

Ночные кошмары: Необузданная стихия

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Бетани Калып, Стивен Майкл Дипеза, Джесс Хартли, Говард Ингэм, Эллен П. Кили, Джеймс Кили, Дэниел Лоузон, Джон Ньюман, Крис Шефер, Марк Симмонс, Чак Вендиг, Филамена Янг и Эрик Завадски

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Эвери Баттеруорт, Джефф Холт, Джастин Норман и Брайан Лебланк

Дизайн обложки: Майкл Кох

Вступление: Хоррор и магия

Давайте начистоту. Хотя **Mage: the Awakening** всегда позиционировался как игра в жанре хоррор, понятие “магия” не вызывает особых ассоциаций даже с простым испугом – не говоря уже о настоящем *ужасе*. В конце концов, игроку трудно почувствовать учащённое сердцебиение, когда Рассказчик сообщает ему, что кто-то читает мысли его персонажа или освещает тёмное помещение без фонаря в руках.

Более того, игра с самого начала повествовала о философских учениях, древних орденах, социополитических перестановках в Консилиуме и странствиях по астральному миру. Ах да: мы не можем просто сбросить со счётов тот факт, что базовая книга правил встречает читателя ласковой, умиротворяющей обложкой цвета морской волны.

Однако **Mage** может и должен быть игрой о человеческих страхах, пороках, демонах и оживших кошмарах (слово “кошмар” даже вынесено в заглавие этой книги!) Так давайте сделаем магию страшной. Давайте заставим морскую волну на обложке смешаться с кровью.

Для того чтобы сделать первый шаг, настройтесь на нужный лад. Подумайте о Скелести. О заклинаниях Смерти. О тварях из Бездны, призраках и непостижимых духах, которые парят у магов над головой, когда те не подозревают ничего дурного.

Ах да, и давайте пристальнее взглянем на образ морской волны. Вода кажется нам спокойной, потому что мы видим лишь то, что находится на поверхности. Но представьте, что вы погружаетесь в эти волны. Представьте, какие секреты таит от вас дно океана. Подумайте об акулах, о ядовитых медузах - и о непогребённых телах, гниющих где-то в морской пучине. Если с вами что-нибудь произойдёт в этих водах, никто не узнает о вашей участи. Никто не поможет вам. И возможно, спустя всего несколько лет никто о вас даже не вспомнит.

Морская волна на обложке уже не кажется такой умиротворяющей, правда? Вот она: хоррорная сторона магии. Заклинания могут и не казаться пугающими, но страшно то, чего можно добиться с их помощью. В конце концов, водород тоже не пугает нас до тех пор, пока кто-нибудь не начинает делать из него бомбу.

Показывайте, а не рассказывайте

Пожалуй, это один из самых известных советов по импровизации – однако мы чувствуем необходимость повторить его снова. Показывайте. Не рассказывайте. Не говорите игрокам: “Колдовской мир полон ужасов”. Когда вы произносите что-нибудь в этом духе, вы невольно обманываете своих товарищей. Им не страшно – как не страшно и вам самим. Когда вы говорите, что магия или любое другое явление должно вызывать у игроков определённые эмоции, вы преподносите собеседникам мысли, а не чувства. Они могут кивнуть, признавая, что на абстрактно-интеллектуальном уровне вы правы. Но это холодная, рациональная правда.

Сделайте магию страшной здесь и сейчас. Когда кто-нибудь из персонажей пытается сотворить заклинание, постарайтесь сказать что-нибудь вроде: “Ты мысленно обращаешься к Высшему миру, и твоё сердце начинает биться чаще. Во рту становится сухо. На мгновение начинает казаться, будто ты пытаешься удержать змею или ухватиться за акулий плавник. Одно неверное движение – и хищная пасть развернётся к тебе...”

Мы понимаем, что не каждый Рассказчик – и уж точно не каждую минуту – сможет давать такие развёрнутые описания. Но позволим себе надеяться, что вы поняли нашу идею. Не опирайтесь на объективную суть происходящего. Исходите из того, какой магия должна выглядеть в *субъективном* восприятии самого заклинателя. Игроки вас только поблагодарят.

Глава первая: Пробуждённые

Брат Бен: Отец Золотого кворума

Бен вырос на ферме с отцом, который проявлял к выпивке и наркотикам куда больше интереса, чем к воспитанию сына. Не будучи дурным человеком по своей природе, он, тем не менее, причинял Бену невыносимую боль день за днём одним лишь своим безразличием. Мальчик с детства привык считать себя ненужным. Он привык к своему одиночеству, к своей слабости, к своей заурядности.

А потом он поднялся на чердак и увидел там старую Библию. Вернее, на книге было написано “Святая Библия” – однако Бен знал, что в этом безумном мире не всегда следует верить всему, что написано. Открыв “Библию”, Бен обнаружил лишь абсолютно пустые, старые и насквозь пожелтелые страницы. Лёжа на чердаке и глядя на эти листы – заполненные смыслом не больше, чем его жизнь, – Бен начал сочинять историю. Он представил себе рассказ о прекрасном принце, который нашёл в себе силы и восстал против глупого короля-отца. Он сам стал правителем, и люди по всему государству приветствовали его как своего спасителя.

Как только Бен дошёл в своих мыслях до развязки истории, его изумлённому взору предстали буквы, медленно проявляющиеся на бумаге. “Библия” неожиданно стала наполняться словами, которые вторили его истории – с незначительными изменениями. Магический текст открыто обращался к Бену, называя его святым, и спасителем, и избранником, и другими возвышенными словами, которые он всегда мечтал услышать в своей адрес. “Библия” рассказала ему, что он несёт в себе душу Иисуса Христа – и что ему нужно восстать против своего тирана-отца. Ему нужно восстать – а затем испытать свою душу, погрузившись во тьму.

Тем вечером Бен пришёл к отцу в комнату и ударил его первым попавшимся предметом. Он бил, и бил, и бил его, пока лицо ненавистного родителя не превратилось в кровавое месиво. Потом Бен сбежал с фермы и больше никогда на неё не возвращался.

Прошло не так много времени, прежде чем Бен Пробудился. Едва обнаружив в себе магические способности – что теперь казалось ему не удивительным, а естественным, – он отправился в путешествие в Бездну. Нет, он не собирался пополнять ряды чёрных магов. Он лишь хотел испытать свою душу, о чём его настойчиво просила “Библия”. Ибо нельзя стать святым пророком, не выдержав искушение тьмы.

Прошли годы. По миру странствует Скелестус, который *отрицает*, что он Скелестус. За ним тянутся целые толпы Спящих – и несколько Пробуждённых, именующих его Братом Беном. Все они повторяют его слова: “*Чтобы обрести Бога, нужно пройти через Ад*”. Такова великая мудрость Бена. И он живёт по этому принципу уже многие годы.

Небольшой кабал магов, собравшийся вокруг Бена, именует себя Золотым кворумом. О чём Бен пока не знает, так это о существовании второго – куда более крупного – Золотого кворума в виде религиозной армии, которую собирает за спиной Бена его собственный телохранитель.

Секреты

Главный секрет Брата Бена заключается в том, что он Скелестус – причём горячо отрицающий этот факт. Сам Бен убеждён, что он развращён не больше, чем любой другой маг. Более того, в отличие от большинства Скелести, он искренне верит, что взаимодействие с Бездной делает его душу крепче. Выражаясь простым языком, для Бена ещё не всё потеряно – хотя он и близок к этой черте.

Другой секрет Бена состоит в том, что он ненавидит себя. В глубине души он всё ещё

остаётся мальчишкой - ненужным и одиноким. Любую ошибку, неважно какую мелкую, он считает Провалом. Это может быть кофе, пролитый на рубашку, или потерянные ключи. Что бы ни произошло, Бен ненавидит факты, напоминающие ему о собственном несовершенстве.

Последний секрет заключается в том, что Бен – всё ещё девственник. Он ещё даже не целовался. Нет, в этом нет ничего дурного, однако Бен верит, что ему суждено взять в жёны только Пробуждённую – и он ищет её всеми силами. А когда религиозный фанатик ищет себе "избранную жену", дело легко может дойти до похищения, изнасилования и других преступлений.

Слухи

Слышал о его "Библии"? Я держал её в руках. Да, когда он не видел, я раскрыл её и заглянул внутрь. Сначала там было пусто: то есть вообще ничего, только жёлтые страницы. И вдруг начали появляться слова. Я не разобрал, что там было написано. Это какой-то мёртвый язык. Не знаю, как Бен его читает.

Этот слух абсолютно правдив. Несмотря на название, "Святая Библия" Бена имеет куда больше с Бездной, чем религиозным учением христиан.

Если присмотреться к толпе, которая за ним ходит, можно заметить мужчину лет пятидесяти. Уродливый такой, прям весь в шрамах. Не знаю, кто он, но его явно волнует судьба Брата Бена.

Этот слух тоже правдив, и его расследование может привести к неожиданному открытию. Пятидесятилетний мужчина, следующий за Беном - это не кто иной, как его отец Торн. Несмотря на раны, едва совместимые с жизнью, Торн выжил. Нападение сына и околосмертное переживание навсегда его отрезвило. Торн бросил наркотики и взялся за ум. Недавно он нашёл сына и обнаружил, что тот считается кем-то вроде пророка. Более того, Торн уже начал подозревать, что его сын обладает нечеловеческими способностями. Однако он не уверен в том, что эти способности Бен использует по назначению. Говоря прямо, в настоящий момент Торн просто не знает, что делать.

Видел его телохранителя? Огромный парень с лукавым взглядом. Порой мне кажется, что это сам Дьявол.

Телохранитель Бена – ещё один Пробуждённый по имени Дьякон Траш. Он не Дьявол, однако у него больше общего с Князем Тьмы, чем хотелось бы Бену. Траш собирает за спиной Бена религиозную армию, с помощью которой он собирается захватить мир. Подробнее о нём можно прочесть в следующем разделе.

Сюжетные зарисовки

- К персонажам обращается Торн, отец Бена. Он не знает, как поступить, и хочет получить совет других заклинателей.
- По той или иной причине Дьякон Траш считает героев отличными кандидатами на вступление в религиозную армию.
- Бен хочет пожениться. Чем скорее, тем лучше. Он просит протагонистов найти ему суженую.

Низкая речь и Пустая Библия

Вопреки очевидному предположению многих магов, Пустая Библия Бена не относится к числу артефактов. Это заговорённая книга, которую может прочесть любой человек, знающий язык Бездны. Скелести (но точно не Бен!) называют этот язык Низкой речью, противопоставляя её Высокой речи атлантических магов. В игре её можно представить в виде Преимущества первого уровня.

Низкая речь (•)

Эффект: Низкую речь можно использовать для усиления заклинаний так же, как и Высокую. Если персонаж тратит целый раунд, произнося слова силы на Низкой речи,

ближайшее заклинание получает +3 дополнительных дайса, однако запас Парадокса также приобретает +1 дайс. В случае с сотворением продолжительных заклинаний магу необходимо начитывать текст на Низкой речи в течение тридцати минут. После этого бонус будет добавляться ко всем броскам.

Альтернативные Достижения Скелести

Скелести часто изобретают нестандартные виды Достижений - и Брат Бен, который вообще не считает себя Скелестусом, - входит именно в число этих экспериментаторов. Если кто-либо из персонажей решит пройти обучение у Брата Бена, он может получить аналогичные Достижения.

Первое Достижение:

Следы порока

Требования: Гнозис 3, Разум 2 (Ключевая Аркана), Пространство 1, Эмпатия 3

Один раз в день Бен может увидеть Пороки и Нравственность всех, кто стоит непосредственно перед ним.

Второе Достижение:

Греховная плеть

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Прикоснувшись к жертве, маг причиняет ей агgravированный урон в размере её Нравственности - 5.

Альтернативный вариант: Энергия 3

В случае успешного проведения вышеописанной атаки, маг ставит на жертве метку, которая добавляет +2 дайса к попыткам выследить эту цель до окончания сцены.

Третье Достижение:

Сила боли

Брат Бен ещё не освоил это Достижение, хотя если протагонисты не успеют вмешаться, он вполне может добраться до него в ходе текущей истории.

Требования: Гнозис 7, Разум 4

В боли открывается истина. Каждое очко летального урона добавляет магу по одному уровню любого Ментального Атрибута по его выбору. Кроме того, он получает от боли такое искреннее наслаждение, что штрафы за раны -1 и -2 полностью игнорируются. Впрочем, игнорировать штраф -3 персонаж уже не в состоянии: он применяется целиком.

Альтернативный вариант: Жизнь 4

Персонаж может повышать не только Ментальные Атрибуты, но также Силу и Ловкость.

Дьякон Траш: Полководец Бездны

Личный телохранитель Бена, Дьякон Траш, представляет собой полную противоположность своего нанимателя. Он стремится к тёмным и эгоистичным целям, прекрасно зная, что служит Бездне. Однако в отличие от Бена, поддавшегося искушениям этой тёмной реальности, Траш сохраняет полный контроль над своим рассудком. Он прекрасно понимает, что и зачем он делает.

А это наделяет его двумя интереснейшими секретами.

Секреты

Если Бен давно вошёл в ряды Скелести, но будет отрицать это до последнего, то Дьякон Траш не имеет со Скелести ничего общего - однако намеренно называет себя одним из этих проклятых магов. Он знает, как окружающие боятся Скелести - и понимает, сколь сильно искушение молодых магов узнать, что может быть известно "настоящему слуге Бездны". Мнимый статус Скелестуса отталкивает куда меньше окружающих, чем привлекает. А кроме того, Бен никого так не ценит, как людей, заглянувших в Бездну и вышедших из неё изменёнными.

Другой секрет Дьякона заключается в том, что он не считает Бена мессией. Нет, он считает его превосходным лидером, который сам не понимает своей силы. Дьякон хочет помочь Брату Бену сколотить один из крупнейших религиозных культов на свете - после чего стать его серым кардиналом.

Слухи

Я зашёл по делам к местному Провосту и увидел его. Кого-кого, Дьякона Траша. Они с Провостом что-то тихонько обсуждали. Потом пожали руки и разошлись. Говорю тебе, Дьякон собирается предать Бена.

Абсолютно ошибочный вывод: Дьякон делает слишком большую ставку на Бена, чтобы его предавать - по крайней мере, сейчас. Что касается его встречи с высокопоставленным магом из местного Консилиума, то это означает только одно: что симпатию к Бездне испытывают не только Дьякон и Бен.

Бездна говорит с ним. Я это видел. Пару раз он отходил подальше от остальных и начинал с чем-то разговаривать. Да, я говорю "с чем-то". Может быть, с Акамотом?

Кто бы ни запустил этот слух, он даже близко не соответствует действительности. Траш испытывает буквально нулевой интерес к сделкам с Бездной. Ему интересна простая земная власть над сердцами и разумами людей - не больше того.

Я слышал об одном монастыре в горах. Там живут монахи, поклоняющиеся Бездне. Называют себя как-то наподобие Братства пустой звезды. Они похищают только что Пробудившихся магов и промывают им мозги. Они вырастили и его, Дьякона. И он продолжает с ними встречаться. Он мог уйти из монастыря, но он не ушёл из Братства.

