



# Маг: Помощник Рассказчика

*(Mage Storytellers Companion (4601) 1-56504-406-1)*

(версия 1.0)

Перевод:	Сэвориан Эммиарш
Редактура:	Юрий «Gefest» Новиков
Сборка:	alex56

«Россия в ночи» выражает огромную благодарность всем тем (Юрий Новиков, Павел Кулаков, Богдан Слащев, Дмитрий Стёпин, Александр The man in a shroud Жарков, Александр Evilthinker Давыдов, Айдос Смагулов, Константин RenegadE Зайцев, Виктор V Yoma, Иван Сергеевич Кузьмин, Алексей Бесфамильный) без чьего материального вклада нам не удалось бы выполнить данный перевод. Благодаря их отзывчивости и преданности русскоязычному Миру Тьмы мы все имеем в своем распоряжении этот материал, а русификация МТ движется неуклонно вперед.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1: Наши достижения.....	5
Хронология Войны Восхождения .....	5
Предыстория: будущее опирается на прошлое.....	20
Глава 2: Несопоставимые .....	26
Бата'а: Тела духов .....	27
Дети Знания: последние истинные алхимики .....	31
Хем-Ка Собк: Пожиратели греха.....	35
Копа Лозэй: Хранители Островов.....	39
У Лун: Драконы-Чародеи .....	42
Малочисленные, гордые и разобщенные.....	46
Аль-и-Батин .....	46
Сёстры Ипполиты .....	55
Тафтани .....	64
Тамплиеры .....	71
Глава 3: Духи и Ушедшие .....	80
Духи .....	80
Ушедшие .....	98
Глава 4: Чудеса .....	104
Артефакты и Изобретения.....	105
Заклинания и Гаджеты.....	107
Фетиши .....	110
Амулеты .....	113
Талисманы и Устройства.....	116
Реликвии.....	119
Безделушки и Сокровища.....	137
Фамильяры .....	147

## Введение

Технократия всё сильнее сжимает хватку на реальности, и магов Традиций ожидают трудные времена. Война Восхождения заканчивается неоднозначно, и выжившие ищут убежища везде, где могут. Отрезанные от большинства своих учителей и защищённых Королевств Горизонта, которые они некогда считали нерушимыми, маги-мистики всех видов ищут новых способов продвижения своих знаний, при этом оглядываясь через плечо со вполне понятной паранойей.

Как и в случае с современной войной, налагающей на гражданское население жесточайшие взыскания, Война Восхождения взяла с магов независимых Цехов и членов Несопоставимых групп ещё большую плату. Те, кто не смог обрести безопасность в численности или найти общий язык с бывшими соперниками – поддался, словно фантастические чудовища Мифологической Эры, забвению или уничтожению. Новое тысячелетие пришло.

Однако, надежда не умирает легко. Несмотря на все усилия Технократии, маги-мистики продолжают существовать, хотя и оказывается, что дорога, лежащая перед ними, длиннее, темнее и опаснее, чем когда-либо прежде. На руинах Войны Восхождения возникли новые альянсы по мере того, как старые распри уступили путь необходимости объединения перед лицом более значительного врага. Старые псы обучаются новым трюкам и оттачивают свои земные и магические умения в закоулках, на заброшенных складах и в уединённых хижинах в лесной глуши. Учёные-историки заглядывают в прошлое и пытаются понять, в какой момент всё пошло не так, делая заметки на «следующий раз».

## **Как использовать эту книгу**

Информация на данных страницах будет полезна в основном для Рассказчиков, но Игрокам она тоже пригодится. Конечно, Рассказчики могут сами решать, какая информация будет доступна их труппам.

**Введение** (которое вы сейчас читаете) даёт обзор этого тома.

**Глава 1: Наши достижения** описывает основные моменты Войны Восхождения, от подъёма магических школ во время разделения между магией и наукой, до окончательного удара, нанесённого Технократией магам Традиций и Цехов в последней битве. Кроме того, эта глава открывает малоизвестную информацию о том, как именно удалось расколоть мир истинной магии и даёт несколько рекомендаций относительно того, как дополнить вашу хронику новой информацией.

**Глава 2: Несопоставимые** позволяет взглянуть на последствия Войны Восхождения в том, что касается независимых магов Цехов и Несопоставимых школ магии. Истории и судьбы ныне нефункционирующих Цехов, а также подробные описания нескольких выживших Несопоставимых групп, предлагают Рассказчикам и игрокам способы дополнить персонажей в результате Войны Восхождения.

**Глава 3: Духи и Ушедшие** объясняет использование различных духов в хронике Мага и подробно описывает несколько особых примеров. В данной части также говорится о мистических зверях, которые когда-то бродили по земле, а теперь встречаются только в Умбре, появляясь на Земле лишь изредка.

**Глава 4: Чудеса** детально описывает различные магические предметы, с которыми могут столкнуться маги. Здесь вы также найдёте исчерпывающие правила для создания новых Чудес, использования Амулетов и Реликвий, и даже привязывания фамильяров.

Как обычно, можете выбирать из представленной здесь информации. Оставьте то, что поражает ваше воображение, а остальное игнорируйте. Трофеи принадлежат победителям.

# Глава 1: Наши достижения

## Хронология Войны Восхождения

Война творит историю, точно так же, как история творит войны. Конфликты знаменуют ход человеческой истории с самых ранних её веков. То же самое верно для истории магии. Война Восхождения неофициально началась в начале самых ранних исследований принципов интерпретации и формирования реальности.

И всё же не все войны ведутся на поле боя. В промежуточные периоды, которые историки называют «мирным временем», происходят философские и идеологические сражения. Хотя эти битвы за власть редко приводят к фактическим жертвам, они подготавливают почву для множества грядущих кровавых стычек.

Приведённая ниже хронология прослеживает эволюцию магического мышления и развитие различных парадигм, результатом чего стало столкновение воли между Традициями магов и Конвенциями Технократов. «Маг: Крестовый поход Чародея» и «Горизонт: Оплот Надежды» предоставляет другие источники для каталогизации исторического продвижения Войны Восхождения.

### **В начале: от Эпохи Легенд до христианской эры**

#### **Истоки Магии**

*Доисторический период:* племенные шаманы, мистики и целители открывают скрытые правила магии, идентифицируя естественные и сверхъестественные источники власти в пределах и за пределами восприятия. Магия, религия и «наука» сосуществуют как основа творчества и прогресса.

4000-2800гг до н.э. В Индии возникают культы смерти и экстаза. В Китае и Тибете форму обретает Братство Акаши. Вавилонские жрецы-учёные

открывают принципы геометрии и астрологии, подчиняя силу математики и небес человеческой воле. Жрецы-друиды и практикующие природную магию воздвигают Стоунхендж в соответствии с передвижениями небесных тел.

*2800-1100 гг. до н.э.* Последователи науки и магии исследуют лабиринты своих соответствующих путей. В Египте появляется и занимает видное положение Имхотеп, называемый «первым настоящим учёным». Великий Дедал достигает легендарного статуса новатора и мастера магии. Золотой Век греческой магии охватывает мистические разработки таких колдунов и магов, как Орфей и Медея. Моисей и его брат-маг Аарон выводят Израильтян из Египта, по пути используя чудеса веры.

*965-300 гг. до н.э.* Соломон Мудрый строит храм согласно герметическим принципам и устанавливает ранние принципы ритуальной магии. В ответ на Чуму десяти тысяч Джиннов Соломон и другие арабские чародеи добиваются успеха в связывании и изгнании множества недоброжелательных духов и демонов. Гималайские Войны затянулись на 600 лет, приведя к разлому между Акашицами и индуистскими магами. Борьба привела к тому, что Акашики ушли в добровольную изоляцию.

*580-200 гг. до н.э.* Золотой век греческой Науки возвещает исток открытий и изобретений первых магов науки и воздвигает надёжную структуру того, что позже станет известно как «западная парадигма» верований. В число руководящих светил этого периода входят Платон, Пифагор, Гиппократ, Архимед и Аристотель.

*560-200 гг. до н.э.* На землях Востока Золотой Век китайской науки показывает учения и открытия Конфуция, Лу Баня и других мастеров философии и мудрецов. Возникает китайская парадигма, структура которой основывается на космическом порядке. В то же время в Греции, Италии и

Египте расцветают культы Гермеса. Различия между акусматиками<sup>1</sup> и математиками в конце концов приводят к Войне Гермеса.

### **Ранние стычки**

*500 г. до н.э.* Ночь Фаны объединяет несопоставимую группу Акашиков и экстатиков в новую группу магов, известную как Аль-и-Батин.

*496-480 г. до н.э.* Война Драконьей Реки стравливает Акашиков с Императором Пяти Призраков. В результате опустошение от магических битв приводит к десятилетнему голоду и засухе, и втягивает магов-ремесленников Далоу'лаоши (которые позже заложат основу для Пяти Металлических Драконов) в конфликт.

*400-100 г. до н.э.* Во время Войны Гермеса конфликты между Математиками, Дедалианцами<sup>2</sup> и Акусматиками достигли критической стадии. В то время как некоторые группы ушли в подполье, а другие откололись, культы Меркурия смотри остаться нетронутыми. В восточных землях У Лун (или Чародеи Дракона) обращают на себя гнев Акашиков из-за преследования сельских магов. Шёлковое Соглашение (190-170 до н.э.) заключает между Дедалианцами и Далоу'лаоши пакт, основанный на обмене знаниями и товарами. Война Горящего Тигра (160-100 до Р.Х.) порождает трёхстороннюю войну, в которой участвуют Акашики, У Лунь и Далоу'лаоши. Акашики сокрушают и изгоняют Дьявола-Чародея Тау-цзы и его демоническую армию, но лишь после того, как inferнальные орды забирают жизни многих магов со всех сторон конфликта.

*150 г. до н.э.* Римское вторжение в Британию приводит к уничтожению множества кельтских чароделов и друидов легионами Цезаря. Убийство Юлия Цезаря в 44 году до н.э. подталкивает Люция Касиоли превратить Чашу Горы Оссы (Mt. Ossa Calyx) в Collegium Praescepti (Братство Правления).

---

<sup>1</sup> По сути, имеется ввиду конфликт между «слушателями» и «учениками» Пифагора. Одни видели истину в утверждении и использовали его просто принимая на веру, другие же смотрели вокруг утверждения. Подробнее об этом стоит почитать [ТУТ](#) и [ТУТ](#) (здесь и далее комментарии редактора)

<sup>2</sup> В Мире Тьмы также «Дедалийцы» - Просвященные Мастеровые. Чуть подробнее о них можно узнать в Главе 3 «Руководства по Технократии».

## **Господство Магии: от христианской эры до первого тысячелетия Отклонения от Путь Восхождения**

*4 г. до н.э. – 30 г. н.э.* Жизнь и учения Иисуса из Назарета формирует основу христианской религии.

*10 г. до н.э. – 400 г. н.э.* Нормирование Герметических Искусств порождает Герметический Корпус, приписываемый Гермесу Трисмегисту. С течением веков влияние язычников уменьшается, и герметисты склоняются к христианству. Мессианские Голоса формируют в рядах герметистов фракцию, исповедующую учение Христа. В Британии возникает восстание кельтских колдунов и друидов, пытающихся выдворить римлян из этих земель. Королева Боудикка умирает в попытке победить римских захватчиков.

*64 г. н.э.* Великий Пожар Рима приводит к уничтожению Герметической Библиотеки и вызывает раскол между фракциями христиан и язычников. Мессианские Голоса становятся объектом чистки в организации герметистов.

*121 г. н.э.* Бич Молний, вызванный Маркусом Фульгуратором, заставляет кельтских магов и друидов перебраться из южной Британии в Шотландию. Стена Адриана становится границей между римскими и английскими землями.

*100-756 гг. н.э.* Век Короля-Дьявола становится меткой успеха чародеев-султанов, находящихся под влиянием демонов, на Среднем Востоке. Армии Пророка (Муххамеда) и союзники-магии в конце концов уничтожают Аль-Малека Аль-Маджуна ибн Иблиса, последнего из Королей-Дьяволов, положив конец господству страха.

*235 г. н.э.* Торговые споры разъединяют союз между Далоу'лаоши и Collegium Praeserti, заканчивая Шёлковое Соглашение.

*300-1300 гг. н.э.* В большей части Европы господствует Золотой Век языческой магии. Он постепенно тает по мере того, как христианские

миссионеры распространяют свою веру и обретают новых последователей среди первых европейских правителей.

*313 г. н.э.* Император Константин принимает христианство и насаждает эту веру по всей Священной Римской Империи. Конфликты между вновь возродившимися Мессиянскими Голосами и герметиками-митраистами в Риме выливаются в бунты и гражданские волнения.

*320 н.э.* В результате Откровения Чистой Мысли Господа, Открытого Архангелом Гавриилом, Посланником Его, возникает Кабал Чистой Мысли, поддерживающий учение о едином мире, едином Боге. Этот документ запускает начало движения Габриэлитов.

*389 г. н.э.* Уничтожение Великой Александрийской Библиотеки приводит к потере множества герметических и других магических документов.

*410 г. н.э.* Борьба за Рим уничтожает центр европейской герметичной и христианской магии. Выжившие разбредаются, распространяя свою личную философию по Европе. Многие герметисты бегут в Византию. Начинаются Тёмные Века.

*537 г. н.э.* Падение Авалона<sup>3</sup> знаменует конец карьеры Мерлина.

### **Семена раздора**

*590-650 гг. н.э.* Акашийские монастыри, включая знаменитый храм Шаолиня, подвергается атаке китайского Императорского Двора.

*639-1100 н.э.* Основание исламского региона пророком Мухаммедом даёт начало Золотому веку ислама, период, отмеченным взаимодействием науки и веры на Ближнем Востоке. Во время этого периода несколько Гильдий Ремесленников восстанавливают *Ars Praetlarus* под эгидой просвещенной атмосферы Византии.

---

<sup>3</sup> Остров на котором, по легенде, располагается окончательное захоронение короля Артура. По некоторым источникам, остров также являлся резиденцией его старшей сестры волшебницы (Феи?) Морганы.

650 г. н.э. Хасан И-Саббах объединяет Верховных магов Персии, называющих себя Тафтани, или Ткачами. Эта группа магов стремится защищать старые традиции магии, сопротивляясь возвышению мусульманских ревнителей.

700 г. н.э. христианская церковь, сосредоточенная в Риме, укрепляет свою власть и распространяется по Европе, объединяя Габриелитов, Мессианские Голоса и другие секты под знаменем единого Бога.

767 н.э. Двенадцать магов-герметистов собираются вместе, чтобы заключить *Paix Hermetica*, таким образом став основателями первых Домов Ордена Гермеса.

800 н.э. группа боевых мистиков, объединённых своей христианской верой, формируют общество рыцарей-паладинов. Эти рыцари служат Шарлеманю и становятся основой для появления в будущем боевых магов веры, таких как Тамплиеры, Госпитальеры и некоторые фракции Небесного Хора.

876 г. н.э. Орден Гермеса отбирает у инферналистов Ковенант Дойссетеп и перемещает Часовню в Пиренеи.

997 г. н.э. Крафтмасоны укрепляются в качестве отдельной группы во Франкфурте.

## **Столкновение волей: с первого тысячелетия до Возрождения**

### **Слухи о войне**

1003-1022 гг. н.э. Внутренние конфликты в Ордене Гермеса всплывают на поверхность, начавшись с уничтожения Дома Дъедне<sup>4</sup> - прибежища магов-друидов - и достигают высшей точки с постепенным превращением Дома Тремер в клан вампиров.

1067 г. н.э. Основание Мистриджа.

---

<sup>4</sup> Возможный аналогичный перевод — «Дом Дидне»

*1100-1300 гг. н.э.* Крестоносцы проносятся через Европу и Ближний Восток. Священные войны между христианскими рыцарями и мусульманскими армиями отражают конфликты между Габриэлитами (и их союзниками) и не-христианскими практиками магии. Возникновение Тамплиеров и других организация боевых жрецов обеспечивает Кабал Чистой Мысли готовой армией силовиков и пропагандистов.

*1171 г. н.э.* Построив свои принципы на повторном открытии арабского манускрипта **Kitab al Alacir** в 1160 году, Лоренцо Голо закладывает начало основания Герметического Дома Голо (позже известного как Сыновья Эфира).

*1188-1193 гг. н.э.* Лоренцо Голо покидает Орден Гермеса, чтобы объединиться с Габриэлитом Саймоном де Лораном, основав Гильдию Природной Философии<sup>5</sup>. Фрагментация внутри Гильдии заставляет её членов разделиться на различные гильдии ремесленников.

*1201-1325 гг. н.э.* Обнаружение того, что Дом Тремер был заражён вампиризмом, приводит к Войне Массаса и исключения Дома Тремер из Ордена Гермеса. Ни одна из сторон не чувствует себя готовой к затяжной войне с другой - ход, который будет преследовать их в последующие дни.

### **Сражение начинается**

*1210 г. н.э.* Ковенант Крафтмасонов объединяет многочисленные торговые и ремесленные гильдии с Крафтмасонами в южной Франции как способ объединиться против Ордена Гермеса. Их успешная атака на Мистридж официально знаменует начало Войны Восхождения.

*1210-1266 гг. н.э.* Азия и Европа страдают от ханских нашествий. Конфликты между монголами-шаманами и их западными коллегами приводит к значительному прореживанию рядов Акашиков, Тафтани и

---

<sup>5</sup> Также встречается в вариантах перевода как «Гильдия Натурфилософов», «Гильдия натуральной философии» и «Гильдия естествоиспытателей».

других групп. Изобретение гильдиями Далоу'лаоши пороховых снарядов создаёт эффективное оружие против монголов.

*1231 г. н.э.* Подъём Инквизиции, поддерживаемый Габриэлитами и Мессианскими Голосами, порождает охоту на ведьм по всей Европе.

*1250 г. н.э.* Альянс Золотой Гильдии увеличивает численность Крафтмасонов.

*1265 г. н.э.* Инквизицию разделяет Ересь Милосердия, что приводит к отлучению Мессианских Голосов.

*1268 г. н.э.* Лондонское Соглашение, спонсируемое великим ремесленником Роджером Бэконом, заканчивает войну между гильдиями ремесленников Англии.

*1300 г. н.э.* Под руководством Антонио Велло и графини Марианы Сабин формируется общество Небесных Мастеров.

*1313 г. н.э.* Предательство Тамплиеров отправляет выживших в подполье. Некоторые присоединяются к Кабалу Чистой Мысли или Небесному Хору, в зависимости от своих личных философских воззрений.

*1315 г. н.э.* Герцог Луи Тристан де Варре основывает Солификати.

*1325 г. н.э.* Соглашение Белой Башни формализует Орден Разума, объединяя Габриэлитов, Козианский Круг, Искателей Бездн, Небесных Мастеров, Крафтмасонов, Ремесленников и Солификати под единым знаменем.

*1330 г. н.э.* Чистка Парижского Университета приводит к смерти многих магов и в конце концов оканчивается уничтожением герметического Ковенанта Ле Иктус.

*1330-1420 гг. н.э.* Век чумы опустошает население Европы и разжигает гонения на магов, ведьм, еретиков, вампиров и на все другие группы, которых считали ответственными за болезнь.

*1335 г. н.э.* Солификати покидают Орден Разума.

*1345 г. н.э.* Война Пыльной Ведьмы в регионе около Великого Зимбабве приводит к формированию Нгомы и Мадзимбабве в качестве отдельных групп магов.

*1356-1360 гг. н.э.* Чистка Кричащего Призрака натравливает магов Далоу'лаоши и У Лунь на Акашиков, заставляя последних отступить в горы Тибета.

*1420 г. н.э.* Год Великой Болезни приносит чуму в Зимбабве и разжигает войну между Нгома и Мадзимбабве, которые винят друг друга в появлении болезни.

## **Нисхождение Магии: от Ренессанса до 20 столетия**

### **Продвижение Науки**

*1431 г. н.э.* Мученичество Жанны д'Арк разделяет Габриэлитов и приводит сторонника Жанны Жиля де Рэ в ряды инферналистов.

*1435-1442 гг. н.э.* Генерал Истинного Креста Уингард проводит масштабную охоту на ведьм в Великобритании, убив многих магов-язычников и их союзников-фей. Паслён, единственный выживший в резне Ночи Середины Лета в Харрогейте, убивает Уингарда, положив конец его убийственной кампании.

*1440 г. н.э.* Габриэлиты уничтожают языческую крепость Бервальд, разжигая открытую войну между язычниками и христианскими магами в области Чёрного Леса. Первая Конвокация Мистриджа приводит к тому, что маги Паслён, Валоран, Ш'зар и Балдрик Ла Салль решают создать совет всех Традиций. Эти четверо начинают путешествовать по всему миру, стремясь привлечь на встречу столько практиков различных магических стилей, сколько возможно.

*1445 г. н.э.* Солификати заново формируются при содействии магов-герметиков.

*1448 г. н.э.* Осада Дойссетепа Дедалианцами из Белой Башни приводит к падению материальной крепости и перемещению её основы в Королевство Горизонта.

*1449 г. н.э.* Вторая Конвокация Мистриджа вызывает на себя огонь со стороны Крафтмасонов и Ремесленников. Потери велики, но маги-мистики побеждают силы науки и разума. Впоследствии участники собрания помогают строить Горизонт, который должен стать безопасным местом в Иномирье.

*1450-1453 гг. н.э.* Тезгул Безумный и его армия литовских демонопоклонников проносятся по Балтике, действуя из опорного пункта в Купала Алке.

*1452 г. н.э.* Дедалианцы приносят Клятву Огня против вампиров, магов и других противников. Охота в основном проходит в Европе и известном мире. В следующем году во Франции разражается война между Габриэлитами с одной стороны и Герметиками и язычниками – с другой.

*1453 г. н.э.* Коперник демонстрирует обоснованность своей теории о том, что земля и другие планеты вращаются вокруг солнца, чем разрушает геоцентрическую концепцию вселенной и подрывает один из основных принципов религиозной веры. До сих пор в метафизической области знаний продолжаются жаркие дебаты о том, изменила ли его теория вселенную, или же это было простое наблюдение.

*1455 г. н.э.* В Вене Герметики и Каббалисты сражаются с силами Козиана и Высокой Гильдии. Распространившаяся война поглощает Ремесленников и Габриэлитов. Атаке подвергаются четыре магических крепости - две в Европе и две в Персии. Двор Артаксеркса в Персии переживает падение, но Лайонесс, Стоунхендж и Каньон Кю-Дали сохраняются.

*1457-1466 гг. н.э.* Великая Конвокация Традиций пытается объединить мистические фракции со всего мира. С этой встречи Девять Традиций обретают форму, ассимилируя некоторые группы, такие как Мадзимбабве, в

существующие Традиции. Другие, включая Тафтани и Нгома, отвергают членство, формируя ядро групп, известных с тех пор как Несопоставимые. Принятие «Резолюций и Протоколов Девяти Мистических Традиций» служит официальной основой Совета Девяти, который состоит из Братства Акаши, Аль-и-Батин, Чакраванти (Эвтанатос), Небесного Хора, Толкователей Грёз, Ордена Гермеса, Видящих Хроноса (Культе Экстаза), Солификати и Вербена.

*1466-1470 гг. н.э.* Первый Кабал, составленный из представителей Девяти Традиций (по одному от каждой) путешествует по миру в попытке обрести поддержку для нового Совета и укрепить прерывистые силы мистической магии. Их путешествие заканчивается предательством одного из них, Хейлеля Теомима из Солификати. Совет ловит предателя и приговаривает к суду, который осуждает его на Гилгул. Солификати уходят из Традиций.

*1471 г. н.э.* Солификати раскалываются после казни своего лидера, оставляя в Совете вакантное место. Оставшиеся представители бывшей Традиции находят убежище либо в Ордене Гермеса, либо в Ордене Разума, либо бегут и скрываются.

*1472 г. н.э.* Битва при Гарце знаменует победу над Тезгулом и его армиями силами Козиана и Ремесленников.

*1475 г. н.э.* Когда силы Белой Башни штурмуют порталы Горизонта, разражается Война Конкордии. Неудачная попытка захватить город Совета Конкордии приостанавливает их усилия, и они отступают после согласованной кампании по уничтожению, которая в конце концов ослабляет Традиции.

*1480-1540 гг. н.э.* Карьера доктора Джорджа (Иоанна) Фауста становится легендарным примером бесчестия для всех, кто практикует магические искусства.

*1486 г. н.э.* Публикация *Malleus Maleficarum* влечёт за собой официальное провозглашение войны между силами веры, науки и разума (Белой Башни и её союзников в Церкви) с мистическими традициями.

1500 г. н.э. 12 оставшихся Солификати переименовывают себя в Детей Знаний, но решают оставаться вне Совета.

### **Отступление магии**

1525 г. н.э. Битва при Павии разжигает конфликт между французскими и испанскими магами в Королевстве Горизонта, создавая смятение в рядах Традиций.

1535 г. н.э. Нападение группы Ремесленников на Горизонт приводит к их поимке и принудительной ассимиляции Орденом Гермеса.

1563 г. н.э. Орден Разума, воспользовавшись помощью Герметиков, симпатизирующих Ремесленникам, пробирается в университеты Европы, распространяя свою версию правды студентам университетов. Эта практика продолжается до нынешнего дня.

1625-1654 гг. н.э. В Горизонте проводится Трибунал Мира, целью которого является успокоение споров и непосредственных сражений, изводивших Традиции с момента формирования Совета Девяти. Хотя маги Дойссетепа не смогли посетить его, большинство магов считают эту попытку хотя бы отчасти успешной.

1655 г. н.э. Дойссетеп захватывает Купол Сооружения Золотого Глаза, одержав тем самым главную победу над Технократическим Союзом.

1736 г. н.э. Растущее возмущение Янычарами приводит к их вытеснению с должности стражей Горизонта.

1750 г. н.э. Маги Традиций проводят Трибунал Вербовки, чтобы повысить свою падающую численность.

1756 г. н.э. Больше сотни Толкователей-индейцев уходят из Горизонта из-за предвзятости по отношению к «племенным» магам и шаманам.

1825 г. н.э. Традиции переживают скачок роста. Видящие Хроноса переименовывают себя в Сахаджийя. Позже они снова меняют название на Культистов Баххуса, и наконец – на Культ Экстаза.

1834 г. н.э. Чарльз Бэббедж изобретает «аналитическую машину» (которая также называется «машиной разности»), и это, в сочетании с теориями леди Ады Лавлейс насчёт вычислительных процессов, закладывает принципы работы современного компьютера и влечёт за собой возникновение новой группы магов-Технократов, называющих себя Инженерами Разности<sup>6</sup>.

1850-1900 гг. н.э. Растущий интерес к оккультизму и спиритуализму, совпав с подъёмом движения теософистов<sup>7</sup> в Европе и США, вызывает ослабление научной парадигмы и ведёт к увеличению количества магов Традиций.

1865 г. н.э. Генетическая наследственность, открытая Грегором Менделем, даёт толчок экспериментам Козианцев над созданием новых, лучших людей.

1866 г. н.э. Представители Гильдии Естественных Философов меняют название на Инженеров Электродинамики в знак уважения к новым научным открытиям эпохи.

1872 г. н.э. Маги Традиций начинают диалог с Инженерами Электродинамики, Технократскими магами, которые, кажется, находятся на грани бегства.

1880 г. н.э. В ответ на последствия работы Александра Грэма Белла и других первых экспериментаторов в технологии коммуникаций Инженеры Разности открывают парадигму «виртуальной реальности» и переименовываются в Виртуальных Адептов.

## **Поражение магии: Современная эпоха**

## **Война Восхождения набирает обороты**

1900 г. н.э. Бывшие Крафтмасоны и члены Высокой Гильдии объединяются, чтобы образовать Синдикат.

---

<sup>6</sup> Встречается также частый вариант перевода как «Дифференциальные инженеры». Берет свое начало от «дифференциальной машины Бэббиджа», о которой можно почитать [ТУТ](#)

<sup>7</sup> Краткая справка о теософистах [ЗДЕСЬ](#)

*1904 г. н.э.* Продвижение Технократии на Ближний Восток и её монополия на Квинтэссенцию в этом регионе наносит серьёзный ущерб Аль-и-Батин, что сильно уменьшает их численность.

*1905 г. н.э.* Сыны Эфира покидают Союз Технократии и стремятся присоединиться к Совету Девяти, заняв место, которое пустовало после ухода Солификати.

*1914-1918 гг. н.э.* Первая Мировая Война втягивает основные силы мира в монументальный и опустошительный конфликт, обеспечивший многих магов-Технократов испытательным полигоном для их новых изобретений в области механического и химического оружия.

*1914 г. н.э.* Лорд Варго<sup>8</sup>, помешанный Сын Эфира, пытается использовать свой флот дирижаблей, чтобы захватить власть над миром. Когда ему помешала Оперативная Методология, группа магов-Технократов начала Первой Мировой, это привело к окончательному формированию Нового Мирового Порядка.

*1932 г. н.э.* Аль-и-Батин выходят из Совета Девяти в знак протеста против эксплуатации Ближнего Востока силами, которых поддерживали Традиции (не считая вмешательства Технократов в дела региона).

*1939-1945 гг. н.э.* Вторая Мировая Война раскалывает Традиции, когда отдельные маги впутываются в националистические приверженности и политические беспорядки. Временный альянс с Технократией побеждает влияние Нефанди, но кооперация даёт сбой после окончания войны. Сыны Эфира сыграли роль в том, что разрозненные Традиции снова вернулись к гармонии друг с другом в 1946 году.

*1945 г. н.э.* Взрыв двух атомных бомб над японскими городами Хиросимой и Нагасаки демонстрирует абсолютное уничтожение, которое стало возможным благодаря исключительно «научным» методам.

*1947 г. н.э.* В пустыне возле Росвелла, Нью-Мексико, разбивается инопланетный космический корабль. Покорители Бездн и Новый Мировой

---

<sup>8</sup> Также упоминается как «Царь Варго». Больше о конфликте можно почитать в 1-редакции книги Эфиритов

порядок всё скрывают, держа правду в секрете от общественности, но слухи о «маленьких зелёных человечках» разжигают повальное увлечение НЛО, которое сохраняется до конца столетия.

1958? г. н.э. К концу 50-х годов Механическая Конвенция становится известна как Итерация Икс, добивающаяся теоретического совершенства единстве между человеком и машиной.

### **Наконец, мир**

1961 г. н.э. Виртуальные Адепты покидают Технократию и присоединяются к Традициям, в результате чего количество мест в Совете снова становится равно девяти.

1969 г. н.э. Фестиваль Вудсток объединяет поколение юных Спящих в их вере, что просветления и мира можно добиться с помощью музыки, наркотиков, племенных ценностей и «хороших вибраций». Более молодые члены Культа Экстаза, Небесного Хора, Толкователей Грёз и других Традиций считают этот фестиваль отличительным знаком в Войне Восхождения, подталкивающим коллективную сознательность общественности к массовому Восхождению. Точно так же, как это событие поддерживает духов Традиций, успешная миссия высадки астронавтов на луну обеспечивает Технократии (и в особенности Покорителям Бездн) потрясающий успех, доказывающий правду их определения реальности. По иронии, трепет и удивление, вызванное наблюдением того, как человек шагал по луне, также увеличивает готовность Спящих поверить в возможность до сих пор невозможного.

1970 г. н.э. Пустотники подают в Совет Традиций прошение о членстве, но получают решительный отказ.

1981 г. н.э. Возникновение персонального компьютера IBM на общественном рынке открывает массам доступ к виртуальному миру. И маги Технократии, и Виртуальные Адепты считают это достижение победой.

*1995 г. н.э.* Когда возникает Великий Разлом на континенте Пошта, между территориями, закреплёнными за Сынами Эфира и Виртуальными Адептами, в Горизонте формируется 10-й регион.

*1998 г. н.э.* Ужасающая «Война в Раю» завершается уничтожением Конкордии и смертью многих Архимагов Традиций, включая известного Портоса Фитц-Эмпресса из Ордена Гермеса. После убийства большинства сильных магов и членов совета руководство Традиций пошатывается.

*1999 г. н.э.* В большой демонстрации силы Технократы взрывают «духовную ядерную бомбу» в Подземном мире, и последствия этого влекут за собой смерть многих сверхъестественных созданий, магов, достаточно неудачливых, чтобы оказаться в космическом «радиусе взрыва» и больше миллиона Спящих, которым не повезло. Это событие служит предупреждением для Традиций, что у них вышло время. Война Восхождения вырвалась у них из рук – разве что им удастся пережить её последствия.

## **Предыстория: будущее опирается на прошлое**

Хотя Рассказчикам следует знать хотя бы основы того, что происходит за кадром, игрокам стоит подождать развития сюжета, которое позволит им открыть некоторые из этих грядущих событий. Если вы планируете играть в хронику Мага, мы советуем вам пропустить эту часть текста, чтобы он не испортил сюрпризы, которые подготовил для вас Рассказчик.

## **Ядерные бомбы**

В 1999 году Технократия использовала нейтронные снаряды и орбитальные зеркала, чтобы превратить в прах Допотопного Равнос (старейшего вампира этой родословной). Некоторые маги Традиций могут знать либо слухи, либо всем известные факты. Что не так хорошо известно, так это то, что Технократы в то же время взорвали духовную ядерную бомбу

в Лабиринте, и остаточный взрыв из Стигии уничтожил Енох. Высвобождение столь большого количества духовной энергии таким жестоким образом повлекло за собой ужасные последствия. Призраки атакованы Шестым Водоворотом (неистовство которого беспрецедентно), и новый нрав Барьера теперь настолько жгуч, что заниматься магией становится необычайно сложно.

