности и зрелости. Рост прекращается, все хорошо развито. Фокус обращается внутрь, на поддержание структур и текущего порядка. Все связанные со Стазисом сезонные действия понижают свою сложность на 1.

Зима – это немощь, распад и смерть. Слабые погибают, а сильные выживают. Группы объединяются, чтобы пережить суровые времена. Запасы вскрываются и используются, активность прекращается. Все связанные с Энтропией сезонные действия понижают свою сложность на 1.

## Правила

Для любого из описанных ниже способов обучения необходимо три месяца потратить на исследовательские работы. Базовая жизненная активность – еда, сон и тому подобное – подразумеваются. Кроме того, семь дней каждого месяца надо тратить на отдых от обучения, но даже тогда надо расслабляться. Бои, длительные путешествия, обширные магические предприятия и другие стрессовые ситуации могут уничтожить весь сезон тренировок.

Каждый метод обучения предполагает продвижение к определенной цели, которая должна быть заявлена до начала сезона. Если цель не достигнута комбинацией уже имеющегося опыта и опыта сезона, то сезонный опыт теряется. Да, обучение может быть эффективным, но кривая сохранения крута. Используйте это или потеряйте.

Базовая система представлена ниже. Выберите метод и связанное Дополнение или Дополнения. Набор кубиков равен сумме вашего Интеллекта или Дополнений выбранного вами способа тренировок. Сложность так же зависит от выбранного вами метода. В целом, если вы выберете метод, использующий больше одного Дополнения, то сложность будет равна максимальной сложности для данных Дополнений, но возможно и понижение сложности, если вы используете несколько источников информации – если ответов нет в *Библиотеке*, они могут быть у *Ментора*, например. Число успехов и будет составлять количество очков опыта, которые вы получите за продвижение к цели.

При обучении у Ментора, он должен иметь Черту как минимум нужного персонажу уровня. Если Ментор не был указан заранее, то за Рассказчиком остается последнее слово, достаточно ли тот квалифицирован, чтобы обучать студента. Так же, Рассказчик решает, достаточно ли квалифицирован Аватар, чтобы обучать. Аналогично, ни одна Черта не



может быть развита выше применяемого Дополнения – то есть, если у персонажа *Библиотека* только на одно очко, он не найдет в ней тайных знаний. Если не указано иначе, Дополнения не могут быть объединены или обменены для посезонного обучения.

## **Обучение**

Персонаж проводит сезон в обучении у своего Ментора. В конце не прерванного сезона, сделайте бросок Интеллект + *Ментор*, сложность 8. Один Ментор может обучать более чем одного студента. Но за каждого студента сверх первого, сложность броска каждого студента возрастает на 1. Обучение у Ментора может дать развитие любой Способности или Сфере, которой он владеет, а также Арете.

## **Серия лекций**

Студент проводит сезон за изучением определенных текстов под руководством учителя или учителей. В конце не прерванного сезона сделайте бросок Интеллект + *Библиотека* + *Ментор*, сложность 9. На серии лекций может быть любое количество студентов. Если так обучается несколько студентов, используется наименьшее значение *Библиотеки*, имеющееся у них (самый отстающий замедляет группу). С другой стороны, каждый использует наибольшее значение *Ментора*, которое у них есть (они все могут посещать лучших). Кроме того, они все должны стремиться освоить один и тот же уровень одной и той же Черты. На серии лекций можно освоить любую Способность или Сферу.

## **Работа в библиотеке**

Маг весь сезон сидит в библиотеке. В конце не прерванного сезона сделайте бросок Интеллект + *Библиотека*, сложность 6. В *Библиотеке* вы можете освоить Знания, Навыки и Сферы. Обладание нужными книгами способствует – книга о Материи, написанная Мастером этой Сферы – может дать дополнительный кубик к броску или понизить сложность на 1.

## **Изучение заклинаний**

Маг весь сезон изучает заклинания – либо прорабатывая теорию, либо практикуясь по книгам и у других магов. Для обучения по книгам используйте бросок Интеллект + *Библиотека*, сложность 6, как при работе в библиотеке. Для самостоятельного развития используйте бросок Интеллект + Сфера самого низкого уровня, используемая в заклинании, сложность 6.

## **Озарение от Аватара**

Маг проводит сезон, открыв себя посланиям от Аватара. В конце не прерванного сезона сделайте бросок Интеллект + *Аватар* или *Прошлые Жизни*, смотря, что выше. С разрешения Рассказчика, Аватар может наставить персонажа в любой Черте, кроме Атрибутов.

## **Изучение Квинтэссенции**

Маг тратит сезон на изучение природы Квинтэссенции своего Узла. В конце не прерванного сезона сделайте бросок Интеллект + *Узел*. Все десятки, полученные при

изучении Квинтэссенции, могут быть переброшены, а дополнительные успехи присчитаны к результату, как если бы у персонажа была подходящая специализация. Все единицы, полученные при броске, снижают запас Квинтэссенции персонажа на 1 каждая, при начале следующей истории. Если бросок провален, то Узел может быть поврежден и сработает Парадокс (смотрите врезку).

## **Вопрос Интеллекта**

Заметно, что Интеллект, первый среди Атрибутов, требуется для длительных исследований. Это несомненно: процесс обучения, выработки идей и запоминания требует интеллекта в первую очередь. Но это не значит, что прочие Атрибуты не важны.

Помните, что доступ к определенным ресурсам может требовать Атрибутов, помимо Интеллекта. Например, чтобы убедить Ментора потратить целый сезон его ценного времени на ваше обучение требует усилий по отыгрышу вкупе с броском Манипулирование + Экспрессия. Чтобы понять, как устроена каталожная система магической библиотеки нужно использовать Сообразительность + Академические Знания. Поход по горам, где располагается Узел, требует броска Выносливость + Выживание.

Также помните, что в большинстве случаев маги не смогут поддерживать искусственное, магическое усиление интеллекта, чтобы весь сезон потратить на обучение.

## **Использование Квинтэссенции на тренировках**

При использовании любого метода обучения, кроме изучения Квинтэссенции, персонаж может, с разрешения Рассказчика, тратить временную Квинтэссенцию для понижения сложности броска. Даже при изучении чего-то не магического, Квинтэссенция может дать озарения. Каждое потраченное очко Квинтэссенции снижает сложность броска на 1 и отнимает одно очко от доступного магу запаса Квинтэссенции при начале следующей истории. Конечно, у мага перед началом сезона должна иметься Квинтэссенция. Маг не может использовать *Узел*, чтобы оправдать наличие тонн Квинтэссенции во время сезона – это прямое изучение *Узла*, и будет использовать это Дополнение.

Использование Квинтэссенции таким способом не лишено опасностей. Любой провал, полученный при использовании Квинтэссенции, вызывает Парадокс. Маг получает временный Парадокс, равный желаемому уровню Черты, помноженный на количество Квинтэссенции, используемой для снижения сложности броска. То есть, маг, потративший 2 очка Квинтэссенции, чтобы освоить Оккультизм до уровня 3, получит 6 очков Парадокса. Конечно, Парадокс, возможно, рассеется с течением сезона – задолго до начала новой истории. Рассказчик же должен определить природу отдачи. Обычно, при обучении Парадокс уничтожает работу и материалы. Персонаж может потерять очки *Библиотеки* или *Узла*, страдать от нового Резонанса или заполучить Недостаток или ранение. Если вам просто нужно случайное происшествие, используйте варианты ниже.

## **Парадокс при обучении с Квинтэссенцией**

1,2 – полная катастрофа! У мага новый постоянный Парадоксовый Недостаток. Рассказчик выбирает Недостаток, уровень которого равен половине полученного Парадокса с округлением в меньшую сторону. Мага это не убивает, но причиняет немало страданий и боли. В дальнейшем, использованное при обучении Дополнение теряет 1 очко.

3,4 – Резонанс. Маг получает очко Резонанса. Выберите либо новую Черту, либо увеличьте имеющуюся, смотря, что подойдет больше.

5,6 – побочный урон. Отдача повреждает учебные материалы мага. Уровень Дополнения, использованного при обучении, снижается на 1 – в *Библиотеке* сгорели книги, поток Квинтэссенции из *Узла* изменился, после неудачи студента *Ментор* стал к нему холоднее настроен и меньше готов помочь.

7,8 – ранение. Маг начинает следующую историю с раной, вызванной отдачей Парадокса. Ранения самые простые. При не сильной отдаче это могут быть простые синяки ударного урона, а при серьезной, из-за проваленного важного проекта – тяжелые ожоги.

9,10 – сезон впустую. Маг потерял напрасно сезон и квинтэссенцию, но более – ничего серьезного.

## **Ресурсы Часовни**

Одно из величайших достоинств Часовен – возможность накопления полезных для исследования ресурсов. Кабал с доступом к Часовне имеет гораздо более широкие возможности сезонного обучения. До тех пор, пока Часовне платят, а у магов, в свою очередь, покрываются ежедневные жизненные потребности, они могут использовать Часовню к всеобщей пользе.

Главное преимущество Дополнения *Часовня* для игр по сезонам, лежит в его гибкости. Все маги могут использовать общую Часовню, но делят ресурсы между *Ментором*, *Библиотекой* и *Узлом* так, как считают нужным – всем не нужно следовать одному и тому же стилю обучения, равно как и изучать одну и ту же тему.

Конечно, персонажи, опирающиеся на ресурсы Часовни, должны быть готовы затратить некоторые усилия, чтобы поддержать ее действующей. Персонажа могут вызвать, чтобы он был Ментором для других магов Часовни, или потратить на нее свое время, деньги или книги.

## **Групповое обучение**

Несколько магов могут объединить свои усилия при исследовании чего-либо, если пожелают. Обычно, только главный исследователь получает прорыв, но в группе исследователей с одинаковым уровнем навыков пользу может получить каждый.

Группа выбирает главу исследований, который принимает разнообразные решения о времени и стиле исследований. Игрок этого главы делает все необходимые броски. Каждый участвующий маг дает один кубик к броску, если обладает познаниями в изучаемом вопросе или иначе значительно вложил в исследование.

В целом, в группе, работающих над исследованием, может быть столько магов, сколько у них есть используемого Дополнения. То есть, при *Библиотеке 2* только два мага могут объединить усилия – в библиотеке просто не будет достаточно материалов, чтобы могли помогать другие маги.

Если бросок был удачен, то не только глава исследователей получает скидку на освоение изучаемого, но и каждый участник получает очко скидки. Скажем, если вся

группа работает над изучением Сил 3, то глава исследователей получает обычную скидку, а его ассистенты получают одно очко скидки для освоения Сил 3.

Естественно, если ассистенты не обладают нужными навыками для освоения Черты, либо достаточным количеством опыта, чтобы завершить его, толку им от этого мало. Тем не менее, если они готовы потратить свое время на ассистентство, то они смогут значительно улучшить познания главы исследователей.

Учтите, что при участии магов разных Традиций сложность броска на исследования может повыситься на 1, в силу необходимости перевода законов и магических знаний разных магических парадигм.

## **Собирание библиотеки**

Маги, проводящие много времени за обучением, делают записи. Со временем, эти записи становятся книгами, книги – библиотеками, а библиотеки привлекают молодых магов.

Трата сезона на исследования и сверку – лучший способ оправдать развитие Дополнения *Библиотека*. Оно ведь не автоматическое или гарантированное. В конце концов, хорошая Библиотека включает в себя не только записи исследований самого мага, но и то, что он еще не изучил или понимает. Соответственно, игроку придется потратить очки опыта для пополнения библиотеки.

Практически, развитие *Библиотеки* требует, чтобы маг в течение сезона приобретал книги и записи, что стоит денег или услуг. Маг должен использовать подходящий Атрибут + Способность/Дополнение, например, Восприятие + Ресурсы, чтобы покупать материалы, либо Обаяние + Хитрость, чтобы убедить союзников, помочь раздобыть книги.