А этот слух верен на 99% - в том смысле, что Братство пустой звезды действительно существует, оно похитило и воспитало Дьякона Траша и до сих пор поддерживает с ним контакт. Однако решающую роль играет последний процент. Дьякон ненавидит культ всей душой. Он прикидывается их верным слугой, чтобы не нажить врагов раньше времени, однако он никогда – никогда – не станет делиться с ними властью.

Сюжетные зарисовки

- Траш присылает героям письмо с личным приглашением влиться в его религиозный культ. Если они готовы играть по-крупному, он даже может принять их как своих доверенных помощников.

- Трашу надоело, что Бен постоянно отвлекается на поиски жены. Он нанимает протагонистов, чтобы те нашли ему подходящую девушку.

- Один из атлантических орденов узнаёт о растущей армии Траша и предлагает

протагонистам вступить в неё под видом рекрутов, чтобы разузнать больше о Золотом кворуме.

Тео Кадере: Отчаянный отпрыск

Большинство магов считают Пробуждение великим достижением *личности*. Оно не зависит от внешних факторов, будь это благословения, проклятия или аристократическая кровь... если только вы не входите в семью Прозапия, которая щеголяет хотя бы одним Пробуждённым в каждом новом поколении. Точнее - щеголяла. Её последний Пробуждённый отпрыск, Тео Кадере, с ужасом обнаружил, что ему до сих пор не удалось родить нового мага - и что ещё хуже, он не знает ни об одном другом Пробуждённом родственнике. С детства обученный относиться к чистоте крови с религиозным почтением, Тео Кадере сходит с ума от мысли, что ему предстоит стать единственным магом, который не смог продолжить магическую ветвь своей величественной династии. И теперь он готов сделать что угодно - в прямом смысле этого слова, - лишь бы избавить себя от позорной участи "последнего в своём роду".

Секреты

Единственный секрет Тео Кадере заключается в том, что он давно уже оставил попытки просто *родить* нового мага. Теперь он проводит бесчеловечные эксперименты на беременных женщинах, пытаясь вычислить идеальное время, место и другие условия зачатия. Он уже отрешился от последних капель человеческого мышления. Страдания других людей ничего для него не значат. Если ему придётся уничтожить весь мир, чтобы дать жизнь хотя бы одному Пробуждённому, он охотно на это пойдёт.

Стоит заметить, что Тео Кадере ищут уже власти нескольких стран. Другое дело, что никто не понимает, что десятки преступлений в различных городах мира совершены руками одного человека. Большинство полицейских убеждены в том, что они преследуют нескольких разных маньяков, охотящихся на беременных. Однако если когда-нибудь личность Тео Кадере вскроется, ему придётся иметь дело с самым буквальным международным розыском.

Слухи

Не знаю, кто мог сделать это с беременной женщиной. Вскрыть её заживо и... не хочу думать об этом. Не думаю, что на такое способен человек. Во всяком случае, после всего этого он точно перестал быть человеком.

Как уже говорилось, Тео Кадере заставил себя забыть о сочувствии. На глубинном уровне он понимает, что совершает жестокие или даже бесчеловечные преступления, но у него есть миссия. Он должен думать только о ней. Чистота крови превыше всего - эту мысль вбивали в него с первых лет жизни. И он не собирается подводить семью.

Он прижал меня к стене в переулке и начал говорить, что я идеальна. Сначала я думала, что он говорит это мне, а потом заметила, что он разговаривает... даже не сам с собой, а будто бы с кем-то сбоку от себя. Потом он замолчал, словно вслушиваясь в ответ, и вдруг сказал, что согласен и время ещё не пришло. И тогда он меня отпустил.

Кадере не расстанется со своим призрачным фамилиаром, Пеллаксом. Иногда этот дух принимает обличье гигантского мастиффа, однако чаще всего он просто странствует за ним в Сумраке.

Прозапия? Их не существует. Сам посуди. Пробуждение всегда было личным свершением. Передать его по наследству можно с тем же успехом, что и передать с генетическим кодом научные знания.

Маги не верят в существование "колдовского гена", однако многие слышали о существовании тайной династии, воспитывающей хотя бы по одному магу в каждом поколении смертных. Некоторые даже вспоминают, что эту легенду рассказывали им необычайно старые маги, которым, в свою очередь, её передавали их собственные наставники. Если эти легенды правдивы хотя бы отчасти, то семье Прозапия должно быть несколько сотен, если не тысяч лет.

Сюжетные зарисовки

- Персонажи, обладающие выходом на полицейских, узнают, что в городе произошла серия изнасилований. В результате этих нападений все жертвы зачали и все единодушно решили сохранить плод.
- Кадере проявляется интерес к одной из протагонисток.
- К магам Консилиума обращается беременная колдунья, ищущая защиты для себя и ребёнка. Она утверждает, что прибыла из другого города, где на неё наложили какое-то проклятие. Вскоре маги узнают, что "женщина" представляет собой Тео Кадере, который изменил пол при помощи заклинаний Жизни. Ребёнок стремительно увядает, и Кадере не знает, как его спасти. Для этого он и придумал историю с проклятием. Он надеется, что здешние маги сумеют спасти дитя, однако не хочет, чтобы кто-либо узнал о его отчаянном положении.

Безжалостный призрак:

Дикая кошка

Несколько столетий назад Катарина была просто ещё одной молодой аристократкой, наслаждающейся великолепием придворной жизни в то время, как крестьяне, солдаты и другие низкорождённые люди страдают от тягот средневекового быта.

Пробудившись, Катарина обнаружила, что в её городе всё это время заправляли не только маги, но и вампиры из редкой династии Тремер. Занявшись изучением этих кровососущих чудовищ, Катарина быстро завоевала репутацию лучшего специалиста по вампирам во Франции. Она застала увядание Тремер как родословной и их возрождение в виде Наследия личей.

Но по мере того как Тремер набирали силу, а Катарина старела, в её сознании начинал созревать план. Катарина не хотела довольствоваться званием специалиста по личам до самой старости. Она хотела сама обрести бессмертие - и не жалкое его подобие, для поддержания которого самим личам приходилось охотиться за душами смертных, - а подлинное, неоспоримое и неотъемлемое бессмертие.

В ходе уникального ритуала, секрет которого был утрачен (к чему, разумеется, приложила руку сама Катарина) бывшая аристократка покинула мир людей и стала загадочной амальгамой вампира, лича и призрака. Она до сих пор бродит по царству плоти и крови, забирая души встреченных магов и обретая их силу. Некоторые поговаривают, будто она способна высасывать не просто их души, но и сам Гнозис, добавляя его к своей колдовской силе. Так это или нет, везде, где появляются слухи о "Дикой кошке" (как Катарина стала известна в последние века), маги начинают обходить за версту всех существ, которые хоть отдалённо напоминают вампиров, личей и призраков.

Секреты

Дикая кошка привязана к нескольким якорям, которые не менялись ещё с её человеческой жизни. Главным из них считается атам – острый нож с золотой рукоятью, подаренный ей отцом и служивший её магическим инструментом на протяжении всего смертного бытия. Вторым якорем служит контракт, подписанный кровью с её наставником из числа личей Тремер. Наконец, третьим якорем стала для неё роскошная кровать, на которой она выпустила дух.

Слухи

Не нужно на меня так смотреть. Я видел её своими глазами. Она появилась за спиной у Фалко буквально из ниоткуда. Я и слова не успел сказать, а она тронула его за плечо, и он весь обмяк, исказился в лице, в общем, стал сам не свой. Я хотел было помочь, а она посмотрела на меня своим хищным взглядом, и я рванул прочь. Нет-нет-нет, я туда ни за что не вернусь!

Хотя Катарина и сама ищет новые души, больше всего рискуют маги, отважившиеся забраться в одно из её убежищ, где Катарина хранит свои якоря.

Если известные нам факты о Дикой кошке верны, то она вышла на вампиров Тремер уже в те века, когда они считались вымершими. Означает ли это, что Тремер – вампиры, а не личи – могут всё ещё скрываться где-то на нашей бренной земле?

По всей видимости, Дикая кошка нашла вампиров Тремер уже тогда, когда в мире появились одноимённые личи - и когда сама вампиры Тремер считались полностью вымершей родословной. Если так, существует небольшая вероятность, что некоторые из этих вампиров всё ещё живы.

Я знаю призраков. Знаю вампиров. Знаю нас. Но Дикая кошка... понятия не имею, кто она такая. Или, вернее: что оно такое.

Будучи не совсем призраком, не совсем личем и уж точно не вампиром, Дикая кошка представляет собой настоящий кладёз информации для тех, кто специализируется на изучении всего непознанного.

Сюжетные зарисовки

- В местном музее проводится выставка древних французских артефактов, включая острый нож с золотой рукоятью, широкую кровать и странный контракт, написанный, по всей видимости, кровью. Вскоре после открытия выставки в музее начинают погибать люди.
- В одном из городских кварталов люди сходят с ума один за другим. Прошло уже несколько недель, а радиус распространения этой "эпидемии помешательства" всё ещё не выходит за пределы одного и того же квартала.
- Маги находят одного из своих знакомых убитым. На его груди вырезано слово "лич". После обыска становится ясно, что из его санктума пропала магическая трость, без которой его никогда не видели. В действительности трость, содержащая часть магической силы убитого, теперь находится в собственности Дикой кошки.

Глава вторая: Чудовища

Аб Ая Му: Атлантический страж

Иногда Пробуждённые натываются на магических стражей, охраняющих санктумы своих господ спустя долгие века после их кончины. Аб Ая Му сторожит санктум своих создателей *целые эры*. Видите ли, он был создан ещё во времена Атлантиды тремя архимагами, планирующими защитить свои знания от недостойных. И вместо того чтобы заручаться поддержкой могущественного духа-защитника, они решили *создать* его.

Аб Ая Му – названный так по первым буквам их имён – стал одним из немногих действительно сильных духов, созданных магами буквально с нуля. Архимаги вдохнули в него значительную часть своей силы, а также заметную часть своей личности. Последнее их и сгубило.

Дело в том, что Аб Ая Му унаследовал параноидальность своих господ. Все трое магов боялись предательства - в определённой степени за этим они и создали Аб Ая Му. Но многие из них боялись, что их предадут не другие маги, а кто-нибудь из них самих. Каждый из троих магов смотрел на двух других с подозрением, втайне ожидая удара в спину.

Сохраняя верность личности своих создателей, Аб Ая Му ставил магов друг с другом, наконец подтолкнув к предательству всех троих. Он не преследовал никаких дурных целей. Он просто делал то, что вложили в него создатели.

Аб Ая Му пережил гибель Атлантиды и бродит по миру до сих пор. С виду он похож на человека, хотя его движения вызывают ассоциации скорее с ожившей статуей, чем с полноценным смертным. И да, Аб Ая Му всё ещё ищет господ, которым он может послужить верой и правдой. Примкнув к могущественному кабалу в виде слуги, он начинает рассказывать им о тайнах Атлантиды и великих сокровищах, которые всё ещё ждут достойных героев. Со временем он разжигает в магах столь мощный дух соперничества, что они перебивают друг друга в борьбе за наследие Атлантиды. И Аб Ая Му отправляется на поиски новых жертв, полный уверенности в том, что он хорошо выполняет свою работу.

Секреты

Помимо самой задачи Аб Ая Му по развалу кабала, маги, столкнувшиеся с этим воплощённым духом, могут пострадать и от ауры, окружающей Аб Ая Му. Везде, где появляется это существо, маги начинают чувствовать взгляды в спину, слышать подозрительный шёпот или замечать другие явления, заставляющие их предполагать, что они упускают из виду что-то важное. Если маги позволяют Аб Ая Му поселиться в их санктуме, он быстро делает их параноиками. Судьба многих кабалов, погибших от рук Аб Ая Му, до сих пор остаётся неизвестной именно потому, что эти Пробуждённые разорвали все отношения с окружающими задолго до своей гибели.

Слухи

Конечно же, это дух – но его нельзя вызвать. Он должен сам к вам явиться.

Аб Ая Му вполне можно вызвать к себе заклинанием Духа, однако он не станет откликаться на зов, если уже служит тому или иному кабалу.

Пробуждение сводит нас с ума. Я серьёзно. Взгляни на наших старейшин и мастеров: все они давно спятили. Считают, что кто-то хочет украсть их знания. Не верят в добрые намерения. Рассказывают о каких-то заговорах.

Деятельность Аб Ая Му действительно может заставить других Пробуждённых подозревать, что все остальные маги слетели с катушек. Когда целый кабал опытных мастеров запирается в своём санктуме и отказывается выходить, потому что окружающие

"состоят в заговоре", трудно не прийти к выводу, что у них не всё в порядке с головой.

Сюжетные зарисовки

- Как только протагонисты знакомятся с Аб Ая Му, окружающие начинают вести себя странно. Прохожие внимательно смотрят на них, когда они выходят из санктума. Обереги ломаются, а другие маги окружают себя защитными заклинаниями. Что бы ни происходило, Рассказчик должен изображать мир глазами самих персонажей: как будто бы окружающие что-то планируют. Вскоре у героев должно возникнуть желание выяснить, что именно собираются сделать эти "заговорщики".

- Участь из предыдущего сценария постигает соседний кабал, с которым герои всё это время поддерживали отличные отношения. Теперь же вчерашние друзья наотрез отказываются с ними связываться, намекая на какие-то дела, которые протагонисты якобы проворачивали у них за спиной.

- В этом сценарии маги прекрасно знают о желании Аб Ая Му стравить их друг с другом, но при этом нуждаются в его знаниях об Атлантиде (или просто о секретах того кабала, которому он "служил" до них). Они вынуждены поддерживать с ним связь, и когда им начинает казаться, что окружающие собираются их предать, у них появляются все основания заподозрить в этом иллюзию Аб Ая Му. Но что если окружающие *действительно* что-то планируют?

Фурия

Даже посланники Судьбы – ананке – могут сойти с ума. Одна из древнейших ананке, Фурия, провела в земном мире уже столько времени, что её сознание помутнилось. Используя современные медицинские термины, Фурия страдает от двух связанных неврологических состояний: агнозии и анозогнозии.

Первая заключается в том, что больной может одновременно воспринимать только одну деталь. Он может видеть одну черту лица, но не понимать, кому оно принадлежит (даже если смотрит на собственное отражение). Он может видеть букву, но не слово.

Анозогнозия заключается в отрицании пациентом собственных недостатков. Однорукий может вести себя так, будто у него целы обе руки, а слабовидящий - смело идти вперёд.

Анозогнозия Фурии заключается в её твёрдой уверенности в том, что она выполняет *великую миссию*, даже несмотря на то, что мистические силы Судьбы давно уже не доверяли ей никаких поручений в мире людей. Что касается её агнозии, то Фурия в состоянии видеть только определённые элементы судьбы человека. Она является к смертным и начинает вдохновлять их на совершение поступков, которые *гипотетически* могут послужить им во благо - однако поскольку Фурия не видит всех хитросплетений судьбы, обычно эти поступки приводят лишь к новым проблемам.