### **Шторм Аватаров**

Неожиданным эффектом поразительного выплеска духовной энергии стал Шторм Аватаров – явление, при котором полу-телесные духовные Аватары людей и магов раздираются силой Водоворота и духовных ветров. Даже у могущественных магов, оказавшихся в этом внезапном духовном шторме, остаётся мало времени, чтобы сбежать. Многие могущественные маги бегут с Земли, ища убежища в Королевствах Горизонта. Некоторые пытаются заточить себя в своих Святилищах.

Другим не настолько везёт. Некоторые маги, застигнутые врасплох воющим разрушением, переживают Гилгул. Другие чувствуют опустошение, когда их Аватар кромсает, раздирает на части и превращает в духовный мусор, подхватывая и унося ветрами Водоворота. Таким образом, парящая стена из бритвенно-острых осколков Аватаров создаёт практически непроходимую границу, что усиливает Барьер и делает применение магии довольно сложным делом в современную эпоху.

### **Устранение Магистров**

Те, кто смогли пересечь Барьер и сбежать с Земли, теперь не могут пересечь эту границу, чтобы вернуться обратно. Они не осмеливаются бросить вызов шторму Аватаров, чтобы их собственные Аватары не были уничтожены при пересечении его, и не могут вернуться на землю, не столкнувшись с возможностью того, что их собственное могущество может

разорвать их в тех самых ветрах и рассеять по Барьеру. Духовное путешествие тоже стало опасным. Поэтому Магистры – величайшие практикующие маги среди Традиций – были отделены от своих коллег. Они должны оставаться в принудительном изгнании или рисковать потерять всё, чем они являются, навечно.

### **Восхождение Технократии**

Без большей части своей тяжёлой артиллерии Традициям вообще тяжело продолжать существовать, не говоря уж о том, чтобы сражаться с Технократами. Многие члены Совета мертвы. Выжившие Магистры, отрезанные от Земли, пока оставили попытки вернуться, признавая, что Технократия формально выиграла Войну Восхождения. Вместо этого они сбежали в свои собственные духовные Королевства, чтобы укрепить их, как постоянные убежища.

Члены Традиций, оставшиеся позади, становятся всё более изолированными. Они понимают, что у них нет шансов подсесть Технократов, так что вместо этого они полагаются на сокрытие своих сил, растворение на фоне Спящих и более неявный образ действий, который изменит отношение людей. Их единственная надежда - в конечном счёте достаточно изменить способ мышления людей, позволив им изменить парадигму на личном уровне. Однако на данный момент они всё ещё более организованны, чем выжившие Цеха. Традиции рекомендуют магам не поднимать голову и самостоятельно устраивать свою жизнь как можно лучше.

### **Раздробленные Цеха**

Если Традициям положение дел кажется трудным, то Цеха вообще опустошены. Хотя немногие Цеха могут похвастаться наличием Магистров, которые достаточно могущественны, чтобы положить начало потерям в ветрах Аватаров, им тоже стало тяжело практиковать магию. Более того, они стали целями умышленной кампании по их уничтожению. Обратив внимание

на успех подобных более ранних компаний по ассимиляции и уничтожению, как «Индийские школы» старого запада (уничтожившие связи детей-индейцев с их племенами, верованиями и языками), Чхве Ён из Синдиката «модернизирует» образования. Контролируя, что и как учат коренные народы, и привязывая такие знания к их будущему процветанию, Ён подрывает культурные верования, которые служат основой большинства магов Цехов. Таким образом Цехам становится всё тяжелее вербовать новых рекрутов. В сочетании с традиционными атаками на отдельные Цеха компания Ён нанесла смертельный удар по Несопоставимым. Цеха, которым не хватает либо ресурсов, либо единства, чтобы эффективно противостоять тонким манипуляциям Ён, Цеха медленно погибают. Один за другим они либо присоединились к Традиции, которая придерживается схожих взглядов на магию, либо стали Сиротами, когда их группы распались, либо стали настоящими независимыми, работая в одиночку, либо умерли. Короче говоря, теперь количество Несопоставимых невелико.

### **Применение в деле**

Мир Тьмы – не статичное место, и ваша игра тоже не должна таковым быть. Вы можете использовать приведённую здесь информацию вне зависимости от временных рамок, в которых вы играете. Если вы играете не в современной эпохе, можете использовать хронологию и эту часть как будущее, к которому движется ваша игра. Вы можете даже оставлять намёки на «будущие» события, которые игроки будут получать в форме видений или странных побочных эффектов Сферы Времени. Если вашей труппе нравится строить собственные хроники вне зависимости от общепринятого сюжета, легко считать, что данные события могут случиться, если персонажи этому не помешают.

Однако же, если вы планируете играть в рамках данных параметров, вам надо будет сделать так, чтобы происходящее стало неотложной проблемой для персонажей игроков. Если они изображают недавно

созданных персонажей, вы можете запустить хронику, связывающую их с теми, кто может научить их или принять в Традицию. И наоборот, если ваши игроки хотят играть магов-Технократов, они получают множество возможностей для обучения, но от них могут потребовать, чтобы они выполняли задания, направленные против тех опасных людей, которые всё ещё придерживаются независимости. Кроме того, они могут быть Технократами, понимающими, что «наука» становится магией по мере того, как учёные открывают всё больше странных аномалий каждый день. Они могут восстать против иерархических структур, сдерживающих их, или увидеть ценность некоторых верований Традиций и попытаться подорвать некоторые из проектов, над которыми работает Технократия. Они могут даже стремиться изменить текущую парадигму на своё усмотрение.

В аналогичных историях могут участвовать персонажи-ветераны. Хотя *Mag* фокусирует внимание на земле и действиях упомянутых на этой планете, вы можете запустить хронику, построенную вокруг сюжета о возвращении на Землю и ослаблении Барьера. Возможно, персонажи не будут знать, смогут ли их персонажи пережить такое путешествие, пока не попробуют.

В продолжающихся историях всё – взрыв ядерных бомб, усиление Барьера и устранение Магистров – должно оказывать несказанный эффект на то, что персонажи будут делать в будущем. Учитывая появление смертоносных духовных ветров, которые потенциально могут превратить ваш Аватар в обычный Барьерный мусор, пришло время научиться истинной искусности в действиях. Кроме того, Традиции в смятении, и требуются новые кадры, которые могли бы воссоздать Совет. Вполне может быть самое время относительно могущественным персонажам сделать шаг вперёд и взять в свои руки бразды правления.

Это время перемен приносит персонажам ещё одну сложность. Узнавая больше и приближаясь к общему пониманию, они всё больше гармонируют со своими Аватарами. Когда это случается, возрастает их Арете. Если их Арете станет слишком высоким, они могут оказаться в опасности перед

штормом Аватаров, способным уничтожить их, поскольку он продолжает окружать Барьер и тянется к тем, в ком чувствует силу, чтобы вцепиться в них. Как персонажам расти и становиться более знающими, чтобы их не уничтожило? Смогут ли они достичь точки равновесия? Один этот вопрос может занимать их во время поисков длиною в жизнь, сплетающихся вокруг всего, что они делают.

И наконец, если некоторые персонажи были членом Цеха, им предстоит тяжёлое решение. Присоединятся ли они к Традиции? Превратятся в Сирот? Будут прятаться или изберут полную независимость? Что будет их решение значить в плане дальнейшего обучения? Они исчезнут по-тихому и будут работать над тем, чтобы разжать мёртвую хватку Технократии, или уничтожат себя, нанеся своим врагам последний блистательный удар?

## Глава 2: Несопоставимые

Когда-то не существовало формальных групп магов, были лишь Пробуждённые люди, практиковавшие собственный взгляд на магию - обычно на благо своих племён или себя самих. Со временем эти люди обменялись идеями и сформировали группы магов-единомышленников. Ответив на призыв, некоторые из этих групп собрались вместе и образовали Совет, став известными как Традиции. Некоторые избрали путь технологии и стали Технократами. Решившие не вмешиваться в Войну Восхождения были теми, чьи способы действия и магия были настолько сильно основаны на культурных традициях, что им не пришлось участвовать в конфликте. Эти группы стали Цехами, также известными как Несопоставимые. В мыслях многие маги Традиций считали магов Цехов немногим более, чем низшими магами. Они были непритязательными, неосведомлёнными и не готовыми взять на себя их часть битвы за Восхождение. Сами Цеха считали, что занимаются местными делами или практиковали магию таким образом, который другие находили чуждым. Они не видели необходимости объединяться с теми, с кем у них было так мало общего. Они просто хотели, чтобы их оставили в покое и дали практиковать магию так, как диктовали освящённые веками традиции их предков. Они не просили помощи у Традиций, и её не последовало.

Теперь всё это изменилось. Разгромленные атаками Технократов, потрясённые подрывом собственного образа жизни и слишком неорганизованные, чтобы давать стоящий отпор, Цеха теперь либо гибнут, либо им приходится присоединиться к Традициям, просто чтобы выжить. Горько осознавать, что их собственное мировоззрение потерпело крах и гадать, смогут ли они передать часть того, во что они верят тем, с кому они когда-то отказались присоединиться. А кроме того, они задумываются над

вопросом – сколько времени осталось до того, как и Традиции будут уничтожены?

### **Исчезнувшие, но не забытые**

Группы, подробно описанные здесь, когда-то были одними из сильнейших известных Цехов. Долгие годы своего существования они оставались незамеченными, не принимая ничью сторону в Войне Восхождения. Они утверждали, что война их не интересует; к сожалению, они ошибались. В то время как группы хотели, чтобы их оставили в покое и дали творить магию так, как им захочется, и Традиции, и Технократия поспособствовали их ослаблению. Доброжелательные маги традиций часто пытались поглотить или заменить их «ради их собственного блага». Иногда, как в случае, когда Небесный Хор встретился с Бата'а, точки зрения были слишком далеки друг от друга, чтобы возникло дружеское взаимодействие. Долгое время Технократия либо не замечала их, либо изучала с точки зрения будущей политики. Теперь технократы решили уничтожить эти опасные магические боковые ветки и культуры, сформировавшие их. В эти трудные времена Цеха истребляют, заставляют войти в Традицию, признающую некоторые сходстве с ними, или же они решают драться до смерти. Сейчас нелегко быть магом Цеха, но опять же - легко не было никогда.

### **Бата'а: Тела духов**

Рождённые из смеси традиционной африканской магии, почитания духов, знания призраков, духовных уз коренных жителей Карибов и испанского католицизма, Бата'а дали начало магическому обществу туземцев и рабов, привезённых на Карибские острова примерно 200 лет назад. Названные в честь священных барабанов, пробуждающих духов, Бата'а заключают в себе мистиков из нескольких религий - в частности, из вудуна, сантерии, кандомбле и католицизма. Бата'а стремятся принести свободу и процветание народу своего региона (вне зависимости от того, где они живут

или какой религии следуют) и воссоединить его с духами земли. Хотя они достигли значительного успеха в достижении частей своей цели, регион остаётся обнищавшим и подвергается экологическим катастрофам, вытягивающим жизнь как из людей, так и из земли. И даже свобода оказывается не тем, что было обещано.

Страстное, энергичное, пугающее и загадочное общество всегда вызывало в посторонних страх и благоговение. Бата'а могут быть добрыми и помогающими или жестокими и ужасными, что часто зависит от того, какому духу они служат или какой дух они призвали. Мудрые ходят среди этих людей неслышно и не говорят о них зла, ибо их проклятия могут быть смертельными. Враждебность этих маго к тем, кто вредит им или тем, кого они называют своими, легендарна. Для них Бата'а - это не просто магическая практика, а образ жизни. Хотя они могут устроить шоу, предназначенное напугать наполовину скептических, наполовину насмешливых туристов, магия, которую они творят, смертельно серьёзна и весьма опасна для всех, кто решает поучаствовать.

Одна ветвь островитян-aborигенов, известная как Куа'ра, уже практиковала Искусство под названием куинши, когда европейские первооткрыватели прибыли на острова. Куинши призывала практикующих её отдавать своё тело духам и призракам, вселявшимся в них. Хозяева тел часто умирали после того, как вселившиеся в них духи предавались тёмным желаниям и совершали ужасные деяния. Тем не менее, духи вознаграждали тех, кто отдавал им тела, оказывая им различные услуги - например, предупреждая о катастрофах или обильных урожаях.

За исследователями пришли пираты и претенденты на землю - Испания и Франция начали занимать и осваивать острова. Вскоре они поработили многих аборигенов, включая Куа'ра, ослабленных странными европейскими болезнями, которые принесли с собой захватчики. Чтобы заменить умерших рабов-aborигенов, поселенцы привезли африканских рабов, и эти рабы привезли с собой свои верования и объединились с Куа'ра. Миссионеры,

пытавшиеся спасти души в то время, как их светские коллеги обогащались, крестили как туземцев, так и африканцев, убеждая их принять католицизм. Они и не понимали, что эти две группы приняли лишь некоторые из символов и имён, присущих религии, накладывая их на собственные верования и призывая новых христианских духов так же, как на протяжении поколений призывали призраков своих предков и духов земли.

Но магическая природа земли приводила в замешательство и внушала европейцам страх. Они боялись Куа'ра, в конечном счёте запретили куинши и сжигали тех, кто практиковал её, как злых колдунов. Духи земли были охвачены яростью, и разразился хаос. Ужасные шторма вторили Водоворотам у Барьера, и богатство земли превратилось в пыль. В разгар хаоса, пока старые защитники были слабы, вампиры из Клана Сетитов заявили права на этот регион и с тех пор оскверняли его.

И всё же, прежде чем погибнуть, Куа'ра передали своё знание африканским рабам, чьи верования отражали их собственные. Старые духи земли стали новыми лоя и ориша новых религий, таких как вудун. Землевладельцы, всё ещё страшась, пытались запретить религии и казнить жрецов и жриц, исповедующих их, но Бата'а продолжали существовать. Подпитываясь сбежавшими рабами, желанием наказать жестоких господ и пытками, которым подвергались восставшие, Бата'а стали сообществом, посвящённым освобождению притеснённых и изгнанию притеснителя. И всё же зарождающееся общество было раздроблено завистью и различиями в религиях или целях, которые удерживали общество от единения, в котором оно нуждалось.

В начале 1800-х годов в Новом Орлеане Мария Лаво и доктор Джон объединили фракции в единый Цех. За 10 лет на островах появилась сеть хаунфоров (храмов), обеспечив Цех кооперативной связью.

Ряд восстаний был успешно подавлен, но люди каждый раз становились всё более сильными и решительными. Некоторые Традиции (особенно Небесный Хор, Культ Экстаза и даже делегаты Ордена Разума)

приехали на острова в поисках магов, которых можно было бы завербовать в Войну Восхождения. Однако, никто так и не знает на самом деле, что именно нашли делегаты.

В 1804 году Испаньола обрела независимость. Другие острова быстро последовали за ней. Казалось, что Карибы наконец были свободны. В 1915 году труппы из Соединённых Штатов наводнили Гаити, принеся с собой свой расизм. Остров страдал под пятой таких диктаторов как Папа Док Дювалье и пытался достигнуть какой-нибудь экономической стабильности на земле, из которой высосали все ресурсы. Эта борьба продолжается и по сей день.

Может казаться, что порядок восстановлен, но земля и её духи всё ещё в смятении. *Les idiots* (так Бата'а называют посторонних) могут быть смертные, ищущие места для отдыха или внезапного экономического успеха, или таковыми могут быть маги, надеющиеся запустить руку в богатый источник ценной энергии региона. И те, и те несут бедствия землям и людям, а также Бата'а, пытающимся помочь им.

В практиках Бата'а много красоты, например, такой как концепция двух людей, которые сходятся вместе как духовные партнёры, передачи своего тела духам в виде «лошади», позволив им использовать тело смертного как проводник, при этом освобождая и защищая свой народ. Правда, это кровавая и иногда смертельная практика. Они не верят в использование магии, которая получена не с помощью духов. Тех, кто творит магию, не благодаря и не вознаграждая духов, считают ворами и опасно эгоистичными колдунами. Конечно, не все духи одинаково великодушны. Некоторые вполне очевидно противоположны по характеру. Но Бата'а не ожидают, что они будут не такими, какими являются. Те, кто вызывают Барона Самди<sup>9</sup>, редко желают чего-то, кроме порабощения души какого-нибудь обидчика. Если они хотят пробудить любовь, то позовут кого-то другого, например, Эрзули. Хотя они обычно посылают предупреждение

---

<sup>9</sup> Немного о Бароне Самеди можно подчерпнуть в «Кровавая магия: Секреты Тауматургии». Впрочем, нет гарантии, что это не просто «тезки».

тому, кто переходит границы дозволенного, для них не будет проблемой устранение такого человека, если он окажется непокорным. Конечно, самый пугающий метод – это превращение человека в зомби, таким образом поработая его душу и заставляя повиноваться навечно, или пока он полностью не сгниёт.

Больше 100 миллионов людей исповедуют различные религии, которые как-то связаны с Бата'а, и возможно, тысяча из них обладает актуальными сведениями о них, что делает Бата'а самым большим из Цехов. Несмотря на такую численность, посягательство со стороны Технократии и искажение, распространяемое другими культурами, оказало значительный эффект на их жизнеспособность. Люди всё меньше верят в старые традиции и всё чаще покидают острова в поисках работы где-нибудь ещё, и основы Цеха выветриваются. Немногие предлагают духам свои тела в качестве лошади, а у тех, кто делает это, часто на уме корыстные мотивы. Хотя они видят, что их гибель как Цеха неизбежна, они всё ещё не сдаются. Вместо этого они попросили о возможности присоединиться к Толкователям Грёз и Вербенам - единственным чужакам, способным понять, в чём заключаются практики и вера Бата'а. Хотя они больше не продолжают деятельность в качестве отдельного Цеха, они могут в конце концов найти новичков, готовых учиться тому, чему они могут научить, и уважать духов так, как они всегда это делали. Учитывая, что Бата'а всегда полагали, что смерть - это просто шаг, оставляющий жизнь в стороне, они считают, что гибель их цеха - это необходимый шаг к новой жизни в качестве Традиционалистов.

### **Дети Знания: последние истинные алхимики**

Дети знания относятся к пережиткам древней школы практической магии – трансформации основных веществ в более чистые субстанции с помощью процесса алхимии. Возводя своё происхождение к Древнему Египту, эти маги утверждают, что происходят от последователей Тота, бога

математики и науки, а также от учеников Гермеса Трисмегиста, основоположника эллинистической магии.

Изначально известные как Солификати, или Коронованные, Дети знания погрузились в организованную и методическую работу над магией трансформации. Специализируясь на взаимодействии между материей (представленной четырьмя элементами) и духом (представленной объединяющим принципом вселенной), Солификати возвели изучение алхимии до вершины во время Средневековья. Дополнив свою деятельность знанием астрологии и медицины, алхимики раскрыли магические секреты в своих поисках совершенного единства материи и духа, которое символизировал философский камень.

Солификати достигли вершины своего развития в качестве организованной группы магов-алхимиков во время 13 столетия. Хотя они тесно сотрудничали с магами из Ордена Гермеса, эти маги отвергали жёсткую структуру ковенантов, предпочитая работать в своих уединенных лабораториях только с одним или двумя учениками для общения и помощи. Герцог Луи Тристан де Варре объединил многих коллег-алхимиков в единую группу Солификати. Соглашение Белой Башни, заключенное в 1325 году, породило Орден Разума, включив Солификати в его ряды. В конце концов Солификати поняли свою ошибку, заключающуюся в присоединении к Ордену с однозначным взглядом на вселенную, и покинули Орден Разума в 1335.

Учитывая, что всё больше и больше Солификати подвергались атакам со стороны догматических магов Белой Башни, алхимики поняли, что их единственное спасение заключается в численности. В качестве меры безопасности Солификати решили объединиться в Традицию под покровительством Великой Конвокации в 1457 году, и стали хранителями Сферы Материи.

## **Из огня да в полымя**

Предательство Первого Кабала представителем Солификати Хейлелем Теомимом, обладающего двойным Аватаром, привело Традицию к катастрофе<sup>10</sup>. Арест Хейлеля, суд и приговор его к исключительному наказанию в виде Гилгула выставили всех Солификати в невыгодном свете. Будучи не в состоянии и не желая нести клеймо дома предательства, Солификати откололись от Традиций в 1470 году. Разобщённые собственными фракциями, осуждающими или поддерживающими действия Хейлеля, Солификати практически исчезли как Традиция на много столетий. Отдельные алхимики либо искали убежища в Ордене Гермеса, либо присоединялись к Ордену Разума, где их эксцентричные взгляды на науку в конце концов помогли появиться Инженерам Электродинамики и Разности, предшественникам Сыновей Эфира и Виртуальных Адептов. Некоторые Солификати пропали в анонимности, стремясь к уединению подобно алхимикам старых времен.

Одна группа из двенадцати Солификати отказалась исчезнуть, решив изменить наименование на Детей Знания и остаться вместе в качестве объединённой группы. Сотрудничая, но не присоединяясь к Ордену Гермеса, Дети Знания обменяли многие из своих секретов на защиту, особенно во время подъема Инквизиции.

Во время позднего Возрождения и в последствии, эти знания получили краткую передышку, когда Алхимия и астрология снова набрали популярность. Их численность выросла, и бывшие тарификации постепенно пришли с точки зрения с пользой временной дистанции. Некоторые из Детей Знания защищали предательство Хейлеля, утверждая, что маг-гермафродит намеревался создать между Традициями более тесную связь, подвергнув их тяготам гонения.

---

<sup>10</sup> Удивительно, что в этой книге авторы не приводят суть предательства. Конфликт с двуполым Солификати описан также в ревайзд редакции «Ордена Гермеса».

Триумф научной парадигмы во время подъёма промышленной революции вновь перенёс их на задний план. В конце концов они поняли, что единственный способ спасти их взгляд на магию - это трансформировать его согласно алхимическим принципам, создав 10 Сферу, которую они назвали Единством. Это вдохновение дало Детям Знания толчок, который был необходим им, чтобы сохранить и поддерживать свою магию, классифицируемую как «Цех», на плаву в 20 столетии.

### **В конце – начало**

Открытие воздействия психотропных препаратов на расширение сознания, произошедшее в 1940-х годах, представило Детям Знания новую ветвь исследования алхимии. Взбодрившись из-за новой осведомлённости о космическом сознании, которую принёс с собой восточный мистицизм и галлюциногенные вещества в 1960-х, более молодые Дети Знания практиковали свою магию более открыто, чем когда-нибудь раньше.

Такие действия, однако, привлекли к ним внимание Технократии и сделали их целью чисток конца 20 столетия. Когда атаки технократов на Традиции расширились, включая более мелкие Цеха и Несопоставимые группы, Дети Знания поняли, что они больше не могут существовать как независимая группа. После ряда деликатных и отчаянных переговоров Дети Знаний официально воссоединились с Орденом Гермеса как Дом Солификати в последние годы 20 столетия.

Принеся в жертву свою с трудом заработанную независимость ради сомнительной безопасности объединения с настоящей Традицией, бывшие Дети Знания теперь ходят по тонкой грани под герметическим знаменем. Герметики пристально следят, не появится ли «синдром Хейлеля» у их новых братьев и сестёр, в то время как новоявленные Солификати тоже внимательно наблюдают друг за другом, чтобы предотвратить любой намёк на предательство. Однако, некоторые Солификати всё ещё втайне стараются очистить имя Великого Предателя, чувствуя, что лишь так они смогут убрать

клеймо со своего Дома. Другие Солификати пытаются оставить всё в прошлом и концентрируются на том, что, по их мнению, будет ключом к обращению вспять побед Технократии. Многие молодые представители Дома Солификати предалились изучению квантовой физики и теории струн. Когда научное знание со всей силой врежется в стену загадки, алхимии из Дома Солификати уверены, что применение их знаний и подхода к магии может наконец заполнить разрыв между материей и духом, обратив достижения технократов против них самих.

### **Хем-Ка Собк: Пожиратели греха**

Среди старейших из магических сообществ, называемых Цехами, Хем-Ка Собк всегда были в разногласиях со многими другими магами (которых они называли Хекау). Корни этого Цеха лежат в древнем Египте, существовавшем до династий пирамид фараонов. В озёрном регионе под названием Файюм несколько охотничьих племён поклонялись божееству-крокодилу, которого считали судьёй мёртвых и пожирателем недостойных душ.

С приходом Древнего Царства божеество стало известно как Зверь Ярости. Его глубоко уважали, в крокодилов считали священными в его честь. Однако, с течением времени жрецы Хекау пожелали уменьшить важность Зверя Ярости, переименовали его в Собка, а его статус низвели до аспекта Ра, бога солнца. Они согласились, чтобы он продолжал поглощать души проклятых, но его больше не считали судьёй душ, хранителем ключей к посмертной жизни или Хозяином Бакху (известной Аль-и-Батин как Гора Каф).

Жрецы хотели сдержать поклонение богу ещё больше, подтолкнув фараонов отвести озёрные регионы под земледелие. На сегодняшний день Файюм является одним из самых населённых регионов Египта, а озерная область занимает только пятую часть своего прежнего размера. Жрецы считали, что без своих вод Собк не сможет процветать. Однако ко времени,

когда жрецы Хекау достигли своей цели, истинные последователи бога-крокодила отказались от концепции Зверя Ярости. Это имя всё равно было скорее ложным аспектом бога, а не самим богом; оно было дано новым царствам, чтобы успокоить их, но не обладало реальной силой.

Те, кто поклонялся реальному божеству, изменили свое наименование на Хем-Ка Собк (избавившись от нового имени божества ради собственной выгоды) и сделали себя настолько неотделимой частью народа, что было невозможно вытеснить их.

Хем-Ка Собк не вняли призыву присоединиться к Традициям. Они всегда считали другие магические группы подозрительными, не считая Аль-и-Батин, которых они считали кем-то вроде духовных кузенов. Большинство Традиций забыли, что Хем-Ка Собк вообще существовали. Краткое упоминание о них в 15 столетии одним из Али-бех-шаар (представителя батинитов) Совету Девяти, и попытка арабских колдуний обнаружить их в Фивах немного позже – вот и большая часть того, что о них известно. Единственное дополнительное сообщение о них появилось в двадцатом столетии после раздела горы Каф, когда Часовня Толкователей сообщила, что видела нескольких из них среди бездомных Каира. Они держатся подальше от других магов.

Хем-Ка Собк всегда служили сообществу. Действующие в качестве жрецов Собка формируют в обществе две группы. Первая фракция состоит из «внештатных» жрецов, называемых Кхери хеб ашау. Они могут получить доступ к ограниченной силе (колдовству), которая даётся им в случае необходимости. Те или другие могут обладать знаниями о путях Эфемеры, Исцеления или Травничества. Каждый путь и ритуал, который они изучают, требует своего шрама, который будет действовать как фокус. Кхери хеб ашау живут среди людей, выступая в качестве жрецов и служа сообществу. Они могут отращивать волосы, надевать всё, что посчитают нужным, заключать брак или даже ходить на обычную работу, пока они разделяют свой доход с сообществом. Их должность можно передать сыну или дочери. Несмотря на

уважение, которое они получают от общества, посторонние считают их «младшими» жрецами, учитывая, что они не настоящие маги. В современное время Кхери хеб ашау живут среди бездомных Каира, помогая обыскивать мусорные кучи города в поисках полезных вещей, обучая молодёжь выживанию, леча болезни и осуществляя правосудие. Мало кто из них присоединяется к рядам Суну, потому что их предпосылки обычно весьма разнятся.

Вторая группа в обществе – это Суну и высокопоставленные лица, известные как Кхери хеб теп. Все эти маги являются Пробуждёнными, и награждены гораздо более значительной частью власти Собка, чем внештатные жрецы. Те, кто не входят в сообщество, иногда называют Суну ассасинами Собка. Их весьма уважают и боятся, и считают, что они претворяют в жизнь приговоры Собка, буквально выступая в роли зубов бога-крокодила. Каждый Суну – охотник, искупающий ужасную жизнь. Он или она могли убивать, насиловать, пытаться или совершать другие ужасные действия. Каждый из них умирает во сне, встречает бога-крокодила и получает выбор между вечным уничтожением или шансом искупить свою вину. Те, кто желают искупления, становятся Суну. В знак своего покаяния они должны быть лысы и чисто выбриты, не могут вступать в брак или заводить детей, и могут одевать только то, что им дают другие. От них требуется жить в пределах сообщества и служить его нуждам, когда они не исполняют свой долг в качестве охотников Собка. Суну заостряют зубы и наносят себе ритуальные шрамы. Каждый шрам - это фокус для их магии, дарованной Собком.

Хем-Ка-Собк считают, что когда почитание Собка было широко распространено, он даровал верующим осколки собственной Секхем (силы, которая питает магию, или в данном случае - свой Аватар). Когда поклонение прекратилось, Секхем, который он дал другим, был утерян, поскольку был передан тем, кто так и не Пробудился или отвернулся от его дара. Долг Суну - находить тех, в ком есть один из осколков дара Собка и судить их. Если

человека посчитают достойным, ему либо предложат возможность присоединиться к Хем-Ка, либо не обратят внимания и позволят идти своим путём. Суну преследуют и убивают тех, кого считают недостойными. Затем они пожирают печень этого индивидуума (чтобы помешать ему переродиться когда-нибудь снова, по их словам) и возвращают сердце Собку, чтобы Бог мог восстановить свой потерянный Секхем. Однако вместо того, чтобы возвращать сердца непосредственно Собку, они отправляют их Кхери хеб теп, поскольку те являются глашатаями и представителями Собка.

Кхери хеб теп выходят из тех Суну, которые заключили мир со своим прошлым и теперь служат Собку скорее из любви, чем из чувства долга или страха. Эти верховные жрецы слушают и интерпретируют инструкции, которые бог передаёт остальной части сообщества. Хотя и Суну, и Кхери хеб теп являются Пробуждёнными, они не считают, что магия - это что-то, что было заложено в них. Скорее, это подарок, дарованным им богом, чтобы помогать им в их делах.

Недавно Кхери хеб теп и Суну были найдены мёртвыми утром после одного из самых важных ритуалов Хем-Ка Собк. Тела были искажены так, будто жрецы умерли в ужасных мучениях. Все были осушены и покрыты сотнями крохотных следов зубов. Кхери хеб ашау запечатали область проведения ритуала магическими охранными заклинаниями и скудными материалами, имевшимися под рукой. Следующей ночью печати были сломаны. Вскоре после этого Кхери хеб ашау начали требовать человеческих жертв, чтобы умиловить Собка, и некоторые потребовали титула Кхери хеб теп. Суну не переформировались.

Теперь бродяги должны обеспечивать своих жрецов людьми, которых можно принести в жертву Собку, чтобы сохранить защиту, которую дают им жрецы, и они начали похищать одиноких туристов. Жертвы переживают такую же мучительную смертельную агонию, как та, в которой погибли Кхери хеб теп. Некоторые потихоньку говорят, что Собк больше не

направляет жрецов, что мудрость Кхери хеб теп потеряна навсегда, и что простые жрецы служат какому-то демону.

### **Копа Лоэй: Хранители Островов**

Неразрывно связанные с землями и водами своих домов-островов, маги-шаманы, известные как Копа Лоэй, практиковали форму магии, которая подчёркивала узы между людьми и их предками. Почитая пантеон богов, который включал Пеле, богиню вулканов, трикстера Мауи, Канэ, верховного бога, и Камо-хоали'и, бога-акулу, Копа Лоэй защищали и проводили ману (или силу) земли и её божеств. Используя запутанные ритуальные песнопения и сложную систему религиозных правил и запретов (известную как капу или табу), эти шаманы удерживали вместе ткань островного общества и интерпретировали мудрость богов и предков.

Копа Лоэй, в чьи ряды входили как Пробуждённые, так и низшие маги, не делали различия между магическими Сферами. Они считали магию продолжением мира природы, о чём свидетельствовали боги природы, почитаемые островитянами. Племенные вожди, называемые «али'и», служили сосудами для маны и смотрителями земли, распределяя свою Квинтэссенцию там, где она была нужна. В островном обществе кахуны занимали различные должности в зависимости от своих магических предпочтений. Некоторые кахуны были целителями, в то время как другие предсказывали будущее, интерпретировали знамения, призывали духов (как дружелюбных, так и злонамеренных) и повелевали силами природы. Как али'и, так и кахуны в основном происходили из числа знати, и многие из этих шаманов обладали Пробуждёнными Аватарами. Третий класс Копа Лоэй, Следопыты, обычно выходили из числа обыкновенных людей и часто полагались на простую низшую магию, а не на истинную. Следопыты практиковали небольшие заклинания, у которых было больше практического применения в повседневной жизни.

Копа Лозэй столетиями не контактировали с магами за пределами своих островных владений. Они фокусировали всё своё внимание на служении богам, защите земель и вод и наставлении людей. Хотя они наряду с другими племенными магами получали призывы на Великую Конвокацию 15 столетия, только некоторые Копа Лозэй прошли трудный путь сквозь духовный мир, чтобы больше узнать о странных чародеях хаоли (иностранцах). Чувствуя презрение европейских магов к магам племён и видя мало оснований для объединения с людьми, так сильно отличающихся от них самих, Копа Лозэй отказались присоединяться к Традициям. Они вернулись домой на свои острова и выбросили этот опыт из головы.

