# РУКОВОДСТВО РАССКАЗЧИКА ПО МАГАМ

# ПРЕДИСЛОВИЕ: СПЛЕТАЯ ГОБЕЛЕН



Это *ваша* книга.

Это книга, появление которой стало возможным благодаря десяти годам, в течение которых игроки и фанаты **Мага** играли в игру, благодаря всем их отзывам и идеям, большому количеству полуночных мозговых штурмов, изменений и исправлений.

Обычно игровая книга по **Магу** предлагает сюжет, представляет несколько дополнительных идей для создания персонажей, и, возможно, предоставляет вам какие-нибудь условия или инструменты для собственных разработок. Это отлично вписывается в основные критерии игры, расширяет существующие правила или изменяет мелкие детали, чтобы исправить их.

Теперь эта книга, в сочетании с вашим влиянием, вновь все их нарушит.

**Маг** создаёт каркас – моделирующий комплекс, если пожелаете – правил и установок, чтобы играть в определённую форму игры. Разумеется, вы можете немного изменить его, чтобы создать хронику с более гнетущей атмосферой жестокости и предательства, или же наоборот, романтическую игру, но у вас всё равно будут Сферы, Арете, стремление к Восхождению, и всё такое, так? Так что вам делать, если вы хотите сыграть в игру, где каждый в мире является магом? Или если вам не нравится, каким образом определяются Сферы, но нравится реализация их механики? Или вы хотите сыграть традиционную идею, но не можете уловить философию? Смотреть на игру под другим углом и изменять её во что-то, что больше понравится труппе – это прерогатива Рассказчика. Именно об этом данная книга: об изменении, которое поможет превратить **Мага** в вашу собственную игру.

Разумеется, для этого в книге есть разъяснения и обновления правил. *Кроме того*, она представляет альтернативы обычной игре по **Магу** – точки зрения, с которых можно взглянуть на проработку хроники и магические системы. Эта книга предлагает их не только как варианты, но также как источник вдохновения. Здесь вы можете взглянуть на примеры того, что вы можете делать, под углом, необходимым для того, чтобы понять, что вам нужно, чтобы воплотить их в жизнь.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО



Книга, которую вы держите в руках, полна правил, прояснений, предложений и советов. По сути, здесь их сотни страниц. Однако все они здесь находятся по единственной причине – чтобы напомнить вам о самом важном ориентире, известном как Золотое Правило. Даже мы, авторы и разработчики Беловолков, изменяем правила, создаём хоумрулы и вместе чистосердечно игнорируем правила в попытке рассказывать истории для игроков настолок, которые мы ведём. Мы постоянно подстраиваемся, часто на лету, чтобы заставить игру соответствовать нуждам истории, а не позволять правилам игры эту

историю диктовать. Читая эту книгу, помните, что ничто из написанного здесь не является прописной истиной; ничто из написанного здесь нельзя назвать «правильным путём» что-то делать. Эта книга – просто большая корзинка идей, каждая из которых представлена во всём своём природном великолепии, чтобы вы могли взять её и протестировать в своей игре в попытке рассказать лучшие из историй, которые вы способны дать своей труппе. Ныряйте, собирайте жемчужины, которые, как вам известно, наполнят ваш сундук Рассказчика, полный уловок, а раковины, кажущиеся вам пустыми, бросайте в кучу отходов. Вы не раз услышите, что люди говорят, будто в ролевые игры играют не для выигрыша или проигрыша, но те группы игроков и Рассказчики, которые получают от игры больше всего удовольствия, действительно «выигрывают», и не позволяйте никому говорить вам обратное. Мы надеемся, что эти идеи помогут вам и вашей труппе победить в попытке рассказывать истории, которые покажутся весёлыми и развлекающими всем из вас.

В конечном итоге Рассказчику следует использовать правила как инструмент, который поможет сделать игру более увлекательной для него самого и для игроков. Это не обязательно значит, что нужно бесцельно отказываться от любого правила просто потому, что один игрок с ним не согласен; в конце концов, правила предназначены для того, чтобы разрешать спорные моменты, а не создавать их. Рассказчики, которые полностью отказываются от всех правил, будут вынуждены бороться за то, чтобы поддерживать какую-нибудь видимость порядка, в то время как игроки будут испытывать замешательство и разочарование, не имея понятия о том, чего ждать от игры. С другой стороны, Рассказчики, которые никогда не меняют ни одного правила, скорее всего обнаружат, что игра стала клеткой для Рассказчика и игроков, пойманных в ловушку мыслями и предписаниями других людей о том, что делает игру интересной. Решение игнорировать, изменять или приспосабливать правило существует всегда, но хороший Рассказчик постепенно научится понимать, когда ему следует придерживаться правил, как способа поддерживать необходимый порядок, а когда следует отступить от них ради продвижения истории. Мы надеемся, что эта книга поможет научить Рассказчиков делать собственный выбор столь же часто, сколько может быть определённых решений.

## Складывайте, вытягивайте и искажайте!

Отлично, мы дали вам Золотое правило и сказали использовать такие правила, которые делают игру весёлой. «Так зачем же, – спросите вы, – я плачу за книгу, которая просто говорит мне делать собственные правила?»

Потому что книги правил похожи на сборные комплекты. В них содержатся уже протестированные части, которые в целом сочетаются друг с другом, а в результате этого обычно получается понятная и согласованная конструкция. Вместо того, чтобы самостоятельно разрабатывать все правила и проверять их методом проб и ошибок, вы получаете выгоду от заранее подготовленных частей. Имейте в виду, вам всё ещё нужно собрать их вместе и убедиться, что вы выбрали именно те части, которые хотите использовать. Вместо того, чтобы подгонять части друг под друга, вы хотите сложить их вместе и получить цельную хронику – и опубликованные материалы помогают это сделать.

Однако когда вы хотите получить результат, направление которого значительно отличается от указанного в публикации, вы можете оказаться на неизведанной

территории. Конечно, у вас на уме может быть какая-нибудь идея из недавно просмотренного фильма, или, возможно, вы хотите совместить несколько правил. Вот для этого и пригодится данная книга: вы можете посмотреть, как можно сделать вещи, которые хотели попробовать воплотить в жизнь, но ещё не записывали их на бумаге.

## Подготовьтесь к этому...

**Руководство Рассказчика** написано о подготовке. Вы можете проводить великолепные игры на лету, но когда вы хотите отойти от основной модели, вам нужно облечь свои идеи в конкретную форму. Из этой книги вы можете почерпнуть вдохновение, которое поможет вам определить направление вашей хроники.

В **Маге** – в большей степени, чем в других играх – ключевую роль играет подготовка. Это большая вселенная, в которой есть много сложных правил – чтобы провести игру, вам нужно чуть большее, чем краткая инструкция! Читая эту книгу, *взаимодействуйте* с ней. Спросите себя, как можно было бы использовать её для своей игры. Наклеивайте на страницы липкие заметки со своими мыслями и комментариями. Если вы будете не просто читать о какой-нибудь идее, а прокручивать её в голове и понимать, что вы можете с ней сделать, вы не только придадите ей личного характера, но и получите более всеобъемлющее её понимание.

Так что берите тетради. Урок идёт, и перед вами – ваш учебник... Но это путешествие по чудесным королевствам, а выпускниками являются все Рассказчики с верным материалом.

## Что это значит для меня?

Так как же эта книга может помочь вам создать собственный материал? Похоже на противоречие в терминах. Да и нет – хотя эта книга может быть всесторонним руководством по *всему*, она может помочь указать вам в направлении большого количества разных и интересных идей, и может дать пример, как воплотить эти идеи в жизнь. На этих страницах вы найдёте:

**Глава Первая: Ремесло**. Ошибки, дополнения и ответы на те животрепещущие вопросы и блуждающие лазейки, которые вас всегда интересовали. Конечно, со временем некоторые правила претерпели минимальные исправления (никто не совершенен). Вы найдёте здесь не только ответы на свои вопросы, но и некоторые идеи относительно того, *почему* всё пошло так, как пошло.

Кроме того, в эту главу входит вагон дополнительных правил и правил о том, как менять игру. Если речь о правиле, которое полностью изменит Парадокс, Способности или Сферы, то оно находится здесь.

**Глава Вторая: Пробуждённая Борьба**. В отличие от многих ролевых игр, **Маг** часто может казаться чересчур неявным и абстрактным. Злодей сокрыт и может вообще не быть злодеем, если посмотреть на него с его точки зрения. Здесь представлены различные источники драматического конфликта и возможные противники, которые находятся в центре метаплота **Мага**, а также идеи для использования их в историях и сюжетах.

**Глава Третья: Пробуждение Рассказчика**. Дополнительный совет для Рассказчиков, которые хотят приукрасить игру, или у которых есть проблемы с её проведением. Предварительная подготовка, советы для быстрого разрешения игровых проблем, способы упростить систему и уменьшить количество писанины. Мотивы, темы и методы. Плюс

трактат об основах философии и том, как вы можете применить эту заумную точку зрения к **Магу**.

Очевидно, что если вы играете по **Магу**, то вы уже довольно опытный Рассказчик. Советы, приведённые в Главе Третьей, охватывают необычные ситуации, предлагают небольшую поддержку на случай, когда игроки отбиваются от рук, и показывают вам, как вы можете ускорить свою игру, сочетая предварительное планирование с некоторыми шаблонами, экономящими время, или с урезанными записями.

**Глава Четвёртая: Аватары и Искания**. Жизненно важным пунктом в магическом развитии мага являются Искания – некое загадочное магическое путешествие, которое инициирует собственный аватар волеизъявителя, чтобы подтолкнуть его к просветлению. Но как же вам всё-таки разработать и провести одно из этих странных путешествий в игре? Эта глава рассказывает вам об этом и предоставляет мириады идея для Аватаров всех Эссенций.

**Глава Пятая: Альтернативные сеттинги**. Эта глава охватывает несколько примеров хроник, которые сильно отличаются от обычных вариантов происходящего в игре по **Магу** – от фантастических магических миров до сюжетов, вращающихся вокруг исхода Войны Восхождения. Плюс контрольный список для создания ваших собственных хроник, идеи о том, что вы можете искажать или изменять, и большое количество материала, чтобы лучше проработать особенно важные для вас темы для хроник, обычных во всех прочих отношениях.

Если вам ужасно хочется провести игру по **Магу** в стиле космической фантастики, или вы хотите поиграть магов в фантастическом сеттинге из комиксов или фильмов – именно здесь надо искать. Прежде, чем Мир Тьмы поблекнет или станет скучным, просмотрите эти идем. Некоторые из них могут указать новое направление для вашей хроники или породить совершенно новое.

**Глава Шестая: Мир Магии**. Бросьте долгий, пристальный взгляд на кроссоверы и на место, которое маги занимают в объединённом Мире Тьмы – и остерегайтесь своих желаний! Здесь пути для введения других игровых тем и персонажей. Расширение Мира Тьмы, чтобы охватить другие идеи, лежащие за пределами основной идеи **Мага**.

Глава Шестая, однако, даёт вам не только правила по кроссоверам, она также является набором инструментов – она изучает, где вы склонны сталкиваться с трудностями на пересечении путей, и как с ними справляться. В некоторых случаях они могут даже *не быть* проблемами, или могут породить новые идеи.

LEIF
JONES

# ГЛАВА 1: РЕМЕСЛО



Проводить захватывающую, увлекательную игру по **Магу** – тяжелая работа! Рассказчик – вы – должен много думать, о чём игра, как её провести, и на каких областях темы и идеи поставить акцент. Сначала объём работы может показаться небольшим, но придётся делать много вещей одновременно. Обладают ли ваши персонажи Рассказчика правильным образом мышления, чтобы ухватить настроение игры? Действительно ли Резонанс работает так, как утверждают все ваши игроки? Во всяком случае, о чём же разработчики и писатели, чёрт возьми, *думали*?

Давайте начнём с малого – с мелких правил, а затем перейдём к крупным: предположениям о том, почему «Маг» не только работает так, как работает, но и породил так много книг.

## FAQ (Вопросы-Ответы)



Те, кто посещают сайт Беловолков, увидят здесь знакомые вопросы из FAQ-а по игре **Маг**. Некоторые из них были рассмотрены более подробно, в случае необходимости. Вы также найдёте ответы на несколько других вопросов, которые могли возникнуть в процессе длинной хроники.

**• Что случилось с номерами на корешках книг?**

Номера на корешках различных книг игры «Маг: Восхождение», напоминающие Гало-номера с различных дисков и видеозаписей группы Nine Inch Nails, дают возможность отследить, какие книги «**Мага**» у вас есть, а каких нет. Номера использовались давны-ы-ы-м давно, когда выпускали ещё первые книги, но они больше не используются.

Слишком часто номера на корешках вызывали больше проблем, чем стоило. Они никогда не были особо полезны («Мне нужна книга по Магу #21!») и вызывали некоторое замешательство, когда выяснялись странные события – всё, что угодно, от неправильного порядка выхода книг и изменений дат релизов до книг с неправильными номерами!

Ко времени выхода Исправленного издания стало понятно, что номера на корешках, хоть они и были причудливым приятным дополнением, не столько служили своей цели, сколько наоборот, могли вызвать проблемы (да, люди обычно *жаловались*, когда типографская ошибка приводила к дублированию номера корешка в одном тираже).

Что, возможно, более достойно упоминания, у некоторых книг по «**Магу**» – книг Традиций – никогда не было номеров на корешках, так что было невозможно вписать их в любой мало-мальски полный список.

Они все есть в этом списке, включая издания, которые больше не печатаются:

01 Маг (первое издание) (**Mage**)

02 Ширма Рассказчика по Магам (первое издание) (**Mage Storytellers Screen (first edition)**)

03 Книга Часовен (**Book of Chantries**)

04 Очертания Судьбы (**Loom of Fate**)

05 Биоинженеры (**Progenitors**)

06 Цифровая Сеть (**Digital Web**)

07 Книга Теней (**Book of Shadows**)

08 Фактор Хаоса (**Chaos Factor**)

09 Итерация Икс (**Iteration X**)

10 Книга Безумия (**Book of Madness**)

11 Новый Мировой Порядок (**New World Order**)

12 Правая Рука Восхождения (**Ascension's Right Hand**)

13 Маг (второе издание) **(Mage (second edition)**)

14 Ширма и Руководство Рассказчика по Магам (второе издание) (**Mage Storytellers Screen and Companion (second edition)**)

15 Покорители Бездн (**Void Engineers**)

16 Горизонт: Оплот Надежды (**Horizon: Stronghold of Hope**)

17 Книга Цехов (**Book of Crafts**)

18 Книга Миров (**Book of Worlds**)

19 Книга Зеркал (**Book of Mirrors**)

20 Синдикат (**Syndicate**)

21 Ящик для игрушек Техномансера (**Technomancer's Toybox**)

22 Цифровая Сеть 2.0. (неправильно обозначенная номером 21) (**Digital Web 2.0 (misnumbered as 21)**)

23 Руководство по выживанию для Сироты (**Orphan's Survival Guide**)

24 Сказки магии: Тёмное приключение (**Tales of Magick: Dark Adventure**)

25 Руководство по Технократии (**Guide to the Technocracy**)

26 Посвящённые Искусства (**Initiates of the Art**)

27 Пути Духа (**Spirit Ways**)

28 Магистры Искусства (**Masters of the Art**)

• **Что случилось с [моей любимой информацией, которой нет ни в одной книге]?**

Она стала жертвой подсчёта количества слов. Например, в исправленном издании **Мага** содержалось на 90.000 слов *больше*, чем мы могли напечатать. Ради примера – это количество слов равно примерно 160 дополнительным страницам материала, который мы просто не могли впихнуть в основную книгу. Увы, но таков закон выпуска книг. От разработчика зависит, что жизненно важно, а что можно отложить на потом. Так что если вам казалось, что в сердце **Мага** что-то было, но вы не видите этого в книге, возможно, эта информация была придержана для последующего релиза.

Конечно, когда были выпущены исправленные книги и обновлённые Руководства, большое количество материала наконец попало в печать. И всё же, всякий раз что-то не влезает, потому что не хватает места (например, Достоинства и Недостатки в Законах Восхождения), или ему удаётся провалиться сквозь щели в забытье (как Львы Сиона, которые так и не появились в исправленном **Помощнике Рассказчика**).

**• Меня смущает новая система Парадокса. Всегда ли Парадокс даёт откат? Всегда ли он высвобождается полностью за раз? Описания кажутся противоречивыми.**

Парадокс – переменчивая сила. Иногда он наносит ответный удар; иногда выжидает. Иногда он как молот, а иногда – как наждачная бумага, которая прошлась по вашей коже.

*Обычно* Парадокс высвобождается сразу же после набора, но так происходит не всегда. Существует возможность с шансом 1 к 10, что Парадокс будет висеть на маге, а не

немедленно высвобождаться. Конечно, игрок всегда может потратить Силу Воли, чтобы помешать Парадоксу вырваться всему за раз. В конечном счёте именно от Рассказчика зависит решение, будет ли Парадокс высвобождаться сразу, или будет висеть «на счету».

Когда Парадокс наносит удар, проще всего высвободить весь накопленный ранее Парадокс и посмотреть на результаты в соответствующей таблице урона и недостатков. Если вы хотите внести в свой Парадокс больше неопределённости, вы можете сделать бросок запаса кубиков, равное количеству Парадокса мага; каждый успех (6 или больше) освобождает один пункт Парадокса, превращая его в откат (постоянный Парадокс тоже может так «разрядиться», но он никуда не исчезает). В результате вы узнаете, сколько высвободится очков Парадокса; оставшиеся очки маг сохранит.

Если в запасе у мага осталось несколько пунктов Парадокса, он всё ещё будет рассеиваться по одному пункту за неделю, как указано в правилах.

**• В чём состоит разница между вульгарной и согласованной магией? Что случается, когда маг творит согласованную магию, и как много должен будет описать игрок? Правила кажутся несколько размытыми.**

Вульгарная и согласованная магия описана в **Маге** на страницах 137-138, но описания оставляют пространство для домыслов. В конечном счёте полное определение того, что считается «вульгарным», а что «согласованным», зависит от игры, которую хочет провести Рассказчик.

Вкратце, согласованная магия – это что угодно, что *могло бы* обоснованно случиться без вмешательства магии. Если маг произносит заклинание, и несколько машин сталкиваются – что ж, они *могли* столкнуться в любом случае; это совпадение. Опять же, если маг молится о вмешательстве в то время, как его преследует враг, и вдруг лифт, в котором едет враг, застревает – это совпадение: не потому, что все чудеса согласованны, а потому, что лифт вполне мог случайно застрять.

Вульгарная магия – это всё, что выходит за рамки совпадения. Маг стреляет молниями из пальцев? Это определённо не может случиться в реальном мире, значит, это точно магия! Точно так же, если маг заходит в ванную в одном городе и выходит из ванной в другом, это определённо не что-то, что могло «просто случиться», и это вульгарная магия.

Однако границы согласованности и вульгарности не установлены. Определённый эффект накладывает Консенсус: то, что люди считают возможным, определяет возможное. Таким образом, если магу удаётся убедить людей, что у него есть замечательная штуковина, которая действительно работает и позволяет ему вроде как вызывать молнию, эффект вполне может быть согласованным – маг творит магию и взмахивает руками, но всё делает устройство, ведь так? В любом случае, насколько могут посчитать люди. Точно так же, у мага может быть особая информация о каком-то малоизвестном научном «факте», на котором он настаивает, но если он не широко распространён, и в него не верят, он не будет казаться естественной частью того, что могло случиться, так что это будет вульгарная магия или наука.

Когда маг творит вульгарную магию, он высвобождает эффект и выпускает на волю что-то, что явно нарушает естественный порядок вещей. А вот согласованная магия обычно гораздо более неявная. Маг приводит магию в движение, но затем вплетает её в Гобелен. Магия подталкивает события в определённом направлении; те, кто ею не владеют, даже не могут сказать, что случилось что-то необычное. Маг может даже не

знать, что именно случится! *Игрок* должен описать достаточно убедительное совпадение, но *маг* просто подстраивает события и, возможно, даже не знает, что повлекло за собой результат – совпадение или магия. Например, маг-Герметик может пробудить Силы, чтобы с помощью согласованной магии поразить врага. Маг вплетает магию в Гобелен и надеется, что она сработает. И – о чудо! – оторванный высоковольтный провод падает на противника и бьет его током. Необычно, но это могло случиться, так что это совпадение, и никто не может сказать, было это в действительности магией или нет. *Игрок* знал, потому что кидал кубики, и *игрок* описывал подходящее совпадение (претендуя на одобрение Рассказчика), но маг знает лишь то, что он положился на магию, он поверил, и вот, его враг повержен.

Отдельным Рассказчикам следует играть с рамками совпадения так, как диктует им природа игры. Согласованность и вульгарность будут меняться время от времени, от места к месту, и от человека к человеку тоже.

**• Что такое постоянный Парадокс, как его набирать, что он делает, и является ли он тем же самым, что Недостаток «постоянный парадокс»?**

Постоянный Парадокс появляется, когда персонаж каким-то образом сильно и необычно меняет то, что существенно и сильно нарушает «правила» реальности.

Например, маг может (с помощью магии Жизни) получить более сильные мышцы. Обычно этот эффект краток, и он используется, чтобы получить временную прибавку к силе; маг получает небольшое количество Парадокса и страдает от кровотечения Узора из-за стресса, вызванного изменением его личного Узора. С другой стороны, Магистр Жизни может использовать магию, чтобы прожить дольше срока, отведённого людям, возвращая себе молодость и жизненную силу на протяжении столетия. Это использование определённо нарушает «законы» общепринятого человеческого существования. Почему Магистр не страдает от кровотечения Узора? Потому что вместо того, чтобы временно растянуть свой Узор, он полностью переписывает его. Проблема в том, что он переписывает его таким образом, который не принимает реальность, так что над его головой всегда будет висеть угроза того, что Парадокс обрушится на него. В игровых терминах, у него есть постоянный Парадокс.

Если ваш маг набирает постоянный Парадокс, пометьте это, закрасив (а не просто поставив крестик) клеточки Парадокса. Этот Парадокс всегда учитывается в откатах, которые персонаж получает из-за Парадокса – это значит более серьёзные откаты и больший урон – но он никогда не исчезает. Его нельзя устранить с помощью магии Основ. Он исчезает только в случае, если маг возвращает всё, как было, в случае с причиной, вызвавшей его появление (например, удаляет кибернетическое усовершенствование), или если Консенсус изменяется, чтобы позволить её существование (например, если Консенсус начнёт считать наличие кибернетических усовершенствований «нормой»). Как только это случается, постоянный Парадокс превращается в нормальный и может быть «разряжен».

Постоянный Парадокс – не то же самое, что постоянный Недостаток Парадокса. Последний появляется из-за ужасно сильного отката, наделяющего мага каким-нибудь недостатком, который постоянно усложняет ему жизнь: это может быть высохшая рука, снежно-белые волосы, Психоз, или какая-нибудь похожая проблема.

**• Отлично, умники, так если Консенсус гласит, что «реальность – это то, во что верят люди», то как он вообще работает? Большинство людей не верят в то, что их реальность – это что-то, во что они верят, так что его не должно быть, так?**

Консенсус – это последствие сотворения Теллуриана. Подобно существованию энергии Основ, он на самом деле не является предметом интерпретации. Энергия Основ (Квинтессенция) существует вне зависимости от факта, что большинство нормальных людей в неё не верят. В некоторых случаях существуют вещи, которые просто «вроде как должны быть», будь то из-за исторической инерции или космологических констант.

В **Маге** вера, проведённая сквозь волю, творит реальность. Маги могут делать это сознательно, потому что они Пробуждённые. Спящие делают это лишь на глубочайших, самых бессознательных уровнях, так что по отдельности количество этих убеждений мало, но большое количество таких бессознательных убеждений достаточно сильно, чтобы заставить реальность подчиниться определённому виду бытия – чтобы заставить её следовать определённым правилам о том, что приемлемо, а что нет. Учитывая, что это подсознательный процесс, люди не могут просто пожелать, чтобы всё не было по-другому (если только они не Пробуждённые). Кроме того, многие невротические составляющие этого коллективного бессознательного вполне могут пробиться в консенсуальную реальность, несмотря на то, что никто, будучи в здравом уме, сознательно не позволил бы таким вещам существовать. Следовательно, вампиры и другие ночные существа блуждают по реальному миру.

«Реальный мир» – это материальный мир. В Умбре может существовать что угодно, вне зависимости от консенсуальных убеждений (хотя даже там существуют определённые законы, и, следовательно, Парадокс). Кажется, что фильтры реальности действуют только в материальном мире – точно так же, как собственное «я» индивида не позволит определённым мыслям проявиться сознательно, отправляя их в бессознательное, чтобы позже они проявились в виде снов или оговорок по Фрейду.

Конечно, вы можете поиграть с идеей о том, *кто именно* творит Консенсус. Это не обязательно должны быть только люди. Возможно, духи, животные или даже неизвестные *другие существа* участвуют в создании этого искусно вытканного гобелена, называемого Консенсусом. Хотя вера *влияет* на Консенсус, она не обязательно *создаёт* его. Некоторые «законы» природу могут существовать независимо от веры, а другие могут изменяться с различной лёгкостью и скоростью.

**• При шаге в сторону Шторм Аватаров наносит повреждения от неудач, выпавших при броске Сферы Духа, или от отдельного броска Арете + Парадокс? Влияет ли Шторм и на других существ, а не только магов?**

От броска Арете + постоянный Парадокс. Шторм влияет только на просвещённых индивидов и творений – то есть, на магов и Талисманы.

**• Так почему же Шторм Аватаров не влияет на оборотней, духов, или кого там ещё?**

Шторм Аватаров привлекают сильные могущественные Аватары. Это похоже на то, как молния бьёт в магнит. Оборотни – не совсем люди, и уж точно у них нет Аватаров в смысле «Мага» (у них есть духи, но они *сами* отчасти являются духами). Духовные сущности, кроме того, не обязательно являются Аватарами.

**• Почему Шторм Аватаров вообще появился вот так вот? Он похож на отговорку, чтобы убрать из игры Магистров и Умбру.**

Некоторые люди считают, что Шторм Аватаров – это просто сюжетный инструмент, появившийся из ниоткуда. Что ж, в Подземном Мире взорвалось множество атомных бомб. Появился Шестой Водоворот. Дойссетеп погиб в величайшем известном проявлении Сил. Цифровая Сеть рухнула и перезагрузилась. Оплот Традиций, Конкордия/Горизонт, был наводнён врагами и пал! И люди считают, что в логическом результате этих событий с духовным миром бы *ничего не случилось*?

В игровом смысле Шторм Аватаров – это простое заключение: напоминание о надвигающейся Шестой Эпохе/Армагеддоне, а также пощёчина для высокомерных магов (и других), которые думали, что можно связываться с космически разрушительными силами.

В смысле темы и идеи Шторм Аватаров помогает сделать Умбру более изолированной и загадочной. Она также отсекает Магистров от Земли, тем самым меняя динамику власти игры.

Ищите сводку по метаплоту на страницах 33-35.

**• Кажется, сотворить быстрый Эффект действительно сложно. Со штрафами за быстрый каст, количеством требуемых успехов и так далее, у большинства магов будут проблемы с тем, чтобы набрать больше одного-двух успехов за ход.**

Это правило создано намеренно; маги должны тратить время на подготовку, кастовать свои Эффекты мудро и использовать ум, а не грубую силу. Магия переворачивает вселенную с ног на голову – это не то, что делается быстро или легко! Магия – это не вечное лекарство от всего. Маг не может полностью полагаться на магию для решения всех своих проблем.

Магу в условиях стресса, возможно, лучше будет использовать какую-нибудь неявную магию, чтобы обратить события в свою пользу, или разделить запасы кубиков, чтобы получить простой личный Эффект, который поддержал бы обычное действие. Настоящий титанический магический труд потребует времени и усилий. Если магу просто *необходимо* сотворить что-то феноменальное за один ход – для этого существует трата Силы Воли и Квинтэссенции. Также помните, что если всё, чего хочет ваш маг – это убить кого-то с помощью вульгарной магии, то успехи, набранные в броске атаки, добавятся к урону, как в случае любой другой атаки, так что удар огня, набравший даже всего один успех, может нанести весьма значительный урон при хорошем попадании.

Если Рассказчик хочет позволить магам кастовать Эффекты быстрее, легче всего будет избавиться от штрафа к Сложности за быстрый каст и понизить необходимое количество успехов, чтобы один или два успеха всё же приносили полезные результаты.

Теперь вы знаете, что подразумевалось: что магия – требовательное, но оправдывающее себя ремесло. Если вы хотите изменить это – можете изменить.

**• Эм, а всё-таки что такое Технократские Конвенции?**

Чёрт, эта вставка просто не поместилась в исправленное издание «Мага». Вкратце, у Технократии есть пять Конвенций: Итерация Икс, занимающаяся наукой о компьютерах и материалах; Новый Мировой Порядок, работающий с социальным проектированием и распределением информации; Биоинженеры, практикующие медицину; Синдикат, работающий с деньгами и экономикой; и Покорители Бездн, которые изучают и наносят

на карту неизвестные места и измерения. Вместе они соблюдают Предписания Дамиана, ряд указаний, призывающих их защищать человечество и исследовать космос.

**• Какой уровень магии Жизни требуется, чтобы лечить других людей?**

Как указано в описании Жизни 3, «В случае с более сложными существами он может вызвать изменение, заставляя существо расти или изменяться так, как он хочет», то есть, маг может вылечить других людей или нанести им ранение с помощью Жизни 3. Трансформация Узора во что-то другое требует Жизни 4.

**• Что там с метаплотом?**

Ищите обсуждение всех вещей, связанных с метаплотом, на страницах 32-35.

**• Как должны работать Гейсы (Испр. изд. Мага, стр. 289-299)?**

Недостаток «гейс» уменьшает ценность соответствующего Достоинства или Недостатка. К сожалению, таблица очков устарела (упс). Так что если ваш гейс очень простой, он стоит 1 очко – лишь слегка уменьшает стоимость Достоинства или Недостатка, потому что вы вряд ли нарушите его, и поэтому вряд ли потеряете Достоинство или пострадаете от Недостатка. Если ваш гейс очень серьёзный, он может стоить до 5 очков – и сильно облегчит Достоинство, потому что вы почти наверняка потеряете его. Конечно, стоимость гейса никогда не может быть *более чем на единицу меньше*, чем стоимость соответствующего Достоинства или Недостатка.

Прямой пример: скажем, у вашего мага есть 5-очковое Достоинство «Природная Сфера: Дух». Затем, скажем, у вашего персонажа есть гейс всегда жертвовать духам небольшое количество еды во время еды – малый гейс, который стоит около 2 очков. Теперь стоимость «Природной Сферы» равна лишь 3 очкам, но если маг когда-нибудь не сможет выполнить гейс, он потеряет Достоинство.

Ради примера Недостатка представьте себе мага с Недостатком «Важнейший компонент: солнечный свет». Этот Недостаток стоит 2 очка. Также маг берёт гейс: всегда есть овощи, 1-очковый гейс. Маг получает 1 свободное очко на Недостаток, но если он когда-нибудь будет есть не только овощи, он пострадает от Недостатка в будущем. (В данном случае вы получаете очки за Недостаток, которым *даже не страдаете*, если только не нарушите гейс. Как мило).

**• Может ли маг сменять Традиции?**

Условно говоря, да. Маг, который во время своего раннего обучения переходит из Традиции в Традицию, получает Достоинство «Двойная Традиция» (см. 298 «Мага»). Точно так же, маг может получить это Достоинство в процессе игры за 14 очков опыта и большое количество отыгрыша. Маг получает обучение и навыки *обеих* Традиций за раз, поэтому это столь дорогое Достоинство.

В какой-то момент маг *может* перейти в совершенно другую Традицию и оставить бывшую. При этом маг может получить Недостаток «Новичок на испытательном сроке» (Probationary Sect Member) или какой-нибудь ещё социальный штраф. Такое изменение сродни опыту, изменяющему всю жизнь, вроде «принятия религии» или испытания смены личности. Маг не просто учится колдовать по-другому; персонаж разрываем на части различием между тем, что он *знал* как непреложную истину о вселенной, и попыткой заменить её чем-то ещё.

В результате Арете мага не уменьшается, но вполне возможно, что может пострадать его знание Сфер. В конце концов, обученный маг-Герметик *знает*, что если открыть определённые врата и наложить определённые связующие заклинания на ангельские силы, он может призвать огонь, но если маг-Герметик отбрасывает эту информацию как бесполезный мусор и вместо этого пытается научиться пользоваться интуитивными технологиями, как Сын Эфира, он должен существенно переучить свои Сферы, буквально с самого начала.



Лучший способ справиться с этой ситуацией – использовать правила для мага, который теряет уникальный фокус (см. **Маг**, стр. 203) или хочет научиться использовать другие фокусы в дополнение к уникальному. У этого мага есть несколько вариантов: он может творить заклинания с помощью «исключительных фокусов» и просто заставлять магию работать, или может начать изучать новые фокусы – набор фокусов новой Традиции – для Сферы, вторично покупая уже существующие точки за полцены. Да, это *очень* дорогое предложение, которое отражает, как много работы нужно, чтобы столь радикально изменить взгляды на мир, и показывает, почему маги так редко пытаются сменить Традицию.

Маг сохраняет знание практик, земные способности и магическую подготовку. В результате такого изменения Резонанс почти всегда увеличивается или меняется.

**• Что случается, когда маг переходит в Технократию (или наоборот)?**

Посмотрите на правила смены Традиции, приведённые выше: маг, по сути, учится делать всё по-новому, но знания старых Сфер будут ему недоступны, пока он не поймёт, как применять новые инструменты. Опыт мага не теряется полностью; в конце концов, маг платит лишь половину стоимости, чтобы вновь обрести Сферы, но всё равно это длинный путь.

Конечно, такой персонаж также получает недостаток «Новичок на испытательном сроке». Маги, перебравшиеся в Технократию, практически несомненно страдают об высокого уровня Обработки (смотрите «Руководство по Технократии»).

Это всё же лучше, чем пытаться Пробудить кого-то с нуля, а бывшему Традиционалисту проще выучить новые Сферы заново, чем недавно Просвещённому оперативнику – в первый раз, что объясняет, почему Технократия ставит на первый план поимку и обработку магов, а не всегда их убивает (эта привычка также даёт вам прекрасные идеи для сюжета «спасём нашего друга, пока его не Обработали»).

**• Скажите, могу я использовать эти приведённые выше правила для изменения фокусов моего мага?**

Попытайтесь. Вы можете преодолеть необходимость в уникальном фокусе и заменить его обычными ограничениями на фокусы, принятыми в Традициях, заплатив дополнительно 50% стоимости за каждый уровень выбранной Сферы. Это снимает штрафы за уникальный фокус и позволяет персонажу использовать обычный набор Традиций. Зачем вам вообще это делать? Потому что вы всё равно будете получать все бонусы за использование изначального уникального фокуса, если сохраните его.

**• Что делает Резонанс? Почему вы вообще его ввели, если он такой расплывчатый?**

Резонанс дополнен в Руководстве по Традициям. Он приведён в виде статистики, чтобы привлечь внимание: хотя Резонанс существовал в предыдущих изданиях **Мага**, буквально из ниоткуда появились десятки людей, считающих, что это великолепное новое правило, появившееся только в исправленной редакции.

Основная идея Резонанса заключается в том, что побуждения, эмоции и личность мага – всё это влияет на его магию. Статистика Резонанса помогает показать, чем *являются* эти эмоции, и насколько сильными они могут быть. У очень, очень злого мага есть много Резонанса *злости* – и это проявляется в его заклинаниях!

Аналогично, Резонанс является магическим «следом» или «особенностью». У заклинаний мага всегда есть такой Резонанс, и практически всегда он уникален. Помните, как Дарт Вейдер в «Звёздных Войнах» почувствовал присутствие Оби-Вана на Звезде Смерти? Резонанс похож на это – ваша магичка творит заклинание, и внезапно её старый враг узнаёт её по Резонансу.

Из-за того, что Резонанс представляет собой эмоции и желания, проведённые сквозь магию, он изменяется в соответствии с ними. У магов, которые проходят через сильный магический стресс или обладают большим количеством энергии, обычно есть много Резонанса, так что маги часто получают Резонанс от Безмолвия или Исканий. Маги, испытывающие сильные эмоциональные потрясения или смену личности, могут получить новые типы Резонанса.

**• Можно ли накладывать друг на друга разные типы Резонанса, относящиеся к одной категории (например, Энтропийные)?**

Да; ниже приведены необязательные правила.

**• Почему маги (делают всякие тупые вещи)?**

Потому что маги – тоже люди. Они делают ошибки. Иногда они что-то делают, потому что «в то время это казалось хорошей идеей». У магов действительно есть особенные способности, но они не являются ни всемогущими, ни непогрешимыми.

**• Почему в основной книге больше нет ни Технократов, ни Умбры? Как можно играть в игру без духовного мира и главных антагонистов?!!**

Технократы больше не являются основными антагонистами. В ранних изданиях они были плоско представлены карикатурными «злодеями», работающими против Традиций. Теперь, после выпуска книг, подобных «Руководству по Технократии», их можно играть как запутавшихся людей с собственными целями. Ну а поскольку они больше не «враги», основные правила не представляют их в негативном свете, потому что это только продвигало бы идею о том, что они остаются «врагами». Вместо этого «враг» магов гораздо более всеобъемлющий и скрытный: это может быть что угодно, от личных проблем, с которыми магу приходится сталкиваться в реальном мире, до попытки завоевать сердца Спящих и вырвать из их апатичного Консенсуса. Идеи о разнообразных конфликтах, с которыми сталкиваются маги, ищите в Главе Второй: Пробуждённый Битва.

Несомненно, Умбра является большим королевством, полным энергии, местом, которое находится далеко от трагедий, происходящих на Земле. К худу ли, к добру ли, но современным магам приходится дома разбираться со своими проблемами. Сражение в духовном мире не выполнит заданий, стоящих перед Традициями. По этой причине Умбра представляет собой прекрасную площадку для игры, но не является отправным пунктом для недавно Пробудившихся магов, у которых всё ещё остаются проблемы из старой жизни, только теперь появились новые возможности справляться с ними. Точно так же, нельзя отдать должное невероятному размаху и сложности Умбры, описав её на двух страницах текста. Умбре будет посвящена отдельная книга, **Бесконечный Гобелен** (скоро выйдет).

Основную книгу правил «Мага», конечно, обязательно нужно иметь тому, кто играет нового мага. У недавно Пробудившихся магов редко бывает опыт схваток с Технократами (обычно на вас не охотятся, *пока* вы не начнёте творить магию) или путешествия в духовный мир.

**• В правилах получения опыта «Мага» сказано «новый уровень х», а в других играх это «текущий уровень». Это ведь ошибка?**

Нет. Как Джастин Ачилли объяснил во время разработки Исправленного «Вампира», он всегда понимал «текущий уровень» как «уровень, который вы сейчас покупаете». Для некоторых людей тот факт, что изучение следующего уровня (второй точки) даётся труднее, чем изучение примитивных основ (первой точки), звучит более логично, чем какой-нибудь другой вариант, что было странной чертой старой системы. Это также казалось приемлемым для **Мага**, но чтобы прояснить данный момент, была введена новая формулировка.

Конечно, вы всегда можете использовать любую систему распределения опыта, которая вызывает у вас интерес, так что если хотите – можете использовать «текущий» опыт. Наверное, вам следует использовать либо «текущее», либо «новое» определение для всех персонажей в своей игре, просто чтобы ваши игроки вас не избили. Этан Скемп

предпочитал систему «текущего уровня» и в Исправленном «Оборотне» оставил её неизменной.

**• Как Арс Магика относится к Магу?**

Старая игра «Арс Магика» изначально создавалась некоторыми из тех людей, которые позже решили стать Беловолками, и некоторое время она публиковалась компанией «Белый Волк». Хотя она определённо изначально повлияла на **Мага**, АрМ с тех пор пошла другим путём. Две игры разделились, и хотя у них есть некоторые аналогичные элементы, не будет правильным предполагать, что на данный момент Арс Магика представляет собой «историю» Мага.

Книга правил линейки **Тёмные Века: Маг** погружается в эту историю, иллюстрируя сражения, через которые проходили маги в начале 13 столетия – прежде чем появились Традиции, какими мы их знаем, или даже концепция магических Сфер.

**• Как реальность Мага стыкуется с другими играми?**

Не очень хорошо. Идея того, что на законы мира влияет консенсус человеческих убеждений, не обязательно остаётся такой же в мире, наполненном махинациями вампиров, или в мире, где животным (по меньшей мере волкам) есть что сказать не в меньшей степени, чем людям.