В некоторых случаях Рассказчик может решить, что для определенного проекта нужна определенная книга – например, если Герметист хочет узнать истинное имя демона, чтобы повелевать им, Рассказчик может решить, что имя это записано лишь в одной книге, и маг должен ее найти. Это отлично дополняет историю! Такие книги обычно оказываются в библиотеках магов, которые уже их использовали.

Точно так же, маг в течение сезона может описывать в книге личный опыт, магические знания и советы. В целом, маг не может написать книг больше, чтобы пополнить Библиотеку сверх значения его Экспрессии. Определённая книга – например, способы приложения Сил для парадигмы Вербен – может, как указано ранее, может быть важным компонентом исследований или требоваться для определённых заклинаний. Аналогично, маг может записывать заклинания в книгу, а потом одалживать ее другим магам для обучения. Сезон, потраченный на изучение заклинаний или работу в библиотеке, может оказаться особенно плодотворным при наличии нужных книг.

## **Сезоны и расчеты**

Сезонное обучение лучше всего начинать в начале или конце сессии, но группа может легко потратить час или больше на подобные проекты. В любое время между историями, когда у магов есть несколько свободных месяцев, сезон учебы станет идеальным способом перехода к новой истории.

Каждый игрок должен вкратце описать цели и методы обучения. Простое «Я хочу изучать Силы с помощью Дополнения *Библиотека*» - очень поверхностно. Взгляните еще раз на парадигму мага: какие способы обучения и материалы могут понадобиться? Будет ли маг ставить эксперименты в подвале? Искать для изучения редкие предметы? Проводить много времени дома, погружившись в личные проекты и медитацию, ожидая озарений от Аватара? Помните, что осязаемые результаты от учебы – не единственный результат исследований. Используются материалы. Маг должен учиться где-то, потому Кабалу нужна Часовня или кто-то с *Ресурсами*, чтобы покрывать расходы на жизнь. Вызывает ли маг духов? Если так, то, что это за духи, каковы их имена и цели? Или маг учится в *Библиотеке*? Какие интересные книги и побочные материалы он находит, пока читает? («Эй, парни, я читал об искусстве четырнадцатого века, чтобы подтянуть свои Академические Знания, и обнаружил упоминания о магической картине во Франции, которая, возможно, дала идею о портрете Дориана Грея...»). Помните, сезон обучения – не просто несколько строк развития персонажа – это шанс посмотреть, *как* маг учится. То, во что маг верит – это путь к развитию, а также источники новых идей для историй.

Убедитесь, конечно, что все игроки опишут свои сезонные исследования и сдадут их Рассказчику одновременно. Игрокам вряд ли интересно будет ждать друг друга, чтобы получить свои результаты.

Расчеты сезонов лучше всего проводить в конце истории. Один час или около того игроки тратят на обсуждение обучения. Затем, пусть они опишут свои планы по обучению. Между сессиями у Рассказчика будет время описать происходящее во время сезона обучения. Также, у Рассказчика появляется возможность внести сезон в игру. Вы можете потратить всю сессию на подробное изложение и отыгрыш происходящего во время сезона, или даже дать игрокам несколько дней по его ходу, чтобы поговорить о делах, прогрессе и так далее.

## Пересмотренный Резонанс

Правила Резонанса в **Маге** очень смутны – это очень личная черта, и его проявления широко варьируются от мага к магу. Но некоторые дополнения могут сделать Резонанс более полезным.

Резонанс очень часто отражает личные эмоции мага, опыт, страхи и недовольства. Часто ощущение Резонанса дает возможность строить догадки о личности мага задолго до встречи с ним. Приятный, хорошо одетый маг со *Зловещим Резонансом* определенно обладает некоторыми скелетами в шкафу, а потрепанный, бормочущий маг с *Целебным Резонансом* будет, возможно, хорошим другом.

Выбирайте ваш начальный Резонанс осмотрительно. Он всегда будет ощущаться людьми, которых встретит маг. Попробуйте внести Резонанс в описание персонажа. У мага с Резонансом *Электризованности* будут, возможно, вьющиеся волосы и несдержанный характер, конечно. У мага со *Скрипучим Резонансом* будет, возможно, неприятный голос или тусклая внешность. В идеале, при описании персонажа хотя бы одна фраза должна указывать на Резонанс мага.

## Колебания Резонанса

Резонанс может повышаться, когда маг проходит значительные магические испытания либо страдает от сильного эмоционального кризиса. Такой рост должен быть как-то связан с имеющимся Резонансом. Например, маг с *Динамическим Резонансом*

*Пламенности* может получить дополнительные очки Резонанса, едва спасшись из горящего здания. Для мага с иным эмоциональным фокусом такой опыт может быть болезненным, но не влияющим на Резонанс. От Рассказчика и игрока зависит, какие события будут считаться отражающими внутренний характер мага, а потому – проявлять его еще сильнее.

Рост Резонанса обычно происходит под воздействием магических стрессов, вроде:

- Безмолвия
- Завершения Искания (неважно, удачного или нет)
- Потери постоянной Силы Воли
- Изучения Сферы на уровне Мастера

Это, однако, не единственные обстоятельства, при которых маг может обрести больше Резонанса. Суть в том, чтобы определить, почему маг вообще проявляет определённые свойства, а потом разобраться, что их усиливает. Маг, например, может от природы быть сострадательным и сердечным человеком – кем-то, с *Натурой Опекуна* и *Заботливым* Статическим Резонансом. Возможно, это растёт из биографии мага или находится под влиянием выбора карьеры. Маг будет проявлять более сильный Резонанс, если магические воздействия прямо противостоят или усиливают эти черты его личности.

Помните, что Резонанс понижается лишь в очень редких случаях. Маг может временно подавить личный Резонанс, но постоянное его понижение вряд ли возможно. Редкие случаи, когда Резонанс мага понижается, происходят, если он на значительное время удаляется от магической жизни, избегая мистических событий или использования магии.



## Глава 8: Сокровища

Многие маги считают сокровища, места и Артефакты важными для себя – своего Кабала и Традиции – но Совет Девяти считает ряд мест и Артефактов ценными для *всех* магов. В некоторых случаях, эти простые инструменты используются одной Традицией, но ценятся всеми. В других, такие Артефакты или места важны для Традиций в целом.

Конечно, многие из величайших магических сокровищ ушли из мира. Такие именитые Артефакты, как Персики Бессмертия или Экскалибур, больше не имеют физического воплощения в мире – по крайней мере, ни одному магу о них не известно. Тем не менее, Традиции пытаются собрать как можно больше могущественных Артефактов – частично, чтобы использовать в сражениях, частично ради подтверждения существования магии и частично, чтобы подтвердить свою индивидуальность. Конечно, немногие могут сказать, какими будут сокровища завтрашнего дня... это будут решать Неофиты.

И, конечно, существуют легенды о местах и вещах, которые Традиции предпочли бы *не искать*...

### Вдохновение

Места мощи и сокровища, описанные в этой главе, даны не как канон. Они, скорее, даны для вдохновения, чтобы породить идеи, движущие вашу игру. Не бойтесь брать и менять их, чтобы вписать в игру. Добавьте Запутанные Следы, духа Долины Смерти, в вашу игру – некую иную пустыню, болото или пустынную местность. Сделайте Посох Герольдов значком. Помните, что магия может размещаться везде, даже в самых обыденных вещах.

Самое важное для сокровищ и мест в ваших играх – сделать их примечательными и памятными для Традиций. Иногда это означает, что они должны нарушать некоторые правила или иметь уникальные возможности. Это хорошо – они сокровища, в конце концов. Они не простые магические предметы, а останки магии со своими собственными историями.

### Долина Смерти

Когда люди только начали заселять земли Североамериканского Континента, там обитали могучие духи. Часто могущественные и зловещие духи угрожали растущему в числе человечеству. Те, кого мы сейчас называем Толкователями Грез, со временем научились сковывать и запечатывать этих злых духов, хороня их в глубинах земли или в Умбре.

Такое зло часто оставляет след на земле и населяющих ее людях. Деревья растут изуродованными, земля становится враждебной и злой. Животные, обычно многочисленные, туда не забредают. Долина Смерти – одно из таких мест.





Затерянный глубоко в середине того, что сейчас – пустыня, лежит могучий Узел, забытый некогда ухаживающими за ним людьми и полный духов, скованных под ним. Проходил век за веком. Оковы на духах животных стали хрупкими, как выжженная земля над ними. Ветер носит шепоты, уговаривающие разбить эти оковы, а тени молят об их укреплении. Каждый голос взывает к тем, кто может слышать, одаренным восприятием голосов духов.

Проследовавшие дальше в пустыню обнаружат плененных духов, озлобленных и свирепых. И все они кричат о своей невинности в свершении тех преступлений, за которые их заточили. Эти голоса громко взывают из своих клеток, требуя свободы и обещая помощь в обмен. И только один голос выступает против них. Он описывает зло за злом – разрушенные жизни, опустошенные земли, извращенные существа, уничтоженные племена – сотворенные заключенными. Чтобы доказать истину, он предлагает заключить себя в Фетиш, который обещает научить делать – в сочетании с силами мага оковы укрепятся достаточно, чтобы духи не могли вырваться без помощи, а их голоса не были слышны.

Свободный дух говорит не всю правду. Запутанные Следы – искаженный дух созидания, раненый пришествием прогресса и его близнеца, разрушения. Многие века он держал духов в Узле, дожидаясь достаточно сильных, чтобы провести ритуал, который он предлагает. Этот ритуал, будучи проведенным, ослабит и скует духов вне Узла и по отдельности, где Запутанные Следы сможет пожрать их, становясь сильнее с каждым поглощенным барсуком или пумой. Пока Узел помогает удерживать духов в ловушке под собой, Запутанные Следы не может извратить его и использовать его мощь, чтобы поглотить силу плененных духов животных.

Ошибка Запутанных Следов в том, что он похоронил сразу всех духов под Узлом. Его алчность привела к тому, что духи укрепили Узел, не давая Запутанным Следам исказить его и поглотить духов. Тюрьма слишком прочна, чтобы он один мог ее разрушить. Для начала, в стенах надо пробить брешь, выпускающую одного духа за раз. Затем, каждый дух будет скован отдельно, отделяя мощь от общей массы.

## Обитатели Долины Смерти

Запутанные Следы достаточно коварен, и поверившие ему неопытные маги, прямо созданы, чтобы сделать для него работу – после помощи мага дух окажется достаточно силен, чтобы на следующий год покинуть Долину Смерти и стать потрясающе могучим врагом, благодаря силе, которую он извлечет из пленных.

Немногие маги попадают в Долину Смерти. Толкователи Грез используют ее для проверки навыков выживания, и иногда туда забредают Тафтани (смотрите книгу **Lost Paths: Ahl-i-Batin and Taftani**).

## Прогресс неостановим

До того, как на Восточном побережье США появились европейские поселенцы, там было много мест мощи шаманов алгонкинских племен. И не все они были рядом с поселениями. Потому шаманам, проводящим регулярные ритуалы очищения и укрепления, приходилось делать это с немалых расстояний. Секреты, хранимые в тайне и открываемые только ученикам достаточно опытным, чтобы позаботиться о том месте, могли пропасть из-за несвоевременной смерти, и эти крупницы информации терялись на века. Такая неведомая сила, оставленная спящей или недовольной и стремящейся быть освобожденной, может стать опасной в неправильных руках – или даже правильных. Шаман деревни ленапе<sup>64</sup> на реке Аллегейни отвечал за одно такое место. В сентябре 1775 он был в пути из близлежащей деревни Киттанинг, когда британские войска разрушили ее, надолго оставив место, которое потом будет называться Стрип, без присмотра.

В первой половине 19 века Питтсбург и окружающие его общины росли с необычайной скоростью. Война 1812 года<sup>65</sup> подтолкнула индустриализацию региона – вначале стекольную промышленность, благодаря обильным местным ресурсам, а черную металлургию из-за начавшейся Гражданской Войны. К концу войны значительный объем стекла и стали страны производился в Питтсбурге. Далее его место в истории отметили первые коммерческие нефтяные скважины, пробуренные на север от города. Такие промышленники, как Вестингауз, Карнеги, Меллон и Шваб сколотили свое состояния именно в Городе Стали. Сам Вестингауз открыл более 60 компании в регионе. Каждый внес значительные вклады в местное общество – негативные и позитивные, коммерческие и филантропические.