### **Нашествие мира**

Острова южного Тихого Океана впервые привлекли внимание европейских исследователей в 18 столетии, во время великих морских открытий. Когда слухи о невероятном богатстве, соблазнительных практиках и плодородных землях Полинезии достигли Европы, большие торговые компании западной Европы бросились вперёд, чтобы извлечь выгоду из новооткрытых регионов. Искатели Бездн сделали предварительную оценку культуры и магических практик магов Гавайских островов и других земель Микронезии и Полинезии. В результате их донесения Ордену Разума магикотехнократы приняли рассчитанную попытку уничтожить угрозу, которую представляли собой Копа Лозэй, чья магия не следовала известным законам Просвещённой Науки.

Воспользовавшись преимуществом широко распространённой среди островитян легенды о возвращении бога Лоно, Орден Разума использовал прибытие капитана Кука в бухту Кеалакекуа, чтобы получить уважение и благоговение жителей Гавайев. Веря, что корабль Кука был «плавающим островом» из пророчества о возвращении Лоно, коренные жители открыли пришельцам свои сердца и умы - и вскоре заплатили цену за своё доверие. Когда иностранные болезни сильно проредили население, агенты

Технократии приступили к внушению своего взгляда на мир ослабевшим островитянам.

Хотя Копа Лозэй и пытались бороться с посягательством традиций хаоли, в борьбе с Орденом Разума им не хватало организации. Вдобавок, христианские миссионеры (как доброжелательные, так и нет) стекались на острова, стремясь обратить «примитивные» народы в свою веру и принести им цивилизацию. Среди этих религиозных просветителей было несколько узколобых членов Небесного Хора, которых побуждал отказ признать обоснованность верований островитян.

Следующие 200 лет Орден Разума помогал закрепить продвижение западной цивилизации в Полинезии. Из-за того, что отказ присоединиться к Совету Девяти практически гарантировал, что Копа Лозэй получат либо мало, либо несколько помощи от Традиций, маги островов Тихого океана вели проигрышную битву за спасение своих земель и магии. Несмотря на то, что США признали независимость Гавайев, силы Кабала Чистой Мысли, действуя заодно со своими европейскими политическими союзниками, смогли забрать у Копа Лозэй контроль над землями. Пока Англия и США соперничали за власть над островами, Технократия постоянно работала над тем, чтобы подорвать основу местной магии. Интерес Японии к этим островам также осложнил всё дело, представив ещё одно чужестранное вмешательство, которое сводило на нет коренную культуру и ослабляло её магическую подоплёку.

Последствия Второй Мировой Войны оказали опустошающий эффект на Копа Лозэй по всей южной части Тихого Океана. Быстрая эксплуатация Гавайев как коммерческого и развлекательного центра, а также их стратегической позиции в мировой политике быстро принесла региону технологическую продвинутость и увела коренных жителей от их традиционного образа жизни. Испытания ядерного оружия на более мелких островах южной части Тихого Океана обеспечило идеальное оправдание для

эвакуации населения целого острова, что заставило их ассимилироваться с другими культурами и ослабило узы между людьми и землёй.

### **Слишком мало, слишком поздно**

К концу 20 столетия Копа Лозэй практически исчезли из бытия, не считая нескольких изолированных анклавов закрепившихся традиционалистов. Однако коренные маги островов Тихого океана обнаружили, что с падением численности в них поднимается ярость. Более молодые члены Копа Лозэй, в частности, получили поддержку в кампании по подчёркиванию национальной гордости и возврату к традициям. Некоторые Копа Лозэй поняли, что их единственная надежда на выживание - это компромисс, так что они обратились к Традициям с мольбой о помощи. Хотя многие Традиции отказались слушать плач Копа Лозэй, Толкователи Грёз откликнулись, предложив принять шаманов южного Тихого океана в свои разнообразные ряды. Этот пробный союз между Копа Лозэй и Толкователями Грёз дал полинезийским магам новую возможность заявить о своём месте в мире, которым они когда-то правили. Хотя значительная часть их магии исчезла вместе с их связью с землёй, Копа Лозэй надеются, что однажды их усилия могут вернуть почитание и благосклонность их древних богов.

### **У Лун: Драконы-Чародеи**

У Лун существовали 4 тысячи лет, даже несмотря на то, что официальная структура у них появилась только после владычества Циня Шихуанди, Первого Императора, объединившего Китай в 221 до н.э. Маги общества утверждают, что их магия досталась им от предков, которые даровали им их Аватары. Высококультурные У Лун, происходившие из числа аристократии, служили советниками и чародеями при китайском императорском дворе. Они всегда играли роль в культурной и политической жизни Китая до недавних времён.

Магия общества связана со смертью и посмертной жизнью, или же, скорее, с множеством преисподних и небес, составляющих посмертную жизнь китайцев. Они считают, что во всём есть порядок, касающийся её, и всё должно найти своё место в этом порядке. Учитывая, что сами небеса подчиняются Небесной Канцелярии, всё, что под этими небесами, должно быть упорядочено так же.

Их магия очень регламентирована, новичков находят с помощью предсказания и совещания с предками магов и кандидата. Затем предки избранника направляют его к его месту в иерархии У Лун и образуют его Аватар. Учитывая, как часто У Лун приходится встречаться с мёртвыми, многие из них предпочитают старинный стиль одежды и старомодные манеры, например, выглядят как вельможи-мандарины или используют в речи чрезмерно правильные формальности. Предки предпочитают такое поведение. Даже вполне современные У Лун могут перенять такую манеру поведения. Однако благодаря последним нескольким десятилетиям преследования и гонений, они ведут себя так только в частной обстановке, а не тогда, когда такое поведение может выдать У Лун их врагам.

Истинный подъём У Лун начался, когда один из их величайших чародеев по имени Фу Ся использовал свою связь с мёртвыми и Небесной Канцелярией, чтобы обеспечить императору выгодное положение в посмертии. С тех пор почти у всех императоров были советники из числа У Лун (даже во время правления монголов). Таким образом закрепившись у власти, они приняли концепции легализма, системы жёстких, но реалистичных законов. Они использовали своё положение, чтобы сокрушать своих магических соперников, особенно У-Кэн (которых они называли Нун Вар, или «крестьянами-чародеями») и Братства Акаши. Такими действиями они надеялись поддержать гармонию и баланс по велению Небес.

В 1321 году фракция У Лун, представители которой были стойкими легалистами, и которые стали Ремесленниками, отколовшимися от группы, присутствовали на Соглашении Белой Башни и присоединились к Ордену

Разума. Их ожидали столетия доброжелательного сотрудничества, поскольку Орден согласился с идеей У Лун о том, что в магических изысканиях требуются закон и дисциплина. Хотя они вполне могли участвовать в Великой Конвокации, изначально враждебный контакт с Орденом Гермеса и тот факт, что Акашики тоже были приглашены, повлияли на их решение отклонить приглашение.

В XVII столетии У Лун, побуждаемые страхом императора перед боевым мастерством Шаолиня, предложили ему свою магию и боевые способности, чтобы сразиться с ними. На улицах начали происходить легендарные бои между У Лун и Акашиками, чья крепость находилась в шаолиньском храме. У Лун помогли войскам императора штурмовать храм, разрушив влияние Акашиков в Китае и породив огромную враждебность между двумя магическими сообществами.

Однако когда Орден Разума трансформировался в Союз Технократии, У Лунь оказались преданы тем фактом, что Ремесленники прекрасно знали пути Чародеев-Драконов. У захватчиков-технократов уже было и огнестрельное оружие, и корабли - они значительно превосходили любые средства, которые был способен разработать Китай, а ещё они ограбили страну с помощью мошенничества и обмана. Когда же в 1930-х произошло вторжение Японии, власть У Лун рухнула.

Вера Драконов-Чародеев в традицию и наставление со стороны предков плохо подходили к коммунизму, и в результате культурной революции Цеху пришлось залечь на дно. Хотя они стали несколько более современными (вплоть до того, что начали принимать женщин в свои ряды), они всё ещё держатся за древние ритуалы и практики. Структура Цеха очень иерархична, её верховным главой является Т'янь К'ун тэ Хуан Ти У Лун (небесный Император Чародеев-Драконов). Его жена - Фэнь Хуан Хоу У (Чародейка-императрица Феникс), и она занимает следующее за императором положение. Третий великий лидер - это Ху Гуй Цзу У, или Чародей Владыка-Тигр, который командует вооружёнными силами

Императора-Дракона. Ниже них стоят восемь лордов, надсмотрщиков за такими ведомствами как образование, припасы, интеллект, традиции и соблюдение законов. На ступеньку ниже стоит министр, который хранит записи магического знания У Лун. Затем идут учителя, чародеи и студенты - у каждого свой ранг, каждый получает ранг в пределах своего положения.

Из-за своей приверженности традициям и уважения к предкам и бюрократии у У Лун всегда были хорошие отношения с Небесной Канцелярией. Их помощь в установлении Первого Императора Императором Тёмного Королевства Нефрита дарует им также и расположение со стороны этого персонажа. Однако современная жизнь не стала для Чародеев-Драконов проще. У-Кэн, давнишние соперники У Лун, помогли выдворить тех из Китая, когда «народ» нового Китая Мао занял видное место. Хотя они спрятались в Гонконге и попытались прорваться обратно в Китай из относительно безопасной гавани, даже эта тактика стала сложной. С возвращением Гонконга Китаю у У Лун кончились убежища. Атакуемые своими врагами и потрясённые тем, как мало китайцев продолжают практиковать или уважать старые традиции, они больше не могут оставаться жизнеспособным независимым Цехом.

Недавно по Тёмной Умбре пронеслись ужасающие шторма, унеся прочь многих из предков У Лун и изменив духовный ландшафт так, как никогда прежде. Ещё более ужасной была потеря Цзу Цзуна (Аватара) Т'янь К'уна те Хуана Ти У Луна (Небесного Императора Драконов-Чародеев) в бушующих штормах. Его жена, Фэнь Хуан Хоу У (Чародейка-Императрица Феникс) и Ху Гуй Цу У (Чародей Владыка-Тигр) забрали бывшего императора и отправились в небесное Королевство, где они могли бы быть в безопасности от штормов. Сразу после этого все надёжные способы связи с ними (и другими могущественными оставшимися магистрами, избежавшими этой участи) были потеряны.

Оставшиеся У Лун быстро нашли замену своим руководителям. Трое опытных Драконов-Чародеев, ставших во главе, возможно, не готовы к такой

ответственности, но они – лучшее, что У Лунь могут предложить. Бай Бэйши, известный за своё спокойствие, гармонию и мудрость, был избран на место императора. Си Чжуаньцзи, самая опытная из перевёртышей У Лун, стала его императрицей. И наконец, Бай Бэйши выбрал свирепого и пугающего Чоуцзинча Юйго, который заменил Чародея Владыку Тигра на месте военного лидера.

Перед своим возвышением новый Тянь К'ун те Хуан Ти У Лун попросил И Чина направить его. Предсказание обеспокоило его, но он представил ответ императрице и Чародею Владыке Тигру, и вместе они согласились с мыслью, что им следует довести дело до конца и искать союза со своими древними врагами, Братством Акаши. Вместе они смогут выжить. Если они будут по отдельности - Пять Металлических Драконов (Технократия) разорвут их на части. Это решение понравилось не всем Чародеям-Драконам, но они должны следовать велению своего нового императора. Что выйдет из этого альянса – ещё предстоит увидеть.

### **Малочисленные, гордые и разобщенные**

Не все мелкие группы вошли в Традицию или исчезли. Некоторые остались независимыми. Упорные и гордые, они цепляются за старые традиции настолько страстно, что это вызывает только восхищение — или жалость.

#### **Аль-и-Батин**

Хотя когда-то в Совете Девяти они занимали место, теперь занятое Виртуальными Адептами, большая часть Традиций магов всё ещё мало знает об Аль-и-Батин. Те, кто слышали о Батинах, либо предполагают, что их уничтожили во время вторжения Технократов на Ближний Восток, либо считают, что это не имеющий власти и чрезвычайно малочисленный Цех, который с трудом выживает в современную эпоху. Хотя с начала своего существования Аль-и-Батин на протяжении столетий подвергались многим

испытаниям и терпели крах, им ещё только предстоит исчезнуть или быть полностью поглощёнными одной из Традиций. Искусники давно овладели скрытыми искусствами и способностью вводить в заблуждение. Возможно, они только скрывают свою численность, пока не наступит подходящее время для их возрождения.

### **Предыстория**

Аль-и-Батин появились в результате столкновения пограничных элементов двух Традиций, когда они искали безопасности от врагов, принадлежащих к другим Традициям. Во время Гималайских Войн 900-600 до н.э. секта Хандуры (которая позже присоединилась к Эвтанатос) вела коварную борьбу, чтобы выдворить Акашское Братство из земель индийского субконтинента. Среди Акашиков существовала группа юных аколитов и Посвящённых, практиковавших торговлю строительством и каменной кладкой. Путешествуя между монастырями, эти молодые Братья были отрезаны от своих товарищей засадой Эвтанатос, которые почти уничтожили их, но тем удалось бежать через Хайберский перевал в земли, сейчас называемые Афганистаном.

Там они натолкнулись на группу дервишей-Экстатиков и присоединились к танцу, движимые неким неизвестным импульсом. Во время этого страстного, но организованного потока чувств один из Братьев и один из Экстатиков слились вместе и превратились в двуликую сущность по имени Хвайя аль-Акбар. Эта сущность явила новообразованной группе Учение о Единстве. В Единстве все части Божественности будут воссоединены в одно целое - возвышенное и совершенное. Кхвайя аль-Акбар призвал группу разработать новый Путь, миссия которого заключалась в создании великой мандалы<sup>11</sup> энергии на поверхности Земли. Эта мандала сфокусировала бы как Спящих, так и Пробуждённых на достижении

---

<sup>11</sup> Сакральное схематическое изображение либо конструкция. Чаще всего имеют круглую, либо квадратную форму с признаками симметрии. Пример [ТУТ](#)

возвышенного состояния бытия. Они бы нашли Точку Связей времени и пространства и Вселенского Разума, в котором всё будет полезным и станет как одно. Учение поддерживало сотрудничество и признание того, что все учения о Пути к Восхождению обладают определённой общностью. Все бы собрались вместе, чтобы суметь победить своих врагов и процветать в единстве.

По иронии, их призыв к единству был прерван прибытием членов Небесного Хора, разгневанного Экстатиками, и боевая группа Хандуры постаралась уничтожить Акашийское Братство. Ночь Фаны, как это называли, закончилась битвой столь жестокой, что некогда плодородная равнина стала Великой Пустыней Смерти, покрывающей большую часть современного Афганистана.

Новообразованная Традиция выжила, но не показывалась другим магам столетия после этого, решив вместо этого применять тонкие методы работы на благотворных территориях Персии и других землях Ближнего Востока. Этим магам приписывают создание каризов<sup>12</sup> – по дземных каналов, по которым под пустынями перемещается растаявший снег, чтобы питать фонтаны и сады больших городов. Сам города были размещены согласно узорам мандалы, соединённых сетью торговых путей.

Объединяя свои Искусства с открытиями Кхавайи аль-Акбар, Батины обнаружили место вне времени и пространства, место, которое они воспринимали как Гору Каф, сердце творения. Это Королевство состояло из большой горы, опирающейся на окружающую её равнину. Батины считали равнину миром Спящих, а возвышающиеся откосы были магами, обладающими ещё более значительным пониманием и достижениями. Выше всего покоились оракулы, Небожители и Чистые. На вершине располагалось Единство, То Самое, что некоторые называют Основами, и считалось, что именно оно воплощает Точку Связей, вмещающую всё существующее.

---

<sup>12</sup> Также возможен вариант перевода «кяриз», «кяхриз», «канат» - это не имеет ничего общего с веревками, а обозначает именно подземный канал.

Батины решили сделаться отчасти известными после ряда ужасных нападений орд Мародёров и Джиннов, охотившихся на путешественниках в пустошах между городами. Большинство Батинитов приняли ислам, поскольку он воплощал многие заповеди, которые им были дороги как магам. Идея одной объединяющей веры и одного Бога обогатила и помогла сформировать их практики и верования. Такие верования привели к созданию великого плана о том, как помешать бесчинствам Мародёров. Представители Традиции начали активно работать, чтобы в письменной форме составить планы о том, как объединить города сетью Узлов, связанных вокруг центральной оси. Поддержкой плана было настоятельное приглашение обсудить план, подписанный могущественными членами герметиков, акашиков и экстатиков. Местом был дом богатого торговца. Такой план мог подорвать могущество Мародёров и оказаться выгодным для всех.

Представители Традиций во время встречи обнаружили, что инициаторами плана была коалиция мелких Цехов; этот план призывал проводить Квинтэссенцию под пустошами путём молитв и действий человеческих агентов. Квинтэссенция, отправленная в центральный Узел, затем при необходимости отправлялась бы обратно в связанный с собой массив Узлов, быстро преодолевая территории и избегая хватки Мародёров. Известный как Сеть Веры, план был приведён в исполнение как ожидалось и поднял уровень культуры и цивилизации даже для Спящих, жизнью которых он коснулся.

Однако, с его успехом началось быстрое распространение религиозных сект и мелких культов, формировавшихся вокруг харизматичных лидеров, которые могли подключаться к энергии Сети. Вскоре Традиции начали пытаться «вырезать» разнообразные фракции из Сети из страха, что их причины для использования энергии могут быть ложью, или что их сила превзойдёт силу устоявшихся Традиций. Опасаясь кровавой бани, подобной той, которую устроили Хандура, несколько настоящих Магистров из Аль-и-

Батин открылись нескольким лидерам Традиций и показали им Гору Каф. Они объяснили свою цель - привести всех к Восходящему Пикку Единства и сказали им о том, что боятся показываться, пока существуют Хандура. Хотя остальные маги Традиций продолжали не знать об их истинной природе, Батини смогли заполучить несколько могущественных союзников и предотвратить полномасштабную религиозную войну.

Даже несмотря на свою разобщённость, Батини оставались на связи, используя сеть Магистров Сферы Разума, которые могли передавать информацию от одной группы к другой со скоростью мысли. Чтобы питать свою магию, они опирались на большой резерв Квинтэссенции, залегающий под их родными регионами, используя кариз, чтобы проводить её, создавая временные узлы при необходимости. Обе эти практики держались в секрете от других Традиций. Дипломаты Батини также помогли заложить основу для Совета Девяти, но когда они заняли место, назначенное им, они делали это как группа слабо связанных Цехов под названием Геоматрическая Коалиция. Многие члены совета подозревали, что за Искусниками кроется больше, чем было видно на первый взгляд, но они считали, что они были слишком неорганизованны, чтобы представлять какую-нибудь угрозу. Те, кто знали правду, хранили секрет Батинов.

В начале XIX столетия Технократия получила информацию о резервах Квинтэссенции, залегающей под землями Ближнего Востока. Совет Технократии попытался захватить регион, в результате чего разразились ужасные битвы. Во время конфликта Гора Каф была закрыта от Земли, и ни одна из сторон не могла больше попасть в Королевство. Некоторые говорят, что Гора Каф была уничтожена в битве, отчего по Умбре прокатились ударные волны. Другие утверждают, что то, что теперь является Цифровой Сетью – это остатки подножия той великой горы, которая будет восстановлена только в день Восхождения.

Тяжело раненые и не владеющие больше доступным убежищем, лидеры Батинов оборвали связи со своими Учениками и исчезли,

покаявшись, что когда-нибудь вернуться с триумфом. Батини порвали с другими Традициями, заявив, что они будут защищать свои родные земли, а затем растворились. Были ли Магистры впоследствии выслежены и уничтожены, или отправились в подполье и строят планы на следующее появление – неизвестно ни Традициям, ни Технократии, ни даже их собственным последователям.

И всё же существует много слухов. После Мировых Войн найти магабатинита кажется невозможной задачей. Большинство скрывают свои способности и исчезают в ежедневной работе в качестве кураторов музея, рестораторов, архитекторов, компьютерных аналитиков, даже лавочников и дворников. Некоторые маги утверждают, что определённые уважаемые лидеры Ближнего Востока - на самом деле Батини. Другие замечают, что многие ближневосточные царьки купили земли в отдалённых уголках мира - земли, в которых или под которыми есть энергия. Некоторые учёные Традиций заметили, что Толкователи Грёз и Герметики недавно обрели нескольких новых последователей, которые исповедуют философию, подозрительно напоминающую Учение о Единстве. Как всегда, Искусники остаются загадочными лицами, и их трудно выявить. В свете недавних событий, когда Технократия на первый взгляд выиграла Войну Восхождения, некоторые представители Традиций снова обращают свой взгляд на восток, надеясь, что от сокрытых магов Аль-и-Батин может появиться некий объединяющий принцип, который снова вдохнёт жизнь в их осаждённые ряды.

### **Организация**

Когда-то Аль-и-Батин были высокоорганизованным сообществом. Учителя и ученики собирались в ханаках или ложах, которые могли считать торговыми гильдиями, секретными сообществами или религиозными школами. У каждой был ответственный шейх (или совет шейхов). Учеников учили таинствам и принимали в ряды батинитов после достижения

определённых озарений. Те, кто достиг Ранга 3 в любой Сфере, становились Мюридами - теми, кто знал тайнства и учения, но не обладал реальными знаниями о внутренних тайнах. Магистры становились Муршидами, получавшими доступ к полному знанию, присущему Традиции Батинов. Когда-то группа встречалась часто, хотя обычно только с помощью телепатического общения. После победы Технократии они больше не встречаются, и общение в лучшем случае единично. Многие присоединились к Толкователям Грёз или Ордену Гермеса, когда их собственная группа поредела. Другие отказались сдаваться и гордо поддерживают собственную независимость. Однако, такие индивиды стали ещё более скрытными, потому что их выслеживают и убивают.

Изначально каждая ханака гордилась собственными ритуалами инициации, разработанные, чтобы вознаградить тех, кто прошёл испытания и стал Мюридами. Те, кто становился Муршидами, подвергались более долгому испытательному сроку, включающими требовательное обучение. Часто в качестве способа фокусировки разума и увеличения понимания для тех, кто проходил испытание, использовалась сакральная геометрия или математические уравнения, не имеющие решения. На сегодняшний день, если кандидат вообще сможет найти кого-то, кто иницирует его, он редко выходит за рамки уровня Мюрида. Теперь Батины присоединяются к любой религиозной секте, преобладающей в этой области - обычно это вариация шиитского ислама. Совсем недавно несколько сторонников попытались иницироваться самостоятельно, по меньшей мере - испытать себя и попытаться дотянуться до своего Аватара и достигнуть более значительного понимания и мудрости. Неизвестно, добились ли они каких-нибудь значительных успехов.

Когда-то Батини происходили из числа целителей, учителей, зодчих и последователей странных религиозных или мистических сект. Эта тенденция до сих пор в какой-то мере верна, когда это возможно. Однако, в современную эпоху они более склонны искать среди бедных, но умных, или

сближаться с теми, у кого есть математический или музыкальный талант. К сожалению, многие всё ещё активно ищут аколитов, и Цех погибает.

### **Философия**

Во всех, даже в Неверующих, дремлет частица Божественного. Если бы все эти частицы Пробудились, и их можно было бы привести в единение друг с другом, всё человечество увидело бы лик Аллаха и было бы с Ним как одно. Мудрые стремятся привносить единство во всё, что они делают. Привносить это единство - задача Батини. Возможно, если этого удастся добиться, люди вновь будут достойны ходить по склонам Горы Каф, где все вещи - это Одно, воплощающее многих.

### **Неудачи**

Сеть Веры Батини очень сильна, но люди всегда были слабы. В своей попытке связать всех высокими идеалами Батини закрывали глаза на выжженные души человеческих недостатков. Они дорого заплатили за этот недостаток прозорливости. Коррупцированные политики, военные обмены и религиозные ереси потрясли Средний Восток, разорвав их организации. Вместо того, чтобы принять, что некоторые люди изберут зло и пути порока, когда им дают возможность просветления, Батини решили отрезать себя от всех таких влияний. Маги Батини прошли через сложные и болезненные ритуалы, чтобы отсечь от себя разложение Энтропии, и на самом деле многие не используют эту Сферу вообще. Некоторые даже утверждали, что смогли проникнуть в ряды Нефанди благодаря тому, что из-за удаления Энтропии их души не поддаются искажению. К сожалению, это оказался не тот случай. Барраби Батинитов могут и предают своих братьев, в то время как многие Муршиды потеряли связь с природным циклом, предлагаемую Энтропией. Лишь недавно Батини начали нехотя возвращать Энтропию в сферу своих исследований, и многие всё ещё считают, что эти разрушительные и хаотичные системы противоречат Единству, за которое они борются.

## **Инструменты и методы**

Большинство Батини до сих пор практикуют магию через молитвы, песнопения, музыку и медитацию. Многие используют высшую математику, чтобы освободить свои умы от земных размышлений. Другие медитируют над религиозными или магическими учениями и загадками. Некоторые современные Батини принимают использование современной музыки (от трэш-метала до транс-мелодий) и безумного танца (традиции, появившейся со времён дервишей) как инструменты для высвобождения своих магических сил.

Аль-и-Батин всегда больше всего занимались Сферами Разума и Связей. Их концепция Единстве напоминает теорию о Точке Связей, но она включает идею разума, тела и духа в идею об исключительной точке во времени и пространстве. Разум они изучают в результате того, что первые их члены общались с Акашским Братством. До этого столетия мастера Разума Аль-и-Батин служили живыми проводниками для телепатического общения на Ближнем Востоке, в центральной Азии и северной Африке. Когда Технократы обнаружили и уничтожили их, они также получили понимание Истин, известных этим Магистрам-Батинитам. Такое знание помогло подъёму Виртуальных Адептов, приспособивших его для своей собственной Сети.

*Сфера-специализация:* Связи

*Распространённые фокусы:* молитвы и медитации, магические головоломки, компас, треугольник, линейка, танец, музыка, создание мандал.

*Концепции:* арабский принц, нищий, наездник на верблюде, гражданский инженер, компьютерный учёный, дервиш, математик, музыкант, кочевник, жрец, мечник.

## **Стереотипы**

**Маги Традиций:** мы стремились организовать их и вести к Единству, но они не смогли помочь нам, когда Технократы наводнили наши земли. Некоторых из них – Герметистов, Небесный Хор – мы всё ещё считаем друзьями, пусть не особо надёжными. Другим, таким как Эвтанатос, которые дали прибежище Хандурам в своих рядах, мы никогда не должны верить. Они могут быть частью Единого, но мы никогда не будем вести с ними дела, пока не станем сильнее.

**Технократия:** Когда-то мы принимали некоторые из их идей и научили их Единству, но они предали наши немногие инициативы и стремились украсть их у нас. Они убили наших людей и изгнали нас с нашей Священной Горы, а теперь они пытаются заставить нас навечно замолчать своим так называемым современным образованием для молодёжи. Мы не сражаемся с ними открыто, но сражения случаются на многих уровнях.

**Сёстры Ипполиты:** Если бы мы могли убедить Сестёр отказаться от своей позиции пацифизма и присоединиться к нам, мы могли бы сохранить и то, и другое. К сожалению, несмотря на то, что их сердца добры, их сестринство слабо. Исцеление и отсутствие агрессии - это хорошие цели, но среди хищников мира они, вероятно, не проживут долго.

**Потерянные Цеха:** Хотя мы можем жалеть об уходе многих из них, мы не можем не надеяться, что они найдут убежище на других, более сильных Путиях.

### **Сёстры Ипполиты**

Учитывая, что мир погружается в распад и заброшенность, что могущественная Технократия идёт войной на каждую упрямую мистическую Традицию, кажется, что осталось мало надежды на помощь или минутный мир. И всё же некоторые приверженцы старых традиций помнят мирные дни, культуры, которые поощряли исцеление и философию нищенства. Одна из таких групп - это Сёстры Ипполиты. Со времён пацифистской греческой философии Сёстры продолжают существовать как свободная коалиция

целительниц, хранителей мира и колдуний. Не желая заниматься военными действиями и всегда бдительно относясь к секретности своей группы, Сёстры выжили там, где погибли другие, более воинственные или публичные Цеха.

### **Предыстория**

Женщины, называющие себя Сёстрами Ипполиты, прослеживают истоки своей школы магии (и образа жизни) до воинственной королевы амазонок, от которой они взяли своё имя. Рождённые из мифического раскола в рядах амазонок, произошедшего из-за решения, принимать участие в Троянской войне или нет, Сёстры Ипполиты имеют в составе своего общества духовных (и в некоторых случаях - биологических) потомков тех, кто решил не принимать участия в войнах мужчин. Одна легенда Сестёр рассказывает о жертве, которую Амазонки принесли богине Афине как искупление за союз с троянцами. Согласно этому договору, заключённому между Афиной и Ипполитой, женщины, которые решили не брать в руки оружие в троянской войне, уйдут в изгнание, отделившись от остальных амазонок, тем самым лишив воинов их основных целительниц и наставниц. Путешествуя по миру в кочевых группах, изгнанные Сёстры Ипполиты служили живым свидетельством силы исцеления и отсутствия жестокости. Они служили учителями и опекунами там, где это было необходимо, и всегда держались в стороне от мира в целом.

Покинув город Темискиру, Сёстры Ипполиты стали кочевницами в горах Кавказа, путешествуя по малой Азии и оказывая любую помощь и заботу, на которую были способны, людям, которых встречали. Как амазонки, они не признавали постоянных отношений с мужчинами, заводя временных любовников или производителей, чтобы зачать ребёнка. Дочери оставались с Сёстрами, а сыновья становились ответственностью своих отцов или просто оставались с приёмными родителями, когда их матери перебирались в новые земли. Сёстры содействовали распространению знаний о целительстве и врачебных техниках, делаясь своими навыками со всеми. По

мере своих странствий Сёстры укрепились в своей убеждённости в миролюбивых решениях, избегая войн, которые считались орудием мужчин.

Хотя оставаться независимыми от мужского контроля оказалось сложно во время патриархальной тирании, Сёстры смогли сохранить свою автономность с помощью политики жёсткого разделения. Учитывая, что они были кочевым обществом, им удалось держаться подальше от новых возникающих империй и королевств.

Уничтожение Темискиры Александром Великим в 329 году до н.э. закрепило изгнание Сестёр, поскольку у них больше не было дома, куда можно было бы вернуться, даже если бы они захотели. Сёстры хранят легенду о самоуничтожении последних семерых Амазонок - это было соглашение о самоубийстве, в котором использовались магические песнопения, чтобы создать землетрясение, уничтожившее город вместе с нападшими. Этот пример, называемый Соглашением Темискиры, предоставил Сёстрам Ипполиты радикальное решение на случай, если они столкнутся с похожими обстоятельствами.

В IX столетии Сёстры нашли «наполовину постоянный» дом в южной Франции, где они использовали преимущество идеального земледельческого климата, чтобы создать главный штаб для своего сообщества. Там они процветали, находя себе временных партнёров среди деревенских мужчин и пополняя свои ряды новыми родословными. В то же время Сёстры расширили область своих магических знаний от искусства исцеления до общей концентрации на связях между разумом, телом и Землёй.

Подъём феодализма и рост королевств под эгидой патриархальной Церкви положил начало периоду несчастий Сестёр. Как независимые женщины, они пали в немилость у авторитарных мужчин, которые отказались принять возможность, что женщины могут существовать без мужчин, которые защищали бы (и контролировали) их. Репутация Сестёр, как знахарок, целительниц, чудотвориц, прекрасных земледельцев и женщин, заботившихся о животных, привлекла нежеланное внимание со стороны

отцов Церкви, и в конце концов – со стороны Инквизиции. Заклеймённые еретичками за отказ жить, как жили «христианские» женщины (то есть, подчиняться мужьям и отцам), или ведьмами за свои культурные нравы, чудесные магические лекарства и настояние на своём самостоятельном образе жизни, Сёстры подвергались всевозможным преследованиям со стороны консерваторов. Сёстры вновь отделились от общества, вернувшись к кочевому образу жизни, чтобы избежать костров Инквизиции.

Во время Ренессанса Сёстры сделали попытку приблизиться к внешнему миру. Хотя Инквизиция всё ещё властвовала над большей частью Европы, а церковь железной хваткой сжимала дела государственные, атмосфера просвещения и творчества дала Сёстрам шанс взаимодействовать с обществом в целом. Сёстры вновь начали делиться знаниями о медицине и своей философией о связи с Землёй со всеми, кто стал бы их слушать, но теперь они действовали гораздо более осмотрительно и скрытно, чем раньше. В это время появилась пара руководящих принципов. Первая заповедь Сестёр поощряла их проводить немного времени в миру, как обучая, так и обучаясь. Второй принцип запретил Сёстрам Ипполиты образовывать постоянные узы со всеми, кто не входил в их собственное сообщество. Слишком много конклавов пали от предательства Сестёр, чьи отношения с внешними группами сделали их уязвимыми к преследованию, шантажу или другим формам давления - включая пытки их возлюбленных.

В XIX столетии растущая популярность писательниц-феминисток, таких как Мэри Уолстонкрафт, принесла обществу в целом новое осмысление прав женщин. Сёстры Ипполиты спорили о последствиях этих «радикальных» идей. Одна фракция выступала в защиту более значительного вовлечения в дела общества, должного поддержать распространение уравнивательных идей с помощью собственного примера. Другая, более традиционная фракция голосовала за минимальный контакт с обществом, утверждая, что отделение от мира представляло единственную надежду Сестёр на выживание и процветание. Многие традиционалистки остались в

Европе, уединившись в немногих «диких» местах, оставшихся на европейском континенте. Более радикальная фракция эмигрировала в Америку, где Сёстры селились в основном в западных регионах Соединённых Штатов и Канады. Они приняли новаторский образ жизни, живя в небольших независимых сообществах, поддерживавших отношения с соседними городками. Сёстры присоединились к усилиям аболиционистов в США и помогли основать центры для общественной работы среди бедных и нуждающихся.