Маг кладёт в основу доводов мир, где люди являются объектом основной важности, но не знают этого, не считая редких и немногочисленных случаев. В **Вампире** люди – жертвы; среди них бродят монстры, а они об этом не знают. В **Оборотне** космос работает весьма специфическим образом, в котором чётко очерчены добро и зло.

Тем не менее, очевидно, что эти игры могут пересекаться в одном и том же мире, но в таком, где не все всегда будут правы. Даже твёрдая вера оборотня в превосходство мира природы не обязательно исправит такой постмодернистский, субъективный мир. С другой стороны, маги могут обнаружит, что не только люди решают, что реально, а что нет – неизвестные духи, возможно, смогут сказать по этому вопросу столько же (если не больше).

Чтобы надлежащим образом совместить миры, не отдавая предпочтение ни одному из них, требует как сильного чувства разнообразия, так и готовности временно оставить вопросы об основной реальности. Темы, касающиеся конфликтов между этими взглядами на мир (и возможные их решения), могут стать ярко выраженными.

Конечно, вы можете просто решить, что маг – это единственная «правильная» игра, и что другие должны как-то вписаться в истины, провозглашаемые в ней.

**• Почему правила насчёт магов-гулей настолько жёсткие?**

Бытие гулём – это форма паразитического служения. По сути, из-за выживания и силы гуль зависит от прихотей своего вампирского господина – это полученное им проклятие. С другой стороны, маги – это смертные, наделённые властью изменять реальность своей волей. Эти два состояния несовместимы: одно состояние является рабством, а другое – полным освобождением.

**• Как охотникам удалось получить роль защитников человечества, если это то, что делают маги?**

Технически маги *не являются* защитниками человечества. Они действительно являются следующим шагом в потенциальном развитии человека – но никто не говорит, что маги должны использовать это ради блага всего человечества. Некоторые маги делают своей задачей продвижение и помощь всему человечеству. Другие считают, что должны использовать свои силы для собственного личного развития.

А вот охотникам их дары были даны сущностями с весьма специфичными целями на уме (см. **Справочник Рассказчика по Охотникам**). Эти цели не обязательно всегда значат защиту человечества... Но они более сконцентрированы, чем маги, которые могут использовать свои силы вообще для любой цели.

Помните, что даже если персонажи-маги игроков ведут себя, как герои, это не обязательно правдиво для магического сообщества в целом. Существование таких магов, как Вурмас и Джоди Блэйк, должно подчеркнуть этот момент.

Вы можете думать об охотниках как об обычных людях, которым были даны необычные способности, в то время как маги – необычные люди (они Пробуждённые) с необычными способностями (магией).

**• Умбра – это то же, что космическое пространство?**

Нет. Однако в космосе Барьер чрезвычайно тонок, настолько, что там легко проскользнуть из мира в мир. Маги по ту сторону Марса часто могут проходить сквозь Барьер в Умбру так, словно это Отмель. Тем не менее, места в Умбре не видны из земного космоса – иначе бы любители-астрологи, привязанные к планете, заметили бы войны за Юпитер между Традициями и Технократией, которые бушевали в начале 90-х!

**• Почему маги, в чьих жилах течёт кровь фей, или которые обладают Достоинствами родни оборотней, не могут использовать Дары или колдовство фей?**

Это потому, что их сверхъестественные способности таким образом не работают. У Пробуждённого мага нет той же связи с космосом-Гайей, как у оборотня, или с Грёзой, как у подменыша. Маг становится чем-то другим – чем-то, похожим на человека, но на вершине понятия о том, что такое *быть* человеком. Такое существо находится в контакте с собственными внутренними силами, а не с дарами от какого-нибудь иного наследия.

Правда, маг может использовать Сферы, чтобы имитировать увиденные им Дары или колдовство фей. В подходящих условиях это использование даже может быть согласованным («Другие кинфолки могут это делать, значит, и я могу!»).

**• Мой друг говорит, что Виртуальные Адепты – техномаги. Я говорю, что они Традиционалисты, естественно. Кто прав?**

Вы оба. Техномаг (тот, которого мы пишем с маленькой буквы) – это просто маг, который использует технологию, чтобы добиться магического эффекта. Такой маг может быть Виртуальным Адептом, техно-шаманом Толкователей или Эвтанатосом из Лакшмистов. И наоборот, некоторые Виртуальные Адепты вообще избегают мистицизма и более правильно используют Просвещённую Науку.

В замешательство может вводить ещё и тот факт, что ранние издания иногда называли персонажей Технократии «техномагами». С тех пор терминология была пересмотрена: техномаги используют технологию, чтобы достичь мистических результатов; технократы используют технологию, чтобы достичь немистических результатов.

**• Может ли мой маг стать вампиром или оборотнем, при этом сохранив свою магию?**

Нет; маг, ставший вампиром, умирает и теряет свой Аватар. Оборотни рождены со своим предназначением, и тот, кому суждено стать оборотнем, никогда не пробудится, как маг, потому что его душа уже является частью космологии Гайи.

Кроме того, технически Самуэль Хэйт никогда не был магом. У него просто был магический предмет, набитый несколькими феноменальными магическими способностями.

**• Когда Беловолки опубликуют большую книгу правил по кроссоверу?**

Вряд ли это случится – по нескольким причинам.

Первая и самая главная – это сложность вопроса. Рассмотреть каждое отдельное сочетание способностей и слабостей – это почти невозможное задание. Представьте себе сложность только лишь рассмотрения возможных комбинация существующих способностей, Достоинств и других атрибутов внутри самой игровой линейки. «Полный справочник по кроссоверу» был бы похож на энциклопедию.

Во-вторых, у игр разные тематические элементы и предположения. «Маг» обычно вращается вокруг людей, стремящихся к власти и самосовершенствованию. «Вампир», напротив, фокусируется на чудовищной природе теперь уже мёртвых главных героев. Хотя эти две линейки не всегда взаимоисключают друг друга, они сталкиваются – когда у вас есть вампиры, которые страдают под бременем вечно падающей Человечности, в то время как их союзники-маги нахально убивают своих соперников из-за различия во мнениях, это не только нечестно, но и не слишком весело. В отношении предыстории существует похожая проблема: если вы используете сеттинг Мага, тогда предполагаете существование Консенсуса, Теллуриана и всех их атрибутов. Если вы используете сеттинг Вампира, тогда вы предполагаете существование Допотопных, кланов, и, вполне возможно, библейского упоминания Каина и интерпретации иудее-христианского божества. Эти две концепции не так-то просто и легко совмещаются. Если существует Бог, тогда некоторые маги ошибаются в фундаментальных аксиомах космоса. Если его нет, тогда откуда взялись вампиры, и какова реальная история их происхождения? Эти вопросы требуют ответов, вынуждающих делать переработку сеттинга.

Это ведёт к третьей проблеме: смешению материалов. У каждого сеттинга есть определённые принципы, которые потребуют приложить множество усилий и переработки, чтобы их совместить. Каждая линейка – это законченный мир сам по себе, и соответственно, у неё есть отдельный разработчик, который следит за его сложностями. Создание полноценных книг кроссоверов будет значить выбрасывание специфичных для сеттинга элементов и превращение их в общую версию, в которой часто не будет уже существующей «атмосферы». Более того, это будет значить, что каждый из разработчиков игр должен будет назубок знать каждое правило, условность и исторические недостатки каждой игровой линейки вместо того, чтобы уделять внимание и вести игры по одной из них. Просить такое у одного человека – это чуточку слишком!

Если вы, как Рассказчик, хотите взять на себя это бремя – берите на здоровье... только осознавайте уровень сложности, с которым вы потенциально столкнётесь.

# Необязательные Правила



Любой хороший Рассказчик, который уже ведёт игры какое-то время, обычно разрабатывает собственные хоумрулы. Мы не имеем в виду, что если вы не создаёте какие-нибудь собственные правила, то вы почему-то не хороший Рассказчик. Это скорее похоже на наблюдение, гласящее, что немногие группы полностью, на 100% довольны каждым отдельным правилом именно в таком виде, в котором мы их написали. Золотое Правило игры существует для того, чтобы активно поощрять Рассказчиков изменять правила, которые им не нравятся, а не упорно следовать каждому слову в книге, не подвергая их сомнению, вне зависимости от того, к каким последствиям это приведёт в их историях. Можете спокойно вносить изменения, улучшающие положение вещей до состояния, которое удовлетворит лично вас и сделает игру более весёлой для ваших игроков. Все играют по-разному, так что невозможно создать правила на все случаи жизни, но этот раздел предлагает несколько альтернатив стандартным правилам, которые могут оказаться полезными вам в ваших играх.

Несколько пунктов стоят отдельного упоминания. Попытки ответить на многочисленные письма, включающие споры между Рассказчиком и игроками, научили нас нескольким вещам. Во-первых, ребята, если вы с вашими игроками не можете сойтись во мнениях, возможно, пора найти новых игроков. Однако прежде, чем вы оставите своих знакомых игроков, просмотрите несколько предложений и советов, которые можно найти в этой книге, чтобы узнать, не сможет ли один из них оказаться полезным в разрешении ваших разногласий. Вы можете обнаружить, что дорога, которой вы идёте, уже была протоптана кем-то ещё, и что у них, возможно, уже есть несколько ответов на вопросы, которые сбивают вас с толку сильнее всего. Во-вторых, мы увидели, что игроки слишком часто пытаются исказить смысл Золотого Правила. Золотое правило – это инструмент для Рассказчиков, который должен помочь им улучшить игру. Оно не применяется к игрокам, которые пытаются опровергнуть решения своего Рассказчика. Честно говоря, если вы не можете придерживаться принятых решений, как Рассказчик, вы, возможно, не честны с собой или своими игроками. Если бы вы действительно уважали своего Рассказчика и своих игроков, вы бы не пытались доставать из книги козырные карты и бросать их оппоненту в лицо. Найдите Рассказчика, с которым вам нравится играть, и перестаньте подвергать себя и других негативу, который сами и создаёте.

## Переопределение магии

Магия – это во многих отношениях довольно необъяснимая вещь. Возникает ощущение, будто любая серьёзная попытка описать её, выходя за пределы определённых традиционных свободных рамок, как-то умаляет загадочность и фантастическую природу её сверхъестественной атмосферы. Тем не менее, у игры по определению должны быть правила, пусть и только для того, чтобы предотвратить ссоры и предоставить почву для разрешения любых споров, которые могут возникнуть между игроками. Маг представляет один из самых успешных примеров смешения ориентированной на историю неограниченной магии с бесконечными возможностями, обладающей единой сбалансированной системой правил, какая только была представлена в индустрии ролевых игр. Даже при этом это система, которая по своей природе подталкивает каждого отдельного Рассказчика настраивать себя то тут, то там в попытке трансформировать своё виденье правил в зеркальное отображение своей личной парадигмы Мира Тьмы. Большую

часть из нас магия привлекла однажды в детстве, и важно никогда полностью не терять чудесное ощущение детства перед лицом мудрости взросления.

## Направление Основ

Очки Квинтэссенции – это прямой способ уменьшить сложность магии. Согласно обычным правилам **Мага**, вы можете потратить одно очко Квинтэссенции, чтобы уменьшить необходимое число успехов на один или уменьшить пороговое количество необходимых успехов. Маг не может тратить больше очков Квинтэссенции, чем у неё очков Аватара. Это логично, что кто-то со слабой душой в потоке энергии Основ будет испытывать трудности в обращении с этой энергией. То, что Магистр Основ должен быть ограничен аналогичным образом, кажется необоснованным.

Следовательно, Рассказчик может пожелать принять следующую небольшую поправку к использованию Квинтэссенции в своих хрониках. При трате очков Квинтэссенции на уменьшение магических сложностей ограничением должно быть наивысшее значение – либо уровень Аватара мага, либо уровень его Сферы Основ. Таким образом, если маг-Магистр Основ не был одарён грандиозной душой, но всё равно обрёл невероятное влияние на первоначальные энергии, он должен быть способен надлежащим образом осуществлять эту власть. Маг с уровнем Основ 3 и уровнем Аватара 1 должен быть способен потратить до 3 очков Квинтэссенции за раз. Маг с уровнем Основ 1 и уровнем Аватара 4 должен обладать способностью потратить 4 очка Квинтэссенции. Уменьшение количества необходимых успехов всё ещё должно быть ограничено -3 от изначальной базовой сложности.

## Парадокс Шторма Аватаров

Одной из распространённых жалоб Рассказчиков, знакомых с предыдущими изданиями **Мага**, является осознанное ограничение, которое Шторм Аватаров производит на пользователей магии Духа. Часто такие люди слишком опрометчиво игнорируют сильное изменение сеттинга, привнесённое данным условием. Некоторые Рассказчики могут оправданно почувствовать, что им не нравится, насколько грубо это изменение отторгает более духовные стороны их игры по Ману. Другие могут глубокомысленно заметить, что им кажется смешным, что любому персонажу-новичку оборотню сделать «шаг в сторону» гораздо проще, чем даже самому могущественному Магистру магии Духа.

Любой Рассказчик может просто обратиться к Золотому Правилу и полностью отказаться от Шторма Аватаров, но это опциональное правило представлено для тех, кто хочет сохранить основную атмосферу каноничного сеттинга. Обычные правила «Мага» гласят, что любая попытка со стороны персонажа **Мага** проникнуть через Барьер наносит магу *аггравированные* повреждения, и этот урон увеличивается по мере увеличения его Арете. Вариант с Парадоксом Шторма Аватаров устраняет эту оговорку – так что персонажи могут легко переходить в Умбру – и вместо этого заявляет, что весь проваленный урон, наносимый бросками кубиков, касающимися магии, или Парадокс, относящийся к Сфере Духа, автоматически является аггравированным. Использование магии Духа остаётся более опасным, чем было до появления Шторма Аватаров, но успешные броски на сотворение эффектов магии Духа и неудачные броски, которые не были провалены, не наносят магу урона. Шторм Аватаров сохраняет свою весьма

обоснованную причину на существование, но всё же не настолько сильно мешает практикующим Сферу Духа.

Ещё один вариант – это отыгрывать элементы нового метаплота, которые откроются в следующих выпусках «**Мага**», некоторые из них касаются именно новых способов обходить урон от Шторма и входить в Умбру без вреда – но не без последствий или платы.

# Изменения Боя

Одной из областей игры, которая может оказаться наиболее запутанной, является бой. Как только несколько персонажей входят в жестокое противостояние, огромное количество факторов, внезапно сваливающихся на Рассказчика, может оказаться ошеломляющим. Некоторые Рассказчики предпочитают очень быстрые, лёгкие системы, позволяющие вести бой настолько гладко, насколько это возможно, чтобы не нанести ущерба истории. Другие Рассказчики находят чрезвычайно обтекаемые системы несколько неудовлетворяющими, и они часто приносят в жертву некоторую степень реализма или значительно ограничивают варианты игроков.

Даже основная книга Мага представляет несколько альтернатив, таких как вариант кинематографического урона, который позволяет людям с небольшим шансом поглотить даже летальные формы урона. Этот вариант может не привлекать Рассказчиков, полагающих, что пушки должны убивать. Однако это может поразить воображение Рассказчиков, которые переживают, что обычная система не проводит никакого различия между спартанской крепостью Выносливости 5 и болезненной анемией Выносливости 1 при столкновении с любым источником «летального» урона. Тут представлены варианты решений, которые Рассказчик должен сделать при определении, в какой тип игры он хочет играть.

## Минимум бросков на урон

Согласно основным правилам «Мага», представленным в основной книге правил, персонаж может совершить успешную атаку, и при этом, если ему не удастся набрать успехов в броске урона, всё же не представлять никакой угрозы для противника. Один из вариантов – предполагать, что любая успешная атака всегда наносит как минимум один уровень повреждений до поглощения, вне зависимости от того, насколько неудачным мог быть бросок на урон. Таким образом, любая успешная атака представляет по меньшей мере небольшую опасность, и можно использовать поглощение, чтобы избежать урона.

## Уровни минимального урона

Другой вариант помимо основного правила о «минимальном уроне» – это сделать так, чтобы минимальный урон, наносимый персонажами, основывался на уровне атаки. Персонаж, который набирает целых семь успехов в броске атаки, вероятно, ударил очень успешно – игрок получает отличное количество кубиков на урон, но эти кубики вполне могут не набрать успехов и не нанести урона. Вы можете захотеть, чтобы минимальный урон был нанесён автоматически.

Уровень минимальный урона, наносящий один уровень повреждений за три полных успеха отлично работает для основной системы Повествования. Таким образом, персонаж, являющийся мастером боя на ножах, может практически гарантированно наносить урон с каждым удачным ударом. Вы можете поиграть с коэффициентом так, чтобы уровень минимального урона наносился за два или четыре полных успеха.

(Благодарим Шона Патрика Фэннона, который уже давно придумал это совершенно разумное правило, но ему всё равно пришлось ждать очень долго, чтобы увидеть, как оно выйдет в печати).

## «Единицы» не уменьшают урон

В основных правилах «Мага» уже указано, что нельзя провалить броски на урон, но они не освобождают такие броски от Правила Единицы. Следовательно, обычно выброшенные в броске на урон единицы («1») уменьшают количество успехов этого броска. Ещё один способ пощипать систему урона – это предположить, что единицы не отменяют успехи урона. Таким образом шансы, что запас кубиков на урон нанесёт хотя бы один уровень повреждений, увеличиваются, хоть и лишь ненамного.

## Опасный урон

Строго говоря, основные правила «Мага» не дают шанса любому нормальному человеку, не обладающему навыками использования огнестрельного оружия, убить другого человека из револьвера. Даже самый счастливый человек, обладающий 2 Ловкостью, может набрать только два успеха в броске атаки, что дарует ему пять кубиков урона. Даже лучший бросок на урон может нанести только пять уровней повреждений. Кажется несколько глупым думать, что обычный человек с пистолетом вообще не может убить кого-то одним выстрелом, пусть даже ему и невероятно повезёт.

Возможность Опасного Урона расценивает все броски на урон как «специализированные» броски (см. **Маг**, стр. 117); в конце концов, разве броски на урон не специализируются на, ну, причинении урона? Так что все броски на урон при действии этого варианта дают возможность перебросить все «10-ки», сохранив все изначальные десятки как успешный урон. Если в новом броске будут выброшены ещё десятки, перебрасывайте их снова и снова, и так далее. Эта возможность предполагает шанс, что в любой атаке и любым оружием *можно* убить, не поднимая все уровни урона в игре мастерским произволом. Это правило может использоваться само по себе или в сочетании с другими опциональными правилами по урону. В сочетании с другими вариантами урона бой становится гораздо более смертоносным, что может внушить больше ужаса, который является неотъемлемой частью Мира Тьмы.

Предупреждение: Рассказчики, использующие варианты повышенного урона должны убедиться, что понимают, что они приветствуют риск более частых смертей персонажей, и должны готовиться к последствиям, которые возникнут в сюжете и с игроками, которые играют персонажами, подвергшимися опасности. Несомненно, каждый игрок всегда должен узнавать о любом использовании необязательных правил или хоумрулов, повышающих опасность для его персонажа, прежде чем такие правила будут введены в игру.

## Тупицы

В играх с высоким уровнем экшена всегда появляются они: орды культистов, размахивающих ножами, или мистиков в робах, или тренированных бабуинов, или головорезов с кучей пушек. У них нет имён; они существуют лишь затем, чтобы мешать персонажам добраться до цели, чтобы создать момент напряжения и дать игрокам шанс проявить возможности их персонажей. Они тупицы.

Для боевой игры с кинематографическими эффектами предполагайте, что у любого персонажа без имени есть только четыре уровня здоровья (здоров, ушиблен -1, ранен -2, искалечен -5). Ваши игроки будут прорываться сквозь тупиц гораздо быстрее.

# Синхронные способности

Стандартные правила **Мага: Восхождение** предполагают, что Таланты, Навыки и Знания помогают персонажу использовать магию, как и наоборот. Некоторые Рассказчики могут посчитать полезным применить подобное правило, чтобы позволить персонажам использовать один Талант, Навык или Знание, чтобы улучшить использование другой Способности.

Например, предположите, что Герман – талантливый механик-автомобилист, и использовал свой навык «Ремёсла (механика)», чтобы улучшить производительность своей машины. Рассказчик может позволить ему вложить его прекрасное знание мотора и его плюсов, чтобы использовать их при бросках Вождения, которые делаются во время попытки удрать от полиции на высокой скорости. В другом случае Гейл может быть прекрасным мастером выживания, разбирающимся в первой помощи. Хотя она не является врачом, её опыт проживания в дикой местности может помочь ей в бросках на Медицину, когда она пытается лечить гипотермию.

Правила, призванные отражать это синхронное использование навыков, очень просты. Во-первых, Рассказчик определяет, какая Способность активна. В случае с Германом, когда он мчится с полицией наперегонки, его активной способностью определённо является Вождение. В случае с Гейл, пытающейся не дать своему другу умереть от холода, активным Знанием является Медицина.

Во-вторых, Рассказчик решает, может ли другая способность использоваться в качестве вспомогательной Способности. Рассказчик определяет, что навык Германа, «Ремёсла (механика)» применяется, когда он ковыряется в своей машине, и что навык Выживания Гейл применяется, если она сталкивалась с этой ситуацией раньше.

Игрок бросает сначала вспомогательную способность, и каждый успех можно применить броску активной Способности как -1 к сложности. Помните, что сложность не может уменьшаться более чем на 3. В первом случае у Германа есть шесть кубиков на бросок Ремёсел (Интеллект 2 + Ремёсла 4); после броска он набирает 2 успеха. У Гейл есть семь кубиков (Интеллект 3 + Выживание 4), и она получает невероятные пять успехов.

Наконец, игрок бросает активную Способность, соответственно изменяя целевое число. Герман хороший водитель, у него Ловкость 3 и Вождение 3, так что он бросает 6 кубиков. Учитывая извилистые улицы и узкие дороги, Рассказчик решает, что при обычном раскладе у него была бы прибавка к сложности +1. К счастью, машина построена как раз на такой случай, и его два успеха, полученные от броска Ремёсел, компенсируют этот штраф, в результате чего ему надо выбросить числа выше 5 (стандартная сложность 6

– 1 = 5). Резко вывернув руль влево на улице с односторонним движением, Герман поворачивает не туда и ускользает от полиции в потоке машин.

Друг Гейл в плохой форме. Он истекает кровью, его одежда влажная, а ветер нещадно дует. И не только это – она знает только основы первой помощи и лечения – у неё Медицина 1. Рассказчик решает, что обычно у Гейл был бы штраф +3 к сложности. К счастью, она получила пять успехов в броске Выживания, и хотя её общий модификатор не может быть меньше, чем -3 или больше, чем +3, пять успехов всё равно учитываются. Штраф в +3 к сложности отменяется, и сложность уменьшается ещё на 2. Она бросает четыре кубика (Интеллект 3 + Медицина 1) и набирает все возможные успехи. Её опыт исследователя помогает спасти жизнь её другу несмотря на нехватку медицинских знаний.

# Кинематографическая магия

Главная книга «**Мага**» предполагает, что магия – это тщательно прорабатываемая, медленно развиваемая способность, требующая точного контроля, а также большого количества концентрации и времени. Эта концепция делает магию интересной с философской точки зрения и обыгрывает идею, что она является полезной *поддержкой* в повседневных делах (или экстраординарных обстоятельствах), но этот факт едва ли делает такую магию эффективной в разгар боя. Если вы хотите, чтобы у вашей магии было множество великолепных и взрывных спецэффектов, или вы просто считаете, что магам должно проще всё удаваться, вы можете захотеть исследовать некоторые или все из предложенных здесь вариантов.

## *Почему* магию трудно или легко творить

Прежде чем вы начнёте изменять правила сотворения магии, не лишним будет понять, *почему*, согласно правилам, определённые магические элементы легко или трудно творить. Они делятся на несколько факторов:

**Ограничения Арете**: хотя у многих обычных навыков запас кубиков довольно велик – среднестатистический человек с обычными профессиональными навыками получает четыре кубика – большинство магов очень жёстко ограничены своим уровнем Арете. Это ограничение, подразумевающее от 1 до 3 кубиков в запасе для начинающего персонажа, значит очень мало кубиков, так что большинство предложения – это «всё или ничего»: либо маг набирает необходимые успехи, либо просто терпит неудачу. Вариантов немного.

**Фокусы и Парадигмы**: использование фокусов и парадигм помогает ограничить магов, заставляя их использовать конкретные техники. Говоря «Вы не можете сделать это, если не можете придумать способ, который придумал бы ваш персонаж», вы автоматически накладываете на магов ограничения согласно стилю их работы. Это ограничение – не *механический* лимит сам по себе. Это заставляет игроков играть персонажей, которых они могут понять, и проводить необходимые исследования. Игрок будет очень недоволен, если на него взвалят парадигму, которую он не может понять, и поэтому не может использовать.

**Сложность**: уровень магической сложности поднимается по мере увеличения уровней Сфер. Естественно, что заклинания более высокого уровня скастовать сложнее. Если вы настраиваете эту систему под себя, вы не только увеличиваете или уменьшаете сложность для сотворения основных заклинаний, но и перемещаете эффекты более высоких уровней

Сфер в категорию «основных заклинаний». Например, предположите, что у вульгарного эффекта Сферы 3 основная сложность равна 8 – если у заклинателя есть три кубика Арете, ему будет довольно трудно набрать успехи. Если же сложность падает, скажем, до 6, тогда персонаж с Арете 3 практически гарантированно сделает успешный бросок, но может не получить дополнительных успехов, которые мог бы потратить (потому что запас кубиков Арете столь невелик).

**Трата успехов**: из-за того, что для воздействия на других людей, для причинения дополнительного урона, и так далее, нужны успехи, трудно сотворить эффекты помимо простых, воздействующих только на мага. Уменьшая или устраняя эти ограничения, вы даёте возможность проще кастовать групповые заклинания, заклинания дальнего действия и заклинания, оказывающие длительный урон по области.

## Без фокусов

«Это же супермаг!» Фокусы помогают добавить магам изюминки – это инструменты, которые маги используют из-за того, что структура их убеждений полагается на указанные инструменты. Маг использует эти фокусы как неотъемлемую часть способа творить свою магию. Если вы уберёте фокусы из игры, вы сделаете магию намного проще, но вы также устраните всякую необходимость в Традициях (зачем Герметикам и Толкователям Грёз спорить о техниках, когда ни у тех, ни у других *нет* техник?)

## Без стоимости успехов

Один из весьма тонких способов увеличить магическую мощь – это ввести правило, что заклинание, в котором вообще выпали успехи в броске на эффект, работает вне зависимости от количества успехов. В обычном эффекте один успех значит только то, что «он заставит заклинание работать». При этом способе заклинание будет работать и без дополнительных успехов, если в броске вообще есть успехи; вместо этого успехи можно применить для различных вещей – длительности, дальности, урона и так далее.

## Двойные успехи!

Здесь в недавней кинематографической игре были игроки, играющие за героических магов, которые занимались охотой и уничтожением различных сверхъестественных тварей, угрожавших интересам Традиций – то есть, за некий карательный отряд из магов. Учитывая, что было бы неуместно, если бы персонажи застревали каждый раз при использовании самых мелких эффектов, которые не наносят большого урона или не помогают им улучшить свои навыки, было принято простое решение: сделать магию более эффективной. Все успехи считались за два, так что основные заклинания длились в два раза больше, наносили двойной урон и так далее. Магу всё равно требовалось набрать успехи с той же сложностью, так что заклинания не было *проще* кастовать, но даже обладая базовым значением Арете 3, маг всё равно мог сотворить могущественный эффект без использования ритуала.

## Арете + Сфера

Если вы хотите, чтобы магические броски на успех работали примерно как Навыки, вы можете использовать для запаса магических бросков сумму значений Арете и уровня

наиболее (или наименее) продвинутой Сферы. Конечно, если вы не обрежете Арете наполовину, запас кубиков может дойти до 15 кубиков (или больше).

Если вы сделаете так, чтобы магические броски отталкивались от высочайшей использованной Сферы, игроки всегда будут пытаться найти способ вплетать свои лучшие Сферы в любые эффекты, вне зависимости от того, насколько это может быть уместно. И всё же этот метод также помогает этим персонажам разработать собственные «трюки», которые смогут служить им подписью. Если же вы будете отталкиваться от самой низкой Сферы, маги будут склонны полагаться на эффекты из областей, известных им лучше всего, и станут прибегать к комбинированным эффектам только находясь в отчаянии (что довольно естественно).

# Отзвуки: Альтернативная Система Парадокса и Резонанса

Приведённая ниже система предлагает другой вариант управления Парадоксом и Резонансом, отличающийся от обычной игровой системы. В этой форме Резонанс не обязательно «наказание». Скорее, это больше похоже на отражение характера мага и его деяний. Этот пример – один из способов превратить основное правило в нечто совершенно иное.

Больше, чем любые другие существа, маги влияют и подвергаются влиянию реальности, в которой живут. Их Аватары отражают в себе их деяния и природу их характеров, бытие формирует их и формируется ими в ответ.

Существует шесть различных вариаций отзвуков, отражающих разные духовные пути, которыми может идти маг, варьирующиеся от холодных глубин Зимы до чувственных высот Лета, от причудливых мечтаний Весны до банальной реальности Осени, от тёмных глубин Ночи до ярких пространств Дня. Чем дальше некто удаляется от центра, тем сильнее бытие гнёт мага и гнётся само. На самом деле, маги, выходящие за рамки каждого пути, покидают это существование, чтобы перейти на более высокий или низкий план, переступая пределы бытия, каким знают его большинство магов.

Отзвуки варьируются по шкале от 0 до 10. Маги, чьи Отзвуки выходят за рамки 10 очков, удаляются из игры.

## Отзвуки Осени и Весны

**Осень**: Осень – это другое название повседневного мира, банальной реальности, презираемой подменышами и принимаемой Спящими, тупой, безопасный, здравый и рациональный мир повседневности. Это мир, который, по большей части, не верит в магию или грёзы.

Все маги, не считая самых безумных Мародёров, обладают каким-то количеством Отзвуков Осени, что является результатом жизни в современном Мире Тьмы и его мрачном сеттинге. Учитывая, что большинство магов день за днём живут в здравом, рациональном мире Осени, эти отзвуки не оказывают никаких видимых эффектов (хотя будут оказывать в землях грёз).

Технократы на этой шкалы выше всех, их средний уровень Отзвуков Осени равен 8-10, что на языке подменышей заставляет их считаться «Людьми Осени». Люди Осени – существа порядка, в целом одержимые мелочами и холодными фактами, серьёзные, не

обладающие чувством юмора, а также не имеющие времени или терпения на такие глупые вещи, как грёзы, драконы или сказки. На самом деле, большинство считают, что такие вещи следует уничтожить, особенно если они реальны. Этого идеала придерживаются не все Технократы, но у тех, кто более спокойно относится к драконам и более фантастическим вещам, уровень обычно меньше восьми.

На уровне 6-8 находятся Современные Циники – Сыны Эфира, Пустотники, Виртуальные Адепты и многие Сироты. Они довольно сильно верят в земной мир, и, следовательно, чувствуют себя в нём как дома, на их вкус он и не слишком скучен, и не слишком безумен.

На уровне 4-6 находятся Истинно Верующие, включая нескольких членов Небесного Хора, Братства Акаши, Эвтанатос и многих Нефанди – по меньшей мере, более преданных.

На уровне 2-4 находятся Мистические Традиции – Вербена, Культ Экстаза, Орден Гермеса и Толкователи Грёз. Их вера в современную реальность существенно отличается от веры большей части человечества, и следовательно, уровень их Отзвуков Осени значительно ниже.

И наконец, на уровне 0-2 находятся Мародёры, укутавшиеся[1] лучше всех. Они не *полностью* безумны, но совершают свои набеги на безумие на постоянной основе, а безумие – это другое название Отзвуков Весны, также известных как Земли Грёз.

**Весна**: На этом пути лежит безумие, а также чудеса и мечты. Маг, чьи Отзвуки Осени падают ниже 0, начинает прогрессировать по пути безумия, также известному как Бедлам, или Безмолвие, или Отзвуки Времени Весны. Или, как говорят Пустотники, они начинают «жить в своём собственном Айдахо».

На 1-3 уровнях Весны маг просто немного «не от мира сего». Небольшие галлюцинации, порождённые его собственным воображением, наполняют его реальность, смешиваясь с тем, что он всё ещё воспринимает как «реальный» мир. Эти изменения обычно небольшие и незаметные – играет странная музыка, с ним говорят тихие голоса, возникает небольшая игра воображения, и тому подобное.

На 4-6 уровнях иллюзии становятся обычным делом. Маг слышит, видит и касается вещей, которых не могут видеть другие, и может игнорировать вещи, которые, как известно здравомыслящим магам, существуют. Магов в этом состоянии видели проходящими сквозь стены так, словно никаких стен не было, и взбирающимися на невидимые лестничные пролёты.

На 7-10 уровнях маг взаимодействует с собственным воображаемым миром, который может иметь мало общего с тем, что осталось в субъективной реальности. Он может звать людей другими именами, ездить на невидимых лошадях и сражаться с ветряными мельницами.

На 11 уровне и выше маг отвергает эту реальность, духи Парадокса забирают его в мир его личных фантазий.

Чем больше Парадокса набирает маг, тем ближе он подбирается к границе безумия. Технократы разумнее большинства, и поэтому у них есть более значительная буферная зона, прежде чем они упадут за край. В обмен на эту повышенную стойкость они получают повышенную восприимчивость к отдаче Парадокса. Магам из более

---

[1] Имеется в виду принцип превращения мага в Мародёра, подразумевающий использование Парадокса

мистических Традиций идти к безумию не так уж долго, но они также не подвергаются настолько значительному риску, что их настигнет откат.

**Система**: отметьте, где на шкале Отзвуков Осени-Весны находится ваш персонаж согласно Традиции и концепции персонажа. Ось Осени-Весны проходит горизонтально, справа – Осень, слева – Весна. Когда вы набираете пункт Парадокса, пометьте это под точкой персонажа на шкале, добавляя влево одну точку Парадокса. Когда на стороне шкалы Весны ваш запас Парадокса достигает 1, ваш персонаж входит в Безмолвие.

Если у вашего мага есть пункты постоянного Парадокса, отмечайте их справа налево, начиная с самого правого края. Когда Постоянный Парадокс достигает маркера «Отзвуки Осени», понизьте Отзвуки Осени персонажа на одну точку. Например, у персонажа с 5 пунктами Постоянного Парадокса Отзвуки Осени не могут быть выше 5 – он просто слишком странный для стандартной реальности – в то время как персонаж с 11 или большим количеством постоянного Парадокса является неизлечимым Мародёром.

Постоянные изменения в шкале Весна/Осень происходят, когда мировоззрение мага претерпевает большие изменения. Точно так же, как постоянный Парадокс может понизить уровень Осени, его может повысить Технократская Обработка.

## Отзвуки Зимы и Лета

**Зима**: Говоря словами Эвтанатос, те, кто идут этим путём, затронуты Джором, заразой смерти. Согласно философии Акашийского Братства, у этих магов перевешивает принцип Инь. В практическом смысле, их касание приносит Смерть.

Персонаж падает в объятия Зимы, когда становится одержим смертью, уничтожением и замораживающей хваткой существования. Очевидно, что у Нефанди уровень этих Отзвуков весьма высок. Некоторые Эвтанатос являются доказательством этого, но они также быстро узнают об этом и предпринимают шаги по излечению.

Присутствие магов, отражающих энергию Зимы, часто очень травмирует – они приносят с собой напоминания о смерти и окончательности. Такие маги могут даже оставлять на области психическое клеймо, заставляя следовать за собой привидений и призраков. Часто кажется, что вокруг миньонов Зимы стены в мир мёртвых мерцают и истончаются.

При 1-3 точках Зимы маг может казаться людям немного жутким. Возможно, у него необычайно пронзительный взгляд, или создаётся впечатление, будто за ним следует холодный ветер.

4-6 точек Зимы вызывают ярко выраженные изменения – растения вянут и умирают при касании мага, молоко прокисает, а его голос кажется медленным и скрипучим. Его присутствие являет собой постоянное, незатихающее напоминание о смертности.

При 7-10 точках Зимы маг настолько поглощён омертвением Теллуриана, что его присутствие подобно язве, приносящей скорую смерть. Не только лишь его тело становится мертвенным и бледным, его присутствия достаточно, чтобы вызывать головные боли и панические атаки. Даже самые выносливые души узнают холодный взгляд смерти в глазах мага. За таким предвестником следуют выкидыши и внезапные болезни.

При 11 и более точках Зимы персонаж становится ходячей бедой, настолько могущественной, что его присутствие повреждает сам Теллуриан. Такое создание

становится тенью – которую засасывает в Подземный мир, чтобы продолжить существование в виде проклятого призрака, помешанного на уничтожении.

**Лето**: согласно убеждениям Братьев Акаши, у вашего мага перевешивает принцип Ян, и его тело изобилует алой ци[2]. В реальности на пути, где он прошёл, распускаются цветы, а в его присутствии деревья начинают цвести. Маг – посланник роста и жизни.

У большинства магов, как у созидательных сил по своей природе, уровень Лета весьма высок. Лето – обратная сторона Зимы, и оно приносит цветущую новизну вместо удушающей или сокрушительной созидательности.

При 1-3 очках Отзвуков Лета рядом с магом приятно находиться: он довольно творческий, созидательный и уравновешенный. Маг излучает хорошее настроение, словно счастливый довольный человек.

При 4-6 очках маг настолько сильно привязан к энергиям жизни и роста, что кажется, будто его тело излучает тепло и сострадание. Раненые лучше исцеляются и испытывают меньше боли.

При 7-10 очках энергия Лета практически ошеломляет. Люди в окружении мага становятся как будто под воздействием наркотиков: возбуждёнными, чувствительными, жаждущими. Даже самый простой контакт становится похож на танец радости или сексуальности. Плодородие проявляется в том, что все – растения, животные и люди – заряжаются жизненной энергией, и в результате стремятся заводить новых детей.

При 11 очках и выше жизненные энергии мага становятся настолько яркими, что обычная плоть не способна их удерживать. Маг растворяется в Гобелене, возможно, давая рождение новому Узлу в области.

**Система**: ваша шкала Лета/Зимы выглядит как линия и очень похожа на шкалу Весны/Осени; Лето справа, а Зима слева. Установите рейтинг вашего мага согласно Традиции и личной склонности. Большинство магов в начале игры будут иметь 1-3 точки в Лете; у некоторых Вербен и магов с оживлённым характером, изучающих Жизнь, может быть 4-5 точек. Убийцы-Эвтанатос, безэмоциональные Акашики и киллеры-Технократы обычно будут начинать с Отзвуками Зимы 1-3.

Когда персонаж что-то уничтожает – личность, идею, убеждение, движение, творение – присвойте ему одно очко Джора, пометив его под точкой персонажа на шкале Лета/Зимы. Добавьте ещё одну точку, если персонаж совершил убийство с помощью магии. Дополнительные точки записываются влево, стремясь к безжизненности Зимы. Если Джор персонажа достигает 1 Зимы или переваливает за это значение, персонаж может пострадать от Безмолвия, затронутого Джором (сделайте бросок кубиков, равный текущему уровню Зимы, как в случае с откатом Парадокса, и считайте 6-ки как успехи, касающиеся серьёзности Безмолвия). Результат проявляется как опасно аморальное поведение и болезненные изменения во внешности и личности. Эти очки исчезают по одному за день, пока персонаж удерживается от убийства или уничтожения чего-нибудь ещё.

Ось Лета/Зимы изменяется на постоянной основе лишь тогда, когда персонаж проявляет преднамеренное и последовательное поведение в соответствии с изменённым состоянием.

---

[2] Ци (chi) – энергия в восточной философии.

## Отзвуки Ночи и Дня

Отзвуки Ночи и Дня отражают альтернативные и противоположные пути души – стремления к божественному и искушения мирского. У всех людей есть выбор – принять тьму Ночи или сопротивляться её притяжению и выбрать трудный путь, ведущий в свет Дня. Те, кто последовательно придерживаются высоких моральных стандартов и ищут духовного значения в существовании являют собой дух Дня. Люди, которые предают собственный вид и ищут утешения лишь в объятиях материального комфорта, которые разбазаривают собственное самосознание и жизнь ради краткого периода смертных удовольствий, становятся жертвами коварства Ночи.