Одним из многих болезненных эффектов роста было основание района Стрип. Стрип – это равнина на восток от делового центра Питтсбурга, на берегу реки Аллегейни. Будучи краеугольным камнем индустриального Питтсбурга, в нем нашло место немало фабрик и складов – с 19 века и по наши дни. Труд был везде, и он был тяжел. По берегу ползли трущобы, вмещавшие большую часть иммигрантов, желавших трудоустройства.

Стрип значительно изменился во второй половине 20 века. По мере того, как индустриальная база Питтсбурга сокращалась, Стрип пустел. На сегодняшний день, большая его часть перестроена. Занятый под рестораны и музеи, Стрип продолжает кипеть активностью.

Последние 250 лет это место не спало спокойно. Поначалу, духи были удивлены исчезновением опекунов. Они смогли отбиться от враждебных духов самостоятельно. Но

---

<sup>64</sup> Они же делавары.

<sup>65</sup> Англо-американская война за независимость.

выжив, они значительно потеряли в силе со временем. Когда в тех местах начали селиться европейцы, битвы в Умбре изменились. Это больше не были бои нечестобливых духов предков, которым помогали тотемы волка, черепахи и индейки, против вторгающегося зла и тотемов иных племен – проблемы разрастались с каждым десятилетием. Сначала, во время колонизации, вторглись духи алчности, болезней и хаоса. Затем индустриализация Стрипа принесла элементарей песка, стали и дыма. Со временем, битва стала совсем беспорядочной. Иммигранты привели своих духов-защитников и совсем другой вид духов предков. Духа алгонкинов, все более слабеющие с каждым десятилетием из-за вторжений, сделались враждебными и изнуренными, обретя среди чужаков немного новых союзников, множество соперников – и еще больше заклятых врагов. Толкователи Грез, пришедшие туда ради духовной помощи, рискуют получить неприятный прием. И горе тем из них, кто из рода ленапе...

Но, все же, под Стрипом спит немалая сила. Она поддерживает сильную связь с Мирами Умбры – и в том, может быть, лежит избавление от Бури Аватаров.

### **Городское Обмеление?**

Исходя из истории Питтсбурга, как духовного поля боя, война между местными духами и чужаками породила неожиданный эффект – Стрип, некогда заброшенная пустошь, посещаемая случайными шаманами, теперь привлекает не только увлекающихся историей, но и тянущихся к духовной мощи роста современного города. В результате, быстрые перемены и значительная застройка отражаются в Умбре почти так же, как в городе. Тот, кто найдет древнее священное место и вспомнит древние обычаи, сможет пройти в Умбру – но только после проведения правильного ритуала, призывающего древних защитников.

Маги Питтсбурга используют преимущества этого места, чтобы ходить в Умбру, когда им понадобится – хоть и всегда на закате. Сейчас Традиции считают это важным и ценным местом, охраняемым коренными магами региона. Тем не менее, возможно, что чужие маги – Технократы или Традиционалисты – решат, что ситуацию пор поменять. Тогда Традициям придется собраться и защитить это место, иначе они лишатся удобного выхода в Умбру.

Этот феномен происходит во многих местах, где столкновение идей ведет к быстрым переменам, постоянному движению и смешению. Маги многих городов колонизированного мира могут найти и свои Обмеления, если будут знать, что искать.

### **Древнее Проклятие**

В конце второго века до нашей эры Нефандус, по имени Домициан Таниций Линус, был советником командира небольшого гарнизона римской оккупационной армии. Пропутешествовав последние сорок лет по Восточной Европе, Средиземноморью, Персии и другим местам, он без труда сумел убедить командира гарнизона в том, что его опыт поможет быстрее укротить местное население. Его талант к местному языку – «Дар Меркурия», как он утверждал – подкрепил доверие его несомненной компетентности. Два года работы на римлян – облегчая сбор налогов и приглушая случайные поползновения к бунту – он не забывал и о своих целях. Он был уверен, что почувствовал тихую мощь, похороненную где-то в окрестностях – тайный Узел невиданной им ранее силы.



Домициан был наполовину прав – Узел был могуч, но давно обнаружен местным Кабалом волшебников. Тщательно окружив Узел защитами, они были уверены, что никто не найдет их священное место. С расстояния Домициан исследовал границы защит, изучая проблемы, которые смогут встать перед ним внутри. Он не мог в одиночку справиться с четырьмя членами Кабала. Но ему и не нужно было – опытный советник римского легиона редко перемещался один, что делало его гораздо более серьезным противником.

С помощью сфабрикованного доклада о готовящемся восстании в родной деревне Кабала было мобилизовано достаточно легионеров, чтобы отвлечь волшебников. Отправившись защищать семьи и друзей, они оставили Узел без охраны. Домициан воспользовался моментом, сумел разбить защиты и захватить Узел, пока легионеры вырезали деревню. Кабал ушел с женщинами и детьми, защищая тех, кто не мог сражаться и убивая тех, кто осмеливался нападать на их жен и дочерей.

Кабал вернулся в свое убежище на следующей неделе, обнаружив, что их защиты сняты и поставлены новые. Опьяненный мощью, Домициан вышел против Кабала, желающего вернуть Узел. Секундного обсуждения было достаточно, чтобы спланировать их атаку. Одно движение, несколько слов и все кончилось. Домициан был обречен жить, пока существует Узел, его темный Аватар был сломлен, раздроблен и рассеян ветрами Умбры. Его тело, не способное пошевелиться, упало на землю. Уничтожение Аватара не убило его, но ввергло в шок. Кабал закопал его достаточно глубоко, убедившись, что тот никогда не восстановит достаточно Аватара, чтобы освободиться. Обрывки Аватара Домициана рассеялись по округе, разлагающе воздействуя на Спящие умы местных крестьян, то время, как душа начала так же медленно воздействовать на Узел, с которым маг был связан.

Если мысли Спящих формируют Консенсус, то их чувства и действия создают мир. Это и создает места, в которых не найти покоя – жестокость порождает жестокость, а ненависть плодит ненависть. Объединенные усилия питают местный Резонанс. Сила Узла питается им и, в свою очередь, усиливает негативные эмоции региона.

Второй и первый век до нашей эры Босния

была оккупирована, управляема и, вообще, находилась под внешним управлением. Несмотря на небольшую долю самоуправления – под римлянами, франками и другими, вплоть до Оттоманской Империи – регион редко имел реальный контроль над собственной судьбой. Управляемый изнутри и снаружи, подвергавшийся религиозным распрям, воинской повинности, непомерным налогам, многочисленным неудавшимся реформам и развалу феодальной системы, регион не мог ожидать выхода из неурядиц. Эти неурядицы питались и питали Узел и осквернение местных земель, порождая бесконечный поток ненависти, гнева и насилия.

Тело Домициана до сих пор лежит в двух шагах вниз и в двух шагах на запад от Узла, что он пытался захватить. Две тысячи лет без сна не прошли бесследно для души Нефанди. Управляя грезами Спящих, он сумел собрать почти все свои кусочки. Но даже с этими усилиями и со всем затраченным временем его работа не закончена, заставляя его жаждать своего Аватара. Только с его полным возрождением Домициан может надеяться сломить проклятие и умереть.

## **Ответственность и ошибки**

Конечно, одного Аватара единственного мага не достаточно, чтобы оправдать все катастрофы страны. Это искра и катализатор – как камешек, приводящий к схождению лавины. Тем не менее, загадочно оскверненный Узел продолжает манить магов, попадающих в те места, а постоянные раздоры вокруг могилы Домициана определенно растут из неестественного Резонанса.

Традиции сами не знают много об истории Домициана. Эвтанатос знают, что там заключено некое могущественное существо, но считают, что это могущественный дух или иное иномировое существо. Как только Домициан восстановит свой Аватар, он сможет сотворить заклинание, освобождающее его из оскверненного Узла. Но пока его суть не полна и связана с судьбой Узла, уничтожен он быть не может. Но это если Традиции не сделают за него всю грязную работу, но им нужно узнать, с чем они имеют дело, если хотят с этим бороться.

С другой стороны, Узел до сих пор вырабатывает огромное количество энергии (считайте его Узлом 4 уровня). Над могилой Домициана растут съедобные грибы, являющиеся Сосудом – возможно, один из двадцати выдает полное очко Квинтэссенции. Конечно, эти грибы несут крайне извращенный и опасный Резонанс. Использующие их маги страдают от галлюцинаций и помешательства. Никто из живущих сейчас не опознает это, но этот Резонанс порожден Резонансом Домициана, который медленно отравил Узел. Со временем, Узел может быть очищен и приведен в более приемлемое состояние, но пока там заключен Домициан, Узел будет отравляться.

## **Богобоязненная община**

За исключением Толкователей Грез, возможно, у Небесного Хора – самое большое разнообразие взглядов. И самые малозаметные из Хористов – вымирающие Амиши. Малочисленные, они живут в городке, построенном вокруг Узла, в нескольких десятках километров на северо-запад от Харрисбурга, штат Пенсильвания. Они живут простой, тихой жизнью, привлекающей мало внимания.

На самом деле, эти Пробужденные – Хористы только по названию. Они редко работают над делами Традиции в целом, ориентировавшись на помощь лишь своим общинам. Большинство изображает лекарей общины, маскируя под знахарство наложение

рук, акушеров и даже ветеринаров. Меньшая часть обратилась к управлению погодой, что они скрывают от остальной общины. В целом, они заняты помощью самому сообществу. Были приложены усилия, чтобы не привлекать к этому внимания – тщеславие это грех – но, при этом, активно способствовать процветанию местных.

Если чужие хотят, чтобы они вступили в Кабал, то следует отказ. Община всегда на первом месте. Война Восхождения прошла мимо них, и они довольны этим. Такова была воля Бога.

Если попросить о помощи, то они ее окажут поблизости. Путешествия на большие расстояния бывают, но очень редко. По случаю, один или двое отправятся в место, большой нужды, но ненадолго. Маги, застрявшие в городке без денег, получают помощь и отсылаются прочь – нарушения сложившегося порядка в общине надо избегать.

Как и любой сильный Кабал, маги городка селятся вокруг Узла. Сам же Узел находится в нескольких метрах под землей, в подземном озере, воды которого питают город. Годы связанности с общиной, дали склонность к спокойствию, миру и гармонии. Маги обнаруживают, что обычно вульгарные эффекты творятся с легкостью, пока их магия поддерживает мир, покой или дух общины: это отличное место, чтобы успокоить разозленную толпу, если таковая там когда-нибудь обнаружится. Вода, зачерпнутая из центрального колодца, является сильным, освежающим Сосудом.

## **Стиль жизни под угрозой**

К сожалению, стиль жизни и этика Амишей – тяжелая работа и простота – все более вымирает в наши дни. Все больше людей отвергают обычаи Амишей ради комфорта технологий. Дети из семей Амишей, попав в прекрасный мир, отвергаемый ими, часто бунтуют и показывают повышенную склонность к употреблению наркотиков и других способов эскапизма. Хоть сила общины и помогает местным держаться вместе, они не могут сопротивляться сильному общественному стремлению к модернизации. Через поколение, если что-то не изменится, они исчезнут.

Нет никакого великого зла или духовной болезни, которые можно было бы обвинить в этой трагедии. Она чисто человеческая. Для борьбы с ней потребуются человеческие же способы. Амиши сами по себе в тупике. Хоть многие и тверды в своей вере, другие точно так же уверены в необходимости модернизации. Молодежь не всегда поддерживает выбор старших, но чужаки, желающие поучаствовать в простой жизни, не входят в общину.