В XX столетии Сёстры Ипполиты расширили свои интересы, включив в них большую часть освободительных движений, а также мотивы экологии и возврата к природе. Учитывая, что они чрезвычайно осторожны в использовании магии, им удалось избежать внимания Технократии. Маги Традиций тоже обращают на Сестёр мало внимания, считая их простым «Цехом» или гибнущей сектой чудачек. Хотя некоторые Сёстры испытывают душевный подъём из-за того, что их общество сохранилось до современных дней, другие чувствуют дурные предзнаменования будущего. Страхась ответного удара от «правых» групп, культов выживальщиков, где доминируют мужчины, и других патриархальных организаций в ответ на распространение свободомыслящих, независимых женщин, более осторожные Сёстры уже начали готовиться ко второму периоду преследования. Впервые в своей долгой истории Сёстры Ипполиты собираются дать отпор, если понадобится.

### **Организация**

У Сестёр Ипполиты три основных конклава (или группы), расположенных в изолированных регионах Британской Колумбии, Франции и Колорадо. Каждая Сестра поддерживает членство в одном из этих трёх главных конклавов, даже если также принадлежит к одному из множества более мелких конклавов, разбросанных по всему миру, от глуши Аппалачей до русских степей. Каждый конклав поддерживает правящий комитет,

известный как эпитропи, состоящий из семи Сестёр, действующих как неформальный орган управления. Состав эпитропи изменяется каждые семь лет, и всех Сестёр подталкивают подумать над тем, чтобы в свою очередь стать одной из лидеров. Хотя лидерство эпитропи над их конклавом номинально, большинство решений достигается путём консенсуса, при этом эпитропи в основном играют роль советников или тех, кто помогает выйти из тупиков. Следует упомянуть, что среди Сестёр есть не только волшебницы. Многие женщины, соглашающиеся с их наследием и корнями, или которые утверждают, что происходят из их числа, живут в сообществах Сестёр, и магия немногих - это просто часть большего сообщества.

Подкомитеты состоят из двух-четырёх Сестёр, занимающихся особыми делами или заботящихся о тех или иных сферах жизни конклава. В подкомитет могут входить Сёстры, не входящие в число эпитропи. Должности среди эпитропи отражают приоритеты философии Сестёр. Хранительницы знаний хранят записи о членстве в конклаве и отслеживают генеалогические ветви и рождения. На этих Сёстрах также лежит ответственность за открытие путей общения с другими конклавами. Казначей занимаются деньгами конклава, гарантируя, что у каждой Сестры будет достаточно денег на существование, когда она проводит время вне конклава, а также заботятся об общей финансовой стабильности сообщества в целом. Большинство Сестёр приносят денежные взносы в конклав во время вступления и продолжают обеспечивать финансовую поддержку на протяжении своей жизни. Каждая Сестра получает достаточно денег, чтобы удовлетворять свои особые потребности. Наставницы наблюдают за передачей магического и других типов знания внутри конклава. В их число входят как Пробуждённые, так и непробуждённые Сёстры. Те наставницы, которые не владеют магией, передают любые навыки и знания, которыми обладают, будь то траволечение, художественные знания или медицинские навыки. Защитники, недавнее дополнение списка должностей эпитропи, занимаются безопасностью конклава, обучая Сестёр различным видам

боевых искусств – обычно нелетальных вариантов – как и использованию традиционного оружия (на случай самого худшего сценария). В список задач Защитников входит также физическая защита территории конклава и «просеивание» новых членов.

Сёстры разрешают большинство споров внутренними методами - с помощью медитации и соглашений. Штрафы за мелкие преступления состоят из услуги от сообщества конклаву или какой-нибудь другой восстанавливающей деятельности. Крупные преступления, такие как убийство или предательство, приводят к постоянному изгнанию из числа Сестёр. Любая Сестра, которая хочет уйти навсегда, может сделать так, но она никогда не получит никакой помощи от других Сестёр. Конечно, даже это правило порой может нарушаться; Сёстры осторожны, но милосердие - один из их основных руководящих принципов.

### **Философия**

Сёстры Ипполиты считают, что магия идёт не от разума, а от инстинктов. Их подход к магической работе включает целостный подход, который берёт во внимание разум, тело и природные циклы физического мира. Магия приходит из связей между отдельными личностями, а также между личностью и миром. Как сила для творения и дарования жизни, магия не должна извращаться ради жестокости и насилия. Сёстры считают магическую энергию динамичной, вечно изменяющейся силой, которая придерживается циклов и остаётся в состоянии постоянного течения. Они отказываются классифицировать магию по Сферам и считают мелкие проявления непробуждённых «низших магов» свидетельством того, что всякий может использовать созидательные силы мира.

Сёстры Ипполиты не практикуют агрессивной вербовки, они полагаются на синхронность, которая обратит их внимание на потенциальных членов. Когда Сестра обнаруживает потенциального кандидата на вступление, она создаёт личные взаимоотношения с ней, чтобы

получше узнать её личность, философию, навыки и вообще характер. Если кандидат выглядит многообещающе, Сестра рекомендует его, отправляя доклад в свой конклав. После получения одобрения Конклава вербовщица приглашает кандидатку посетить конклав. Если гостя вроде бы вписывается в группу и демонстрирует готовность принять образ жизни Сестёр, она получает приглашение присоединиться к ним. Простая церемония инициации проводится во время следующего менструального цикла новичка, чтобы подчеркнуть динамическую настроенность на природу и изменить с помощью Сестёр вероисповедание.

Недостаток официоза или обязательных испытаний подкрепляет философию доверия и равенства Сестёр Ипполиты. К сожалению, отсутствие методов строгого отбора оставляет это общество открытым для инфильтрации и слишком часто подвергает Сестёр опасности со стороны их врагов - как людей, так и сверхъестественных существ. Охотники на ведьм, экстремисты, агенты Технократии, вампиры и другие злонамеренные существа смогли прокрасться в конклав доверчивых Сестёр - порой ведя к уничтожению группы.

### **Неудачи**

Некоторые из конклавов пришли к горькому пониманию того, что одностороннее доверие вполне может положить конец Сёстрам Ипполиты. Эти группы теперь вводят в практику небольшие предосторожности при приёме в свои ряды новых рекрутов. Традиция проверки безопасности и подробного опроса рекрутов стала распространённой практикой во время начальных стадий вербовки. Хотя многие Сёстры оплакивают эту потерю невинности, они не могут отрицать необходимость самозащиты.

Даже несмотря на мирное и заботливое мировоззрение Сестёр, факт остаётся фактом, что многие из них придерживаются скорее искажённого взгляда на мужественность, конфликт и почти любой артефакт внешнего мира. Те, кто вырос среди Сестёр, часто с трудом адаптируются к внешнему

миру. Рекруты несколько более гибки в этом плане, они просто считают, что греческая философия Сестринства не всегда является прагматичной в реальном мире. Добавление защитников к числу Сестёр произошло лишь после горячих споров и множества потерь. Приспособятся ли Сёстры к мужской половине жизненного цикла в своей женственной философии – ещё предстоит увидеть.

### **Инструменты и методы**

Большинство Сестёр Ипполиты предпочитают творить магию при участии группы. Наполнение песен и танцев магической энергией или проведение энергии через массаж или медитацию - это некоторые из методов, которыми Сёстры пользуются в случаях чудесного исцеления и животворящей магии. Вдобавок, многие Сёстры чувствуют глубокую связь с какой-нибудь богиней как символа Земли, которую они считают источником магической энергии. Хотя Пробуждённые Сёстры могут практиковать магию поодиночке, они обычно делают так лишь тогда, когда вокруг них нет группы Сестёр, способных к ним присоединиться.

*Сфера-специализация:* Жизнь

*Распространённые фокусы:* травы, художественное исполнение (такое, как танцы, песни и поэзия), массаж, медицинское оборудование

*Концепции:* борец за права животных, детский адвокат, кризисный советник, врач отделения скорой помощи, эколог, акушерка, учительница.

### **Стереотипы**

**Маги Традиций:** Они пытаются контролировать магию, разделяя её на Сферы и школы. Как можно отделить одну форму магии от другой? Они пытаются овладеть магической энергией вместо того, чтобы работать вместе с ней. Мы бы не присоединились к ним, даже если бы они захотели. Кроме того, слишком многие из них до сих пор держатся за устаревшие идеи о роли женщин.

**Технократия:** их отказ называть магию правильным именем делает их худшими, чем Традиции. Их желание искоренить любой вид работы воли, который не подходит под их определение «науки», бесповоротно делает их стороной, которой мы должны противостоять. Они бы стерилизовали мир и заставили всех кланяться богу науки.

**Аль-и-Батин:** Они отдали себя культуре, которая сдерживает их магию. У нас мало общего с ними, кроме обоюдного отказа присоединиться к магам Традиций.

**Тафтани:** почти такие же безответственные, как Мародёры, эти грандиозные маги не обладают чувством тонкости. Мимо них проходили времена, но они отказываются меняться. В каком-то смысле мы восхищаемся их упорством. Они не обладают просвещённым взглядом на женщин, так что мы мало чем им помогаем. Не то чтобы они желали этой помощи.

**Потерянные Цеха:** Мы сожалеем об утрате разнообразия. Слишком многим группам пришлось принять ограничения той или иной Традиции для того, чтобы просто выжить. Мир стал беднее из-за нехватки этих независимых групп.

## **Тафтани**

Джинны, ковры-самолёты, магические склянки, люди-оборотни, женщины, заглядывающие за вуаль иллюзии, и деревянные лошади, пересекающие мир - всё это легенды, приписываемые Тафтани, ткачам чудесных узоров. Со своей родины на Ближнем Востоке эти чародеи издавна практиковали яркий и энергичный стиль магии. Теперь, гонимые полным запретом научным миром и гибелью яркой магии, они цепляются за последнюю надежду мистицизма, утекающую сквозь их пальцы, словно песок.

## **Предыстория**

Подобно Аль-и-Батин, Тафтани называют пустынные земли Среднего Востока своим домом. Маги, называющие себя Ткачами, проводят истоки своей древней родословной до самого раннего периода произвольной работы воли, до того, как появились отдельные группы магов. Появившись до монотеистических религий иудаизма, христианства и ислама, чародеи Аравии, Персии и окружающих территорий почитают бесконечное число божеств и духов, как добрых, так и злых. Магия Тафтани основывается на вере в то, что магия изобилует во вселенной, воплощённая духами и демонами, известными как джинны. Способность Ткачей использовать свою волю, чтобы приказывать или связывать джиннов, служит защитой для Спящих и способом отпраздновать свои магические дары.

Соломон Мудрый, один из величайших царей Израиля, и, по общему мнению, один из могущественнейших чародеев мира, не только практиковал ритуалы Герметической магии, но также прославился своей способностью связывать демонов. Несмотря на то, что Соломон верил в единого Бога, Тафтани тесно сотрудничали с ним в разгар Чумы 10'000 Джиннов, чтобы заключить в ловушку злобных духов под печатями силы или привязать их к физическим объектам.

В отличие от Аль-и-Батин, Тафтани отказались отворачиваться от своих политеистических верований в пользу ислама. Эта непоколебимая приверженность своему древнему учению о множестве богов и демонов создала опасный разрыв между Ткачами и Батинитами, который сохранился до наших дней. Из-за своего нескрываемого язычества Тафтани ещё дальше отделились от окружающего мира, отрезав себя от мусульманской культуры, чтобы следовать собственным магическим традициям.

Несколько Тафтани посетили Великую Конвокацию Мистриджа – скорее из любопытства, чем из-за реального желания заключить союз с другими школами магии. Отвергнув предложение присоединиться к новообразованным Традициям, Тафтани отвернулись от европейских и племенных магов, презирая идею саморегулирования и отвергая мысль о том,

что магию следует подвергать какому-то контролю помимо воли самого мага. Названные другими Традициями Несопоставимыми, Тафтани потеряли всякую защиту, которую могли бы получить, подчинившись Совету Девяти. Большинство Ткачей считали свой статус «изгоев» среди Традиций честной платой за свободу творить магию в своей яркой и бурной манере.

Превосходство мусульманства на родных землях Ткачей заставило Тафтани скрываться. Подобно Инквизиции в Европе, которая преследовала и уничтожила многих магов Традиций, армии ислама выследили и уничтожили многих Тафтани, заклеив их неверными и инферналистами. Некоторым удалось выжить, убежав в самые заброшенные места пустыни и воздвигнув неприступные крепости, охраняемые рабами-джиннами и другими призванными существами. Некоторые отправились в свои облачные замки, где они могли практиковать магию без беспокойства со стороны мира, который начал становиться всё более враждебным по отношению к ним.

Популяризация древней аравийской и персидской культур сэром Ричардом Бёртоном и другими джентльменами-приключенцами XIX столетия заставила нескольких Тафтани ослабить свою бдительность и вновь выйти на свет. Но этот краткий период закончился Первой Мировой Войной, когда Технократия извлекла преимущество из мирового конфликта, чтобы утвердиться в наиболее отдалённых частях мира и в сердце магии Тафтани. Ткачи отступили вновь. С начала XX столетия Тафтани держались подальше от большинства дел мира, вмешиваясь лишь тогда, когда было абсолютно необходимо защитить свою непосредственную территорию или предотвратить личные угрозы.

Лишь несколько Тафтани до сих пор практикуют свою магию в Иране, Ираке, Турции, Аравии и на других территориях Ближнего Востока. Эти целеустремлённые люди не согласны отказаться от своих верований даже перед лицом ужасных трудностей, вызванных политиками-теократами и распространением технологии в арабский мир.

Главным делом оставшихся Ткачей является необходимость поддерживать защитные чары и печати, которые до сих пор связывают одних из самых могущественных джиннов. Многие магические лампы и другие ловушки на джиннов исчезли в руках коллекционеров или покрываются пылью в музеях под надлежащей охраной. Тафтани боятся ослабления этих ограничений и хаоса, который вполне может последовать, если какое-нибудь из связанных созданий сбежит в мир, где их существование нарушает законы реальности. Некоторые Тафтани объясняют недавние катастрофы на Ближнем Востоке как доказательство того, что, по меньшей мере, некоторые из этих ограничивающих уз исчезли, повлѣкши за собой разрушения и хаос. Всякий раз, когда часть города вспыхивает пламенем или рушится стена музея, ближайший Ткач пытается узнать, был ли этот ущерб причинѣн естественными причинами, или же его причиной стало разрушение какой-нибудь древней печати и освобождение злого джинна.

В последнее время некоторые Ткачи начали связываться и заключать пробные союзы друг с другом в запоздалой попытке исправить некоторый ущерб, причинѣнный распространением технологии на их территориях. Некоторые Тафтани заговорили о создании великого проявления магии, которое докажет миру раз и навсегда, что наука описывает лишь часть мира. Эти Ткачи считают, что если они смогут доказать обоснованность своих верований, то им удастся обратить вспять неумолимую волну науки и восстановить себя в качестве несравнимых чудотворцев.

### **Организация**

Тафтани обычно действуют в одиночку, при этом обитают в уединѣнных крепостях, отправляются в отдалѣнные уголки пустыни или живут в кажущейся бедности в трущобах городов Ближнего Востока. Некоторые из этих магов-затворников присоединяются к группе кочевников, выступая в роли защитников остатков быстро исчезающей культуры. Единственные организованные отношения среди чародеев-Тафтани

произрастают из связи между учителем и учеником. Хотя все Тафтани соглашаются с основной философией, каждый Ткач привносит свое понимание того, как работает магия, согласно своему собственному уникальному видению. Тафтани редко делятся своими находками с остальными представителями своего вида (не считая студентов). Одержимо охраняя свои секреты и открытия, Тафтани предаются соперничеству и считают других Ткачей конкурентами. Когда между двумя или более Тафтани возникают споры, закономерным способом решения конфликта являются магические дуэли. Порой они выглядят как захватывающее огненное шоу, которое причиняет ущерб невольным свидетелям и иногда заканчивается неприятной смертью проигравшего. Иногда исключительно вульгарная природа магии Тафтани наряду со склонностью Ткачей к использованию огня в качестве магического оружия влечет за собой смерть обеих сторон.

Лишь в случаях, когда некая преобладающая угроза требует сотрудничества и союза, Тафтани снисходят для совместной работы. Такие случаи организованных усилий обычно заканчиваются сразу после того, как проходит опасность.

Следуя традиции столь же древней, сколь происхождения магии Тафтани, Ткачи выбирают себе подмастерьев с большим тщанием. Перед появлением ислама чародеи-Тафтани путешествовали по своим землям в поиске самых талантливых молодых людей, чтобы научить их таинствам призвания и связывания джиннов. Однако в современном мире немногие Тафтани пользуются прежним уважением. Там где Ткачи некогда обладали привилегией выбора из самых выдающихся и лучших кандидатов, теперь им приходится в поисках ученика проверять детские дома, закоулки и чёрные рынки. Когда маг-Тафтани находит многообещающего человека, он подвергает потенциального ученика ряду испытаний, рассчитанных на определение наличия магического таланта. Сразу после того, как Ткач принимает ученика, он начинает наблюдать за второй серией проб и тяжёлых

испытаний, которые проверяют, достоин ли подмастерье узнать секреты мастера. Неудачи ученики обычно не переживают, учитывая, что опасности магии Тафтани очень велики. Кроме того, подмастерья в своих религиозных верованиях должны отказаться от всяких следов монотеизма, вместо этого приняв существование множества божеств.

### **Философия**

Разум воспринимает то, что подтверждает воля. Магия состоит из проведения творящих энергий волеизъявителя и получения контроля над духовными существами, наполняющими мир эссенцией силы. Контролируя и укрощая джиннов, демонов, ангелов и других духов, воплощающих магическую энергию, которой пропитана вселенная, Тафтани мешают этим существам выйти из-под контроля в физическом мире. Кроме того, Ткачи используют способность связывать духов, чтобы наполнять собственные творения. Считая себя стражами магии мира, Тафтани претендуют на право определять, как и когда эта магия себя проявляет.

### **Неудачи**

Тафтани крайне не организованы. Наставники спорят с учениками, чародеи сражаются друг с другом, и каждый ревностно охраняет свои знания и власть над отдельным джинном. Это соперничество в сочетании с броскостью делает их уязвимыми. Без мощной организации или даже желания поддерживать друг друга, отдельный Тафтани является лёгкой добычей для Технократии... или других сторон. Кроме того, Тафтани не срабатываются с другими магами. Их эффектные способности даруют им особое высокомерие, и многие взирают на Традиции враждебно и отказываются работать с любыми другими магами. Медленно, по одному, их выводят из игры, поскольку им не удаётся осознать силу организованных групп, превосходящую их стойкую индивидуальность.

## **Инструменты и методы**

В магии, которую практикуют Тафтани, используется несколько техник. Из-за того, что Тафтани подчёркивают способность именованного как способ контролировать джиннов и других духов, они проводят много времени, исследуя истинные имена существ, на которых хотят повлиять. Вдобавок, в своих магических работах они используют сложные ритуалы и математические формулы. Хотя их подход к магии напоминает онный герметических магов, формы, которые принимают их ритуалы, сильно отличаются от западной магии герметиков. Многие Тафтани изучают определенный вид искусства или ремесла, чтобы фокусировать свою волю даже во время создания подходящих сосудов, в которых будут жить связываемые ими духи. Таким образом маг Тафтани может вплести истинное имя Джина в хитро сотканный ковёр, который служит не только духовной клетью, а ещё и летающим ковром, наполненным эссенцией пленённого джинна. Другие «ловушки для джиннов» могут быть кольцами, браслетами, лампами и похожими ценными изготовленными предметами.

*Сфера-специализация:* Дух

*Распространённые фокусы:* изготовленные объекты, ритуалы призыва и связывания джиннов, экспрессивные жесты, магические формулы, языки, ритуальные песнопения

*Концепции:* собиратель древностей, ремесленник, волшебник с базара, нищий, кочевник, профессор древней персидской истории, поэт, учёный-затворник, продавец турецких ковров

## **Стереотипы**

**Маги Традиций:** Эти трусы не могут осознать, что правила и предписания подавляют магию. Контроль над магией важен, но тренировать силу своей воли должен сам волшебник. Он не должен кланяться начальству и молить о разрешении проявить свои таланты. Совет Девяти стал причиной гибели магии в мире.

**Технократия:** Отличаясь от Традиций в худшую сторону лишь в вопросе степени, эти бездушные сторонники холодной науки лишат мира всего, кроме логики и разума. У них нет настоящего воображения, или же они боятся использовать свои дары для созидания, предпочитая контролировать магию вне существования.

**Аль-и-Батин:** Они навсегда отрезали себя от истинного значения магии, когда отреклись от старых традиция и приняли поклонение Аллаху. Их единый бог ограничивает то, чего они могут достигнуть, но они слишком слепы, чтобы узреть ошибочность своих действий. Мы отвернулись от них точно так же, как они признали свою враждебность по отношению к нам. У нас больше нет ничего общего.

**Сёстры Ипполиты:** Хотя мы понимаем желание Сестёр отделиться от мира, мы боимся, что они насколько ограничили свой потенциал, что им никогда не удастся стать более чем бледной тенью той грозной женщины, чьё имя они почитают. Они прячутся за стенами из страха. Увы но их судьба не слишком нас волнует.

**Потерянные Цеха:** Мы всегда сожалеем об уходе магии из мира. Исчезновение Пожирателей Греха беспокоит нас из-за загадки, которую оно представляет. Традиции поглотили остальные Цеха, и мы оплакиваем конец разнообразия. И всё же, те, кто недостаточно силён, чтобы выжить, заслуживают исчезновения в рядах побледневших практиков слабой магии.

## **Тамплиеры**

История Воинов Христа длинна и разнообразна. Сторонники заговоров утверждают, что организация Тамплиеров не умерла с Жаком де Молэ, а скорее ушла в подполье. Религиозные учащиеся считают Тамплиеров выражением величайших защитников Церкви, которые стали любителями в деле, которым не должен до конца овладеть ни один человек. Со своей стороны оставшиеся Тамплиеры считают себя и теми, и другими. Они - выжившие, которые защищают Церковь под эгидой сил, за власть над

которыми они отдали свою душу. Если Бог требует жертвы, тогда их тела и души станут этой жертвой.

### **Предыстория**

Общество Тамплиеров, основанное в 1119 году, чтобы защищать пилигримов в Святой Земле от атак неверных, было смесью идеалов монашества и рыцарства. Вначале эта группа святых воинов, включавшая в себя лишь девять французских рыцарей, заняла крыло резиденции самого латинского Короля Болдуина в месте, которое когда-то было Иерусалимским храмом Соломона. Так они получили своё имя – Военный Орден Рыцарей Храма Соломона – но чаще их называли просто тамплиерами (храмовниками). Их признание от Папы приобщило их к жизни в бедности, целомудрии и послушании, подобно многим другим монашеским обрядам. Они действовали девять лет, прежде чем получили официальный Устав (формальный распорядительный ряд инструкций о том, как им следовало есть, одеваться, жить и действовать) от Бернарда Клервоского, уважаемого епископа и теолога. Выносливые и храбрые, Тамплиеры боролись за христианство на Святой Земле, получая уважение и признание даже со стороны своих врагов. Их репутация воинов, отказывающихся отступить даже перед лицом невероятного превосходства противника, привлекла в орден многих, и численность организации сильно возросла.

Вскоре Рыцари утвердили Прецептории (здания для собраний) по всей Европе, а также на Святой Земле. Многие из знатных семей, чьи сыновья присоединились к их рядам, пожаловали им земли в дар, как и монархи, которые ценили их службу дома.

Величайшим достижением тамплиеров было представление концепции банковского дела. Настолько широко распространённый богатый орден мог принимать деньги от путешественников, давать этим путешественникам доверительные письма и позволять путешественникам выводить подобное количество денег из одного из Прецепториев в отдалённых землях. Таким

образом путешественники могли отправляться в путешествие и не опасаться, что все их средства будут украдены в пути, и прибывать на место назначения, зная, что деньги ждут их в безопасности в руках рыцарей-воинов. Скоро тамплиеры стали ростовщиками, предлагая свои богатства королям и аристократам, нуждавшимся в деньгах, в обмен на интерес к своим инвестициям. Такая деятельность быстро сделала их даже более влиятельными, когда европейские монархи обращались к ним за готовыми деньгами. К сожалению, это также сделало орден целью алчности и зависти.

Враги ордена распространили слухи об их развращённой деятельности, утверждая, что они предали языческим традициям – или даже хуже. В Европе интерес ослаб, поток защитников-добровольцев прекратился, и мусульмане забрали всё, что удалось освободить латинскому королевству. После потери Святой Земли пилигримы перестали странствовать туда, и орден потерял причину своего существования. Хотя тамплиеры пытались организовать кампании по возврату Святой земли, они не были способны на это, и слухи начали обростать обвинениями.

В 1307 году, следуя приказам Папы, спущенным с папского престола, король Франции Филипп IV Красивый приказал арестовать тамплиеров и захватить их дома и имущество по всей стране. В течение следующих нескольких лет тамплиеров арестовывали, пытали, заставляя их делать странные признания, судили и обвиняли в ереси. Некоторых казнили; другим было позволено отречься и войти в другой монашеский орден, чтобы прожить жизнь в искуплении. Многих (особенно тех, кто не верил в вину рыцарей) озадачило то, сколь многие признались в различных грехах, от содомии и ереси до поклонения дьяволу и осквернении имени и лика Христа. Однако учитывая ужасные мучения, которым подвергались тамплиеры, это не должно было вызывать удивления. Последовавшие события показали, что Филипп действовал из соображений жадности (он задолжал тамплиерам невероятную сумму, которую не мог вернуть), и его пытки были нацелены на то, чтобы заставить рыцарей раскрыть расположение их значительного

богатства, которое так и не было найдено. Он приплёл ранние обвинения, чтобы оправдать своё обращение с воинами-монахами Христа. Жак де Моле, которого считали последним Великим Магистром ордена, позже отказался от своего признания, утверждая, что единственным предательством, совершённым им по отношению к ордену, было признание ложных обвинения, чтобы избежать дальнейших мучений. Его сожгли на костре, но не раньше, чем он предположительно наложил мощное проклятие, которому некоторые приписывают гибель Филиппа.

Папа распустил орден тамплиеров, и он исчез из истории, когда его выжившие члены растворились в неизвестности. На самом деле тамплиеры не погибли. Трое из первых основателей были христианскими магами, которые принадлежали к Кабалу Чистой Мысли. Считая, что величайшими угрозами добрым христианам были сверхъестественные враги, они предложили заключить союз между рыцарями и Кабалом. Другая магическая группа, которую позже будут знать под названием «Небесный Хор», тоже установила связи с тамплиерами. Но их понимание религиозной доктрины скорее допускало нетрадиционное христианство, чем было жёсткой приверженностью учению, как учила Церковь. Некоторые из рыцарей-тамплиеров предпочли хористов кабалу, что ослабило единство ордена.

Не все тамплиеры (и даже не большая часть из них) изучали магию. Вместо этого они были сильной правой рукой Церкви и бойцами Кабала. Члены Кабала предупредили де Моле перед его арестом, позволив рыцарю передать управление новому Великому Магистру и помочь нескольким рыцарям сбежать, захватив сокровища с собой. После запрета ордена сбежавших тамплиеров заставили быть боевой силой Кабала в обмен на убежище.

В 1325 году несколько фракций, включая Кабал, объединились под знаменем Ордена Разума, чтобы сражаться против сверхъестественных ужасов, угрожавших христианству. Тамплиеры были их величайшими воинами, вооружёнными и снаряжёнными лучшими средствами, которые

могли произвести Ремесленники. Затем началась Реформация. Больше нельзя было утверждать «единый мир, единый Бог», потому что христианство разбилось на десятки различных групп. Некоторые Рыцари остались верными католицизму, другие приняли философию реформаторов. Орден больше не мог сражаться с ересью. Рыцари решили принимать всех, кто принимает Христа.

К 1837 году мир значительно изменился, и тамплиеры явно стали пятым колесом в великих планах Ордена Разума. В необходимости навязать своё виденье науки и прогресса, которые превосходили религиозные предрассудки и веру, Орден Разума открыл свой план вообще отказаться от религии. От Рыцарей потребовали бы служить просветлёнными воинами и занять позицию против всех религий.

В течение следующих нескольких недель тамплиеры собирались и вынашивали планы. Орден Разума осадил их штаб с помощью недавно созданных НИТ-марок<sup>13</sup>. Те из тамплиеров, кто симпатизировал Кабалу, обеспечили безопасный проход сил врага в крепость, и рыцари сбежали вместе с новым избранным Великим Магистром, после того, как старый пал при защите крепости.

Выжившие отправились еще дальше в подполье и поклялись продолжать свою священную миссию. Когда они в конце концов появились, они приняли следующие четыре директивы: основание нового христианства, возобновление работы ордена тамплиеров, защита невинных перед лицом сверхъестественных угроз и сражение ордена Разума. Раньше они сражались открыто, а теперь полем битвы стали университеты, издательские дома и политическая арена. Они тайно пестовали христианскую этику и верования в этих сферах влияния. Несмотря на способность вывести в бой устрашающе укомплектованных и хорошо тренированных солдат, чтобы сражаться со злом или сверхъестественным, на сегодняшний день они чаще ведут борьбу в

---

<sup>13</sup> НИТ-марки – в оригинале «НИТ Marks» - искусственно созданные создания, расшифровка «Гипер-Интеллектуальные Технологии». Также известный вариант перевода — «ГИТ-модели».

залах суда или в советах директоров. Те из них, кто Пробуждён, считают, что их силы дарованы Господом.

В современные дни, когда Технократия дышит им в затылок и вербовка становится ещё тяжелее, некоторые из них предложили принимать женщин в их строго мужской орден. Хотя они пока не предприняли этот шаг (в конце концов, предполагается, что они монахи), некоторые наконец решили, что необходимо наладить мир с Небесным Хором и присоединиться к нему. Некоторые покинули ряды тамплиеров или отделились от главного ордена, ссылаясь на то, что Хористы принимают нехристианские религии. Однако, большинство примирились с идеей, что даже если Хористы идут неправильным путём - они, по меньшей мере, верят в Бога. Они надеются использовать своё упорство перед лицом превосходящего противника, чтобы вернуть сам Хор вернуться к христианским корням. Вне зависимости от того, удастся им так сделать или нет, у них, по меньшей мере, будут союзники против предателей-безбожников Технократии.

### **Организация**

Тамплиеры поддерживают строгую иерархическую организацию. Великий Магистр занимает свою должность всю жизнь, обладая абсолютной властью над орденом. Его работа направлена напрямую на продвижение Бога и Церкви, и лишь голосованием Сенешалей его можно снять с должности. Сенешали советуют Великому Магистру и часто координируют весь орден, занимаясь казной, учебными программами и военным позиционированием. Ниже Сенешалей стоят Маршалы, которые наблюдают за отдельными маленькими странами или регионами в более крупных странах. Маршал докладывает Сенешалям и координирует действия тамплиеров в своём домене. Прецепторы управляют отдельными Прецепториями, укомплектованными Рыцарями-братьями и Сержантами Ковенанта (Братьями, которые получили признание за особую доблесть или вклады).

Рыцари-претенденты составляют ряды целеустремлённой молодёжи, которая надеется стать членами ордена.

Важно отметить, что несмотря на то, что у ордена есть вооружённые Прецептории, Рыцари не проводят всё своё время в их стенах. На самом деле, Рыцари могут быть простыми священнослужителями, бизнесменами, торговцами, юристами или быть другой обычной процессии; Прецептории используются для встреч, тренировок и хранения запасов.

Аколитов и Рыцарей-претендентов орден старательно отбирает и приглашает после тщательной проверки. Из-за сильных связей тамплиеров с Церковью признают лишь тех, кто проявил проницательность и преданность, подходящие ордену, и осторожность Тамплиеров относительно новых рекрутов граничит с паранойей. Претенденты должны пройти испытаний, и их часто зовут помогать ордену хитроумными способами. Они также проходят небольшие тренировки и получают значительное количество религиозных наставлений. Таких новичков приводят в местную часовню Прецептория, где они проходят ритуальное посвящение в рыцари. Новичок приносит клятвы ордену и называется новым Братом.

Тамплиеры не принимают в свои ряды женщин, ссылаясь на строки из Библии и традиции. Эта практика вызвала немало спорных моментов в политике, и на самом деле некоторые либеральные Тамплиеры, перешедшие в Небесный Хор, начали принимать женщин.

### **Философия**

В то время как другие группы поддерживают открытый взгляд на религию и магию, Тамплиеры верят в единого Бога и в спасение христианской церкви. На самом деле, они считают себя сильной десницей Церкви, сокрытыми на данный момент из-за того, что мир отвернулся от учений их веры. И всё же правый должен победить; тамплиеры указывают на знамения из книги Откровения, что мир кренился к концу, и они должны быть готовы спасти невинных и защитить души добродетельных в борьбе с

силами Преисподней, которые уже шагают по земле. У тамплиеров одно суждение: есть спасённые и есть проклятые. Когда, наконец, прозвучит последняя труба, тамплиеры должны защищать избранных. Слабые могут унаследовать землю, но лишь если они переживут бесчинства зла. Тамплиеры занимаются военным делом и изучением тайных искусств, возможно, проклиная себя, чтобы спасти остальной мир.