**Ночь**: этот тёмный путь – путь Нефанди, путь искушения и искажения, колеблющийся от обычной жестокости до отвратительной развращённости.

| | |
|---|---|
| 1 очко | Вы немного отдалены от остального человечества. Вы не бесчувственный монстр, но трудно найти что-то, что затронет вас. Ваш мрак влияет на реальность вокруг вас. В вашем присутствии молоко скисает, свечи начинают гореть синим светом, зерно не прорастает, а сливки не превращаются в масло, а телевизор ломается. Вы также выглядите несколько жутко, что вызывает модификатор в -1 к реакции. |
| 2 очка | Вы действительно не заботитесь ни о ком, кроме себя. Люди умирают, а вам плевать. Животные могут почувствовать это, и собаки лают, кошки шипят, а лошади начинают нервничать, когда вы рядом. Вы не можете войти в дом без разрешения, а также начинаете выглядеть действительно жутко, что вызывает модификатор в -2 к реакции. |
| 3 очка | Вы полностью бессердечны, вас отпугивают разве что религиозные символы из наиболее распространённых религий. Вы не можете перейти линию из соли, рассыпанную у вас на пути, а ваша тень совершает всякие действия, когда вы за ней не следите. Вы начинаете выглядеть как классическая хэллоуинская ведьма или убийца-психопат, приобретая бородавки и серьёзные уродства за модификатор к реакции в -3. |
| 4 очка | Вы абсолютное чудовище. Набожные или суеверные люди могут противостоять вашей магии, просто попытавшись сотворить необходимые жесты. Вы не можете встать на святую землю или коснуться надлежащим образом крещёного младенца или любого, кто только что исповедался, хотя любой, на ком есть легчайшее касание греха, ваша законная добыча. Очень немногие люди ошибочно принимают вас за человека, и теперь у вас модификатор к реакции в -4, если только вы не скроете это какой-нибудь магией. |
| 5 очков | Вы кошмар. Вы не держитесь на поверхности воды, а дети и другие чувствительные существа в вашем присутствии начинают дёргаться в конвульсиях. Животные порождают монстров, и Шекспировские знаки и предзнаменования повсюду. Кроме того, вы выглядите монстром, которым и являетесь, и получаете модификатор к реакции в -5. |
| 6-10 очков | Вы дьявол в человеческом обличье, и вас совершенно нельзя играть в качестве персонажа игрока. Но Рассказчики могут сделать вас настолько |

| | |
|---|---|
| | извращённым, насколько они хотят. |
| 11+ очков | Вы отправились присоединиться к Тёмным Господам в их Лабиринтах, и Нефанди поют оды вашей развращённости. |

**<u>День</u>**: этот яркий путь – путь Небесного Хора, как и большей части человечества. Обычно игроки персонажей будут начинать с 2-3 очками Отзвуков Дня.

| | |
|---|---|
| 1 очко | Вы не хороший человек, но и полностью плохим вас назвать нельзя. У вас, возможно, просто была трудная жизнь, и вам просто нужно чуть почаще улыбаться. |
| 2 очка | Вы среднестатистический человек. Вам нравятся некоторые люди, вы любите других и вам стыдно из-за ненависти к некоторым остальным. |
| 3 очка | Вы действительно добрый и заботливый человек. Животные могут почувствовать это и подойти к вам. Собаки виляют хвостом, кошки мурчат, а кошки толкают вас, прося угощения. Вы излучаете хорошее настроение и по сути получаете модификатор реакции +1. |
| 4 очка | Сострадание – ваше второе имя. Вы отдаёте, пока это не начнёт вредить, и не то чтобы это вас беспокоило. Дикие животные смирнеют в вашем присутствии, и даже современные дети становятся вежливыми и внимательными, когда вы рядом. Вы также получаете модификатор реакции +2. |
| 5 очков | Вы настоящий святой. За вами словно следует святой и блаженный свет, в вашем присутствии кажутся яркими даже самые тёмные углы, а те, кто смотрят на вас, наполняются надеждой – разве что они Нефанди или похожие существа, в случае чего они просто шипят и поспешно бегут прочь. Если вы исповедуете соответствующую веру, у вас даже могут появиться стигматы или какие-нибудь другие проявления сил добра. В результате вы также получаете модификатор реакции +3. На этой стадии вы можете взять Достоинство Истинная Вера. |
| 6-10 очков | Вы слишком добры и святы, чтобы в это можно было поверить, или по меньшей мере, чтобы играть вас как персонажа игрока. |
| 11+ очков | Вы во плоти возноситесь в Рай, чтобы быть одним из ангелов или любых других высших сил, в которые вы верите. |

**<u>Система</u>**: большинство магов, будучи учениками просвещения, естественно, начинают на пути Дня. Установите ось Дня/Ночи, где День будет справа, а Ночь – слева. Высокодуховные и высокоморальные персонажи будут колебаться в пределах 3-4 очков Дня, в то время как большинство магов на дороге к Восхождению начинают примерно на 2. Персонажи с серьёзными личностными Недостатками или насильственными Натурами вполне могут начать на уровне 1 или 0.

По мере того, как персонаж стремится к просветлению и большей связи с любовью и красотой жизни, он сильнее продвигается по пути Дня. Уход от просветления из-за принятия зверств, жестокости и компромиссов заставляет персонажа обратиться к пути Ночи. Вам не нужно отслеживать временные изменения на этой шкале. Скорее, когда маг

набирает или теряет очки, это больше похоже на фундаментальное изменение личности. Если вы знакомы с **Вампиром**, эта ось аналогична Человечности. Маг, который совершает гуманные деяния, переживает из-за своих решений и постоянно поддерживает сострадание, щедрость и мир, будет медленно продвигаться по пути Дня. Маги, которые нагло врут, мухлюют и безжалостно убивают, которые ведут дела с демонами и полагаются на цинизм и хитрость, будут медленно скатываться в Ночь.

# Музыка Сфер

Широта магической системы **Мага** может обескураживать. Сферы всеобъемлющи, эффекты описаны довольно свободно, а установка сложности иногда может быть несколько ошеломляющей.

Как вам упростить это для своих игроков? Самый простой ответ лежит перед вами в вашем издании основных правил «**Маг: Восхождение**» – на что вы, вероятно, скажете: «Я прочитал её всю!» Взгляните на магические системы по-новому; смотрите на них как на набор инструментов, находящийся в вашем распоряжении, а не как на пугающее собрание таблиц, модификаторов и импровизированных суждений.

## Вмещая мощь

Магическая система не предназначена быть последним словом в том, что персонаж может и не может делать. Она существует, чтобы направить развитие персонажа. Большинство игр предпочитают персонажей, каждый из которых может указать свою специальность, и большинству Рассказчиков удобнее с предопределёнными ограничениями, наложенными на возможности персонажа.

Что несколько отличает **Мага** – так это то, что эти правила не обязательно ограничивают масштаб эффектов, которые способен сотворить персонаж. Если использовать творческий подход, одна Сфера может обосновать огромный массив эффектов. Два основных ограничения – это парадигма персонажа и настроение хроники.

### Парадигма

Маг будет решительно неспособен сотворить некоторые эффекты, если они лежат вне парадигмы персонажа. Как Рассказчик, вы должны быть внимательны, чтобы распознать, какой эффект не подходит для установленной парадигмы персонажа – но не будьте слишком строги. Эта игра про переменчивые убеждения; маг-Герметик вполне способен воплотить своё понимание современной физики в своих заклинаниях. У персонажей обычно будет современное воспитание, и они смогут использовать этот здравый смысл наряду со своим магическим пониманием.

И всё же, некоторые эффекты просто не подходят конкретной парадигме. В целом, вы можете задать игроку вопрос об эффекте, если он не предоставляет объяснения (пусть и очень абстрактного), почему эффект работает, если у персонажа нет необходимых Способностей, или если это предполагает некую истину, которая неприемлема в парадигме персонажа. Например, Брат Акаши не может связать духа его Истинным Енохианским Именем. Братья Акаши обычно не верят, что в именах заключается власть (кроме содействия в развитии ложного чувства личности) и не обладают глубокими

познаниями Енохианского. Точно так же, Герметик не может сопротивляться ментальному вторжению, отпуская своё воображаемый образ. Герметики упорно трудятся, чтобы вырастить свою мистическую идентичность и закрепляют её Истинной Волей.

Это ограничение обычно применяется к быстро творимой магии, учитывая, что у персонажа не было времени, чтобы надлежащим образом направить свою волю, если он не может понять эффект в рамках своей парадигмы. Ритуальная магия менее строга, учитывая, что персонаж может потратить время, чтобы адаптироваться к магической технике. Но некоторые группы просто не разучивают определённые навыки. Деяние никогда не станет чисто герметическим фокусом, как и Енохианский никогда полностью не заменит акашийский аскетизм. Персонаж с надлежащим Достоинством или большим количеством упорства может заполнить разрыв, но это следует отыгрывать в рамках истории. Хорошо отыгранный персонаж может создать новую Традицию на основе смешения методов. Оставьте это на усмотрение игрока.

## Настроение

Существуют магические эффекты, которые могут уничтожить настроение игры. Превращение вампира в шезлонг (предполагая, что это может быть оправданно парадигмой персонажа) может быть забавным, но это превращает магию в балаган и уничтожает правдоподобие драматического сюжета. Если вы хотите провести весёлую игру, допустите подобные эффекты, но не рассчитывайте на долгий смех. Глупые игры становятся хорошими интерлюдиями, но в более серьёзной истории долгого эффекта не оказывают. Если один игрок постоянно пытается протаскивать странные эффекты, он может уничтожить настроение другим игрокам.

Ограничение магических эффектов, основанное на их настроении, вполне в вашем праве. Если вы не хотите отсылок к популярной культуре или глупых заклятия, запретите их. Дайте знать своим игрокам заранее. Иногда вы можете отступать от правил и пропускать в игру смешные элементы. Комедийные сессии могут усилить серьёзную игру, пока ими не злоупотребляют.

## Вариант: Малые Сферы

Вы можете решить, что маги могут разрабатывать особые специальности в качестве переходного периода между линейным Колдовством и девятью основными Сферами.

Малая Сфера основана на определённом качестве; примерами таких Сфер могли бы стать Огонь, Страх, Доминирование и Хитрость. Эффекты, творимые с помощью такой Сферы, должны использовать её тематику. Чтобы создать такую, возьмите два свойства у установленной Сферы и присвойте их каждому уровню новой Сферы. Малые Сферы ограничены в своих проявлениях, но у них больше перестановок, чем у более крупной Сферы. По очкам опыта они стоят столько же, сколько их более стандартизированные «коллеги».

Возьмём, к примеру, Малую Сферу Огня:

| | |
|---|---|
| • | Почувствовать Силы (Огонь), Кровь Сердца («Кровь к Пламени»; может питать лишь эффекты, связанные с огнём) |
| •• | Контроль над Малыми Силами (Огонь), Вызов Духа (только духов огня) |

| | |
|---|---|
| ••• | Трансмутировать Силы (одним из элементов должен быть огонь), Зачаровать Пламя (можно создавать Чудеса, сотворённые из пламени) |
| •••• | Контроль над Большими Силами (Огонь), Связывание Духов (только духов огня) |
| ••••• | Трансмутировать Большие Силы (ядерное тепло, крупные возгорания), Райский источник (ограничен огнём; может питать лишь огонь) |



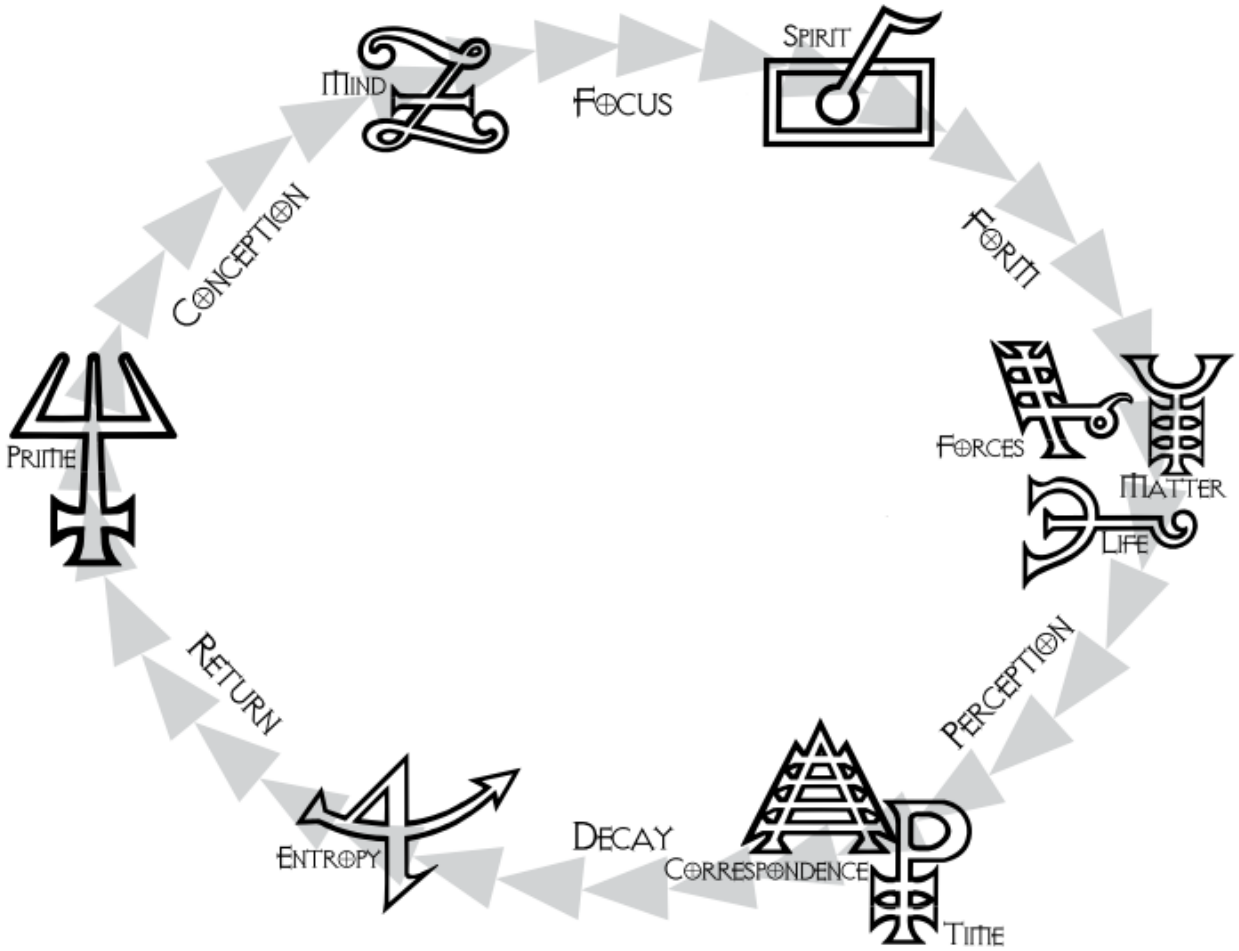
Сфера, подходящая убеждённому Герметику, Малая Сфера Огня, сильнее влияет на этот домен, чем просто Силы, но ей не хватает гибкости, присущей более крупной Сфере. Опять же, вы должны быть благоразумны, разрабатывая Малые Сферы. Эти правила созданы, чтобы усовершенствовать игру, а не дать игрока магический инструмент для подрыва вашей игры.

Вы можете сделать эту опцию вариантом по умолчанию для всех магов, и использовать оригинальные девять Сфер, чтобы определять комбинированные эффекты, контрмагию и другие вспомогательные аспекты. Таким образом, Покорители Бездн изучают Сферу Пространства-времени, жрица вуду может предложить Сфере Гедэ войти в неё, а У Лун может укрепить свою силу с помощью Сферы Гуаньси.

## Вариант: Метаморфоза

Все Сферы так или иначе связаны друг с другом. Все они делают что-то жизненно важное, чтобы поддерживать движение вселенной таким, каким мы его знаем. Они как-то взаимосвязаны. Каждая ведёт к другой, а та – к следующей, в цепи, которая создаёт нашу вселенную и наш мир. По этой причине вы скорее всего используете какие-то трансформации по мере развития Сфер. Ничто в нашем мире не является полностью

чистым, а Сферы – это человеческие классификации. Они не совершенны. Вы можете использовать эту логику как оправдание, чтобы упростить использование Сфер.




На графике вы можете увидеть, что все Сферы ведут одна к другой, и их легко можно использовать для трансформации в другие. Вся вселенная взаимосвязана. Ничто не существует отдельно; ничто не стоит в стороне. Сферы – это грубый перевод того, чем на самом деле является магия, вступивший в силу из-за совместных усилий магов времён Средневековья (а по словам некоторых, ещё раньше), и использующийся с тех пор. Для Рассказчиков и игроков это установка, помогающая сделать вашу магию чем-то достаточно последовательным, что можно выразить в игровых терминах или как мистический компромисс для разнообразной группы магов, пытающихся работать сообща.

Взгляните на пересечения; посмотрите, как они текут вместе и стремятся покрыть всё существование. Силы ведут к Материи, поскольку вся материя – это аккумуляция атомов, которые держатся вместе благодаря силе. Материя ведёт к Жизни; вся жизнь – это форма материи, которая может производить собственные силы. Вот настолько сильно они взаимосвязаны. Некоторые парадигмы (научный редукционизм, идеалистичные убеждения, которые уменьшают всё до масштаба ментального феномена) связывают их вместе даже сильнее. Похожие взаимоотношения существуют между Связями и Временем. Единственный способ измерить пространство – через время; время – это ничто иное, как аккумуляция пространства в движении. Так если они настолько переплетены друг с другом, может ли одна Сфера действовать как другая? Да, может. Это одна из причин, почему многие Эффекты вмещают в себя небольшое количество другой Сферы.

Зная это, обладающие высшим уровням в Сферах, скажем, в Основах, должны быть способны творить мелкие эффекты Энтропии и Разума. В «**Магистрах Искусства**» приводится одна такая система, позволяющая могущественным магам в качестве специализации персонажа использовать эффекты, принадлежащие к другим Сферам, связанным с той же частью Метафизического Триединства.

Ниже приведены некоторые способы воплощения потока Сфер в вашей игре:

• Сила Воли (Force of Will): с помощью данного варианта персонаж может использовать Сферу, происходящую из его собственной, потратив очко Силы Воли и прибавив +3 к сложности своего броска Арете, как если бы он преодолевал необходимый фокус. В этом случае ему требуется его обычный фокус для Сферы, позволяющей ему сделать это.

• Комбинирование (Conjunctioning): Вы можете решить, что Сферу можно взять для использования в связке с другой, даже если персонаж этого не знает. Вы можете решить, что это ограничено Сферами, располагающимися рядом друг с другом, или что персонаж может добавлять Сферы, располагающиеся по пути (в любом направлении) так же, как он отбрасывает фокусы. Чтобы уменьшить количество записей, вы можете решить, что у мага есть мистический «доступ» к одной из Сфер в каждом направлении за каждые три или четыре точки Арете, которыми он обладает.

Таким образом те, кто обладают высокими уровнями Сил, могут быть способны творить небольшие эффекты также в Духе или Материи. Суть в том, чтобы понять, что Сфера не существует сама по себе. Она связана со всеми другими в континууме. Словно радуга, один цвет которой перетекает в другой, Сферы перетекают друг в друга и друг друга формируют. Согласно игровой механике, вы можете по меньшей мере уменьшить количество Сфер, необходимых для исполнения некоторых высокоуровневых практик. Выша игра становится несколько проще по механике и правилам, и чуть сильнее концентрируется на том, что история значит для игроков.

## Мир без Сфер

Просматривая **Мага**, вы можете понять, что Сферы необходимы не всегда. Чёрт, вы можете решить, что ни одна из магических систем, представленных в игре, вам не нравится или не подходит как Рассказчику. И это нормально, потому что игра – это то, чем вы хотите её сделать. Но возможно, вам не хватает идей, как ещё вы можете её воплотить. Существует несколько вариантов, если вы посмотрите на всё это просто как на ещё один параметр. Давайте взглянем на некоторые из них.

Одна из идей – это полностью кинематографическая магия. Вам не нужны Сферы или Арете. Наблюдайте за тем, что хотят сделать ваши игроки, и спрашивайте, что заставляет их думать, будто они на это способны. Пусть они объяснят это вам. Дайте им возможность сиять для вас. Это тяжело, но суть интересной игры заключается в испытании.

Ещё одна идея – основывать всё на Способностях. Вы можете сказать, что для того, чтобы создать огненный шар, магу нужно обладать навыками, связанными со взрывами и наукой, или для того, чтобы очаровать кого-то, он должен обладать Соблазнением или Обманом. Магия – это просто дрожь, дающая вам дополнительные кубики на претворение чего-то в жизнь, или способ творчески использовать навыки, уже имеющиеся у персонажа. Выбор этого пути даёт вам некоторый контроль над тем, что персонаж может

и не может делать, при этом одновременно основывая это на параметрах, используемых игроками.

Рассказчик может основывать всю магию на Арете мага. Конкретизированные значения магии не важны. Все могут делать всё. Значение имеет то, насколько они осведомлены. При выборе этого варианта маг может делать всё с помощью своих знаний. Вы можете сказать, что если Арете мага равняется 2, он может применять все Сферы на уровне 2, и так далее. Это делает игру проще для Рассказчика и уменьшает ограничения, накладываемые на игроков.

Ну а что касается Арете... Вам не обязательно использовать и его. Для основы магических эффектов вполне можно использовать только Сферы. Вместо того, чтобы позволить Сферам определять, на какой уровень магии вы способны, дайте им возможность определять и то, как много у вас будет кубиков. Вместо того, чтобы использовать бросок уровня Арете для определения удачи или неудачи, бросайте уровень своей Сферы. Вариации включают броски «Сфера + Способность», «Сфера + Атрибут» и даже «Сфера + Дополнение». Если вы используете этот метод, не забудьте соответственно установить стоимость каждого успеха.

То, что вы используете, зависит от вас, как от Рассказчика. Вы можете основывать магию на чём хотите. Она бесформенная, текучая. Никто не говорит, что она должна основываться на Сферах; никто не говорит, что вам нужно обладать Арете, чтобы её творить. Если вам захочется, магам даже не обязательно будет иметь Аватары. Всё возможно, когда дело касается данной области игры – как и что угодно ещё.

## Парадокс

Парадокс – это закон Консенсуса. Нужен ли он? Можно ли воплотить его иначе? Эти вопросы возникают часто (их часто задают игроки, получая пендель от Реальности) и действительно заслуживают вдумчивого ответа. Если Парадокс не соответствует вашему стилю игры, отбросьте его. В Маге он отражает отказ Гобелена от того, что делает маг, потому что этого не должно происходить в природе – по меньшей мере, и не более. У мира есть своя точка зрения, и это Парадокс.

Нужна ли миру эта точка зрения на самом деле? В вашей игре – может, и нет. Парадокс мешает персонажам использовать магию для всего. Она также существует для того, чтобы испытывать игроков и оставлять вопросы без ответов. В конце концов, маги знают относительно мало о том, как именно реальность патрулирует свои границы. Мудрые маги знают, что человеческие убеждения играют ключевую роль, но то, как это превращается в **Складку**[3] и **Флекманскую Глупость** – это нечто, достойное расследования. Если не будет Парадокса, что остановит персонажа от того, чтобы щёлкнуть пальцами и зажечь огонь вместо того, чтобы использовать зажигалку? Но это не значит, что он вам нужен. Может быть, вы хотите мир, где Парадокса не существует, и маг *может* щёлкнуть пальцами, чтобы поджечь сигарету. Но где в этом испытание? Интересной игру делает испытание. Если вы действительно хотите проводить игру без Парадокса, вы должны быть готовы дать своим игрокам новое испытание.

Одно из возможных решений – сделать магию очень, очень трудной для изучения. В конце концов, Сферы сами себя не выучат; маг должен учиться и практиковаться. Можно

---

[3] Складка (Wrinkle) – дух Парадокса.

экспериментировать, но вы когда-нибудь серьёзно задумывались о том, что будет, если играть с грубыми силами вселенной, когда вас ничто не защищает? Вы решаете, что хотите узнать, как заставить время замедлиться, так что вы практикуетесь и думаете, что научились. Потом вы пытаетесь. Внезапно вы начинаете двигаться на совершенно другой скорости, чем все остальные. Или вы пытаетесь узнать, как щёлкнуть пальцами и зажечь огонь. Вы щёлкаете ими... и БАХ! Вы только что подняли на воздух целый квартал.

Такой способ игры может быть интересен, поскольку он содержит то же испытание Парадокса, но меняет его на другой источник: на анализ, если не практику. Недостатком является то, что игроки часто хотят быстро получить вознаграждение; растягивание освоения Сфер может сделать и так медленный процесс *очень* разочаровывающим. В нём может возникнуть несколько памятных моментов, когда персонажи будут проваливать свои броски...

## Варианты: Чтение Ткани и Использование Вуали

Вместо того, чтобы ограничивать применение вульгарной магии применением Парадокса, вы можете сделать магию *очень* заметной для магов и/или других сверхъестественных созданий. Одна из возможных систем – сделать любое использование вульгарной магии для сверхъестественных существ. Даже без Осведомлённости они ощущают Резонанс и примерное направление магического эффекта в количестве шагов в Таблице Дальности Связей, равном уровню Сферы Эффектов, +1 для свидетелей. Почему? Вы можете решить, что Консенсус испытывает психический шок – ещё сильнее, когда люди испытывают магию – и существа, чувствительные к пси-силам, могут понять, что происходит. Провалы добавляют дополнительный пункт в дальности, на которой можно вычислить магию.

Если вы сильнее всего хотите поддержать целостность сеттинга, вы можете захотеть адаптировать Делириум из **Оборотня: Апокалипсис** вместо применения Парадокса. Всякий раз, когда вульгарная магия используется перед Спящими, это вызывает страх и отрицание; используйте эффекты, приведённые в Оборотне, чтобы определить, как обычные люди реагируют на присутствие киборга или ничем не поддерживаемого пламени рядом с собой.

Ещё один способ играть без Парадокса, но с испытаниями – это сделать так, чтобы кончалась Квинтэссенция. Магия редко встречается в мире; то, что питает её, встречается даже реже. Вы можете установить правило, что каждый уровень использованной Сферы стоит очко Квинтэссенции. Вместо того, чтобы постоянно бросаться заклинаниями, персонажи будут вынуждены охотиться на источник чистой магии. Маги, владеющие Узлами, будут *очень* могущественными, и поднимут противостояние между магами и другими сверхъестественными существами, учитывая, что духи и другие создания могут служить в качестве «подпитки». Человеческие жертвы могут стать ужасающе частым явлением. События Предательства Крови могут разрастить в огромный конфликт, который потрясёт все Традиции.

Что, если вам нравится Парадокс, просто не нравится, как он описан? Вам нравится идея, что творение магии бьёт вас обратно в лоб, но вы хотите, чтобы он был более гибким. Это зависит от вас. Например, вы можете решить, что откаты Парадокса всегда

вызывают Безмолвие. Или вы можете решить, что Парадокс всегда проявляется одним и тем же путём: вызывает физические повреждения, выглядящие, как отметины от кнута. Возможно, Парадокс всегда проявляется в форме злонамеренных созданий, которые появляются, чтобы причинить вред или надоедать магу-нарушителю.

### Вариант: Игра с огнём

Особенно извращённый метод контролировать магию – это сделать её *слишком* могущественной. За каждый уровень Сферы выше первого добавьте по одному кубику в запас кубиков для броска на эффект. Каждый успех, выброшенный на *этих* кубиках, усиливает эффект, но так, как маг не собирался. Вы можете бросить эти бонусные кубики и вместе добавить на каждый бросок, который маг делает при сотворении расширенного эффекта, или решить, что твёрдый, направленный характер ритуала превосходит эту опасность. Провал *удваивает* количество кубиков и создаёт эффект, который совершенно не поддаётся контролю со стороны мага. Используйте Резонанс в качестве директивы, когда определяете, как заклинание распространяется за пределы намерений мага. Вы можете ограничить эти эффекты до того, что обычно было бы вульгарной магией, или ввести другой мистический закон, применимый ко всей магии.

### Вариант: Свободный Парадокс

Если вы хотите использовать более свободный подход к Парадоксу, но хотели бы получить некое систематическое руководство, то в игре уже есть правила, к которым можно его применить: это магическая система.

Вы можете решить, что когда персонаж набирает пять или больше очков Парадокса, они создают магический эффект, который явно вредит персонажу. Предполагайте, что у Парадокса есть любые необходимые ему Сферы. Кубики, на которых в броске выпала неудача, сохраняются; провалы заставляют весь запас высвободиться, не нанеся никакого ущерба персонажа. В некоторых случаях Парадокс может поглотить собственную Квинтессенцию персонажа, чтобы увеличить серьёзность отката.

Чтобы персонажи не были ошеломлены, предположите, что каждый успех в откате, грубо говоря, стоит половины стандартного магического успеха (один успех вызывает один уровень повреждений, два влияют на отдельную цель, и т.д.). Вы можете также установить правило, что для того, чтобы нанести каждый уровень летального урона, нужно два успеха, а каждый уровень аггравированного урона – три успеха. В этой системе Безмолвие – это просто эффект Разума (а другие Сферы будут вложены в создание хобгоблинов), духи призываются по стандартным правилам, а Королевства – это мощные эффекты Духа, вызванные Парадоксом.

## Метаплот



Это движущая сила, стоящая за игровым миром, и, в зависимости от вашей точки зрения на Юзнет, он может быть самой ненавидимой или самой

любимой частью игры. Метаплот – это термин для сюжетного материала, который направляет всю игровую вселенную мага – крупные события космической значимости, которые заставляют случаться определённые вещи или влияют на всю игру. Появление Шторма Аватаров – пример события из метаплота: это не событие, вызванное одним кабалом или отдельным персонажем, и его последствия будут отражены не только в одной истории; он влияет на все истории **Мага** в текущем каноне.

## Зачем нужен метаплот?

Некоторые люди спрашивают, зачем вообще должен существовать метаплот. Существует несколько весомых причин для этого, но, как всегда, умный Рассказчик может найти причины *не* использовать его.

В случае с новичками метаплот показывает, что под ногами персонажей планета продолжает вращаться. Это демонстрирует реалистичные события, потрясающие мир, которые случаются вне событий историй персонажей. Например, в вашей игре ваги персонажи могут сражаться с врагами-технократами или открывать утерянное знание, но вряд ли они будут принимать решения, которые будут иметь долговременные последствия для всех существующих магов (на самом деле, может, нет, а может, и да). События, происходящие на заднем плане независимо от вашего кабала, и тот факт, что мир продолжает своё движение вместе с колесом истории – это и есть метаплот. Метаплот заставляет мир ощущаться более «настоящим»: он показывает, что персонажи не находятся в маленьком вакууме вроде «Тёмного Города»; скорее, они в космосе, где происходят другие события, причём, на разных уровнях, за пределами места, где они живут, и вне зависимости от того, что они делают.

Метаплоты также помогают делать встряску. Без метаплота вы бы не стали свидетелями возникновения новых фракций, раскола в отношениях Традиций или Конвенций, изменений в проблемах магов и тому подобного. Разумеется, мы можем *опубликовать* новые правила для, скажем, новой группы Несопоставимых – но откуда они взялись? Почему они только что возникли? Что заставило их работать вместе или против других сообществ магов? Метаплоты показывают причины, по которым группы что-то делают.

Кроме того, метаплот может помочь объяснить крупные изменения или опровержение старых материалов. Например, изначальные магические системы в первом издании **Мага** были намного более мощными – выбросив пять успехов, маг мог воздействовать Эффектом на практически всё в поле своего зрения, навсегда, независимо от размера. Когда в **Мага** были внесены исправления, система изменилась. В контексте игры магическая мощь истончилась с приходом Армагеддона, а Консенсус апатии был принесён неверящими Спящими.

## Опровержение Метаплота

Вполне возможно, что вы уже делали это по меньшей мере однажды. Каждый раз, как вы решаете использовать творческий подход и изменить часть истории **Мага**, вы изменяете метаплот. Это не плохо. Скорее, это вопрос выведения истории вашего собственного мира на первое место, как и предполагалось.

Когда вы создаёте игру, от вас зависит, что будет с секретной историей хозяев магического мира. Это может быть легко – как использовать заранее подготовленный

сюжет, преподнесённый вместе с вспомогательной историей **Мага**, или сложно – как решение переписать все взаимодействия магов с историей смертных.

Например, в каноничном метаплоте во время Второй Мировой Войны маги пользовались покровительством разных наций, но ни одна магическая группировка не была в ответе за происходящие действия напрямую. Гитлер был Спящим (хотя не обязательно «нормальным»), а Третий Рейх был в основном человеческой политической организацией. Даже оккультные подтексты действий Рейха скорее просто отражали стремления его членов, а не свидетельствовали о наличии каких-нибудь скрытых заговоров магов за кулисами. Однако вы могли бы захотеть изменить эту историю в своей игре. Вы могли бы решить, что маги *всё-таки оказали* влияние на Гитлера. Вы могли бы сделать его Нефандусом. Что это говорит о вашей игре? Это говорит, что одно из важнейших событий в истории, потрясшее весь мир, было устроено магами, вне зависимости от того, во что верят Спящие. Это показывает, что маги были в ответе за чрезвычайные, потрясшие весь мир события, а не просто скрытно работали на заднем плане. Если ваши игроки узнают эту «альтернативную историю», они могут начать подвергать сомнению другие исторические события – была ли магом Жанна Д'Арк? Был ли автомобиль изобретением магов? Внезапно общество Спящих начинает казаться гораздо более приземлённым и статичным – возможно, ответственность за все стоящие упоминания исторические события ложится на плечи магов. Или, возможно, это не так; возможно, этот единственный случай был особым обстоятельством, а остальную историю Спящих вы оставляете Спящим.



Когда вы изменяете метаплот, вы должны осознавать один очень важный фактор: метаплот предлагает объяснение, почему всё произошло так, как произошло. Если в вашем метаплоте Шторм Аватаров не появился, вам нужно другое объяснение тому, почему исчезли все Магистры (если вы решаете сохранить этот элемент). Если

вы устраняете уничтожение Дойссетепа, вам приходится решать, сколько влияния эта часовня всё ещё оказывает на политику магов, и чем она занимается сейчас, особенно если у вас также нет Шторма Аватаров.

Здесь приведён краткий список трёх вещей, на которые надо обратить внимание, когда вы изменяете метаплот:

**Изменение правил**: иногда, когда вы изменяете метаплот, вы также меняете и правила. Метаплот даёт обоснование определённым правилам. Самый заметный, разумеется, Шторм Аватаров – если вы удалите этот элемент метаплота, вы также, вероятно, удалите урон, который наносит Шторм, когда маги имеют дело с Умброй.

**Изменение истории**: изменение метаплота может изменить историю Мира Тьмы в вашей игре. Если вы измените приоритеты, которых придерживался Новый Мировой Порядок в 50-х годах 20 века, они могут никогда не обрести влияние, чтобы помочь построить Диснейленд как экспериментальную мини-утопию.

**Изменение игровых элементов**: определённые элементы метаплота ведут к образованию или уничтожению различных групп. Например, если вы решаете, что Аль-и-Батин так и не закончили Сеть Веры, тогда на Ближнем Востоке не появилась бы Сеть, в которой хранились огромные запасы Квинтэссенции, что значит, что не было причин для вторжения Технократии, что в свою очередь не подтолкнуло бы Батинитов покинуть Совет Традиций. Батинам нужна другая причина, чтобы вновь вернуться в подполье, или же они должны всё ещё оставаться жизнеспособной Традицией в такой игре.

## Текущий метаплот вкратце

Чтобы помочь Рассказчикам, которые могли упустить пару вещей, здесь мы приводим краткое описание некоторых важных моментов из недавнего метаплота **Мага**, результаты этих событий и их причины.

**Появление Шестого Водоворота**: Ксеркссес Джонс, непопулярный Покоритель Бездн, ныряет в Подземный Мир с атомным устройством, надеясь позже взорвать его и посмотреть на результаты с расстояния (как он предполагал, это просто эксперимент в другом измерении). Пока он находится внизу, призрачные королевства затевают войну, и часть Тройной ядерной бомбы падает на Енох. Енох взрывается и превращается в гигантское ничто, а мощные энергии засасывает в Бурю, что также взрывает и бомбу Ксеркссеса. Этот взрыв, в сочетании с другими различными катастрофами в мире смертных, вызывает настолько большие разрушения, что в землях мёртвых возникает ужаснейший шторм, теперь зеркально отражённый штормом за Барьером (Штормом Аватаров).

*Почему это случилось*: Часть перехода к Шестой Эпохе. Основание Метаплота создать Шторм Аватаров, а также положить конец (?) линейке **Призраков**.

**Падение Дойссетепа**: древняя Герметическая часовня Дойссетепа [также называемая Дуассетом], расположенная в Умбральном отражении Марса (в Осколочном Королевстве Сил), взрывается при массивном выбросе энергии, попадая в руки захватчиков. Архимагу Портосу Фитц-Эмпрессу, бани Фламбо, удаётся подавить основную волну повреждений, но в результате он сам погибает.

*Почему это случилось*: исследование высокомерия – худшие политики магического общества наконец пожинают плоды своего ехидного злословия, недостатка кооперации и

неспособности работать вместе. Кроме того, это способ освободить дорогу новым лидерам в играх **Мага**.

**Отключение Цифровой Сети**: после падения Дойссетепа Цифровая Сеть переживает краткое замыкание. Многие секторы уничтожены; веб-серферы получают сильные повреждения. Сеть перезагружается, но Великому Народу приходит конец: Спящие догнали Адептов и Итераторов, и Сетевое пространство теперь является не девственным раем, а, скорее, местом разбитых надежд, населённым призраками.

*Почему это случилось*: хорошее оправдание перезагрузить некоторые устаревшие вещи. Способ встряхнуть Виртуальных Адептов и устранить образ Сетевого пространства, как неприступного рая. Кроме того, оправданное последствие больших повреждений, нанесённых Умбре примерно в это время.

**Шторм Аватаров**: Барьер сгущает ветер из бритвенно-острых осколков разбитых Аватаров. У магов есть проблемы с вхождением в Умбру и возвращением обратно.

*Почему это произошло*: во-первых, это был логичный результат взрыва ядерного оружия в Подземном Мире и Дойссетепа – в Умбре. Во-вторых, это помогает отделить Магистров, сделав более «приземлённых» магов более результативными – хотя несколько Магистров ещё осталось, теперь игроки магов стали гораздо важнее. В-третьих, это устраняет идею использовать Умбру как простой вариант убежища: больше нельзя шагнуть в сторону, чтобы легко ускользнуть от агентов Технократии; Умбра – это опасное место, и нужны усилия и храбрость, чтобы путешествовать по духовным королевствам.

**Упадок Цехов**: различные Цеха, группы магов, не вносящие значительного вклада в Войну Восхождения или глобальные достижения, всё чаще оказываются не у дел. Некоторые присоединяются к Традициям в виде фракций, в то время как другие просто поддаются дезорганизации и впоследствии исчезают.

*Почему это случилось*: существование слишком большого количества Цехов хоть и вносит в игру разнообразие, но из-за него новичкам труднее сосредоточиться на легко узнаваемых архетипах. В некоторых случаях Цеха откровенно перекрывали направления работы других Традиций. Кроме того, сами Цеха были не в слишком выгодном положении, чтобы выжить, когда последний всплеск технократских Погромов превзошёл магов-мистиков, которые сторонились единой поддержки и подспорья со стороны Традиций. Загнанные в угол и прижатые к стене, Цеха были вынуждены присоединиться к союзникам или исчезнуть.

**Захват Конкордии**: устав от постоянного игнорирования и оскорблений в свою сторону, посол Пустотников в Конкордии, штабе Традиций в Горизонте, впустил технократов через заднюю дверь, предназначенную ему, как дипломату. Они разграбили это место, но не получили возможности утвердиться в самом Горизонте. Учитывая, что Королевства Горизонта по большей части отрезаны от Земли, всё это место начинает медленно дезинтегрироваться.

*Почему это случилось*: примерно так же, как и в случае с падением Дойссетепа, это освободило дорогу другим магам, дав им возможность выступить вперёд. Это также устранило «защитное покрывало» – безопасное убежище, куда мог попасть любой маг и находиться там, не опасаясь Технократии. Кроме того, это даёт персонажам сюжетные

зацепки и причины для того, чтобы отправиться туда и выяснить, что случилось с оставшимися там вещами или поискать следы исчезнувших Примов [главах Традиций] и архимагов.

**Переориентировка Погрома**: Итерация Икс, осознавая, что ресурсы Союза уже истощились, голосует за то, чтобы уменьшить масштабы Технократского Погрома. Совет обращает своё внимание на налаживание внутренних дел вместо того, чтобы преследовать «исказителей реальности».