Секреты

Состояние Фурии может служить секретом само по себе. Однако для тех магов, которые замечают её помешательство, секретом может стать обратное: Фурия всё ещё может излагать ценные сведения об Атлантиде и магии. Она прекрасно помнит мраморные дворцы и кристаллические башни Атлантиды. Она помнит, какая судьба постигла великих магов из предыдущих столетий. Она знает заклинания, которые были забыты после падения Небесной лестницы.

Любой маг, которому удалось пообщаться с Фурией, не сойдя с ума, может получить по меньшей мере два-три очка Магического опыта - и, возможно, составить новую колдовскую формулу.

Слухи

Нет, Фурия никогда не ошибается. Просто она воплощает собой дурную судьбу. Она не приносит хороших вестей. Никогда.

Большинство магов считают Фурию такой же здравомыслящей посланницей Судьбы, что и другие ананке. Неспособность Фурии признать своё помешательство до сих пор остаётся её главным секретом.

Посланники судьбы? Ты хоть сам в это веришь? Ананке - не посланники судьбы, они - посланники спеси. Поверь мне, я с одной такой сталкивался. Она будет вдохновлять тебя на великие дела до тех пор, пока ты не начнёшь ей доверять. И тогда она начнёт уговаривать тебя вонзить нож в спину друга и присоединиться к Жрецам престола. Я знаю, о чём говорю.

Некоторые маги, столкнувшиеся с Фурией, начинают судить по её поведению обо всех ананке. Иногда они даже отворачиваются от посланников судьбы, которые действительно могли вдохновить их на великие деяния.

Если верить некоторым древним текстам, ананке были созданы для того, чтобы восстановить связь между Падишим и Высшим миром. Однако Экзархи поймали и исказили разум ананке, сделав их слугами Бездны.

Как и других ананке, Фурию создали атлантические архимаги. Если кто-нибудь из современных архимагов (или просто опытных Пробуждённых) сможет её исцелить, Фурия продолжит выполнять свою первоначальную функцию.

Сюжетные зарисовки

- Персонажи встречаются со своим давним знакомым, который издавна интересовался

тёмной стороной магии: некромантией, гоэтическими демонами и так далее. Однако вместо увлечённого исследователя они видят настоящего слугу тьмы. Поскольку маг ещё помнит о добрых отношениях с протагонистами, он не торопится с ними расправиться и признаётся, что недавно к нему явилась ананке. Эта посланница судьбы убедила его в том, что он интересовался запретными сторонами магии именно потому, что ему предназначено стать Скелестусом.

- Фурия посещает героев и открывает им уникальные знания, которые могут относиться напрямую к сюжету или просто принимать форму Магического опыта. Вскоре маги начинают осознавать неумолимость своей гостии. Продолжат ли они пользоваться её советами?

- К героям является мастер Судьбы, который считает, что он способен вернуть ананке утраченный разум. Дело в том, что один из могущественных артефактов, находящихся в распоряжении протагонистов, в действительности представляет собой кристаллизованные частицы разума Фурии. Согласятся ли персонажи расстаться с ценным артефактом? И что если мастер лжёт?

Гномон: Тот, кто открывает истину

Гномон представляет собой уникальное существо, сконструированное английским магом Галеном Майром. Выглядит это создание как чудовище, сшитое из разрозненных частей тел нескольких покойников и оживлённое с помощью грубой магии. Передвигается оно на ножках, которые едва выдерживают вес его туши, а вместо одной головы Гномон щеголяет двумя. Одна голова принадлежит старой женщине. Другая - маленькому мальчику.

Созданный для манипулирования самим временем, Гномон не видит того, что происходит в настоящем. Старуха смотрит в прошлое, мальчик - в будущее. С согласия любого мага Гномон может провести на нём операцию, просветлив в его голове отверстие и открыв его разуму то, что будет известно самому магу в дальнейшем. Фактически в ходе операции Гномон обращается взором в далёкое будущее, находит там своего пациента (обладающего более развитыми магическими способностями, чем сейчас) и открывает магу доступ к этим способностям *в настоящем*.

После операции пациент становится мастером в двух Ключевых Арканах своего Пути, развивая их до пятого уровня, адептом в двух других Арканах и подмастерьем – ещё в двух. Гнозис пациента немедленно вырастает до 9, а запас Маны – до 50. На лбу у него остаётся голубоватый шрам в виде круга, по которому пациентов Гномона могут узнать другие маги. Увы, пациент сходит с ума, утрачивая все уровни Мудрости, кроме нижних двух, и приобретает три тяжёлых психических отклонения по усмотрению Рассказчика.

Секреты

Гномон напрямую связан с Арканой Времени и способен манипулировать ей практически по своему усмотрению. Это означает, что его невозможно уничтожить. Даже разрушив его тело в настоящем, маг всего лишь "переместит" его в будущее. Говорят, единственный способ окончательно устранить Гномона можно найти в загадочной комнате Лондонской королевской больницы, где Гномона и сотворил Галер Майр. Тем не менее, эта комната предположительно замаскирована или даже перемещена во времени и пространстве.

Слухи

Я слышал, Гномон может омолодить тебя. Мне это говорила юная девушка, которая, по её собственным словам, ещё недавно была старухой.

Гномону практически ничего не стоит дотянуться до любой точки прошлого и "забрать" оттуда молодость человека, передав её пациенту в настоящем. Другое дело, что магам имеет смысл готовиться к серьёзным побочным эффектам.

Один маг, изучающий квантовую физику в лондонском университете, недавно стал получать письма от некоего Галена Майра. Он просто приходит в ту или иную комнату и раз - видит письмо там, где его не было ещё минуту назад. Не знаю точно, что было написано в тех посланиях, но у меня складывается впечатление, что Гален Майр способен перемещаться во времени подобно своему творению, Гномону. Может быть, так он хотел стать бессмертным.

Этот слух вполне может оказаться правдивым. Истина заключается в том, что никто не знает, куда делся Гален после создания Гномона.

Та комната в Лондонской королевской больнице, где создали Гномона, ведёт в Стигию. Каждый раз, когда Гномона уничтожают, на землю возвращается уже не Гномон, а другая сущность в его теле. Сущность из Стигии. Представляешь, какие твари могут проникать в наш мир под видом "возродившегося Гномона"?

Будучи местом, связанным одновременно с Жизнью и Смертью, больница вполне могла стать вратами в Стигию или другое Высшее царство после того, как Гален Майр сделал её своим тайным санктумом.

Сюжетные зарисовки

- В городе пропадает Дориан Вест – младший сын самого богатого и влиятельного мага в Лондоне. За несколько месяцев до этого мальчишка Пробудился. С тех пор он не переставал рассказывать о двухголовом чудовище, которое преследовало его по всему городу.
- Двести лет назад уборщик, работавший в Лондонской королевской больнице, бесследно пропал в одном из подвальных помещений. Прошлой ночью его нашли - однако вместо его собственной головы у него торчит голова пятимесячного нерождённого плода, в то время как одна из его ног похожа на ногу старика. Генетическая экспертиза показывает, что все части тела обладают одним ДНК.
- Местный колдун с безупречной репутацией сходит с ума и отправляется убивать Спящих. Свидетели говорят, что на лбу у него был голубоватый шрам в виде круга.

Прирождённые крестоносцы: Прозревшие

Среди Пробуждённых хватает экспериментаторов, которые пытаются взращивать целые семьи Сноходцев в надежде, что из их рядов будут чаще появляться Проксими (а значит - и новые Пробуждённые). К сожалению для них, иногда в этом псевдогенетическом эксперименте проходит серьёзный сбой. И вместо Сноходцев, Проксими или Пробуждённых на свет появляются прирождённые враги магов: Прозревшие.

Фактически Прозревшие представляют собой своеобразный гибрид Сноходцев и Истребителей. Каждый из них питает к магии инстинктивное отвращение. Любопытно, что самих Истребителей Прозревшие тоже считают своими врагами. Безусловно, они могут заключить с ними временный союз для совместного устранения атлантических магов, однако даже в лучшем случае Прозревшие оставляют таких союзников "на закуску".

Секреты

У каждой группы Прозревших найдётся своё объяснение тому, почему они охотятся на Пробуждённых. Одни считают магов пришельцами, демонами или духами в телах смертных. Другие верят, что маги похитили силу у Бога - или богов. Третьи вбили себе в голову, что если убить мага, можно получить его силу - и даже если этого не происходит в первый или второй раз, нужно предпринимать новые попытки до победного результата.

Впрочем, отвращение этих смертных к магам носит не только религиозно-психологический, но и оккультный характер. Исцелить Прозревшего от иррациональной ненависти к Пробуждённым не легче, чем уговорить Истребителя. О чём большинство Пробуждённых не знает, так это о том, что "вылечить" Прозревшего может превращение в другое мистическое существо (например, гуля, призрака или настоящего мага). Другое дело, что за столько лет охоты на магов Прозревшие часто привыкают видеть в колдунах своих злейших врагов. Иногда такой человек продолжает охоту на магов даже после того, как сам становится одним из них - фактически превращаясь в настоящего Истребителя.

Слухи

Инцест. В нём вся проблема. Многие из нас считают, будто семьи Сноходцев можно поддерживать, только скрещивая их друг с другом. А это называется инцест. Вот только если у обычных людей инцест приводит к уродствам, то у Сноходцев это приводит к появлению прирождённых инквизиторов.

Даже если эта теория кажется логичной, Прозревшие появляются даже в семьях, не допускающих сексуальных отношений между своими членами.

Считается, что Прозревшим можно только родиться, а не стать. Но я лично знал культ Проксими, которые поддерживали дружественные отношения с Пробуждёнными до тех пор, пока к ним не явился некий проповедник. Мы слишком поздно узнали, что проповедник был одним из Прозревших. Теперь все эти Проксими охотятся на магов, как одержимые.

Хотя этот слух не соответствует действительности и Прозревшими именно рождаются, а не становятся, многие из Прозревших настолько искренне ненавидят магов, что способны промыть мозги даже самому мирному культу Проксими - особенно если у тех есть причины сомневаться в человечности здешних магов.

Большинство Истребителей некогда были Прозревшими.

Напротив, большинство Прозревших готовы пойти на всё, чтобы не стать магами - а Истребители в их глазах нисколько не отличаются от других Пробуждённых. Став Истребителем, Прозревший проводит в лучшем случае несколько лет в депрессии, прежде чем отправиться на заведомо самоубийственную операцию.

Сюжетные зарисовки

- Несколько лет назад в городе орудовал серийный убийца магов, специализировавшийся на устранении магов и Сноходцев при помощи криса. За три года он убил шестнадцать человек. Год назад он пропал, однако на прошлой неделе на одного из членов Консилиума напала группа охотников. Все они были вооружены крисами. Может ли это быть совпадением? Что если убийца никуда не исчезал и просто готовил группу последователей к очищению города от Пробуждённых?

- С кабалом связывается Сноходец, который происходит из семьи Прозревших. Все его родственники ненавидят магов и готовы отдать жизнь за спасение человечества от "магической скверны". Он просит у магов защиты. Но что если в действительности он - шпион Прозревших?

- Когда один из друзей персонажей умирает (вероятно, от старости или по другим естественным причинам), они обнаруживают, что всё это время у него был родственник из числа Прозревших. Усопший каким-то образом поддерживал у того ясность сознания, давая ему магические лекарства. Секрет этого лекарства он унёс с собой в могилу. Как персонажи поступят с родственником своего друга?

Сёстры Людин

Ещё до начала Второй мировой войны советский маг Михаил Константинов участвовал в крупномасштабном конфликте с нацистским чернокнижником Герхардом Рихтером. С началом Второй мировой маги начали самую настоящую колдовскую войну, к которой время от времени подключались другие существа (один из которых, Майкл Векслер, будет описан далее в этой книге). Однако главными действующими лицами в этом затянувшемся противостоянии оставались Рихтер и Константинов.

Через много лет после окончания войны, в мае 1967, Рихтер и Константинов встретились посреди Восточного Берлина. Стоя друг напротив друга, оба договорились, что сегодня эта война будет окончена. Она решат её Магической дуэлью. Придя к согласию, они подыскали заброшенное здание рядом со Шталин-аллеей (улицей, посвящённой Иосифу Сталину) и окружили его могущественными оберегами, включая те, которые предотвращали использование заклинаний Времени (ни Рихтер, ни Константинов не хотели, чтобы итоги Дуэли можно было изменить).

Эти заклинания действуют до сих пор, мешая даже опытным магам узнать, кто победил в той схватке. Единственным наследием того конфликта служат Сёстры Людин – три уникальных Сноходца, созданных нацистским колдуном Рихтером для ослабления Константинова.

Секреты

Сёстры уникальны в том отношении, что они способны впитывать энергию Парадокса, мистически продлевая свою жизнь. Один раз в день каждая сестра, заставшая сотворение грубого заклинания, может “поглотить” один дайс из запаса Парадокса. Такой “дайс” продлевает жизнь женщины на один месяц, что заставляет сестёр подбивать магов (чаще всего не обладающих хоть сколько-нибудь высокой Мудростью) на сотворение грубых заклинаний. Некоторые Пробуждённые даже осознанно ищут этих сестёр для того, чтобы сотворить в их присутствии особенно мощное грубое заклинание. Сёстры таким сделкам только рады.

Слухи

На прошлых выходных Кёрли психанул и сотворил просто безумно мощное заклинание на глазах у Спящих. На него напали или что-то вроде того, а он перенервничал и долбанул по ним чем-то вроде Телекинеза. Мы все замерли с раскрытыми ртами, ожидая волны Парадокса. А её не последовало. Консилиум до сих пор ничего не сделал с Кёрли. Пока непонятно, за что его вообще можно судить.

Хотя сёстры путешествуют по всему миру, иногда они задерживаются в городах с неопытными Пробуждёнными. Их излюбленной тактикой всегда оставалось длительное пребывание в кварталах с большим количеством Спящих и Пробуждённых. Рано или поздно кто-нибудь из магов будет вынужден сотворить грубое заклинание на глазах у людей - и тогда сестры смогут впитать в себя весь Парадокс, который должен был последовать за заклинанием.

В Нью-Йорке скрывается целый кабал эсэсовских женщин. Они до сих пор следуют идеалам Третьего Рейха.

Сестёр трудно назвать “целым кабалом”: в сущности, они даже не принадлежат к числу Пробуждённых. Более того, они не особенно заинтересованы в идеалах Третьего Рейха, хотя им и свойственны радикальные формы антисемитизма.

Это валькирии, парень. Настоящие скандинавские валькирии.

Нет, нет и ещё раз нет: сколь уникальными ни были бы способности сестёр, все они представляют собой лишь особенный вариант Сноходцев.