### **Неудачи**

Естественно, преданность тамплиеров христианской церкви неуступчива и строга. Даже несмотря на то, что современные либеральные тамплиеры часто воплощают лучшие качества веры, многие остаются суровыми и осуждающими, даже поддерживая реакционные постулаты справедливости Ветхого Завета. Внутренний раскол между более «добрыми» тамплиерами и их старшими, менее всепрощающими собратьями велика. Что более важно, тамплиерам трудно вербовать представителей этой эпохи научной апатии. Их враги многочисленны, а ресурсы - ограничены. Материальное богатство и вера могут идти рука об руку лишь до поры до времени. В конечном итоге рука, держащая меч, устаёт, но места для отдыха нет.

### **Инструменты и методы**

Немногие Тамплиеры активно занимаются «магией», хотя многие знакомы с оккультизмом и арканологией. Те, кто занимаются призыванием мощи Небес, делают это через священное писание, молитвы, и порой через тяжёлые церковные испытания, такие как пост и покаяние. Некоторые тамплиеры исповедуются, чтобы очистить себя. Другие продолжают рыцарскую традицию ночного бдения, за которым следует купание и ритуальные омовения, чтобы подготовиться к получению божественной силы. Их отличительные черты - чудеса и святость.

Некоторые тамплиеры хранят знание о старых ремёслах и необычных ритуалах ордена. Эти рыцари служат оружейниками или хранителями знания. Некоторые изучают методы работы врага, чтобы их можно было победить. Нет ничего необычного в том, чтобы встретить Тамплиера, хорошо осведомлённого в Каббале, исламе, и немного - в инфернализме, который использует свои широкие познания, чтобы понять врага. Оружейники и кузнецы ордена полагаются не только на холодное оружие и современное огнестрельное, но также занимаются бронежилетами, транспортом и немного – алхимией (а конкретно – секретами ковки Примиума<sup>14</sup>).

*Сфера-специализация:* Силы

*Распространённые фокусы:* Омовения, пост, молитва, бичевание, Священное писание, мечи

*Концепции:* Бизнесмен, дипломат, историк, наёмник, оккультист, священник, солдат, мастер оружия

## **Стереотипы**

**Маги Традиций:** Все они еретики и язычники. Их битва за «магию» точно проклиняет их. Пусть они падут, дабы не искушать верных.

**Технократия:** Предатели порядочности, они надели облачение служителей, но в своей гордости полагают, что должны стать сторожами. Их безбожные пути станут их погибелью. Во имя справедливости и веры - уничтожь их, и пусть чудеса Небес вновь станут известны людям.

**Потерянные Цеха:** Неси Слово даже язычникам, дабы они могли спастись. Благородного дикаря можно привести в лоно церкви, посему ищи союзников среди тех, кто не был испорчен ненавистью к нашему Слову.

---

<sup>14</sup> Примиум (Primum) – особое микроволокно, произведённое Технократией, которым часто покрыты киборги и -модели, способное защищать от большинства магических атак

## Глава 3: Духи и Ушедшие

Хотя духовный мир отрезан от земных королевств и Барьером, и Штормом Аватаров, другие ушедшие существа всё ещё порой пробираются в физический мир. Эти существа (чаще всего призываемые магами, которые торгуют с такими созданиями) могут быть могущественным союзниками или ужасными врагами.

### Духи

Природа духов остается загадкой для многих магов. Некоторые маги утверждают, что духи – это сущности, которые формируются вокруг определённых концепций. Другие придерживаются мнения, что духи – это потерянные души, превратившиеся во что-то ещё из-за нехватки памяти. Религиозные маги часто говорят, что духи — это божественные или мирские создания, слуги космоса и Создателя(ей). Чем бы они ни были, духи – очень разнообразные существа. Хотя иногда они непостижимы для людей и сделаны из эфемеры, а не плоти, многим духам нравится общаться с магами или изводить их. Существует столько различных духов, сколько возможных ролей для них, и даже более того, поэтому большинство магов ведут себя с ними осторожно.

У духов есть собственный набор статистики и способностей для изучения их потенциала.

### Сила Воли

Сила Воли позволяет духу совершать следующие действия: атаковать, преследовать или лететь сквозь Умбру. Соперничество такого рода между духами решается противопоставленными бросками Силы Воли.

<b>Сложность</b>	<b>Действие</b>
3	Лёгкое
5	Достаточно простое
6	Обычное
8	Сложное
10	Практически невозможное

### **Ярость**

Ярость отражает грубую силу духа. Духи используют эту Черту, чтобы вредить друг другу и материальным созданиям. За каждый успех в броске Ярости (сложность 6) дух наносит один уровень летального урона материальным существам, а другим духам это стоит одного очка Энергии.

### **Гнозис**

Духи используют Гнозис для любых Социальных или Ментальных бросков. Дух, который участвует в соревновании с загадками с магом, будет использовать свой Гнозис, в то время как игрок мага будет делать бросок Интеллекта + Загадок. Тот, кто получает больше успехов, выигрывает. Духи также используют Гнозис, когда пытаются запугивать, соблазнять или обманывать кого-то, будь то в Умбре или вне неё. Социальные Способности, если они применяются, прибавляются к Гнозису.

### **Энергия**

У духов есть запасы мистической силы, называемой Энергией, которую они стягивают из Умбры. Они используют Энергию в бою, чтобы наделять силой Чары и переживать урон. Когда Энергия достигает нуля, дух рассеивается в Умбру на [20 минус Гнозис] часов. По прошествии этого времени дух образуется вновь, обладая одним очком Энергии. Маг может привязать духа к фетишу, если у него есть способность сделать это с помощью Дух 4 - но фетиш не будет функционировать, пока Энергия духа полностью не восстановится. Большинству духов не нравится быть

порабощёнными таким образом; это прекрасный способ заработать их враждебность.

Духи, истощившие свою Энергию, выглядят полупрозрачными. Когда дух теряет свою Энергию в бою, он начинает выглядеть оборванным, изношенным и потёртым по краям. Дух входит в состояние под названием «Дрёма», чтобы восстановить Энергию, предпочтительно после того, как найдёт безопасное место. В Дрёме дух впадает в глубокий сон. За каждый час Дрёмы дух восстанавливает одно очко Энергии. В этом состоянии духа легко связать с помощью магии Духа, вне зависимости от его Энергии и желания. Духи, привязанные к фетишу, остаются в Дрёме до освобождения; использующий активирует силу фетиша, а не самого духа. Только что созданный фетиш должен полностью зарядиться перед использованием, что в случае с могущественными духами может занять много времени.

### **Задания**

#### *Движение*

Все духи могут летать или парить в Умбре. Максимальное расстояние, на которое дух может переместиться в Пенумбре за ход – это [20 + Сила Воли] ярдов. Однако в отношении материального мира расстояния в Умбре могут искажаться без предупреждения.

#### *Преследование*

Убегающий дух использует бросок Силы Воли (сложность 6), и начинает с трёх автоматических успехов, если дело происходит в Умбре. Преследующий его игрок делает бросок Ловкости + Космологии (при использовании Духа для входа в Умбру) или Силы Воли (если использует Разум). Сложность равна 8 в любом случае, потому что для магов Умбра не является родной окружающей средой. Если дух получает преимущественную разницу в 10 успехов, ему удаётся сбежать. Дух с Чарами «Переформирование» может использовать их, чтобы сбежать без броска.

## *Общение*

Духи говорят на языках, отличающихся от языков материальных созданий. Общение между духами - это не столько язык, сколько взаимное понимание между всеми сторонами. Не все маги могут понимать духов. Чтобы общаться с ними, требуется Эффект Духа 2 под названием «Призыв духов», если только они не говорят на знакомых человеческих языках.

## **Чары**

У каждого духа есть особые способности под названием Чары. Чтобы использовать их, требуется определённое количество Энергии. Если не указано иное, Чары делятся одну сцену, а боевые Чары делятся один ход за использование. Чары не вызывают Парадокс.

*Чувство направления (Airt Sense):* У большинства духов есть естественное чувство относительно дорог (направлений) духовного мира, и они могут перемещаться с места на место без особых сложностей. Простая ориентация в пространстве не стоит ничего; поиск определённого объекта или личности в Умбре стоит 1 очко Энергии.

*Явление (Appear):* Дух с этими Чарами может показаться земному обывателю, не принимая материальную форму. Проявляясь таким образом, дух никак не может влиять на физический мир или Умбру (и они тоже не могут на него повлиять). Демоны часто используют эту способность, чтобы насмехаться над своими жертвами. Использование стоит 10 Энергии из-за большой сложности пересечения Барьера.

*Броня (Armor):* дух может использовать эти Чары, чтобы получить один кубик на поглощение против летального и ударного урона за один потраченный пункт Энергии. Дух может использовать эти Чары в любой момент боевого хода, прежде чем атакующий сделает бросок на урон.

*Взрыв (Blast):* Дух может спроецировать разрушительную энергию на противников. Эти Чары стоят 1 Энергию за кубик ударного урона, 2 Энергии за кубик летального урона и 5 энергии за кубик аггравированного урона.

Взрыв может принять любую подходящую для духа форму. Например, огненные элементали проецируют огонь, элементали погоды проецируют молнию, а бэйны заставляют цель разлагаться.

*Касание Скверны (Blighted Touch):* дух может использовать эти Чары, чтобы пробудить в цели её самые худшие стороны. Если атака духа успешна, цель должна немедленно сделать бросок Силы Воли (со сложностью, равной Ярости духа). Если бросок неудачен, отрицательная сторона личности персонажа будет преобладать следующие несколько часов. Провал заставляет расстройство личности стать постоянным. Эти Чары стоят два очка Энергии.

*Зов о помощи (Call for Aid):* Эти Чары позволяют духу призвать других на помощь. Дух игрока делает бросок Силы Воли со сложностью, основанной на вероятности того, что похожие духи окажутся поблизости. (Сложность равна 3, когда такие духи находятся в поле зрения, 8 - для распространённых духов в области их обитания и 10 для редких духов или духов, находящихся вне области своего обитания). Эти Чары стоят 5 пунктов Энергии.

*Очистить Скверну (Cleanse the Blight):* Эти Чары очищают духовное искажение в окрестностях. Стоит 10 Энергии за использование.

*Хватка (Cling):* дух может прикрепиться к любой цели. Только успешная схватка - то есть, если Энергия духа опустится до нуля, или его заставят войти в Дрёму - может удалить прицепившегося духа. Чтобы прилипнуть, дух должен успешно атаковать цель. После успеха дух получает пять дополнительных кубиков Силы Воли на то, чтобы удержаться на цели. Эти Чары стоят 1 Энергию за использование, но делятся неопределённое количество времени, или пока духа не отделият от жертвы.

*Контроль над электрическими системами (Control Electrical Systems):* дух может обрести контроль над электроприборами. Дух использует Гнозис (сложность от 3 до 9, в зависимости от сложности системы - 3 для лампочки

накаливания, 9 – для ГИТ-модели). Стоимость колеблется от 1 до 5 очков Энергии.

*Искажение (Corruption):* дух может прошептать жертве на ухо предложение за 1 очко Энергии. Жертва будет склонна выполнить предложение, но может потратить очко Силы Воли, чтобы отменить эти Чары.

*Создать Огонь (Create Fire):* После успешного броска Гнозиса дух может создать огонь. Сложность варьируется (от 3 для маленьких огоньков до 9 за сильный пожар). Стоимость колеблется от 1 до 5 очков Энергии, в зависимости от размера возгорания.

*Создать Ветер (Create Wind):* Эти Чары создают эффекты ветра. Стоимость колеблется от 1 Энергии за лёгкий бриз до 20 за торнадо.

*Смертельное плодородие (Death Fertility):* Эти Чары стимулируют быстрый рост чего угодно, что убьёт цель, будь то болезнь, инфекция, паразиты или рак. Чтобы сделать так, требуется бросок Ярости со сложностью, равной Силе Воли цели. Каждый успех наносит уровень летального урона. Эти Чары стоят пять очков Энергии.

*Выключение (Disable):* эти Чары могут временно парализовать отдельную цель. Дух бросает Ярость (сложность равна Выносливости жертвы +3, или Ярость, если используется против другого духа). Чары стоят 1 очко Энергии за каждый оставшийся уровень здоровья или Энергии (минимальная стоимость - 10 очков).

*Путешествие во сне (Dream Journey):* дух может использовать эти Чары, чтобы вмешаться в грёзы спящей жертвы. Ничто из его действий не переносится в реальность после пробуждения жертвы, но его действия будут причинять боль, вызывать возбуждение или успокоение, пока субъект спит. Несмотря на яркую природу таких снов, спящий обязательно вспомнит об этом визите наутро. Каждый визит стоит 10 Энергии, 15 - если дух хочет, чтобы субъект всё запомнил.

*Облегчить боль (Ease Pain):* дух может облегчить боль материального существа на сцену, потратив 1 Энергию. Чары облегчают боль даже от самых ужасных ран (тем самым отменяя штрафы на кубики, получаемые от ранений, но ограничения на передвижения остаются), но ничего не лечат. Когда Чары развеиваются, дух может использовать их снова, тратя 1 очко Энергии в час.

*Побег (Flee):* Эти Чары дают духу 15 полезных очков Силы Воли на побег. Эти Чары (которые стоят 2 очка Энергии за ход) включают любые броски, которые дают духу шанс миролюбивыми способами избежать присутствия других.

*Влияние (Influence):* Дух может использовать эти Чары, чтобы постепенно изменить настроение цели. Духу не нужно говорить с жертвой, чтобы использовать Чары. Они стоят три очка Энергии за кубик эффекта; бросайте кубик против Силы Воли жертвы.

*Озарение (Insight):* с помощью этих Чар дух может получить понимание любого из скрытых аспектов личности цели. Активация Чар стоит 10, если они используются, чтобы получить определённый вид информации; стоимость равна только 5, если дух хочет получить простейшее озарение.

*Железная воля (Iron Will):* дух может замкнуть свой разум на определённых целях, от которых не может отклониться (охранять место, выследить жертву или оставаться свободным). После активации дух получает пять дополнительных кубиков на сопротивление любым попыткам сбить его с курса. Эти Чары стоят 1 очко Энергии за час.

*Материализация (Materialize):* Дух может использовать эти Чары, чтобы материализоваться в физическом мире, но такой поступок может быть довольно опасным. Гнозис духа должен быть, по меньшей мере, на два пункта выше, чем уровень местного Барьера. Когда дух материализуется, он должен потратить Энергию, чтобы создать физическую форму и наделить себя Физическими Атрибутами, но дух всё ещё использует Гнозис для

Социальных и Ментальных Атрибутов. Стоимость равна 5 очкам Энергии (духи Парадокса не платят эту цену) плюс следующее:

<b>Стоимость в очках Энергии</b>	<b>Черта</b>
1	За один уровень Физического Атрибута
1	За два уровня Способности
1	Семь уровней здоровья (как у смертного)
1	За дополнительный уровень здоровья (каждый дополнительный уровень здоровья также увеличивает размер)
1	За лечение уровня здоровья (регенерировать урон физической формы), три очка – за лечение уровня аггравированного урона. Аггравированный урон духам наносит магия Духа и взрывы Парадокса
1	Вооружение: за кубик аггравированного урона, превышающего Силу (Укус или Когти – это один дополнительный кубик, большие когти - два, и так далее)

У духов нет ограничения на Атрибуты или Способности, которые можно приобрести с помощью Энергии. Они могут сформировать чрезвычайно сильные или быстрые тела, если потратят достаточно очков Энергии. У большинства есть «основная форма», которую они по умолчанию приобретают при материализации.

Помимо упомянутых ограничений, дух может оставаться материализованным столько, сколько захочет, при условии, что он не будет входить в область, где уровень Барьера выше, чем [его Гнозис минус 2]. Материализовавшись, дух не может восстанавливать Энергию, если у него нет Чар, которые позволяют это делать. Когда материализованного духа атакуют, урон наносится его уровням здоровья. Если уровни здоровья падают ниже нуля, дух теряет пять пунктов Энергии и рассеивается в Умбру. Он не может вновь материализовываться [20 минус Гнозис] часов.

Обратите внимание, что если духу наносят агgravированный урон, он применяется как к его уровням здоровья, так и к Энергии.

*Мысленная речь (Mind Speech)*: Дух может использовать эти Чары, чтобы разговаривать напрямую с разумом субъекта, как практика Сферы Разума 3 уровня «Телепатия». Такое действие стоит три пункта Энергии за кубик.

*Вселение (Possession)*: Чаще всего этими Чарами обладают демоны и бэйны. Он позволяет духу вселиться в живое существо или неодушевлённый объект. Чтобы использовать эти Чары, игрок духа должен сделать бросок Гнозиса (сложность равна Силе Воли жертвы, или уровню Барьера, если дух пытается вселиться в неодушевлённый предмет). Количество успехов равно скорости, с которой происходит вселение.

Успехи	Затраченное время
1	шесть часов
2	три часа
3	один час
4	15 минут
5	5 минут
6+	мгновенно

Дух находит тёмное уединённое место в Умбре и остаётся там, концентрируясь на Чарах, пока вселение не завершится. Дух не может предпринимать других действий в течение этого времени. Если его, например, втягивают в духовный бой, связь вселения разрывается. Духа, пытающегося вселиться, обычно охраняют другие духи, чтобы гарантировать, что процессу никто не мешает. Стоимость вселения - 10 очков Энергии.

*Землетрясение (Quake)*: Дух может заставить землю дрожать в области, которая соответствует его текущему положению в Пенумбре. Стоимость равна 5 очкам Энергии за область с радиусом в одну милю (примерно в 1,5

километра). Вдобавок, дух может увеличить силу землетрясения, увеличив трату энергии на милю.

*Переформирование (Re-form):* Эти Чары позволяют духу развеяться и вновь сформироваться где-нибудь ещё в Умбре, обычно далеко от врагов. Использование Переформирования стоит 20 Энергии.

*Превращение (Shapeshift):* Дух может принять любую желаемую форму. Он не получает никаких способностей или сил, присущих новой форме – лишь его фигуру и облик. Превращение стоит 5 Энергии.

*Короткое замыкание (Short out):* дух может замкнуть электрические системы (Гнозис; сложность 6), потратив 3 очка Энергии.

*Кристаллизация реальности (Solidify Reality):* лишь духи, относящиеся к Стазису, обладают этими Чарами. Они позволяют духу спрясть узорную паутину, тем самым укрепляя законы и правила статичной реальности. Эта способность требует броска Силы Воли. Достаточное количество успехов позволит духу создать духовную стену, настолько прочную, что она будет попросту непроходима любыми средствами. Сложность основывается на мере и сложности кристаллизации, и на том, насколько интересным, рассудительным и разумным будет описание этого действия. Количество успехов определяет, как много дух может кристаллизовать. Стоимость варьируется от 1 до 20 очков Энергии, в зависимости от масштабов этого действия.

Успех делает объект или духа более твёрдым. Действующие «уровни здоровья» объекта увеличиваются на 1 за успех. Эффект длится один день. Каждый дух может сделать только один бросок за один объект.

*Тайное похищение (Spirit Away):* Это ужасная способность духов Парадокса и демонов. С помощью этих Чар дух может вырвать человека из материального мира и перенести его прямо в Умбральное королевство. Если игрок духа набирает 4 или больше успехов в броске Силы Воли (сложность 7), то смертный переходит сквозь Барьер в личное Королевство духа. Он не может избежать этого или получить какую-нибудь выгоду; он отправляется

прямо в Ад (или куда там ещё). Он может попытаться сбежать, если сможет... Эти Чары стоят 25 Энергии, и дух должен путешествовать с целью.

*Выслеживание (Track):* Дух может безошибочно выследить свою жертву за 5 Энергии.

*Умбральный шторм (Umbral Storm):* Дух может вызвать большой ливень в окружающей Умбре. Благодаря странной природе Умбры, вода – не единственная субстанция, которая может падать с неба. Чтобы создать шторм, охватывающий 1 милю в диаметре, скорость ветра которого будет равняться 40 миль в час (18 метров в секунду)? Требуется 5 Энергии. Дух может увеличить размер шторма на 10 процентов (или скорость ветра на 10 миль в час) за 2 дополнительных очка Энергии. Бури, вызванные таким образом, длятся до тех пор, пока не утихнут естественным путём.

<b>Наставник: Трикстер</b>							
<b>Сила Воли</b>	5	<b>Ярость</b>	4	<b>Гнозис</b>	6	<b>Энергия</b>	40
<b>Чары</b>	Чувство направления, Появление, Касание Скверны, Искажение, Побег, Озарение, Материализация, Переформирование, Превращение						
<b>Способности</b>	Академические 4, Осведомлённость 3, Космология 4, Уклонение 3, Загадки 4, Этикет 4, Оккультизм 4, Скрытность 4, Хитрость 6						
<b>Атрибуты материализации</b>	Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2, Социальные и Ментальные равны Гнозису						
<b>Уровни здоровья материализации</b>	7						
<p><b>Образ:</b> Трикстер предстаёт перед каждым наблюдателем тем, кому он доверяет больше всего. Он может решить приять определённую внешность, когда необходимо. В таких случаях он появляется как невероятно красивый молодой человек с обаятельной улыбкой и мальчишеским очарованием. Он предпочитает говорить загадками, ничего не рассказывая напрямую.</p> <p>Трикстер служит напрямую Динамике и делает всё, что может, чтобы сломить хватку Технократии над миром. Ради этого он может сорвать где-нибудь операцию Технократии и возглавить кабал магов Традиций, чтобы они об этом позаботились (при этом не заботясь о посвящении их в свой</p>							

план). К сожалению, большинство магов не готовы к сюрпризам, с которыми их сталкивает Трикстер, но он помогает, когда может.

Если разгадывать его загадки, они часто открывают ценную для кабала информацию, будь то советы на будущее, решение прошлых проблем или величайший секрет врага. К сожалению, Трикстер не может делать всё просто, и магам приходится прилагать усилия на каждом шагу.

<b>Naturae: Дух Древнего Древа</b>							
<b>Сила Воли</b>	8	<b>Ярость</b>	4	<b>Гнозис</b>	7	<b>Энергия</b>	30
<b>Чары</b>	Чувство направления, Броня, Зов о помощи (животных-Naturae), Очистить скверну, Хватка, Железная Воля, Мысленная Речь, Землетрясение, Умбральный шторм						
<p><b>Образ:</b> Дух-дерево, выглядящий как высокое дерево (100 футов или более), по меньшей мере 10 футов у подножия, напоминает древнего вечнозелёного великана из лесов, нетронутых рукой человека. Его можно найти лишь в самых дремучих лесах, где ещё не начались лесозаготовки. Маги, увидевшие его, могут быть поражены ужасающим величием, излучаемым этой силой природы. Это не просто дерево, а сама концепция дерева.</p> <p>Само по себе дерево не может двигаться, но оно часто говорит с духами-животными – особенно птицами – бороздящими глубины Умбры. От этих naturae дерево узнаёт множество вещей. Дерево существовало в этом месте многие века и становилось свидетелем или слышало истории практически обо всём, что важно в Умбре (не говоря уж о немногих делах земной важности). Маги могут искать такой дух, чтобы получить совет или информацию, но оно никогда ничего не отдаёт задёшево. В обмен на такую услугу дерево может потребовать от магов сделать что-то, что будет ему выгодно, например, остановить компанию, занимающуюся лесозаготовками, не давая им вырубать лес, или помочь другим духам справиться с ужасным бэйном, который их изводит. Несмотря на свою неподвижность, дерево несомненно способно защищаться с помощью Чар Землетрясения и Умбрального Шторма. Неосторожные маги могут подвергнуться нападению со стороны и неба, и земли, в то время как вокруг них будут кишеть стаи животных. Лучше всего не бороться с деревом.</p>							

Элементаль: Летучий дух ветра							
Сила Воли		Ярость		Гнозис		Энергия	
<b>Чары</b>	Чувство направления, Взрыв (Ветер), Создать Ветер, Побег, Переформирование, Тайное похищение, Выслеживание						
<p><b>Образ:</b> Элементаль ветра выглядит как вихрящаяся гиперактивная дымка. У него сложности с тем, чтобы заниматься одним и тем же делом долгое время. Предпочтительно, он летает по Пенумбре так быстро, как это возможно, поднимая всеобщий гам.</p> <p>Возможно убедить дух ветра помочь в том или ином задании, но это сложно, учитывая его неумение сосредотачиваться. С помощью Духа 4 маг может привести дух ветра в материальный мир, где он сможет устроить хаос среди его врагов. Ему следует быть осторожным, предварительно указав духу на нужное направление, или он может решить «поиграть» со своим новым другом.</p> <p>Духи ветра не похожи на детей, несмотря на данное описание. Они хаотичные элементальные силы и могут быть разрушительны, если дать им шанс.</p> <p>Дух будет иногда забирать людей из материального мира, обычно в Легендарное Королевство (Королевство, где мифы и истории реальны). Он обычно делает так в разгар торнадо или урагана.<sup>15</sup></p>							

Дух Парадокса: Приговор							
Сила Воли	6	Ярость	6	Гнозис	6	Энергия	75
<b>Чары</b>	Чувство направления, Броня, Взрыв (выглядит как пистолет или другое соответствующее оружие), Зов о помощи (призывает больше духов Парадокса для поддержки), Выключение, Железная Воля, Материализация, Превращение (только при смене ролей), Кристаллизация реальности, Тайное похищение, Выслеживание						
<b>Способности</b>	Бдительность 4, Осведомлённость 4, Рукопашный 4, Уклонение 4, Вождение 3, Огнестрельное 3, Запугивание 4, Расследование 4, Право 4, Знание улиц 4						
<b>Атрибуты Материализации</b>	Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Ментальные/Социальные равны Гнозису						

<sup>15</sup> Вероятно, ураган и сказочные страны — это отсылка к «Стране ОЗ» Баума и «Волшебной Страной» Волкова

<b>Уровни материализации</b>	<b>здоровья</b>	8
<p><b>Образ:</b> Приговор выглядит как авторитетная фигура, подходящая той части мира, где происходит действие, и магу, который вызвал её появление.</p> <p>Приговор является магам, которые навлекают на себя ответный удар, небрежно разбрасываясь магией, которая может навредить Спящим. После появления он принимает облик офицера правопорядка и пытается арестовать мага-нарушителя. Его Чары проявляются как согласованные Эффекты. Выключение выглядит как наручники или какое-нибудь другое ограничение, а Тайное похищение выглядит как надлежащее транспортное средство, например.</p> <p>Как только он доставляет мага в своё Королевство, он помещает его в тюремную камеру - и опять же, внешний вид её зависит от того, что приемлемо для мага. В пределах следующих 24 часов магу сталкивается с предъявлением обвинений в его преступлениях и должен оправдать свои действия перед бессердечным, безжалостным судьёй - и это, естественно, Приговор. Если он не сможет адекватно защититься, Приговор закроет его в камере на очень долгое время. Побег возможен по решению Рассказчика - сделайте его сложным.</p> <p>У Приговора всегда есть шесть кубиков на контрмагию. Маги в его Королевстве страдают от трёх дополнительных кубиков внешней контрмагии против всех Эффектов.</p> <p>При использовании Приговора важно действовать настолько тонко, насколько возможно. Маг должен понимать, что происходит что-то необычное, но ему не обязательно знать, чем это необычное является. Персонаж (и, как мы надеемся, игрок) должен быть напуган.</p>		

<b>Дух Парадокса: Шёпот</b>							
<b>Сила Воли</b>	8	<b>Ярость</b>	4	<b>Гнозис</b>	8	<b>Энергия</b>	50
<b>Чары</b>	Чувство направления, Искажение, Озарение, Железная Воля, Мысленная Речь, Вселение (уникальная форма), Переформирование, Выслеживание						
<p><b>Облик:</b> У Шёпота нет настоящей внешности. Его духовная форма - это скрученная масса постоянно меняющихся черт.</p>							

Шёпот терзает любого мага, который использует слишком много вульгарной магии или накапливает обилие Парадокса. Он следует за магом, куда бы он ни пошёл, и вселяется в людей вокруг него, используя их тела, чтобы раздражать или отвлекать мага, или даже чтобы поднять на его разъярённую толпу (в случае необходимости). Чаще всего Шёпот предпочитает устраивать бушующую паранойю. Он вселяется в подозрительных типов и следует за магом, держась на почти благоразумном расстоянии, покидая «судно», когда или если маг противостоит ему, выбирая следующее тело спустя несколько минут, часов или даже дней. Иногда он где-нибудь останавливает мага и шепчет ему загадочное - но угрожающее - предупреждение насчёт беспечности мага в отношении вульгарных Эффектов.

Если Шёпот хочет быть особенно очевидным, он будет прыгать из тела в тело, сообщая за раз по одной фразе, а затем на некоторое время уходить. Лучший способ избавиться от Шёпота – это перестать использовать вульгарные Эффекты на целый месяц. В противном случае он продолжит донимать мага. Как и Приговор, Шёпот получает шесть кубиков контрмагии против всех магических эффектов, и его нельзя привязать к фетишу.

Вселение Шёпота работает только на людях. Как в случае со стандартными Чарами, Шёпот должен бросить Гнозис против сложности, равной Силе Воли цели. Вместо того, чтобы ждать длительные периоды времени, Шёпот может добавить успехи к общему количеству успехов, потратив два очка Энергии за успех. Шёпот должен набрать как минимум один успех, чтобы таким образом тратить Энергию, и он может лишь удвоить общее число. Каждая дополнительная попытка вселения во время одной сцены стоит только 5 очков Энергии, но каждый дополнительный успех всё ещё стоит 2 Энергии.

<b>Миньон: Чёрная Деметра</b>							
<b>Сила Воли</b>	6	<b>Ярость</b>	7	<b>Гнозис</b>	6	<b>Энергия</b>	40
<b>Чары</b>							
<b>Способности</b>	Чувство направления, Явление, Касание Скверны, Искажение, Смертельное плодородие, Влияние, Мысленная Речь, Жертва, Перемещение						
<p><b>Образ:</b> Воплощения Чёрной Деметры выглядят как женщины с Ближнего Востока, одетые в простые чёрные робы. Её почитатели обычно предоставляют ей кресло, стоящее на возвышенности, где она сидит и выдвигает безумные пророчества. Её Чары Явления постоянны - она попала в ловушку Барьера, не способная вырваться из-под собственной способности.</p> <p>Когда-то Чёрная Деметра была могущественным древним Воплощением (наполовину богиней). Тысячелетие пренебрежения вызвало большую потерю энергии. Что ещё хуже - маленький кабал Вербен призвал её на Землю незадолго до катастрофы, раздробившей Барьер и оставившей ему ещё один уровень осколков Аватаров. Попытка Чёрной Деметры пересечь Барьер была прервана, и Воплощение разбилось на восемь более слабых Аватаров. Это раскололо её разум, сделав её безумным, жалким подобием того, чем она была раньше. Аватары находятся в постоянном телепатическом контакте друг с другом, и они часто приходят в замешательство от того, какой Аватар что видит. Диссонанс между различным местоположением этих частей раздробил её разум ещё сильнее. Теперь она существует, чтобы привлекать поклоняющихся, которые будут исполнять её приказания. Она пытается справиться с диссонансом, сделав каждое из мест, в котором обитают её Аватары, максимально похожим на остальные. Одним побочным эффектом этого желания является её способность перемещать объекты из одного из убежищ в другое [просто потратив 5 очков Энергии]. Если она перемещает живое существо, пробросьте её Ярость (сложность равна Силе Воли цели). Один успех</p>							

позволяет её переместить объект или существо в одно из её других убежищ. Каждый дополнительный успех наносит один уровень непоглощаемых ударных повреждений. Учитывая, что она не может восполнять Энергию с помощью Дрёмы, ей приходится делать это с помощью жертвы. Она заставила своих последователей приносить ей людей, чтобы она могла питаться их жизненной силой: каждый человек, принесённый в жертву таким образом, полностью восполняет Энергию (соответствующего Аватара).

<b>Раксналеда: Глубинный кракен</b>							
<b>Сила Воли</b>	8	<b>Ярость</b>	8	<b>Гнозис</b>	8	<b>Энергия</b>	60
<b>Чары</b>	Чувство направления, Броня, Взрыв (Разьедающий яд), Призыв о помощи (другие Бэйны), Хватка, Выключение, Путешествие во сне, Железная Воля, Материализация, Мысленная речь, Землетрясение, Переформирование, Выслеживание, Умбральный шторм						
<b>Способности</b>	Осведомлённость 2, Бдительность 3, Рукопашный 6, Космология 2, Уклонение 4, Холодное оружие (спасательные шлюпки) 4, Запугивание 5, Выживание 2						
<b>Атрибуты Материализации</b>	Сила 8, Ловкость 4, Выносливость 6, Социальные и Ментальные Атрибуты равны Гнозису.						
<b>Уровни здоровья материализации</b>	10						
<b>Заметки:</b>	Щупальца наносят Сила+3 аггравированного урона.						
<p><b>Образ:</b> Раксналеда выглядит как гигантский (больше 40 футов) кальмар, у которого слишком много щупалец, каждое из которых обладает бритвенно-острой кромкой.</p> <p>Раксналеда – это бэйн, который атакует подводных исследователей всякий раз, когда это возможно, и является причиной большинства сложностей Покорителей Бездн в создании подводных мест обитания.</p>							

Покорители Бездн десять лет охотились на Раксналеду и его порочное племя, и не добились практически ничего.