В свою очередь, Совет Традиций (в своем современном виде), мало озабочен проблемами одной общины. Маги в беде везде, говорят высокопоставленные члены Традиций: почему простое общественное нестроение в этой общине должно иметь преимущество перед прочими? Хор еще не понял, что если они не сделают чего-нибудь, то через несколько лет потеряют и общину, и Узел. Для Узла с такими удивительно позитивными энергиями, это будет ужасный удар. Смерть общины может изменить Резонанс Узла, сделав его недоступным для последующих магов Традиций.

С подобными проблемами маги сталкиваются везде, но такие общественные случаи имеют больший вес среди Традиций сейчас. Маг, процветающий благодаря помощи общины, может пожелать вернуть услугу – но такая проблема не решается просто или быстро. В чем-то, это микровариант нынешних проблем Традиций – эти люди не принимают современный мир, но подобное отвержение делает его враждебным по

отношению к их стилю жизни. Потребуется больше, чем простая панацея из магии и мордобоя, чтобы укрепить этот бастион покоя.

## **Станция Ояма**

В конце августа 2000 гора Ояма на маленьком острове Мияке Дзима примерно в 200 километрах на юг от Токио изверглась. Это привело к эвакуации обитателей острова. Среди них были члены Конструкта Покорителей Бездн, под прикрытием наблюдательной станции у основания вулкана. Не сумев полностью зачистить станцию вовремя и поддержать свое прикрытия, они оставили ее практически нетронутой. Сочетание неудачи, медленной реакции и агрессивного вынюхивания следователей Ударного Отряда «Зеро» не дало земным обитателям конструкта вернуть свою собственность, пока его не захватили другие. Объявив себя переведенными специалистами по геологии и сейсмологии, хитроумный Кабал Адептов Виртуальности и Культа Экстаза захватил контроль над станцией и сильным Узлом, вокруг которого она была построена. Извержение ослабило многие защитные системы Технократии, открыв доступ к большинству потайных комнат и складов базы.

Слабеющая экономика и почти саморазрушительное состояние японской политической системы позволили развернуться многим самозванным контрольным комиссиям. Эти комиссии, в сочетании с ежедневным снижением ценности задолженных услуг, повышенной сложности в раздаче взяток и шансы попасться с поличным сделали многие виды бизнеса очень сложными для Технократии. Они сидят, выжидая возможности – политической или геологической – вернуть Конструкт или уничтожить его со всеми и всем, кто там есть.

Новые обитатели, состоящие, преимущественно, из Адептов Виртуальности, нескольких технологически ориентированных Экстатиков и небольшого числа Сирот, только начали полноценно изучать станцию. Избавившись, для начала, от всего, что может вызвать разрушение базы и противодействие, они перешли к изучению. Сочетание удачи и осторожности свели все потери от защитных систем к опаленным волосам и кашлю от дыма.

Конструкт протянулся широко под поверхностью, уходя к мантии Земли, и множество комнат еще не исследованы. Пока что более-менее изучены только первые три этажа – но и там осталось много закрытых комнат. Точная глубина самого нижнего этажа еще не известна – Кабал сосредоточился на изучении брошенных инструментов и оборудования, и дальнейшее изучение станции отложил.

Надземная часть Конструкта была возведена над комплексом пещер, уходящих вглубь острова и находящихся, немало, ниже уровня моря. Сам Конструкт – серия улучшений имеющихся природных залов и коридоров. Большая часть коридоров была расширена, чтобы протаскивать крупногабаритное оборудование. По полу и потолку тянутся трубы, доставляющие воду, электричество и связь в отдельные помещения.

### **Джек-пот? Или поле боя?**

Станция Ояма – значительный прорыв для Традиций. Там Традиции не только получили доступ к контролировавшемуся Технократией Узлу, но и шанс, в первую очередь, изучить современную земную базу Технократии и все находящиеся там специализированные инструменты. Члены нового Кабала обрели немало славы – как от



понимания современных материалов Технократии, так и за их хитрость, которая позволила им войти и захватить станцию.

Конечно, как любой центр престижа и мощи, станция Ояма оказалась яблоком раздора. Члены практически каждой Традиции борются за возможность изучить некоторое брошенное оборудование Технократии – а иногда даже воруют его, заявляя, что их собственные лаборатории для изучения оборудованы лучше. В некоторых случаях случались вызовы на Диспуты ради прав на станцию и данные.

И, естественно, Технократия хочет вернуть свое имущество...

## **Часовни**

Традиции все больше вынуждены в своей работе опираться на земные Часовни. Путешествия по Умбре оказываются слишком сложными и опасными, чтобы проводить много времени в Мирах Горизонта – кроме того, маги, безвылазно сидящие в Умбре, не участвуют в важных битвах на Земле.

Старые Часовни ремонтируются и открываются новые. Часто Часовни могут уважать, даже если они будут обладать сильными Узлами – а некоторые Кабалы построили Часовни, у которых Узлов нет вообще.



## Проект Плерома

В пригороде Нью-Мадрида, штат Миссури, стоит квадратное здание из кирпича и шлакоблоков. Помимо радиобашни в нескольких метрах от него и дороги к шоссе ничего более не нарушает сельский пейзаж. Внутри несколько компьютеров и принтеров отслеживают самую необычную вещь в регионе – прохождение линии геологического разлома. Оборудование ни древнее, ни новейшее, но свою работу выполняет на отлично, по мнению управляющего.

Здание – лишь фасад. У него нет никаких прямых связей с Кабалом, построившим и спонсирующим его. И укомплектовано оно исключительно Спящими. Кабал обитает в 18 метрах под зданием, попадая туда по тщательно охраняемым тоннелям, проходящим под окружающими пейзажами. Находящийся в коренной породе, обширный многокомнатный комплекс вмещает Кабал Сынов Эфира и Адептов Виртуальности, их лаборатории и оборудование, составляющее системы Плеромы<sup>66</sup>.

Основанная в начале 19 века, система Плеромы началась, как проверка теории того, что сейсмическая активность и правильно стабилизированные кварцевые кристаллы могут породить нескончаемый источник электричества. Это сработало, из-за чего десяток скучающих Пробужденных начал гадать, что ему со всей этой энергией делать. Технологически ориентированные маги выдвинули теорию, что при наличии достаточного количества энергии – вроде того, что они имели – можно отправлять послания от человека к человеку напрямую через Пенумбру. Годы экспериментов показали, что теория верна, но опасна. Казалось, что средний человек – Пробужденный или нет – с трудом мог управляться с тем количеством энергии, потребным для передачи сообщения. Через несколько лет спустя Спящий предложил простой выход – передачу импульсов от машины к машине. Вскоре после этого эфирный телеграф был установлен в зданиях Инженеров Электродинамики и Дифференциальных Инженеров по всему миру. По мере развития теорий оборудование развивалось, и добавлялись новые возможности, вроде передачи голоса или изображений посредством факсимиле.

Шифрование не развивалось до тех пор, пока Сыны Эфира не вышли из Союза Технократии. Совместимое оборудование Технократов делало прямые передачи очень опасными, даже с учетом природы проекта Плерома. По мере развития теории коммуникации у Спящих росла и адаптировалась система Плеромы. Она начала соединяться с вычислительными талисманами к середине 1950-х, постепенно став основой их использования. С конца 1980-х упор был сделан на количество совместимых интерфейсов для Плеромы, повышая ее устойчивость и понижая зависимость от конкретного аппаратного обеспечения.

Многие из этих приборов были просто модифицированным стандартным оборудованием или вместилищем такового, чтобы меньше выделяться в мире Спящих.

Для доступа к Плероме нужно две вещи – талисман, зачатый на доступ либо заклятием для индивидуального доступа, либо заклятием для доступа Кабала или группы. Кроме того, зачаровывание должно проходить в присутствии кого-то, уже подключенного к Плероме.

---

<sup>66</sup> В гностицизме плерома – духовная вселенная, вмещающая Бога и все божественные силы и эманации. Всеобъемлющность, так сказать.

Плерома предоставляет, по скромному счету, модифицированные стандартные наладонники, которые и для дела хорошо подходят, и подозрений не вызывают. Услуги Плеромы включают доступ к Цифровой Сети, коммуникациям Спящих и библиотеке Софии. Техподдержка же является анимированными труппами техников. Требований к Традиции, Дому или пути нет – в базе данных пользователей есть даже несколько Сирот и Независимых.

Получить физический доступ к расположению Плеромы несколько сложнее. Учитывая, что это один из самых охраняемых комплексов Эфиритов, да и Адепты не желают потерять место с критически важным выходом в Цифровую Сеть, нужны рекомендации минимум двух уважаемых поручителей... особенно для прохождения интернатуры. Здание сверху не особенно защищено, но чтобы попасть в подземные участки необходимо пройти ряд герметичных отсеков и несколько обычных тяжелых дверей. Хоть они и выглядят сработанными в 19 веке, через них будет сложно пройти кому-либо, без поддержки небольшой группы НГТ.

### **Обычный наладонник Плеромы**

Наладонник Плеромы ничем не отличается от любых обыкновенных наладонников – потому что это и есть обычные наладонники. Любой стандартный наладонник, способный подключаться к сетям, можно модифицировать для доступа к Плероме. Было проделано много работы, чтобы замаскировать интерфейс Плеромы под обычное дополнительное устройство для наладонника. Будь то карточка, чип или внешний модем, они выглядят абсолютно обыкновенно. Ранние модели маскировались под дополнительные батареи. Дважды они почти попадали в руки Технократов – это быстро учит незаметности.

Просто воткнуть интерфейс Плеромы в наладонник недостаточно, чтобы получить доступ к Информационному Эфиру. Будущего пользователя Плеромы должны одобрить еще минимум двое уже подключённых к Плероме пользователей. Давние пользователи Плеромы изучают заклинание, позволяющее одобрять новых пользователей – оно действует на основе Эфиритской теории 19 века об электрической ауре тела, потому маг должен применить познания (минимум, 2 очка) в Силах и Основах, чтобы считать индивидуальный электрический заряд чьего-то тела и передать его, как данные, через наладонник. Это подключает нового пользователя, но штатный персонал в основном здании Плеромы все же имеет возможность глушить проблемы или сумевших пролезть Технократов.

### **София**

София<sup>67</sup> началась, как простой проект в конце 19 века. Выдвинув теорию того, что переданную как электричество, информацию можно и сохранить как электричество, исследователи разработали серию информационных аркологий, построенных на основе нового принципа гальваническо-информационной батареи. Чтобы доказать ценность своего исследования, ученые начали с присоединения батарей к приемнику телеграфа и оплаты весьма удивлённой телеграфистке в другом городе передачи первых трех глав *Тома Сойера*.

Как только исследователи сумели достать информацию из батареи год спустя, команда начала целеустремленно заполнять батареи. Множество диких теорий, заметок –

---

<sup>67</sup> В христианской философии – мудрость Бога.

все, что попадало им в руки – было занесено в батареи для стресс-теста. Проект был признан удачным 15 лет спустя, когда оригинальная информация была полностью извлечена, за исключением одной или двух книг, попавших в батареи сломавшиеся.

За прошедшие годы гальваническо-информационные батареи улучшили свой вес, вместимость и надежность. Плерома продолжает использовать их, как основной источник данных – не только из-за проверенности, но и дополнительного уровня безопасности, исходящего из их уникальности. Поскольку большинство не-магов не знают или не понимают этот прибор, им сложно добраться до хранилищ.

Конечно, количество доступной информации росло, и назрела необходимость в системе управления, получения и сортировки информации. София выросла из хранилища информации и аппаратных средств доступа в систему аппаратного и программного обеспечения, а также, со временем, интерфейсов Плеромы.

Текущая система Софии напоминает смесь серверной среды с банковским сейфом. Общая информация доступна в одной из многих «читален» - информационных батарей, доступных всем и всегда. Частные батареи держатся неподключенными к системе. Когда пользователь подключается через Плерому и запрашивает частную батарею, автоматизированная система достает ее из хранилища, проверяет целостность данных и подключает батарею к системе.