*Почему это случилось*: чтобы перестать считать Технократов «плохими ребятами» и «злодеями» по отношению к Традициям. Вместо этого Традиционалисты могут сфокусироваться на более личных вопросах в историях.

**Коварство Крови**: Орден Гермеса начинает предприятие по возвращению утерянных часовен и знания у предательского Дома Тремеров, которые стали вампирами в Средние Века. Однако война быстро застопоряется и превращается в безвыходную ситуацию, когда обе стороны осознают, что ни один из противников не станет сдавать позиции быстро или безболезненно. В конце концов Дом Титалус (из Ордена) уличают в том, что он был испорчен искушением получения быстрой силы из вампирской крови, в то время как могущественные силы из вампирского Клана Тремере загадочно замечают, что у Ордена Гермеса есть более полезные дела, которыми можно занять своё время, чем поддерживать идею сомнительных злодеев.

*Почему это случилось*: потому что Герметики – люди. В поиске лёгкого решения сложных проблем Герметики пришли к мысли об охоте за скрытым коварным врагом. Победи врага и забери его вещи (которые считаются изначально украденными у Ордена), и всё будет в порядке. К сожалению, всё идёт совсем не так просто, и Орден на собственном опыте познаёт бесполезность затянувшегося конфликта, аналогичного Вьетнамскому сценарию. Герметики хотят лёгких, недвусмысленных решений, а то, что начиналось как чрезмерное упрощение и требовало всего лишь повышенной активности от молодёжи, превращается в крестовый поход, который становится политически значимым для старожилов.



**Новая Конвокация**: оставшиеся маги Земных Традиций – те, кого заботит политика магов, во всяком случае – встречаются на конвокации в Лос-Анжелесе. Они решают, что новый Совет должен заменить старый, и определили новые цели на предстоящее тысячелетие.

*Почему это случилось*: Традиции потеряли своих старых лидеров, так что им нужны были новые. Отыгрыш этого в качестве игрового события даёт вашим игрокам шанс повлиять на магическое сообщество в крупном масштабе или даже занять лидирующие или должностные позиции.

**Раскол среди Эвтанатос**: Сенекс, «Старик» и архимаг Эвтанатос, придумывает план, чтобы втянуть всю Традицию в очищение испорченных Узлов Земли. Собирая большую конвокацию Вращателей Колеса в часовне Цербера возле Плутона и Осколочном Королевстве Энтропии, он считает, что Эвтанатос могут очистить чакры мира и отправить по планете целительную энергию, тем самым ниспровергнув разложение нынешней Эпохи и удержав Колесо от того, чтобы оно тронулось с места раньше времени, положив конец всему сущему (ничего себе!). Он зовёт всех Эвтанатос вернуться на Цербер, чтобы помочь в этом священном деле. Некоторые соглашаются; другие – нет.

*Почему это случилось*: с помощью Эвтанатос это событие подчёркивает квинтэссенциальную дилемму современных магов: остаться и сражаться в мелких битвах в надежде добиться ростков изменений для вещей, которые интересуют их лично, или пожертвовать личными мечтами и желаниями в попытке изменить к лучшему весь мир.

**Уничтожение мира**: Просто шутка.

# Группы персонажей Рассказчика



Хотя может казаться бессмысленным создавать группы и типы персонажей, которые будут «принадлежать только Рассказчику» (и на самом деле такого нет), иногда у группы настолько узкий фокус, что игрокам трудно оправданно отдать её. Группы, представленные в **Помощнике Рассказчика** (в комплекте с которым идёт ширма), являются примером таких групп; эти Цеха обладают ограниченным влиянием и часто не слишком-то хотят добровольно работать со внешним миром или набирать новобранцев. Персонажу игрока трудно влиться в игру, если группа персонажа не побуждает его к участию!

Здесь представлена ещё одна группа, оставшаяся со времён Ренессанса (и более раннего времени). Эта группа гораздо более уединённая и чрезвычайно отличающаяся даже от Цехов, представленных в **Помощнике**, чтобы принимать участие в политике магов. Поэтому Рассказчикам лучше всего использовать их как изюминку, чтобы обеспечить ощущение, что Традиции – не единственная возможная сфера игры.

## Львы Сиона

У Львов Сиона очень долгая и богатая история, которая сильно отличается от официальных девяти Традиций. Технически их следовало бы считать Несопоставимыми – если бы кто-то о них знал. Львы Сиона, более замкнуты, сконцентрированы на собственных делах и не любят вмешиваться в дела внешние даже сильнее, чем Сёстры Ипполиты. Даже для магов Традиций они являются чем-то немногим большим, нежели мифом.

Львы Сиона практикуют древнюю магию и формулы, известные как Каббала. Они возводят свою историю ко временам Моисея, как к защитникам Детей Израилевых; их предшественники покинули Египет вслед за Моисеем. Когда Израильтяне осели и начали строить храмы, Львы изначально заняли должности стражей дворцов. Когда Израильтяне стали оседлой культурой, Львы вскоре стали жрецами и пророками, ходя среди земных служителей Бога того времени и смешиваясь с ними.

У Львов есть две главных обязанности по отношению к своему народу. Они сохраняют свою историю и защищают свои сообщества. В каждой эпохе, когда евреи подвергались гонениям и уничтожению, из своего народа Львы были первыми, кто умирал, и последними, кого ловили. Когда народ возвращался бы к Богу, Львы бы возвращались, чтобы собрать вместе то, что смогут найти, а остальное записать со слов старшего поколения, оставшегося в живых.

### Организация

Организация и традиции Львов Сиона таковы, что по сравнению с ними Орден Гермеса кажется уступчивым. В соответствии с каббалистической традицией, лишь мужчины могут быть Львами. Они должны быть ортодоксальными евреями, и Львами они могут стать лишь после того, как обретут всю возможную мудрость зрелости, примерно в возрасте сорока лет. Потенциальный Лев Сиона должен быть Пробуждённым, утверждённым членом сообщества и желательно женатым. Эти ограничения гарантируют,

что лишь тот, кто обладает сильным намерением помочь сообществу и избегает вмешиваться в области, которые лучше оставить нетронутыми, в конце концов не злоупотребит знанием ордена.

Это не значит, что они не готовят подрастающие поколения к становлению Львами. Это было бы глупо, особенно учитывая то, что Пробуждение обычно не остаётся ждать обычаев. Недавно Пробудившихся часто учат управлять своими силами и дают им минимальные знания, пока они служат Львам на других должностях. Когда мужчина достигает возраста сорока лет, его берут в ученики другой Лев и учит всему, что знает сам. Он также начинает углубляться в изучение Каббалы (при условии, что он сам ещё чего-нибудь не выучил, что всё-таки случается, даже среди ортодоксальных).

## Фракции

У Львов Сиона, очень маленькой и редко встречающейся группы, едва ли остаётся место для фракций. Скорее, «фракция» Льва больше касается описания его обязанностей – того, что ему предписано делать, или что он решает делать, в зависимости от его положения среди защитников.

**Стражи Храма** – молодые люди, уже Пробуждённые, которых сначала научили контролировать свою силу, а затем поручили задачу охранять Храм. Со временем их учат минимальным основам магии, но по большей части их вступление в орден и официальное обучение должно подождать. По сути, Стражи – это те члены общества, у которых есть дар, но которых пока не считают взрослыми или достаточно готовыми, чтобы принять весь груз ответственности в виде Льва. Некоторые Стражи уходят, чтобы учиться магическому искусству у других Традиций – такое опрометчивое решение гарантирует, что ученик никогда не станет полноправным Львом Сиона, даже если вернётся в сообщество. Ученику, который слишком нетерпелив, чтобы подождать и освоить самые важные обязанности, нельзя доверять секреты, защищающие сообщество.

Среди самих Львов есть **Защитники**, чья работа заключается именно в этом – заботиться о том, чтобы сообщество было в безопасности, и **Пророки**, которые учат, направляют и периодически предоставляют информацию о возможных будущих событиях. Первые маги – самые воинственные из Львов, маги, которые используют сложные сигилы и нумерологические формулы, чтобы создавать защитные чары и притягивать удачу к своим делам, и которые первыми страдают, когда что-то угрожает сообществу. Вторые полагаются на предсказание, часто основанные на расшифровке тайных посланий в Торе, чтобы избежать опасностей и предусмотреть важные события, влияющие на общество. Эти весьма искусные маги бывали кем угодно – от глашатаев своего Бога до посланников от своего храма или короля. Они также были учителями, даже если их учения не всегда благодарно принимались теми, кто их слышал.

Последней основной должностью у Львов являются **Хранители**. Эти старейшины уже стали известными как Защитники и Пророки, прожив всю жизнь, исполняя свои обязанности. Они отошли от дел, часто ради того, чтобы помочь в ведении ежедневных дел храма. Они также присматривают за ежедневными занятиями в сообществе, позволяя более молодым Защитникам заняться более важными делами.

Редкий маг увидит истинного Льва Сиона в действии, потому что их в первую очередь учат скрытности, чтобы защитить сообщество (особенно после Холокоста). На самом деле, практически невозможно отличить Льва Сиона от любого другого члена еврейского

сообщества. Идея о том, что они все живут и работают в храме, устарела, и на самом деле никогда не была правдой. В то время как большинство Львов действительно уделяют время защите (или в нынешние дни – просто в помощи) в храме, немногие из них настолько сильно связаны с ним, если только они не Пророки. У большинства из них есть нормальная работа. Они поддерживают сообщество и работают, чтобы гарантировать ему наличие и соблюдение их прав. Некоторые из них даже стараются вернуть кое-что из того, что было утрачено во Второй Мировой Войне в Германии.

Конечно в современное время идея «еврейского сообщества» тоже несколько устаревшая. Больше нет городов, в которых есть отдельный «еврейский квартал», предназначенный отделить одну группу людей. Тем не менее, Львы Сиона воспринимают свою роль серьёзно и заступаются за тех, кого считают своей большой семьёй. В конце концов, если Бог одарил их этой силой, их ответственность заключается в том, чтобы использовать Его дар так, чтобы он служил Его воле и Его народу.

## Философия

Львы Сиона считают, что магия исходит от Бога. Не существует мелких осколков Аватаров, нет субъективной этики. Многие Львы даже не называют это «магией» как таковой, полагаясь на храм, в котором Львы получают обучение. Это духовное дело. Львы Сиона практически или вообще не взаимодействуют с Умброй и посещают её лишь в случае, если их затянуло видение. Скорее, философия Львов такова, что Бог уже сообщил свой план, причём, открыто, с помощью священных писаний, данных людям, которые лучше всех почитают Его и следуют Его правилам. Львы считают, что пристально изучая эти правила и писания, они могут выявить, чего желал Бог для их народа. Дело лишь в том, чтобы действовать в соответствии с планом Творца. Он желает своему народу лишь счастья и процветания; их работа заключается в том, чтобы убедиться, что они делают это согласно его правилам. Учитывая, что разум Бога огромен и непознаваем, Львы – посредники, которые интерпретируют крохотные частички его плана, обращая их в форму, которую люди могут воплотить в жизнь. Это воплощение не обязательно значит участие и сражение в «Войне Восхождения» или попытки убедить людей в «правильности» этой формы магии. Это просто значит хорошо жить, по правилам, установленным тысячелетия назад.

## Теория и практика

Большая часть магии, которую используют Львы Сиона, готовится заранее в форме ритуала. Так что потом Львам легко использовать свою магию. Их фокусы обычно практичные, довольно обыденные на вид, и их легко спрятать. Их практики чаще всего согласованны по своему эффекту. Если Львы Сиона обращаются к вульгарной магии, то это действительно очень тёмный день.

Разумеется, Каббала является отличительным признаком Львов. Львы создали Каббалу или наоборот – это можно обсуждать, но центральной фигурой изучения остаётся мистическая расшифровка божественного писания. Учитывая, что божественные писания для Львов по сути являются частью плана Бога, представленного в письменной форме, в них есть намёки на то, как открыть весь план – особенно если знать, как смотреть. В сочетании со сложной паутиной взаимоотношений, которая показывает, как различные предметы и люди происходят с различных «уровней» творения и поэтому могут обладать

различными энергиями или уровнями чистоты, Львы могут делать поразительно точные предсказания и определять, у каких предметов обычно есть важные свойства.

Львы Сиона не рассматривают магию как отдельные Сферы. Их система магии намного более сложна. Ради игровых целей они, конечно, будут использовать систему Сфер, но они склонны рассматривать магию как сложный набор соответствий между боговдохновенными писаниями и элементами основополагающей «творческой энергии» космоса, как сформированными согласно божественному плану. Однако они всё-таки признают определённые сходства, которые нужно развивать в зависимости от призвания Льва, от того, является он Защитником или Пророком. Любое другое сходство строится на этом, как ветви, растущие из Древа Жизни, чтобы воплотить всю полноту сложной магии Каббалы.

**Сфера-специальность**: у Пророков – Время, у Защитников – Разум. Стражи не получают Сферы-специальности, пока не станут полноправными Львами, и до того времени они обычно не изучают больше одного уровня в любой Сфере.

**Распространённые Фокусы**: ими может быть что угодно, что можно наделить силой с помощью ритуала, будь то пыльца, ладан или пистолет. Их магия редко создаётся на лету и скорее является замедленными эффектами, особенно среди Пророков. Защитники будут творить магию по ходу дела, если необходимо, и то редко, и поэтому у них обычно будут какие-нибудь фокусы под рукой, обычно что-нибудь удобное и несущественное с точки зрения случайного наблюдателя. В виде фокусов использовались ручки, калькуляторы и даже галстуки. Однако различные священные писания, такие как Тора, занимают в магии Львов центральное место, и многие фокусируются на гематрии и нумерологии, чтобы предсказывать будущее, узнавать, какие предметы или действия порадуют Бога и поэтому скорее всего подействуют наиболее эффективно, и предлагают толковые варианты развития существующих проблем.

**Концепции**: бизнесмен, дипломированный бухгалтер, финансовый консультант, политик, раввин, почтенный старец, общественный деятель.

## Стереотипы

Многие Львы не разделяют Традиции на стереотипы. Они считают, что все они работают ради единой цели, но разделены на фракции. Они также считают их источником проблем, поскольку их часто оставляли, как многих сирот, собирать осколки после выигранных и проигранных битв. Из всех Традиций они обычно наиболее благосклонно относятся к Эвтанатос и Ордену Гермеса. Хотя кто-то мог бы подумать, что к Небесному Хору тоже могли бы так относиться, это определённо не тот случай. Самые ортодоксальные из Львов даже не признают присутствия Хора, кроме как при устранении их любой области, охраняемой Львами, если они туда попали. Другие Львы не настолько фанатичны, но все они в какой-то степени считают Хористов еретиками и культистами.

# Важность бытия магом



Получив объяснение метаплота и ответы на затруднительные вопросы, можно спросить: что определяет **Мага**? Почему эти книги сделаны именно таким

образом? Что определяет, почему некоторые дополнения выходят в печать, а другие прозябают в стороне?
Этот раздел – по сути, быстрый взгляд украдкой на процесс разработки и организации **Мага**. Мы надеемся, что он ответит на вопросы о решениях, которые ведут к выпуску определённых дополнений **Мага**.

## Тема современного Мира Тьмы

Большая часть исправленной линейки **Мага** зависит от поддержания общей атмосферы Мира Тьмы. При фокусировке на личных темах, при использовании драмы, присущей человеческому конфликту, при убеждении в том, что лёгкого выхода нет, сеттинг становится больше похож на «персонал хоррор» – ключевой элемент Мира Тьмы. Насколько страшным может быть преследование со стороны Технократов, если вы можете просто шагнуть в духовный мир и убраться в личный рай, куда они не могут за вами последовать? Игра фокусируется на магах в мире человеческих существ и всеобъемлющем конфликте внутри него. Дело здесь личное и вызывающее. Это не случай, когда имеешь дело с крупными анонимными организациями или сомнительными заговорами – это взаимодействие лицом к лицу, так что вы можете отождествлять себя с вовлечёнными в него персонажами.

## Магия – это инструмент, а не супер-способность

Исправленное издание **Мага** предполагает, что магию лучше использовать как тайную силу и поддержку к обычным навыкам мага. Заклятие может упростить процесс зарабатывания денег или навлечь на врага неудачу, но лучше делать всё самостоятельно, а не полагаться на магию в решении любой проблемы. Маги могущественны, но не непогрешимы: они должны не бояться запачкать руки; они не могут высокомерно сидеть в тайной крепости или в духовных королевствах и править Землёй оттуда.



Учитывая, что магия не может решить все проблемы, магам приходится взаимодействовать друг с другом и так, как делают люди. Они могут совершать ошибки. Они не обладают совершенными или безукоризненными взглядами о том, что верно или неверно. Следовательно, маги могут оказаться перед моральной дилеммой и в неопределённом положении. Иногда то, что казалось хорошей идеей, оказывается плохой в результате применения. Кроме того, маги восприимчивы к ранениям, болезням, безумию и всем неудобствам человеческого состояния. Хотя магия может помочь избежать или уменьшить воздействие некоторых из этих вещей, только мощные эффекты способны преодолеть данные слабости. Маги вполне могут страдать от любого количества человеческих слабостей – в результате чего им проще симпатизировать.

Более того, когда магам нужно творить мощные заклинания, они должны работать сообща или использовать легендарные средства. Оба этих метода помогают создавать истории: первый поощряет командную работу и групповую игру, а второй – потому что предлагает сюжетные зацепки, когда маги ищут способы заставить свою магию работать эффективнее.

## Человеческий уровень

Маги не могут просто игнорировать людей. Консенсус формируют не только Массы – отдельные люди тоже могут оказывать основательный эффект на жизнь мага. В отличие от вампиров, которые переживут своих друзей и семью, и оборотней, которые часто отдаляются от своих родственников, находя особое место в обществе, маги всё ещё могут взаимодействовать с человечеством – и они это делают. У магов всё ещё есть компаньоны, возлюбленные, а также ненавистные враги. Неприятный владелец квартирного комплекса может быть настолько же сложным и важным злодеем, как умбральный дух или агент Технократии.

Кроме всего прочего, игровые материалы **Мага** предполагают, что у магов может быть работа, семья и все прочие тонкости повседневной жизни, с которыми приходится взаимодействовать. Это добавляет несколько элементов истории; думайте об этом не как об ограничении, а, скорее, как о способе исследовать точки зрения, представленные телевиденьем и книгами. Маг, поддерживающий отношения с людьми, является более конкретизированным, правдоподобным персонажем – а правдоподобным, в полной мере представляемым персонажем интереснее играть.

## Земные проблемы

Маг предполагает, что персонажи принимают участие в непосредственных, земных событиях. Хотя существуют мириады духовных королевств, куда могут сбежать маги, такой поступок не продвинет магов к достижению их земных целей. Зависание в Умбре не остановит голод, не положит конец бедности и не заставит большее количество Спящих поверить в магию. Маги должны заниматься делами на Земле – и многие дополнения или сюжетные элементы помогают показать важность этого.

## Секретное общество

История Мира Тьмы предполагает, что маги могут делать важные и полезные вещи, но то же касается и Спящих. Что, возможно, более важно, у Спящих нет сверхъестественных дел или проблем, удерживающих их от свершения великих дел. Маги часто бывают новаторами, но лидерами людей, заставляющими случаться важные вещи, обычно являются Спящие.

Например, Технократы могли изобрести компьютер, но пока компании Спящих не захватили их производство, такие устройства не стали распространённым элементом каждого дома. Точно так же, Технократское вдохновение породило инструменты для создания атомной бомбы, но бомба не была построена и сброшена, пока у управляемого Спящими правительства и исследовательских программ не появилась необходимость соединить эти элементы вместе.

Этот урок гласит, что хотя маги могут и делают важные вещи, подавляющее большинство мировых событий совершается Спящими, и они формируют курс истории. Даже самая тонкая и разумная попытка повлиять на курс человеческой судьбы всё равно должна подчиняться этому неизбежному приливу, коим является сообщество Спящих.

## Последовательность: порождение маленьких умов, или...?

Большинство дополнений **Мага** стремится к согласованности в пределах установленного игрового континуума. Если правила или сеттинг расходятся с ней, то в 95% случаев на это есть конкретная причина, или это сделано ради особого показательного случая.

Кроме всего прочего, эта политика объясняет, почему вы не видите, чтобы стилям альтернативных сеттингов или уходу от других предложений для игры по **Магу**, приведённых здесь, уделялось много времени. Для **Мага** существует один основной набор правил, а в книгах достаточно пространства, чтобы поддержать его без попытки впихнуть туда бесконечное число вариаций. Горькая правда: мы не можем публиковать отдельную




копию «**Мага**» для каждого игрока, так что нам приходится создавать версию, которая нравится большому количеству людей, и с которой они готовы возиться.

Зачем беспокоиться из-за последовательности? Потому что она добавляет правдоподобности. В реальном мире события происходят по каким-то причинам (обычно) – есть причина и есть результат. Причина не обязательно должна быть видна невооружённым взглядом, а эффект может быть предосудительным, но у кого-то где-то была причина, или бы вмешался какой-нибудь закон природы. В игровом мире эта стойкость эффекта не всегда обязательна, но люди *настроены* искать в событиях перемежающиеся узоры. Если вы видите игровой мир, в котором элементы остаются достаточно согласованными от сессии к сессии, вам не приходится подвергать сомнению сам сеттинг. Тогда легче погрузиться в игру и роль персонажа, потому что вы с большей готовностью вообразите их себе и будете им симпатизировать.

## Правило «развлечения»

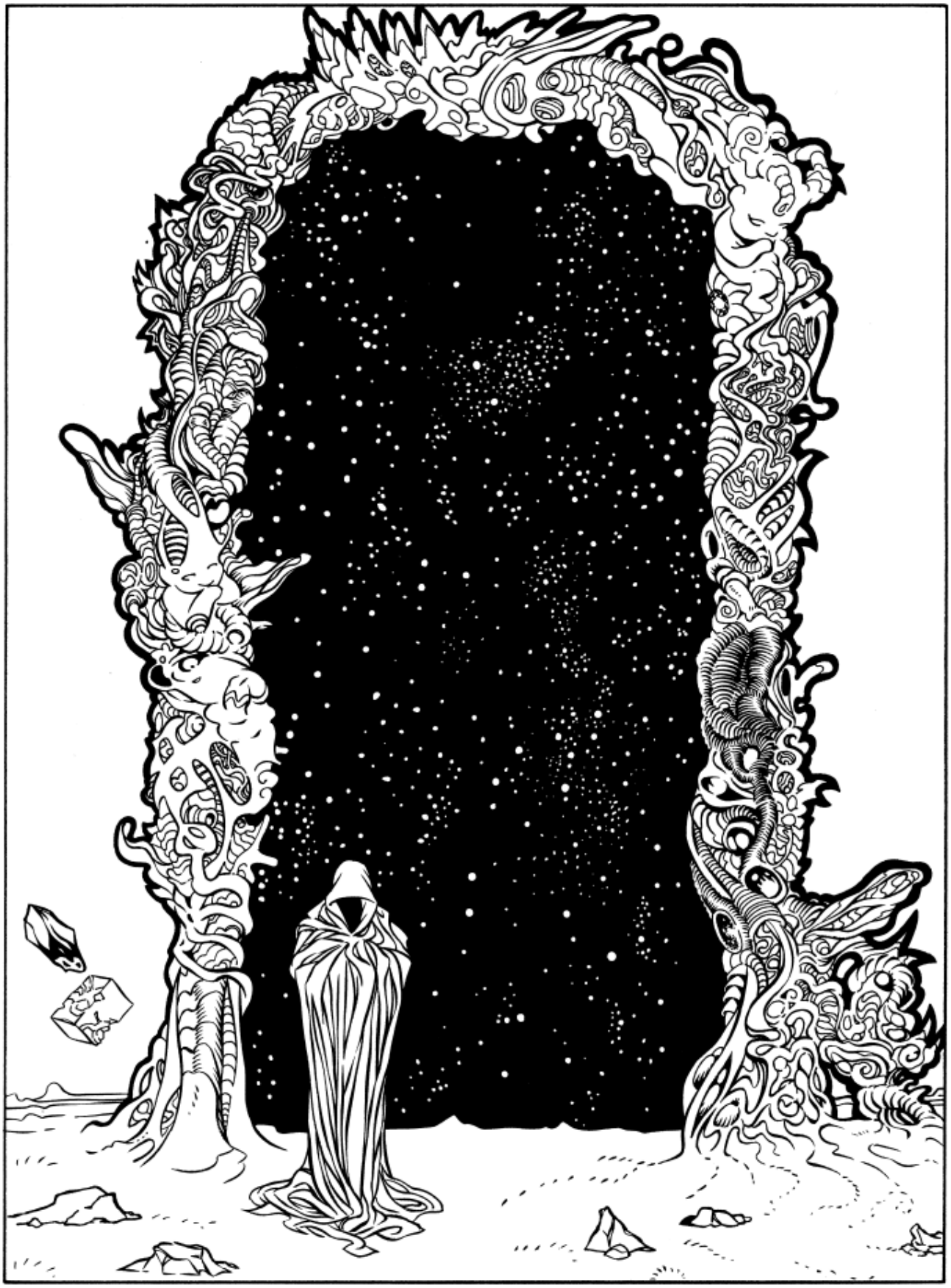
Самое главное условие из всех – это то, что игра должна с какой-то точки зрения развлекать. Хотя изучать тонкости спекуляции майяской валюты в 500 году до н.э. – это хорошо и здорово, такое занятие имеет ограниченную полезность для подавляющего большинства игр и игроков. Более эффективным будет краткий обзор, за которым последует сюжетный поворот, основанный на старых деньгах Майя, зарытых в руинах, или на пережившей реинкарнацию душе, обладающей старыми майяскими воспоминаниями и по стечению обстоятельств пытающейся использовать такие деньги. Суть в том, чтобы создать зацепки, на которых можно построить уникальные сюжетные ходы. Таким образом, материал должен обладать изюминкой, которую можно добавить в игру, вместо того, чтобы быть просто сухим списком фактов.

## Как всё это применять

Конечно, это всё применимо не только к дополнениям **Мага** – это влияет на то, как вы создаёте ваши собственные материалы по Магу. Если вы уделите внимание этим руководствам, вы обнаружите пространство, прекрасно описывающее текущий сеттинг **Мага**; пока вы действуете в пределах этого пространства, ваш материал должен легко подходить к существующему материалу.

И наоборот, вы можете отбросить одно из предположений и создать собственную хронику с другим фокусом. Например, вы можете решить избавиться от магии, представляющей из себя тонкую и медленную силу, и вместо этого утвердить тот факт, что ваши маги могут совершать сверхчеловеческие деяния без особой подготовки. У вас будут герои, бегающие с пушками, и летающие ведьмы. Всё, что вам нужно сделать – это применить то же правило к купленным или написанным материалам и увидеть, какими будут логические результаты. В подобном мире Братство Акаши не относят к монастырям – его боевые монахи похожи на киногероев, владеющих кунг-фу, странствующих по земле и совершающих добрые деяния. Это лишь минимальное изменение их Традбука, но принятие этого во внимание позволяет вам использовать весь материал, приведённый в книге, лишь слегка изменяя его, чтобы он соответствовал вашей собственной игре.

И это важная часть – сделать игру своей собственной.



# ГЛАВА ВТОРАЯ: ПРОБУЖДЁННАЯ БОРЬБА

*– Зачем мне гореть? – спросил он. – Мои воспоминания о предыдущих инкарнациях были неполны, но я знал, что никогда раньше я не ведал подобной силы. Во мне было нечто несбалансированное. Это было сделано для Короткого Пути. Возможно, Просвещения можно достичь, прыгнув в огонь.*

**– Уолтер Джон Уильямс, «Молящиеся на Ветру»**



Это большая игра. С чего вам начать?

В каждом из своих воплощений **Маг: Восхождение** испытывал игроков и Рассказчиков. Темы игры охватывают природу реальности и личное просветление. Между двумя крайностями общего и личного игры сделали всё возможное, чтобы соответствовать испытанию в попытках рассказывать хорошие и интересные истории.

Вам нужно с чего-то начать. Ваши игры не могут охватить всё и сразу. Гораздо лучше подготовиться к игре с помощью хорошей истории. Не переживайте, что она не будет достаточно серьёзной или претенциозной. Цель игры – чтобы все хорошо проводили время; это единственный способ по-настоящему выиграть в ролевую игру.

В общую категорию «развлечения» попадает множество характерных вариаций. Некоторые истории захватывающие. Другие – подвижные. Несмотря на эти серьёзные слова, не давайте ввести себя в заблуждение и не пытайтесь стремиться стать смертельно серьёзным Рассказчиком ценой хорошо проведённого времени. В то же время, хороший Рассказчик не ограничивает свои перспективы. Всегда можно быть глубокомысленным, проникновенным Рассказчиком, но если создавать такую атмосферу специально – это будет смертельная скука, игра, в которую никто не захочет играть повторно. Игра выполняет свою функцию, если может подстроиться под настроение и вкусы группы, даже если они изменяются от сессии к сессии.

Задача проведения игры по Магу может показаться даже более пугающей, чем раньше, но если вы не будете строго придерживаться ожидаемой атмосферы, всё на самом деле окажется проще. Это даёт Рассказчику возможность сконцентрироваться на истории – фундаментальной части игры. Повествование игры – это то, что поддерживает играющих в неё игроков, в том числе и Рассказчика. Это заставляет игру двигаться вперёд и даёт систему ориентиров всякий раз, когда кому-нибудь требуется прилив вдохновения или быстрый сюжет для собственной хроники.

Мир Тьмы предоставляет готовую картину мира, в которую вы можете поместить свои истории. Как и в с случае с любым эталонным примером, вы можете брать из него столько, сколько захотите, но она обеспечивает чувство перспективы и повествовательной последовательности. В Маге сеттинг даёт вам инструменты, необходимые для создания истории, а также готовые сюжетные ходы, которые вы можете использовать. Вы получаете в пользование мир без установок, который персонажи игроков могут изменить в тот же момент, в который попадут в сцену.

**Маг** соединяет темы игры и превращает их в насыщенный конфликтами сеттинг, который вы можете использовать как угодно. Конфликт – это то, на чём строится история, и речь не только о жестоких историях, а о любых. Жизнь Пробуждённого может быть опасной и ужасающей... или же она может быть чрезвычайно интроспективной и требующей мыслительных усилий. Она может обладать всеми этими аспектами

одновременно. Мы собираемся обсудить сеттинг, как он создаёт конфликт и каковы основополагающие темы и цели метаплота – и к чему всё идёт. Говоря конкретнее, мы поговорим о главных фракциях игры, других сверхъестественных существах и метафизическом конфликте, который насыщает их всех и служит элементом истории сам по себе.

### Могучий Метаплот

Следующий раздел подробно рассматривает сюжетную арку «Мага: Восхождение». Вы не обязаны использовать все её части, или даже одну, но даже если вы решите этого не делать, она всё равно послужит полезным примером того, как создавать истории, полные конфликтов. Всегда лучше показать что-то, чем просто говорить об этом.

В данном случае сюжетная арка используется, чтобы продемонстрировать, как игровые тематики выражаются через сюжет и сеттинг игры. Чтобы провести качественную, серьёзную, драматичную игру, вам нужны хорошие истории. Метаплот предоставляет основной источник вдохновения, но он не должен ограничивать ваши варианты. Это всего лишь ещё один элемент арсенала Повествования.

# Крепкий сон в Последние Дни



Спящие: величайшая сила в любой хронике **Мага**. Они определяют Консенсус. В битве за реальность они пехота. Они бросают себя на стены возможного, и (чаще всего) терпят поражение. Их поражения не всегда являются частью интересных приключений, но с поражениями так часто бывает. Они отступают от своих грёз. Воспоминания о величайших достижениях блёкнут даже в их собственных разумах. Они умирают – иногда страдая от боли, иногда неожиданно, но редко в конце жизни, полной сбывшихся желаний, или без страха.

Другими словами, они маги – или, по самой меньшей мере, они могли бы ими стать. Пробуждённые не прокляты Сферами, не рождены с ними и не приведены к ним высочайшей силой, обладающей чёткой целью. Маги – это люди, которые – сознательно или нет – решают узнать, каково настоящее значение вещей. Пробуждение наступает вспышкой или медленным спокойным потоком, но оно никогда не устраняет присущую магу человечность. Пробуждение и Восхождение что-то значат, потому что являются человеческими достижениями.

Почему этот выбор не делает большее количество Спящих? Это не так просто, как звучит. Спящий не может просто решить, что реальность субъективна, или что она работает согласно набору альтернативных законов, затем совместив его со своим счастливым путём. Пробуждение требует окончательного посвящения себя своим новым убеждениям, совмещённого с мысленной готовностью исследовать необычное, и, иногда, возможно, с небольшим вмешательством судьбы.

## Королевство слепцов

Когда кто-то Пробуждается, он часто оглядывается на свою прежнюю жизнь и друзей со смесью жалости, веселья и отвращения. Он видит, насколько бесцветной была его жизнь, и как пуст мир без осознания того, что возможно. Магам слишком легко относиться к Спящим с презрением и в процессе этого потерять путь к своим земным узам. Иногда новый маг забывает, что ему нужно оплачивать счета, как и кому угодно ещё. Бросив бессмысленную работу и уйдя, чтобы присоединиться к своему наставнику, маг обнаруживает себя сломленным и бездомным, и понимает, что ему приходится использовать магию, чтобы найти тёплую постель и еду, прежде чем проникнуть в глубины вселенной.

Спящие, которые были частью жизни мага, уже пошли дальше; они больше не думают о маге. Когда маг возвращается, им становится неловко. Из-за эксцентричного поведения и тонкого влияния излучаемого магом Резонанса ему становится трудно удержать друзей. Помимо этого существует вероятность, что он был втянут в тайный заговор, существующий уже столетия, который требует от мага выполнять большое количество опасной работы.

Многим магам удаётся оправиться от временного ощущения дезориентации достаточно быстро, чтобы сохранить жильё, работу и существующую семью, но почти незаметный Резонанс и новое мировоззрение мага значат, что он редко будет удовлетворён прежним ходом вещей. Члены семьи злятся на мага за то, что он игнорирует или даже насмехается над их чувствами. Другие эксцентричные маги из его кабала собираются на встречу. Если маг кому-нибудь расскажет, может стать только хуже. В конце концов, никто ведь больше не верит в *магию*, не так ли? И всё же, многие маги действительно рассказывают своим близким членам семьи о своей жизни – но столь многие же исчезают с горизонта и держат свою новую жизнь в секрете. Не считая страха публичного преследования, маги также рискуют безопасностью своих ближайших компаньонов. Нефанди, Технократы и злые духи могут напасть на друзей и семью мага, и существуют неплохие шансы, что о родственниках мага узнают, если он уже сам говорит об этом.

Нервозность и скрытое неприятие Спящих могут оттолкнуть мага, уведя его далеко от общества, где ему с меньшей степенью вероятности удастся завести любые близкие контакты. В ответ он может полностью выпасть из цивилизованного общества и стать отшельником или странником. Здесь конфликтом является нахождение баланса между Пробуждённой и земной жизнью. Маги, которые ценят свою свободу и не хотят возвращаться к своей прежней регламентированной жизни, должны найти образ жизни, при котором можно будет и поддерживать связь со своими друзьями-Спящими, и соответствовать новым требованиями Пробуждённой жизни.

## Особые Спящие

Вдобавок к проблемам повседневной жизни магам приходится противостоять настырным сыщикам и охотникам на ведьм. Эти Спящие настойчивы и компетентны; многие из них принадлежат к древним подпольным организациям или современным государственным службам. Некоторые служат глазами и ушами более могущественных сил.

Встречи с осведомлёнными Спящими могут помешать игрокам игнорировать или недооценивать их. Одинокий учёный Арканума может узнать много, очень много вещей с помощью подслушивающего устройства и ручной камеры. У инквизиторов есть финансовое обеспечение со стороны Церкви и праведное рвение, чтобы противостоять им. К счастью, большинство секретных обществ сопротивляется разоблачению со стороны властей, учитывая, что они часто нарушают закон при преследовании сверхъестественного. А маг не может сказать им уйти; Инквизиция отслеживает магов, так что они могут убить (или, редко, «спасти») их. Арканум старается добыть оккультное знание; согласие обладающих им субъектов несущественно.

Государственные агенты (Такие как Подразделение Особых Дел ФБР) могут доставить больше неприятностей. Они имеют законное разрешение на работу и часто чрезвычайно идеалистичны (или цепкие: ПОД известно как карательное ведомство). Что хуже, они изучают мага как угрозу внутренней безопасности. Большую часть времени они совершенно правы. В конце концов, на совести Пробуждённых действительно большая доля смертей из общего числа. Агенты склонны относить то, чему они становятся свидетелями, к общей картине, которую даёт им государственная подготовка в правоохранительных органах; такая точка зрения не представляет лестных ориентировок ни Технократам («испорченным чиновникам»), ни Традиционалистам («лидерам культа»).

Специально обученные Спящие могут быть не только непростыми противниками, они обеспечивают полезный альтернативный взгляд. В каком-то смысле они усовершенствованная версия повседневных отношений – способствующих тому, что Спящие отвергают более разнообразный Консенсус. Может ли маг точно быть уверен в том, что он не оскорбляет Бога, используя свои силы? Действует ли он, как испорченный чиновник или лидер культа? В какой момент образ жизни, привязанный к магическому обществу, становится слишком испорченным или странным, чтобы сочетаться с жизнью Спящего?

## Мистические враги



Главные антагонисты **Мага** – это сами Пробуждённые. Другие антагонисты угрожают магам по множеству причин, включая личный интерес и неправильное понимание природы мага. Маги знают, каковы ставки. Они знают о возможности Восхождения. Несмотря на (или даже из-за) этого понимания они решили противостоять персонажам. Как антагонисты, маги резонируют с собственными устремлениями и недостатками персонажей. Магичка-мистик со строгой парадигмой противостоит Технократам, которые, если бы не её методы, согласились бы с её фанатизмом. Технократы, освобождающие личный культ мага, могут обнаружить, к своей досаде, что техники контроля разума и наказаний, использованные главой секты, устрашающе напоминают практики их собственного Союза.

Мало беспокоясь о Спящих, магичка, посвятившая себя изучению сверхъестественных сил, узнаёт своего тёмного коллегу в Мародёре, который отрёкся от Консенсуса, чтобы следовать своему безумному виденью. И наконец, Нефанди полностью отрекаются от Восхождения. Их Нисхождение напоминает персонажам о том, что

осознание правды всё же требует от них делать выбор: посвятить себя своему пути, или же сдаться и Пасть.

Рассказчики, желающие использовать магов как антагонистов, должны помнить, что каждый Пробуждённый антагонист, с которым встречается кабал, это человек, который Пробудился и узрел правду реальности. У каждого – по-своему – есть стремление стать чем-то большим, нежели он является; сила его страсти – это его Резонанс.

Чтобы понять отношения между кабалом персонажа игрока и другими магами в Мире Тьмы, нужен определённый контекст: небольшой откровенный разговор о том, что делали маги, о том, что они делают сейчас – и о том, что может ждать их в будущем.

## Война, которая прошла

У Традиций была мечта о единстве перед лицом Технократии, где они бы собрали силы, чтобы превратить свои парадигмы в преимущество. Такова была прежняя Война Восхождения, которая основывалась на ярком, личном подходе к реальности, которая в конце концов очистила бы современный мир от пустой механистической рутины. Спящие бы Пробудились, даже Взошли бы, когда им предложили бы шанс на волнующую жизнь, которая обязана была бы лишь их собственной дисциплине. Конечно, маги Традиций были бы рядом, которые научить недавно Пробудившихся тому, как стать дисциплинированными. Это не обсуждалось, по крайней мере – в присутствии полководцев и пропагандистов Войны Восхождения. Они были заняты попытками сплотить Совет в единую фракцию, которую не терзали бы внутренние расколы, связанную общей метафизикой и достаточно могущественную, чтобы бросать вызов Союзу на своих собственных условиях. Единство было идеалом, хотя условия, в которых его можно было бы достичь, так и не были определены.

Эта война была проиграна.

Технократия далеко ушла от своих первоначальных идеалов, но её методы были наиболее эффективными. Они делились своими инструментами. Они не просили дисциплины для Масс. Они предлагали человечеству здоровье, мир, богатства и развлечения, и не просили ничего, кроме привилегии продолжать свою работу. Они точно никогда не просили Спящих заботиться о себе, дисциплинировать себя или думать за себя. На самом деле, к концу 19 столетия они рассчитывали на это. Пока технология, экономика и правительства, создаваемые Спящими, шли рядом с их Технократскими условиями (или по меньшей мере платили непомерную дань), Восхождение постепенно проявилось бы в уничтожении человеческой нужды и боли – очевидное превосхождение, больше не связанное с субъективностью и мистицизмом.