Излюбленная тактика Раксналеды - преследовать идущие по морю суда несколько дней, донимая экипаж ужасающими снами, чтобы подорвать его боевой дух. Иногда он будет на краткое время являться персоналу, достаточно неосторожному, чтобы выглянуть наружу. Он атакует, как только их страх накаляется до предела. Раксналеда не станет уничтожать судно сразу. Несколько яростных атак, перемежаемых часом-двумя тишины, за которыми начинается следующая атака, делают победу ещё слаще.

Раксналеда принесла смерть и страдания многим, кто осмелился пересекать Тихий Океан. В последнее время он перестал нападать на суда, ходящие по поверхности, и полностью сосредоточился на подводных исследователях. Раксналеда не всегда был бэйном. Пятнадцать лет назад он атаковал и потопил ядерную подводную лодку, и радиация из её реактора (в сочетании с другими загрязняющими веществами, попавшими в естественную среду обитания Раксналеды) сделала его гораздо более опасным и могущественным бэйном, которым он является сегодня.

<b>Демонический искуситель: Ра'т'лати, Ходящий в тени</b>							
<b>Сила Воли</b>	6	<b>Ярость</b>	6	<b>Гнозис</b>	6	<b>Энергия</b>	40
<b>Чары</b>	Чувство направления, Явление, Броня, Взрыв (Пламя), Искажение, Создать огонь, Влияние, Озарение, Материализация, Вселение, Тайное похищение, Выслеживание						
<b>Способности</b>	Академические 3, Осведомлённость 2, Бдительность 2, Космология 4, Этикет 3, Запугивание 4, Оккультизм 3, Хитрость 5						
<b>Атрибуты Материализации</b>	Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2						
<b>Уровни материализации здоровья</b>	8						
<b>Облик:</b> Ра'т'лати появляется перед своими почитателями в виде несколько небритого человека в прекрасно скроенном чёрном деловом							

костюме. Его глаза странно мерцают в тусклом свете, и его извращённо приятно звучащий голос заставляет большинство людей нервничать.

Как и все демоны, Ра'т'лати должен питаться человеческими душами, чтобы выживать на Земле. С этой целью он организовал маленький культ вокруг себя и медленно собирает жатву по мере того, как они изживают свою полезность. Предел мечтаний Ра'т'лати - это затащить парочку магов к себе в группу. Если это удастся, его сила начнёт стремительно расти.

Чтобы избежать изгнания, Ра'т'лати велел своим культистам проводить ритуал призыва каждое новолуние и полнолуние. Эта предосторожность гарантирует, что не произойдёт никакого непредвиденного исчезновения на срок более чем две недели.

Излюбленный метод Ра'т'лати - коварное искушение. Он предлагает своим жертвам всё, чего они пожелают, часто используя Озарение, чтобы выведать их глубочайшие секреты. Он растягивает процесс как можно сильнее, предлагая лишь крохи в обмен на всё более рискованные услуги. Со временем душа цели достаётся ему, и он может переходить к своей следующей жертве.

## **Ушедшие**

Мифические чудовища, или Ушедшие - это пережитки потерянной эпохи. Они процветали в Мифическую Эру, но современная эпоха доставляет им смертельные неудобства. Очень немногие остаются на Земле, выживая в отдалённых местах, куда не заходят люди. Без Квинтэссенции, поддерживающей их магическое существование, эти монстры буквально умирают голодной смертью в течение нескольких часов. Хотя другим видам созданий-полулюдей удаётся выживать, возможно, из-за своего отношения к человечеству, Ушедшие не могут долго жить в этом сомневающемся современном мире.

Иногда Мародёры приглашают или призывают Ушедших через Барьер, чтобы совершать акты биотерроризма. Такие Ушедшие неизбежно исчезают или быстро умирают, но они могут нанести много урона в это время.

Лишь горстка Ушедших всё ещё выживает на Земле. Остальные перебрались в другие Королевства, более безопасные для их вида, или просто

бродят среди Умбральных созданий. Такие Ушедшие часто существуют в наполовину духовной форме, не полностью эфемерной, но и не состоящей из материальной плоти. Чтобы вернуться на Землю, у них должно быть физическое тело, подготовленное для них, или дыра в Барьере, через которую они могут пройти. Немногие желают так поступать, учитывая, что земное королевство для них является пустынным безжизненным местом.

Мифические звери, которые всё-таки решают перебраться через Барьер, нуждаются в питании, иначе они быстро умрут. Ушедшие могут поглощать Сосуды, проводить чистую Основу или даже поглощать Аватар мага. Вне зависимости от формы питание - абсолютная необходимость. Такие поглотители магии - в число которых могут входить фамильяры - уйдут или умрут, если их не покормить. Даже те, которым хватает жизненной силы, могут пострадать, если предстанут перед Спящими. Ушедшие не привыкли к Парадоксу, и само их присутствие среди Спящих вызывает реакцию, которую вызывают вульгарные эффекты при свидетелях. Этот резонанс сильнее всего там, где численность населения наиболее плотная: сильнее всего в городах, более слабый - в сельской местности и практически никакой - в глуши или за Барьером (где мифические создания обычно и живут).

Технократы выслеживают и уничтожают всех найденных Ушедших. В мире нет места для драконов или единорогов. Такие монстры слишком опасны и во многих случаях слишком умны, чтобы можно было позволить им свободно разгуливать и конкурировать с человечеством. Учитывая обычную среду обитания существ, такими делами обычно занимается Покорителям Бездн, а именно - Подразделению Корпуса Границы. И наоборот, маги Традиций считают Ушедших видами, находящимися под угрозой исчезновения, и пытаются перемещать их в более безопасные места обитания (например, Королевства Горизонта), где они смогут благополучно процветать.

Мифические создания не слишком изменились на протяжении веков. Большинство современных Ушедших равнодушны или откровенно враждебны по отношению к человеческой жизни - некоторые охотятся непосредственно на людей из-за какой-нибудь их пищи (хотя таким способом они не могут утолить необходимость в Квинтэссенции) или попросту чтобы причинить боль. Ушедшие современного мира стали созданиями ужаса, не чуда.

Ушедшие бывают разными: от созданий, кажущихся воспетыми животными, до полностью разумных, могущественных сущностей со своими собственными намерениями и целями (не все из которых полезны для человечества). Каждый Ушедший - уникальное магическое существо, интеллект которого равен или превышает интеллект любого мага. Если маги находят Ушедшего, оно находится там по какой-то причине - весьма весомой причине - и с ним следует обращаться соответственно.

### **Отвратительный снежный человек**

Отвратительный снежный человек, или «Йети», обычно появляется в Гималаях. Он выглядит как высокий, покрытый шерстью гуманоид, обладающий большой силой. Большинство из них кажутся миролюбивыми, но они могут быть довольно яростными, если их спровоцировать или разозлить. Мудрецы Акашийского Братства считают, что на Земле ещё остался один или двое таких.

### **Серые человечки**

Серые человечки – невысокие, серые гуманоидные существа с большими чёрными глазами и тонкими, почти паучьими конечностями. Их может быть только горстка, но они путешествуют повсюду, стремясь похищать людей и проводить над ними странные эксперименты. Никто не знает, кто они такие на самом деле - может быть, творения изгоя

Покорителей Бездн, некая странная представители Умбральных Порождений или слуги Нефанди - и цели их в равной степени загадочны.

### **Дьявол из Джерси**

Дьявол из Джерси живёт в Пайн Барренс в Нью Джерси – довольно диком месте, несмотря на посягательство промышленности. Существо описывается следующим образом: у него есть «голова лошади, большие крылья, когти и четырёхфутовое змееподобное тело». Появление Дьявола из Джерси обычно считается дурным предзнаменованием, предупреждением неизбежной катастрофы. Время от времени Дьявола считают причиной увечий домашнего скота, кражи сарая, полного кур, и холодающих кровь криков в ночи.

### **Чупакабра**

Чупакабра, или «козий вампир», по всей видимости живёт в сельской местности в Мексике, пьёт кровь коз, овец и цыплят. Сообщается, что он является ужасающей помесью летучей мыши, ящерицы и собаки; у неё горящие красные глаза, и она ходит на задних лапах. Учитывая, что сообщения о нападениях чупакабры приходят только из Мексики, Флориды и нескольких других областей, возможно, что область их жизнедеятельности простирается далеко от дома. Безусловно, вина за увечья скота может также лежать на чупакабре.

### **Как вводить в игру Ушедших**

Ушедшие – это редкие, уникальные существа. Очень немногие должны вообще появляться в игре, проходящей на Земле, особенно учитывая недавно возникшие сложности с пересечением Барьера и возросшее превосходство парадигмы Технократии.

Учитывая, что их так мало, лучше всего будет присвоить существу такие Черты, которые будут подходить истории - в случае необходимости

используйте рекомендации для духов и/или Посланий. Ни один Ушедший не должен быть «одноразовым». У каждого Ушедшего должна быть очень важная причина оставаться на земле и настолько же обоснованная цель взаимодействия с персонажами.

Тем, кто хочет получить больше подробностей или рекомендаций по созданию Ушедших, мы советуем обратиться к книге *«Бестиарий ушедших» (World of Darkness: Bygone Bestiary)* и *«Багряные Воды» (World of Darkness: Blood-Dimmed Tides)*. Хотя последняя книга весьма специфична в плане функциональности, там есть описание множества морских обитателей, которыми можно обогатить подводную хронику Покорителей Бездн.

### **Человек-мотылёк**

Больше двухсот лет назад глава шони, Вождь Кукурузный Стебель был хладнокровно убит. Перед смертью он проклял убийц, их потомков и их дом - то, что позже станет называться Пойнт-Плезант (в Западной Виргинии). В 1966 году житель Западной Виргинии сообщил, что видел светящиеся глаза человека-мотылька. На следующий день его собака пропала. Следующим вечером четверо подростков увидели то, что выглядело как шестифутовый человек со сложенными за спиной крыльями и двумя отражающими переливчатыми глазами. Когда они попытались убежать, оно поднялось в воздух, следуя за ними и кружа в воздухе со скоростью 100 миль в час. За следующие несколько недель появилось больше свидетельств, и все свидетели описывали практически неконтролируемый ужас, возникающий при виде этого существа. Сообщалось, что за время активности человека-мотылька пропало несколько собак, в то время как другим были нанесены увечья. Одна из собак превратилась в обугленный труп. Спустя год после первого сообщения, прямо перед Рождеством, обрушился Серебряный Мост (переброшенный через реку Огайо), в результате чего погибло 46 человек. Выдвигаемые позже теории возложат вину на человека-мотылька, случаи

встреч с которым с того дня чрезвычайно сократились. Технократия тщательно расследовала это дело и осталась с пустыми руками. Человек-мотылёк всё ещё может быть где-то там...

### **Моколэ-Мбембе**

С середины XIX века из Конго начали приходить сообщения о встречах с большими четвероногими существами с длинными шеями и хвостами. Моколэ-мбембе, описанное жителями Конго как живущее в реке существо, которое иногда выходит на берег, чтобы есть людей, вполне может быть связанным с апатозавром, очень большим динозавром. Такие сообщения намекают на другие возможности - что, если виды динозавров дожили до наших дней? Могут ли быть их представители в Амазонии? В юго-восточной Азии? Даже озёрные монстры, упоминания о которых приходят от озера Лох-Несс в Шотландии до вулканического озера в Орегоне, предполагают большее разнообразие.

### **Народ хульдр**

Хульдры – древние существа, которые могли дожить до нынешних времён под землёй. Когда-то давно у них были фермы и рыболовецкие деревеньки – часто невидимые, но порой люди могли наткнуться на их жилища. Народ хульдр невысок, обычно одет в простую голубую или серую одежду. Некоторые (обычно женщины) весьма привлекательны по человеческим меркам, и иногда они стремятся завлечь мужчин в свои объятия – и могущественные чары. Несмотря на их человекоподобную внешность, их спины пусты. Раньше народ хульдр заманивал людей под землю, в свои дома, и похоже, что им необходимо продолжать это делать и в наши дни. Народ хульдр редко позволяет своим пленникам возвращаться на поверхность. Легенды утверждают, что хульдры произошли от детей Евы, спрятавшихся от Бога. Когда Бог обнаружил обман, он провозгласил, что те, кого нет в его поле зрения, должны всегда оставаться вне его.

## Глава 4: Чудеса

Заклинания и Гаджеты, Талисманы и Устройства, Реликвии, Безделушки и Сокровища, Обереги и Штуковины, Значки и Услуги - всё это вещи, которые хранят меру собственной значимости. В отличие от фокусов, такие предметы могут и вмещают магическую силу и способность совершать магические Эффекты, которые маг может быть неспособен повторить другим способом. Некоторые - просто игрушки; другие предметы - это легендарные объекты, за которые сражались целые Часовни. Их нетрудно найти, если знать, где искать. Любимый плюшевый мишка, передающийся из поколения в поколение, могущественный посох с вырезанными на нём рунами и собранный вручную компьютер, который работает чуточку быстрее, чем топовые модели - всё это Чудеса, обладающие собственной силой.

Чудеса бывают разных форм, размеров и категорий. Некоторые из них обладают мощностью, которая накапливалась столетиями использования или веры. Другие были наделены силой магами или стали пристанищем духов. У магов есть много различных классов для таких Чудес, в зависимости от их конкретных возможностей. Вне всяких сомнений, чаще всего встречаются Талисманы, объекты, у которых есть определённое количество их собственной магической энергии и возможностей. Тем не менее, некоторые Чудеса - это просто батарейки с Квинтэссенцией, в то время как другие - наполовину разумны или обладают возможностями, с которыми не могут сравниться возможности ни одного мага. Разнообразие поистине чудесно.

У Чудес есть определённый «рейтинг очков», который можно использовать, чтобы определить их относительный уровень силы и стоимость в качестве предмета-Дополнения. Ценность каждого типа Чудес определяется по-разному, но Рассказчик всегда может отказаться от этой системы и назначить стоимость произвольно. В конце концов, то, что будет

могущественным Чудом в одной хронике, может быть бесполезным в другой, и наоборот.

## **Артефакты и Изобретения**

Артефакт или Изобретение - это на первый взгляд обычный предмет, наделённый какой-нибудь необычной возможностью. Летящие ковры, лазерные пушки, мантии-невидимки и механизированные доспехи - всё это примеры Артефактов и Изобретений. Магия Артефакта или Изобретения не ограничена заранее установленным количеством использований. Их можно использовать снова и снова, и их сила ограничена лишь силой и пониманием мага или учёного, который ими владеет.

У Артефакта или Изобретения обычно есть одна-две способности, которые либо действуют постоянно, либо активируются в случае необходимости. Например, механизированные доспехи дадут тому, кто их наденет, постоянный бонус к Силе, а мантия-невидимка, возможно, будет делать одевшего её невидимым лишь по команде. Более того, Артефакт или Изобретение могут также быть Талисманом. В таком случае у них есть своя Квинтэссенция и Арете, и использующий их может положиться на естественную силу предмета, а не активировать его с помощью своих знаний.

У Артефактов и Изобретений иногда бывают недостатки, странные маленькие проклятия или необычные ограничения их силы. Рассказчик может увеличить общую силу Артефакта, добавив Недостатков, чтобы сбалансировать мощностъ предмета, или наделить его особым негативным Резонансом или раздражающими причудами. На некоторые Артефакты нельзя положиться, и они не всегда работают так, как хочет пользователь. Другие явно находятся под действием сглаза и причиняют различные проблемы. К сожалению, большинство таких предметов несут на себе проклятие, которое мешает владельцу избавиться от них.

Как и в случае с «зельеголиками», любителями зачарованных браслетов и людьми, желающими быть похожими на Инспектора Гаджета,

Рассказчик может пожелать наложить штрафы на персонажей, которые спят в своих механических доспехах или никогда не снимают Кольца Неуязвимости. Он может решить, что доспехи прикипели к плоти персонажа навсегда, или что ювелирному наркоману понравилось его драгоценное кольцо. Возможно, носитель становится рабом или пешкой мага (или другой сущности), напитавшей Артефакт силой, особенно если предмет также является Талисманом. В конце концов, Артефакты - это величайшие творения магов и других существ, создающих их. По существу, они Резонируют с энергией Аватара и личностью того существа, и те, кто используют их, невольно подвергаются воздействию во время использования.

Ценность Артефакта или Изобретения равна уровню Сферы каждой из его возможностей. Цена удваивается, если Эффекты действуют постоянно. Следовательно, если у Артефакта есть постоянный эффект Сил 2 и обычный эффект Материи 3, его общий рейтинг будет равняться (2x2, плюс 3) семи очкам. Постоянные Эффекты всегда активированы, или же их можно включать и выключать по желанию использующего. Стандартные Эффекты встроены, но их может активировать лишь просвещённый пользователь - по сути, они наделяют мага доступом к силе, которой он обычно не владеет.

### **Создание Артефактов и Изобретений**

Артефакты и Изобретения можно создать с помощью Основ 3, если маг использует Сосуд соответствующего Резонанса, Основ 4 с помощью обычной Квинтэссенции, или же Основ 5 в случае создания живого Артефакта (маг может использовать Основы 4, чтобы создать живой Артефакт, если использует правильную разновидность Сосуда). Маги, работающие над зачарованием, должны провести длительный ритуал, а игроки должны набрать общее количество успехов, равное цене Артефакта, умноженной на два. Кроме того, требуется потратить такое же количество Квинтэссенции. Естественно, это дело чрезвычайно сложное. Создание даже простого

предмета может потребовать большое количество времени и Квинтэссенции, учитывая, что Эффект должен стать более-менее постоянным, что может потребовать большего количества успехов, если так решит Рассказчик. Как и в любом случае создания Чуда, создание Артефакта или Изобретения - это героическое предприятие. Эти задания - прекрасные истории для магов, которые хотят найти особые компоненты, ритуальные формулы и резонирующий Сосуд с целью создания действительно искусного творения.

Некоторые виды псевдо-Артефактов, такие как шёлковые рубашки с крепостью стали, можно создать исключительно с помощью магии Узоров. Такие зачарования обычно изменяют сам Узор в новую форму, вместо того, чтобы оставлять зачарование, привязанное к Узору предмета. Подобное творение по функциональности может считаться Артефактом, но отменить магическое воздействие можно будет лишь обращением Эффекта вспять.

## **Заклинания и Гаджеты**

Заклинания (или Гаджеты в случае Технократии и Сынов Эфира) – это Чудеса одноразового использования, такие как зелья, магические свечи, исчезающий порошок, святая вода, чудесные формулы, магические пули, священное вино, жестянки с лётным бальзамом, марки «реально крутой» кислоты, вереницы петард, одноразовые камеры с эффектом Кирлиана и так далее. В отличие от Талисманов, которые могут обладать множеством мистических Эффектов, Заклинания обычно создаются для единственной цели. Иногда встречаются Заклинания и Гаджеты с несколькими задачами («Чистит зубы и освежает дыхание!» «Это воск для пола! И топинг для десерта!»), но их силы обычно относятся к одной категории, если достаточно приглядеться. Например, хотя святая вода подходит как для растворения вампиров, так и изгнания демонов, её главная цель - это очищение от греха, что объясняет, почему и Проклятые, и Проклинаемые находят её столь неприятной.

Физическая субстанция, из которой состоят Заклинания и Гаджеты, обычно заканчиваются, когда высвобождается содержащаяся в них магия. Эти одноразовые вещи могут создавать могущественные Эффекты, но в конце концов они исчезают. В лучшем случае они становятся простыми сувенирами, немагической скорлупой своей прежней силы. Например, магическое зеркало, созданное как Талисман, будет магическим всегда, а Зачарованное зеркало сработает лишь определённое число раз, прежде чем его магия иссякнет – возможно, с каким-нибудь драматическим эффектом, например, стекло разобьётся, когда последняя магия покинет его. Такие предметы нельзя перезарядить, как в случае с Талисманами, хотя их физические остатки можно использовать при создании другого Заклинания, использовать как части для нового Гаджета или снова зачаровать, в зависимости от обстоятельств.

Чары хороши лишь для определённого числа использований или количества времени, прежде чем их энергия иссякнет, но в отличие от Талисманов, они иногда могут быть более полезны из-за этого. Например, в бутылке пусть и может остаться всего пять волшебных таблеток, но эти таблетки можно разделить между членами группы. Точно так же, магическая свеча может «работать» два часа, но разрезав её пополам, вы получите две «одночасовые» свечи. Не все Заклинания и Гаджеты можно вот так вот делить - некоторые, например, одноразовые камеры теряют магическую силу, если их сломать, в то время, как другие, такие как отдельные таблетки, не будут обладать достаточным количеством магии при разделении - но у большинства таких предметов есть набор зарядов, которые можно использовать в случае необходимости. Для особо сложных дел или в неблагоприятных условиях Заклинания также могут быть «доукомплектованы» количеством зарядов, используемых подряд.

Что составляет заряд или дозу, и количество времени, пока Заклинание годно – это остаётся на усмотрение Рассказчика. Один кусочек ЛСД или кадр из киноленты фильма - это, очевидно, один заряд, хотя с такими вещами, как

свечи, это субъективное решение, которое основывается на мощности предмета и желаемом Эффекте. Свеча, свет которой выявляет наличие призраков и духов, может действовать по пять минут за заряд (очевидно, что одна свеча состоит из множества зарядов), в то время как лётный бальзам, если мы используем классический подход, должен действовать достаточно долго, чтобы вы добрались туда, куда собирались. Говоря в общем, каждый заряд будет длиться одну сцену, будь то пять минут или непрекращающийся бой, или два часа неспешной болтовни за чашечкой кофе. В конце концов, что признаёт даже Технократия, активные метаболизм выводит наркотики из организма быстрее :) Для выполнения особенно сложных заданий может понадобиться несколько доз или зарядов. Одной свечи будет предостаточно, чтобы увидеть призраков на пустынном кладбище безлунной ночью, но понадобится взять с собой целый канделябр, чтобы заставить их показаться в полдень в центральном универмаге. Следует всегда применять логическую метафизику.

В отличие от Талисманов, Заклинания также может использовать неинициированный человек, если он верит в парадигму мага, создавшего Чудо. Например, любой консорт или аколит Вербена может использовать лётный бальзам, как и суеверный селянин, полностью принявший парадигму Вербен, но эта смесь будет не более чем просто травяной мазью для большинства Спящих или даже Пробуждённого Техномага. Однако, большинство технократских Гаджетов могут использовать практически все, кроме особо нелюдимого туземца-отшельника или намеренно невежественного чародея. Если вы в них верите, они сработают «как заклинание».

Цена Заклинания рассчитывается исходя из их одноразовой способности. Если Заклинание повторяет определённый Эффект или Преимущество, тогда его стоимость равна одной десятой от стоимости уровня Сферы или Преимущества. Следовательно, лучше покупать

Заклинания пачками (например, коробку свечей, букет цветов или связку побрякушек).

### **Создание Заклинаний и Гаджетов**

Заклинание или Гаджет создаётся так же, как Артефакт или Изобретение, но из-за того, что оно не наделяется постоянной магической силой, нужно знание Сферы Основ, уменьшенное на один уровень. При наличии подходящего Сосуда ученики могут создавать Заклинания с помощью Основ 2, так что эти предметы являются ключевыми ступенями в создании более могущественных магических Чудес.

### **Фетиши**

Используемые в основном Толкователями Грёз, но также создаваемые членами большинства Традиций, фетиши - это предметы, силу которым даёт обитающий в них дух. Вместо того, чтобы накладывать постоянные или временные заклинания на объект, маг пробуждает его дремлющий дух или даже уговаривает другого духа поселиться в объекте. Некоторые агрессивные маги связывают духом и силой заставляют их поселиться в объекте, но такие поступки обычно влекут за собой ужасные последствия. Духи не любят, когда с ними так бесцеремонно обращаются, и часто служат более могущественным сущностям, которые могут наказать мага-виновника.

Возможности фетишей разнятся в зависимости от духа, привязанного к объекту. Обычно маг должен заключить с духом какое-нибудь соглашение, чтобы уговорить его вселиться в фетиш. Дух Войны, например, может потребовать от мага убийства определённых врагов, прежде чем он поможет наделять объект силой, способной наносить сверхъестественные повреждения. Дух Воды может потребовать, чтобы маг очистил область от загрязнения, прежде чем он позволит использовать себя при сотворении объекта, который вызывает дождь. Способности духов варьируются так же, как силы природы, но все они действуют в рамках определённых

ограничений. Обычно дух может выполнять задания - и зачастую понимает лишь концепции - которые находятся в области его сферы действий. Более того, духи требуют определённой жертвы или услуги, называемой «шминаж» со стороны призывающего их мага, прежде чем они заключат сделку. И даже тогда многие капризные духи не всегда придерживаются буквы соглашения. Духи, против воли связанные магией, часто даже более разгневанные и беспокойные, и часто проявляются как проклятые фетиши.

Из-за того, что фетиш зависит от способностей духа – части Теллуриана – он не производит Парадокса. Однако Энергия духов, обитающих внутри фетишей, имеет свои ограничения и может истощиться. Более того, многие фетиши работают только в определённых условиях, с которыми согласился дух, и дух может покинуть объект или перестать действовать, если эти условия будут нарушены.

Стоимость фетиша зависит от силы самого духа. К некоторым редким фетишам привязано несколько духов, и они имеют доступ ко всем его силам. Стоимость может быть снижена, если от духа не требуется использовать все его силы, или если маг соглашается на особые условия, в которых духу не нужно работать.

### **Создание фетиша**

Создание фетиша – это не столько акт зачарования, сколько дипломатический процесс. Маг должен каким-то образом связаться с подходящим духом, а затем убедить духа выслушать его просьбу и служить ему. Духи часто опасаются оказывать магам услуги, особенно если эти услуги занимают долгое время, как привязывание к фетишам. Чтобы компенсировать это нежелание, маг должен подсластить сделку для духа, возможно, предложив ему Сосуд, выполнив обременительную услугу или несколько заданий, повышающих интерес духа. Часто даже само установление контакта требует, чтобы маг провёл сложные ритуалы по очищению, прежде чем дух снизойдёт до разговора с ним!

Как только маг связался с духом и заполучил его внимание - используя магию Духа или посетив Умбру - он должен принять условия духа. Конечно, дух должен быть в первую очередь благосклонно расположен к магу (что часто требует броска Харизмы/Манипулирования + Космологией/Этикетом). Как только маг находит дружелюбного духа, Рассказчик определяет, чего хочет дух, и как маг может это сделать. Как только маг выполнит то, чего хочет дух, дух войдёт в объект и выполнит условия своего контракта, наделив фетиш силой.

Маг также может использовать соответствующий уровень магии духа, чтобы привязать духа к предмету, но принуждение длится лишь столько, сколько само зачарование. Такое зачарование делает духа сердитым и враждебным, и предмет может «чудить» или иметь склонность к неполадкам в работе. Что хуже, маг может оказаться объектом внимания духовного начальства пойманного духа. Горе тому магу, который распоряжается большей силой, чем может контролировать!

### **Фетиши и перевёртыши**

Меняющиеся Породы – разные виды оборотней со всего мира – также создают фетиши. Они заключают соглашения с различными духами и создают зачарованные предметы так же, как маги, но с несколькими существенными отличиями.

Оборотень создаёт фетиш в соответствии с древним договором между оборотнями и духами. В результате духи более благосклонно расположены к оборотням и склонны заключать длительные союзы. Более того, созданные оборотнями фетиши редко проявляют недостатки, причуды или прочие изъяны.

Маг не может использовать фетиши перевёртышей, разве что будет приказывать им с помощью магии Духа. Учитывая, что маги не входят в соглашение оборотней (даже если маг связан с оборотнями), условия использования фетиша оборотней не применяются к магу. Что же касается

обратной ситуации - любой оборотень, который может заговорить с фетишом, созданным магом, может активировать и использовать его. Такова природа древних соглашений с духами!

## Амулеты

В классическом смысле Амулеты – это жемчужины силы и драгоценности могущества. Для современных магов Нового Века это психокристаллы. Для Технократов это могущественные Матрицы и батарейки с Квинтэссенцией.

Все эти точки зрения верны, хотя и ограничены мировоззрением смотрящего. И магические Амулеты, и техномагические Матрицы хранят энергию Квинтэссенции. Однако, как и в случае с Сосудом, у Амулетов и Матриц есть Резонанс. Причиной этого Резонанса является тот факт, что Амулеты, по сути, являются очищенными Сосудами. С помощью 10 Сосудов одинакового типа – например, 10 пунктов вампирской крови или 10 когтей оборотня – Магистр Материи может создать, например, «слезу из кровавого камня» или «полумесяц из лунного камня», у которых будет такой же Резонанс, как у Сосудов, из которых их сделали. Мастер Жизни может использовать те же материалы, чтобы сделать живой Амулет, или Реликвию, например, «кровавую розу» или «лунный цветок» (хотя так делаю реже, учитывая, что эти предметы труднее переносить). Тогда Амулет становится чем-то вроде многоразового Сосуда. Он может содержать дополнительную энергию Квинтэссенции, особенно соответствующего типа, и естественным образом поглощать эту энергию в подходящей окружающей среде. Что ещё лучше, энергия Амулета может быть использована магом, который не владеет Сферой Основ - просто из-за его собственной естественной возможности проводить энергию!

Амулеты, как и Сосуды, содержат небольшое количество Квинтэссенции. Однако, в отличие от Сосуда, их не нужно уничтожать, чтобы получить доступ к энергии – они являются Сосудами-накопителями.

Если их положить в области, полной Сосудов того же типа, из которого был сделан Амулет, он может даже автоматически вытянуть Квинтэссенцию из сосуда. Кровавый камень вполне может в течение ночи вытянуть кровь из ведра, восстановив энергию Сосуда, но он при этом получит сопутствующий разрушительный Резонанс. И всё же, для магов, у которых нет доступа к Узлам или достаточного мастерства в Сфере Основ, Амулеты - весьма утилитарные источники энергии.

Если Амулет вставить в Талисман или Артефакт, его Резонанс согласуется в предметом, который он помогает наполнить энергией. Слеза кровавого камня из крови жестокого вампира или полумесяц лунного камня из когтей воинственного волка-оборотня можно использовать как навершие для магического меча, учитывая, что оба они будут наполнены боевым Резонансом. Те же драгоценные камни можно поместить в пупок чародейки или на лоб её ручной жабы, и использовать для любой коварной и боевой магии, хотя со временем они станут «приправлены» Резонансом духа-фамильяра и Аватара чародейки. В конце концов Амулет станет частью создания, так что Резонанс Амулета совпадёт Резонансом хозяина, но Резонанс хозяина тоже медленно изменится, чтобы отражать энергию Амулета.

У любой энергии, разумеется, есть противоположная сторона, и Квинтэссенция отражается силой Парадокса. Всякий раз, когда Амулет или энергия Квинтэссенциальной Матрицы используется ради сотворения вульгарного эффекта, драгоценный камень будет использован в процессе и станет хранилищем для образовавшегося Парадокса, окрашенного соответствующим Резонансом. Когда Амулет или Матрица будут использоваться в будущем, этот Парадокс учтётся в запасе очков мага, отведённых на Расплату [Backlash]. Амулеты и Матрицы, которые использовались для сотворения слишком большого количества вульгарных Эффектов, становятся печально известными «проклятыми самоцветами» и «перегрузками сети», о которых есть так много историй. Могущественные

Амулеты - это то, что жаждет заполучить каждый маг, но не тогда, когда он до краёв наполнен энергиями Парадокса.

Несмотря на своё наименование, Амулеты и Матрицы не обязаны быть маленькими самоцветами или красивыми цветами. Амулет или Матрица с такой же степенью вероятности могут быть журнальным столиком или стулом (или, в классическом смысле, алтарём или тронем), или даже огромным растением, такими как деревья в ковенах у Вербен. Просто драгоценные камни долговечны, и их легко переносить, и тот же самый рубин можно использовать в качестве глаза для вашего идола, камня, вставленного в кольцо вашей герметической ложи, навершия вашего волшебного посоха или лазерного кристалла для лучевого пистолета Бака Роджерса. А вот того же самого о журнальном столике или пятнадцатиметровом дубе сказать явно нельзя. С другой стороны, алтари, троны и большие дубы гораздо труднее украсть или спрятать.

Хотя агенты Технократии утверждают, что они не используют такой же реквизит, как их мистические «коллеги», они всё-таки делают это. Троны называются «Креслом капитана», а алтари - «Силовыми станциями», и в них встроены те же Матрицы, что и всегда.

Если Амулет вставляется в Артефакт или Талисман (или в Изобретение или Устройство), энергию камня также можно использовать, чтобы наполнить энергией Эффекты Чудес. Следовательно, драгоценные камни для колец, корон, ожерелий, наконечников волшебных палочек, рукоятей кинжалов и так далее, являются весьма популярными Амулетами. Однако, хотя их можно менять, как батарейки, вам также потребуется правильный их тип. Если вставить камень души демона в волшебную палочку исцеления, это приведёт к печальным последствиям.

Каждое очко энергии Амулета отражает пять очков Квинтэссенции. Чтобы получить доступ к этой энергии, игрок мага должен сделать бросок Сообразительности + Медитации или использовать Сферу Основ, как когда имеет дело с Сосудом. Если Амулет уже помещён в мага, который пытается

это сделать, тогда его Квинтэссенция считается частью личного Узора мага - но также и всякий его Парадокс.