Сюжетные зарисовки

- Нимб одного из протагонистов или их союзников на удивление сильно напоминает нимб Михаила Константинова. Сестры похищают его и начинают допрашивать в попытке узнать, что случилось с Рихтером.
- В городе погибает известный чиновник еврейского происхождения. Убийство обставлено так, что полиция считает протагонистов главными подозреваемыми. В действительности преступление совершено магом, задолжавшим Сёстрам Людин крупную услугу. Сам он ничего не имел против еврея, однако был вынужден выполнить часть сделки. Решение свалить всю вину на героев он принял сам - по любым причинам, которые устроят Рассказчика.
- Один из самых анархичных членов Свободного совета, маг по имени Бартлби, начинает активно сотрудничать с Сёстрами Людин. Вскоре две сестры влюбляются в него и начинают бороться за его сердце. Что касается третьей сестры, то она считает Бартлби ценным активом, которому, тем не менее, не нужно давать почувствовать свою значимость для Сестёр. В итоге все четверо оказываются вовлечены во внутренний конфликт.

Поедатель чар: Мадам Ля Турре

В зависимости от того, в какой день вы спрашиваете её о детстве, Мадам Ля Турре может рассказать о бедном районе Нового Орлеана или о деревне в Северной Африке. В один день она называет себя потомственной креолкой, в другой – девушкой, которую карибские торговцы ромом похитили из неизвестного поселения. Иногда она вообще называет себя не человеком, а древней богиней или хотя бы высшей жрицей.

И хитрость заключается в том, что никто не знает правды – возможно, включая её саму. О чём, однако, большинство Пробуждённых узнают вскоре после её появления в городе – это о способности Мадам Ля Турре пожирать заклинания.

Секреты

Пожалуй, главный секрет Мадам Ля Турре заключается в её происхождении. Никто действительно не знает о том, как она появилась на свет. Возможно, она представляет собой уникального духа или посланника Высших царств, хотя с тем же успехом она может оказаться демоном Бездны или необычным магом.

Слухи

Она говорит, что рано или поздно поглотит всю магию, существующую в мире. И тогда она останется единственным магическим явлением во вселенной. Не знаю, правда это или нет, но когда она говорит на эту тему, её глаза начинают прямо-таки гореть от возбуждения.

Мадам Ля Турре охотно рассказывает окружающим, зачем ей поедать заклинания – однако подобные объяснения меняются от случая к случаю.

Несколько лет назад мы проводили один ритуал, и вдруг в дверь постучали. Мы переглянулись, но пришли к молчаливому согласию игнорировать непрошеного гостя. Ещё несколько минут спустя стук повторился. Мы поторопились завершить ритуал и как только подошли к двери, почувствовали, что кто-то снял наши обереги. Потом дверь отворилась, и на пороге возникла она. Креолка в шляпе. Я быстро вызвал к себе ближайшего духа из Тени и приказал ему схватить нарушительницу, а дух вдруг начал сопротивляться, выкрикивая, что я посылаю его на смерть. Креолка вошла внутрь и стала осматривать помещение, облизывая губы как перед обедом. И тут я почувствовал, что все следы наших заклинаний в санктуме начинают стремительно увядать. Будто что-то лишало их силы. Креолка посмотрела на нас и сказала что-то вроде “Спасибо за сытный обед”. А потом ушла. Мы не осмелились её остановить.

Большинство магов принимают Мадам Ля Турре за жрицу или богиню из вудуистской или сантерийской мифологии. Так или иначе, мало кому хватает смелости перейти ей дорогу. В конечном счёте, она вредит заклинаниям, а не самим магам, и многие не считают разумным нападать на противника, схватки с которым вполне можно избежать.

Эта сучка сожрала мой меч! Мой артефактный меч! Да нет, не в смысле, что она его прожевала кусок за куском. Просто лизнула его, и он потерял всю силу. Я его месяцами наполнял всевозможными заклинаниями – а ей хватило секунды, чтобы все их сожрать!

Мадам Ля Турре действительно любит реликвии, артефакты и прочие зачарованные предметы. По всей видимости, она считает их чем-то вроде деликатеса. Это не означает, что она будет рисковать ради поглощения артефакта, однако в сравнении с обычными заклинаниями реликвии для неё – всё равно что дорогое вино в сравнении с магазинным пивом.

Сюжетные зарисовки

- С магами связываются рассерженные ликантропы, утверждающие, что кто-то из Пробуждённых осквернил их священное место.
- У Мадам Ля Турре бывают периоды "магического опьянения". Недавно она забралась в местный Атенеум и сожрала в нём практически все реликвии. Теперь она лежит посреди центрального склада, частично защищённая оберегами, которые она поглотила по пути внутрь.
- В город врывается банда Истребителей или других враждебных заклинателей. Убив нескольких магов и разорив их санктумы, Истребители оставляют визитную карточку: символ в виде мулатки в шляпе. Вскоре после того как они покидают город, в нём появляется Мадам Ля Турре. По иронии судьбы, она не имеет ни малейшего отношения к преступлениям Истребителей: однако здешние маги могут считать иначе.

Метатрон: Вестник Аркадии

Некогда Метатрон служит принцу Аркадии, который называл себя Искателем героев. Задачей Метатрона было проникновение в мир людей и организация постановочных конфликтов между "героем" (которого выбирал принц) и "злодеем" (в роли которого выступал любой сильный противник героя). Хотя Метатрон снаряжал героя для схватки и иногда наделял его мистическими способностями, его появление никогда не приносило герою счастья. Его вести редко звучали приятнее, чем слова врача, что пациенту осталось жить несколько месяцев.

После того как Метатрон взбунтовался и начал приносить героям другие вести (или просто избирать своих героев вместо назначенных принцем), его изгнали из Аркадии и прокляли на вечное обитание в Падшем мире.

Секрет

Главный секрет Метатрона заключается в его прошлом: именно он организовал многие из событий, которые затем вошли в человеческие предания. Кроме того, Стражи вуали подозревают, что само присутствие Метатрона в мире людей может способствовать росту Бездны.

Слухи

Если у вас на пороге появляется Метатрон, ждите беды. Этот парень приносит только ужасные вести. Я слышал, именно он явился к Иову с вестями о том, что Господь хочет испытать его веру.

Слова о том, что Метатрон сообщает только ужасные вести, полностью соответствует действительности. Что касается Иова, то если этот библейский персонаж и вправду существовал, возможно, что в его муках действительно не обошлось без Метатрона.

Есть очень простой способ распознать Метатрона. Когда перед вами появляется человек со странными новостями, задайте ему пару личных вопросов. Банально спросите о его имени и увлечениях. Он не сможет на них ответить. Он принимает лишь облик смертного, но понятия не имеет, как люди мыслят и чем они дорожат.

Абсолютная правда. Метатрон продумывает наперёд только те части своей человеческой "личности", которые нужны для убеждения смертного в том, что ему предстоит героическое путешествие. Но если мнимый герой начинает интересоваться личностью Метатрона, тот оказывается просто не в состоянии изобразить человеческое мышление.

Одно магическое обязательство заставляет Метатрона вознаграждать своего избранника за труды. Он сделает всё, о чём тот попросит - но лишь один раз.

Метатрон не обязан вознаграждать человека, которого он избрал героем, однако человек вполне может запросить снаряжение или помощь в подготовке к героическому путешествию.

Сюжетные зарисовки

- Метатрон является к протагонистам с вестью о том, что один из знакомых им магов в действительности работает на Жрецов престола. Когда персонажи связываются с этим магом, оказывается, что тот уже предпринял защитные меры и явно считает героев своими врагами. По всей видимости, к нему тоже являлся Метатрон – с другими вестями. Однако что если он не ошибся? Что если этот маг действительно планировал предать героев?

- Маги расследуют странную гибель местного Пробуждённого, в бензобак которого попал крохотный метеорит. Осмотр сгоревшего автомобиля показывает, что он был проклят с помощью магии Судьбы, и метеорит не случайно обрушился на него с неба. Разыскивая убийцу, герои узнают о группе Скелести, которая подчинила себе Метатрона и пользуется его влиянием на Судьбу для расправы над местными магами.

- Метатрон является к протагонистам с вестью о том, что они были избраны его повелителями. Отныне он будет убивать всех, кого они захотят - но если они откажутся,

смерть ждёт их самих. Если герои называют имя жертвы, в тот же день Метатрон расправляется с ней особенно изощрённым и запоминающимся способом. На следующий день он возвращается за ещё одним именем. Если герои продолжают называть жертв, вскоре Метатрон запрашивает сразу несколько имён - и так до тех пор, пока у протагонистов не останется явных врагов. После этого раззадоренный Метатрон потребует назвать имена жертв уже среди *союзников*.

Печальный странник: Майкл Векслер

Михаил Ворих, известный сегодня как Майкл Векслер, никогда не родился на свет. У него не было ни отца, ни матери – только одержимый творец. Михаила создал советский маг Константинов, рассчитывавший использовать своего рукотворного слугу для расправы над Герхардом Рихтером. После убийства Рихтера Ворих должен был вернуться к Константинову и защищать своего создателя до конца его дней.

Однако в мае 1967 Рихтер и Константинов решили свои разногласия в личной дуэли, и с тех пор Михаил Ворих блуждает по свету в поисках смысла жизни. В его случае эти поиски лишены философского окраса: последние полвека он ищет самый буквальный смысл своего ежедневного существования. Его цель заключается именно в том, чтобы найти *свою цель*.

При желании Рассказчик может изобразить Михаила Вориха как Прометида. Конечно, по умолчанию Прометидов создают обычные смертные, а не маги, однако это не означает, что исключений не может произойти.

Секрет

Единственный секрет Вориха заключается в его нечеловеческом происхождении. Для того чтобы избежать ненужных вопросов, последние годы он притворяется путешественником по имени Майкл Векслер, однако при столкновении с людьми, знавшими Рихтера или Константинова (наподобие Сестёр Людин), он может и раскрыть свою личность.

Слухи

В городе прячется беглый нацист, который знает, где спрятано золото Рейха.

По документам, которые сделал для него Константинов, Михаил Ворих числится дезертиром советской армии. Из-за путаницы с именами и недостатка сведений некоторые считают Векслера перебежчиком, который якобы присоединился к нацистам и может знать, где спрятан тот или иной клад времён Второй мировой.

В городе появился опасный вор. Он уже обчистил дома трёх богатейших горожан и вломился в музей. Во всех случаях он похищал только самое ценное.

Время от времени Векслер на всякий случай крадёт ценные артефакты, складывая их в своих личных санктумах по всему миру. Не имея конкретной цели в жизни, он, тем не менее, испытывает болезненную тягу к накоплению материальных доказательств своей магической силы.

Сюжетные зарисовки

- В руки протагонистов попадает магический кубок. Вскоре с ними связывается Векслер, который считает эту реликвию самой настоящей Чашей Грааля.
- Векслер решается на аферу: он продаёт местным членам Мистериума ценный артефакт, а затем выкрадывает его обратно. Мистагоги обращаются к протагонистам с просьбой найти преступника.
- Векслер хочет освободиться от программы, которая всё ещё заставляет его подсознательно искать хозяина, хотя бы отдалённо похожего на Константинова. К сожалению, за помощью он обращается к Жрецу престола, который подчиняет себе Векслера вместо того, чтобы освободить его разум от старой программы.

Упрямый фамилиар: Пеллакс

Несмотря на проблемы, ожидающие любого мага при столкновении с Пеллаксом, описать эту тварь совсем нетрудно. Это не более чем высокоранговый дух, старающийся навязаться магам в услужение, а затем незаметно подталкивающий их на совершение действий, выгодных лично ему. Как правило, Пеллакс сопровождает своего хозяина в Сумраке, но когда ему это необходимо, он принимает форму гигантского мастиффа.

Если вы как Рассказчик уже используете в своём сюжете Тео Кадере (описанного ещё в первой главе), вероятнее всего, Пеллакс будет сопровождать именно его.

Секрет

Пеллакс любит притворяться услужливым духом, однако в действительности он считает магов не более чем удобными и недалёкими слугами. Всегда, когда это возможно, Пеллакс старается принизить свои способности и показаться магам сравнительно слабым духом.

Слухи

Не то чтобы я недолюбливал фамилиаров - у меня хватает друзей, которые используют их весьма и весьма эффективно. Просто... этот Пеллакс кажется таким услужливым. Всюду вьётся за тобой, спрашивает, чем может помочь. Я ему не доверяю.

Пеллакс делает всё, чтобы убедить окружающих в своей доброжелательности и услужливости. В действительности же он ненавидит магов - и в первую очередь своих "хозяев". Когда наступает пора прощаться, Пеллакс старается уничтожить всех знакомых волшебников, чтобы не оставлять свидетелей своего предательства.

Будь осторожнее с фамилиарами. Один мой приятель как-то завёл себе одного, в виде большой собаки. А потом выяснилось, что это беглый тотем вервольфов. Это то ли слуга, то ли любимец оборотней - не знаю, что у них означает слово "тотем". Словом, моему другу еле удалось выжить.

Это маловероятно: связь между оборотнями и тотемом накладывает на последнего слишком серьёзные обязательства, чтобы Пеллакс действительно захотел работать со стаей Отверженных. Впрочем, в этом нет ничего невозможного.

На прошлой неделе мы с друзьями зависли в баре и проторчали где-то до двух. Когда уже расходились, я решил сократить путь через старую подворотню. Иду я, значит, в темноте, и вдруг вижу – огромный пёс. Нет-нет, именно ОГРОМНЫЙ пёс. Сидит и смотрит на меня. И вдруг откуда-то с его стороны раздаётся человеческий голос: “Ты подойдешь...” Пёс встаёт и уходит. И никого больше не видно. Такое впечатление, что говорил он сам. И знаешь, что самое странное? Каждый вечер меня каким-то образом заносит в ту подворотню. Я не знаю, как это происходит. Я вроде даже специально иду другим путём. Но потом раз – и я снова там.

У Пеллакса хватает своих личных целей, желаний и даже безумных причуд. Если он не боится слишком быстро раскрыть свою личность магам, то он вполне может уходить из санктума своего "владельца" и бродить по улицам, занимаясь собственными делами.

Сюжетные зарисовки

- Кто-то или что-то охотится на местных Проксими. Их тела находят вдалеке от собственных домов: складывается впечатление, будто что-то гналось за ними до тех пор, пока они не выбились из сил.

- Тео Кадере посылает Пеллакса на поиски потенциальных "невест", от которых он сможет родить новых магов. Возможно, в кабале протагонистов состоит как раз такая невеста.

- У местных магов начинают пропадать фамилиары. Изучение Тени показывает, что духи напуганы появлением гигантского пса.

Растерзанные: Джон, Мария и Теодор

Считается, что проявление спеси вредит самим магам, однако истина заключается в том, что едва ли не худшие последствия злоупотребления магией ложатся на Спящих. Трое существ, известных некоторым магам как Растерзанные, ещё недавно были простыми людьми. Сами того не зная, они служили колдунам, которые заключили сделку с Бездной ради обретения недоступных знаний. Сами колдуны были наказаны за эту сделку смертью. Что касается их служителей, то все трое - Джон, Мария и Теодор - выглядят как мутанты из кинофильмов той эпохи, когда ещё не существовало компьютерной графики. И что хуже всего, для продолжения нормальной жизни им необходимо проводить омерзительный ритуал, который позволяет им временно принимать облик других людей. Время от времени Растерзанные должны ловить смертного (или мага) и сдирать с него кожу, вырывая из него жизнь вместе с предсмертными криками. Успешный ритуал временно наделяет Растерзанных обликом жертвы - хотя, увы, длится он всего несколько недель.