Не считая немногих специально обученных экспертов, человечеству вообще ничего не надо было бы делать.

Мародёры и Нефанди обошли битву стороной. Безумцы являли собой пример свободы без ответственности, обманывая Парадокс, чтобы приносить на поле Битвы за Восхождение грёзы, ставшие явью. Нефанди напустили на мир оккультный террор, собрали свою жатву душ и Аватаров, и ждали. Стоя за пределами войны за реальность, они могли видеть, что центр не может удержаться. Он и не удержался.

Это была Расплата.

### Чем была Война Восхождения?

Когда Совет Девяти объединился, чтобы противостоять Ордену Разума, он разработал стратегию, которая должна была лишить его врагов ресурсов по всем фронтам. Несмотря на растущий уровень осведомлённости о важности Консенсуса, мнение старого Совета насчёт Спящих никогда не совпадало с мнением Ордена Разума – это было невозможно. Первые Технократы распространяли свою идеологию вместе со своими дарами. А вот магам-мистикам было почти нечего предложить, кроме таких абстракций, как «добродетельность», «внутренний покой» или, иногда, «свобода».

Ослабленные этой неудачей, Девять Традиций сконцентрировались на областях, где они могли на что-либо повлиять. Традиции могли окончательно освободить Узлы и Умбральные крепости, потому что Умбра представляла собой территорию, на которой у них было равное преимущество. Они могли уничтожать продвинутые проекты Технократии, потому что могли действовать без присутствия и вмешательства Союза.

Это не значит, что Традиции никогда не пытались напрямую говорить со Спящими, или что Магистры были совершенно не в курсе о проблеме. Хватка, которой Союз сжал современную жизнь, была столь сильна, что Совет был не склонен жертвовать ресурсы на пропаганду или образовательные инициативы без видимых результатов. У военных побед было недвусмысленное преимущество: Технократы умирали или теряли ресурсы. Кампании по захвату сердец и умов были более туманны, и их труднее было оправдать.

И наконец, Технократия не была только лишь идеологическим противником. Все маги страдали, попав в руки Союза. Технократия, которая добропорядочно ищет лекарства от рака в наши дни, пытала, убивала и промывала мозги магам на протяжении всей своей истории. Месть, или по крайней мере желание справедливости, имела гораздо больше значения в Войне Восхождения, чем многие современные маги хотели бы признать.

## Феникс и Сфинкс

Демоны восстали из древнего сна. Технократия ответила на наиболее очевидным из них всей полнотой своей мощи: оружием, призванным уничтожить цели в любом измерении. Энергии, освобождённые в процессе конфликта, совместились с энергией, освободившейся от содрогания руин Горизонта и Дойссетепа, а также с более тонкой магией древних пророчеств и космической неустойчивостью. В результате появился Шторм Аватаров, многие Магистры стали отшельниками, и старой Войне Восхождения пришёл конец.

Маги на всех сторонах конфликта посчитали эти события тревожными, но также и захватывающими. Загадки реальности всегда были чем-то, что существовало за пределами реальности, примером чему могут служить странные коренные жители Глубокой Умбры. Шторм Аватаров принёс загадочность домой. Маги, уверенные в своём образе жизни, отбросили солипсизм перед лицом вселенной, которая, несмотря на мощь Сфер, не вела себя согласно их ожиданиям.

Техномагия, которая давно уже практиковалась всеми Традициями, перестала быть несущественной дисциплиной и заняла своё место рядом с древними, архетипичными

оккультными методами, популярными в Традициях на протяжении столетий. У Технократов полевые агенты и учёные начали сомневаться в миссиях, которые поддерживали науку, но выступали против свободы выбирать собственные убеждения. В конце концов, если бы наука была лучшим путём, разве Массы не должны были бы выбирать его без принуждения? Если же это не так, то разве не выходит, что цель Технократии – освободить Спящих – это ложь?



То, что казалось катастрофой, на самом деле стало перерождением для многих магов, но это не решило старые проблемы, которые привели к Войне Восхождения. Спящие отказались взять собственную судьбу в свои руки. Магия превратилась в успокаивающую ложь популярных гороскопов и самовозвеличивающихся оккультистов-любителей. Вера превращена в оружие ради алчности и дискриминации. И наконец, даже Разум колеблется теперь, когда наука забросила сами открытия в поисках новых предметов роскоши, новинок или инструментов управления, которые можно продать.

Некоторые Пробуждённые принимают этот тренд, как самый безопасный путь для человечества. Некоторые заявляют, что Спящие никогда *не заслуживали* Восхождения – или что те, кто заслуживал, Пробудились. Опасные секреты магии и науки не предназначены для тех, кто не может дотянуться до них и заявить на них права. Гораздо лучше стремиться к собственному Восхождению, чем сражаться за тех, кто столь очевидно не готов искать собственного просвещения.

Новые идеалисты не поддерживают эту точку зрения. Они восстали из пепла Войны Восхождения, готовые помериться силами с врагами Восхождения. В некоторых случаях они воспротивились своим прежним Магистрам. В других сами Магистры взяли в свои руки бразды правления новой битвы, наконец получив возможность пропагандировать Восхождение так, как они считают правильным. Вместо того чтобы стремиться к единству перед лицом врага, они стремятся к свободе: свободе верить и

делать то, чего хочешь, и гнать свои грёзы к вратам Восхождения.

# Технократия

Новый порядок, восхваляемый Союзом Технократии, наконец, пришёл, но за это пришлось заплатить ужасную цену. Мир был умиротворён, но его дух лежит на грани уничтожения. Изъяном в технократской концепции Восхождения всегда было предположение, что пассивной аудитории можно что-то внушить вместо того, чтобы учить живой разум. Когда-то в Ордене Разума это было мнением меньшинства, которое часто критиковали за то, что оно было столь очевидно корыстным. Тем не менее, Орден Разума всегда мог убедить себя в том, что он давал человечеству самые лучшие из возможных инструментов, чтобы обеспечить ему безопасность, и что наказание магов, которые поколениями отворачивались от страдающего человечества, было правильным решением. Обеспечение комфорта и безопасности всё ещё является ключевым элементом убеждений Технократии, но желание контролировать реальность с тех пор уже давно превзошло и затмило желание вдохновлять на создание чудес и побуждать к Просвещению.

Со времён Расплаты (и, по правде говоря, на всём протяжении игровой истории «**Мага: Восхождение**») важно отличать Технократию от отдельных Технократов – но не преуменьшать ответственность, ложащуюся на плечи вторых из-за действий первой. В противном случае Рассказчики рискуют упростить роль Совета в игре. Чтобы сделать конфликт с Технократией запоминающимся, важно создать антагонистов с последовательными идеями, особенно учитывая, что это подчёркивает сомнительную мораль действий Технократии.

## Оперативники передовой

Низкоранговые технократы (включая большую часть игроков персонажей) в целом считают, что Совет помог направить человечество по безопасному пути, несмотря на явную угрозу со стороны сверхъестественного. Они стараются поддерживать Расписание актуальным, исследуя новые способны защитить здоровье и безопасность людей, продвигая эти инновации, чтобы они стали приемлемыми для Масс, и подрывая действия любой мистической конкуренции или угрозы безопасности.

Магов Традиций либо жалеют – из-за того, что они полагаются на уже отжившие своё, опасные методы выражения собственного внутреннего Гения, либо презирают, потому что они используют таинственные пси-силы, удачу и хитрость, чтобы увести Спящих прочь от материального прогресса. Технократы весьма целеустремлённые, когда дело доходит до подрыва попыток Традиций повлиять на Консенсус, поскольку непредсказуемость – это угроза совершенству, которое, по их убеждениям, является исходом Расписания.

Кроме того, агенты понимают, что они являются частью мирового заговора, который иногда обязан использовать бесчестные методы, чтобы гарантировать безопасность Масс. Технократы исполняют свой долг, втайне гордясь – до определённого момента.

В жизни многих агентов наступает момент, когда они должны решить, согласуются ли меры, необходимые для поддержания функционирования Технократии, с их личной этикой и надеждами в отношении человечества. Это может случиться, когда они

отправляют субъект суеверия на Обработку в Комнату 101, или когда им приказывают проводить опасные эксперименты на объектах-людях. Это может случиться, когда им приказывают уничтожить Просвещённую Науку, которая развивается не под эгидой Союза, или заставить замолчать Спящего с популярными антинаучными идеями. Со времён Расплаты многие Технократы использовали новообретённую свободу, чтобы изменить Технократию, но они вынуждены идти на другие этические компромиссы по пути, превращая свои идеалистические принципы в очередные рекомендации, которым уготована участь лечь на полку вместе с остальными.

И неизбежно они сталкиваются с Контролем.

## Против Контроля

Контроль касается трёх вещей. В первую очередь он касается истинной идеологии Технократии. Совет должен заниматься безопасностью человечества, но он в той же мере предан увековечиванию собственной иерархии. На самом деле их редко считают отдельными целями. Интересы Технократии – это интересы человечества. Если бы она потеряла своё положение превосходства, Массы могло бы захватить опустошение.

Контроль также касается психического Конструкта Технократской власти. В какой-то мере его чувствуют все агенты. Когда они подшивают отчёт, когда они получают приказ свыше или когда они сомневаются, что начальники одобрят их действия, они чувствуют это за своей спиной: знание, что за ними могут наблюдать, могут заметить их и наказать. Когда Контроль проявляет себя, агенты исчезают в процессе внутренних чисток, им приказывают совершать таинственные убийства или проводить странные исследования. Непостижимые приказы появляются в Конструктах по всему миру.

И наконец, Контроль состоит из старших Технократов, которые добрались до вершины пирамиды власти. Им разрешено видеть огромные части Расписания, повелевать обширными ресурсами, и, что важно, им дают больше свободы, чем оперативникам передовой. Повышение в Контроле обычно приходит с осознанием, что реальность изменчива, что их управляющая парадигма дарует их методам эффективность. Технократы-управленцы осознают, насколько шатким является их положение, так что они действуют безжалостно, чтобы упрочить его.

В общем и целом, Контроль *не* ценит личную свободу. Он не верит в то, что у человечества есть право выбирать собственную судьбу.

Именно в этом Технократия терпит неудачу.

## Технократы как антагонисты

Несмотря на то, что старая Война Восхождения закончилась, у магов Традиций есть множество возможностей сразиться с амальгамами Технократии.

Во-первых, многие амальгамы вне зависимости от собственных убеждений всё-таки следят, ловят и убивают магов, подчиняясь приказам от Контроля. Они также проводят аморальные эксперименты, заставляют замолчать общественных диссидентов и суют свой нос в свободу слова СМИ. Ирония заключается в том, что собственные убеждения агентов искажаются по мере того, как и что они делают ради «высшего блага», которое, как предполагается, представляет собой Контроль. Более того, не все амальгамы просто молча не соглашаются с тем, что они обязаны делать. На каждого амальгама, которому

не нравятся приказы, приходится как минимум один, который не видит ничего такого в том, чтобы делать, как ему сказано.

В Руководстве по Технократии обсуждается, как Технократы взаимодействуют с другими магами. Обычно суровость ответной реакции напрямую связана с потенциальной угрозой, которую представляет маг, и его потенциальным влиянием на Массы. Магу не обязательно сталкиваться с Технократией заранее, чтобы стать объектом исследования, поимки или заказного убийства, хотя если встреча раньше случалась, такой исход гораздо более вероятен. Из-за того, что Погром приостановили, эти миссии предпринимаются в зависимости от конкретного случая, а не как способ раскрыть и уничтожить как можно больше Исказителей Реальности.

Кроме того, Технократы часто бывают не в ладах с Контролем. Многие страдают угрызениями совести или могут просто хотеть подсидеть своих хозяев. Игра за Технократов-ренегатов может быть глотком свежего воздуха, поскольку она позволяет игрокам обрести больше контроля над решениями своих персонажей в процессе научных исследований и шпионажа, что делает игру за Технократов интересной. Изменение Технократии изнутри – тоже достойная цель для персонажа-амальгама игрока, но такие персонажи ходят по лезвию бритвы. Посчитают ли их предателями? Исполнят ли они аморальный приказ, чтобы доказать свою верность? Загнанные в угол изнутри технократы-реформаторы могут начать искать магов за пределами Союза, чтобы заниматься работой с ними.

## Технократия выше Науки

Среди своих агентов Технократия поддерживает образ организации, защищающей науку. В душе Технократы описывают себя как осаждённых учёных, которые обязаны – что прискорбно – использовать сомнительные методы, чтобы способствовать развитию науки в мире.

На самом же деле Технократия существует, чтобы продвигать собственное виденье прогресса над любым абстрактным поиском знаний, тем самым поддерживая своё влияние на Массы. Вот почему Контроль скрывает правду о Консенсусе от собственных агентов. Если бы магию сделали предметом объективного изучения, это бы не только подорвало бы власть Просвещённой Науки, но и подвергло бы опасности монополию, которую Контроль имеет над старыми оккультными техниками Ордена Разума.

Вместо того, чтобы позволять Спящим решать за себя, Технократия сокрушает конкурентные парадигмы, ставшие слишком влиятельными, включая независимые научные открытия, альтернативные методы управления государством и теории радикальной экономики. Многие из её социальных и экономических технологий вообще строятся не на научных принципах, а на предпосылках, которые она сама создала, чтобы пропагандировать свои методы контроля.

Рассказчики должны обратить внимание на то, как важно отличать научную точку зрения от технократской идеологии, даже если сами Технократы считают, что это одно и то же. Наука выступает за исследование и критический подход. Технократия – нет.

## Против Технократии

Не все маги Традиций перестали бороться против Технократии. Игроки вашего кабала тоже не обязаны.

Расплата внесла одно важнейшее изменение – Традиции больше не определяют себя как наследников древних или второстепенных убеждений, объединившихся ради защиты от Технократии. В конце концов, ни никогда не могли объединиться; мифическое Десятое место Конкордии вполне могло быть проклятием, поскольку оно подталкивало магов изо всех сил сражаться за единое монолитное магическое общество, несмотря на отличительные качества, предложенные каждой Традицией – и каждым магом.

Определяя себя противником Технократии, Совет Девяти также поставил себя в анахроничное положение, в результате которого в умах как молодых магов (ненавидевших его за это), так и старших Магистров (которые его поддерживали) по ошибке возникло убеждение, что Совет Девяти – «против науки». Появление Виртуальных Адептов и Сынов Эфира постепенно развеяло эту концепцию и способствовало развитию техномагии среди мистических Традиций. По иронии, многие магии верили в эту точку зрения, потому что они неосознанно принимали пропаганду Технократии. Союз – защитник науки, а Традиции сражаются с Технократией, значит, Совет противостоит науке.

Падение Конкордии устранило антинаучное влияние определённых Магистров и позволило более молодым магам вынести техномагию на передний план – и подвергнуть сомнению заключение, что Технократия – единственный преемник научного метода.

Теперь, когда ошибочной теории «наука против магии» был положен конец, маги считают себя сторонниками идея, которые могут существовать наряду с наукой и дополнять её, даруя жизни Спящих смысл за пределами строгой регламентации жизни, за которую ратует Технократия. Типичный современный Традиционалист считает, что человечество может жить, имея в своём распоряжении не только инструменты, но и оккультную дисциплину – но её коллега-Технократия с этим не согласна.

Вот что порождает конфликт между Традициями и Технократией – не ложная битва между наукой и магией, а нечто более фундаментальное: свобода против контроля. Теперь новые маги Традиций прославляют не маловероятное магическое единство, а здоровое разнообразие. Некоторые маги довольны той свободой, что у них есть, и занимаются своими исследованиями втайне. Другие возобновляют сражение с Технократией, надеясь вырвать человечество из апатии, предоставив Спящим мистический вариант.

## Нефанди

Служители Внешней Тьмы, мыслители Нисхождения – Нефанди заработали себе и эти наименования, и другие. В то время, как Технократия предлагает путь, в котором стремление к Восхождение может быть искажённым, Нефанди представляют собой решение отвергнуть Восхождение – и, что хуже, бороться с ним. Это одна из причин, почему Нефанди – вечные враги Пробуждённых. Другие инферналисты могут поддаться испорченности, считая, что они нашли короткий путь к просвещению, но как только потенциальный Нефандус заходит в Каул, он делает сознательный выбор служить унизительной лжи, а не возвышающей правде. Маг при этом, вероятно, отвергает и мольбы собственного Аватара, если только он не родился виддерсланте.

Решение Пасть кажется смешным, *глупым*. По сути, трансформация Каула не предлагает дополнительной силы. Нефанди обычно оставляют Вложения и инфернальное чародейство другим Инферналистам. Они отказываются надевать такие очевидные оковы; они не становятся тем, чем являются из-за коварства или замысловатых контрактов. Вместо это они принимают философию Нефанди: ложь о том, чтобы в конце концов они должны использовать Каулы, чтобы отпустить грехи.

## Война и Парадигма

Сражение за освобождение реальности не является формальным. Технократия не возобновила Погром; Магистры не используют обширные мистические ресурсы глобального оккультного заговора, чтобы поддержать Пробуждённых борцов за свободы. Вместо этого маги действуют по собственной инициативе. Кабалы-союзники делятся техниками и историями успеха на встречах, которые могут случиться с равным шансом как случайно, так и преднамеренно.

В начале 2002 года это начало меняться. Магам по всему миру пришли загадочные записки. Отмеченные знаком Сфинкса, эти послания прославляли боевые кабалы за их действия, предупреждали читателей о замыслах Технократии – и критиковали магов, которые отказались принять участие в войне. Авторы неизвестны, хотя они получили литературный псевдоним «Подпольного Совета».

Как было указано в посланиях, эти стычки принимают несколько форм, включая следующие:

Пропаганда: кабал и амальгам Технократии сражаются за внимание местных Спящих в области политического или научного вопроса. Примеры включают законы, запрещающие религиозную свободу, рассказ о работе местного целителя-чудотворца и описание чрезмерного влияние, которое технократский мозговой центр оказывает на общество. Технократия использует влияние в СМИ, чтобы попытаться подавить сектантство; кабал отвечает организацией протестов, находит настолько убедительные доказательства, что их невозможно игнорировать, или использует альтернативные СМИ, чтобы распространить правду.

Наблюдение: кабалы могут изменить обстановку в свою пользу, шпионя за Технократами, надеясь узнать об их планах и операциях. Если Совет узнаёт об этом, он может ответить дезинформацией, контрнаблюдением или даже насилием.

Насилие: Когда кабал обнаруживает угрозу Восхождению или выживанию Традиций, или даже печально известного технократа-киллера или промывателя мозгов, он предпринимает непосредственные действия. Спящие, стоящие в зоне поражения, вполне могут быть убиты, но кабал может чувствовать, что это оправдано, или может не переживать, рассуждая, что пролы – добровольные орудия врага. Не считая рисков саботажа или миссии наёмного убийства, кабал должен найти способ прятаться от внушительной сети технократской разведки.

## Инферналисты, Нефанди, демонологи и злые маги

Зло имеет много вариаций. Не все злые маги – Нефанди или даже инферналисты,

хотя за пределами этих двух типов определение «зла» становится более субъективным. Другие маги изучают и повелевают тёмными силами как орудием для самодисциплины или даже для того, чтобы противостоять инферналистам.

Инферналисты – это маги (а также Спящие или другие сверхъестественные существа), которые служат злой сверхъестественной силе. Инферналисты служат своим хозяевам согласно договору, который почти всегда включает условие об отдаче их души – частично или полностью. В обмен они получают земные и сверхъестественные дары. Большинство контрактов с тёмными силами заканчиваются для инферналистов очень плохо. У-Кен (см. «Драконы Востока») являются инферналистами.

Нефанди тоже служат злым господам, но проявляют себя, входя в Каулы: комнаты, которые раздирают на части тело, разум и Аватар мага, затем соединяя их. В процессе Аватар «инвертируется» – он стремится к Нисхождению, а не Восхождению, и черпает силы из Мифических Нитей Клиппотской антиреальности. В случае гибели Аватар Нефандуса перерождается с виддерсланте, магом, который от рождения испорчен влиянием Аватара.

Демонологи – это маги, которые изучают, призывают, связывают и повелевают злыми сверхъестественными существами. Эти демоны обычно являются искажёнными Первозданными духами, астральными архетипами человеческого греха или призраками, которые превратились в злых духов. Известными демонологами являются Орден Гермеса и акашисты У-Лун. Некоторые из этих экспертов утверждают, что такие духи – всего лишь отражения истинных демонов, но что в качестве теней основного принципа они помогают изучению. Многие демонологи обладают определённой моральной гибкостью, но немногие из них активно стремятся вредить человечеству. В любом случае, демонологи неизбежно рискуют призвать духа, которого они не смогут изгнать, или заключить сделку, которая подвергнет риску их самих или кого-нибудь другого.

Другие маги могут совершать тяжкие грехи против любого вообразимого морального кодекса, даже без попадания в Каулы и служения сверхъестественному злу. Такие маги могут быть сумасшедшими, поглощёнными Безмолвием или просто слишком амбициозными, чтобы позволить этическим решениям вставать у них на пути. Вурмас, Магистр Хелекара виновен в ужасающих преступлениях, но он никогда не шёл на сделки с демонами на неравных условиях.

Чтобы узнать больше, обратитесь к «**Книге Безумия**».

## Проклятая ложь

Как группа, Нефанди склонны давать потенциальным новобранцам «толчок». Запутанные обещания власти и сложные фаустианские договора остаются непробуждённым дурачкам, которые действительно верят в подобные вещи. Вместо этого Падшие просто обрушивают на голову своей жертвы несчастья. Они путают его, уничтожают его общественную жизнь, причиняют боль его любимым людям – делают что угодно, что причинит сильнейшую боль, глубочайший ужас или наибольшую ярость. В некоторых случаях этого достаточно, чтобы получить новообращённого; жертва просто

сдаётся и попадает в Каул. Нефанди используют термин «Торк» (Turn or Kill, «Превратить или Убить» на английском), чтобы описать эти относительно простые «обращения».

Если добыча более талантлива, после агонии они предоставляют комфорт. Они рассказывают цели о философии Нисхождения как о способе справиться с травмой, которую он только что пережил. Иногда Нефанди создают сложные сценарии, в которых цель может использовать своё новообретённое новое знание, чтобы победить. Зачарованные книги (такие как Malleus Neffandorum), искушение и материальные награды усиливают её приверженность идеалам Нефанди.

Основная мысль философии Нефанди проста: «Славь Сильного. Поглощай Слабого». Сначала это подаётся исподволь; тексты превозносят эгоизм и провозглашают, что именно этические сомнения на самом деле отделяют мага от дальнейшего совершенствования своих Искусств. Сострадание – это обработка, навязанная Спящими и боязливыми магами, которые воздвигли психические барьеры между магом и его Аватаром. Маг изучает магические техники, которые учат его уничтожить собственные моральные ограничения с помощью эффектов Разума или ужасных фокусов.

## Магические приманки

Литература Нефанди включает весьма эффективные магические техники, которые «доказывают» дилетанту, что магия Нефанди – лучшая. Магия Духа особенно могущественна, потому что практики сообщают сущности, пришедшей на зов, о том, что призывающий обманут. Злой дух делает свою часть работы, исполняя повеления призывающего быстро и эффективно, и закрывая глаза на ошибки, которые обычно дали бы право сущности пытать его. Эффекты Разума/Основ временно даруют колдующему клиппотский Резонанс (и скрывают его), в результате чего магию Нефанди становится проще кастовать.

Конечно, Нефанди могут таким образом пометить провалившихся потенциальных новичков таким образом, что их магия перестаёт работать надлежащим образом. В таком случае призванные демоны продираются через ложные охранные заклинания, и другая магия тоже не удаётся, так что колдующего ожидает очень незавидная участь.

Когда маг отдаляется от изучения Нисхождения, его наказывают, хотя Нефанди убеждаются в том, что это точно не смогут связать с ними. Со временем его представляют новичкам-Падшим, которые открывают ему последние секреты – включая тот «факт», что структура его Аватара в конце концов ограничит его потенциал в тёмных Искусствах. К счастью, его благодетели могут решить эту проблему с помощью Каулов. На данном этапе мага поглощает желание узнать последние секреты чёрной магии. Господа Нефанди описываются как дружественные путешественники на тёмном пути. Могут привести искажённых, поддавшихся Вложению Инферналистов в качестве примеров пути, которых маг был достаточно мудр, чтобы избежать. В конце концов, он не продал свою душу!

## Правда

На самом деле «философия» Нефанди по сравнению с Каулами не значит ничего. После терзающего ритуала Нефанди часто помнят интеллектуальные ловушки, которые привели их во тьму, но они знают, что их настоящая цель – служить своим господам. Отказ от сострадания и эмпатии служил лишь для того, чтобы подготовить их к Тёмным

Господам. Это не даровало им новой силы, не считая той, что исходила от хозяев. И всё же Нефанди, прошедшие инициацию, усвоили науку; они слишком сильно желают использовать её на следующей кучке потенциальных новообращённых.

Не считая занятия по проклятию душ и Аватаров, Нефанди служат своим господам каждой частичкой своего бытия. Их Аватары стремятся к Нисхождению, так что у них нет внутреннего компаса, к которому можно было бы обратиться. Одна часть их обязательств включает исполнение ритуальных нужд их хозяина. Они состоят из всевозможных видов жертв и любых унизительных, мучительных психопатических деяний, которые только существуют, согласованных со вкусами господствующей сущности и личными предпочтениями Падшего.

## Отыгрыш извращённости

Искушение – одна из тяжелейших вещей для отыгрыша. Внеигровые знания могут помешать процессу, заставляя игрока либо сопротивляться искушению с бессмысленной лёгкостью, либо поддаваться ему явно специально, чтобы поддерживать вид «хорошего отыгрыша». Искушение демонов или Нефанди отыгрывать особенно сложно, учитывая, что иудее-христианская культура, а также бесчисленные фильмы ужасов и короткие истории научили нас тому, что от сделки с дьяволом не стоит ждать абсолютно никакого добра, никогда (что, учитывая все обстоятельства, вероятно, довольно удачно). Игрокам, вероятно, не приходилось испытывать на себе несправедливость, от которых приходится страдать их персонажам, так что они не являются физически и эмоционально истощёнными (или настолько внутренне закалёнными), как тот, кто отмечен Нефанди. В качестве побочного эффекта этого явления персонажи Рассказчика, которые Падают, тоже не очень неотразимые, учитывая, что где-то глубоко в душе игрок знает, что с *его* персонажем этого никогда не случится.

Без качественного описания развращения, Нефанди – просто кучка культистов с дурацкими заклинаниями. Их не стоит использовать в хронике, если только вы, Рассказчик, не можете извлечь из них максимум влияния. Вот несколько советов по тому, как использовать Нефанди в качестве искусителей:

**Предлагайте реальную силу, когда необходимо**. Если вашему игроку нужно побуждение, вознаграждайте персонажа значительной силой в форме Черт, Дополнений, Сфер – даже бонусным Арете на время – всякий раз, как он положительно откликается на искушение. Это отражает скоротечные выгоды развращения, предоставляя ощутимую мотивацию сделать это снова. Делайте предложение тогда, когда персонаж действительно находится в затруднительном положении, чтобы поощрить импульсивное решение.

**Используйте демонов нечасто.** Мы все знаем, что рогатые дьяволы с вилами (и их вариации, такие как демоны со щупальцами и жуткими технологическими частями тела) – представители зла, и персонажи это тоже знают. Избегайте использования традиционных образов зла, пока персонаж не будет на пороге вхождения в Каул (когда ему скорее всего будет всё равно). Это удержит вашего игрока от инстинктивного отклонения предложения.

**Обратитесь к игроку**. Если стиль игры вашей группы поддерживает это –

обратитесь к игроку, объясните, что вы хотите использовать в игре Нефанди и спросите его, не против ли он, чтобы его персонаж Пал, или лучше избежать проклятия. В этом случае игрок отказывается от некоего спонтанного изображения персонажа, чтобы оживить игру группы, но отыгрыш предписанной роли может иметь свои выгодные стороны.

**Система**. Вы всегда можете обратиться к игровой системе как к руководству по описанию персонажа. Вам может потребоваться бросок Силы Воли в драматические моменты истории. В случаях смертного соблазнения и запугивания вы можете использовать системы Социального Взаимодействия, приведённые в «Маге: Восхождении» на страницах 226-228. Обратите внимание, что эти системы должны направлять отыгрыш, а не уменьшать его до набора автоматических ответов. Повествование в стиле «Так что ты отвечаешь «да» на его предложение, идёшь с ним домой и читаешь о демонах» – это определённо неправильно.

## Зеркало из оникса

Нефанди не служат игре «**Мага**» в качестве обыкновенных культистов или даже традиционных инферналистов. Ужасными их делает то, каким образом они извращают все тематики игры на противоположные. Нефандус находится на столь же серьёзном пути к просвещению, как и любой маг. Нефанди проклинают себя за свою слабость, переживают из-за важных знамений и символов в своих Исканиях и сражаются с устремлениями своих Аватаров. Большинство Нефанди становятся теми, кем становятся, потому что они стремились к высшей истине. Они тоже никогда не перестают искать.

Рассказчики должны отыгрывать эти параллели. Нефанди должны быть вдвойне осторожны, продвигая собственные парадигмы, так что их собственный протест против Консенсуса часто настолько тонок, что с первого взгляда может показаться таким же, как у Традиционалиста. Нефандус и Традиционалист могут оба хотеть освободить СМИ от технократского влияния. Разница в том, что Нефандус будет использовать эту свободу скорее для распространения ненависти, чем ради собственной выгоды или ради того, чтобы спровоцировать репрессивный ответ, который порождает угнетение. Как и Технократы, Нефанди привыкают окружать себя Спящими, которые не осознают, кому они на самом деле преданы. Только меньшинство из них могут быть культистами на самом деле. Ими может управлять неотёсанный инферналист, удовлетворённый своим недвижимым положением на Пути Нисхождения, а не сам Нефандус.

Одной из техник, с помощью которой можно качественно описать Нефанди, является моделирование их поведения на основе персонажей игроков. Превратите их тактику избегания опасностей и стремления к просвещению похожей на тактику их противников, изменив её немного, чтобы включить стремление к Нисхождению. Если игроки поймут, что вы делали, это может заставить их очень пристально посмотреть на действия их собственных персонажей.



Остальная часть жизни Нефандуса включает стремление к Нисхождению, тёмному двойнику Восхождения. В отличие от других магов, Нефанди не нужно разрываться между жаждой власти и духовным просвещением. В Нисхождении то и другое следуют рука об руку. Они с рвением следуют собственным внутренним видениям; их искажённые Аватары втягивают их в дьявольские Искания. Как тёмное зеркало Пробуждённых, они придерживаются идеалов индивидуального и массового Нисхождение. Индивидуальное Нисхождение достигается с помощью служения господам Нефанди, постепенно уничтожая чувство собственного «я», чтобы достигнуть более совершенного единства с Забвением.

Нисхождение Масс – это ничто иное, как осквернение и уничтожение Теллуриана, но чтобы достичь такой амбициозной цели, требуется время. Следуя путём наименьшего сопротивления, Нефанди извлекают пользу из нигилистских направлений в культуре, политике и технологии. Драматические планы – симптомы самовлюблённости, единственного порока, который осуждают Нефанди. Гораздо лучше дать Спящим и сверхъестественным простакам проложить путь к собственной гибели. Падший изменяет

Консенсус, используя те же осторожные техники, что и Технократы с Традиционалистами, но только по направлению к нигилистской парадигме.

## Мародёры

Мародёры – это идеал Динамики, доведённый до крайности. Безумцы потакают собственным парадигмам вплоть до отрицания остальной реальности.

Они воплощают важный урок для всех Пробуждённых: потеряй связь с Консенсусом – и потеряешь шанс на Восхождение. Хотя Мародёры – впечатляющие волшебники или безумные учёные, они ничему не могут научиться или вырасти над собой, потому что их солипсизм мешает им понимать всё, что лежит за пределами их собственных безумных парадигм.

В каком-то смысле Мародёры – карикатуры на магов с очень строгими парадигмами, особенно на тех, кто отказывается признавать любые схожести между их собственными убеждениями и убеждениями их коллег. Игры «**Мага**» часто страдают от догматичных подходов к парадигме. Хотя существуют оправданные причины отыгрывать магических шовинистов, игроки часто делают ошибку, предполагая, что это самый аутентичный способ отыгрывать Пробуждённого персонажа.

Большинство магов действительно считают свои личные парадигмы лучшим возможным для себя способом познавать Гобелен, но они также восприимчивые, любопытные люди. Они могут понять, что определённые мистические принципы, похоже, являются верными для многих различных Традиций, Цехов и Конвенций. Если бы это не было так, Девять Сфер никогда бы не пришли в бытие; маги не нашли бы способа работать сообща. Мародёры потеряли способность учиться у других магов, у Консенсуса и у загадок мира.

### Крепость Безмолвия

Вместо того чтобы направлять свою созидательность вовне и охватывать столько реальности, сколько возможно, Мародёры смотрят «в себя». Их убеждения становятся всё более и более запутанными. По мере нарастания уровня их Безмолвия, они втягивают Мифические Нити в себя, создавая хаотичный узор из оккультной теории, эзотерической науки, личных предубеждений и явного заблуждения. Подобно любому магу, который добровольно закрывает на всё глаза, они теряют способность учиться и расти; вещи, которые вдохновляют других магов на Искания, воссоздаются в образе Безумцев и лишены своих уникальных качеств.

Как же тогда Мародёры могут действовать сообща? Почему они нападают на Стазис с таким рвением? Парадоксально, но причина в том, что они ошибаются насчёт реальности. За пределами их собственного Безмолвия всё-таки *существует* общая основа существования, включающая Консенсус и Метафизическую Троицу. Мародёры всё сильнее стремятся Динамическому аспекту триединого цикла по мере того, как усиливается их безумие. Некоторые маги полагают, что Динамизм (или его земной аспект) разумен и затягивает Мародёров, продвигая собственные странные цели, но это не было доказано.

Динамизм – часть Метафизической Троицы, которая управляет творческим изменением. Это возможность без структуры или конца. Отступая в Безмолвие, Мародёры создают симпатическую связь с его космическим Резонансом. Психологически это проявляется как боязнь или ненависть, испытываемая к знакам внешней реальности, которым удаётся встрять в личную вселенную мага. Мародёры действуют согласно динамическому стремлению, нападая на основы, поддерживающие Консенсус, с помощью любых инструментов, которые допускает их обёрнутая психика.

Несколько Мародёров могут скооперироваться, чтобы продвинуть дело Динамики, поскольку каждый из них инстинктивно пытается разрушить консенсуальные и объективные законы реальности. По иронии Безмолвие делает товарищей Мародёра игроками в его собственном безумном плане; медиум хаоса переводит речь одного Безумца другому. Каждый Мародёр в банде (иногда называемой Стечением) воспринимает свою миссию по-своему, но каждый создаёт план против тех же внешних целей.

## Игра с безумием

У Мародёров в качестве противников есть преимущество в виде непредсказуемости, которое позволяет Рассказчику использовать их, обращая больше внимания на нужды хроники, чем на последовательность повествования. Магия и побуждения Мародёра могут изменяться несколько раз за историю или даже за сцену.

Этим легко злоупотребить. Во-первых, Мародёрам сопротивление Парадоксу и Сферы, изменяющие правила, даны не затем, чтобы Рассказчик мог давить на игроков.

## Безумец, а не дурачок

Мародёров легко использовать для достижения комического эффекта, но ограничивать их этой ролью было бы приуменьшением их полезности в хронике **Мага**. В юморе нет ничего плохого, но не злоупотребляйте им, если только не хотите значительно изменить основные тематики игры.

Первым шагом в создании запоминающегося Мародёра является создание Безмолвия, обладающего собственной внутренней логикой и важностью для сюжета. Один из вариантов – взять распространённую мистическую или научную парадигму и исказить её до точки, в которой она начнёт отражать психотический отрыв от реальности. Это позволяет игрокам персонажей понять заблуждения Безумца и ощутить эмоции, посмотрев на то, что случается, когда маг *действительно* углубляется в свою парадигму. Не описывайте в подробностях все детали Безмолвия; оставьте себе пространство для действий, чтобы позволить Мародёру сделать что-то совершенно загадочное, если этого потребует история.

Например, маги-Герметики часто полагают, что космические силы – это проявления ангелов или богов; каждую небесную сущность следует называть с помощью её эзотерических имён и символов. Чтобы обратить это убеждение в Безмолвие Мародёра, доведите это до крайности. Для вашего Мародёра ангелы и боги физически проявляются повсюду, едва сдерживаемые вездесущими сигилами и Истинными Именами, которые без конца шепчут мировые ветра. Чтобы изменить реальность (которая уже достаточно поражена Безмолвием!), Безумец не создаёт символы, а стирает их, освобождая

сверхъестественные силы от чар, удерживающих их. Конечно, Мародёр может решить, что поезд, полный Спящих, это демон, привязанный к железной дороге, или что активность на Токийской Фондовой Бирже – это волшебное заклятие, которое связывает Ангелов Справедливости, которых он собирается освободить...

Используйте Безумца в качестве *бога из машины* лишь тогда, когда у вас совершенно нет альтернативы. Если Мародёр – враг персонажей, не делайте его полностью непобедимым. В противном случае вы будете не столько делиться историей, сколько рассказывать её, что подрывает всю суть ролевой игры. В целом непобедимые или непостижимые Мародёры должны встречаться лишь как последствие выборов, сделанных персонажами. Любая опасность должна быть предварительно ознаменована, и должны существовать другие варианты.

На постоянных ролях Мародёры становятся прекрасными «дикими картами»: персонажами, которые попеременно то помогают кабалу игроков, то подвергают его опасности. В таких случаях вы должны сделать Безумца несколько последовательным, чтобы игроки могли действительно переживать о незваном госте. Иначе станет слишком очевидным, что *вы, Рассказчик*, играете жизнями персонажей скорее самостоятельно, чем через вашего персонажа.

При отыгрыше могущественных Мародёров вы можете переместить фокус разочарования игроков, возникшего из-за «непобедимого» врага, с самого Безумца на окружающую среду, которую он с собой приносит. Когда Воющий Медведь-Шатун врывается в город персонажей, они должны переживать не столько из-за него, сколько из-за воющей арктической метели и умных, коварных пещерных медведей, окружающих его. Игроки испытывают ощущение заслуженной награды, поборов королевство Безмолвия Мародёра, в то время как вы разумно подчёркиваете силу и роль Безумца – как силы природы, а не магического противника.

## Традиции

Традиции находятся на грани перерождения. Последние десятилетие было тяжёлым, ознаменованным смертью и потерями, но выжившие стали за счёт этого сильнее. Нужно помнить этот жизненно важный факт о наследниках Совета. Они компетентны, целеустремлены и обладают большей свободой в преследовании своих целей, чем за последние десятилетия, или, возможно, века.

И всё же новая эра подбрасывает свои испытания. В дальних уголках Земли и Умбры живут в уединении многие (хоть и не все) Магистры. Порой это происходит из-за риска, который несёт с собой Шторм Аватаров. Другие выбирают одиночество, потому что считают, что более молодое поколение не способно безопасно использовать хранимое ими опасное знание. И это не ограничивается мистическими Традициями. Виртуальным Адептам приходится иметь дело с новыми учениками, которые делятся на безрассудных «3JI1THb|x x4k3P0B» и специалистов по корпоративной информации, и при этом ни те, ни другие не соответствуют изначальным идеалам Традиции. Сыны Эфира сталкиваются с похожими проблемами, касающихся радикальных физиков, техномистиков и

постсовременных социальных учёных, которые способствуют развитию радикальных новых идей, которые не обязательно подходят характеру Традиции.

Более молодые маши приступили к управлению Традициями и проделали прекрасную работу. Новое поколение приветствует прямой подход, осознавая разницу друг между другом, которую Совет в основном сглаживал в своём стремлении к единству. Техномагию больше не забрасывают в подвал магической теории. Даже несмотря на то, что техномаги-Традиционалисты существовали всегда, общее принятие мистической техномагии (противоположной «мистической науке» Эфиритов и Виртуальных Адептов) произошло только в последние несколько лет.