Общественные читальные комнаты Софии огромны. Так случилось частично из-за объемов диких теорий, отправленных за годы в хранилище, и частично из-за попыток раскрыть истинные границы системы. Несмотря на программное обеспечение Софии, накопленная информация находится немного в беспорядке из-за бессистемного складирования различных документов. По мере того, как систему стали использовать другие Традиции, в нее стали попадать копии многих – включая считающихся ныне утерянными – документов и манускриптов из павших Часовен, включая Дуассет. Сейчас София может и не быть крупнейшей библиотекой Традиций или хранилищем величайшей мудрости, но, несомненно, это первейшее место, в котором маг должен искать информацию о разного рода Пробужденных или обыденных исследованиях, либо же искать местонахождение более специализированной информации.

## **Орден Святого Игнатия**

Когда Обществу Иисуса было позволено вернуться в Бразилию в 1842, несколько членов Ордена посчитали, что нового изгнания надо избежать. Десять лет искалось место, которое должно было быть достаточно удаленным, дабы предотвратить легкое вторжение, но и достаточно легкодостижимым, чтоб не затруднять снабжение. Четверть века потратили на создание репутации от своего присутствия, возводили постройки и создавали прикрытие. Стремление избежать второго изгнания до того, как они будут готовы, заставило Орден скрыться под видом простой католической церкви.

Церковь тихо развивалась большую часть почти 40 лет, скрывая под собственным обликом прикрытие иезуитов. Со временем изгнание было забыто, и церковь могла обнародовать свою связь – но не стала. Они продолжили поддерживать прикрытие, несмотря на ненужность того в наши дни. Каждый штатный сотрудник церкви, от священников до уборщиков – способные к магии иезуиты. Каждый из них исполняет свой долг, иногда более обыденный, чем у других, поддерживая прикрытие церкви. Хористы, тянущие за ниточки в Риме, тщательно поддерживали прикрытие, не давая простым людям назначения в эту церковь. Все это время церковь сохраняла свой размер и

придерживалась своей простой цели. Если в Бразилии – или иной части Южной Америки – возникнет повод для изгнания Общества, то эта церковь будет убежищем для Пробужденных.

До военного переворота в 1960-х церковь тихо существовала, посвятив себя знаниям, связям с другими Часовнями Хористов региона – несмотря на конфессию – и уединению. Ее местоположение до сих пор достаточно удаленно, что предоставляет Хористам, нуждающимся во времени для поиска своего места в великом плане Единого, просто великолепное место. Те же, кто считает тяжкий труд частью духовности, обнаружит множество дел, которым можно себя посвятить.

Хористы, не принадлежащие Ордену, могут останавливаться в церкви, пока они не нарушают некоторые правила и не пытаются выставить напоказ истинную натуру церкви.

Пробужденным чужакам или членам других Традиций обычно не дозволяется оставаться надолго, но помощь окажут, хоть и будут задавать вопросы в случае явных проблем.

### **Компас храмов**

Этот маленький деревянный амулет имеет форму креста, помещенного в круг. На каждой руке креста написана буква, в соответствии с направлениями компаса.

Если его отпустить, амулет аккуратно укажет на ближайшую Часовню Хора. Если потратить очко Квинтэссенции и применить простое заклинание Сил 1, он откроет любые защищенные ворота или двери для доступа в Часовню (смотрите ниже).

### **Прибежище в храме**

Эта защита ставится на ворота, двери и тому подобное, пропуская только тех, кто ищет убежища у Хористов. Эта защита – когда встретится с Компасом и соответствующим заклинанием – отомкнет любой замок, позволяя вход. В то же время, наложивший защиту, будет оповещен, потому сюрпризов или подозрений во вторжении можно не ожидать. Это не столько физический барьер, сколько система оповещения, но в сочетании с более сильной защитой может, как минимум, оповестить о появлении кого-то в нужде – или более зловещими намерениями.

### **Жидкое золото**

Когда Солификати пали, как Традиция, в конце 15 века, многие их члены обнаружили себя брошенными, лишенными руководства и даже, в ряде случаев, сомневающимися в своих взглядах. На время обучение зачехло, попытки найти студентов для обучения у Мастеров утеряли энергию. Некогда один такой Кабал работал в тихом поместье недалеко от Левенского Университета в Бельгии. Крепко связанные с повседневной жизнью университета, его члены отвлеклись от проблем бывшей Традиции, сконцентрировавшись на обучении, изучении и экспериментах.

В начале 16 века странствующий медик и алхимик Филипп Ауреол Теофраст Бомбаст V<sup>68</sup>, дилетант в ряде Традиций – привлек внимание оставшихся молодых

---

<sup>68</sup> Парацельс.

Мастеров Кабала. Обнаружив схожий энтузиазм в нескольких недавно Пробудившихся студентах, Мастера нашли новый фокус традиционных целей Кабала.

Поиск физического бессмертия и трансцендентности претерпел несколько изменений, когда в этот новый век алхимии менялось мышление. До сих пор неудачи претерпевались не из-за преследования невозможной цели, как они считали ранее. Причина была в том, что в первом шаге они замахнулись слишком высоко. Чтобы сделать тело бессмертным и трансцендентным, его, сначала, надо сделать идеальным. Оно должно достичь пределов совершенства. И поскольку без Божьей помощи человечество не может этого добиться, Бог оставил в мире необходимые инструменты. Следующие несколько десятилетий были затрачены на изучение и каталогизацию эффектов многочисленных трав, минералов и зелий. Экспедиция за экспедицией отправлялись во все известные уголки мира в поисках идеального цветка или панциря жука, которые при измельчении окажут удивительнейшие эффекты на человека.

Это был и успех и ошибка. Кабал со временем зачах. К 20 веку истощение от апатии, смены взглядов и бед из-за природы смертных оставило от него лишь горстку верных. Когда на одном из членов было испробовано зелье, улучшающее разум, он сошел с ума, что привело к быстрой утере контроля и зданий, а также жизнью всех, кроме двух сбежавших. Полуразрушенную Часовню закрыли и запечатали выжившие. Они чувствовали себя обязанными исправить ошибку и либо исцелить, либо уничтожить созданного Мародера. Добились ли они успеха – неизвестно.

С тех пор Часовня оставалась нетронутой, относительно. Немцы во время мировых войн разрушили немалую часть окружающего ее города. Верхние этажи Часовни, над подвалами, где работал Кабал, были разрушены во время войн. Теперь на том месте стоит склад, но подвальная дверь, скрытая защитной магией, до сих пор ждет возвращения Мастеров.

## **Готовка Сосуда**

Этот процесс дает возможность включить Сосуд, как съедобный компонент, в любое блюдо. Дистиллированная вода погружается в энергии Узла на полный день. Затем, последовательно, она выпаривается в течение 10 дней. При правильном проведении, из 4,5 литров воды получается столовая ложка белых гранул. Эти гранулы можно добавить в любое блюдо, где есть достаточно жидкости, чтобы растворить их, давая одно очко Квинтэссенции за столовую ложку пищи. По причинам дол сих пор неизвестным, Квинтэссенцию можно использовать, только если съесть еду.

Естественно, многие Традиции используют съедобный Сосуд, но такой способ дистилляции малоизвестен. Восстановление знаний Солификати – возможно, под эгидой Солификати, образовавших свой Дом в Ордене Гермеса – сможет вернуть этой технике популярность.

## **Зона 38**

В первые годы существования американской Секретной Службы на их столы попадало много чего неожиданного и необъяснимого. То, что еще не попадалось федеральным маршалам, часто с ними делилось. Лишь потом было решено, что прогресс и просвещение обычных людей может быть задержано, если общество будет знать об этих загадках. Потихоньку они были свезены в тайный исследовательский институт в отдаленных районах штата Вашингтон. Странные образцы животных, необычные

приборы, документы на языках, не поддающихся дешифровке, и другие странности нашли свое прибежище в этом анклаве.

Инженерам Электродинамики потребовалось очень мало времени, чтобы внедриться в институт и использовать его как прикрытие собственных работ и плацдарм по сбору самых диких новых теорий, какие может предложить Век Прогресса. И со временем сало сложно провести границу между их расследованиями и их исследованиями. Получив свободу действий и почти бесконечный бюджет, Инженеры немало продвинулись в разборке, анализе и реконструкции приборов их собственной Конвенции, их «противников» и некоторых почти безумных «прогрессивных» Независимых.

Вскоре после открытия армии стали доступными результаты исследований, проведенных учеными Зоны 38. Смотри на достижения Теслы, Эдисона и им подобных, от исследователей – как Пробужденных, так и Спящих – ожидали результатов. В последующие годы Инженеры ряд практически неповторимых устройств, каждое еще более поразительное, чем предыдущее. Их неспособность создать что-то копируемое и подстегнуло их последующее падение.

В 1905 году, когда Инженеры Электродинамики – теперь Сыны Эфира – покинули Конвенцию и присоединились к Совету Девяти, лидеры Конвенции решили, что знания Зоны 38 слишком опасны, чтобы оставаться в руках Эфиритов. Используя политическое влияние, они быстро добились закрытия института, перенеся тамошние работы на свои «современные исследовательские комплексы».

Через несколько часов после приказа о закрытии в институт специальный отряд солдат США – одетый в Гидравлическую Броню Конвенции Шестеренок – прибыл, вырезав всех, кто там был. Затем была заложена взрывчатка, и мощный взрыв стал последней точкой на 20 года исследований.

Агенты Синдиката начали быстро уничтожать любую информацию об институте. Только их старые архивы хранят информацию об «уничтоженном учреждении Сынов Эфира». Ходят слухи, что в последние годы стали попадаться другие склады загадочного оборудования, которое ушло в руки тайных служб Спящих. Кто знает, что еще они нашли – или что еще не найдено?

## **Гидравлическая Броня**

Разработка Конвенцией Шестеренок Гидравлической Брони – лишь эпизод в ее технологической истории. Как до тех пор неизвестное, она оказала значительное влияние на ряд изобретений Технократии. Многие компоненты первых НИТ 20 века были взяты именно от Гидравлической Брони.

Броня сама по себе очень странно выглядящий аппарат. На первый взгляд, это набор пластинчатых доспехов, дополненный разного рода гидравлическими поршнями, пружинами, шестернями и передаточными приводами. И это недалеко от истины. Базовая основа была изначально индивидуальным комплектом пуленепробиваемой брони. На броню навешано несколько наборов самовозвращающихся пружин, поддерживающих приводов и усиливающих поршней, питаемых электроприводом в заплечном ранце, усиливая скорость и силу носящего.

К броне прилагается широкий выбор часть – уже существующее огнестрельное модифицированное так, чтобы им можно в бронеперчатках. Другое было более ручной пушки и наружной пушки случаях вместе с Гидроброней электромечи.

оружия. Большая его оружие, было пользоваться необычным, вроде Гатлинга. В редких использовались

Гидроброня дает носителю эффективную защиту, как пластина стали, а также Силу и Ловкость 4.

С тех пор Гидроброня вышла из употребления у Сынов Эфира, которые разработали более современные (и необычные) виды личной защиты. Хотя она и *не очень Парадоксальна* в наши дни, она может заставить удивиться, особенно инженеров, которые способны обнаружить врожденную опасность систем силовой обратной связи подобной брони, а также чувствительность механики начала 20 века.

### Геостатическая дождевая пушка

Этот любопытный прибор, исходя из сохранившихся записей, был ранним прототипом прибора для управления погодой. Она состоит из длинного, тонкого металлического вала на металлической поворотной основе. Восемь пятнадцатиметровых металлических кабелей равномерно к этой основе присоединены. Эти кабели туго натягиваются и присоединяются к металлическим стержням, на 3 метра загоняемым в землю по направлениям компаса.

Будучи запущенной, пушка 20 часов собирает статическое электричество, имеющееся в радиусе 15 метров вокруг платформы. Как только энергия собирается, накопленный заряд выстреливается в небо, собирая водяные пары с обширных расстояний. Как только накапливается достаточно воды – формируются облака, становясь темнее и, со временем, производя дождь.