Секреты

Превращение в монстра заставило Джона впервые в жизни задуматься о религии. Он боится, что Господь проклял его за безверие. Возможно, Джон - единственный из всей троицы, кто задумывается о кардинальном изменении образа жизни. Мария ищет возможности вернуть себе человеческий облик. И лишь Теодор планирует извлечь из своего нового бытия максимально возможную выгоду.

Слухи

Помните тот заброшенный дом, который недавно сгорел из-за "случайного" пожара? Я слышал, что в нём проводили испытания какой-то новой сверхтехнологии. И пожар - следствие не провала, а самого настоящего прорыва в этих исследованиях. По ночам там можно увидеть свет, а кое-кто поговаривает, что туда даже ходят какие-то странные люди.

Растерзанные используют старый сгоревший дом в качестве своего укрытия. По большому счёту, им больше некуда пойти, не опасаясь, что их заметят и попытаются уничтожить здешние маги, или Истребители, или даже простые охотники.

Мой брат работает в полицейском участке. Недавно он мне рассказал, что по всему городу находят остатки человеческих тел. Они порублены в кашу, но видно, что перед смертью с жертв заживо сняли кожу. Конечно, он может приврать, но может быть, в городе завёлся какой-нибудь психопат или каннибал.

Растерзанные стараются выбрасывать тела своих жертв как можно дальше от города, и иногда им даже удаётся замаскировать убийство под нападение дикого животного. Тем не менее, вполне очевидно, что долго они скрываться не могут. Им нужна радикально новая тактика.

Сюжетные зарисовки

- Мария попробовала провести ритуал в одиночку - и с некоторыми изменениями, в надежде, что он вернёт ей человеческий облик. Ритуал проваливается, а на свежие останки натыкаются протагонисты.

- Растерзанные похищают и убивают мага. Консилиум поручает героям расследовать это преступление.

- Для того чтобы скрыть целую груду тел, Растерзанные поджигают несколько домов. Поскольку огонь нарушает городские лей-линии, маги начинают интересоваться личностями поджигателей.

Призрачные вороны

Большинство магов делают всё возможное, чтобы обеспечить сохранность своих духовных осколков (кристаллических артефактов, в которых хранится часть Гнозиса). Однако в то время как они ожидают нападений со стороны конкурентов из числа других магов, едва ли не основная угроза исходит от менее изученного противника: вороних духов, которые вторгаются в санктумы или даже Владения, похищают осколки душ и уносят их в Тень. Там вороны высиживают похищенные осколки на манер яиц, вдыхая в них грубое подобие жизни. Спустя какое-то время осколок разрывается изнутри, выпуская наружу стаю новых ворон. Сам осколок вместе со вложенным в него Гнозисом утрачивается навсегда.

Слухи

Как только Джонсон нам позвонил, мы рванули к нему и добрались до его санктума за считанные минуты. Однако было уже слишком поздно. Осколка души нигде не было, а стоило нам заглянуть в Тень, как нашим глазам предстала стая жуков и сороконожек, которые выползали из его лопнувшего осколка. Я уже пару недель заснуть не могу.

Большинство магов сталкиваются с духами в виде ворон, однако иногда они принимают форму насекомых или других сравнительно мелких существ. Все они обладают коллективным разумом.

Пару ночей назад я увидел Педро на улице и решил, что он опять забыл принять лекарства и сбежал из-под присмотра. Но как только я зарулил к его сестре, выяснилось, что он всё это время был дома. Его сестра сказала, что он без лекарств и пошевелиться не может.

Вороны, похитившие духовный осколок, могут временно принимать обличье собственных жертв. Другое дело, что некоторые из них оказываются недостаточно умны, чтобы избегать трансформации рядом с жилищами своих жертв.

Мы были уверены, что Шелли окончательно слетела с катушек. После всего, что она совершила, трудно было говорить не то что о Мудрости, но даже о банальном здравомыслии. И тут Эрик говорит, что сейчас, мол, вернёт её в чувство. И вызывает к себе стаю каких-то призрачных птиц. Они окружают её и давай закапываться в её душу. А потом вырываются обратно вместе со всем дерьмом, которым она забила своё сознание. Теперь она в порядке.

С огромным трудом - и при огромном риске - опытный Пробуждённый может подчинить себе ворон и заставить их вырвать из жертвы "испорченные" части души. Другое дело, что с равным успехом это может породить гоэтических демонов или других неведомых тварей.

Сюжетные зарисовки

- Призрачные вороны нападают на Владение одного из протагонистов. После того как те (вероятно) дают отпор, вороны обращаются к ним напрямую, предлагая сделку. Им срочно нужен осколок души, но не обязательно тот, который принадлежит персонажам. Взамен они могут сослужить им добрую службу на условиях самих протагоинстов.

- Одна из городских Пробуждённых сколотила своеобразный бизнес, основанный на использовании духовных осколков. Законными или незаконными методами она заставляет магов отдать ей осколки душ, после чего продаёт их обратно (обычно требуя выполнения трёх услуг в соответствии с древней атлантической традицией). Однако недавно на неё вышла стая призрачных ворон, которая предложила более выгодное использование духовных осколков: взамен на услуги духов она передаст им *все* осколки, находящиеся в её распоряжении.

- Вороны похищают у местного мага Обримос осколок души. Через несколько дней ему удаётся спасти частичку своей души из Тени, однако что-то в нём резко меняется к худшему. У окружающих складывается впечатление, что он вернул себе испорченный осколок.

Глава третья: Конструкции и объекты

Архитектон: Зодчий Экзархов

Если верить легендам Жрецов престола, Небесную лестницу сконструировало отнюдь не абстрактное заклинание - каким бы могущественным оно ни было. Нет, её воздвигли руки грозного и омерзительного существа, Архитектона - гигантского монстра, собранного из тел десятков, если не сотен атлантических зодчих (хотя в некоторых вариантах легенды Архитектон был человеком, в то время как монстр представлял собой гигантскую башню из трупов, служащую опорой для Лестницы).

Несколько столетий назад Жрецы престола основали тайную секту, называющую себя Обществом возрождения. Целью общества стало воссоздание Небесной лестницы. А для этого им понадобилось возродить и Архитектона. Первая цель так и осталась недостижимой. Но вторая, увы, оказалась реализована на все сто процентов.

Секреты

Будучи не в состоянии создать нового Архитектона с нуля, Жрецы престола вдохнули разум легендарного монстра в одну из своих культисток, Елену. Ритуал воссоздания Архитектона наделил Елену бессмертием и мистическими способностями, которых лишены даже маги. Увы, этот же ритуал свёл Елену с ума. Обретя сознание Архитектона, Елена вспомнила, где находится тело чудовища. После Падения Атлантиды маги, которым в дальнейшем предстояло стать Жрецами престола, сложили его растерзанную тушу в пятьдесят крупных ящиков. Вспомнив местонахождение всех ящиков, Елена запланировала не только духовное, но и физическое возрождение Архитектона. И по некоторым сведениям, ей это уже удалось.

Слухи

Легенда об Атлантиде в действительности служит лишь переименованным вариантом легенды о Рае. Бездна - не более чем Ад. И среди нас есть тот, кого мы вполне можем уподобить Люциферу. Это Архитектон - омерзительное создание, которое собирается устроить буквальный Ад на Земле.

Как видно из этого слуха, некоторые маги, знающие о существовании Архитектона, считают его падшим ангелом.

Архитектон – не чудовище, а огромная башня из человеческих тел. Она всё ещё стоит где-то на земле. Один мой знакомый эколог говорит, что искать её следует в Амазонке.

Один южноамериканский Тирсус, Тадеус Грейвен, рассказывает, будто он видел “башню Архитектона”, созданную из тысяч конечностей, лиц и органов, которые всё ещё движутся в омерзительном подобии жизни.

Сюжетные зарисовки

- Один уважаемый археолог из числа Пробуждённых исчезает вскоре после того, как объявляет о грядущем открытии, которое скажет новое слово в истории Атлантиды.
- По городу проходит слух о появлении общества, стремящегося к возрождению Атлантиды. Несмотря на благородную цель, все его представители отличаются необычайной бледностью, а всякий, кто начинает интересоваться его истоками, исчезает бесследно.
- Архитектон действительно был возрождён. Гигантская башня из трупов высится посреди магического Владения, готовясь принять на себя вес новой Небесной лестницы. Успеют ли протагонисты остановить возрождение Лестницы? И захотят ли они это делать?

Часовые механизмы

Ашара Арифа

Под именем Ашар Ариф магам известен испано-арабский ремесленник, изготавливавший в тринадцатом веке зачарованные игрушки. Многие из его творений пропали, другие повреждены, а третьи современные маги попросту не умеют активировать. Однако даже сегодня, восемьсот лет спустя, за игрушками Ашара Арифа ведётся самая настоящая охота.

Пятая кукла Мириам

Это изделие, известное как Пятая кукла Мириам, напоминает обычную детскую игрушку. Тем не менее, многие маги убеждены, что если ребёнок будет достаточно долго играть с этой куклой, его шансы на дальнейшее Пробуждение возрастут в несколько раз. Кроме того, ходит слух о том, что это единственный артефакт в Падшем мире, из которого могут черпать Ману даже обычные смертные. Впрочем, если первый слух не поддаётся четким исследованиям и проверкам, второе практически гарантированно является неправильным истолкованием слов самого Ашара Арифа о предназначении куклы.

Сюжетные зарисовки

- Один из мистагогов Мистериума приглашает героев в свой санктум. Внутри персонажи видят невероятно богатую коллекцию детских кукол. Чего у мистагога нет, так это Пятой куклы Мириам. Он предлагает магам практически что угодно взамен на согласие найти эту куклу. Если они соглашаются, он выдвигает дополнительное условие: они не должны активировать её сами.

- Ребёнок одного из персонажей приносит домой ту самую куклу. На вопросы о том, откуда она взялась, ребёнок отвечает, что в парке (или другом публичном месте) к нему подошёл незнакомец, который просто решил подарить симпатичному ребёнку игрушку. Кто этот незнакомец и что кукла может сделать с ребёнком? Что если он действительно вскоре Пробудится?

- Персонажи обнаруживают у куклы новые качества, о которых не говорил ни один из её прежних владельцев. Среди прочих открытий они узнают, что способны управлять другими изделиями Ашара Арифа – в том числе находящимися в руках противников.

Гигантский пазл

Этот крупный механический пазл предлагает своему владельцу найти дорогу из одной точки в другую, фактически отправившись в некий аналог астрального путешествия по мистическому лабиринту. Многие Пробуждённые полагают, что решение пазла позволит им найти дорогу и в метафизическом смысле: например, попав в Пандемониум или другое Высшее царство. Увы, они ошибаются: маг, разгадавший пазл, исчезает из земной реальности и отправляется напрямик в Бездну.

В дополнение к этому, мало кто знает, что пазл был создан не самим Ашаром Арифом, а Скелестусом, воспользовавшимся записями Ашара.

Сюжетные зарисовки

- Иерарх просит магов расследовать исчезновение Пробуждённого, который недавно интересовался загадочным пазлом Ашара Арифа. Возможно, для спасения мага протагонистам придётся самим войти в этот магический лабиринт.

- Если персонажи не возводили свой санктум своими руками, а просто нашли или получили его в награду, то в этом сценарии они случайно обнаруживают, что один из "элементов мебели" в действительности является свёрнутым пазлом.

- Богатый маг нанимает протагонистов для поиска пазла. Но захотят ли они отдавать его, не попытавшись сначала решить его самостоятельно?

Заводные существа

Среди прочих изделий Ашар Ариф создал массу заводных существ, которые обладают самым настоящим интеллектом. Большинство из них представляют собой слуг, готовых выполнять приказы владельца по первому слову. Другие явно созданы для самих магов и специализируются на магических вопросах, консультируя Пробуждённых - если, конечно, они доверяют игрушкам Ашара Арифа. Чего не знает никто, так это того, что все игрушки относятся к редкой категории существ – *манаворам*, то есть поедателям Маны. Всегда, когда это возможно, они будут похищать частички Маны из окружающих источников - включая и самих магов.

Сюжетные зарисовки

- Одна из местных Пробуждённых заявляет, что ей выпала честь быть прямым потомком Ашара Арифа. И она уже нашла способ создавать механических слуг на манер своего знаменитого предка.
- В этом сюжете местных Пробуждённый ещё не уверен, что может создавать механических слуг, однако предполагает, что ему это по силам. Он просит протагонистов найти несколько чрезвычайно редких магических инструментов, которыми пользовался сам Ашар.
- Одно из заводных существ, сконструированное в виде забавного кота, обретает не просто разум, но и магические способности. Связавшись с протагонистами, оно предлагает им свои услуги в качестве первого в мире механического фамилиара.

Осколок личности: Гамбит Сен-Ан-Су

Под именем Сен-Ан-Су Пробуждённым известен один из первых архимагов на свете. Ещё до Падения Атлантиды он понял, что грядёт война между магическими орденами и что окончится она великим катаклизмом, подобных которому ещё не было. Зная, что у него - как и у других магов - будет не так много шансов пережить разрушение Атлантиды, Сен-Ан-Су создал уникальный осколок души - столь могущественный и сложный, что, вероятнее всего, ещё не одному магу не удавалось сотворить ничего подобного.

Этот осколок души пережил самого Сен-Ан-Су, однако разум великого мага всё ещё находится в его недрах. Ещё с тех доисторических времён - и по сей день - осколок души Сен-Ан-Су направляет и консультирует других магов, делая их несоизмеримо мудрее взамен на согласие выполнять волю древнего архимага в мире людей.

Секреты

Одно лишь общение с этим осколком души способно принести колдуну Магический опыт - а потенциально и новые формулы, и другие мистические блага. Тем не менее, невозможно просуществовать тысячи лет в виде простого кристалла, хотя бы немного не спятив. Более того, каким бы всезнающим ни казался осколок души, он вместил в себя только часть личности архимага. Иными словами, время от времени осколок души Сен-Ан-Су предлагает своим протеже совершить весьма спорные поступки, потенциально ведущие к безумию - или Бездне.

Слухи

С тех пор как Талия нашла тот кусок кристалла, она сама не своя. Заперлась у себя в санктуме и проводит там сутки напролёт. Такое впечатление, что этот камень имеет над ней какую-то власть.

Учитывая, что этот осколок души принадлежит древнейшему архимагу, известному Пробуждённым, неудивительно, что многие маги стараются проводить с ним побольше времени. Проблема заключается в том, что Сен-Ан-Су постепенно меняет людей, делая их мудрее в оккультных вопросах и безумнее – во всех остальных.