Отдельные фракции, кабалы и секты некогда игнорировались ради выгоды Совета. Старшие маги боялись, что большое разнообразие культурных братств, оккультных специальностей и престижных кабалов подорвёт усилия Традиций, направляемые на Массовое Восхождение. Вместо этого малоизвестные секты оказались втянуты в тайные политические заговоры и внутреннюю борьбу, так как каждая старалась стать единственным «лицом» своей Традиции в Совете Девяти.

Внутренняя борьба Примов Домов Янычаров и Фламбо, затронутая обсуждаемым возрождением Хейлеля Теонима, привела к уничтожению Дойссетепа. Чтобы сохранить свои секреты, Эвтанатос позволили безумной от Джора Единокровности Вечной Радости безжалостно пронестись по миру Спящих и Пробуждённых. Таковыми были суровые и целенаправленные уроки – разнообразие Традиций нельзя отрицать.

## Разнообразие – это сила

После Расплаты отдельные кабалы начали делать всё по-разному. Связи между фракциями обрели новую важность; маги учили различные секреты их собственного прошлого с обновлённым энтузиазмом. Учитывая это, они приняли новую магию с большей готовностью, когда древняя метафизика слилась с прорывными технологиями и совокупными философиями крупных Традиций.

В процессе старые конфликты были приведены к быстрому разрешению. Братство Акаши и Эвтанатос осознали общую судьбу, которая заставила их сражаться, и в результате они пришли к кое-какому примирению. Маги Смерти начали внутреннюю чистку в Ордене Гермеса. Даже несмотря на то, что они делали это раньше, нападение на Дом Янычаров представлял собой грубый эксперимент. Впервые Эвтанатос открыли, чем они занимались, и причины это делать. Несмотря на вполне понятную злость со стороны Герметиков, другие маги одобряют их мотивы и честность. Это жёсткий первый шаг к новой культуре магов Традиций, но, возможно, необходимый.

### Новый огонь

Давайте скажем прямо: Традициям пришлось туго. Падение Конкордии и Дойссетепа, Шторм Аватаров и различные кровопролитные сражения повлияли на общую мораль Традиций. Многие маги (и игроки **Мага**) считают, что эра мистики прошла, и что мир был бы лучше под управлением Технократии, в то время как каждый кабал соорудил себе собственную тайную безопасную нишу. Это неправда.

Несмотря на свои могущественные Королевства и руководство одних из самых могущественных из когда-либо живших магов, Совет Девяти гнил изнутри. Договор

Каллиаса (документ, официально разрешающий существование мультитрадиционных кабалов) был отвергнут Советом даже несмотря на то, что молодые маги продолжали собираться вопреки ограничениям Традиций. Авторитетные часовни закрывали свои двери для новичков. Посещаемость в Совете становилась всё неоднородней с каждым девятилетним циклом. Какая была польза от оккультной библиотеки, содержащей миллионы томов, от Королевств внутри Королевств и наставников без учеников, когда каждая Традиция, занятая собственными внутренними проблемами, отказывалась извлекать пользу из перечисленных аспектов?

Легко обвинить в этом Магистров и Архимагов Совета Девяти. Правда в том, что для того, чтобы продвигать изначальное предписание Совета, стремление к единству, они были вынуждены мириться с обстоятельствами, к которым многие из них лично питали отвращение. Они были весьма разнообразны: бестолковые идеалисты, коварные учёные и упрямые мудрецы... и все они были вынуждены занять высокопарные роли из-за эгоистичных амбиций немногих, а также древнего мандата первых Примов.

Теперь мечты о единстве больше нет, но также больше нет и всего багажа и теневых дел, которые были необходимы, чтобы поддерживать её образ. Оставшиеся Магистры – по-своему – так же освобождены потерей, как более молодые маги. Теперь каждая Традиция зависит от отдельного мага. Пробуждённые следуют за собственными мечтами и делают Традиции продолжением собственных стремлений и идеалов.

Это мистики, эксцентричные учёные и оккультисты, в которых нуждается мир. Не позволяя другим вести собственные дела, маги поддерживают свои Традиции и мечту Совета, потому что сами решили так, а не унаследовали это решение. Некоторые хотят пересмотреть миссию Совета, чтобы подчеркнуть поиск личного Восхождения. Другие хотят сбросить господство Технократии, изучать более широкий мир сверхъестественного или исследовать выгоды, которые мистическая магия может дать Спящим. В большинстве случаев они знают, что простого выживания больше недостаточно. Время действовать, прежде чем последняя искра свободной воли – или магии – исчезнет из мира, выброшенная руками его слишком осторожных распорядителей.

Как ни парадоксально, но конечный результат не раздробил Традиции, а сделал их сильнее. Прежде каждая Традиция была политической фигурой, составленной из ряда разобщённых фракций и личностей, многие из которых игнорировались ради блага Девяти. Теперь Традиционалисты более склонны думать, что их союз – добровольный, что у них есть право голоса на высочайших уровнях политики и правосудия Традиций.

И всё же это неспокойная преданность; фракции и кабалы сражаются за распределение ресурсов своей Традиции, выдвигая инициативы с нуля, чтобы оправдать собственные места или дать Традиции новый толчок. Молодой маг – сильный сторонник изменения, верный своей Традиции, но настаивающий том, чтобы его собственный отдельный голос был учтён при вынесении решения.

## Тысяча противоречивых желаний

Выбирая многообразие, Традиционалисты вынуждены страдать от местной вражды, конфликтующих парадигм и даже внутренних войн. Протоколы, специально организуемые для этого Трибуналы и обычаи Традиций иногда справляются с этими проблемами. При вспышках раздражения эту предупредительность, случается, отбрасывают. Определённые испытания уступили дорогу скрытным атакам, и маги предают друг друга в руки Технократов, охотников на ведьм и других.

Эти конфликты могут начаться по-разному. Споры насчёт распределения ресурсов – одна из самых распространённых причин возникновения натянутых отношений. Свободные Узлы встречаются редко; многие места силы либо были захвачены Технократией, либо уже являются прибежищем кабала или часовни, которая не желает делиться. Несколько на первый взгляд заброшенных Узлов когда-то использовались, чтобы питать Королевства Горизонта. Даже несмотря на то, что Королевств больше нет, остаются стражи, защитные чары и телохранители. В самых ценных Узлах располагаются обмеления, которые позволяют легко попасть в Умбру или обладают уникальными видами Резонанса.

Чудеса, свободные фамильяры, книги заклинаний и тому подобное часто в дефиците, и неясно, кому они принадлежат. Орден Гермеса был готов напасть на целую секту вампиров, чтобы наполнить свою библиотеку. Другие маги довольствуются использованием Талисманов и учебников, принадлежащих другому магу, получая их с помощью обмена, отстаивая в споре или просто украв.

Из-за Сирот может разгореться незначительное соперничество. Пробуждённые встречаются редко; каждый маг, присоединившийся к Традиции – это жизненно важный актив, будущий лидер и блудный сын одновременно. Перспективному будущему магу обычно позволяют выбрать себе учителя, если таких есть больше одного, но, к сожалению, амбициозные учителя часто не упоминают о том, что существуют и другие наставники. Если у Сироты действительно есть выбор, предполагаемые учителя пытаются перещеголять друг друга, предлагая материальные стимулы, влияя на результат с помощью магии Разума и так далее. Некоторые наставники выбирают более непрямой подход, подчёркивая свою скромность и внимание к нуждам ученика. Иногда они в этом даже искренни.

Конфликт парадигм тоже настраивает магов друг против друга. Когда Брат Акаши случайно упоминает Истинное имя компаньона-Герметика, это может повлечь за собой ссору или дуэль. Акашист считает, что Истинное Имя – это забавное притворство, которое возвеличивает ложную личность; Герметик зол и боится, что кто-то откроет мистическую подпись его Истинной Воли. Некоторые маги саботируют коллективную магию, настаивая на проведении сложных ритуалов, предназначенных поддержать их строгие парадигмы. Другим просто не хватает воображения, чтобы распространить свои убеждения на более крупную метафору, охватывающую что-то, что лежит за пределами их практик.

И наконец, воля и страсть идут рука об руку, так что вполне логично то, что некоторые маги могут не слишком любить друг друга. Романтическое соперничество повлекло за собой практически столько же дуэлей, сколько споры о метафизике. У разных кабалов могут быть ужасно конфликтующие между собой политические и моральные идеалы. Авторитарная Вербена может поссориться с бандой анархичных Пустотников.

Магов, находящихся в дружеских отношениях с Технократами, могут осмеять, как и кабалы, которые продолжают вражду несмотря на конец прежней Войны Восхождения.

## Тысяча путей к Восхождению

И всё же многообразие оказалось силой Традиций. Преследование Восхождения – это не основная цель; маги уважают друг друга просто за тот факт, что они *заслуживают* свои дары. Они не страдают от полезных побочных эффектов древнего проклятия, не опираются на сверхъестественное наследие и не разделяют силу, дарованную свыше (ну, во всяком случае, большинство из них). Они должны заработать каждую крупицу своей силы, от своего первого Озарения до изучения Сфер, размышления над загадками своих Исканий, и, учитывая всё это, выживания в мире, который, кажется, повернулся спиной к этой же самой дисциплине.

Учитывая это, маги Традиций готовы терпеть друг друга. Теперь, когда столь многие из прежних политических ограничений были сняты, они могут более честно оценивать обычаи друг друга. Часто оказывается, что им есть чему научиться у своих коллег. Возникают, соревнуются и сливаются новые теории. Принимая свои отличия, они обнаруживают, что существует новая магия, которую можно учить и которой обучать.

Традиции должны справляться с определённым количеством внутренней борьбы, чтобы защитить многообразие и личную свободу, но кажется, что вознаграждение за это перевешивает проблемы. Сейчас единственный вопрос – чем заниматься?

Маги с радостью занимаются загадочными магическими проектами, работают над улучшением собственных уголков мира или изучают Шторм Аватаров и развивающуюся Умбру. Некоторые Традиционалисты взяли на себя роль живых музеев и защищают самые древние формы своей магии. Таким образом, основы Искусств не будут потеряны в океане популярных трендов.

В коридорах часовен по всему миру Ученики обсуждают окончательный нравственный облик Традиций. Мир становится более чёрствым местом. Вольнодумцев успокаивают безвкусными развлечениями, а неподчинение высмеивается, обезвреживается, изменяется и продаётся обратно потенциальным диссидентам. Технократия пичкает Спящих определённым количеством материальных благ и безопасности, но по сути демонизировала и разрушила альтернативы. Может быть, мир и стал безопасней из-за этого, но реальное изменение в обществе и Пробуждение, кажется, идёт на убыль. Маги, которых это беспокоит, хотят убрать хватку Стазиса, но не хотят делать тех же ошибок, что и их предшественники. Используя политическую пропаганду, саботаж, а иногда и прямой терроризм, они собираются вместе под знаком Сфинкса.

# Тёмные Чудеса: Сверхъестественное



Несмотря на интриги и жестокость, проходящую через жизнь Пробуждённых, большая часть сверхъестественного мира одинаково манит любопытных, мстительных и отчаявшихся. Мир Тьмы кишит странной магией и метафизической дисгармонией. Некоторые маги на собственном горьком опыте познакомились с другими сверхъестественными существами. Другие с

ними не общаются, считая их нечистыми или презирая их из-за того, как они относятся к миру Спящих.

Подавляющее большинство магов редко встречается с другими сверхъестественными существами, разве что они решаться призвать их или наведаться к ним в гости. Очень немногие являются невольными пешками немёртвых, могущественных жителей Умбры или других, более загадочных созданий. Когда маги обнаруживают признаки служения, они начинают обходить этих предателей десятой дорогой. Более осторожные фракции по-тихому устраивают смерть попавшего в услужение; пытливые кабалы пытаются вытащить из раба как можно больше информации, а затем тайком обеспечивают устранение угрозы. Конечно, у Технократии есть собственные методы работы со скомпрометированными агентами, такие как химическая лоботомия и генная терапия. В конечном счёте безнадёжные освобождаются от живого рабства, и их тела отправляются на вскрытие.

Меньшинство магов придерживается более свободного мнения. У них обычно есть какая-нибудь историческая связь со сверхъестественным миром. Герметики-Мериниты хранят магию фей. Существует слух, что Толкователи встречаются с оборотнями чаще, чем другие маги, но встречи проходят в такой же атмосфере недоверия и враждебности, как если бы они проходили с представителями других Традиций. Небольшая фракция Пробуждённых магов разделяет наследие или дары других сверхъестественных существ и может использовать небольшое количество сверхъестественных сил без вмешательства Парадокса. Некоторые, как затронутые феями маги, получают выгоду от этих сил после интенсивного обучения. Другие, такие как пьющие кровь дегенераты из Дома Титалус, скорее пойманы в ловушку, чем благословлены такой связью.

## Другие

В играх «**Мага**» обычно больше кроссоверов, чем во многих других. Некоторые Рассказчики хотят, чтобы у антагонистов были хорошо проработанные предыстории. Другие просто хотят получить более «глубокий» конфликт, чем предлагает сеттинг Мага на первый взгляд. Одна из целей этой книги – предоставить вам варианты для настройки собственных игр, но также и дать вам сеттинг по умолчанию, на который вы сможете полагаться, и который будет поддерживать истории в первую очередь про *магов*.

### Тайные битвы

Сверхъестественные протагонисты других игр Мира Тьмы могут предоставить почву для конфликта, при этом не давая центральным тематикам своих линеек преобладать в вашей хронике. Самый простой путь – это ограничить конфликт материалистичной борьбой. Местные оборотни посягают на Узел, проводят над ним какой-то странный ритуал и превращаются в его кровожадных стражей. Вампиры вмешиваются в хитрый план Синдиката, чтобы захватить больше людей под прикрытием. В этих случаях вам даже не надо использовать прямой конфликт. Шпионаж, игры влияния и переговоры с высокими ставками могут занять большую часть сюжета. Вы можете включить в игру катарсический взрыв жестокости, при котором персонажи будут испытывать свои способности в бою против странных сил своих врагов без исследования природы этих существ в космологии **Мага**.

## Сверхъестественные связи и Парадокс

Различные Достоинства (такие как «Гуль», «Родич оборотня» или «Нефилим» из **Коварства Крови**, среди прочих) отражают особую связь с классом сверхъестественных существ. В космологии Мага персонажи с этими Достоинствами отражают связь между автономной природой этих существ и крупными Мифическими Нитями, которые их присутствие вплетает в Гобелен. Одарённый маг действует как посредник между сверхъестественным существом и его более значительным Резонансом в Консенсусе.

Если Рассказчик позволяет, такие персонажи могут симулировать сверхъестественные силы этих существ с помощью магии Сфер, как если бы они были согласованной магией, *пока эти способности также существуют в человеческих мифах и легендах*.

При провале броска откаты парадокса обычно проявляют себя как традиционные причины гибели этих существ и влияют на мага так, как если бы он был соответствующим мифологическим существом – вне зависимости от того, как такие факторы влияют на таких сверхъестественных существ на самом деле. Такие силы могут требовать уровня Магистра в Сфере или больше; их приберегают на случай высочайших человеческих научных и оккультных достижений.

Например, ренегат-Титалус, Сет Коразон, может выращивать клыки и когти из-за способности использовать магию Жизни. Он гуль, и этот Эффект согласованный. Но если он провалит бросок, какое-то время его, возможно, будет ранить солнечный свет, или он не сможет пересекать бегущую воду.

В дополнение к этому возможному преимуществу, у разных сверхъестественных связей могут быть собственные положительные или отрицательные стороны, или Рассказчик может просто использовать систему, приведённую выше, во всех случаях. Совместите предложения из «**Мага**» с чем угодно из других источников материалов, чтобы найти решение, которое поспособствует вашей игре.

Если вы выводите это на новый уровень, вы можете отдать артефакт или событие из «**Мага**» в руки других сверхъестественных существ. Оно может незаметно переходить от одного существа к другому или влиять на них образом, совершенно чуждым их опытом. Если это сработает, это может привязать природу сверхъестественного существа к основной космологии игры. Затронутое Джором Чудо может с течением времени разрушать Человечность его хранителя. Можете противоречить канону, если это вам подходит. Если вы хотите, чтобы осколки Шторма Аватаров постоянно безболезненно проникали в Гару, которые делают «шаг в сторону» – сделайте это. Осколки могут вызвать безумие, превратить оборотня в свирепого Посланника или даже содержать часть Пробуждённого Аватара, который принадлежит магу с Достоинством «*Расколотый Аватар*». В этих случаях вы используете ради продвижения своей истории ресурсы и «**Мага**», и другой игры. Обычно другие сверхъестественные существа не доверяют магам и не будут иметь ту же точку зрения на ситуацию, так что кабалу придётся применить верное сочетание дипломатии, сбора информации и насилия, чтобы раскрыть загадку или получить свой приз.

## Секреты сверхъестественного

Вы можете позволить логическим нестыковкам работать *на вас*. Очень легко найти солипсические объяснения для всех сверхъестественных феноменов. С первого взгляда кажется, что метафизика игры даже поддерживает это. Однако существуют аспекты сверхъестественного мира, которые не полностью совпадают с предпосылками «Мага». Пусть это будут загадки, которые кабал может решить, при этом часто ставя перед собой задачу об уничтожении сверхъестественной угрозы или расширении понимания Теллуриана.

Например, никто на самом деле не знает, почему вампиры могут использовать способности, которые не только не встречаются в мировых легендах о вампирах, но и не набирают Парадокс. В «Вампире» ответом (возможно) является божественное проклятие, но в «Маге» это не обязательно должно быть правдой. Возможно, что Проклятие Каина – это наказание само по себе, или что Резонанс витэ протекает вдоль Мифической Нити, что позволяет её Квинтэссенции (являющейся элементом фундаментальной реальности) поддерживать более обширный ряд эффектов.

Вы можете вынести для себя окончательное решение. Персонажи игроков могут постепенно открывать правду путём упорного изучения и случайного везения. Это может повлечь за собой либо сильное изменение в сеттинге («Это заклинание вплетается в симпатический Резонанс всех существующих вампиров. Время остановить эту чуму»), либо преимущество в местном конфликте («Я могу уничтожить главного вампира, преследующего нас, с помощью крови его потомка!»), либо просто ответ на давно мучающий вопрос, дающий социальную выгоду («Ты доказал, что все немёртвые связаны с центральной демонической сверхдушой, Адепт. Подобное открытие дарует тебе титул Магистра, которого ты жаждал»).

Не упускайте из виду тот факт, что вы можете просто изменять «факты» о других сверхъестественных существах. Возможно, оборотни действительно передают свои способности через укус.

Подменыши могут быть падшими языческими полубогами, которые вселяются в тела своих немногих оставшихся почитателей. Или наоборот, сверхъестественные создание могут верить в каноничные «факты» о себе, у которых на самом деле есть другая, скрытая природа, которую на самом деле могут открыть лишь Пробуждённые.

## Континуум

Не считая вдохновения, которое можно почерпнуть из других игр, у самого «Мага» имеется богатая космология, потенциал которой не всегда раскрывается в полной мере. Образованные маги называют мистическую цепь бытия Континуумом. Маги изучают его узоры, чтобы получить озарения о природе Теллуриана.

Жители Континуума неисчислимы. Каждый бог, демон, дух природы и Посланник – часть его. Кажется, что у него есть основополагающая структура, но каждый раз, когда маг открывает «нерушимое» правило, его быстро нарушает новая сущность. Гобелен постоянно изменяется, так что иногда более важно рассматривать его с точки зрения потока, а не законов, которые у него, кажется, могут быть. Изучая это, маги встречаются с границами собственного знания. Когда они сражаются с частью Континуума, их победа

зависит от того, как хорошо они могут разгадывать его загадки, а также от очевидных способностей сущности.

## Никогда этого не делайте

В случае конфликта между тематиками и космологией Мага и другой игры, а вы играете в Мага, то «Маг» выигрывает. Если только у вас нет конкретной причины поступать иначе. Почему? Потому что это игра «**Маг: Восхождение**». Отдавайте предпочтение другой игре, если планируете играть в ту игру (или в игру-кроссовер, в которой та игра преобладает), или особым образом подготовьте сеттинг, чтобы это не было проблемой. Если вы хотите, чтобы Парадокс был проявлением Ткача из «**Оборотня**» – сделайте это, но вы подорвёте важность влияния Консенсуса на Парадокс.

Такие вопросы никогда не следует решать просмотром книг и случайным выбором, или решением надавить на игроков из-за того, что хотите преобладать над их персонажами или предпочитаете другую игру. В первом случае рассмотрите свой стиль как Рассказчика и решите, что требует изменений. В последнем случае лучше поиграйте вместо этого в ту игру, которая вам больше нравится, или будьте честны и измените сеттинг так, чтобы на самом деле вы играли в «**Оборотня** с Разрушителями Имён». Мало что раздражает настолько же сильно, как когда Рассказчик использует самые неприятные правила кроссовера, чтобы наказать игроков. Поверьте нам в этом.

## Первая загадка: жители Умбры и Ушедшие

Умбральные порождения – это духи Теллуриана. Обычно у одного духа есть множество лиц. Умбральный Вестник может принять облик воронов Одина, когда приходит к мастеру рун Вербена. Для Герметика или Хориста та же сущность будет эманацией Офанима, Божественной колесницы. Изменчивый облик Умбральных порождений затрудняет их перепись, не говоря уж о понимании, хотя у многих есть «признак», который появляется в любом воплощении. Иногда это нечто тонкое, например, манера речи или требования, которые сущность предъявляет к призывателю. Некоторые жители Умбры всё время поддерживают одну форму; другие могут выглядеть совершенно по-другому для каждого члена группы, встретившейся с ними. Каждый дух отражает отдельную метафизическую концепцию.

Умбральные порождения могут быть чрезвычайно опасными противниками в собственных сферах влияния, но их ограничивают те области, которыми они управляют. Магические тексты, такие как Кодекс Соломона (См. Потерянные Пути: Аль-и-Батин и Тафтани [**Lost Paths: Ahl-i-Batin and Taftani**]) гласит, что ни один дух не может противоречить собственной природе. Так что им можно помешать или связать их, манипулируя ограничениями на то, что они делают или думают. Однако это значит, что духи чрезвычайно осторожны в том, чтобы делиться своими секретами с магами. Некоторые учёные считают, что духи изменяют внешний вид именно по этой причине. Появляясь в облике, которого ожидает зритель, дух скрывает свою настоящую природу настолько хорошо, насколько возможно. Другие маги считают, что духи – это остатки первого восприятия реальности Чистыми: исконный Консенсус, которые изменяют все

прочие свидетели. Согласно этой теории, изначальное восприятие Чистых создало и жителей Умбры, и Космологические Константы.

Ни один маг не может провести надёжную сделку с духом или связать его, не понимая его природы. Если враждебного духа «убить», он просто заново воплощается где-нибудь в Умбре. Некоторые духи (особенно те, что связаны с войной, честью, последствиями и так далее) обязаны не нападать на тех, кто победил их, но большинства это не касается. Маги, которые попросту убивают духов, могут лишь задержать своих врагов.

Не считая опасности, что дух вернётся ради мести, существует возможность, что он обратится к своему начальнику. Все известные Умбральные Порождения занимают определённое место во всеобщей иерархии. В Средней Умбре духи, отражающие Метафизическую Троицу, собираются вместе, чтобы усиливать космологическую силу, с которой они связаны. Другие Умбральные порождения принадлежат ко Двору, иерархии, у которой столько лиц, сколько самих духов. Маги иногда разделяют аспекты этого Двора на отдельные дворы (такие как Восточный Двор и Вавилонский Двор).

## Ангелиане, Демониане, Небожители и Боги

Во главе духовной иерархии находятся боги и ангелы – или, по меньшей мере, существа, которые выглядят как они, действуют как они и являются настолько всемогущими, насколько можно от них ожидать. Маги не могут призвать или связать ни одного из них (хотя их аспектов, могущественных духов Умбры в их собственном праве, часто призывают), но к ним можно обратиться как обычно. Их способности могут смирить любого мага. Некоторые древние боги на самом деле являются Господами духов Умбры, и иметь с ними дело несколько более обоснованно, но лучше магу провести необходимые исследования, чтобы узнать, правда ли это.

Даже здесь существует явная иерархия. Существа, чьё непосредственное влияние в целом ограничено духовными мирами, несколько менее могущественным, чем те, кто отражает земные феномены или системы верования. И всё же такие оттенки различий имеют значение лишь для Архимагов (которые могут *лишь* иметь шанс изучить их), философов и теологов.

Ангелиане и демониане существуют во всех трёх известных Умбрах. Большую часть времени они живут в отражениях Рая или Ада и неохотно говорят об отношениях между своими Королевствами и изначальными понятиями. Они редко обращаются к смертным, разве что для того, чтобы сказать что-то *чрезвычайно* важное. Они также получают наказания и предложения службы от очень немногих существ.

Небожители и боги являются олицетворением своих сфер влияния. Гиперион *является* Солнцем. Ни один из них не склонен говорить с людьми, разве что только через посредника, хотя у некоторых созданий (особенно оборотней) с ними более личные отношения. Некоторые боги когда-то были Пробуждёнными магами. Иногда они просят магов следовать их путём. Для чего они это делают – чтобы поглотить их и сделать частью своей божественной сущности, или чтобы заменить придворных – неизвестно.

Рассказчикам следует нечасто использовать этих существ. Одного заявления от них должно быть достаточно, чтобы повлиять на ход событий целой хроники. Иначе

игроки скорее всего несколько пресытятся встречами с божественным – а вы этого не хотите.



В практическом смысле это значит, что если маг неправильно взаимодействует с целью духа, он может обратиться к своему начальству, чтобы разобраться с обидчиком. Разница между младшим духом и его начальником расплывчата. Господин Умбры может быть совокупностью метафизических доменов нескольких Прецепторов; Прецептор может быть концептуальным «потомком» аспекта своего Господина. Таким образом могущественные духи Умбры часто принимают любое оскорбление своих слуг на свой счёт.

Ушедшие – это существа, которые ушли в концептуальное королевство, когда Консенсус отверг их. У драконов, йети и других иногда есть более материальные связи с излюбленными местными парадигмами. Ушедшие могут ненадолго возвращаться на землю, если им помогут пересечь Барьер и будут поддерживать их материальное присутствие, регулярно снабжая их Квинтэссенцией. Без неё они вернутся в духовный мир. Многие Ушедшие – союзники или члены Дворов, особенно если они дополняют излюбленный облик духа Умбры.

## Вторая Загадка: Посторонние

В Глубокой Умбре живут изгнанники и пришельцы. Несмотря на то, что Оболочку Грёзы (**Dreamshell**), отделяющую духовные королевства Земли от остального космоса, разбить тяжело, многие из этих существ делают попытки. К счастью, большинство успешных незваных гостей представляют для мира небольшую опасность.

Ка Луон или Серые человечки лучше всего известны как пришельцы – их существование признают даже Спящие. Бушуют дебаты на тему того, вынуждены ли они принимать такие формы из уважения к фольклору Спящих, выбирают их, чтобы делать это, или является ли он для них вдохновением. К тому же Умбральные порождения начали регулярно воплощаться в виде пришельцев с 1950-х годов, внося свою лепту в замешательство. Многие из этих духов проводят ужасные эксперименты над Спящими, пока те спят, навещают их с сообщениями о космическом

умиротворении – или делают и то, и другое одновременно. Покорители бездн используют специальных оперативников под названием LERMU, которые выглядят как они (и, по слухам, были созданы с использованием генетического материала пришельцев); Нефанди и Мародёры тоже по различным причинам принимали форму инопланетян.

Сами Ка Луон не преследуют такой ясной цели. Они действительно иногда похищают Спящих; некоторые из них возвращаются после этих похищений с Пробуждённым Аватаром и описывают свой опыт как бесконечно эйфорический, как ряд странных пыток или как сотню вариаций между этими двумя крайностями. Не считая общеизвестной формы летательного аппарата в виде тарелки и общей внешности, источники не могут прийти к общему мнению насчёт сходных черт. Технократы озадачены их технологиями, а Традиционалисты не имеют понятия, используют пришельцы техномагию или «инопланетный» мистицизм. Некоторые люди, по-видимому, способны использовать их устройства, пользуясь принципом чёрного ящика: замечают, что работает, что не работает, а что опасно.

Даже если серые человечки всё-таки используют Пробуждённую магию, их никогда не замечали страдающими от Парадокса. Сыны Эфира предполагают, что судна Ка Луон могут генерировать собственные парадигмы. Это определённо согласуется с отчётами о том, как вытащенные из летательных аппаратов пришельцы быстро становятся беспомощными, вплоть до гибели и разложения.

Технократия и Традиции заметили дюжины других видов пришельцев, не считая Ка Луон. Все, кажется, избегают Горизонта, путешествуя через физическое пространство. Не все из них подчиняются научной парадигме; о пришельцах, путешествующих в космосе на спинах странных зверей, или движимых энергией непонятных знаков, докладывают так же часто, как и о тех, кто использует космические корабли.

Кроме настоящих пришельцев существуют и Изгнанники. Среди них Архимаги-Нефанди Асвадим, а также могущественные демоны, которых маги заперли там вместе с ними. У некоторых слуг Изначальной Энтропии также есть доминионы по ту сторону барьера, но часть их Королевства просачивается в Земную Умбру. К счастью, все эти создания не способны пересечь Горизонт без мощных и сложных жертв или других, пока неизвестных способов. И Традиции, и Технократия изучают Горизонт на предмет возможных слабых мест и преследуют культы, посвящённые задаче по вытаскиванию Изгнанников в наш мир.

## Третья загадка: Посланники (Sendings)

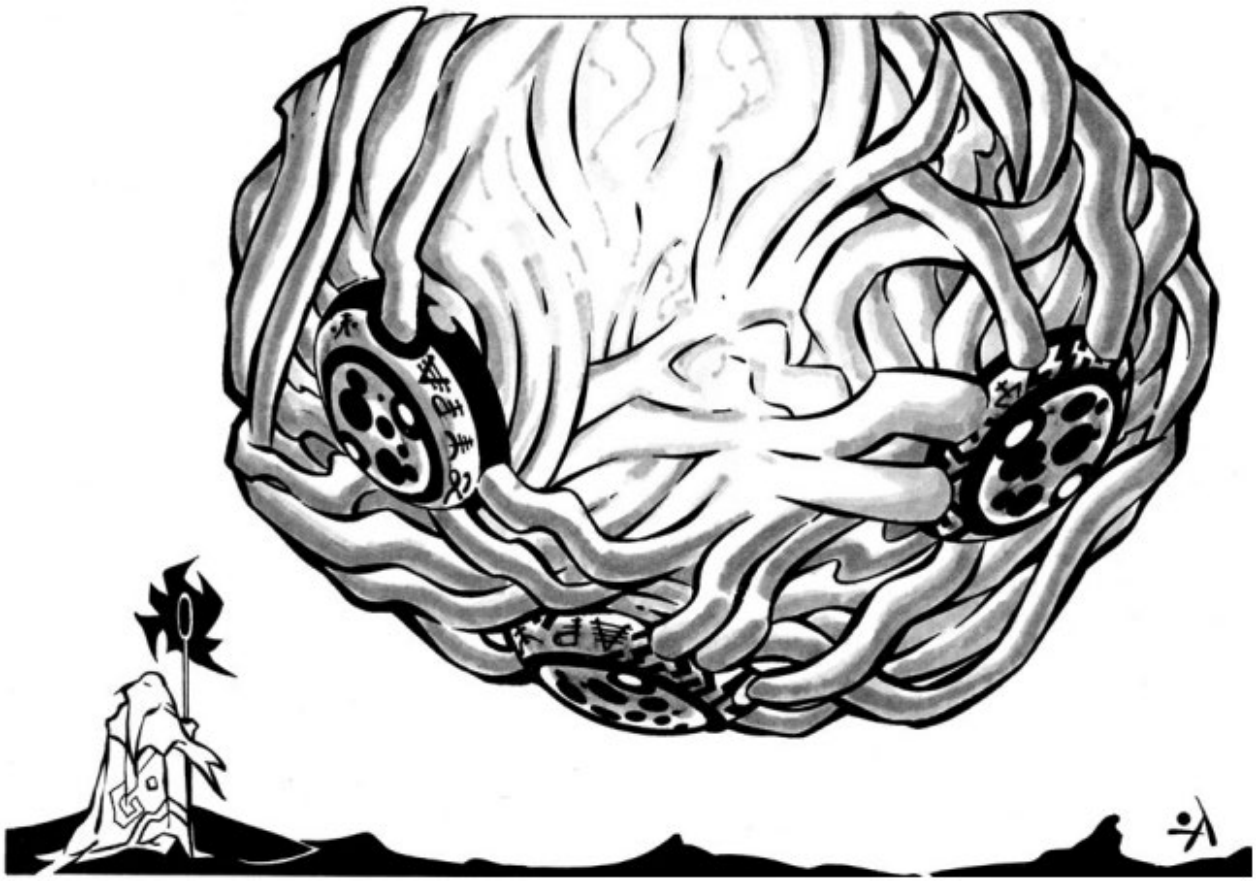
Посланники (см. **Маг: Восхождение**, стр. 279) – Пробуждённые сущности, которые появились совсем недавно. Большинство начинали как простые жители Умбры, призываемые Магистрами для множества целей. Пройдя через Шторм Аватаров, они слились с человеческими Аватарами. Эти смешанные души формируются вокруг отдельного архетипа, а затем проявляются согласно своей новой личности. Посланники появлялись как египетские боги, демоны и мёртвые Магистры; нет никаких признаков того, что у них кончаются возможные личности для воплощения. У некоторых Посланников могут быть другие истоки; говорят, что один, воплощающийся в форме различных богов грома, воплотился вокруг Аватара мёртвого Архимага. Другие похожи на потомков Хобгоблинов, порождённых знаменитыми Безмолвиями некоторых магов.

## Использование Посланников

Чтобы создать Посланника, используйте стандартные правила создания персонажа, а затем подгоните их под требования необходимого вам уровня мощи. У Посланника значения Арете и Аватара равны как минимум 3, а также у него есть третий уровень в Сфере Духа. У них нет Дополнений, кроме Аватара, Мечты, Прошлых Жизней и Арканы. Не назначайте Достоинства и Недостатки. Добавьте пять Черт (Динамического) Резонанса *Испорченного Штормом*.

Тела Посланников – Материализованные конструкции; они не получают никаких штрафов за ранения. У всех Посланников есть врождённая (и не подвергающаяся влиянию Парадокса) способность по желанию менять форму, но процесс занимает целый ход. Посланники регенерируют уровни здоровья, проходя через Шторм Аватаров. Бросьте «Арете» Посланника (сложность 6), когда он проходит сквозь него; каждый успех восстанавливает один уровень летальных или ударных повреждений. Посланники – эфемерные существа, так что используйте Сферу Духа для эффектов Жизни. Конечно, Шторм Аватаров никогда не причиняет им вреда.

То, как Парадокс влияет на Посланников, остаётся на усмотрение Рассказчика, но рекомендованными штрафами являются разрушение Аватара Посланника и постоянная потеря уровней здоровья. Их не рекомендуется использовать как персонажей игроков.



Посланники обладают сильным чувством цели, которое исходит от их изначальной функции, их новых Аватаров и архетипа. Они могут использовать магию Сфер, но, похоже, не страдают от Парадокса так, как могли бы воспринять это маги (подобно Мародёрам, они могут лишь по-другому это воспринимать). Посланник прекрасно может

сойти за человека, если это позволяет его темперамент. Посланнику не нужны фокусы, но большинство Посланников обладают интуитивным знанием того, как должна работать магия Сферы. Шпионов можно обнаружить, ориентируясь на их странную личность и *Испорченный Штормом* Резонанс, окружающий их.



Посланники неустанно преследуют свои цели. Обычно они хотят выполнить свою изначальную миссию, затем действуют согласно порывам своих осколков Аватара. Известно, что Посланники слабеют после выполнения цели, что заставляет магов предполагать, что осколки, подталкивающие их действовать, рассеиваются. Чтобы поддерживать себя, Посланники пересекают Барьер, собирая новые осколки. Посланники используют Пробуждённую магию, чтобы пересекать барьер (у всех есть эквивалент третьего уровня магии Духа), и им можно помешать делать это для восстановления, но только горстка магов знает о них достаточно, чтобы использовать эту тактику.

Посланники – прекрасные хранители оккультных знаний из-за силы, на которую они опираются, но они также становятся неумолимыми врагами, когда им мешают. Понимание мотивов Посланника жизненно важно, если кто-то надеется сразить его, договориться с ним или, по меньшей мере, не стоять у него на пути.

## Последняя загадка: Восхождение и природа реальности

Маги склонны думать о себе как о разрозненной группе, неспособной достичь согласия между собой относительно простейших вещей, не говоря уж о настоящей природе реальности. И всё же у Пробуждённых действительно есть некоторые особые знания об истинных секретах, даже если они часто ограничены неадекватностью собственных метафор, призванных выражать их.

Стремление к истине – это нечто большее, нежели просто медитация и

исследования. Это борьба с природой, которая неохотно расстаётся со своими секретами.

Квест начинается с Пробуждения, затем маг впервые встречается с Парадоксом. Наказание Консенсуса болезненно. Оно похоже на неприятие миллиардов, и, возможно, на неприятие самого Теллуриана. Парадокс – сложный противник. Это чрезвычайно личный и, порой, ироничный откат со стороны вселенной, которая использует отдалённый и обезличенный критерий Консенсуса, чтобы судить его.

Веками маги искали ответ, чтобы заполнить промежуток между обезличенными стандартами Парадокса и его крайне личными воплощениями. Многие привыкли полностью персонифицировать феномен и винить себя за каждый откат. Другие (такие как Технократия) относятся к Парадоксу как к физической причуде механизмов. В обоих случаях откат обычно склонен подходить под ожидания каждого отдельно взятого мага.

Между Парадоксом и природой магических парадигм становится очень тяжело вырваться из ловушки солипсизма. Маг начинает думать, что единственная истина заключается в его собственных теориях и изобретениях. Что за пределами его самого не существует ничего действительно важного. Иногда маг впадает в Безумие или даже может Пасть, отчаявшись.

На самом деле Парадокс – это связь между магом и остальным миром. Это постоянное напоминание о том, что Консенсус – убеждениях и, возможно, духовном состоянии миллиардов – находится в центре битвы мага. Когда он сжимается, то же происходит и с жаждой чуда, инноваций и многообразия у человечества.

Нахождение баланса между магической волей и требованиями всеобщей парадигмы – одна из центральных проблем, с которой столкнётся маг. Он может дрогнуть и отказаться творить любую магию, кроме самых безвредных чудес, но делая так, он откажется от вещей, делающих его силой динамического изменения. Он может творить магию наобум, но также может умереть или пострадать в попытке.

В конечном счёте он сталкивается с той же проблемой, что и миллиарды Спящих, вынужденных выбирать между болезненной независимостью и миром без устремлений, где они день ото дня волочат ноги по пути наименьшего сопротивления. Вкратце, мир без магии – это мир без надежды.

Разрешение этого конфликта – одна из основных тем **Мага**. Эта тема касается изменения себя, чтобы изменить мир, но с необходимостью всегда находить баланс. В то время как чрезмерное применение магии является признаком высокомерия (особенно если она используется в ситуации, где обычные навыки мага помогли бы выполнить задачу), отсутствие магии – это признак трусости, недостойной человека, достаточно отважного, чтобы создавать метафизическую систему вне убеждений, воли и понимания.

Когда маг проходит Искания, его Аватар превращает его в того, кто способен найти этот баланс. Иногда решение – это толкать ограничения одного аспекта реальности, пока маг не станет ужасающим и богоподобным, но её виденье сузится. Иногда маг полностью отвергает путь, умирает, нисходит или сходит с ума. Иногда он учится чувствовать случаи, когда мир *нуждается* в чудесах, доверяя своей интуиции или развивающемуся морально-этическому кодексу.

И иногда, в эти моменты баланса, когда реальность висит на краю, маг Восходит.

## Парадокс, а не наказание

Парадокс наносит удар, когда маг преступает Консенсус или другие конкретные установленные космологические силы. Если вы используете его в исключительно карательных целях, вы даёте игрокам впечатление, будто вы наказываете их за использование магии, вместо того, чтобы подчёркивать основные темы игры. Эти темы не включают принцип «Если маг становится высокомерным, он получает по голове». Это взгляд со стороны характера персонажа. Не наказывайте игроков за то, что они используют особые Черты своих персонажей!

Парадокс действительно карает гордецов, но это из-за того, что они склонны использовать более сложную и вульгарную магию, чем более скромные маги. Парадоксу безразлично ваше мироощущение, не считая способа его проявления. То, что на самом деле заставляет его работать, в целом обезличенная сила.