### **Создание Амулетов**

Амулеты и Матрицы создаются из чистых Сосудов. Каждая точка энергии Сосуда требует использования 10 очков аналогичного Сосуда, которые должны быть сплавлены вместе с помощью ритуала Материи 5 уровня (или Жизни 5 уровня в случае с живым Амулетом). Затем естественный Резонанс Амулета можно использовать, чтобы поместить его в подходящий Артефакт или Талисман, или его можно просто держать при себе в качестве «накопителя Квинтэссенции» многоразового Сосуда.

Если ваш маг хочет навсегда сделать Амулет или Матрицу частью своей плоти, его также надо будет сначала настроить. Чтобы настроить Амулет или Матрицу – лишите его всей энергии, затем бросьте Харизму + Медитацию (сложность 6), пока не наберёте количество успехов, равное рейтингу Амулета. Правда, провал в этом броске указывает на то, что маг никогда не сможет настроить этот Амулет, а кроме того, он может навредить магу, повредить Амулет или совсем его уничтожить.

Обратите внимание, что Амулет должен быть создан одновременно. Поэтому Амулеты довольно редки - как часто современный маг может заполучить 10-20 Сосудов? - а всё, что содержит больше пяти пунктов (созданных из 50 очков Квинтэссенции), встречается ещё реже.

### **Талисманы и Устройства**

Мистические Талисманы и технократские Устройства наполнены частью эссенции мага или Техномага, жертвой самой воли того, кто создал Чудо. Эти совершенные творения обладают собственной магической действенностью - в игровых терминах, у них есть рейтинг Арете. Само по себе Арете ничего не делает. Однако, если их использовать в качестве фокуса, будь он священной регалией ритуалов мага или научным прибором

процедур техномага, маг может использовать Арете Талисмана или Устройства вместо своего. Более того, Талисман можно наделить дополнительными возможностями, как Артефакт, и его собственное Арете можно использовать для этих заданий. Талисманы тоже хранят Квинтэссенцию, примерно как Амулет, которую они используют, чтобы питать свои Эффекты.

У Талисмана может быть любое количество возможностей и Эффектов, а ещё у него часто есть множество функций. При грубой оценке ценность Талисмана вычисляется равной рейтингу его Арете. Если у Талисмана есть дополнительные возможности, их можно добавить к его стоимости, как в случае с Артефактом или Амулетом.

Стоимость Талисманов в предыдущих изданиях Мага обычно исчислялась умножением стоимости Арете предмета на два. Пусть эта цена будет стоимостью Арете предмета, к которой прибавлена стоимость хранилища Квинтэссенции Талисмана, которая обычно в пять раз больше, чем Арете предмета, как в случае с Амулетом. Дополнительные Эффекты могут стоить больше. Талисманы недешевы, особенно в этот век гибнущей магии.

### **Создание Талисмана**

Для создания Талисмана требуется: Основы 3 и количество Сосудов (подходящего Резонанса), равное желаемому рейтингу Талисмана; или Основы 4 с таким же количеством очков Квинтэссенции, потраченных тем же магом, который тратит пункт Силы Воли; или Основы 5 в случае создания живого Талисмана (но если у вас есть Сосуд подходящего Резонанса, могут потребоваться только Основы 4). Процесс создания - это обычно продолжительный ритуал, который требует количество успехов, равное общему рейтингу Талисмана. Основы 3 используются для проведения и переправления Квинтэссенции, наполнения объекта существующими магическими энергиями, а Основы 4 - чтобы избирательно облечь в форму

Квинтэссенциальный поток неживой материи. Талисманы, сделанные таким образом, становятся, по сути, сосудами одической силы, и они не могут просто содержать её (как фамильяры или Аватар мага), но и перезаряжаться в правильных обстоятельствах. В терминах Технократии, Основы 3 берут существующие энергии и используют их, чтобы наполнить энергией одноразовый предмет, а Основы 4 создают перезаряжаемый набор батарей для Устройства. Основы 5 изменяют поток Основ в живую ткань, создавая Реликвии.

Создание Талисманов и Реликвий тоже довольно вульгарно. Чтобы сплести Талисман, маг входит в своё Святилище или рабочую комнату, собирает ингредиенты, тратит временный пункт Силы Воли, а затем начинает проводить длительную часть ритуала, детали которой варьируются в зависимости от его парадигмы и текущего задания. Затем игрок должен сделать бросок Интеллекта + соответствующей Способности. Просто создание обсуждаемого предмета может потребовать больших затрат времени и особых материалов.

После этого игрок начинает длительную серию бросков, пробрасывая Арете его мага каждый час против нормальной сложности Эффекта (обычно 8 или больше, для вульгарного Эффекта Основ 3+). За каждое очко рейтинга Арете того Эффекта, которым он хочет, чтобы обладал предмет, он должен набрать успех и вложить очко Сосуда соответствующего Резонанса в создание Талисмана - не энергию из его собственного Аватара.

Каждый час, пока маг работает, его игрок продолжает делать броски Арете, пока не получит обычную неудачу - у него не будет успехов, но и провалов тоже – после чего он больше не может продолжать работу, и Талисман считается законченным. Если он получает провал, работа идёт насмарку, Сосуд тратится впустую, и может случиться эффектный выброс Парадокса. Следовательно, большинство магов не работают над созданием Талисманов в течение нескольких часов подряд.

В конце процесса создания игрок закрепляет сотворение Талисмана, превратив потраченный временный пункт Силы Воли в постоянный. Он привязывает небольшую часть своей просветлённой воли к объекту, в результате всего магические силы остаются с предметом навсегда. Если маг так не поступит, тогда объект станет не более чем Заклинанием. Его силы можно будет использовать лишь раз, прежде чем он снова станет пустой оболочкой.

### **Реликвии**

Используя Основы 5, чтобы переплести основополагающий Узор живого существа или его часть, а затем наделив этот Узор другими заклинаниями, Магистр Основ может создать Реликвию, или живой Талисман. Многие Магистры Основ, особенно Хористы, используют эту способность, чтобы наделять свои конечности или органы магическими свойствами, позволяющими им творить распространённые Эффекты и благословения. Вербена тоже не отстают: они рожали детей, чьи тела - сами по себе Талисманы, и заколдовывали деревья ковенной собственной могущественной магией. Невянущие розы, волшебные певчие птицы и даже собирающие Квинтэссенцию пчёлы-Сосуды тоже бывали созданы этим Эффектом. Этот Эффект также дарует магические благословения тем, к кому благоволит Магистр.

### **Резонанс Талисманов**

Большинство Талисманов Пробуждены с некоторой долей разума, но даже те, которых убаюкали и заставили заснуть с помощью магии или просто из-за редкого использования, всё ещё обладают сильным Резонансом. Этот Резонанс существует из-за того факта, что при создании сотворяющий их маг жертвует постоянный пункт Силы Воли, чтобы наложить зачарование. Талисман, по сути, это продолжение воли мага, создавшего его, и маг, принёсший эту жертву, всё ещё владеет этой Силой Воли, пока Талисман

находится у него. Например, если маг-герметик зачарует своё кольцо-печать, превратив его в Талисман, он будет иметь доступ к потерянному пункту Силы Воли, пока носит кольцо. Если он потеряет кольцо, или даже снимет его, чтобы помыть руки, он лишится этой части своей воли, пока не вернёт кольцо на место. (Однако этот пункт Силы Воли нельзя потратить, поскольку он отложен для Талисмана. Считается, что маг владеет им, только когда игрок делает броски и проверки Силы Воли.) Реликвии, которые немного труднее потерять, отражаются в учёте таким же образом - если вы зачаровали свой указательный палец правой руки, тем самым превратив его в Палец Волшебника, вы не лишитесь Силы Воли, пока не потеряете палец, но и не сможете потратить это очко СВ в случае необходимости.

Связь между магом, или «кузнецом», как часто называют создателей Талисманов, и инструментами, созданными им, очень тесна. В таблице Расстояния для Сферы Связей будет считаться, что эти объекты находятся на нулевом расстоянии, и маг, который создаёт их, может определить их местоположение практически мгновенно (или с помощью Связей 2 и надлежащей Сферы Узоров заставить их появиться рядом). Более того, всякий раз, когда магию Талисмана пробуждает кто-то, кроме законного владельца, игрок создателя Талисмана может сделать бросок Восприятия + Осведомлённости, чтобы заметить использование. Он может даже применить контрмагию против этого использования или даже открыть духовное окно, если захочет. С помощью Связей кузнецы могут даже управлять созданными Талисманами, по крайней мере, в том, что касается их магического действия. С помощью Эффекта Связей 2/Сил 2 маг может управлять мечом или махать волшебной палочкой из любого места в мире, хотя Парадокс всё равно применяется. Особо ужасные трюки можно сотворить с помощью Связей 2/Жизни 2 и живых Реликвий.

Учитывая, что Талисманы и Реликвии - это глубоко личные творения, они сильно резонируют с личностью создавшего их мага. Любой маг, проверяющий Резонанс, распознает отпечаток личности создателя предмета.

Более того, на всякого, кто использует Талисман, будут незаметно воздействовать мысли создателя и цель создания предмета, подталкивая пользователя использовать предмет таким образом, каким это предполагалось делать, и в манере, которую одобрил бы создатель. Так происходит и в случае, когда маг, создавший Талисман или Реликвию, мёртв, учитывая, что воля, создавшая Чудо, продолжает жить в наследии его творений. Конечно, спустя какое-то время и пребывание у разных владельцев творения могут обретать различные личности.

Рекомендации для тех, кто хочет знать точную механику: считайте, что у Талисмана та же Натура и Маска, что у его создателя, а уровень Силы Воли равен его Арете. Делайте бросок состязания воли всякий раз, когда возникает обстоятельство, которое либо неэтично для Натуры Талисмана, либо находится в совершенной гармонии с его Натурой и Маской. Если владелец пытается использовать Талисман в ситуации, которая противоречит его натуре (например, заставить добродетельный Рыцарский меч изрубить беспомощных невинных), и Талисман побеждает в состязании воли, владелец должен остановиться. Если побеждает владелец, Талисман может пробросить своё Арете против использования владельцем этой способности. Однако, это состязание никак не может помешать земному применению его физической формы. Когда возникает обстоятельство, которое идеально гармонирует с целью Талисмана (например, освящённые чётки, изгоняющие демона из жертвы, в которую он вселился), нужно, опять же, сделать противопоставленный бросок Силы Воли, если владелец пытается воспротивиться стремлению. Технократия, разумеется, отрицает, что Устройства могут обладать своей личностью, но это неверие не изменяет того факта, что инструменты Итерации Икс работают в основном в руках тех, кто обладает научным типом мышления, обычно холодным, расчётливым и аналитическим. Конечно, некоторым магам (особенно Сиротам) и другим Техномагам (такие как Виртуальные Адепты) всё равно удавалось заставить их работать обходным путём.

Реликвии – другое дело. В случае, когда они являются частью тела мага, их воля – одно целое, и конфликта не возникает. Однако, когда маг дарует такую силу своему потомку (буквально – рождает его в случае с Вербенами), может возникнуть вопрос противостояния волей. В случае с дочерью ведьмы воля мага часто заставляет жизнь ребёнка приспособляться. Ребёнок может вырасти и стать миниатюрной копией своей матери, лишь после её смерти осознав, какое искусное (или не такое уж искусное) влияние она оказывала на него. («Она всегда знала, где я была! И я не могла использовать против неё свою магию, если пыталась!») Однако, если магическая сила переходит к более старшему получателю, его Сила Воли хоть и увеличивается, этот дополнительный пункт ему не принадлежит, и вскоре он может начать бояться связи и наследия. Даже убийство мага, наложившего заклятие, не избавит субъекта от чужой воли - это можно сделать лишь в случае, если физически отрезать зачарованную часть тела. Конечно, если маг и реципиент похожи по характеру, может не возникнуть никаких проблем – так обычно и бывает, когда пересаживают чью-нибудь Реликвию, чтобы добавить себе мощи.

### **Разумные Талисманы и Реликвии**

Хотя большинство Талисманов и Реликвий не обладают разумом сами по себе, у некоторых всё-таки есть разум. Например, Виртуальные Адепты часто устанавливают программы искусственного интеллекта в свои ноутбуки, и похожие программы вшиты во внутренние компьютеры киборгов Итерации Икс. У некоторых ведьм и волшебников есть Талисманы, которые также являются их фамильярами, например, трости и магические зеркала, которые говорят с ними и дают им советы. И, как знает всякий, прочитавший слишком много фэнтези-романов, мечи могут не только петь - некоторые из них разговаривают и имеют определённое мнение относительно того, как вести бой.

Игроки, которые хотят, чтобы у их персонажей был разумный Талисман или Реликвия, должны использовать Дополнение «Наставник» или «Фамильяр», и определить его как Талисман (например, сочетание наставника с Реликвией даст ведьме что-то, что похоже на фамильяра, только без нужды в договорах и Квинтэссенции и без преимущества ментальной связи).

Правда, самые опасные (и интересные) Талисманы – это те, которые вмещают человеческое сознание, особенно сознание Пробуждённого мага. Используя предсмертную магию, маг может превратить своё сознание в Талисман, способный на различные трюки, включая вселение в подходящего носителя. На самом деле, есть некоторые маги, чьё «бессмертие» происходит от меча или кольца, переходящего от одной незадачливой жертвы к следующей.

### **Искажение, возвращение и извращение природы Талисманов**

Резонанс Талисмана состоит в основном из ментального отпечатка мага, который его создал. Однако большинство Талисманов существуют отдельно от своих создателей (по меньшей мере, физического воплощения создателя, когда он создал их). Обычно они попадают в руки других, которые используют, дурно обращаются или выкупают их.

Например, маг-герметик на смертном одре завещает свой «ясновидческий камень» - кольцо с инкрустированным в него большим рубином - своей племяннице, надеясь, что она пойдёт по его стопам, и что могущественный Талисман поможет ей Пробудиться и направит её мысли. Так и случается, и она присоединяется к Ордену, храня кольцо своего дяди. Однако она проживает долгую и полную событий жизнь, гораздо более насыщенную, чем жизнь её одинокого дяди. Её опыт влияет на Резонанс так же сильно, как опыт дяди, и, возможно, даже больше. К тому же, она решает, что Талисман не настолько могуществен, как она бы хотела, и она сплетает вокруг него собственные заклятия, увеличивая его Арете и добавляя

дополнительные возможности. Следующий маг, которому достанется ясновидческий камень, получит даже более могущественное Чудо, которое окажет ещё более значительное влияние на его жизнь (если её дядя когда-нибудь вернётся в будущей инкарнации, чтобы вернуть себе кольцо, то-то он будет удивлён!)

Кроме того, это стандартная тактика Нефанди – переносить Талисманы, которые они заполучили, в сердце своих Лабиринтов, чтобы там они напитались злой Квинтэссенцией этого места. Не оставаясь в долгу, Небесные Хористы проводят сложные ритуалы очищения всего, что попадает им в руки. Если этого будет недостаточно, они удостоверятся в том, чтобы поместить предмет на святую землю, в родник какого-нибудь благословенного Узла, пока оно не «очистится от скверны». (Множественные успехи не помогают - 100 лет зла не исчезнут, если быстренько помолиться святой Богородице и окунуть предмет в фонтан святой воды.) Помимо изменения Натуры и Маски Талисмана, такое обращение можно использовать, чтобы дать ему вкусить крови, или, если уж на то пошло, забрать её. Грубо говоря: «Пистолеты не убивают людей, людей убивают люди - но некоторым пистолетам нравится убивать людей и говорить людям нажимать на спусковой крючок. Или даже нажимать самостоятельно, если кто-то будет столь любезен, что направит их в нужном направлении». Когда такое случается, вы либо запираете их, либо назначаете терапию, в зависимости от тяжести случая.

### **Перезарядка Чудес**

Большинство наполненных Квинтэссенцией Чудес можно перезарядить одним из двух способов. Во-первых, маги могут использовать Эффект Основ 3, чтобы перезарядить накопители Квинтэссенции Чудес, переместив в них энергию своего собственного Аватара. Такое действие сильно привязывает Чудо к магу, учитывая, что теперь именно его энергия наполняет и питает

его. Пока они «настроены друг на друга», Резонанс самого мага будет влиять на Резонанс Талисмана.

Кроме того, перезарядить Чудеса можно, если поместить их в Узел с соответствующим Резонансом и оставить насыщаться энергией. Чудеса восполняют по 1 очку Квинтэссенции за рейтинг Узла в неделю. Это количество предполагает, что Талисман - единственный в Узле, конечно, и что энергия Узла подходит для Талисмана. Магический меч может подзаряжаться в Узле, привязанном к Войне, Чести или Славе, но если оставить его на слишком долгое время в Узле, резонирующем с Плодородностью, последствия могут быть немного... странными... пока не пройдёт время, равное времени заряда. (Но с другой стороны, мы все знаем, что мечи - это фаллические символы, правда?)

Технократические Устройства перезаряжаются, по сути таким же образом, хоть и в терминах Технократии. Другими словами, у вас есть опытный техник (то есть, владеющий Основами 3), который потратит время, ковыряясь в Устройстве и «настраивая» его, или отнесёт его обратно в лабораторию (Узел) и позволит ему перезарядиться.

Ключом, однако, является парадигма. Киборг Итерации Икс, даже если захотел бы, не смог бы «настроить» котёл Вербен, а Вербена не смогла бы перезарядить свою волшебную палочку, просто отнеся её в лабораторию местного Сына Эфира и вставив в катушку Теслы.

Иногда маги противоположных парадигм могут найти точки соприкосновения - ботаник Биоинженеров и травница Вербен может использовать один и тот же сад, говоря в общем - но по большей части только Пустые и Сироты по-настоящему блистают в этом деле. Они могут использовать Узлы и фокусы как Технократов, так и мистиков. Для Пустого метафизически вполне допустимо перезаряжать свои карты Таро, положив их на монитор компьютера, пока веб-браузер настроен на «Даркнет». А что, если та чудесная лазерная пушка, которую держал киборг в момент, когда вы

отрезали ему руку, перестала работать на следующий день? Ну, почему бы не использовать некромантию, чтобы её оживить?

### **Кровожадные Чудеса**

Эти магические творения, которые часто называют «испорченными» или «злыми» Чудесами, будет более правильно называть «вампирскими» или «некромантскими». Грубо говоря, жизненная энергия - это Энергия Квинтэссенции, и некоторые Чудеса могут использовать её, чтобы восполнять свои резервы. Дело не в каком-нибудь особом зачаровании, а в форме, функции и метафизическом Резонансе объекта. Любое Чудо может стать «кровожадным», так же, как и перестать таким быть. Этот эффект чаще всего встречается в случае с ножами и другими подобными инструментами, которые часто купаются в живой крови, что заставляет их магию срабатывать в тот же момент, когда они пополняют свои запасы Квинтэссенции (как легендарные «кровожадные клинки» Кали). Однако многие другие Талисманы - особенно сделанные Нефанди - могут обладать возможностями, совершенно не связанными с убийством, но всё же вполне перезаряжаться, напрямую вытягивая жизненные энергии - либо из использующего, либо из жертвы, или напрямую с помощью убийства кого-нибудь этим объектом. Последний вариант вызван тем, что особо кровожадные Чудеса используют Эффект Основ на владельце, причиняя аггравированный урон, когда Чудо автоматически восстанавливает свой запас Квинтэссенции, если только немедленно не предоставит ему её альтернативный источник, такой как только что убитая жертва. Резонанс и воля таких объектов также часто подталкивают владельцев использовать их. Но если говорить в целом, только чрезвычайно слабовольные и склонные к убийствам персонажи становятся жертвой этих стремлений.

В терминах игромеханики, в здоровом человеческом теле есть 10 очков Квинтэссенции, каждое из которых соответствует уровню здоровья (после достижения состояния «Обездвижен» остаются последние три очка).

Некромантские Чудеса могут забрать всю оставшуюся у человека Квинтэссенцию, пока запас энергии Чуда не достигнет максимума. Немногие редкости - в основном те, которые касаются «возраста» и «юности» - вместо этого питаются продолжительностью жизни человека, один год за очко Квинтэссенции, укорачивая нить отведённого человеку времени и настолько же уменьшая его жизненные силы.

У Совета Девяти нет официальной позиции насчёт использования таких Талисманов, разве что «советуют соблюдать осторожность». Однако отдельные Традиции имеют весьма открытое мнение по этому вопросу, например, Небесный Хор считает, что такие устройства - это мерзость, а Эвтанатос занимает более практическую позицию, говоря, что если вы уже собираетесь убить кого-то, можно не тратить энергию зря. Сокращать, использовать вновь, перерабатывать...

### **Парадоксальные Талисманы и Реликвии**

Существует неприятное примечание относительно как магии, так и науки – мистические творения и технологические прототипы общеизвестно дефектные. В игровых терминах эта склонность к перебоям - другое название для Парадокса. По своему усмотрению Рассказчики могут решить, что Талисманы «накапливают» Парадокс, произведённый любым пользователем, пока наконец не произойдёт Расплата или не появится Изъян Парадокса.

Например, *Corona Nephandus*, или Адская Корона, это магический венец, способный творить различные злые Эффекты, описание которых лучше предоставить Нефанди. Однако, всякий Парадокс, произведённый этим предметом, проявляется в виде особого Изъяна Парадокса в форме сатанинских рогов. Всё начинается с привлекательных маленьких чёрных дьявольских рожек (3 очка), которые растут по мере накопления Парадокса, пока не начнут соперничать с рогами персонажа «Тьмы» из фильма «Легенда» (чьи рога эквивалентны 5-очковому изъяну Парадокса). С этого момента становится невозможно снять венец, не отрезав магу голову.

Большинство магов перестают использовать корону (или из заставляют перестать) задолго до этого момента, но, предположительно, Адская Корона может добавить носителю раздвоенные копыта и колкий хвост. Такие физические аномалии могут даже принести магу статус среди Нефанди, но они также вызывают проблемы, когда он просто идёт по улице.

Предметы, хранящие Парадокс и дающие ему выход в виде особых Изъянов или Расплаты, стоят столько же очков, сколько обычные Талисманы и Реликвии. Как именно тот или иной Талисман взаимодействует с Парадоксом, решает Рассказчик. Некоторые накапливают его, некоторые отправляют в запас Парадокса мага, некоторые могут делать и то, и другое, в зависимости от обстоятельств.

### **Создание, украшение и починка Талисманов и Реликвий**

Талисманы и Реликвии – это высочайшее проявление воли мага. По сути, эти объекты не должны делаться легкомысленно или обобщённо. Грубо говоря, маги - это не рыночные витрины, и ни один Магистр не будет жертвовать часть своей воли и магии, чтобы создать игрушку для какого-нибудь плаксивого подмастерья. В конце концов, Магистрам нужны очень немногие вещи из тех, что могут предложить подмастерья. Редкий маг наполняет энергией Талисман, и большинство не создают больше одного-двух за всю жизнь.

Предметы, которые чаще всего наделяют свойствами Талисмана, чаще всего являются уникальными фокусами мага. У Ордена Гермеса есть впечатляющая коллекция ясновидческих камней и магических колец, и то же самое можно сказать о некоторых котлах, передающихся по наследству в ковенах Вербен. Уникальные фокусы уже настолько сильно Резонируют с убеждениями и Аватарами своих владельцев, что магу их намного проще зачаровать (-1 к сложности по решению Рассказчика), но если вы собираетесь привязать себя к какому-то объекту, лучше ему быть чем-то стоящим.

Маги очень часто накладывают дополнительные зачарования на уже существующие Талисманы и Реликвии или создают творение сообща. Как только принесена жертва Силы Воли, её не нужно делать снова, пока дух нового мага остаётся в гармонии (то есть, обладает той же Натурой, Маской и Эссенцией) с духом кузнеца, сотворившего этот предмет. Жертву необходимо принести вновь, если дух мага отличается (и Талисман обретает двойную природу). Когда сотворением занимаются несколько магов - например, весь ковен создаёт новый котёл или сажает Мировое Древо - жертву должен приносить только один маг. Эта жертва не обязательно должна исходить от Магистра-Кузнеца (например, мага, сотворяющего Эффект Основ), но Талисман будет нести на себе метку мага, который принёс жертву раньше всех остальных.

Как уникальные фокусы, так и Талисманы можно сломать. Однако всё, что повреждено, можно исправить, всё, что сломано, можно починить, и даже полностью уничтоженные вещи можно выковать заново. Например, Брат Акаши наследует великий меч своего клана, который одновременно и Талисман с 1 Арете, и его уникальный фокус. Он становится почти мастером во владении мечом и магией, и вот однажды пытается разрубить надвое череп Технократской свиньи. Однако он понимает, что эта конкретная свинья – кибернетическая, и её череп усилен Примиумом. Великий меч его клана разлетается на куски. После этого (то есть, когда он сбежит от Технократа), у него будет три варианта. Он может попытаться превзойти свой фокус в этой Сфере, попытаться набрать достаточно Арете, чтобы эту Сферу он мог использовать без фокуса, или же может заняться важнейшим заданием - вновь перековать меч своего клана.

В магическом плане всё, что нужно для последнего варианта - это подходящая практика, но для лучшего отыгрыша истории и метафизики понадобится гораздо больше. Рассказчики должны включить задания по поиску особых ингредиентов (например, головы ХИТ-марки, разбившей меч, чтобы можно было расплавить её и использовать металл для сплава), а также

совещание с духами и так далее. (В конце концов, что же почтенные предки на самом деле думают обо всём этом?)

Ради высочайшего драматизма Рассказчики могут пожелать, чтобы починка уникального фокуса была такой же, как создание нового Талисмана. Персонаж в своём стремлении вернуть свой ценный подарок, должен вложить в объект часть собственной эссенции, чтобы эта магия продолжила существование после его смерти.

Реликвии тоже можно восстанавливать аналогичным образом, с помощью могущественной магии Жизни. Например, если маг зачаровал свой палец и превратил его в Палец Волшебника, а затем указал им на слишком много оборотней, вследствие чего палец откусили, то маг может хотеть вернуть его назад. Конечно, возвращение - это одна задача, а приращение - совсем другая: если желудочный сок оборотня полностью растворил его, то выращивание нового с помощью магии Жизни не приведёт к желаемому результату. Магу придётся вернуть эссенцию Реликвии, которая, к сожалению, смешалась в одно целое с сущностью мерзкого оборотня, который может начать проявлять неконтролируемый магический Резонанс, в зависимости от желаний Рассказчика, и того, сколько сказочной логики он захочет применить. Обычно такой Резонанс проявляется не как контролируемая магическая сила, а как случайные странности, которые влияют на жертву, обычно самыми разными неприятными способами.

Восстановление эссенции такой Реликвии может быть даже более важным, если она также является уникальным фокусом мага. Чтобы этой особенностью не слишком злоупотребляли (ваше тело - это не уникальный фокус, даже если вы мастер боевых искусств), Рассказчики должны следить, чтобы такие физические уникальные фокусы ограничивались небольшими или отдельными частями анатомии, классическим образом привязанными к магии (такие как руки волшебника, дурной глаз или длинные волосы Самсона). Если они утеряны - это навсегда, если только не применить невероятную по силе магию и не предпринять героический подвиг по

возвращению их (или, в таком случае, как с длинными волосами, они вырастают сами по себе, без ускорения магии Жизни).

### **Развоплощение Талисманов**

Иногда маги могут жалеть о создании Талисмана или Реликвии. Конечно, магическая зажигалка может быть модной игрушкой, но как только вы бросите курить, она может стать менее полезной, чем вам казалось сначала. Или, возможно, вы сделали Талисман в качестве подарка возлюбленной, которая теперь мертва, а лично вы не будете хорошо смотреться в зачарованном мини-купальнике. Или, может быть, после того, как какой-то Нефандус в третий раз отрезал вам кисть руки и убежал с ней, вам начало немного надоедать делать одно и то же.

В таких случаях маги могут пожелать вернуть себе пожертвованную волю, сотворив чары Развоплощения. Это заклятие такое же точно, как то, с помощью которого создаются Талисманы и Реликвии, но в конце у мага на руках остаются обычный предмет (или часть тела), какое-то количество Сосудов и дополнительный пункт Силы Воли.

### **Распространённая магия для Талисманов и уникальных фокусов**

Чтобы защитить свои талисманы и уникальные фокусы от уничтожения, большинство магов накладывают на них защитные заклинания. Такая магия не считается Эффектами Талисмана или Устройства. Например, Талисман Времени, часы, с наложенным заклятием «Идеальное время» не сможет применить этот Эффект на других Устройствах. Однако, если такие Эффекты постоянны, они стоят столько же, сколько Эффекты, которые может творить сам предмет. В конце концов, магические часы, которые всегда превосходно идут, лучше, чем часы с проблемным механизмом.

*Адамантиновая аура (Материя 3 или 5)*

Орден Гермеса обычно накладывает это заклинание на свои различные ритуальные принадлежности, предотвращая возможность их поломки или

повреждения. Обычно эффект совпадательный («Упс! Уронил хрустальный шар! Слава богу, не разбился!»), но это не непреодолимо. Вариант с Материей 5 сплавляет объект с алмазином, самой прочной субстанцией, известной по легендам или комиксам, и препятствует уничтожению предмета любыми способами, кроме столь же сильных магических Эффектов.

*Бусы на нитке (Связи 2, Энтропия 2, Материя 2, Разум 2, Дух 2)*

Мало известно об авторе этого Эффекта, Поппи Дженкинс, не считая того факта, что она была хиппи в 60-х годах в Хэйте, была либо Сиротой, либо Культистом Экстаза, и оставила после себя один уникальный артефакт, бусины братской любви, которые были её уникальным фокусом для всех её магических Эффектов. Когда Технократия убила её, нить порвалась и бусины раскатились во всех направлениях. Магия исчезла... или так подумали технократы.

Талисман сейчас известен как Бусы Истинной Любви, или Нить Кисмета, и его Эффекты следующие: когда любой, Спящий или маг, находит одну из потерянных бусин, возникает сигнал, который определяет местоположение его или её истинной любви и духовного партнёра. Одна из других бусин оказывается у того человека - либо с помощью телепортации Связей, либо стечения обстоятельств Энтропии, точно неизвестно - и этих двоих исподволь вынуждают продолжать поиски, ища бусины до тех пор, пока ожерелье не будет завершено, а двое не воссоединятся. Магии этого Эффекта достаточно, чтобы вызвать спонтанные Пробуждения, вызывая массу неприятностей у Технократии и даже у многих Традиций.

Хотя этот Талисман очевидно могуществен, многие маги строят теории насчёт Эффекта, потому что он достаточно прост, чтобы работать. Он похож на классический (хотя трудно доказуемый) Эффект, которым Магистр зачаровывает ценный Талисман или Реликвию, чтобы эта вещь вернулась к нему в руки в его следующей инкарнации, где бы или когда бы это ни случилось. Многие считают, что спонтанные Пробуждения многих Сирот можно связать с этим Эффектом.

### *Memento Mori (Разум 3, Дух 3)*

С помощью магии маг пробуждает дух объекта, наделяя его каким-то количеством своего сознания, а затем тут же вновь его убаюкивает. Таким образом объект становится «сохранённой копией» сущности мага и бездействует, пока не соприкоснётся вновь с тем же духом, запечатлевшим духовный оттиск. Не считая страховки на случай промывки мозгов Технократами, он также даёт возможность магу вспомнить свою прошлую жизнь как мага (или даже Спящему – спонтанно Пробудиться, когда он вспомнит, кем он был). В сочетании с «Бусами на нитке» Талисманы или даже простые памятные сувениры могут блуждать по Земле, пока не найдут душу, которой раньше принадлежали, а затем напомнят этому человеку, кем он раньше был. Иногда они делают это мягко (с помощью намёков и снов), иногда - внезапно обрушивают на индивидуума груз воспоминаний. Большинство откровений, однако, являются чем-то средним между этими двумя крайностями.

### *Найдёныш (Связи 2, Жизнь 5, Материя 2, Разум 3, Дух 4)*

Это предсмертное зачарование производится Магистром на пороге смерти, и иногда - менее просветлёнными магами, которые сжигают свою эссенцию в одном последнем порыве необузданной магии.

Эта магия прикрепляет Аватар мага к его самому ценному предмету, как к филактерию, перемещает его в какое-нибудь ещё место на земле, где какая-нибудь пара отчаянно тоскует по своему ребёнку, и создаёт тело новорождённого младенца, которое станет домом для его Спящего духа. Пара, нашедшая ребёнка и филактерию, подвергается подсознательному воздействию спрятать филактерию подальше, до момента, «пока он вырастет», а затем растят ребёнка, как своего. Как только ребёнок «готов искать свой путь в мире» (в современности - это когда он заканчивает колледж), ему дарят филактерию и рассказывают эту загадочную историю. Такой поступок, наряду с зачарованием *Memento Mori*, вызывает Пробуждение мага и возвращение воспоминаний о его прошлой жизни.

Конечно, маги остаются магами - многие найдёныши опережают события, находят филактерию в каком-нибудь закрытом ящике комода и Пробуждаются, будучи детьми.

*Сидит как влитая (Материя 3)*

Это зачарование, бывшее помощником магов в Мифическую Эпоху, вышло из моды из-за своей чрезвычайной вульгарности. Наложённое на сапоги-скороходы, волшебные кольца или другие похожие предметы, одежда или украшение немедленно изменяют размер, чтобы подходить новому владельцу. Однако из-за Парадокса, который вызывает этот Эффект в нынешнем веке, большинство магов не используют его не в виде автоматического зачарования, а в виде совпадательного. Вариации использовали Связи 5, чтобы изгибать пространство, или даже Жизнь 4, чтобы заставить что-то «вырасти, чтобы налезть на ногу владельца», но эти варианты встречаются даже ещё реже.