Сюжетные зарисовки

- Маг, который некогда ввёл персонажа в свой орден, неожиданно умирает. Из завещания следует, что он дарит своему протеже осколок души Сен-Ан-Су.
- С персонажами связывается Жрец престола, который заявляет, что он собирается порвать со своим прошлым. Он выдаёт своих соратников, взамен прося лишь кое-какие сведения из их собственного архива. В действительности этот маг нашёл осколок души Сен-Ан-Су и теперь пытается обрести бессмертие. Одним из первых шагов, порученных ему архимагом, служит получение информации, которой по чистой случайности владеют протагонисты.
- По городу проходит слух, будто кто-то из местных магов нашёл секрет вечной жизни. Хотя поначалу большинство Пробуждённых относятся к этой вести скептически, вскоре становится известно, что этот маг нашёл осколок души Сен-Ан-Су и опирается на его сведения.

Мобильник

Два человека на другой улице следят за тобой.

Крейг не был с тобой до конца честен.

Он тебя продал.

Кто-то был в твоей комнате.

Откуда приходят все эти сообщения? Ниоткуда. Мобильник, который вы держите в руках, просто издаёт звук оповещения – и когда вы смотрите на экран, там появляется новая строка текста. Если залезть в контакты, то можно будет увидеть один-единственный адрес, обозначенный словом “ИНФО”. Однако его детализация не покажет ни одного телефонного номера. Складывается впечатление, будто телефон пишет сообщения *самостоятельно*.

Секрет

Это правда. Телефон не соединён ни с одним другим адресом на планете Земля. В нём поселился призрак, способный набирать тексты и одурачивать простых смертных – а иногда и магов. Однако он не способен сделать что-либо ещё. Другое дело, что, будучи невидимым призраком, он в состоянии быстро узнать о жертве практически что угодно, после чего использовать свежеполученную информацию для завоевания её доверия. После этого призрак начинает писать тексты, заставляющие жертву заподозрить своих ближайших друзей в предательстве.

Призрак делает всё, чтобы жертва не поняла, что телефон – и есть источник всех сообщений. Он обставляет всё таким образом, чтобы жертва считала, будто телефон ей подбросил какой-нибудь тайный союзник. Время от времени призрак даже организует "встречи" между жертвой и этим союзником, однако в последний момент пишет что-нибудь вроде: "Прости, они пришли за мной, должен скрыться".

Слухи

Не носи подолгу одни и те же украшения. Я серьёзно. Даже обручальное кольцо. Ты занимаешься магией. Она впитывается в твои вещи. Однажды за мной стал следить мой собственный мобильник.

Это не совсем правда, хотя озвученное предостережение и не лишено логики. Время от времени маг действительно ненароком вселяет в свои вещи духов, призраков или тварей из Бездны.

Люси утверждает, что сталкивалась с привидением, которое путешествовало по виртуальным мирам. Меняло ТВ-сигналы, писало смски и так далее. Н-да, знаю, мы всякое повидали, но это уже перебор.

Совершенно верно. Как уже говорилось, в телефоне завёлся призрак. Это не означает, что время от времени маги не будут сталкиваться с другими созданиями, вселившимися в электронику, однако конкретно этого призрака вполне можно изгнать экзорцизмом. Трудность заключается в том, чтобы вообще узнать о его существовании.

Сюжетные зарисовки

- Разыскивая пропавшего друга, герои находят его мёртвым в заброшенном здании. Как только они начинают обыскивать труп, у него в кармане раздаётся оповещение о приходе смс.

- Герои находят телефон, начинают получать от него сообщения... и не неожиданно в нём появляется второй адрес, который убеждает их не верить первому. Возможно, это ещё один розыгрыш призрака, но возможно, полку невидимых манипуляторов прибавилось.

- Магам удаётся узнать о призраке в телефоне, однако прежде чем они успевают что-либо сделать, телефон крадёт посторонний (в идеале - знакомый протагонистам). Призрак начинает настраивать вора против магов.

Искатель ведьм:

Хексезухер

У топора, известного как Хексезухер (то есть, в переводе с немецкого, "Искатель ведьм"), чрезвычайно простое предназначение. Он создан для убийства магов. Точнее, так думает большинство его владельцев, поскольку топор обладает собственным разумом, и стремление к ликвидации магов по всему миру представляет собой его искреннее желание, а не абстрактное "предназначение". Мало кто знает, что в топоре живёт дух третьего Ранга, точащий зуб на магов уже не первое десятилетие.

В сущности, топор был создан стаей Отверженных, которые вселили в него могущественного духа и сделали его своим фетишем. Технически Хексезухер представляет собой изящный топор с изогнутой рукоятью, наносящий летальный урон +3 и позволяющий перекидывать "девятки" при нападении на Пробуждённых.

Секреты

Топор провёл тридцать лет в руках нацистского мага Герхарда Рихтера, кратко описанного во **Второй главе**. Рихтер использовал его для допроса пленённых колдунов, и теперь, вкусив крови Пробуждённых, Хексезухер не видит причин менять род занятий. После исчезновения Рихтера он старается попасть в руки магов или других людей, знающих о существовании Пробуждённых. Затем он едва заметно подталкивает хозяина к убийству окружающих магов и заодно выявляет секреты своего владельца. Когда приходит время, он связывается с другими духами и сдаёт им своего "хозяина" – а сам ждёт появления нового господина.

Слухи

Я слышал, лет тридцать назад Истребителям удалось создать топор для убийства других Пробуждённых. И он отнял столько жизней, что на него легло проклятие. Теперь всякий, кто возьмёт его в руки, становится Истребителем, однако погибает вскоре после начала своего крестового похода.

Хексезухер не проклят, однако он в самом деле подталкивает обычных магов и даже других оккультных существ к регулярной ликвидации Пробуждённых. А это нетрудно принять за деятельность Истребителей.

Топор засасывает в себя души убитых. Они всё ещё томятся где-то внутри.

Этот слух мог появиться благодаря пониманию некоторых Пробуждённых того обстоятельства, что он обладает собственным разумом. Тем не менее, пока что никому не приходило в голову, что топор был создан оборотнями в качестве фетиша и что внутри него прячется сильный дух.

Сюжетные зарисовки

- После того как стая Отверженных забирает топор у его последнего владельца, дух становится тайным вожаком оборотней и заставляет их охотиться на местное магическое сообщество.

- С персонажами связывается маг, утверждающий, что Хексезухер попал "не в те руки". Если герои помогают ему забрать топор у жертвы, выясняется, что этот маг в действительности - Истребитель, который давно хотел заполучить этот бесценный артефакт.

- В городе начинается настоящая охота на ведьм. Неизвестный убийца обезглавливает старых вдов и рыжеволосых женщин, и хотя полиция пока не получила явных зацепок, маги успели заметить всплеск спиритической активности на местах преступлений.

Тикающий призрак: Машина Шефер

Ипполита Шефер была одной из тех идеалисток, которые спустя сотню лет могли бы вступить в Свободный совет. Однако в начале девятнадцатого столетия этого ордена ещё не было, а потому Шефер действовала в одиночку. Будучи гениальным учёным, она с молодости интересовалась работой человеческого мозга. Обретя магические способности, она сумела создать механический мозг, который должен был работать в десятки раз быстрее человеческого.

Проведя несколько неудачных экспериментов по извлечению мозга из Спящего и его замене на механический мозг, Шефер решила, что мозг заработает только в голове Пробуждённого. Летом 1821 года Шефер извлекла собственный мозг и погрузила в раскрытую черепную коробку свою "Машину". Эксперимент удался: уже скоро Шефер пришла в себя и обнаружила, что её мысли стали яснее, а скорость обработки данных возросла в несколько раз. Что ещё лучше, теперь она не испытывала никаких эмоций.

Так в середине 1821 года в мире появился один из первых кибернетических организмов. Увы, тогда же он и прекратил своё существование. Узнав об экспериментах Шефер, Стражи вуали вычислили её лабораторию и спалили его дотла. Шефер пыталась защитить свою работу, однако Стражи - с огромным трудом - убили и её.

Но несколько прототипов её Машины уцелели. Они до сих пор находятся в местном музее. И о чём не догадывается никто из Пробуждённых, Шефер тоже пережила свою смерть - в виде призрака. Время от времени она заманивает на задний двор музея бродягу, пьяницу или сотрудника и вырывает ему мозг своими призрачными руками, погружая на его место новый экземпляр Машины.

Слухи

Это происходит из года в год. Хотя бы один маг в той или иной части света пытается заменить свои органы "совершенными механизмами". Нет, это никогда не заканчивается добром, но бесчисленные изобретатели всё пытаются и пытаются добиться успеха. Я слышал, у Стражей вуали есть целое Наследие, посвятившее себя кибернетизации.

По большей части, этот слух соответствует действительности. Возможно, маги пытаются кибернетизировать свой организм и не каждый год, но у Страей вуали и вправду существует целое Наследие, занимающееся исключительно заменой человеческих органов на механические импланты. Если хотите, вы можете изобразить Ипполиту Шефер как представительницу этих *Аустере*. Подробнее об этом Наследии можно прочитать в книге **Guardians of the Veil**.

Никогда не делайте своим магическим инструментом компьютер. Он слишком умён. Это вам не нож, не кольцо и не волшебная палочка. Он будет впитывать в себя ваш интеллект - и именно интеллект, а не личность. У него не будет эмоций, сочувствия, совести - только разум.

Это не совсем верно, однако если маг слишком активно экспериментирует с компьютером, у него куда больше шансов создать разумную машину (в плохом смысле этого слова), чем у колдуна, экспериментирующего с совершенствованием волшебной палочки.

Одному Богу известно, сколько таких механизмов стоят у всех на виду в музеях по всему миру!

Так и есть: Машина Шефер может оказаться только вершиной айсберга. В сущности, вы как Рассказчик можете закрутить целую хронику вокруг изучения тайн местного "музея изобретений".

Сюжетные зарисовки

- Уцелели не только прототипы Машины, но и *тот самый* экземпляр, который находился в голове Шефер. Его владелец делает всё, чтобы об этом не узнали местные Пробуждённые. Но почему?

- Персонажи находят одного из своих друзей на заднем дворе музея. Его лоб покрыт шрамами, а изнутри головы доносится тиканье.
- По тем или иным причинам маги забираются в музей под покровом ночи. Они не знают, что именно в это время Шефер начинает свою охоту за новыми жертвами.

Сомния Драконис

Некоторые из величайших трагедий порождены простыми ошибками коммуникации. Сомния Драконис – человекоподобные големы, созданные ещё во времена Атлантиды – охраняют тайны своих господ уже несколько эпох кряду. Они не имеют ничего против магов – в том смысле, в котором и замок не имеет ничего против человека, у которого нет ключа. Однако стоит магу рискнуть и попытаться пройти в старинное убежище, которое охраняет голем, и Сомния Драконис попросит его предъявить права на проход. Трудность заключается в том, что Сомния Драконис используют древнейший, полусекретный вариант Высшей речи. Практически никому из магов не удаётся ответить на вопрос голема. Тогда-то и начинаются проблемы.

Технически Сомния Драконис напоминают людей, хотя резкость движений и нечеловеческий взгляд делают их похожими на оживших статуй. За каждое очко Интеллекта Сомния Драконис помнит всё – и всех, – что он видел в пределах ста лет. Другие, более отдалённые воспоминания представляются им размытыми и почти бессвязными. Если вам понадобится отразить память Сомния Драконис в игре, считайте, что они обладают Энциклопедическими знаниями относительно любых воспоминаний, давность которых превышает их Интеллект, помноженный на сто лет. Другое дело, что даже такой памяти обычно достаточно, чтобы вспомнить старого мага, который уже схлёстывался с Сомния Драконис в пределах последних десятилетий – или даже столетий.

Слухи

Повторяю ещё раз: Хуан погиб. Мы с ним путешествовали по Южной Африке и забрались в старинную пещеру. У нас почти сразу возникло сильнейшее впечатление, что мы наткнулись на руины атлантического сооружения. Но далеко мы не забрались. Я услышал какой-то шум и повернулся к Хуану, а у него за спиной как раз появился голем. Он задал какой-то вопрос на Высшей речи, но мы его не поняли. Хуан что-то ответил, а голем вдруг рванул к нему, схватил за шею и медленно оторвал ему голову. Уж простите, что я не стал осматриваться и свалил.

Как уже говорилось, одна из главных проблем, возникающих при встрече с Сомния Драконис, заключается в простом непонимании их речи. Обычно голем даёт посторонним одно-единственное предупреждение, позволяя уйти, однако маги далеки не всегда понимают, что это именно предупреждение, а не новый вопрос.

У меня в Майами живёт кузен. Он как-то рассказывал, что к его знакомому появился голем из Атлантиды. Без шуток: просто подошёл к нему в магазине под видом обычного человека и предложил свои услуги на Высшей речи. Ну, похвастаться-то своей находкой этот парень успел, зато уже через пару дней мой кузен пришёл навестить его в санктуме, а там – сплошная разруха и куча кровавых ошмётков. Мораль: не доверяй голему, которого ты построил не сам.

Большинство Сомния Драконис сторожат древние атлантические руины, однако магия никогда не бывает статичной. Иногда голем обнаруживает, что его услуги больше нужны современным наследникам Атлантиды. Увы, это не гарантирует, что всё те же проблемы с коммуникацией не приведут к кровавой трагедии уже на следующий день такой "службы".

Сюжетные зарисовки

- Прошлой ночью в городе разразился сильнейший шторм, который загадочным образом отключил все магические обереги. Наутро Стражи вуали, хранившие у себя зашифрованный список с именами магов, когда-либо создававших осколки душ, обнаруживают, что список пропал. Складывается впечатление, будто какое-то магическое существо специально призвало шторм и проникло в санктум Стражей вуали прежде, чем обереги удалось восстановить.

- Консилиум ищет магов, готовых осмотреть недавно обнаруженную пещеру с атлантическими рунами на стенах. Маг, первым нашедший эту пещеру, рассказывает, что

практически у самого входа в ней стоит живая статуя, не поддающаяся никаким заклинаниям.

- Долгие годы местные пилоны (аналоги кабалов) Жрецов престола действовали вразнобой, практически не достигая ни малейших успехов в войне с атлантическими орденами. Вчерашней ночью всё изменилось. Сразу несколько пилонов ворвались в санктум могущественного мага под предводительством существа, которое выглядело как живая статуя. Ни магия, ни девятимиллиметровые пули не помогли хозяину санктума остановить голема. Только чудом ему удалось спастись, и теперь он предупреждает Консилиум о начале крупномасштабной войны со Жрецами.

Судьбоносная кость: Двадцатигранник Талежу

Спящие называют этот доисторический артефакт "самым древним образцом игровой кости". Выглядит он как двадцатигранник, на каждой стороне которого вырезано некое подобие рун. Некоторые учёные и священники связывают этот двадцатигранник с образом непальской богини Талежу, способной влиять на судьбу простых смертных. По их мнению, бросок этой кости мог, в сознании древних непальцев, изменить их судьбу как к лучшему, так и к худшему. Всего один удачный бросок мог вознести человека на вершину славы. Один провальный мог превратить его жизнь в кошмар наяву.

Секрет заключается в том, что эти учёные правы. Возможно, кость и не связана с непальской богиней судьбы, однако всякий, кто рискнёт бросить её с твёрдым намерением испытать удачу, должен быть готов к невообразимым последствиям.