Иногда игроки будут пытаться использовать магические действия, чтобы заменить здравый смысл или уважительное отношение к истории. В этих случаях помните, что критерии вульгарных Эффектов, как и проявления отката, остаются на ваше усмотрение. Если необходимо, немного ужесточите правила – и поговорите со своим игроком о том, чего вы оба пытаетесь достигнуть этой игрой.

# ГЛАВА 3: ПРОБУЖДЕНИЕ РАССКАЗЧИКА

## Как извлечь максимум из игры «Маг»

### (Или – «Как заставить игроков полюбить вашу версию игры»)



**Боб**: Итак, ребята, у меня есть отличная идея для игры. Короче, ваши персонажи все были друзьями детства, и вы давно не видели друг друга. Спустя некоторое время вы все стали могущественными магами.

Только вот – и это здорово (хи-хи-хи) – один из ваших прежних друзей пропал, и теперь вас всех собирают вместе (понимаете), чтобы разгадать эту загадку. И представьте себе! Это открывает любовный треугольник, который годами существовал в предыстории жизней ваших персонажей.

В любом случае, выслеживание пропавшей подруги (которая, разумеется, сама была могущественным магом), приводит вас к магическому заговору и втягивает в бой высочайшего порядка!

Кстати, я упомянул, что это всё происходит в мой любимый временной период – 1740-е годы? Здорово, правда? Ну что, соберёмся поиграть в вечер пятницы?

**Том**: Э, ну... ладно, Боб. Какая разница...

Одна из самых сложных вещей при игре в стиле Повествования – это здравый подход и разрешение конфликта между повествованием истории, которую вы хотите рассказать, и тем, чтобы порадовать игроков. Как у Рассказчика, у вас в голове есть сюжет, и вы хотели бы, чтобы он принёс плоды. Вы, вероятно, создали несколько фундаментальных точек, которых необходимо достигнуть, чтобы пройти ваш сюжет – все зацепки, вовлекающие игроков в конфликт, злодеи, поворотные моменты и последнее противостояние. Между тем, у персонажей есть собственные цели, не говоря уж о целях игроков.

Этот раздел исследует, как рассказывать желаемую историю, при этом вовлекая в неё игроков и заставляя их хотеть возвращаться за продолжением.

Итак, это звучит совершенно эгоистично, не так ли? На самом деле нет. Суть всего этого повествовательного опыта – хотя у него и могут быть претензии на что-то большее – это развлекаться (вернитесь к Предисловию и просмотрите его, если в первый раз пропустили его). Если Рассказчик развлекается, а игроки – нет, хроника обречена. Точно так же, если игроки буйствуют, отлично проводят время, а Рассказчик сидит и гадает, вернутся ли они вообще к сюжету, хроника долго не продлится. Хотя идея поддерживать баланс благородна, вам действительно придётся с чего-то начать. Если весь прошлый семестр Рассказчик был страшно воодушевлён Историей Римской империи, велика вероятность, что он захочет что-то сделать с этим знанием. Учитывая, что он Рассказчик, игроки вынуждены прощать ему, пока он не перестанет быть одержимым латынью и

семикосыми невестами. Точно так же, неважно, насколько Рассказчик будет увлечён своей историей – он должен идти на компромиссы и быть уступчивым, чтобы игроки хорошо проводили время каждую неделю. Обе стороны должны быть готовы чем-то пожертвовать, чтобы предаться великолепной истории хроники.

## Проблема объекта/предмета

Считать всё вокруг нас объектом – природная склонность.

Может быть, это составляет всю суть мира, может быть – нет. Всё зависит от вашей точки зрения – вашего восприятия. Эту проблему крайне обоснованно обсуждать в дополнении к Магу так, как она относится к Повествованию.

Вы пытаетесь рассказать свою историю. Вскоре у вас появятся *эти игроки-выскочки*. У них есть свой багаж. С практической точки зрения вы должны быть обеспокоены тем, что игроки вынесли из других игр, в первую очередь. Практически у каждого игрока есть багаж из других игр, потому что многие роевики начинают с других систем, не с Повествования. В этом заключается один из недостатков игр Повествования – эти игры в целом не предназначены для новичков. Это уровень выпускников, особенно **Маг**.

Как Рассказчик, вы должны соблюдать хрупкое равновесие между властью, данной вам вашим положением, и различными возможностями, заключающимися в ней. Другими словами, с большой властью приходит и большая ответственность.

Вопреки мнению большинства ролевиков, хорошо проработанная хроника может длиться годами без единого броска кубиков. Это при условии, что Рассказчик заслуживает свой титул. С другой стороны, Рассказчик, которому не хватает уверенности в собственных способностях или авторитете, может свести всю хронику к единственному броску кубиков. Не то чтобы бросание кубиков было чем-то плохим. В большинстве хороших игр удачи и выбора поровну. Однако, слишком много предписаний – и Рассказчик становится тираном. Слишком много остаётся на волю судьбы – и Рассказчик становится тряпкой.

## Вовлечение игроков

Хороший Рассказчик всегда вовлекает игроков в игру и может удерживать их вовлеченность в хронику длительное время, даже если игра МтА в Никогда-Нетландии. Основной шаг к этому заключается в создании хроник, которые обращаются к темам, знакомым всем людям, при этом пробуждающие аппетит игрока к силе фантазии. Второй – рассказывать истории, хорошо продуманные с технической и сюжетной точки зрения, которые лучше всего понятны обывателю.

## Течение истории

У всякой хорошей истории есть начало, середина и конец.

Если вы когда-нибудь посещали уроки по писательству, вполне вероятно, что вы слышали эту фразу раньше. Это фундаментальная формула сюжета, присутствующая практически во всех историях. Как у писателя, у вас может быть врождённая склонность сопротивляться формуле, пытаться создавать более органичную историю, которая лучше отражает реальность, по по правда, люди настроены принимать формулу за норму. Там,

где возникает прекрасная возможность, возникает угроза, и появляется герой, который должен с этой угрозой встретиться. Как только начинается решительное сражение, под угрозу ставятся элементы самого существования героя. И наконец герой побеждает угрозу, получает то, что принадлежит ему, и в какой-то степени достигает возможности, представленной в лице этой опасности. Эти элементы должны присутствовать у любого Рассказчика, рассказывающего истории любого жанра. Из-за того, что люди воспринимают, что начало, середина и итоговая кульминация – это норма, будь то на сознательном или подсознательном уровне, история, которую вы рассказываете, всегда будет оцениваться на основе данного условия.

Великие Рассказчики – будь то в играх Повествования, книгах или фильмах – играют на этой основной формуле сюжета так, как они делают с условностями жанра, в котором они рассказывают истории. Было сказано, что исследование ограничений и переворачивание с ног на голову условностей формулы и жанра – не те вещи, что ограничивают Рассказчика, а дают ему доступ к миру безграничных, но всё же осознаваемых возможностей. Исследование условностей формы и жанра – это суть выдающегося повествования, поскольку оно воспринимается как популярная форма развлечения.

В последующих параграфах мы немного поговорим о вашей роли на каждом этапе претворения формулы в жизнь на благо вашей истории и ваших игроков.

## Путешествие длиной в тысячу миль начинается с одного шага

Многие Рассказчики будут говорить вам, что на вас почти или совсем не лежит ответственности за помощь своим игрокам в создании их персонажей – что вы должны позволить им создавать любые желаемые типы персонажей, а затем помещать их в рамки, заданные вашей историей. Это ужасный способ начать то, что, как все надеются, должно стать взаимовыгодным опытом ведения повествования. В конце концов, игры Повествования должны быть о взаимосвязанном развлечении, а не о том, как все занимаются своими делами.

Один из методов упрощения этого процесса – использование принципа хора. В греческом театре представление начиналось с хора – актёры собирались вместе и пели некое понятное вступление, чтобы ознакомить аудиторию с событиями предстоящего спектакля. Это также называлось экспозиционной сценой – отрывком из полного произведения. Такой элемент повествования использовался во множестве искусств, от театра до оперы и даже симфоний. Сегодня мы могли бы назвать это трейлером. Эти вступления в вашу историю могут включать информацию, важную для геймплея, такую как исторический период или сеттинг, определяющую фракцию или фракции, которые предположительно будут рассматриваться в качестве героев и их соперников, и дразнящую игроков сюжетными зацепками, чтобы втянуть их в историю.

В отличие от греческого хора, вы можете не захотеть выдавать окончательные или крайне важные сюжетные моменты. Во многих случаях греческие драматурги работали с историями, уже известными аудитории. Дайте игрокам столько информации, чтобы хватило их заинтересовать.

Использование хора или предоставление игрокам трейлера предстоящей истории или хроники может помочь им подогнать своих персонажей к типам вещей, которые они

увидят и будут заниматься в игре. Таким образом, если вы планируете создать историю об уничтожении логова Мародёров, вы в результате не получите группу претенциозных художников и академиков (а может, и получите; это **Маг**, в конце концов).

Если ваша история о раскрытии истинной природы новых охотников, вы вряд ли захотите получить, чтобы персонажами ваших игроков стала кучка простодушных задир. Себе и своим игрокам вы должны дать намёк на то, какой должна быть ваша игра. В таком случае – вне зависимости от того, лучший или худший вы Рассказчик в мире – игры не будут приходить к логической развязке в первые пять минут.

Если ваша группа игроков действительно увлечена аспектом отыгрыша в истории, или ваша хроника не рассчитана на годы, вы можете решить предварительно создать персонажей, из числа которых игроки смогут выбирать. Зачастую это является проблемой. Почти каждый игрок хочет создать собственного персонажа, поскольку его персонаж – это его самый большой вклад в игру в целом, и это его способ влиять на историю. Помните об этом и обращайте на это особое внимание. Если вы действительно решили создать персонажей заранее, создайте их много. Пусть у ваших игроков будет хороший выбор. Кроме того, пусть некоторые качества персонажей будут не заполнены. Дайте игрокам выбирать такие вещи как пол, физическая внешность и личность. Ещё вы можете оставить игрокам для распределения Свободные Очки. Возможность небольшой «настройки» сильно облегчит игрокам возможность воспринимать этих персонажей как своих.

## Противники и конфликты

Согласно основной формуле сюжета, противники и конфликт в истории – это элементы, поддающиеся наибольшему контролю со стороны Рассказчика. Таким образом, именно в этих областях у Рассказчика есть наибольшая возможность проявить себя, и, что более важно, вовлечь в это игроков. Другими словами, создание списка сложных и правдоподобных злодеев, подталкивающих игроков действовать – это ваше важнейшее и временами сложнейшее задание.

Во времена немого кино и за некоторое время до этого для того, чтобы быть злодеем или трагической фигурой, достаточно было лишь иметь уродство. Если вы давали персонажу повязку на глаз, шрам, культю или что угодно, что политическая корректность описывает как «отличие» – и всё, у вас был антагонист. Это случалось в основном потому, что герои классически идеализировались, что делало подозрительным любого персонажа с недостатком (особенно видимым).

В наши дни людям нравится, когда их герои несколько более человечны, так что злодеев это тоже касается. Хотя популярные фильмы и фантастика всё ещё используют концепцию «красота и молодость – добро, уродливость и старость – зло», мы стали несколько более снисходительны к своим злодеям, хотя они определённо могут быть подлыми.

Так что ключом к созданию хорошего злодея может быть гармония между очеловечиванием и обесчеловечиванием врага. Прекрасным примером может служить то, как Тим Рот описывает Арчибальда Каннингема в фильме «Роб Рой». Весьма пренебрегаемый из-за внешней схожести с «Храбрым сердцем» и нехватки кровожадного националистического мотива, «Роб Рой» – это гораздо более личная история, в которой, не считая нескольких напряжённых сцен, поле битвы является этическим.

Героем является простой шериф, Роб Рой МакГрегор, который занимается почётной работой – защищает имущество своего господина от браконьеров. Злодей, Каннингем – повеса и дуэлянт, которые занимается приобретением влияния с помощью политических интриг и запугивания. Никакого злодея, появившегося на экране, вы не будете ненавидеть так сильно, как Рота, который прокладывает себе путь к власти с помощью лжи, грабежа и насилия. В то же время вы полностью поймёте его, когда будет раскрыто его трагическое прошлое и побуждения. В «Роб Рое» Тим Рот превосходит некоторых из лучших актёров, даже когда его персонаж получает по заслугам.

Используйте это как пример при создании злодеев. Если вы хотите, чтобы кульминация вашей истории была наполнена смыслом, не ожидайте, что это сделает целая комната Людей в Чёрном и киборгов, или безликих Мародёров. Это не «Quake».

Конфликт в вашей истории – это также основа того, как она заинтересовывает игроков. Любой курс основ сочинения может рассказать вам о типах конфликта. В **Маге** конфликт чаще всего фундаментальный, учитывая, что сердцем игры является философия. Поэтому довольно легко найти конфликты, которые может понять любой игрок, и которым может заинтересоваться лично любой персонаж. Кроме того, учитывая, что «Маг» – это игра о взглядах людей не реальность, внутренние конфликты очень легко превратить во внешние. Даже мировоззрение персонажа становится потенциальным источником конфликта, когда фракции сражаются за контроль над реальностью, управляемой консенсусом. Вторая Глава собрала в себе многие потенциальные конфликты «Мага».

Пусть в вашей хронике в любой момент времени поддерживается как минимум один внешний и один внутренний конфликт. Ваша история может быть о чём угодно – от того, как маги пытаются разрушить план Биоинженеров собрать образцы у ничего не подозревающих субъектов, до охраны и защиты важной встречи архимагов от атаки слуг старого вампира. Ваш внешний конфликт может на первый взгляд быть довольно простым, например, «маги против Технократов», но что, если эксперименты, проводимые Технократами, спасут жизни? Что, если персонажи в группе не согласны отказаться от операции? Естественно, персонажи хотят защитить архимагов на встрече, но почему вампиры нападают? Возможно ли, что они работают ради высшего блага? Что будет лучше – принять сторону мага, которого они хотят уничтожить, или пойти против его потенциально дьявольских планов?

## Награда

Нет, мы говорим не о той части, где вы покупаете группе пиццу за то, что они играют в вашу игру. Хотя каждому стоит хоть раз сделать это.

В конце концов игроки хотят получить от игры в жанре Повествования одну из трёх вещей. Некоторые хотят прокачать своих персонажей до богомерзкого (или богоподобного) уровня силы, чтобы можно было похвастаться ими, когда они приедут на ГенКон, некоторые хотят поучаствовать в интенсивной игровой сессии, о которой можно будет позже поразмыслить за чашечкой кофе, а некоторые просто хотят хорошо провести время. Те из вас, чьи игроки находятся в последней категории: вы предмет зависти всех Рассказчиков повсюду.

Вне зависимости от того, к какому типу принадлежат ваши игроки, существует несколько основных вещей, которые вы можете сделать, чтобы все три были счастливы.

Первое и самое главное – хотя цена порой высока – дайте персонажам цели, которых они обоснованно могут достигнуть. Если они проигрывают, дайте им возможность вырвать победу из пасти поражения. Многие Рассказчики проводят игры исключительно из эгоистичных побуждений. Либо они твёрдо уверены в том, что их истории – лучшие в мире (в таком случае – напишите роман), или их настоящая жизнь настолько не поддаётся контролю с их стороны, что они занимаются повествованием в попытке контролировать *хоть что-то*. Если вы – один из этих Рассказчиков, пожалуйста, отнесите эту книгу в ближайший магазин хобби и игр и обменяйте на какое-то количество кубиков. Бросьте их много-много раз. Когда вы придёте к пониманию, что единственное, что вы можете контролировать – это вы сами, отложите кубики, вернитесь в тот магазин, купите эту книгу снова и начните играть в Мага. Чтобы игра получилась сплочённой и приятной, персонажи должны быть способны победить.

Во-вторых, вознаграждайте своих игроков за то, что они мыслят нестандартно – даже если они испортят вашу историю в процессе. Нет ничего более разочаровывающего и при этом ценного, чем наблюдение за тем, как простое решение игроков сбрасывает сюжет с намеченного вами пути в величайшее неизвестное. Когда они сделают это, вашим первым импульсов будет либо придушить их с помощью кучки десятигранников, либо превратить свою игровую комнату в график. Замечательность моментов, когда игроки думают по-своему, обходя задуманный вами сюжет, в том, что это замечательная возможность для начала переоценить то, что вы делали. Может быть, игроки придумали историю, которая даже интереснее той, что вы вообразили изначально? Если вы не слишком обременены чувством собственной важности, вы можете использовать эти незаметные повороты сюжета, чтобы сделать игру более приятной для игроков. Они будут гордиться своими достижениями и посчитают, что вы создали отличную историю, а позже вы расскажете им о сделанном ими вкладе – то есть, в случае, если решите разделить с ними славу. Или вместо этого вы можете решить добавить это к своему опыту и использовать то, чему научились, чтобы на следующей сессии заставить их просто обалдеть.

## Игра на публику

Если стиль вашего повествования жёсткий и неподатливый, или вы настолько влюблены в свою историю, что отталкивание игроков ради сохранения сюжета уже стало вашей привычкой, то данный раздел взбесит вас, как скрип металла по стеклу.

У Рассказчиков есть много возможностей развивать свою историю. Некоторые работают в формате публикации, тщательно записывая все детали приключений вплоть до мелочей. некоторые предпочитают подход «выбери путь, которым пойдёшь», создавая модульные сцены, которые персонажи могут проходить, будто блуждая по залам огромного собора. У третьих нет определённых историй как таковых – они детально описывают свой мир и позволяют игрокам определять, чем хотят заниматься их персонажи.

Любой из этих стилей может быть гибким и приспособленным к игрокам, что зависит в основном от смирения и чувства юмора, которым обладает Рассказчик.

В конечном итоге вы должны делать всё возможное, чтобы персонажи игроков заняли главные роли в вашем блокбастере с неограниченным бюджетом. Нет, мы говорим не о том, чтобы давать им Кольца Неограниченных Желаний и Мечи с +69 к статам, и не о

поднятии этих статов до такого высокого уровня, чтобы законы физики переставали на них действовать.

Создайте специальные под-сюжеты для их персонажей. Загляните в истории персонажей – ведь ваши игроки *написали* для своих персонажей истории, верно? Обычно не так уж сложно взять чей-нибудь Недостаток или заметное событие и превратить его в часть истории. Например, внезапно всё будто переходит в более личную плоскость, если аудитор, проверяющий финансы мага, на самом деле его заклятый враг из старших классов. Игроки обожают говорить о своих персонажах, любят быть в центре внимания, так что дайте каждому персонажу возможность понять, что вы уделили внимание написанной ими истории и поискали способ воплотить её в жизнь.

## Конфликты между игроком и Рассказчиком

Это происходит постоянно. Неделями, может быть, месяцами вы работали над созданием идеальной истории. Вы хороший Рассказчик, и вы работали с игроками, чтобы прорабатывать истории, вызывающие у них интерес. Вы установили основную предпосылку вашей игры. Возможно, это эпическое противостояние между магами и Технократами. Возможно, это борьба за власть на высочайших уровнях Традиций. Возможно, это конфликт в пределах одной часовни. Вы тщательно проработали всех своих НПС. Вы приложили усилия, чтобы вовлечь каждого персонажа в интересный мини-сюжет. Вы убедились в том, что у персонажей есть достижимая цель, и что они располагают необходимыми средствами, чтобы этой цели достичь.

Затем, через десять минут после начала игры, всё идёт наперекосяк. Всё начинается, когда вы временно ослепляете одного из персонажей вспышкой светошумовой гранатой – что совершенно по плану, и что является вашим полным правом, как Рассказчика. Другой игрок выскакивает и говорит, что это нечестно, и за несколько секунд всё превращается из смакования шедевра и крутой хроники в полнейший хаос. Все встают на чью-то сторону, и в целом, игре конец, чувак.

Что случилось? Вы сделали всё, что в ваших силах, чтобы игра приносила удовольствие. И вдруг вы становитесь негодяем.

Часто эта проблема случается, когда игроки и Рассказчики являются приверженцами разных «стилей игры». Конечно, то, что у игроков «разные стили игры» – это эвфемизм, потому что существуют названия, которыми мы можем охарактеризовать своих игроков. Адвокат правил, монтихоллер, «мягкий» игрок – примерно так другие ролевики в целом называют других людей в игровой группе, с которыми они не согласны.

Ключом к пониманию этой проблемы и подходу к ней с точки зрения стиля является более глубокое понимание истории и социологии ролевых игр, основанных на записях на бумаге.

Ролевые игры с ручкой и бумагой вышли из тактических военных игр. Посмотрев любое старое кино, где генералы стоят перед столом, на котором лежит карта, изображающая боевые действия в миниатюре, вы смотрите на предка ролевых игр. Однако самые ранние известные предшественники того, о чём мы думаем как о ролевых играх, были не такими масштабными симуляциями военных действий, а скорее, симуляциями средневековых битв один на один. Любители истории воспроизводили великие битвы древних цивилизаций, используя похожие правила, но что-то в средневековом аспекте поразило людей. Вскоре игры, использующие правила, сходные с

правилами боевой механики военных игр для широкого спектра действий начали возникать повсюду. Это был конец 70-х годов 20 века, и это был взлёт ролевых игр с использованием ручки и бумаги.

Важность данного урока в том, что ролевые игры произошли из симуляций боевых действий, а не из театра импровизации. Статистика и бросание кубиков укоренились в военных играх; на самом деле, в некоторых из этих игр вам приходилось бросать кубики практически на каждое принятое вами решение. Многие из этих методов вычисления шансов на успех остались в обращении, когда к ним прибавились попытки говорить на староанглийском и рисовать воображаемые фамильные гербы.

Будет уместно сказать, что с того момента произошло много ответвлений. «Вампир: Маскарад», первая игра Беловолков, основанная на Повествовании, перенесла фокус с механических аспектов ролевых игр, вместо этого поставив акцент на интерактивное повествование. «Вампир» стал отправной точкой для нового поколения ролевиков, но учитывая, что ролевые игры ограничены аудиторией, многие из этих «ролевиков старой гвардии» тоже приняли этот метод отыгрыша. Это были первые шаги.

Всё это говорится для пуристов Повествования – людей, которые проводят игровые сессии, не доставая кубиков. Если у вас есть игрок, который открывает мешочек «Crown Royal», или, в некоторых случаях, ящик инструментов, в котором его дайсы бережно разложены по типу, цвету, оттенку и особым свойствам, ваша задача – улыбаться и восхищённо на них смотреть. А не саркастически ухмыляться. Если вы будете так делать, в конечном итоге вы просто будете выглядеть как какой-нибудь высокомерный ученик театрального колледжа, размахивающий плакатом сэра Фрэнсиса Бэкона.

Рассказчики должны понимать, что многие игроки начинали с механики. Если эти ребята не бросают кубики два или три раза в час – для них это не ролевая игра. *Это нормально.* Существует причина, почему Голливудские фильмы всегда начинаются с экшена, и только потом переходят к развитию характера персонажей. Это даёт людям лёгкую возможность вжиться в своих персонажей и сформировать отношения в пылу битвы. Ну а *затем уже* легко перейти к взаимодействию между персонажами. Почти всегда находится тот, кто хочет активных действий... так дайте их ему. Ваша задача – не *учить* людей «правильно» играть, а предлагать им место для воплощения игровых элементов, которыми они наслаждаются.

## Элементы повествования



Как Рассказчика, вас просят взаимодействовать с постоянно возрастающим количеством информации и ответственности. Ваша работа, как Рассказчика, отвечать на различные вопросы – от бытовых, таких как по каким дням и в какое время сможет собираться для игры ваша группа, и до эзотерических, таких как какие Сферы нужны, чтобы создать головку сыра – и при этом всё ещё получать удовольствие от игры.

Удовольствие.

Если вы остановились и хихикнули над словом «удовольствие», то этот раздел для вас. Он написан, чтобы предоставить несколько примеров того, как упростить, проанализировать и перестроить «Мага» так, чтобы весело было всем. Да, включая и вас.

Этот раздел содержит вопросы о том, как начать историю, и как продолжить её со всем тем, что она будет в себя включать, а также вещи, которые упростят игру вам, Рассказчику: хитрости, комбинации и организационные приёмы, чтобы ваша игра была лучшей, и у вас всё ещё было время на собственную жизнь. В конце концов, это игра; предполагается, что от неё все должны получать удовольствие.

## Нити на станке

Основой каждой игры является история. От грандиозных шекспировских строк до простоты «See Spot Run»[4] – все они начинаются скромно. Работа Рассказчика начинается с планирования каркаса, который понравился бы игрокам. Мы не имеем в виду, что Рассказчик должен полностью прописать всю историю – что-то должно случиться из-за действий и решений игроков. И всё же должно существовать основное направление сюжета, определённый мотив и интерес. Для некоторых Рассказчиков это сложнейшая часть любой хроники: нахождение баланса, начало игры, превращение её в эпическое приключение.

Первой частью любой истории является идея. Эта идея может прийти к вам откуда угодно – из ночных новостей, передаваемых по телевизору, из спама, или оттого, что вы увидели на улице кого-то интересного. Что угодно, что даёт вам, как человеку, вдохновение, может быть началом истории. Важен не столько источник, сколько эффект, который он оказал на вас. Это заставило вас остановиться и задуматься? Это вас напугало? Всё это – вопросы, которые вы задаёте себе, когда что-то вас вдохновляет, и они подталкивают вас сделать следующий шаг. Всегда держите под рукой ручку и бумагу; вы никогда не знаете, когда вас осенит. Помните, ничто не может быть настолько незначительным, чтобы быть неважным. Если вас вдохновил всего лишь вид того, как миссис Джонсон выгуливает собаку, это не значит, что ваша идея дурацкая. Дурацких идей не бывает; возможно, миссис Джонсон – Нефандус, которая в определённые ночи приносит в жертву маленьких детей, а эта собака – её фамильяр (вы же не знаете наверняка – это вполне *могло* случиться)!

### Как себя развлечь

Одним из разочарований игры и проведения игр «Мага» является тот факт, что тон игры может сменить диапазон с вольно-приключенческого на глубоко метафизический или использовать оба одновременно. Настроение игры действительно зависит от вас и вашей группы; «Маг» разработан так, чтобы подходить и тому, и другому стилю.

Одна из проблем возникает, когда один участник хочет серьёзности и глубины, а другой – обратных сальто, огненных молний и дерзких шуток. Вопреки тому, что вам кажется, вы *можете* играть и то, и другое одновременно. Суть в том, чтобы загрузить игру потенциальным глубоким смыслом, но не делать его необходимым элементом. Игроки могут самостоятельно обнаружить эту потрясающую метафизику или просто использовать её как магическую болтовню, предназначенную для

[4] See Spot Run – детская книга.

проработки персонажа, или как отправную точку приключения.

Предположим, например, что история базируется вокруг девяти артефактов, которые содержат эссенцию Сфер. Вы почитали какую-то каббалистическую литературу и решили, что они отражают Клиппот: домен естественного закона, в котором нет умеренной милости Бога. Их использование открывает дверь в несправедливый, развращённый мир. Кроме того, они совершенствуют магию Сфер. Их хотят заполучить Нефанди, Технократы, а также некоторые Магистры, которым не доверяют персонажи.

Игроки могут решить погрузиться в секреты этих предметов, или они могут просто отправиться в кругосветное путешествие, чтобы найти их и не дать им попасть в руки плохих парней. Вы можете оставить им «пасхалку», которую они смогут найти, если захотят, но не так, чтобы заставлять их открывать все без исключения мистические детали сюжета. Даже если никто из персонажей не отправится за этими секретами, Рассказчик узнает, что тайное, оставшееся тайным, может развлекать его так же, как тайное, ставшее явным.

Идея, которую вы почерпнули из вдохновения, ведёт к шести основным важнейшим вопросам: **Что? Кто? Где? Когда? Почему?** и **Как?** У некоторых из них уже могут быть ответы, на другие – нет, но важно ответить на все из них, чтобы создать реалистичную историю. Что миссис Джонсон делает с этими детьми перед тем, как принести их в жертву? Для кого она это делает? Где она держит весь инвентарь, поддерживающий её нормальную внешность? Когда она проводит жертвоприношение? Как она заметает следы? Шесть важных вопросов можно применить к любой части идеи, которую вы выдумали, от мотивов до практики. Эти вопросы – один из ваших лучших инструментов, помогающих проработать вашу идею и сделать её стабильной. В конце концов, что скажут игроки, если вы не знаете, когда и где она проводит ритуалы? Не забывайте заполнить все дыры в истории. Всё, что может дать игроку возможность схватить и разорвать вашу историю на части, портит всю магию. Обдумайте идею со всех сторон и будьте готовы справиться с трудностями. Если вы приготовились заранее, тогда игра у вас пройдёт с лёгкостью, не так напряжённо, и она будет невероятно крутой.

Здесь мы и переходим к следующей части: организации.

Как только вы установите все важные факты, надо будет их упорядочить. Первый шаг – это составить список фактов, ответить на основные шесть вопросов, «Кто, Что, Где, Когда, Почему и Как» происходит в вашей истории. О ком она? Чем этот кто-то там занимается? Где происходят основные действия игры? В какое время? Почему это происходит? Как в этом замешаны игроки? Это основные факты вашей истории, ряд вещей, которые должны будут произойти. Он всегда у вас под рукой; неважно, как сильно может измениться ваша история – всегда будет изначальный план, на который вы сможете опереться.

Дальше идёт история и её дальнейшее направление. Самый простой путь – очертить границы, сделать простой анализ дальнейшего сюжета, учитывая определённые ключевые точки. С помощью этого способа Рассказчик может разбить каждую основную часть истории на заголовки, затем эти заголовки – на подзаголовки, каждый из которых будет одной игровой сессией. Начните с названия вашей хроники, как с названия общего плана. После этого проработайте в деталях свою первую главу, обозначенную римской цифрой I.

В ней будут названия разделов: А, Б, В и так далее. Следующим подуровнем будет арабская нумерация – 1, 2, 3, каждая из которых будет игровой сессией.

Однако в конце сама история станет результатом работы как вашей, так и вашей труппы. Они будут нитями, которые вы вплетаемыми в гобелен, которым является история. Честное предупреждение: большинство планов атаки летят в форточку в первые пять минут после начала битвы (или игры, в данном случае). Не позволяйте этому охладить ваш пыл: используя очерченные ранее границы, вы можете принять расхождения и потом всё равно вернуться к намеченной изначально истории. Не поддавайтесь разочарованию из-за того факта, что игроки не следуют плану «вашей игры». Как рассказчик, вы должны делать игру для игроков. Когда ваша группа разберётся со своей частью, исподволь верните их к моменту расхождения сюжета с вашим планом, и затем продолжайте. Если у вас есть записи, ничто не будет утеряно навсегда.

## Надоедливые чародеи

Будут моменты, когда игроки смогут придумать более интересное решение проблемы, представленной вами, чем вы рассчитывали. Обычно вам следует дать ему сработать, разве что у вас есть основополагающая обоснованная сюжетом причина поступить иначе. Это вознаграждает игроков за изобретательность и дарит им такие воспоминания, которые питают хорошие хроники. Что лучше – чтобы они бездельничали, пока один из них не наткнётся на верное произношение духа Умбры из-за ваших намёков, или чтобы они использовали странное сочетание из допроса духов, жеребьёвки и суперкомпьютеров, чтобы логически обосновать свой ответ? Использование последнего варианта не даёт скучать и даёт игрокам чувство контроля над действиями персонажей.

Иногда игроки будут придумывать даже лучшие сюжеты, чем вы! Хороший Рассказчик знает, когда принять это, а когда придерживаться собственной концепции сюжета. Если совершенно неточная, но чрезвычайно занятная интерпретация пророчества, добавленного вами в игру, работает, пусть она приобретёт некоторую обоснованность. Просто не доводите до того, чтобы персонажи игроков были правы *всегда*. Ваша работа – поместить персонажей в большой мир, над которым у них *нет* полного контроля, туда, где они могут расти и развиваться.

Вкратце – крадите идеи игроков, но всегда держите сюжет под контролем. Развлекайте их, при это поддерживая своё виденье того, чем является **«Маг»**.



## Изменение плана

Не все игры «Мага» должны проходить в Мире Тьмы. Это ваш мир. Попытайтесь найти причудливые идеи, которые отличались бы от тех, которые могут представить себе ваши игроки. Мир не обязан постоянно быть ужасающе плохим местом. Это мир, представленный в книге «Мага», но он не обязан быть миром, в котором вы играете. Ваш сеттинг может быть космической станцией на краю вселенной, например. Какую роль магия играет в том будущем? Что насчёт мира, где магия так же приемлема, как наука? Мира, в котором динозавры всё ещё бродят по планете? Чёрт, а как насчёт мира, где мертвецы заполонили мир, и ваши игроки – последние выжившие? Что угодно из этого (и всё одновременно) можно использовать, чтобы определить мир, в котором вы будете играть. Сделайте так, чтобы весело было всем. Главное, что это Ваш Мир. Никто не может сказать вам, что верно, а что нет, потому что вы его создаёте. Всё это произрастает из вашего воображения и является тем, чего вы хотите. Ваша работа – сделать этот создаваемый мир, этот отрезок времени и пространства, придуманный вами – интересным. Дайте разыграться своему воображению; вы никогда не знаете, куда оно вас заведёт.

## Путаница в работе

Большая проблема, с которой сталкиваются Рассказчики – это как придумывать персонажей Рассказчика, и как поддерживать их взаимоотношения с игроками ясными. Тяжело метаться между четырьмя или пятью игроками и целой кучей собственных персонажей. Но всё это можно решить, добавив немного организации. В первую очередь следует взглянуть на персонажей Рассказчика, которых вы планируете ввести в свою историю – от скромного клерка в гостинице, в которой останавливаются ваши игроки, до суперзлодеев вашей труппы. Всех их можно отнести к одному из трёх классов.

## Класс Первый

Это важные персонажи, продвигающие вашу хронику вперёд. Им нужны полные чарлисты с их историями. Вам не пойдёт на пользу, если вы не будете помнить, когда именно этот супер-враг построил своё устройство для уничтожения мира, или даже то, какой у него цвет волос или глаз. Но волноваться нужно не только насчёт врагов. Эти персонажи будут постоянной частью вашей хроники. Это ваши мотивирующие персонажи. Для вас, как для Рассказчика, они являются настоящими людьми и одним из лучших шансов повеселиться.

Вы должны постараться не дать Первому Классу персонажей преобладать в вашей игре. В центре всего должны быть персонажи игроков; сейчас в отношении «Мага» это истинно, как никогда раньше.

Скажем, вы хотите провести игру, где Вурмас – главный антагонист. Вы оставляете признаки его зловещего присутствия. Иногда он показывается, чтобы провести какой-нибудь внушающий трепет некромантский ритуал. Каждый раз он подрывает попытки персонажей не дать ему искажать Теллуриан; хотя они находят множество следов его планов, они не могут изменить положение дел. Он не даёт персонажам даже прикоснуться к своим миньонам. Вы хихикаете про себя над тем, как он сорвёт следующую попытку персонажей остановить его.

Давайте посмотрим правде в лицо: это отстой.

Спустя какое-то время игра превращается в фан-клуб Вурмаса: они знают о нём всё, знают, насколько он крутой, и совершенно ничего не могут с этим поделать. Это вообще не весело. Нет ничего плохого в фантазиях о власти, но нужды игроков должны превосходить ваши как Рассказчика. Точка.

Это не значит, что вы должны подать Магистра Хелекара кабалу на блюдечке, но они должны быть способны хотя бы расстроить или перенаправить его планы. Исключение можно сделать лишь в случае, когда сюжет должен пойти в другом направлении, и Вурмас *должен* держать персонажей в сосредоточении. Так или иначе, действия персонажей должны быть такими же крутыми и значимыми, как его собственные, если не больше.

## Класс Второй

Это незначительные персонажи Рассказчика или сюжетные ходы – администратор гостиницы, доктор, таксист, мамаша-наседка. Они играют небольшие роли в вашей истории и осторожно подталкивают игроков в том направлении, куда им надо двигаться. Этим персонажам Рассказчика обычно вообще не нужны статы. Маленькая вспомогательная заметка о них – это обычно всё, что требуется, чтобы вспомнить их. Они являются ещё одним источником веселья, учитывая, что их легко создать на основе того, что происходит в вашей жизни. Нужен убедительный продавец в магазине, и вы думаете, что Старик Роберт прекрасно бы подошёл на эту роль? Используйте его. Нет никакого ограничения в том, что вы можете делать с этими персонажами в в своей истории. Они будут настолько гибкими, насколько вы их таковыми сделаете.

Когда вы создаёте одного из этих персонажей, не забывайте записывать любую информацию о них, которую придумаете. Игрокам часто надо будет налаживать земную жизнь, вдали от скучной магической науки. Персонажи Второго Класса нужны, чтобы

обеспечить это. Порой игроки будут убеждать себя, что персонаж Второго Класса на самом деле представляет из себя нечто большее, чем кажется. Иногда вы должны позволять им быть правыми. Но не увлекайтесь этим – не *каждый* почтальон – жертва обмана Нефанди.

Даже если у этих персонажей Второго Класса нет особых ролей, их постоянное наличие делает историю более интересной – у персонажей игроков появляется настоящее общество, с которым можно взаимодействовать. В конце концов они будут знать священника, продавца овощей и местного копа по именам. В таких местах ваши персонажи могут завести новые контакты, завести союзников или мелких неприятелей – которые могут перейти в Третий Класс.

## Класс Третий

Это наставники, контакты и союзники. Это персонажи, которых ваша труппа уже знает в начале истории. Они могут играть те же роли, что и персонажи Второго Класса, или быть чем-то большим. Это зависит от вас как Рассказчика. У них могут быть полностью прописанные листы персонажа, только небольшие, или просто заметки. Опять же, это зависит от вас как Рассказчика. Не каждый хочет, чтобы его наставник-архимаг крутился рядом, и это может серьёзно подпортить вам игру. Помните об этом, когда решаете, насколько сильно вовлечены в игру будут эти персонажи Рассказчика.

Договорённость о ролях Третьего Класса персонажей может быть деликатной частью создания персонажа. Хотя за вами всегда остаётся последнее слово, вы должны уважать идеи ваших игроков до момента, пока это не начнёт мешать игре. Один из способов – обсудить общую концепцию и заполнять требуемые Черты по мере необходимости. Когда игроки спрашивают их, может ли Магистр Александр научить их основам Сферы Жизни, вы можете согласиться и сделать об этом запись. Когда вам нужно будет, чтобы Александр мог телепортироваться к персонажу (или проклясть его за то, что он «тупейший из Учеников!»), добавьте соответствующие детали, пока персонаж не будет полностью проработан.

Сверхъестественные существа требуют отдельного упоминания, потому что они поднимают основные вопросы о сеттинге вашей игры. Если у Толкователя грёз наставником выступает дух Грома, вы должны спросить себя, куда девается Гром, когда не делится секретами, и какие у него отношения с другими духами. Знакомые вампиры поднимают вопрос о роли вампиров в вашей игре. По умолчанию игроки будут предполагать, что в силе матчасть из других игровых линеек Повествования – но у ваших Каинитов может не быть кланов, или они могут не иметь ничего общего с Каином, а Гром может жить в Умбре, полностью оторванный от космологии Оборотня.

Если вы действительно дадите игрокам возможность проработать баланс этих персонажей, убедитесь, что учтено не всё. Тогда у вас будет пространство, которое вы сможете заполнить деталями, важными для ваших сюжетов.

## Сбор масок

Так что же это значит? Как только вы определились с категорией, вы можете начинать планировать, что и как хотите. Простых персонажей Рассказчика сделать легко; скорее

всего, вы уже знаете, чего вы хотите от развития своей истории. Тяжело разобраться в определении возможностей персонажа. Книги «Новички Искусства, Магистры Искусства, Руководство по Традициям, Руководство по Технократии», а также книги Традиций и Конвенций предоставляют руководства по созданию различных типов персонажей.

Если вы не хотите, чтобы персонаж был побеждён обычными средствами, которые могут собрать персонажи игроков, не заморачивайтесь игровой статистикой. Персонажи игроков либо найдут способ подорвать вашего неудачливого Магистра, либо вы в конце концов настолько раздуете возможности персонажа, чтобы помешать им в этом, что это уже не будет укладываться ни в какие рамки разумного.

Не считая этого, существует не так уж много жёстких указаний, кроме следующих:

**Когда все остальные равны, персонажи игроков – лучше.** Это не правило, а простое наблюдение о том, как работают игры. Персонажи Рассказчика – основные инструменты, направляющие сюжет игры в определённую сторону, и им практически всегда не хватает «жизненности» их коллег, управляемых игроками. Точка за точкой, персонажи игроков будут становиться выносливее и умнее, чем когда-нибудь станут ваши творения. Не стоит переживать об этом; на самом деле это даёт вам свободу чуточку преувеличивать силу противника, при этом не ошеломляя игроков. При условии, что всё сделано правильно, это будет увеличивать драматичность сцен действий без риска для жизни (или вменяемости, или чего там ещё) персонажей свыше необходимого для истории.