*Рука Хозяина (Жизнь 1, Основы 2)*

Недавно Технократия воспроизвела эту древнюю магию в виде сканирования сетчатки глаза, замков, открывающихся с помощью отпечатка пальца и даже паролей-ДНК. В основном, всё, что она делает - это запускает протокол, с помощью которого Устройство проверяет авторизацию пользователя, прежде чем позволить ему развлекаться. Конечно, как в случае с большинством технократских Эффектов, этот Эффект - просто обновление более древнего, в которых волшебник проверяет верность своих Талисманов, защитных заклятий на Святилище и так далее. Как в случае с защитными заклятиями, это зачарование можно накладывать много раз друг на друга, чтобы его нельзя было просто расплести. Его можно также привязать к духу или разуму Магистра (с подстановкой соответствующих Сфер) или расширить так, чтобы у него был большой список «утверждённых пользователей». Обратите внимание, что этот Эффект применяется только к магическим функциям – неутверждённый пользователь может быть неспособен стрелять из лазерной пушки, но вполне может бить ею людей или

украсть её. По-настоящему разумные Талисманы (очень древние, или те, на которые наложен Эффект Разума 5 уровня «Создать Разум») могут найти способ обойти такие ограничения, если они не подходят их целям.

*Написать Оберег (Энтропия 1, Материя или Жизнь 1, Время 4, другие Сферы при необходимости)*

Этот Эффект создаёт Оберег (или Штуковину – для Технократии), иначе говоря, физический объект с наложенным на него Эффектом «висячего заклинания» с «оговоркой на случай непредвиденных обстоятельств», как в сказке про Спящую Красавицу. Такой вещью может быть зеркало, которое становится непроходимой стеклянной горой, если бросить его на землю, или же пара серёжек, которые становятся мощной бомбой, если положить их рядом. Несмотря на возможности, такая магия не обязательно вульгарна. Маги, которые надписывают такие Обереги, зная изменяющиеся капризы времени и непостижимую природу будущего, часто создают безделушки, магия которых срабатывает лишь тогда, когда реальность не возражает. Поэтому у Ордена Гермеса есть кучи магических значков, которые могли бы использоваться для призыва драконов, если бы теперь эти существа не были мифологическими.

Другими словами, надписывание оберегов будет считаться вульгарной магией со свидетелями, если только маг не добавит в заклинание пункт, что триггер должен учитывать реальность и порядки современности. Точно так же, Эффекты, которые считаются вульгарными без свидетелей, могут быть созданы с учётом пункта «не перед глазами неверящих». На самом деле, заклинания на многих Оберегах напоминают сложные правовые или компьютерные коды, наполненные оговорками на случай «а что, если», которыми они, по факту, и являются. Маги с Энтропией 1/Временем 2 могут прочесть этот магический код и понять его. Просто криптографией даже Виртуальные Адепты не справятся - почти невозможно взломать такие коды другим способом.

Чтобы серьёзно изменить природу магии и изменить цель написанного, понадобится великолепный трюк Энтропии 5 - это едва ли того стоит, когда на оберег наложен Эффект Основ 2 или Материи 2. Что ещё сильнее усложняет дело - многие маги, надписывающие Амулеты, используют Жизнь вместо Материи – или используют обе Сферы – делая так, чтобы магия работала на родословной (обычно у их смертных потомков) или на фамильной ценности, которая сработает только в руках у тех, кто принадлежит к роду. На самом деле, считают, что многие уникальные фокусы - это не более чем отработанные обереги, в которые упрямые потомки верили ещё долго после того, как они исчерпали свою магию, а спонтанные Пробуждения, сопровождающие эти родословные и фамильные ценности - это наследие магических даров мёртвого предка.

Не считая способа создания, Обереги практически неотличимы от Заклятий, правда, Обереги нельзя делить. Например, свеча со сработавшим подвешенным заклинанием может потерять свою магию, если её разломать на две части, в то время как свеча, сделанная из магического воска, может быть разрезана на две более маленькие свечи, которые будут работать, вопреки тому факту, что чистые магические результаты могут быть идентичны. Магия Заклинания или Гаджета удерживается на месте Основами, а эффект Оберега или Штуковины застывает во Времени.

*Блестящие штучки (Связи 1, Энтропия 1, Материя 1, Разум 1, Основы 1, Дух 1)*

Этот Эффект, главная фишка Жуткой Пенни, самой известной искательницы магических безделушек из числа Пустотников, повышает Осведомлённость мага, пробуждающего его позволяя ему находить магические предметы, спрятанные в потайных ящиках, и счастливые пенни, завалившиеся между досками пола. Этот Эффект не говорит магу о том, чем наверняка является эта вещь: якорь, привязывающий призрака к миру смертных, сокровище подменыша и оружие предков оборотня - это всё в

какой-то мере магические вещи, но маг получит общее представление о могуществе и важности предмета.

Связи делают мага чувствительным к общей области, Материя позволяет ему заглядывать в закрытые сундуки и под доски пола, Разум считывает психические отпечатки, Основы проверяют, заколдован ли предмет, Энтропия указывает, есть ли у предмета некое особое предназначение, а Дух подчёркивает, значит ли что-то этот предмет для какого-нибудь духа. Когда маг применяет эту магию, игрок мага делает бросок Арете своего персонажа, а затем добавляет свои успехи к своему запасу кубиков на все броски Осведомлённости для нахождения «штучек».

Для Пенни (и большинства умных магов) этот Эффект согласованный. Магический объект выглядит особенно блестящим, сияющим и привлекательным, или по меньшей мере обладает неким причудливым очарованием, и любого барахольщика к нему притянет. То же самое касается объектов, спрятанных в закрытых ящиках, тайных помещениях или в пустотах под полом. Мага ведёт любопытство и мысль, что там внутри может быть что-то интересное, которое, как оказывается, там и лежит.

Если маг поднимает Эффект Связей до второго уровня, он может использовать его, чтобы найти какой-нибудь конкретный объект (такой, как магический нож, Талисман, производящий огонь или что-то похожее). В таком случае Эффект становится «дешёвым» заклятием, известным как Охота за сокровищем. Чем больше известно об искомом сокровище, тем легче его будет найти. Однако чаще всего маг, использующий этот Эффект, найдёт какое-нибудь сокровище, которое подойдёт его целям, даже если это было не совсем то, что он искал.

## **Безделушки и Сокровища**

Многие Чудеса (и некоторые другие земные предметы) могут также обладать предназначением, несчастливой судьбой, и иногда – другими Дополнениями, Преимуществами и Недостатками. Они могут варьироваться

от мечей, которым суждено повергнуть некое великое зло до ожерелий, все владельцы которого погибли безвременной смертью. Однако, есть разница между магом с великой судьбой и магом, который просто владеет мечом с великой судьбой. У такого меча не обязательно должны быть какие-нибудь магические силы (хотя маг вполне может сделать его Талисманом, если захочет), но скорее всего, его будут использовать в качестве фокуса для многих Эффектов. А если сам маг обладает великой судьбой, эффект может быть действительно впечатляющим. Чтобы добавить предмету Дополнение (отличающееся от базового «Чудо»), просто повысьте ценность предмета на половину стоимости Дополнения.

Некоторые предметы могут также обладать рейтингом Арканы или Грёзы, а у некоторых даже может быть Влияние - часто по вполне земным причинам. Например, личное письмо от Папы поможет вам попасть в любую католическую церковь, какую вы захотите; существуют похожие документы и пропуска, которыми можно блеснуть, чтобы добавиться быстрого эффекта Влияния. Самые ценные Дополнения, которые могут быть привязаны к физическим объектам - это Узлы и Святилища, но, как и в случае со всеми магическими объектами, могут возникнуть проблемы.

У кого-то Узел или Святилище могут располагаться в минивэне, что для некоторых целей может быть полезно, но когда Узел находится в доме, его нельзя украсть. Рассказчики также должны обратить внимание, что хотя сыграть Доктора Эмелиуса Брауна и держать всё своё Святилище в откидывающемся выдвижном ящике в принципе возможно, такие Дополнения все же обычно занимают место, и они весьма восприимчивы к таким вещам, как огнестрельное оружие. Даже такие Дополнения, как Ресурсы, могут быть привязаны к объекту (как, например, Примиумная безлимитная карта или вечно полный кошелёк Герметика). Однако, учитывая, что Дополнение исчезает, если объект теряется, вполне уместно использовать низкую стоимость.

Талисманы (или даже земные объекты) тоже можно привязать к Достоинству какого-нибудь персонажа. Подходящими являются такие Достоинства, как Чувство Опасности, Удачливый, Ангел-Хранитель, Истинная Вера и Магнит для духов. Например, если у персонажа будет волшебная палочка, созданная Портосом из Дойссетепа, это будет гораздо более престижно в магических кругах, чем обладать волшебной палочкой такой же силы, созданной каким-то безымянным несопоставимым. Точно так же, обладать самим Достоинством обычно более полезно, чем владеть объектом, которое дарует это Достоинство. Один маг может быть связан с феями кровным родством, и поэтому феи будут к нему благосклонны, а у другого может просто быть кольцо-печать, доверенное его предкам, что отмечает носящего его как друга фей. Точно так же, быть удачливым - это гораздо лучше, чем владеть счастливой лапкой кролика, которая может потеряться или быть украдена. Однако Достоинствами, присущими вам, нельзя обмениваться, а объектами можно.

Предметы также могут быть привязаны к Недостаткам персонажа, таким как Проклятый, Тёмная Судьба, Гейс (Geasa<sup>16</sup>) или Странность. Рассказчики могут повеселиться с такими негативными модификаторами, учитывая, что проклятые и счастливые дары и фамильные реликвии уже давно пользуются популярностью в литературе, и они могут быть источниками целых историй. Рассказчикам также следует помнить, что хотя наследия могут доставаться персонажу с предупреждением (Не трогай кольцо, или твоя душа будет обречена!), к ним редко прилагаются руководства по использованию. Обнаружение природы Чуда может быть приключением само по себе.

### **Ограничения Чудес**

Конечно, возможности Чудес всегда ограничены теми, которые Рассказчик желает видеть в игре. Многие Чудеса работают при

---

<sup>16</sup> Гейс – магическое табу или условие

определённых ограничениях, например, действуют только в руках конкретного человека, производят все виды неприятного Резонанса или функционируют только когда подпитываются отвратительными или ограниченными способностями.

При создании Чуда предмет не может получить разрыв в стоимости больше, чем  $1/3$  его базовой цены. То есть, простой Артефакт с постоянным зачарованием 3 уровня (6-очковая способность) не может получить разрыв в стоимости на более чем два очка Недостатков, даже если у него более значительные проблемы. Только Рассказчик в конечном счёте знает, какие у Чуда могут быть Недостатки или проблемы...

### **Спящие и Чудесные инструменты**

Хотя большинство Спящих не могут перезаряжать Талисманы, они могут использовать их, пока одновременно верят в парадигму создавшего их мага и сильно Резонируют с личностью создателя. В зависимости от Талисмана, Парадокс может тоже применяться к Спящему, использующему его - одним из самых классических эффектов Парадокса является потеря Талисмана. Талисманы не будут работать в руках у тех, кто не приемлет их парадигмы. Тем не менее, маги обладают достаточно сильной волей, чтобы преодолеть Натуру и Маску любого Талисмана, если только объект не чрезвычайно могуществен, а маг - не необычайно слаб.

Заклинания и Гаджеты будут работать в руках у любого, кто приемлет парадигму, в рамках которой они были созданы, или в области, где эта парадигма повсеместно распространена (даже если человек не знает, что на самом деле объект магический). Например, если Кэйт, которая живёт в ирландской деревне и верит в колдовство, фей и всё такое, намажется летучим бальзамом, думая, что это был всего лишь крем для рук, она окажется в воздухе, желая того или нет. У её кузена из Дублина не возникнет похожих проблем, если только он не приехал из деревни и был далёк от городского образа жизни. Парадокс вполне мог возникнуть, если Кэйт

использовала Чары вульгарным образом - например, отправилась в Нью-Йорк на ежегодном параде Мэси в честь Дня Благодарения<sup>17</sup> - но учитывая, что такой полёт могут посчитать каким-нибудь высокотехнологичным рекламным трюком, этот штраф остаётся на усмотрение Рассказчика. Первые и случайные случаи применения следует расценивать как статичную магию, но полёт в воздухе достаточно Парадоксален для большинства Спящих.

Обереги и Штуковины работают вне зависимости от парадигмы, пока нажаты их кнопки или другие спусковые механизмы. Спящие могут использовать их, не боясь Парадокса или других побочных эффектов (цену уже заплатил создавший их маг), но многие в результате не работают, пока парадигмы не совпадут идеально. Законы, по которым работают Обереги, тоже сложны, а к Штуковинам обычно не прилагаются инструкции по применению.

Однако наследники просветлённых магов и лаборанты Технократии, которые смогли вынести из здания Гаджеты и Матрицы, поместившиеся в карманах, могут быть интересными персонажами и смертельными противниками. Особенно в случае, если у них есть Талисман, технократическое Устройство или какая-нибудь Реликвия, на которую они идеально настроены, и с которой знают, как обращаться. Если кто-то просто Спящий, это не значит, что он невежда, а знать, как построить Луч Смерти 5000 и понять, как из него стрелять - это две совершенно разные вещи.

**Зачарованный талисманый Фетиш-Оберег-Артефакт-Амулет, который также является вашим Фамильяром, Союзником и уникальным фокусом**

Да, у вас может быть предмет «всё в одном». Различные зачарования и бонусы – это просто Дополнения, и их можно совмещать, пока вы платите за каждый из них отдельно. На самом деле, это довольно часто встречается.

---

<sup>17</sup> Торговый центр Мэси в Нью-Йорке каждый год проводит такой парад

Например, фамильяры и многие союзники – это просто духи. Талисманы, Артефакты и Амулеты – это физические объекты с магическими свойствами. Фетиши – это физические объекты с духами, привязанными к ним. Если вы привяжете духа к своему Талисману, а затем подружитесь с ним так, как если бы он был вашим другом, у вас будет Талисман-фетиш, который будет действительно благосклонен к вам. Или он может быть вашим фамильяром или наставником.

Например, у У Чи есть меч его клана, который является древним Талисманом. Это также его уникальный фокус. Он медитирует и связывается с духом одного из своих почтенных предков, прося, чтобы великий Ло Фан научил бы его традициям чести и этикета, направляя его шаги. Затем Ло Фан решает, что он хочет стать единым целым с мечом, который он когда-то носил, после чего У Чи проводит надлежащие ритуалы и духи сливаются воедино (то есть, к Талисману привязывается уже знакомый дух). Эта связь одновременно усиливает возможности Ло Фана и творит чудеса для У Чи.

Позже У Чи использует определённую магию Основ 3 и Энтропии 1/Времени 4, чтобы наложить на меч Заклинания и зачарования, как у Оберега. Теперь меч является всем сразу - фетишем, Оберегом, Заклинанием, Талисманом - и пока игрок У Чи вкладывает очки, он не так уж несбалансирован. Кроме того, это хорошая альтернатива Хильдегарде из Герметиков, у которой были кольца на каждом пальце, оберег на шее, тиара, а также дорожный посох, на верхушке которого сидела сова - вот что бывает, если держать все свои игрушки отдельно. Конечно, когда Доктор Магнетрон использует свой гигантский электромагнит, У Чи вдруг теряет свой меч и все свои Дополнения, в то время как Хильдегарда теряет только магнит со своего кольца на мизинце. Есть и плюсы и минусы в том, чтобы все свои Дополнения «класть в одну корзину».

### **Пример создания Чуда**

В качестве примера создания Чуда рассмотрим Джоди Блэк и её «Лапландские сапоги-скороходы на шпильках».

Кевин и Крэйг, коварно посоветовавшись, как часто делают Рассказчики, находят несколько способов, как ещё сильнее досадить своим игрокам.

Джодилин Блэйк, верховная искусительница Нефанди, хочет заполучить пару высоких чёрных лакированных кожаных сапог на шпильках с семидюймовыми металлическими каблуками, чтобы использовать их в практике «Семимильный шаг». Ей кажется, что они так хорошо на ней смотрятся, что она решает превратить их в постоянное магическое Чудо, чтобы они лучше служили ей и Тёмным Владыкам. Придерживаясь склонности к тёмному скандинавскому стилю колдовства и чёрной магии, она решает взять за основу ритуал для «лапландских брюк», который она нашла в книге народных сказок. Однако она уже собирается делать своё лакированное Чудо на каблуках, так что вместо этого это будут «Лапландские сапоги на шпильках».

Крэйг считает идею крутой и жуткой, но сверяется с книгой фольклора, которую откопал Кевин. Он замечает, что классические Лапландские Брюки - это что-то вроде заклинания «вечно полного кошелька» в сочетании с проклятием (книга гласит, что если вы умрёте в них, то ваша душа отправится в Ад, и вы не можете снять проклятые штаны, пока не найдёте ещё какого-нибудь лоха, который согласится их надеть). Однако, учитывая, что проведение ритуала требует, чтобы вы первым делом украли последнюю серебряную монетку у бедной вдовы, которая послужит «первым долларом», а затем убедить кого-то позволить магу освежевать его, Крэйг решает, что эти условия достаточно проблематичны для Джоди. Кроме того, попытки Джоди достать необходимые ингредиенты для заклинания дают персонажам игроков достаточно намёков, по которым они могут распознать эту практику. Крэйг заявляет, что это круто, и после того, как они хорошенько продумывают злую историю, Джоди получает сапоги на шпильках,

сделанные из кожи мёртвого парня, а также незаконно присвоенный шестипенсовик.

Дело доходит до зачарования. Чтобы сделать магический Артефакт постоянного действия, нужны Основы 4 без Сосуда с соответствующим Резонансом, но лишь Основы 3, если подходящий Сосуд есть. Однако, зачарование живого существа - или создание магического Чуда, которое приклеится к твоей заднице - требует Основ 5 (или Основ 4, если есть подходящий Сосуд). Джоди начинает зачарование, заряжая сапоги энергией Тёмных Господ и Основ 4. Небольшой продолжительный ритуал даёт ей восемь успехов, которые по решению Крэйга ей нужны, чтобы сделать Эффект постоянным. Когда всё сделано, она готова начинать придумывать другие зачарования.

Во-первых, Джоди начинает с ритуала «Лапландских брюк», который Кевин нашёл в книге скандинавского фольклора. Джоди засовывает шестипенсовик вдовы (один из своих Сосудов) в маленький кармашек, который она приделала к боку сапога, а затем накладывает Эффект Материи 3/Основ 2, чтобы создать деньги. Набрав в расширенном ритуале 10 успехов, она встраивает в обувь Эффект вечно полного кошелька. Кожа мёртвеца становится последним Сосудом, который ей нужен, чтобы создать классический Артефакт. Затем она использует практику Семимильного шага с помощью Связей 3, используя шесть Сосудов в форме пучка ниток с каждого из шести континентов, чтобы вышить магические знаки на краях сапог. Получив шесть успехов, она заставляет Лапландские брюки послужить двойной цели.

Затем Джоди накладывает на каблуки сапог Эффект Основ 2, «Зачаровать Оружие», с первой попытки получая успехи, необходимые для того, чтобы сделать его постоянным, и мажет их нечестивым маслом, которое похулил священник-расстрига. Затем Крэйг решает, что каблуки могут наносить в бою ужасный урон, так что он добавляет им дополнительный кубик урона, который считается 4-очковым Достоинством.

Для этого не нужно делать бросок той или иной Сферы - металлические шпильки есть металлические шпильки - так что Крэйг не заморачивается. Он просто решает, что если Джоди натрёт каблуки ещё четырьмя Сосудами нечестивого масла, тогда Тёмные Господа будут рады благословить их Своим злым могуществом.

В конце концов Крэйг добавляет Эффект Жизни 2, чтобы сапоги всегда были блестящими и сами чинились, учитывая, что они будут присоединены к коже Джоди, и Эффект Жизни 3, чтобы сапоги заставляли её выглядеть ещё более сексуально и привлекательно, увеличивая её Внешность. Учитывая, что сапоги сделаны из кожи недавно умершего человека, и они действительно прикипают к коже носителя, это звучит, как сочетание добра и зла! Джоди несколько часов проводит ритуалы и выливает около 10 пинт кровь девственниц в виде Сосудов, чтобы сотворить свою злую магию, и в конце концов её старания увенчались успехом.

Затем Крэйг и Кевин подсчитывают общую стоимость. Заклинание Лапландских брюк, хоть и сделано с помощью Эффекта Материи 3/Основ 2, на самом деле всего лишь даёт Джоди несколько точек в Дополнении Ресурсы. Крэйг решает, что 3 точки упомянутого Дополнения - это более чем достаточно для мелочи, особенно учитывая, что изначально ритуал фокусировался не на этом. Стоимость Эффекта «Семимильный шаг» подсчитывается по стоимости Эффекта третьего уровня - то есть, стоит 6 очков. Дополнительный урон каблуков стоит ещё 4 очка, заклинание «Зачаровать оружие» - ещё 4 очка, и заклятие автоматической починки - ещё 4, потому что оно постоянное. Эффект «Более совершенное тело», улучшающее Внешность носителя, стоит столько же, сколько обычный Эффект заклинания, то есть, 6 очков. Общая стоимость Артефакта равняется примерно 27 очкам.

Учитывая, что эта стоимость появляется после создания персонажа, она выражается в опыте. Покупка подобного Дополнения за счёт опыта стоит два очка опыта за уровень Дополнения, или невероятное число - целых 54 очка!

И эти 54 пункта на дороге не валяются. Однако, как замечает Кевин, Недостатки могут снизить стоимость Артефакта, и есть несколько классических вариантов, которые подойдут. Крэйг не хочет, чтобы такой могущественный предмет не имел ограничений, которые дали бы игрокам шанс на выживание, так что он просматривает список потенциальных недостатков.

Крэйг и Кевин вместе исследуют легенду и решают, что пункт «умрёшь в этих сапогах - попадёшь в Ад» можно воплотить в виде Гейса, привязанного к Недостатку «Несчастливая судьба». Это 5-очковый Недостаток, но условие «только если ты умрёшь в сапогах» снижает его на два пункта, делая 3-очковым Недостатком. Это полезно, но не очень. Но в сказке также говорится, что если потратить последнюю монетку из кармана, то заклятие разрушится. Недостатки заберут у сапог максимум треть стоимости, что означает девять очков. Гейс «потратить свой первый доллар и потеряй всё» выглядит хорошей идеей, так что он ищет девять очков Достоинств, которые можно привязать к этому Недостатку и к возможной потере. Крэйг решает, что привязанное к Гейсу проклятие будет заключаться в том, что каблуки отвалятся, если убрать последний пенни - то есть, Джоди потеряет как Эффект «Зачаровать Оружие», так и модификатор урона, то есть, всего 8 очков, что уменьшает значение Недостатка до пяти очков. Кевин доволен, и он говорит Крэйгу действовать. Теперь у сапог 27 очков Достоинств и 8 очков зачарований/Недостатков, то есть, его конечная стоимость - 19 свободных очков или 38 очков опыта. Крэйг решает покрыть стоимость, решив, что Тёмные Господа сказали на время положить сапоги на алтарь и совершить ещё больше злых деяний, пока Джоди не сможет заплатить за них, или пострадает от Их гнева (и кровотечения Узора). И неважно, что Джоди набирает огромное количество Резонанса от своих усилий, и при наличии времени группа игроков вполне может наткнуться на её маленький проект и испортить заклинание, пока оно будет в процессе!

## **Фамильяры**

Фамильяры – это духи, привязанные к Аватару мага, дарующие магу большой доступ к Арете, а также другим знаниям и силе. Фамильяру не обязательно обладать физической формой, но она часто полезна. Однако многие духи-фамильяры обладают Чарами духов под названием «Материализация», которая позволяет им принимать физическую форму на какой-то период времени. Другие занимают свободные оболочки, которые маг создал с использованием Сферы Жизни (или те, которые дух заполучил другими способами), или у них есть дары, которые позволяют им вселяться в одушевлённые и неживые объекты.

### **Как заботиться и кормить вашего фамильяра**

Фамильяры - это личности, и у них всех различные нужды. Некоторым требуется особая пища, такая как диета Мистера Мистофелиса - кровь с молоком и человеческие сердца, протушенные в вине. Другие просто наслаждаются этой эксцентричной кухней, но будут столь же рады свежим сливкам и суши. Некоторые заключают сложные договора, как демоны или юристы, в то время как другим достаточно неформального соглашения, они просто находятся рядом и ведут себя так, как считают нужным, точно так же, как любой союзник.

Некоторым фамильярам нужны Сосуды, чтобы жить, в то время как другим они просто нравятся, так же, как магам. Большинство фамильяров хотят, чтобы их кормили Сосудами - предположим, что это что-то с надлежащим Резонансом. Например, фамильяру в теле борзой, вероятно, понравится, если в его еду положить отборные куски мяса пегасов и мантикор, но будет воротить нос от масла и батарей НТТ-марок. Однако масло и батареи идеально подойдут роботу-фамильяру Сына Эфира, а вот магическая собачья еда - нет.

Не все фамильяры созданы равными, даже те, которые стоят равное количество очков и кажутся практически идентичными на первый взгляд. Рассмотрим троих перечисленных ниже фамильяров, каждый из которых выглядит, как кошка: Мартика, Мистер Мистофелис и Жозефина.

Мартика - это дух, который обычно выглядит как русская голубая кошка с золотыми глазами. Бабушка Ивана Мински призвала её, чтобы она была защитницей и наставницей Ивана. Мартика - настоящий дух, и у неё нет физической формы. Она появляется и исчезает по своему желанию. Кроме того, обычно она выглядит как кошка, так что никто ничего не замечает. Когда Ивану неудобно идти с кошкой на плече - например, в ночной клуб - Мартика принимает форму красивой русской женщины с преждевременно поседевшими волосами и бледными карими глазами, но всё равно может выпускать когти, когда пожелает. Она ужасно независимая, так что проблемы, которые она причиняет Ивану, примерно равны её ценности. Она много знает о магии и духах, но очень мало - о реальном мире. Мартика общается телепатически или с помощью обычной человеческой речи, в зависимости от настроения.

Мистер Мистофелис выглядит как маленький чёрный кот, которого Джоди ритуально принесла в жертву, а затем реанимировала больше 400 лет назад. Правда, дух внутри кота гораздо старше, потому что он служил ведьмам задолго до Вавилона. Но мистер Мистофелис так долго жил в виде кошки, что очень сильно отождествляет себя с животным. Он не думает о различных ведьмах, которым служит или служил, как о «хозяевах» или «хозяйках», не считая чего-то вроде «хозяйка - это занятный человек, который кормит меня сливками». Несмотря на то, что в прошлом он служил Нефанди, особой склонности к их делам он не испытывает. Он не искажённый - или чистый - дух, а скорее, полностью чуждый, и он мало или совсем не понимает человеческую мораль, ценности или разницу между добром и злом. Мистер Мистофелис с радостью найдёт себе нового хозяина или хозяйку, если с ним будут плохо обращаться или принимать как

должное, особенно если договор о служении нарушен. Сейчас он является фамильяром Пустой по имени Пенелопа Дрижковски (известной как Жуткая Пенни), которая назвала его по имени кота из поэмы Т.С. Эллиота. Духовные Чары Мистера Мистофелиса поддерживают его кошачье тело молодым и неповреждённым, даже несмотря на то, что ему больше четырёхсот лет. У него также есть множество информации касательно практики колдовства западной Европы на протяжении веков. Мистер Мистофелис, если захочет, может говорить высоким голосом, похожим на кошачий, а его глаза светятся зелёным всякий раз, когда он любопытен или зол.

Жозефина выглядит как любимая и поношенная детская игрушка, мягкая тряпичная кукла из ситцевой ткани. Однако если её позвать по имени, она становится живой ситцевой кошкой, при условии, что у неё есть доступ к Квинтэссенции. Она была фамильяром детей-магов больше ста лет, и ответственна за Пробуждение как минимум пяти. Жозефина - очень добрый и утешающий фамильяр, и она последовательно выдвигает лишь одно требование: чтобы её владельцы после того, как «вырастут» и больше не будут в ней нуждаться, отдали её какому-нибудь ребёнку, которому она нужна больше. Жозефина телепатически общается со своими детьми в любой из своих форм.

### **Как завести фамильяра**

Кроме длительного поиска духов и создания физических оболочек, к которому прибегают опытные маги, чтобы завести идеального фамильяра, большинство магов получают их из вторых рук.

Фамильяры часто более живучие, чем маги, менее яркие, они поменьше и в целом менее принципиальные, чем сами маги. Но без хозяина или хозяйки, которые бы обеспечивали их Квинтэссенцией, они голодают. В худшем случае им приходится идти и самим добывать её. Волшебный кот, который был избалованным любимцем всё прошлое столетие, может какое-то время прожить на улицах, слизывая пролитую вампирскую кровь и

кусочки убитых оборотней, но зачем это делать, если можно жить у юного мага, который будет класть сливки тебе в тарелочку? Чувствительные фамильяры отправляются на поиски нового покровителя, возможно, даже мага, который убил их предыдущего хозяина.

Рассказчики могут использовать этот факт как уникальную возможность для персонажей-фамильяров. 200-летний попугай может стать занимательным наставником и прекрасным источником информации. Кроме того, даже если у персонаж вложил в своего фамильяра не очень много очков Дополнения, этот дефицит может отражать не слабости фамильяра, а количество информации и силы, к которой даёт доступ более старший фамильяр. Или, возможно, количество проблем, вызываемых этим фамильяром, уравнивает его полезность. Мистер Мистофелис не расскажет Пенни о тайных ритуалах Храма Лилиту, пока не будет совершенно готов (и пока её игрок не заплатит очки). Хотя Мартика может научить Ивана большому количеству магии, она также пробирается в ночные клубы и притаскивает к нему в спальню панков-рокеров посреди ночи.

### **Призыв и связывание фамильяра**

Создание уз, связывающих фамильяра – это упражнение, с которым может справиться практически любой маг-новичок. Требуется лишь владеть магией Духа, которой хватит, чтобы призвать и прельстить потенциального фамильяра. Многие гримуары и тома содержат специальные ритуалы, которые позволяют магу призвать фамильяра, даже не обладая надлежащими знаниями сферы Духа (по сути, функционирующие как Артефакты, которые включают Эффект призыва духов).

Как и при создании фетиша, призыв фамильяра заставляет мага много торговаться. Однако, в отличие от фетиша, маг намеревается предоставить фамильяру форму, с помощью которой он сможет выразить свой интеллект и независимо действовать.

У такого поступка есть преимущества и недостатки. Фамильяр может независимо делать много вещей, например, помогать своему хозяину, когда тот без сознания или ещё по какой-то причине не может позвать на помощь, и делать вещи, которые маг не хочет, чтобы тот делал.

У каждой Традиции есть свои приёмы в привязывании фамильяров. У Виртуального Адепта может быть изворотливый, но полезный ИИ, а у герметика или Вербены скорее будут традиционные кошка, летучая мышь или жаба. Однако важна не физическая оболочка, а дух внутри неё.

Маг должен использовать ритуал, связывающий духов, чтобы привязать призванного духа к своему Аватару. Герметическая теория обсуждает ряд уз, Вербена говорит, как делится жизненной силой, у других Традиций есть похожие описания. Суть в том, что дух фамильяра неразрывно привязывается к магу до тех пор, пока условия соглашения не будут каким-то образом нарушены или разорваны.

В обмен на Квинтэссенцию, заботу и небольшую периодическую помощь, фамильяр одаривает мага своими знаниями и силами. Фамильяр может поделиться с хозяином большинством своих особых способностей (часто всеми); благодаря связи между духом и Аватаром, эта передача неприкосновенна и работает автоматически. Более того, если фамильяр хранит какое-то количество магической энергии, маг может взять и использовать эту Квинтэссенцию, и ему даже не придётся использовать обычный Эффект Основ, необходимый для вытягивания её из Сосуда, пока фамильяр того хочет! Точно так же, фамильяр может даровать магу некоторые из своих Достоинств и Недостатков. Маг с котом-фамильяром может обладать ночным зрением, но он также может быть своенравным и сонным большую часть времени.

Как только фамильяр успешно привязан, узы становятся нерушимыми. Лишь очень умелый Мастер Духа, возможно, способен воздействовать на эту связь. Однако маг может нарушить условия сделки, или фамильяр может

быть убит способом, который убивает духов. Во всех остальных случаях фамилляр остаётся с магом практически навсегда.

### **Создание фамилляра**

В игровых терминах фамилляр аналогичен фетишу, но способен использовать все свои возможности по желанию. Он обладает свободной волей, и если маг даст ему дополнительные возможности (в качестве Реликвии, например), он сможет использовать и их. В зависимости от своей формы фамилляр может быть мобильным или даже иметь способность к сверхъестественному передвижению.

Как и в случае с фетишем, ценность фамилляра зависит от общей силы духа (смотрите *Маг: Восхождение*, Третья и Девятая главы). Однако обратите внимание, что у фамилляра может быть больше способностей или знаний, чем он показывает магу.

*Уважаемые читатели, если в ходе прочтения перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите нам об это. Сделать вы это можете*

*по почте - [ivanov.alex56@yandex.ru](mailto:ivanov.alex56@yandex.ru)*

*Заранее большое спасибо!*