Секреты

В двадцатиграннике Талежу что-то живёт. И это что-то не хочет там оставаться. Чем бы оно ни было - духом, призраком или настоящей богиней, - оно хочет выбраться на свободу. Иногда эта сущность связывается с магом, находящимся поблизости от кости, и предлагает ему испытать судьбу. Возможно, с каждым поражением магов эта сущность оказывается всё ближе к свободе. Возможно, и нет. Никто не знает, что это, почему оно заперто и как собирается покинуть свою темницу.

Слух

Я убил кучу времени на поиски достоверных сведений об этом двадцатиграннике, и вот результат. Талежу - никакая не богиня. Она была одной из нас. И она достигла уровня архимага едва ли не раньше, чем любой другой Пробуждённый, когда-либо рождавшийся на этом свете.

Вполне возможно, что Талежу - доисторическая колдунья, развившая свои оккультные познания до архимагического уровня. Если так, то, возможно, она вложила в эту игральную кость весь свой Гнозис, и сущность, рвущаяся на свободу, представляет собой не столько саму Талежу, сколько её "магический отгиск".

Не знаю, кем там была Талежу, но этот двадцатигранник представляет собой уникальный сплав артефакта и осколка души.

Даже самые эрудированные маги вынуждены признавать, что иногда в мире встречаются аномалии, отвергающие любые магические "законы". Будь это сплав артефакта и осколка души или любое другое непостижимое явление, двадцатигранник Талежу может стать для игроков хорошим напоминанием, что в Море Тьмы не существует такого понятия, как **неизменный факт**.

Сюжетные зарисовки

- Двадцатигранник похищают из местного Атенеума. К удивлению многих заклинателей, Иерарх строго-настрого запрещает искать вора, утверждая, что судьба сама его накажет. Ещё строже он запрещает прикасаться к двадцатиграннику в случае его обнаружения. Вскоре герои натываются на труп вора. Двадцатигранник зажат в его пальцах. Как они поступят?

- Спящие объявляют аукцион, на котором, среди других артефактов, будет продаваться "самый ранний пример игровой кости".

- Кто-то пытается освободить дух Талежу - кем бы он ни был. Герои успевают узнать об этом раньше других. Помогут ли они освободить пленника или свяжутся с магами из Консилиума?

Глава четвёртая: Состояния и болезни

То, что осталось позади:

Печать Бездны

Не каждое Пробуждение проходит бесследно для Падшего мира. Иногда превращение Спящего в мага создаёт мощный всплеск симпатической энергии, которая изменяет всё, с чем он был связан в своей прежней жизни. Симпатические связи, соединяющие его с окружающим миром, натягиваются, как гитарные струны – и некоторые из этих струн лопаются.

Подобно тому, как Спящий становится Пробуждённым, его знакомые могут неожиданно получить новые черты личности, поменять мировоззрение - или стать его злейшими врагами.

Именно последний из этих эффектов вызывает у магов особое беспокойство. Судя по всему, иногда Бездна каким-то образом вмешивается в процесс Пробуждения, искажая симпатические связи между новоявленным магом и его друзьями, создавая невольного агента Бездны в лице его прежних друзей.

Такие друзья, неожиданно превратившиеся в инквизиторов и охотников, неформально именуются Печатами Бездны.

Секрет

Самый мрачный секрет заключается в том, что влияние Бездны на человеческий разум слишком сильно, чтобы его можно было изменить задним числом. Маги, которым не посчастливилось столкнуться с Печатами Бездны, утверждают, что единственный способ избавить человека от этого состояния заключается в том, чтобы убить его.

Кроме того, о Печатах известно далеко не всем магам. Столкнувшись с агрессией со стороны бывшего друга, большинство из них полагают, что речь идёт о простом контроле сознания. К сожалению для них, воздействие Бездны наделяет таких людей тремя смертельно опасными способностями:

- **Контрзаклинания:** В каждом раунде Печать Бездны может попытаться заблокировать ровно одно заклинание, направленное против неё тем магом, Пробуждение которого и исказило её разум. Для этого Рассказчик проходит проверку Гнозиса + Арканы *самого мага*. Каждый успех снижает силу заклинания на единицу.

- **Раскрытая книга:** Пройдя проверку Сообразительности + Интеллекта, Печать Бездны может узнать практически любой факт о жизни самого заклинателя. Это не означает, что Печать Бездны будет знать о заклинателе буквально всё. Чем больше усилий маг прилагает к сокрытию этого факта, тем больший штраф получает проверка Сообразительности + Интеллекта (например, попытка узнать, каким магическим инструментом пользуется колдун, может проходить со штрафом не ниже -3). Тем не менее, когда Печати требуется узнать тайну заклинателя для того, чтобы попытаться его убить, у неё есть реальный шанс просто "вспомнить" этот факт благодаря симпатической связи с магом.

- **Зов Парадокса:** Хотя Печать Бездны трудно назвать Спящим, она рассеивает заклинания магов по тем же правилам, что и настоящие Спящие. Тем не менее, Печать Бездны не провоцирует Неверия и может даже вспомнить предыдущие случаи столкновения с магией, которые она рассеивала Неверием в своей прежней, человеческой жизни.

После того как Печати Бездны удаётся убить заклинателя, она утрачивает все мистические способности - зачастую вместе с "ненужными" воспоминаниями.

Слухи

Они всё про нас знают. Всё. Не знаю как, но иногда они просто "вспоминают" факты, которых попросту не должно было находиться у них в сознании.

Как уже говорилось, благодаря симпатической связи с магом Печать Бездны действительно может "вспомнить" практически любой факт, который поможет ей уничтожить ненавистного заклинателя.

Сюжетные зарисовки

- Один из друзей персонажей борется с личной Печатью Бездны. Он обращается к героям за помощью, однако вскоре гибнет у них на глазах. Несмотря на это, Печать сохраняет все свои силы и продолжает искать заклинателя. Возможно, "погибший" друг симитировал свою гибель? Если так, то он может считать, что избавился от преследователя, и потому находится в ещё большей опасности.

- Враг персонажей – например, Жрец престола или другой тёмный маг – сталкивается со своей Печатью. Впервые за долгое время герои получают шанс победить своего врага, объединившись с Печатью Бездны. Но стоит ли это делать, учитывая, что Печать многократно усиливает риск возникновения Парадокса?

- Персонажи сталкиваются с человеком, который явно стал чьей-то Печатью Бездны. Тем не менее, в отличие от большинства Печатей, этот человек не имеет ни малейшего представления о заклинателе, на которого он охотится. Он просто чувствует, что ему *нужно* убить этого мага. Кто этот загадочный маг и почему его Печать лишена доступа к воспоминаниям о его личности?

Ложное Пробуждение

В 1993 году теарх Серебряной лестницы по имени Порша решилась на опасный эксперимент. Поскольку её возлюбленный был простым Спящим - даже не Проксимусом или Сноходцем, – она наспех составила формулу ритуала, который должен был Пробудить человека искусственным образом. Едва ли следует говорить, что кончилось всё далеко не так, как рассчитывала Порша.

Поскольку ритуал Порши способен передаваться от одного человека к другому подобно вирусу, маги вынуждены бороться с его последствиями до сих пор. В своей базовой форме Ложное Пробуждение вызывает у жертвы магический вариант смертельного вируса. Начало этого заражения носит обманчиво позитивный характер: с каждым днём Спящий всё больше осознаёт, насколько реальна магия и сколько оккультных сил существует в мире. На этой стадии жертва способна “заразить” энергией Ложного Пробуждения и других Спящих, просто общаясь с ними и открывая их разумам тайны Высшего мира. Что хуже всего, на этом этапе ни сама жертва, ни окружающие маги не видят в её Пробуждении ничего дурного.

Более того, с каждым днём жертва начинает получать всё новые магические силы, которые с игромеханической точки зрения воплощаются в виде растущего Гнозиса и одной-единственной ключевой Арканы (хотя возможны и редкие исключения, позволяющие смертному развить сразу несколько Аркан). Увы, одновременно с этим новоявленный маг начинает сходить с ума, испытывая всё большее отвращение к магии. Когда жертва окончательно обретает колдовские способности, Ложное Пробуждение заставляет её произнести самое сильное заклинание, на которое она способна, – но лишь затем чтобы разрушить как можно большую часть Падшего мира и заодно покончить с собой.

Как правило, всё это сопровождается мощным выплеском Парадокса. А поскольку к этому моменту жертва обладает чудовищно высоким Гнозисом и необычайно обширными знаниями в сфере своей ключевой Арканы, это заклинание вполне способно разнести в щепки добрую половину города.

Секрет

Избавиться от Ложного Пробуждения жертва может только в том случае, если достигнет истинного Пробуждения до того, как сойдёт с ума и решится на самоубийство. Тем не менее, говорят, что после истинного Пробуждения этот “Ложный Пробуждённый” неизбежно становится Истребителем.

Некоторые маги, столкнувшиеся с жертвами Ложного Пробуждения, предпринимают попытку уничтожить всех текущих носителей вируса. Технически это даже возможно, однако подобным магам нужно не только объездить полмира в предельно короткие сроки, отделяя Ложных Пробуждённых от простых сумасшедших, но и взять на себя ответственность за убийство десятков людей - пусть даже и обречённых на смерть.

Сюжетные зарисовки

- Вместо того, чтобы заразить другого Спящего, одна из жертв Ложного Пробуждения вдыхает магический вирус в мистический артефакт, находящийся в ведении персонажей. Сами того не зная, герои оказываются хранителями проклятой святыни, которая заразит Ложным Пробуждением первого Спящего, который её коснётся. Что хуже всего, за артефактом уже давно охотятся другие маги. Как и протагонисты, они не в курсе, что магическое наполнение этой реликвии уже изменилось.

- С персонажами связывается Пробуждённая, называющая себя Наоми, но утверждающая, что раньше её звали Поршей. Она рассказывает героям, как было создано Ложное Пробуждение, и предлагает им план по уничтожению вируса. Для этого им придётся отправиться в астральное путешествие и остановить распространение вируса в опасной части Теменоса.

- Вирус мутирует и начинает заражать по несколько Спящих от одного носителя. Вскоре в городе протагонистов появляется целый квартал псевдомагов, готовящихся к

крупномасштабному самоубийству. Местный Консилиум начинает отчаянно искать лекарство.

Разум Экзарха: Беглец из Высшего мира

Ещё один вирус, известный современным магам, большинство атлантических орденов склонны связывать с мифом об Экзархах. Время от времени в одного Пробуждённого в той или иной части света вселяется невероятно сильная сущность, именующая себя Экзархом. Не все верят в её утверждения о своей принадлежности к этому кругу богоподобных магов, однако самопровозглашённый Экзарх обладает достаточной силой, чтобы сломить сопротивление почти любого современного заклинателя.

Вторгнувшись в разум и тело мага, этот предполагаемый Экзарх понижает его Мудрость до нуля, повышает Интеллект до пятого уровня и добавляет по одной Специализации к каждому Ментальному Навыку за исключением Компьютера. Многие из этих Специализаций не только ценны сами по себе, но и обладают уникальным характером, позволяя современному магу разбираться в особенностях атлантической письменности или непостижимой псевдогеографии Высшего мира. К сожалению, Экзарх обладает лишь приблизительными представлениями о человеческой психологии, что отнимает по -3 дайса от любых Социальных проверок, кроме Запугивания - и то лишь в тех случаях, когда ему вообще есть дело до социального взаимодействия с окружающими.

Выполнив руками захваченного колдуна любые интересующие его дела, Экзарх покидает обезумевшую жертву и переселяется в другую часть Падшего мира, снова подыскивая себе удобного носителя.

Секреты

Сущность, вселяющаяся в магов, вполне искреннее верит в свою принадлежность к *тем самым* Экзархам, однако она слабо помнит о том, почему и как она покинула Высший мир. Путешествие через Бездну лишило её значительной части личных воспоминаний. Возможно, речь идёт не об Экзархе, а о невероятно могущественном духе из Бездны или другого мира – однако возможно, что в магов вселяется самый настоящий Экзарх, сбежавший от своих прежних соратников по личным причинам.

Сюжетные зарисовки

- Персонажи узнают, что один из их союзников попал в психбольницу. Посетив его в палате, они замечают, что во время разговора ему как будто становится легче - однако сразу после этого кто-то из них начинает чувствовать себя так, словно безумие "передалось" от больного к нему.
- Полиция расследует убийство, совершённое уважаемой и добродетельной женщиной, известной многим горожанам. В одну ночь она просто выбежала из дома с ножом в руке и нанесла несколько ударов прохожему. Полицейские, участвовавшие в задержании, отмечали необъяснимое выражение ненависти на её лице – она словно испытывала сильнейшее отвращение ко всему, что населяет этот мир.
- Хотя считается, что Экзарх вселяется только в одного мага зараз, Консилиуму становится известно о нескольких культах безумных магов, в одночасье возникших по всей стране. Каждый из них повторяет одну и ту же фразу: “Обрушится, словно Лестница”.

Выскользнувшая грёза: Наследие Эндимиона

Существует причина, по которой маги считают астральные путешествия ненамного безопаснее физического проникновения в очередную запретную зону. Выскользнувшая грёза родилась в тот момент, когда маг, известный по прозвищу Эндимион, забрался в отдалённый уголок Анима Мунди и обнаружил там маленькое царство нечеловеческих грёз. Описать эти грёзы человеческим языком невозможно в прямом смысле этого слова. В сущности, потому они и обитали в Анима Мунди, а не Теменосе, что их содержание не обладало ни малейшей связью с понятиями, знакомыми простым смертным.

Из любопытства или горделивого желания стать первооткрывателем этих нечеловеческих грёз Эндимион шагнул в этот уголок Анима Мунди и в тот же миг потерял свою человеческую личность. Его сознание уступило место неопишущим, нечеловеческим и даже *невозможным* грёзам, для которых человеческий интеллект оказался не менее чужд, чем они сами - для разума Эндимиона.

С трудом понимая, что происходит, амальгама из этих нечеловеческих грёз отправила тело Эндимиона в его родной мир: на Землю. Увы, сами грёзы не сумели вернуться назад. Теперь они вынуждены искать дорогу в Анима Мунди, одновременно пытаясь привыкнуть к материальному миру - который, опять же, кажется им столь же чуждым, что и астральные царства для простых смертных.

За несколько лет пребывания в мире людей эта "выскользнувшая грёза" успела сформировать полноценное Наследие, способное наделить магов уникальными силами. И вопреки всему здравому смыслу, вскоре к Эндимиону начали обращаться потенциальные ученики, желающие обрести "его мудрость". Теперь в мире действует разрастающееся Наследие сумасшедших магов, каждый из которых носит в себе частицу Анима Мунди, которая попросту *не должна* была попадать в мир людей.

Наследие Эндимиона

Родной Путь или орден: Акантус или Свободный совет

Прозвище: Сновидцы

Первое Достижение:

Слияние мыслей

Требования: Гнозис 3, Судьба 1, Разум 2 (Ключевая Аркана), Эмпатия 2

Маг активизирует *Психический щит* (второй уровень Разума) и *Квантовые потоки* (Судьба первого уровня). Оба заклинания действуют вечно.