Естественно, в наши дни этот Талисман крайне



Парадоксален, но в пятидесятые он был верхом технологий.

## **Серебряный Летун**

Этот странный аппарат состоит из большой посеребрённой выпуклой пластины стали, на поверхности которой закреплено несколько металлических трубок. Каждая трубка плотно обмотана несколькими слоями медного провода – как в любом электромоторе. Прочное кресло на вращающейся основе находится в центре аппарата, как раз за тем, что похоже на панель управления. Пять крупных батарей равномерно распределены по аппарату и присоединены к медным проводам. Панель управления состоит из круглой приборной панели с пятью метками, маленького штурвала и пяти рычагов управления батареями.

На кресле лежит старое руководство. Большая часть страниц рассыпалась, оставив лишь название аппарата, упоминания о том, что он способен летать и запрос на ртуть.

## **Сколько интересного можно найти на складах**

Во время закладки обычного университета в 1860, центральная библиотека спонсировалась и строилась агентами богатого Герметиста-филантропа. Четырёхэтажное чудо было великолепным в те дни. Что уникально для того времени, в этой библиотеке был лифт фирмы Otis – который меценат использовал себе на пользу.

Тщательно скрыв это в общедоступных источниках, строители построили под землей не меньше, чем над ней. Используя хорошо замаскированную дверь в подвале для лифта, Кабал Герметистов построил себе безопасное убежище под открытым публике зданием. Двадцать членов Дома Фламбо потратили следующие 60 лет на сбор документов, которые, как считалось, существуют только в Горизонте, копируя и переводя при необходимости. Для экспериментов над разного рода разрушительными и созидательными силами использовались обширные лаборатории. Прилагались все усилия, чтобы удержаться на равных с разрушительными способностями мира Спящих и сверхнауками Технократии.

Участвующий Кабал был твёрдо уверен, что Война Восхождения будет разрастаться. Кабал чувствовал, что без желания и возможности реагировать с агрессивной позиции у Традиций не будет шансов. Со временем копии практически каждой книги разрушительных заклинаний, о создании артефактов повышенной убойности, использовании духов на войне и разного рода военных исследований были собраны в одном месте. Исследования привели к разработке новых заклинаний, продвигая Дом в более сложных применениях Сфер Сил и Основ, а также созданию ряда разрушительных Талисманов и артефактов.

Попытки поучаствовать во Второй Мировой стоили Кабалу всех его членов и, что удивительно, стоили Дому Фламбо Часовни. Она оставалась совершенно нетронутой следующие 20 лет, пока лифты не были обновлены до новых моделей, с кнопочными панелями. Доступ к входу в Часовню стал практически невозможным, и секреты Фламбо были утеряны.

Кабал оставил могучую защиту, заморозив время с момента их ухода и до момента их возвращения. Она была построена исходя из того, что более, чем на год Кабал не уйдет. Время повредило защиту, что вызвало дестабилизацию оставшихся внутри артефактов. Те, кто пройдет под защиту окажется охваченным образами тех последних



дней, когда Часовня была заселена – призраки времени сопровождаются случайными временными эффектами, вроде ускоренного старения, регенерации и разрывов во времени.

В лабораториях осталось немного артефактов – Кабал ушел на войну, вооружившись до зубов, оставив на поживу грабителям очень немного. Возможно, это и к лучшему – оставшееся находится в ужасном состоянии и очень немного работает вообще, ряд чар ослаб со временем, и теперь это все очень опасно в неопытных руках.

У Дома Фламбо до сих пор сохранились записи о Часовне, но с недавно разразившимся Штормом Аватаров и гибелью ряда высокопоставленных магов, эти записи томятся в коробке с заметками недавно погибшего Мастера Герметистов. Забавно, но записи эти находятся на Земле – в подсобке того университета, которому принадлежит библиотека. Но покойных еще никто не нашел и их наследием не завладел.

### **Не трогай эту Сюжетронную Лучевую Пушку!**

Такая забытая Часовня очень соблазняет на размещение сюжетных зацепок. Так и должно быть. Но Рассказчикам не стоит просто запускать персонажей на склад утерянных знаний и давать им развлекаться, как в магазине игрушек. Дайте им достаточно места для импровизации, которое вы сочтете комфортным для себя. Совсем не обязательно скрупулёзно расписывать результаты 60 лет поисков, исследований и копирований Герметистов до запуска игроков внутрь. И помните, с Кабалом *что-то произошло*. Почему они ушли? Было ли это ради их собственной безопасности? Ушли ли они *все*? Могут ли персонажи продолжить исследования с того места, где остановился Кабал? Должны ли они? Какие побочные эффекты были вызваны длительным воздействием защиты на среду внутри?

## **Талисманы и артефакты**

Самые могущественные магические сокровища в истории давно потеряны, но Традиции сумели сохранить ряд предметов, используемых всеми. У каждой Традиции могут быть уникальные артефакты, но некоторые Талисманы вышли за эти границы, и представляют единство самих Традиций.

К сожалению, самые полезные Талисманы были утеряны или сломаны, а формулы по созданию новых были забыты или оказались неэффективными. Тем не менее, наличие даже одного действительно могущественного Талисмана не только усиливает магическую мощь владельца, но и, что более важно, приносит вдохновение. Значимость ряда сокровищ, как символов, много превосходит их магическую силу, которую они имеют или утратили.

### **Посох Герольдов (уникальный Артефакт)**

В ранние времена формирования Совета, множество Герольдов и посланников странствовало с места на место, укрепляя связи между Часовнями. В наш век телефонов такая связь уже устарела, за исключением, когда необходимо личное присутствие – для доставки чего-либо или подтверждения истинности информации. Для того, чтобы подтвердить звание Герольда Эвтанатос создали посох, призванный передавать силу Судьбы. Посох Герольдов позволил Совету Традиций выделять своих Герольдов, чтобы даже новичок мог подтвердить свое положение несомыми им метками Судьбы.

Современным Герольдам приходится работать без помощи Посоха. Некоторые старые Герольды до сих пор несут отметки Судьбы, сделанные Посохом – Резонанс уникального Посоха, созданного с этой целью группой Адептов и Мастеров Эвтанатос, обеспечивает невозможность их легкого копирования, но четко виден при восприятии Энтропии.

Недавно Эвтанатос пришли к выводу, что Посох находится на Земле. Предположительно, вторжение в Конкордию не было полной неожиданностью – это было бы несвойственно группе, включающей в себя ряд величайших Мастеров Времени, известных Традициям. Похоже, что несколько Учеников сбежали с некоторыми артефактами, включая и Посох. К сожалению, Технократия скрупулёзно уничтожала беженцев. Кроме того, Посох теперь может считаться проклятым – Технократия твердо считает его символом старого Совета Традиций, и будет искать его, пока не сможет уничтожить и Посох, и владельцев. В свою очередь, обнаруживший его Кабал будет считаться Герольдами Традиций.

### **Десятое кресло (уникальный Артефакт)**

Одним из сокровищ, утерянных Советом Традиций в начале Воздаяния, было одно из кресел Совета в Конкордии. Хотя у Традиций потом было немного возможностей вернуться в Конкордию, кажется, что нестроение в Мирах Горизонта до сих пор продолжается – и, предположительно, кто-то уничтожил кресло или сумел с ним сбежать. Это кресло было, символически, зарезервировано и несло неизвестный знак. Ни один из членов Совета не занимал это кресло, и велись активные дебаты о значении знака, который загадочным образом появился на кресле ночью. И в каждой Традиции есть те, кто назвал знак символом загадочной «десятой Сферы» (открытие которой, конечно, каждая Традиция приписывает себе – возможно, это попытка получить дополнительное



кресло и большее влияние на Совет).

Исходя из того, что символ на кресле не был никогда расшифрован, суть дела проста – тот, кто сможет разобраться в значении десятого символа, сможет найти и ошибки в системе Сфер. И наоборот, никто доподлинно не уверен, что это не сложная шутка.

В данный момент, местонахождение и владелец кресла неизвестны. Несомненно, оно украшает убежище какого-нибудь Мастера в Мирах Горизонта... если не исчезло своими собственными магическими способами.

## **Мечи Традиций (уникальные Артефакты, 5 очков)**

Мечи и ножи в своем образе несут мощь. Неудивительно, что они появляются в легендах и художественной литературе – они несут неоспоримую волю. Мистические Традиции понимают меч, как символ власти и баланса. Вербены давно использовали атаме, Орден Гермеса – палаши, а Акашское Братство – оружие различных боевых искусств. Однажды кому-то пришла в голову идея создать мечи, которые бы отражали суть разных Традиций – возможно, для использования в Войне Восхождения (до того, как она завершилась), а также и для символического отображения каждой конкретной Традиции. Каждый был сделан в начале Второй Мировой, хотя некоторые говорят о перековке и перезачаровывании клинков, которые были важны для некоторых Традиций. Каждый из них каким-то образом отображает знаковые свойства своей Традиции.

Никто одновременно не обладал двумя мечами. Поскольку для использования силы меча нужно его держать, применять сразу больше, чем два можно с помощью лишь очень странной магии Жизни. Предположительно, мечи способны работать вместе, подобно Традициям, которые они представляют, но с разными уровнями конфликтующего Резонанса.

Что произошло с некоторыми мечами – общая загадка. Определенно, обнаружение одного из них будет иметь очень серьезное значение, и может привести к столкновениям между фракциями, надеющимися заполучить их, как символы мощи и статуса.

*Акашское Братство.* Меч Акашицев, возможно, один из самых переменчивых. Его исходная форма – цзянь, шестидесятисантиметровый прямой китайский колющий меч. Клинок выкован из травленной стали и покрыт гравировкой переплетающихся драконов, а рукоять сделана в форме пары летящих фэнхуанов (фениксов). Носитель, знающий о возможностях оружия, может сконцентрироваться на мече и превратить его в любое одноручное оружие длиной от 60 до 120 сантиметров – от китайского дао и японской катаны до немецкого боевого меча. В целом, это позволяет получить бонус от специализации, придавая мечу нужную форму – исходя из того, что у персонажа есть Фехтование со специализацией на каких-либо мечах. Опытный Акашиец может даже изменить меч в ходе боя (рефлексивное действие), чтобы получить преимущество от смены веса и длины (и благодаря тому, отнять у врага один кубик от бросков парирования или уклонения).

*Небесный Хор.* Крестообразный полторный меч, примерно 120 сантиметров в длину, с увеличенной рукоятью и без лишних украшений – так выглядит оружие Хора (возможно, унаследовано от Храмовников). Клинок выкован из Примия, так что им можно блокировать магические атаки. Носитель может провести парирование (Ловкость + Фехтование, сложность 6) прямой магической атаки, вроде огненной стрелы или разряда

плазменной пушки (но не против прямого воздействия на Узор, вроде *Разорвать бrenную плоть*). При успехе атака безвредно расплескивается по клинку.

*Культ Экстаза.* Культ использует пату – индийский 75-сантиметровый меч, кованный из вороненой стали с простой одноручной рукоятью и укороченной гардой, покрытой золотой фольгой. Обычно, меч Кюльта появляется во время важных событий – его появление практически символизирует поворотную точку. Если у меча есть хозяин, то события сами выстраиваются так, что он приносит меч на нужные встречи и конфликты. Если хозяина нет, то меч исчезает из виду, чтобы появиться где-то, где его найдет Кюльтист с подходящей Судьбой. В терминах игромеханики, хозяин меча получает Дополнение Судьба на 2 очка, пока обладает мечом. Но то же означает, что хозяин будет часто попадать в опасные ситуации.

*Толкователи Грез.* Оружие Толкователей – не вдохновляющий обсидиановый нож, примерно 30 сантиметров длиной. На клинке много зазубрин – за многие годы его не раз переделывали, чтобы сохранить мощь. Хоть это оружие-фетиш и не выглядит очень грозным, он удерживает множество духов – как вплетённых в него, так и тех, кто уважает его за пошлины, выплаченные его прежними обладателями и создателями. Меч прекрасно работает против духов. А в любом месте, где уровень Барьера равен 3 и меньше, носитель может прорезать дыру напрямую в Умбру или из нее – проход держится два хода, но не защищает от Бури Аватаров, если само место, куда проделывается проход, не было от нее защищено.

*Эвтанатос.* Символическим мечом Эвтанатос является изогнутый нож. Хоть он и кажется простым, этот образ обманчив – от него не защитит ни одна броня. Он автоматически ищет слабые места и проходит сквозь броню, как через бумажную. Если его применить против нарушившего магическую клятву (смотрите описание Сферы Энтропии), то при удачном попадании клятвopеступник погибает сразу. Никакая магия или защита не спасает от этого эффекта.

*Орден Гермеса.* Орден унаследовал средневековый палаш – тонкий клинок с двусторонней заточкой, пригодный для ритуальной работы. Как символ мощи, меч понижает сложность любых бросков магии для обладателя на 2, пока его держат в руках. На Диспутах он дает автоматический успех на одно действие каждый ход, но по Герметической традиции, его хозяин не может отказаться от вызова на Диспут.

*Сыны Эфира.* Меч Эфиритов похож на галльский или римский меч, широкий и короткий. Он сделан из прочнейших материалов, которые смогла произвести техномагия Сынов, и усилен мистическими чарами, укреплением Узора и усилением межатомных связей. Этот меч не может быть сломан или погнут любой известной силой. (Предположительно, Архимаги или Образы<sup>69</sup> (Exemplar) и могут что-то придумать, но даже им придется нелегко).

*Вербена.* Атаме – изначально, церемониальный нож – провоцирует некоторый раскол в политике Вербен. С одной стороны, некоторые язычники выступают против пролития крови, так как она священна. Другие же верят, что эта священная сила делает кровь идеальным инструментом. Но обе группы соглашаются, что жертвоприношения очень могущественны. Этот нож позволяет носителю жертвовать кровью и здоровьем (уровни здоровья) ради усиления магических эффектов – каждый уровень здоровья не

---

<sup>69</sup> Маги, ставшие живым воплощением избранной ими Сферы. В пределах ее могут практически все, развивают ее дешевле и сверх своего Арете, но не способны к Восхождению, развитию других Сфер и Арете.

только считается очком Квинтэссенции, потраченным на Эффект, но и дает ему автоматический успех. Как минимум двое Вербен убили себя, используя этот нож при сотворении магического эффекта.

*Адепты Виртуальности.* Меч Адептов Виртуальности не существует – как физический объект, по крайней мере. «Меч» Виртуалистов – программа для преодоления защит и шифров. Хозяин клинка данных никогда не провалит бросок, связанный с Компьютерами, пока этот нож как-то используется (для ломания кода или взлома сайтов, например, но не создания новых программ или перекодирования реальности). В Цифровой Сети клинок может проявляться, как мечеобразное оружие примерно 30 сантиметров в длину, со светящимся зеленоватым узором. Он способен проникнуть сквозь большую часть неформатированного сетевого пространства. В этой форме меч может поразить любого странника по сети, выбрасывая его из Сети (если он «убивает» спроецировавшегося странника) или убивая кого-то, подключившегося духовно. Меч нельзя скопировать, но хозяин может делать свои дубликаты, которые хозяин может раздавать – такие штучки не обладают мощностью оригинала, но все равно остаются очень эффективными в Сети, хоть и распадаются автоматически через сцену.

### **Камень Парадокса (Амулет, 5 очков)**

Некогда Мастера Толкователей Грез делали такие амулеты в количестве, и эта техника быстро распространилась по другим Традициям в силу полезности. Сделать камень Парадокса непросто, но многие маги до сих пор ценят эти маленькие амулетики.

Обычно камни Парадокса обнаруживаются по одному или маленькими скоплениями – не говоря уже об обычных друзьях из 10, которые и образуют амулет (стоимость указана за 10 штук, один камень стоит половину очка). Чаще всего это маленькие кристаллы, но некоторые маги используют обычные камни, с нарисованными на них небольшими сложными узорами.

Так же, как Мастер Основ способен обнулять Парадокс, камень Парадокса несет небольшой заряд Квинтэссенции с точно таким же свойством. Хоть большинство Мастеров просто зачаровывают камень при необходимости, некоторые известны созданием их на потом. Обычно, камень несет одно очко Квинтэссенции, связанное с его Узором заклинанием. Когда на мага воздействует Парадокс, ему нужно просто взять камень – и тот рассыплется в прах, а Квинтэссенция отразит Парадокс.

Естественно, некоторые маги любят носить с собой столько камней, сколько могут унести. Но из этого растут две проблемы: во-первых, камни редки сами по себе, а во-вторых, не всякий маг пожелает привлечь к себе внимание ношением множества разнообразных легко доставаемых камней – размером с пятирублевую монету в диаметре – обладающих своим Резонансом каждый.

### **Удачная парковка (Талисман, 2 очка)**

Чары и колдовство могут и не быть так же распространены, как ранее, но множество людей до сих пор используют разнообразные талисманы на удачу в разных предприятиях. Один из таких – «Удачная парковка», который, на самом деле, лишь один из видов многочисленных незаметных маленьких Талисманов, которыми обладают многие маги.

Удачная парковка выглядит, как листок бумаги, парочка пушистых игральных кубиков или еще что-нибудь, что вешают на зеркало заднего вида или крепят на приборную доску автомобиля. Предмет гарантирует, что маг всегда естественным путем найдет удобное место для парковки. Хотя это и обыденное использование магии, но действительно помогает пережить тяжелый день. Другие его виды могут помочь магу находить короткие очереди в магазинах или получать хорошие номера при ожидании в каких-нибудь конторах. Создание таких «повседневных» талисманов стало основной работой некоторых магов, а также достаточно распространенной задачей по творению – своего рода, доказательством, что маг может, на самом деле, создать магический предмет, каким бы маленьким тот ни был. Некоторые Спящие даже полагаются на похожие (пусть и не зачарованные) талисманы.

Удачная парковка и похожие Талисманы обычно обладают одним уровнем Арете и парочкой уровней Времени или Связей – достаточно, чтобы найти хорошее местечко или прибыть как раз вовремя, чтобы воспользоваться освободившимся местом.

### **Бездонный мешочек мелочи (Артефакт, 3 очка)**

Древние легенды наделяют героев мешочками или сумками, в которых никогда не кончаются монеты, или даже сапогами, в которых всегда найдется записка, или позволяющими находить потерянную мелочь. Современные маги Традиций, не желающие привлекать внимание Синдиката слишком крупными переводами (вроде телефонных карт или поддельных кредиток), иногда пользуются небольшими объемами денег, когда им это необходимо. Бездонные мешочки мелочи чаще всего делают в виде небольших потертых кошельков из дешевой кожи, хотя есть варианты и в виде небольших мешочков с затягивающейся горловиной или тонких бумажников.

Маг может открыть мешочек и совершенно естественным путем достать немного мелочи. Но на это существуют суровые ограничения: во-первых, добываемая сумма не может превысить Ресурсов 1 (это, все же, *мелочь*), а во-вторых, маг может достать только те монеты, которые он предварительно в мешочек положил – то есть, чтобы достать несколько пятирублевых монет, хотя бы одна пятирублевка должна быть положена в мешочек до того. Два других ограничения помогают поддерживать структуру магии – маг всегда должен класть в мешочек хотя бы одну монету из полученной сдачи, и если мешочек хотя бы раз опустеет или будет вывернут наизнанку, то магия рассеется.

Мешочек использует простой Эффект Материи и Основ для клонирования тех монет, что были положены внутрь. Из-за ограничений на использование, сделать такой мешочек гораздо проще, чем создать прибор с неограниченными копировальными способностями (отсюда и низкая стоимость). Некоторые виды мешочков сделаны, как Талисманы с Арете, потому что использовать их проще кому угодно, но они редки.

### **Дорожный плащ (Артефакт, 4 очка)**

В 1500-х такие артефакты были рясами. К 19 веку они приняли вид плащей, а в 20 и 21 веке это, обычно, пальто. Как бы то ни было, польза от них одна и та же – то есть, они помогают в дороге. Конечно, современные средства передвижения предоставляют многие удобства, которые перевешивают пользу от этих пальто, но в период Ренессанса многие путешественники немало отдали бы, чтобы обзавестись ими.

На дорожные плащи обычно накладывают небольшие чары. Обычно они делают хозяина иммунным к опасным эффектам низких температур, вплоть до замерзания – носитель все еще чувствует холод, но не испытывает никаких проблем от него. В нем предусмотрены карманы, на которые никто не смотрит – хотя они не могут нести чего-то большего, что можно положить в обычный карман, они дают бонус +2 к попыткам скрыть что-то в них. Пальто обычно крепкое и подбитое, потому дает один уровень брони. Пальто устойчиво к огню, но пулями пробивается (и, конечно, его можно сжечь и уничтожить).

Некоторые редкие и уникальные плащи сделаны с под более специфические требования (и, соответственно, стоят дороже), вроде обработанных Связями карманов, в которые помещается больше, чем можно подумать, улучшенной стойкости к огню и жару, либо «отводящие глаза», которые позволяют хозяину сливаться с толпой (как Сокровище 1).

### **Электромагнитная граната (Амулет, 5 очков)**

Это одно из изобретений Сынов Эфира, которое Технократия отчаянно стремится дискредитировать. К их большому сожалению, Технократам это не удалось, и технологии создания ЭМ-гранат постепенно становится частью приемлемой парадигмы. Электромагнитные взрывы – мощные разряды электромагнитного излучения, которые уничтожают всю незащищенную электронику в радиусе взрыва. Десять лет назад команда Эфиритов, под управлением гения от электроники доктора Лауры Хэнсон, «доказала», что ЭМ-разряды не являются исключительно результатом ядерных взрывов. Для того, чтобы создать маленький электромагнитный взрыв нужно только немного взрывчатки, большой конденсатор и катушка проволоки. Они использовали свои исследования, чтобы создать



первую ЭМ-бомбу.

ЭМ-гранаты – небольшие взрывчатые устройства, похожие на обычные гранаты. Они могут быть оборудованы таймером, чтобы сработать от 5 секунд до 24 часов после активирования, и имеют программируемый радиус взрыва от 30 до 200 метров. Когда граната взрывается, все в радиусе 3 метров от эпицентра получает 2 кубика летального урона (электромагнитные импульсы вредны для нервной системы человека). Также, все электронные приборы в радиусе взрыва мгновенно ломаются. Важные цепи в радио, электронных игрушках, компьютерах, системах впрыска топлива, электронных часах или имплантатах мгновенно перегорают. Продолжают работу только экранированные приборы, а также чисто механические или сделанные с использованием электронных ламп. Хотя вся лучшая электроника Технократии и Традиций подобающе экранирована, у очень многого защиты нет. Даже автомобили, сделанные после 1970-х, прекращают движение и останавливаются, часто лишаясь рулевого управления.

ЭМ-гранаты – один из самых популярных инструментов Традиций, и некоторые маги продают их симпатизирующим группировкам экотеррористов и им подобным. Тем не менее, они могут быть ненадежными. Если в результате броска на урон выпал провал, то граната не срабатывает, и ЭМ-взрыв не происходит. В противном случае, она работает, как надо.

Если Сыны Эфира создали ЭМ-гранаты для Традиций, то Адепты Виртуальности быстро наладили производство копий, а другие Традиций придумали варианты, работающие по мистическим принципам (с помощью духов электричества, например). Варианты этого Амулета обычны у магов Традиций, ожидающих противостояния с Технократией.

За 5 очков персонаж получает 10 гранат, как обычно для Амулета. Одна граната стоит  $\frac{1}{2}$  очка Дополнения.