Побочные эффекты: Время от времени маг Сновидец чувствует себя так, словно он находится в другой реальности - несмотря на то, что он абсолютно точно находится на Земле.

Второе Достижение:

Дар Гипноза

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Маг не нуждается во сне как таковом, однако раз в двадцать четыре часа его одолевает желание заглянуть в свои внутренние грёзы. Иными словами, ему всё ещё нужно спать для освежения мыслей, однако он не способен погнаться от депривации. Более того, персонаж может заниматься умственной деятельностью даже во сне – считайте, что у него появляется бесконечный доступ к заклинанию *Сон праведника* (Разум третьего уровня).

Побочные эффекты: Маг начинает воспринимать своё тело и окружающий мир как нечто предельно чуждое. Он понимает, что вынужден жить в темнице из плоти и крови, однако он больше не считает их своими. Это не означает, что он испытывает к материальному миру непосредственно *отвращение*, однако многие вещи, очевидные для обычных людей, кажутся ему странными и немыслимыми. Например, время от времени его могут посещать мысли наподобие "*Мои глаза могут видеть лучше: надо бы достать новые*" или "Интересно, а как

на вкус эта коробка гвоздей?"

Альтернативный вариант: Время 3

Вложив очко Маны и пройдя проверку Внутренности + Эмпатии + Времени, персонаж может вернуться на один раунд в прошлое. Считайте это прямым аналогом заклинания *Зыбучие пески*.

Третье Достижение:

Рапсодия Морфея

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Маг способен вызывать у жертв иррациональные чувства и даже видения. Считайте это аналогом заклинания *Галлюцинации* (Разум четвёртого уровня), для сотворения которого магу необходимо пройти проверку Манипулирования + Эмпатии + Разума против Решительности + Гнозиса жертвы.

Побочные эффекты: Разум мага окончательно сливается с грёзами Анима Мунди. Он получает штраф -2 на любые действия, кроме сотворения заклинаний и использования Достижений. Также он избегает любых опасных действий, поскольку начинает воспринимать своё тело как своего рода мир, в котором он обитает (попытка рискнуть здоровьем ради каких-либо "высших целей" кажется ему столь же безумной, как обычному человеку - попытка рискнуть уничтожением всей планеты). С другой стороны, персонаж может обходиться без сна хоть целую вечность. Он не столько обладает иммунитетом к усталости, сколько всё время частично находится в царстве грёз.

Любопытнее всего то, что такой персонаж интуитивно стремится индоктринировать в своё Наследие других Акантус и Либертенов, считая, что они лучше всего уживаются с видением мира как нестабильной и хаотичной реальности.

Альтернативный вариант: Время 4

Маг получает доступ к *Карману времени* (заклинание Времени четвёртого уровня). Считайте, что заклинание всегда получает автоматические успехи в объёме Времени мага.

Сюжетные зарисовки

- Если в игровой компании присутствует Либертен или Акантус, к нему обращается представитель Наследия Эндимиона. Маг делает всё, чтобы разрекламировать ему новое философское учение, способное в корне изменить его взгляд на мир.

- В Наследие вступает высокопоставленный член Консилиума (Провост, Советник или даже сам Иерарх). Что предпримут герои, когда узнают, что именно представляет собой этой Наследие?

- К героям обращается новый представитель Наследия, который понятия не имел, в чём именно заключается это "новое учение". Он уже начал испытывать побочные эффекты первого или даже второго Достижения и боится за свой рассудок.

Глава пятая: Места

Эшвард-Хайтс: Компьютерные грёзы

Долгие годы Эшвард-Хайтс считался буквальным воплощением идеального американского кондоминиума. Несмотря на популярность стекла, бетона и стали в дизайне 1950-х годов, архитекторы Эшвард-Хайтс предпочитали классический, если даже не архаичный дизайн. Здешние сооружения напоминают небольшие поместья, а цветочные клумбы перед фронтоном и аллеи с густыми, здоровыми деревьями, очерчивают весь кондоминиум по периметру.

В кондоминиуме живёт больше сотни людей – и каждого из них лично отобрал владелец Эшвард-Хайтс по имени Эбенецер Френли. Ни один жилец не видел Эбенцера больше одного раза в жизни, когда тот лично принял подписанный документ от нового члена сообщества и пожал ему руку, желая приятного проживания.

В действительности Эбенецер принадлежит к местному магическому коллективу. Долгие годы он изучал человеческую психику, стараясь понять, что соединяет её с коллективным сознанием всего мира, известным как Теменос. Весь кондоминиум Эшвард-Хайтс был возведён специально затем, чтобы Эбенецер мог расселить здесь людей, обладающих тесным психическим контактом с Теменосом, и изучить их связь с этим астральным миром.

Когда в 1960-х годах Эбенецер узнал о появлении компьютеров, он пришёл в восторг от возможностей, которые это чудо техники открывало для исследований. Приобретая компьютер и разместив его в тайном помещении под Эшвард-Хайтс, он магическим образом загрузил в него грёзы всех местных жителей. По задумке Эбенцера, компьютер должен был помочь ему сопоставлять грёзы всех жильцов – и первые годы всё шло как задумано.

Однако в конечном счёте жильцы начали обращать внимание на то, что они видят друг друга во снах, участвуя в своего рода "коллективных грёзах". Мало того, некоторые жильцы начинали обмениваться эмоциональным опытом и симпатическими связями с другими людьми: выражаясь конкретнее, вчерашние любовники могли проснуться с сильнейшим отвращением друг к другу, но искренними симпатиями к, казалось бы, посторонним людям.

Пытаясь разобраться, что происходит, Эбенецер отправился в астральное путешествие. С тех пор прошли долгие годы. Маг так и не вернулся назад, а его тело понемногу утратило все жизненные функции. Что ещё хуже, жильцы начали покидать кондоминиум, унося с собой чужие воспоминания или даже черты характера. Те, кто остались, начали страдать от особенно явных форм этой "духовной коммуникации": почти каждый день хотя бы один из жильцов приобретал черты, которыми раньше отличался другой житель Эшвард-Хайтс. Один и тот же человек мог становиться агрессивным в один день, мирным в другой, приятным в общении в третий и невыносимым – в четвёртый. Злейшие враги становились любовниками, а затем начинали считать друг друга незнакомцами.

Кончилось всё тем, что один из жильцов – абсолютно вменяемый и симпатичный парень по имени Джаред Коста – начал охотиться на других обитателей кондоминиума сначала в их грёзах, а затем и в реальности. Несмотря на то, что Джареда поймали и посадили в камеру смертников, жильцы продолжают видеть его во снах. И что хуже всего, даже те, кто покидает Эшвард-Хайтс навсегда, не могут по-настоящему сбежать из этого здания. Их разумы подключены к общей сети. Если только кто-нибудь не сумеет найти компьютер и отключить его (или хотя бы исправить), более сотни обитателей Эшвард-Хайтс будут обречены на вечное пребывание в общем кошмарном сне.

Секреты

Один из самых страшных секретов заключается в том, что обезумевший Джаред Коста действительно продолжает бродить по кондоминиуму. Несмотря на то, что его материальное тело всё ещё живо и заперто в камере смертников, его астральная сущность, усиленная

компьютером Эбенецера Френли, фактически стала призраком. Призраком серийного убийцы, искренне страдающего в ловушке из коллективных грёз.

Другой секрет может намекнуть здешним магам на истинную природу кондоминиума. В подвалах под кондоминиумом находится тайная комната, скрытая как физическими, так и оккультными методами. Внутри располагается мощный Источник, к которому подсоединён компьютер. Там же находятся некоторые вещи мистера Френли наподобие его магических инструментов. Любому магу хватит одного взгляда, чтобы понять: Френли не собирался покидать это место надолго.

Сюжетные зарисовки

- Один из протагонистов, если даже не весь кабал (или иная группа мистических существ), въезжает в Эшвард-Хайтс ещё до того, как начинаются сбои. Они лично встречают мистера Френли и, возможно, даже узнают кое-что о его планах на это место. Само собой, как только герои осваиваются в кондоминиуме, Эбенецер пропадает бесследно, и весь проект катится в тартарары.

- Персонажи расследуют дело Джареда Косты: точнее, его подражателя, который завёлся в апартаментах. Возможно, частица личности Джареда перешла через коллективное сновидение в разум другого жильца - или, может быть, один из жителей кондоминиума сошёл с ума безо всякой помощи со стороны Джареда. Так или иначе, герои ловят подражателя почти в самом начале сценария - после чего в кондоминиуме снова начинаются убийства с тем же *модус операнди*.

- Один из Спящих персонажей, живущих в кондоминиуме, "улавливает" в коллективной грёзе частицу сознания Пробуждённого - возможно, даже самого Эбенецера. Просыпается он уже магом. Вполне вероятно, что первым же его магическим подвигом становится обнаружение мистического компьютера, спрятанного в странной комнате под кондоминиумом.

Байбёри-Хендж: Кровожадные камни

Вопреки популярному стереотипу, Стоунхендж - далеко не единственный каменный круг на Британских островах, не говоря уже о других странах (от Франции и Китая до Америки и Австралии). Но Пробуждённые, знающие об истории большинства этих каменных сооружений, видят не так много причин радоваться распространённости этой священной архитектуры. Дело в том, что насколько известно самим Пробуждённым, легенды о человеческих жертвоприношениях среди того или иного "стоунхенджа" лгут далеко не всегда.

И речь не идёт о том, что камни обладают собственным разумом или требуют жертв. Нет, речь идёт лишь о том, что подобные места служат одними из самых мощных Источников, о которых когда-либо слышали Пробуждённые. И для того чтобы поддерживать их силу, магам необходимо время от времени отдавать им жизненную энергию. Именно маги - а не сами камни - служат антагонистами в этих легендах. Камни охотно принимают кровавые жертвы, однако они не обладают разумом.

Разумом обладают маги, которые эти жертвы приносят.

Секреты

С другой стороны, из последнего правила существуют и свои исключения. Иногда камни всё-таки обретают разум. Более того, иногда они обретают возможность *двигаться*. Байбёри-Хендж выступает в роли как раз такой зоны. Вся земля в этом месте жаждет человеческой крови - не из тёмных стремлений или ненависти к человеческой расе, а из простого желания поддержать свой магический Резонанс.

Что сделают местные Пробуждённые, когда узнают, что у них под боком располагается практически неиссякаемый источник магической силы - с той оговоркой, что он требует регулярных жертвоприношений?

Сюжетные зарисовки

- Иерарх Консилиума, расположенного вблизи от Байбёри-Хенджа, официально разрешает приносить в жертву камням врагов местного общества Пробуждённых. Несмотря на то, что в жертву камням действительно приносят настоящих злодеев - Жрецов престола, маньяков и Истребителей, - подобная деятельность не может не сказываться на Мудрости здешних магов.

- Камни обрели сознание и превратились в ловушку - в самом буквальном, физическом смысле слова. Когда в центр круга заходит археолог или турист, камни неожиданно обваливаются, погребая несчастного под собой. Ситуация усугубляется тем, что недавно камни задавили не просто учёного, а представителя Нуль Мистериис, Сети Зеро или другой исследовательской организации из сеттинга **Hunter: The Vigil**. Теперь охотники заинтересовались не только каменным кругом, но и местными заклинателями, которые продолжают пользоваться Источником несмотря на его очевидную опасность для смертных.

- В этом сценарии разум обретают не только камни. Своё сознание появляется у холмов, деревьев и других элементов ландшафта – и вскоре уже вся земля рядом с Консилиумом начинает жаждать хоть капли человеческой крови.

Школа имени Бена Франклина

Одни из худших чудовищ, известных магам, не просто прячутся под человеческим обликом, но и в прямом смысле слова относятся к человеческой расе. И худшие среди этих чудовищ умеют притворяться *невинными*.

Старшеклассники, учащиеся в Школе имени Бена Франклина, воплощают этот архетип всей своей сущностью. В конце двадцатого века городская администрация переименовала одну из местных школ в "Школу имени Бена Франклина", заодно спонсировав возведение статуи известного изобретателя на площади перед основным зданием.

Никто не знал, что член городского совета, предложивший создание статуи, состоял в местном Консилиуме и шёл по Пути Мастигос. С первых дней своего Пробуждения этот колдун мечтал превратить свой город в рай на земле: место, в котором люди будут лишены злобы, завистливости и других повсеместных пороков. Начать изменение горожан колдун решил с тех, кто всё ещё не успел утратить свою невинность: с детей.

И в каком-то смысле ему это удалось.

Секреты

Джеральд Макларен - тот самый колдун Мастигос - сделал статую Бена Франклина центром сразу нескольких вечнодействующих заклинаний. Прежде всего, он использовал заклинания Жизни и Разума для того, чтобы перенаправить мысли старшеклассников с сексуальной одержимости (вызванной гормональным всплеском) на любую другую активную деятельность. Кроме того, он заложил в их головы мысль о том, что поддержание сексуальных отношений более чем с одним человеком абсолютно недопустимо. Другие заклинания вкладывали в разум школьников аналогичные мысли относительно гомосексуальных отношений, сексуальных извращений и других отклонений от социальных норм.

Как уже говорилось, ни одно заклинание не дало сбой. Всё сработало так, как и хотел Макларен. Проблема заключается в том, что маг не учёл, насколько *неправильной* будет казаться жизнь школьникам, которым запретили участвовать в нормальном (даже если несколько хаотичном) сексуальном развитии. Гормональный всплеск никуда не делся, однако школьники обнаружили, что они просто не могут направить его на сексуальную или даже *околосексуальную* активность.

В результате абсолютно все старшеклассники приобрели хотя бы по одному психическому отклонению, которое выражается в одержимости любой деятельностью, не связанной с половой сферой. Подобная деятельность приносит школьнику наслаждение, приблизительно сопоставимое с сексом, а потому вскоре после сотворения заклинаний Джеральд обнаружил, что по его городу носятся целые толпы одержимых, полубезумных людей.

И разумеется, далеко не один школьник обнаружил, что околосексуальное наслаждение ему приносит убийство других людей.

Сюжетные зарисовки

- Персонаж из другого города начинает встречаться с девушкой или парнем, недавно окончившим Школу имени Бена Франклина. Несмотря на кажущуюся нормальность и даже наличие сильного увлечения той или иной деятельностью, этот партнёр испытывает неопишное отвращение к самой мысли о добром сексе. Когда этот партнёр впервые приводит персонажа домой (опять же, ни в коем случае не для занятия сексом), герой замечает коллекцию свежих птичьих перьев или других "охотничьих трофеев".

- Полицейские или другие персонажи, заинтересованные в расследовании преступлений, идут по следу серийного убийцы. Вскоре они обнаруживают, что убийца куда больше – и что все они учатся в старших классах Школы имени Бена Франклина.

- Кузен одного или нескольких протагонистов переезжает в город, в котором и расположена Школа Франклина. Вскоре он пропадает, а местные начинают рассказывать, будто незадолго до своего исчезновения он пытался изнасиловать девушку. Когда герои

прибывают в город для поиска своего родственника, самые старые обыватели предупреждают их, что это не первый мужчина, исчезнувший после неподтверждённого обвинения в изнасиловании.