### **Органический нож (Артефакт, 2 очка)**

Для настоящих параноиков или всего лишь очень беспокоящихся о своей безопасности, этот прибор может обеспечить быстрый доступ к оружию в любой ситуации. Изначально сделанный на основе формулы пластика с памятью формы, которую Адепты Виртуальности украли у Биоинженеров, материал этого ножа имеет ряд уникальных свойств. Нагретый до точки кипения воды (чего можно добиться погружением ножа в кипяток на несколько минут или в микроволновку на 30 секунд), пластик становится очень мягким и пластичным. Затем ему можно придать множество форм. Формы браслетов, цепочек для ключей и пластиковых игрушек обычно поставляются вместе с ножом. После охлаждения он будет во всех отношениях напоминать предмет, форму которого ему придали, за исключением крайней твердости и прочности.

Так как пластиковые ножи обычно делаются окрашенными разными яркими цветами, немногие заподозрят в нем нечто большее, чем он кажется. Но если ударить его о твердую поверхность с достаточной силой (просто уронить на пол - недостаточно), молекулярная структура предмета меняется и он становится ножом средних размеров. Поскольку пластик с памятью формы очень прочен, этот нож так же тверд и остер, как металлический. Провалы, полученные при использовании такого ножа, либо возвращают ему предыдущую форму, либо ломают.



Обращенные к мистике Традиции не используют те же пластики, что техноманты, а опираются на органические материалы с теми же свойствами. Вербены могут вырастить деревянный нож с такими характеристиками, а у Герметистов может быть костяной нож с изображёнными на нем рунами изменения. Эффект один и тот же.

Органический нож используется как обычный, пребывая в форме ножа, включая боевые характеристики. Могут существовать и большие клинки или дубины, но не рекомендуются – потому что они сохраняют свою массу, а найти изделие из пластика подходящих размеров, чтобы замаскировать полноценный меч или дубину, сложно. Пластик не может быть разделен, чтобы создать несколько предметов.

## **Подводный автомобиль (Артефакт, 5 очков)**

Теперь, когда доступ к Умбре эффективно перекрыт, маги-исследователи обратились к другим регионам. Поскольку в глубинах океана до сих пор скрывается ряд неиспользуемых и неподконтрольных Узлов, маги Традиций заинтересовались подводным транспортом. Основанный на последних моделях микроавтобусов, этот автомобиль был разработан группой Сынов Эфира, заинтересованных в подводных исследованиях. Внешне, он напоминает обычный микроавтобус. Тем не менее, он оснащен электродвигателем, а усиленные батареи, оборудование жизнеобеспечения и подводные двигатели заменили часть задних сидений и заднюю дверь. Когда автомобиль погружается в воду, водитель может перевести его на подводную работу одним нажатием кнопки.

Колеса убираются, втягиваются и открываются порты подводных двигателей, а также начинают работу кислородные баки и регенераторы воздуха. Под водой машина развивает скорость до 20 километров в час, а на поверхности - до 40 километров в час. Но в силу ограничений батарей и систем жизнеобеспечения, под водой можно оставаться не более 12 часов. Также, в нем невозможно погрузиться больше, чем на 2 километра. Большие глубины раздавят машину и убьют всех, кто в ней есть.

На земле машина может разогнаться до 120 километров в час. В ней помещаются пять человек и несколько сотен килограмм снаряжения. Правая боковая дверь может служить переходным шлюзом, который позволит покинуть машину одному человеку, когда она пребывает под водой. Кроме того, как минимум одна группа магов разработала подводный дом, идеально проходящий в шлюз. К сожалению, любой провал в броске вождения приводит к серьезным поломкам, требующим нескольких часов ремонта. Поломки под водой могут стать фатальными.

В данный момент существует всего три подводных автомобиля, и все – уникальные прототипы Сынов Эфира. Герметисты Дома Тиг задумались о постройке магического варианта, но ресурсы для такого проекта весьма сложно достать.

## **Заклинания Традиций**

Из-за фракционности парадигм традиций, у магов меньше общих заклинаний, чем у Технократов. Хотя у каждой Традиции есть свой набор для тренировок и повседневного использования, заклинания, которые могут использовать *все* Традиции, делятся на две категории: настолько распространенные, что аналоги есть у всех, и настолько важные, что их адаптировали под себя все Традиции.

## **Спокойствие (Разум 2)**

Резонанс и магические странности обычно напрягают простых людей, находящихся рядом с магом. Если некоторые беспринципные маги берут эмоции окружающих под контроль, устраняя эту проблему, большинство Традиционалистов предпочитает испускать волны «безвредности». С помощью этого заклинания маг начинает походить на эксцентричного, но безопасного человека, а не странного и потенциально опасного незнакомца.

**Система.** Маг накладывает это заклинание на себя. Успехи позволяют посылать волны покоя и безвредности его же Резонансом. Это снижает штрафы на общение из-за Резонанса по принципу «один успех - один кубик». Помните, что из успехов мага должны часть потратить на длительность. Также, этот Эффект не требует постоянной концентрации, но считается постоянно действующим.

## **Синхронность курильщика (Время 2)**

Многие маги Традиций курят – возможно, из-за последствий стрессов их стиля жизни. У курильщиков есть свой набор маленьких штучек и развлечений, связанных с их пороком. Например, этот Эффект опирается больше на суеверия, окружающие курение, чем на парадигму любой из Традиций.

Синхронность курильщика опирается на популярную городскую легенду о том, что когда курильщик ждет чего-то, то ему надо лишь прикурить новую сигарету и это произойдет. Курильщик может ждать, пока рассосется пробка, доставят его заказ в кафе или автобуса – все, что ему нужно это достать сигарету, поджечь ее и затянуться. Феномен срабатывает практически сразу впоследствии.

**Система.** Заклинание очень простое. Курильщик не столько заставляет чего-то произойти, сколько подсознательно выбирает время и поджигает сигарету в нужное (или ненужное) время. Но более могущественная версия заклинания может действительно сделать так, чтобы время и ситуация менялась при зажигании сигареты! Используйте обычный бросок Арете, чтобы определить, насколько вы точны в предсказании. С одним успехом, курильщик успеет затянуться лишь раз до того, как ему придется выкинуть сигарету и разбираться с прибывшими проблемами (черт возьми!). С четырьмя или пятью успехами все произойдет именно к тому времени, как маг докурит.

## **Разорение Узла (Основы 3)**

Иногда просто нет времени ждать, пока Узел восполнить Квинтэссенцию мага, или создаст Сосуд, или вновь напитает Часовню... иногда магу энергия нужна *прямо сейчас*, и ему не остается ничего другого, кроме как вырвать ее из подходящего Узла. Разорение Узла – очень старое заклинание, некогда использовавшееся, чтобы лишить врага Квинтэссенции и, в то же время, обрезать его подпитку из Узла. В наши дни умирающей магии это считается уже преступлением, но иногда у магов просто нет выбора...

Магу надо лишь прийти к Узлу, как обычно, и применить заклинание, чтоб сформировать его Квинтэссенцию. Получение Квинтэссенции таким способом достаточно разрушительно для Узла, но создает вызывающий привычку приток силы у мага – он может *чувствовать* пульсирующую, сырую энергию бытия, пропитывающую его Узор, при впрыске магической мощи. Конечно, любые защитники Узла, кем бы они ни были – Технократами, духами или оборотнями – скорее всего, будут крайне недовольны таким поведением.

**Система.** Сначала маг настраивает свой Узел на поток Квинтэссенции Узла, а потом использует это заклинание, чтобы вырвать энергию из этого потока. Каждый успех позволяет магу немедленно получить одно очко Квинтэссенции из Узла. Также, маг может перенаправить поток в любое подходящее хранилище магической энергии без дальнейших заклинаний. Длительное применение ритуала этого заклинания позволяет магу получать Квинтэссенцию по мере набора успехов, а не дожидаться окончания ритуала.

В качестве побочного эффекта, Узел опустошается на столько дней, сколько была набрана успехов – в это время он не создаст Квинтэссенции или Сосуда. Хуже того, каждые 10 успехов постоянно лишают Узел одного уровня силы. Если уровень Узла падает до нуля, то он разрушается, и энергии из него уже не извлечь.

### **Метка судьбы (Энтропия 4)**

Если некоторые Традиции используют заклинание *Прочной клятвы* (смотрите описание базовых Эффектов Энтропии в основной книге правил **Мага**), особенно перед принятием обязанностей Мастера, многие опираются на простые *Метки судьбы* для опознания. Заклинатель просто налагает метки на узоры рока вокруг мага – что-то вроде метафизических отметок, которые видят все, способны воспринимать Энтропию. Маг может менять отметку, так что истинный Герольд Традиции будет иметь свою метку, посланник – другую, а предатель – третью. Вполне обычно наложение *Метки судьбы* на недавно основанную Часовню, а некоторые Кабалы метят всех своих членов. Конечно, с нехваткой Мастеров Энтропии получить *Метки судьбы* сложно – но и избавиться от них так же нелегко.

**Система.** *Метка судьбы*, в целом, это метафизическая «печать». Она несет Резонанс того, кто ее наложил (и другой может сказать, кто наложил *Метку*, если опознает Резонанс), и может иметь уникальную форму, отличающую ее от всех прочих. Такая *Метка* редко постоянна – обычно она обновляется, если маг принимает обязанности и продолжает их нести через некоторое время. С помощью того же уровня Энтропии *Метку* можно снять. Кроме того, *Метка судьбы* может отмечать место или Часовню – таким образом, можно указать, что «Данная Часовня принадлежит Кабалу Северного Ветра» или «Этот Узел опасен».

### **Минирование Узла (Основы 3, Разум 2)**

Это заклинание – одно из самых пугающих в арсенале современной магии. Это ответ на недавнюю привычку Технократии «помечать» Узлы Резонансом, а потом выслеживать людей, пользовавшихся Узлом и подхватившим Резонанс. Традиционалисты совершают символически болезненный или отравляющий ритуал – самоистязание, употребление чего-то среднеядовитого (болезненность аналогичная) или любым другим способом создавая ауру страданий. Затем маг сбрасывает эту концентрированную ненависть и боль прямо в Узел. В следующий раз, когда на Узел воздействуют Основами, эта магическая мина сработает по ничему не подозревавшему человеку.

**Система.** Успехи, набранные в броске, определяют длительность отравления Узла, а также количество кубиков для психического импульса, используемого как эмпатическая атака. *Минирование Узла* обычно вызывает боль, тошноту и дезориентацию, хотя уровень эффекта можно ослабить броском Силы Воли жертвы. Если *Минирование Узла* превосходит бросок Силы Воли жертвы, то несчастный маг погружается в тяжелую агонию и оглушается на столько ходов, сколько успехов было получено в броске Эффекта.

Более сильный вариант использует Разум 3, чтобы сделать Резонанс настолько сильным, что он бы вредил телепатически – считайте атакой Разума. Однажды сработав, *Минирование Узла* разряжается. Поскольку заклинание опирается на отравление Резонанса Узла, оно не требует Времени для сохранения Эффекта – меняется сам Узел, как маг изменяет металлическую чушку в острый клинок. Более сложная версия может включать Время 4, чтобы подвесить Эффект (обычно, Сил), который, при подключении к Узлу, выдаст настоящую физическую атаку.

# GUIDE TO THE TRADITIONS™

## KEEPING THE WORLD'S MAGIC ALIVE

We keep alive the old ways. We remember the days when magic flowed across the Earth and dreams strode in hosts with spirits. For every person who believes in a world beyond reason, we are illumination, teacher and guardian. Although beset by unbelief and torn by dissent, we stand together as guides to the shining Ascension to which humanity may strive. If you yearn for hope, if you seek to replace wretchedness with inspiration and you are ready to change the world, you can be one of us.

## NINE TRADITIONS, INFINITE POSSIBILITIES

A definitive look at the Traditions as a whole — how the Council functions, who'll take charge with the dearth of Masters, what techniques determine the allocation of chantries and Wonders. Between the roles for up-and-coming Disciples and the problems facing the 21st century Council lie a host of stories waiting to be told.



**MAGE**  
THE ASCENSION



ISBN 1-56504-455-X  
W/W4603 \$25.95 U.S.



9 781565 044555

PRINTED IN CANADA