**С большой силой приходят необходимые недостатки**. Если вы не даёте персонажу Рассказчика значимого драматического недостатка, он всё равно приобретёт его, исходя из ваших личных черт. Часть отыгрыша роли существует для создания положительных и отрицательных *отличий* от вас. Приведение этого в систему мешает вам слишком сильно привязаться к персонажам и даёт игрокам возможность обдумать это. Вам не обязательно делать так, чтобы этот недостаток касался Сфер и всего такого – как насчёт гениального пришельца, который не согласится с тем, что кто-то сможет увидеть его сквозь личину? Обдумайте любую высокомерную черту, которую может пестовать персонаж Рассказчика, и как это может привести к недостаточному развитию определённых Черт.

**Давление силой в четыре унции отводит удар силой в тысячу фунтов.** Это изречение тай-чи поддерживает создание эффективного персонажа, а не супер-убийцы. Вместо того, чтобы создавать всемогущего задиру, подумайте о том, что вы хотите, чтобы ваш персонаж делал, и наделите его самыми эффективными средствами для этого. Криминальному авторитет у не нужны неистовые боевые навыки, если вы хотите, чтобы он занимался всего лишь торговлей наркотиками. С этим справятся Черты Влияния и Ресурсов. Не считая того, что персонаж станет более осмысленным, это даст другому игровому или неигровому персонажу возможность заполнить – или использовать – его слабости.

Неигровых персонажи Второго Класса Рассказчик обычно придумывает поверхностно. Они простые и обычно непрописанные. Но что, если вы не в форме и не хотите снова вытаскивать Хабеба, продавца ночного магазинчика? Не забывайте всегда носить с собой тетрадь. Вам не обязательно держать в ней только записи об истории. Если вам на глаза попадается кто-то, кто, на ваш взгляд, станет хорошим персонажем Рассказчика в игре, напишите о нём несколько заметок. Чтобы сделать всё более интересным, вы можете заносить эти заметки на карточки. Когда придёт время ввести в игру случайного неигрового персонажа, достаньте карту из картотеки и посмотрите на

результат. У вас всегда будет под рукой новый персонаж, арена для удивления своих игроков. Если игроки решат активнее взаимодействовать с этими персонажами Рассказчика, вы можете вносить на карту информацию, добавляя больше глубины на случай, когда они снова встретятся с этим персонажем.

Третий Класс НПС, вероятно, самый сложный для использования Рассказчиком, потому что вам нужно отбросить своё виденье, чтобы воплотить их как часть концепции игрока. Ваша задача очень важна: сделайте их своими. Мы не имеем в виду, что вам нужно полностью забирать их у игроков, но ваша задача напомнить им, что у их союзников есть семьи, у знакомых есть настоящая работа, а наставник не всегда рядом, когда того хочет ученик. Эти НПС могут быть проработаны до любого уровня, какой вы захотите. Если вы хотите, чтобы они были пустым местом – это ваш выбор. Если вы хотите, чтобы они были такими же сложными, как Класс Первый – вы тоже можете это сделать. Но помните, что о них в любом случае нужно делать записи. Если один из ваших игроков начинает несколько чрезмерно полагаться на союзника в полиции, покажите ему, что союзник не всегда может вытащить его. Он не может справиться со всеми проблемами. Эти Дополнения – преимущества; не позволяйте им становиться костылями для ваших игроков.

## Личные взаимодействия

Как же вам следить за всеми этими докучливыми взаимоотношениями между персонажами? Как вы должны запомнить, что Дэйв, Вербена, встречается с продавщицей из ночного магазина, Виртуальный Адепт Сара без ума от доктора Стренджлава из Австралии, а Пустотник Спайдер всей душой ненавидит чопорную миссис Джонсон? Можно прибегнуть к простому решению – блок-схеме. Её очень легко сделать, с ней легко обращаться, а поддерживать в актуальном состоянии почти или вообще не занимает времени. Примеры можно найти в «**Хрониках Мага I**», а также в «**Чикаго в Ночи**» для **«Вампир: Маскарад»**.

Начните с имени одного из ваших главных персонажей – запишите его где-нибудь на чистом листе бумаги. Не делайте его таким огромным, чтобы вокруг не осталось места для других заметов – чем меньше, тем лучше, чтобы было больше пространства. Затем напишите другое имя ещё где-нибудь на листе – пусть это будет кто-то, кто связан с первым главным персонажем. Нарисуйте между ними стрелочку. Если стрелочка указывает только в одном направлении, только один персонаж знает другого. Если стрелочка двусторонняя, они оба знают друг друга. Теперь напишите небольшую заметку под, над или вокруг этой стрелочки, описывая, почему они знают друг друга, и чем занимались вместе. Теперь напишите имя ещё одного персонажа где-нибудь на листе и повторите шаги, указанные выше. Продолжайте делать это, соединяя персонажей друг с другом стрелочками. Если становится слишком запутанно, не бойтесь переделать заново, более организованно. Это справка для вас; никто не скажет вам, как сделать её, лучше, чем вы сами.

## Исследуя ткань

Это уже было сказано раньше, но повторим снова. Ваш план действий как Рассказчика изменится через пять минут после того, как вы зайдёте в комнату со своими игроками. Не позволяйте этому отбить у вас охоту к игре. Задача Рассказчика – поддерживать необходимый баланс, пытаясь придерживаться собственного виденья и давать игрокам то, чего они хотят. Это самая сложная часть вашей работы как Рассказчика. Что ваши игроки могут совершить безнаказанно? Что вы позволите им сделать? Если вы полностью отрежете их от возможности разрабатывать и делать игру собственным миром, им станет скучно и грустно. Если вы не станете задавать направления и ничего планировать, грустно будет вам.

Этот процесс никогда не бывает лёгким ни для одного из Рассказчиков, и нет конкретного совета насчёт этой ситуации. Лучшее, что вы можете сделать – это быть внимательным и следить за игроками. Если они становятся вялыми и недовольными, дайте им направление, что-то, на чём можно задержаться. Если они слишком давят, поставьте на их пути несколько крупных препятствий. Заставьте их думать о решении; не стоит давать его им прямо в руки. Интересной игру отчасти делает то, что игроки должны потрудиться, чтобы найти решение. Величайшая награда – та, которую получаешь после величайших трудностей. Помните, игрок не может играть без Рассказчика, а Рассказчик не может рассказывать истории без игроков. Каждый является частью целого.

## Как использовать гобелен

Итак, вы собрали всё вместе. У вас есть история, персонажи, и у вас есть игрки. Игра готова к запуску, всё функционирует, и все стулья стоят на своих изначальных местах. Этот раздел касается тому, как обычно проходит игра, и сопутствующим проблемам. Коснуться всех проблем невозможно, но существуют основные, которые и будут обсуждаться. Начнём сначала и перейдём к концу, игре для обзора.

Сегодня ночь субботы, и все собрались дома у Джонни для игры по «Магу». Все пришли с карандашами, бумагой и дайсами. Ну ладно, не все. Один или два игрока вечно забывать принести надлежащую экипировку. У вас всегда должны быть дополнительная бумага, карандаши, дайсы под рукой – и парочка книг правил тоже не помешает!

Все садятся за стол и достают заранее заготовленных персонажей. Все игроки готовятся к тому, чтобы вжиться в роль, и смотрят на Джонни, своего Рассказчика, ожидая, пока он начнёт игру.

Это самая сложная часть любой игры: начало. Вступления, если вы решите отыгрывать их, могут помочь. Всегда существует вопрос, с кого начинать. Посмотрите на игроков и выберите игрока, чьего персонажа легче всего связать с персонажами остальных – бариста из кофейни или работника заправки, кого угодно, кто поможет соединить всех вместе.

Джонни смотрит на Марию, которая играет Бет, Пустую, которая работает в книжном магазине. Он описывает место её работы: это обшарпанный дрянной магазинчик, направленный на семейные ценности, в задней части которого находится кофейня. Затем он спрашивает, чем она занимается сегодня. Она рассказывает, что она работает в

регистратуре, протирая штаны, и одета в небольшую зелёную блузку, от которой её тошнит. Затем Джонни поворачивается к Крису.

Вторая сложнейшая часть начального этапа: что делать после того, как вы начали. На свой вкус, вам следует попытаться первым «соединить» самого сожного персонажа. Если вам это удастся, вам будет проще запустить свою первую сессию.

Крис играет Лютора, эксцентричного Сына Эфира в коротких штанах и радужных подтяжках. Лютор заходит в магазин, таращась на всё сквозь свои залепленные скотчем очки в пластиковой оправе. Подыскивая книгу по астрофизике, он подходит к кассе, чтобы задать вопрос кассиру.

Не стесняйтесь использовать внеигровую информацию, чтобы помочь делу. Из-за того, что персонажей без общего прошлого собрать вместе сложно, это может быть необходимо, чтобы избежать скуки из-за бессодержательного разговора и первых впечатлений. Если вы хотите снять это бремя с игрока и заявить подобное действие за него, это совершенно нормально, и ничего плохого не говорит о вас как о Рассказчике.

– Мэм, я ищу книгу Стива Хокинга о теориях времени и пространства. Вы можете мне помочь? – гнусавым голосом говорит Крис за персонажа, несколько раз фыркая между словами.

Отыгрывая Бет, Мария полирует свои ногти и холодно, свысока смотрит на ботаника.

– Зачем мне помогать такому неудачнику, как ты? – говорит Мария, которая пришла на игру после паршивого дня на работе. Крис увёл у неё работу, на которую она подавала заявку. Ей не нравится, где она работает сейчас, и с тех пор между ними некоторое напряжение.

Крис сильно краснеет, поднимается и язвительно говорит:

– Ты сделала это, потому что я получил работу, а ты нет. Как мило, что мы будем грызться по мелочам и насчёт игры, Мар.

– Что?! Неправда! – говорит Мария, но Джонни, как Рассказчик, не уверен в этом.

Придержите коней. Здесь поднят вопрос беспристрастности, а вы все просто пытаетесь играть в игру. Даже если вы думаете, что Мария могла перейти черту, вам не стоит говорить это ей перед всеми. Разочарование возникает из-за того, что кому-то причинили боль, а боль вызывает ещё больше разочарования. В подобном случае у вас есть три варианта. Один – сказать им успокоиться и продолжить игру, а затем лично поговорить в конце сессии с каждым из них. Второй – решить дело здесь и сейчас, потому что вы чувствуете, что они не могут помириться. И наконец, вы можете проигнорировать их ссору и перейти к следующему персонажу. Большинство этих стычек – это требование внимания; если люди понимают, что внимания не получают, они обычно останавливаются.

И всё же существуют случаи, когда вам стоит вмешаться напрямую. Всё, что заставляет игрока (не персонажа) чувствовать себя некомфортно, отражает область, где вам нужно вмешаться. Обычно это следующие моменты:

• **Серьёзные или постоянные ссоры**: у двух игроков могут быть достаточно серьёзные разногласия, которые каждый раз и всё время портят игру. У них может быть крупная ссора, в результате чего один из игроков уйдёт. Предмет ссоры может вас не касаться, но эффект, который она оказывает на игрока, определённо вас касается.

В этом случае поговорите начистоту с людьми, вовлечёнными в ссору. Дайте им понять, что в чём бы ни заключалось их разногласие, оно заканчивается за игровым столом. Вы можете попросить одного из них или обоих взять перерыв. Если вы можете

позволить себе потерять двух человек, лучше всего будет отпустить на время их обоих, но если не можете... вам придётся сделать сложный выбор. Прежде чем вы решите попросить одного из игроков уйти, дайте им *обоим* знать, что вам придётся отпустить одного из них, пока всё не наладится, а затем дайте им немного времени, чтобы разобраться с этим самостоятельно.

• **Перетягивание на себя внимания**: иногда вам будет попадаться игрок, который говорит больше, чем нужно, и требует гораздо больше времени, чем остальная группа.

В такой ситуации переключитесь на другого игрока, предпочтительно на того, кто в целом не настолько шумный, как остальные. Если проблема остаётся, скажите всей группе, что вы хотите, чтобы у каждого игрока было равное право голоса. Попросите их помочь друг другу попасть в центр внимания. Если это не сработает, обсудите это с игроком. Если он к тому времени не поймёт, возможно, вы не захотите видеть его в игре.

• **Переход границ**: в то время как предыдущие ситуации – обычные социальные ошибки, существуют некоторые инциденты, которые пересекают черту, такие как внеигровые сексуальные домогательства и задирание, или игровые ситуации, которые не устраивают одного из участников. Вы должны *всегда* подчёркивать, что у игроков есть право не участвовать ни в какой игровой активности, если они чувствуют себя некомфортно в связи с ней. Обсудите эти рамки заранее. Скажите игрокам спрашивать группу, если они не уверены.

В случае откровенно оскорбительного поведения укажите игроку на дверь и поговорите с человеком, которого он домогался, о том, следует ли допускать его к игре снова. Вы можете сделать это лично в случае, если он чувствует себя под давлением со стороны остальной группы. Разумеется, если *вы* не согласны мириться с этим вообще, игрок не вернётся вне зависимости от желания других игроков.

В случае игрового нарушения границ остановите сцену и объясните политику своей игры касательно этого вопроса. Если игрок не понял, или инцидент был достаточно неприятным, чтобы расстроить (а не только слегка рассердить) другого игрока, следуйте шагам, указанным выше.

• **Читерство**: одно предупреждение, потом одно обсуждение. Если это не помогло, игрок отправляется за дверь. Если игрок не доверяет вам, тогда зачем вы с ним играете? В этом же не замешаны деньги.

## Приключение за каждой дверью

Джонни поворачивается к Марку, который играет Рэндалла, Толкователя Грёз, который по стечению обстоятельств работает в кофейне, находящейся позади книжного магазина. Совпадение? Да, но это же «Маг», помните?

– Итак, чем ты занимаешься, Марк?

Марк начинает описывать, как он делает ванильное латте и подаёт его парочке яппи, которые его ждали. Джонни поворачивается к Конраду, кофеинозависимому Эвтанатосу, и спрашивает, хочет ли он чашечку. Конрад оглядывается по сторонам и не знает, что делать. Он смотрит на Марию и Криса, которые сейчас выпускают пар, на ожидающего Марка, и покрывается холодным потом.

## Вариант: Гонец

Если вы собираетесь использовать сложного антагониста или персонажа Рассказчика, который будет поблизости большую часть времени, вы можете захотеть спросить игрока, хочет ли он взять эту работу на себя. Гонец (также называемый Адвокатом Дьявола) играет крупного персонажа Рассказчика после некоторой начитки о роли и поведении персонажа. Установите несколько определённых рамок касательно того, что Гонец может и не может делать с персонажем.

Вы сообщите Гонцу несколько секретов; убедитесь, что вы доверяете игроку и верите, что он оставит их при себе. Вы также должны верить ему, чтобы видеть, что игрок, как и вы, старается помочь развлечь других игроков. Преимущество Гонца в том, что он может посвятить персонажу Рассказчика всё своё внимание. Ваш персонаж Первого Класса действительно оживёт, находясь под контролем хорошего Гонца.

Использование Гонца изменяет игровой баланс. Как мы упомянули, если при прочих равных игроки персонажей более могущественны, чем персонажи Рассказчика. Учитывая, что Гонец может уделить всё внимание персонажу, которым играет, он может использовать его способности на полную катушку. Это делает антагониста гораздо более устрашающим. Помните о том, чтобы надлежащим образом настроить уровень силы персонажа.

С новыми ролевиками и игроками без пары всегда трудно взаимодействовать. Им обычно просто нужно дать немного поддержки и сообщить, что они вольны делать то, что хотят. Потратьте немного времени и помогите им; они обычно сами включаются в игру, если дать им лишь небольшой толчок.

Конрад издаёт скрипящий звук и наконец говорит:

– Я... собираюсь заказать чашечку кофе?

Джонни хихикает и улыбается Конраду:

– Какой кофе ты хочешь заказать? И как насчёт того, чтобы спросить об этом у Рэндалла, как персонаж?

Конрад (отыгрывая мага-Эвтанатоса по имени Брюс) краснеет и теребит свой листок. Он смотрит наверх, потом вниз, разговаривая с бумажкой. Он делает всё возможное, чтобы его голос звучал быстро и нервно:

– Могуяпопроситьтройноймоккаэспрессо?

Марк и Джонни вместе улыбаются Конраду. Марк говорит бесцветным, очевидно скучающим тоном:

– Желаете со взбитыми сливками, сэр?

– Дапожалуйста! – благодаря одобрению Брюс говорит ещё несколько быстрых нервных слов.

Джонни объясняет Конраду, как Брюс получит свой кофе, и садится. Затем он поворачивается к Марии и Крису, которые, хоть и несколько взвинчены, вроде как успокоились.

– Ладно, на чём мы остановились? Ты была злой кассиршей, – Джонни смотрит на Марию и поворачивается к Крису. – А ты пытался найти книгу Стивена Хокинга.

Когда Рассказчик переходит от группы к группе, полезно напоминать ребятам о том, где они остановились, чтобы напомнить и себе, и им, что нет сомнений о том, что случилось. Это помогает свести фаворитизм к минимуму.

И Крис, и Мария кивают и продолжают смотреть друг на друга. Ни один из них не хочет говорить, и оба выглядят злыми.

Как для Рассказчика, чаще всего неприятная тишина, с которой вы сталкиваетесь – это нехорошо. Обычно это значит, что игроки либо недовольны, либо в замешательстве. Если они недовольны, придумайте, как обойти это, и продолжайте отыгрыш. Если они в замешательстве, потратьте время и снова объясните, что происходит. Опять же, не расстраивайтесь, если они смущены. Это не ваша вина. Это имело смысл для вас. Просто постарайтесь объяснить всё, не унижая их.

Джонни решает, что время появиться НПС и прервать их небольшую стычку. Он достаёт свои карточки и ищет кого-нибудь случайного. Он достаёт карту, на которой написано: «низкий, толстый, злой, плохо одетый». Этот персонаж станет отличным менеджером для персонажа Марии. Это объясняет, почему она так сильно ненавидит свою работу. Посмотрев на группу, он произносит:

– «БЕТ!! У нас там проблема?!» говорит толстенький коротышка в васильково-голубой рубашке, запачканной чем-то жирным и явно не подходящей по размеру. Мария, твой персонаж узнаёт этого персонажа как своего менеджера.

Мария несколько раз моргает и сглатывает, внезапно вернувшись обратно в роль.

– Нет, сэр, я просто помогала этому приятному молодому человеку найти книгу Стивена Хокинга, – говорит он приглушённым услужливым голосом, поворачиваясь к Крису. Отыгрывая Бет, Мария указывает в сторону и говорит:

– Сэр? Я думаю, вы сможете найти его в отделе научной литературы, вон там.

Крис улыбается вне роли, а в роли поворачивается к персонажу Марии, Бет:

– Спасибо, мэм, – говорит он и отправляется искать свою книгу.

Персонажи Рассказчика могут помочь вашим игрокам вернуться к игре. Это также даёт вам возможность немного повеселиться.

Затем Джонни описывает, как проходит время: Рэндалл скучает за стойкой, просто ожидая, когда кончится день; Брюс подходит к стойке каждые пять минут, чтобы попросить ещё кофе; а Лютор роется в отделе научной литературы и на самом деле не находит искомое, а восторгается количеством знаний вокруг себя. Тем временем Мария делает всё возможное, чтобы быть вежливой и заниматься своими делами под пристальным взглядом своего босса.

Джонни решает, что пора внести в игру немного магии. Прописав эту игру заранее, он знает, что следующий шаг – это представить центральную часть этой хроники. Человек, спотыкаясь, заходит в магазин, держась рукой за грудь и заливая всё вокруг своей кровью. Кажется, будто никто не замечает, кроме игроков.

Персонаж Марии перестаёт пробивать покупку книги на кассе, уставившись на человека, который истекает кровью на ковре. Крис решает, что его персонаж пока слишком увлечён книгой и ничего не заметил. Персонаж Конрада вскакивает и бежит к человеку.

– Кто-нибудь замечает человека, когда я бегу к нему? – азартно спрашивает Конрад, втягиваясь в отыгрыш.

– Нет, они смотрят на тебя со смехом. Кажется, будто для остальных людей человек на полу не существует, – говорит Джонни.

Конрад выглядит смущённым и поворачивается к остальной группе, чтобы увидеть, что они делают. Бет стоит на своём месте в шоке, в то время как Рэндалл вскакивает за прилавком. Крис решает, что в тот из немногих случаев, когда он поднимает голову, Лютор замечает, что Рэндалл вскочил.

И снова Джонни позволяет использовать внеигровую информацию во взаимодействии между персонажами. Хотя это умеренное нарушение, Рассказчику, возможно, стоит за этим наблюдать. Убедитесь, что когда вы позволяете внеигровой информации использоваться в игре, это не открывает секретов, которые хотите сохранить вы или ваши игроки. Но в этом случае простите его. Он просто хочет добраться до действий. Кто может его винить?

Затем Джонни переходит к описанию – говорит игрокам, что раны похожи на ножевые ранения, и что жертва истекает кровью на ковре. Джонни оглядывается по сторонам, чтобы посмотреть, чем занимаются ребята.

В игровой сессии расчёт времени всегда труден. Не так уж легко создать чувство экстренности чего-нибудь, которая является всего лишь частью вашего воображения. Один из вариантов – добавить к своему арсеналу Рассказчика секундомер. Когда что-то требует скорости, поставьте его на столик и включите. Скажите игрокам, что у них есть определённое количество времени, чтобы сделать что-то. Ещё помочь может ускорение речи и повышение тона, чтобы казалось, что надо торопиться. Подобные лёгкие изменения добавляют жизни неигровым персонажами. Ещё нужно следить за диалогом, когда все пытаются говорить одновременно и запутываются. Когда вы начинаете подобные ускоренные сцены, повернитесь к игроку и спросите его, что он делает. Обращайтесь к игрокам в том порядке, в котором они сидят за столом; установите очерёдность, чтобы поддерживать порядок.

Джонни поворачивается к Марии и спрашивает, что она делает. Она утверждает, что она всё ещё стоит в шоке. Дальше он переходит к Крису, который говорит, что он бросается за помощью. Марк говорит, что он подошёл и смотрит на раны. Конрад говорит, что он пытается остановить кровотечение. Джонни просит сделать бросок Медицины, чтобы узнать, как хорошо справляется Конрад.

Конрад получает три успеха. Джонни объясняет, что тому удаётся замедлить кровопотерю, но он не может закрыть разом все раны – они повсюду, даже на его джинсах, и кровь заливает всё. Крис спрашивает, заметил ли уже кто-нибудь этого парня. Джонни говорит – нет. Крис заставляет Лютора полезть в карман за спреем-гипербиотиком, который только что изобрёл его персонаж: это его фокус для Сферы Жизни.

– Держу пари, что мы в конце концов наберём за это Парадокс, – говорит Крис вне своей роли.

Внеигровые комментарии будут прорываться. Вы собрали вместе группу людей, они хотят говорить. Такова человеческая природа. Но вы, как Рассказчик, пришли сюда делать свою работу – рассказывать историю. Подобные комментарии могут стать помехой хорошо отлаженной истории. Болтовня – это хорошо, но не давайте ей наполнить вашу игру. Ради этого лучше всего будет игнорировать её. Не поощряйте это даже взглядом. У вас здесь есть миссия. Ею и занимайтесь.

Джонни говорит группе, что парень перестаёт дышать. Конрад выглядит обеспокоенным и спрашивает, может ли он сделать искусственное дыхание. Джонни говорит, что он может, но вряд ли это поможет чем-то, так как парень потерял слишком

много крови. Конрад, который выглядит немного разочарованным, соглашается. Мария решает, что её персонаж бросается к стойке, выбегает из-за неё и помогает. Джонни говорит, что менеджер в шоке смотрит, когда Мария присоединяется к группе людей, сидящих на полу, которые теперь все сидят вокруг ужасно раненого человека. Менеджер достаёт свой телефон и набирает 911.

Конрад решает, что он всё равно будет оказывать первую помощь – это то, что сделал бы его персонаж. Джонни говорит им, когда они переворачивают его, что он держит в руке свёрток в бумажной обёртке. Затем Джонни поворачивается к игрокам и говорит им, что утром ему надо вставать на работу, и что уже наступила ночь. Они выглядят разочарованными, но соглашаются, что уже поздно, и начинают собирать вещи. Джонни отводит Марию и Криса в сторонку и говорит им, что они помирятся друг с другом, а затем отправляет всех по домам.

Оставляйте своих игроков в подвешенном состоянии к концу ночи. В таком случае они будут возвращаться за продолжением и будут сильнее воодушевлены им. Поддразнивание – это способ сделать игру веселее и волнительнее для всех.

Эта игра могла пройти намного хуже для всех, кто в ней участвовал. Из-за того, что Рассказчик применил остроумие, игра держалась вместе, и все получали удовольствие. Но что случится, если всё пойдёт не так? Что бы случилось, если бы Крис и Мария не перестали ссориться? Помните, что у вас, как у Рассказчика, есть право отменить игру в любое время и по любой причине. Если вы видите, что не выходит, или вам не хочется заниматься повествованием, или если вы думаете, что игра идёт в никуда – спокойно объявляйте перерыв. Вы не обязаны Большой Пурпурной Книге ничего, кроме цены за обложку, которую уже уплатили. Отменяйте игры по любой причине, которая вам нравится, но всегда говорите игрокам, почему вы это делаете. Помните, что этот проект наполовину принадлежит им.

## Лучшая хроника в целом мире

Итак, ваши игроки убили злого босса, спасли принцессу и теперь являются правителями мира. Что же будет дальше? Что вы теперь можете дать им теперь, когда они стали Взошедшими персонажами уровня бога? На самом деле, ничего. Если вы считаете, что история подошла к концу – это конец. Было здорово. Персонажи были чудесными. Теперь пора заняться чем-то ещё.

Это тяжело? Да. Это может быть самой трудной вещью, которые вы с вашими игроками когда-нибудь сделаете вместе. Тяжело отпустить запоминающиеся части ваших жизней, когда вы веселились, играя то или другое. Тяжелее отложить в сторону хорошую историю, когда она заканчивается. Вы хотите остаться в своём мире чуда. Но в конце концов это приходится сделать. У каждой истории есть конец; без этого конца вы увидите, как то, что когда-то было великолепным, портится и превращается в ничто. Никто не хочет, чтобы его творение было спущено в трубу из-за надежды, что оно снова станет великим. Лучше просто положить ему конец, чем наблюдать, как оно раз за разом подвергается переделке.

Как показывает куча дрянных продолжений кинофильмов, тяжело определить, когда пора дать персонажам отдохнуть. Вы поняли, что перерабатываете свои сюжеты? Вы проводите игру, обращаясь к ностальгии ваших игроков? Если большинство вещей –

восстановленные старые, и вы проводите половину игры, живя в прошлом, время оставить её в покое.

Это не значит, что персонажи были стёрты с лица земли. Вы можете позволить им иногда возникать в других играх в качестве НПС. Игроки могут продолжать по электронной почте или с помощью журнала (смотрите ниже). Даже после того, как хроника окончена, персонажи являются ценным ресурсом, полностью проработанным и готовым к использованию – только не в роли игровых персонажей.

## Пыльные тома забытого знания

Шесть дней в неделю (при условии, что вы играете раз в неделю) персонажи ваших игроков – просто листы бумаги. Это обязательно должно быть так? Почему ваша труппа не может продолжать использовать своё воображение после игры? Есть другой путь: ведение журнала.

Ведение журнала выводит развитие персонажа за рамки игрового стола. Скажите игрокам, что вы хотели бы, чтобы они написали, что их персонажи делают между сессиями или во время кат-сцены. Вы хотите увидеть, как персонаж развивается в повседневной жизни. Ведение журнала может быть чрезвычайно специфичным, и отвечать на вопросы, скажем, был ли у персонажа весёлый день на работе? Что он сегодня ел? Кого он видел? Такая проработка может помочь вам сделать игру лучше для них, добавляя персонажу больше глубины, и предоставить вам материал, который можно включить в сюжет игры. Вы можете сделать сюжет ориентированным на персонажа и дать игрокам ощущение, что они вносят конкретный вклад в сюжет. Когда вы сильнее поддерживаете их как персонажей, персонажи лучше развиваются.

Используя веб-сайты, онлайн-форумы, интернет-логи и журналы, игроки могут создать электронный журнал, к которому может легко получить доступ Рассказчик, и, если того желает игрок, остальная группа. На многих из этих сервисов доступна защита паролем и пользовательские группы. Посмотрите, какие варианты вы можете использовать, чтобы улучшить игровой процесс, но не позволяйте львиной доле истории проходить онлайн, разве только у всех есть равноценный доступ к интернету. Вы не хотите, чтобы кто-то оставался в неведении просто потому, что у него нет времени следить за записями.

В «**Маге**» ведение журнала крайне полезно для Исканий. С вашей помощью игрок может записать интересные Искания. Обучение магии и другие отдельные цели тоже можно описать в данной форме. Убедитесь, что игрок знает, что его шансы на успех такие же, как если бы он занимался своим проектом за игровым столом. В этом случае вы выступаете в качестве редактора, говоря игроку, что вы хотите увидеть в его рассказе, и что убедит вас, что Искание или обучение будет успешным. Это требует некоторой зрелости от всех вовлечённых лиц.

И наконец, вы никогда не должны делать ведение журнала обязательным, разве что у ваших игроков есть возможность с самого начала согласиться на это вместе. Уважайте игроков, которые хотят заниматься игрой только за игровым столом. В конце концов, игра – это отдых, и если игрок оставляет её, значит, у него есть чётко расставленные приоритеты.

### Варианты: Ведение журнала

Здесь приведено два варианта того, как вы можете сделать ведение журнала более интересным:

**Красный журнал**: Как Рассказчик, начните вести «главный журнал», к которому будет постоянный доступ у ваших игроков. Заполняйте его игровыми документами, длинными описаниями сеттинга и чем угодно ещё, что могло бы замедлить прохождение игры, если бы вам приходилось описывать это за столом. Вы можете включить кат-сцены – вещи, которые персонажи не видят, но которые вы бы *хотели* им показать, чтобы добавить игре драматичности или кинематографических качеств.

Вы даже можете добавить сюжетный материал для журналов ваших игроков – события, которые привлекли бы внимание персонажей. Запишите цель записи и проставьте дату, чтобы игроки могли соответствующим образом отреагировать.

**Статус журнала:** если игроки решают позволить сюжетам своих журналов пересекаться друг с другом или писать вместе, иногда их записи могут конфликтовать с тем, что пишут другие игроки. Чтобы избежать этого, просто используйте «пометку статуса». Игроки могут назначить записи или их части открытыми или закрытыми. Открытый раздел значит что-то, что другой игрок может использовать, не причиняя дискомфорта другому автору, в то время как закрытый раздел значит, что в нём описаны элементы, к которым нельзя делать дополнений без разрешения игрока.

Например, Марк пишет запись в журнал, в которой описаны две вещи: встреча с загадочным существом в лесу и многообещающая любовная интрижка с женщиной, презирающей оккультизм. Марк обозначает встречу с духом как открытый материал; он хочет, чтобы другие игроки развили эту идею. Он помечает историю о любви как закрытую, потому что не хочет, чтобы история была испорчена нападением вампира или чем-нибудь таким же броским.

## Механика против истории

В ролевых играх вы часто можете наблюдать два образа мыслей. Один гласит, что та самая игровая механика – то есть, часть игры с бросанием кубиков и обожанием правил – самая важная вещь. Другие предпочитают развитие истории, полное погружение в своего персонажа и действий, которые скорее подходят для драмы, чем внутренне согласованны. Как и всё остальное, что касается хобби, это всё сводится к тому, чего игроки и Рассказчик хотят в своей игре.

### Машина

Механика – это правила любой системы. Иногда они то, что делает игру честной, или по меньшей мере интересной. Дайсы и листы персонажей являются чуть ли не эмблемой настольных ролевых игр; Рассказчик легко может указать на них и сказать «Вон там правила». Но механика служит другой цели. Она переносит подвиги персонажей на бумагу. Большинство людей не могут с лёгкостью поражать людей из винтовки на расстоянии 500 ярдов или делать обратное сально, и никто не превращает камень в плоть. «Маг» даёт вам методические рекомендации касательно того, как это делать, а также

тысячу других вещей. Представленная надлежащим образом игровая механика способна зажечь искру. Правильно использованные, правила являются не сокрушающей структурой, мешающей игрокам действовать, а представленным набором вариантов, которые они могут использовать, чтобы помочь действовать своим персонажам. Правила могут позволить их воображению разгуляться. Это огромное преимущество для любой игры, причина, по которой многие Рассказчики привязываются к правилам. Креативность требует смелости. Коллективное Повествование требует уважения к группе. Правила порождают храбрость, предоставляя игроку чёткую структуру и оправданные ожидания его шансов на успех. Они пропагандируют уважение, представляя всем игрокам ту же самую структуру. Даже когда правила приводят к какому-нибудь идиотскому заключению, игроки знают, что *их* тоже вполне могли обмануть!

Есть и недостатки. Механика также может остановить поток воображения. Когда игрок осознаёт, что он может сделать определённую вещь, он может перестать думать вне этой маленькой коробочки. Он может считать, что та Черта – единственная, которой он может воспользоваться. После этого приходит разочарование, потому что он хотел сделать что-то ещё, но не мог из-за правил. Вот в чём проблема адвокатов правил: игроков, которые будут спорить о предполагаемой формулировке и цели существования конкретного правила.



У системы Повествования основная механика довольно простая. Когда вы пытаетесь вовлечь в игру новых игроков, сначала обучите их. Основную механику (бросать запас кубиков против значения Сложности) игроку понять легко, это даёт ему больше времени на разработку персонажа и вклад в историю. Если у вас с вашими игроками есть определённое количество доверия друг к другу, вы даже можете позволить им взять на

себя инициативу делать броски на действия, не обсуждая их перед этим с вами. Это требует определённого уровня доверия; от вас зависит, допускать это или нет.

Когда вы начинаете спорить с игроками о правиле, обдумайте его и дайте лучший ответ, на который способны, без значительного замедления игры. Это может потребовать из вас изменить мнение или даже (вкратце) переделать действие, вызвавшее размолвку. Пока это не занимает слишком много времени, это не конец мира. Хорошие игроки обычно пытаются поддерживать течение игры, а не подрывать ваше положение, так что относитесь к ним честно. Как только вы приняли решение, придерживайтесь его на протяжении всей сессии. Если вы хотите изменить своё мнение позже, сделайте об этом запись и примените новое правило к похожим ситуациям, которые впоследствии будут появляться в истории.

Золотое правило существует, чтобы гарантировать вам, что вы можете изменять или игнорировать любой аспект игры, который захотите. Оно существует также затем, чтобы его прочитали игроки; они должны понимать, что вы не ограничены книгой правил. Пока вы откровенны с игроками о том, как отличается ваша игра, и делаете всё возможное, чтобы быть последовательным, этого должно быть достаточно для любой рассудительной группы.

## История: где находится ангст

История – это вторая часть уравнения. Это взрыв воображения, который появляется, когда группа игроков и Рассказчик занимаются своим делом. Преимущество фокусировки на истории заключается в том, что всё можно чётко визуализировать; побуждения персонажей вынуждают игроков активно вмешиваться в окружающий их мир. Игроки могут лучше описать, чем занимаются их персонажи, добавляя сцене глубины. Это вера в невероятное, часть истинного сердца ролевых игр. Это позволяет вам плести ткань истории со скоростью паука, плетущего паутину, создавая творение хрупкое, но прекрасное на вид.

Недостатки данной точки зрения, однако, практически ошеломляют. Как и в случае с паутиной, воображаемое окружение легко разбивается, когда вы бьёте его с достаточной силой или с неправильного угла. Через дыры в ткани просыпается неверие, портя настроение и внимание игроков на остальную часть вечера. Если у вас хорошие отношения с вашими игроками, они немного замедлят игру, пока вы не соберётесь. В противном случае, у вас всегда есть правила, на которые можно опереться. Основанная на повествовании структура отыгрыша проходит быстро и свободно в отношении игровой механики, но механику всё равно можно использовать. Для Рассказчика также чрезвычайно тяжело проводить игры таким образом. Он должен постоянно уделять внимание игрокам и следить за любыми признаками появления недовольства или злонамеренности. История даёт игрокам свободу делать то, что они хотят. И это значит именно это: делать всё, что они хотят.

Так что же лучше? Ни то, ни другое, и оба сразу. Сочетание обоих вариантов работает лучше всего в большинстве игр. Используйте правила, чтобы помогать истории держаться вместе; не заморачивайтесь правила, пока вы или ваши игроки не сочтёте это необходимым. Используйте своё воображение и позвольте игрокам играть посвободнее.

Когда кажется, что всё может перейти к какому-нибудь соревнованию, будь то игрок против игрока, игрок против Рассказчика или игрок против судьбы, у вас есть несколько вариантов.

## Перевести всё на бумагу

Вы можете достать кубики и книгу. Вы можете точно знать, что игроки могут или не могут что-то сделать, но это не значит, что они это понимают. Сделайте так, чтобы для них это было честно. Могут возникнуть времена, когда вы даже не будете знать, что может случиться, но игроки будут заслуживать попытку. Используйте кубики. Правила можно использовать, чтобы подвернуть негибкий аспект вашего сеттинга. Например, в основном сеттинге маг не может использовать вульгарную магию без накопления Парадокса. Если это одно из ваших правил, убедитесь в том, что игроки знают об этом. Когда правила не нужны – не используйте их, но помните, что они являются очень эффективным инструментом – в противном случае ролевые игры уже давно бы от них избавились. Более того, когда вы кладёте кубики в центр стола и бросаете их открыто, это часто может добавить в происходящее драмы. Игроки знают, что вы оставляете это на волю случая, и любые хитрости, которые они могут придумать. Иногда правила мешают драматичности, но в некоторых случаях ощутимое напряжение, которое создаёт критически важный бросок, может усилить игровые переживания.

## Победа над судьбой

Вы также можете решить, что случилось, основываясь на том, что будет лучше для истории. Возможно, игрок говорит вам, что хочет начать заново с новым персонажем; вы можете использовать этот момент, чтобы без угрызений совести ввести в игру смерть персонажа. Возможно, время ввести нового НПС и дать игрокам важную подсказку, которую не смогут разгадать и получасовые броски Восприятия + Загадки.

Если вы решите позволить истории преобладать, игроки будут в курсе об этом, и будут знать, что то, что случится с персонажами – это *ваш* выбор, а не справедливый результат броска костей. Когда вы используете этот подход, спросите игроков о направлении, которым захотели бы следовать их персонажи. Уважайте это в своих решениях; если шальная пуля убьёт персонажа, который был в шаге от раскрытия своего драматического персонажа, а вы примете основанное на истории решение, игрок будет видить вас за то, что вы помешали развитию его персонажа – и он будет прав.

И наконец, если вы действительно «настраиваете» или игнорируете правила (даже собственные) ради блага истории, решите, будете вы это делать в тайне или нет. В целом игроки будут знать, что за время сессии делали недобросовестные броски; драматизм наступает из-за того, что они не знают, какие именно результаты вы изменили! С некоторыми группами вы можете открыто обсуждать нужды истории и разрешать проблемы вместе с игроками. И если вы хотите, вы можете комбинировать разные подходы, используя свободное обсуждение для большинства действий и приберегая беспристрастные броски костей для решающих сцен.

## Игра должна продолжаться: использование электрошокера на игроках

С этим сталкивается каждый Рассказчик, он боится этого и надеется, что этого не случится. Но вне зависимости от того, как сильно вы пытаетесь, игроки продолжают пропускать очевидные подсказки, которые маячат прямо у них под носом. Этого достаточно, чтобы заставить хорошего Рассказчика кричать и сомневаться в себе. Неприятная тишина существует, и она поджидает всех нас. Вопрос в том, как её избежать?

Лучший из способов – самый трудный и долгий: метод проб и ошибок. Проведите несколько игровых сессий, наблюдайте и учитесь тому, что понимают ваши игроки, а что нет. Это может казаться не слишком полезным, но это лучше, чем просто сталкиваться с проблемой снова и снова. Выгода этого подхода в том, что вы будете более уверенными в себе, занимаясь Повествованием для своей группы. Вы будете знать их, что является большим плюсом. Большим минусом же является то, что это занимает очень много времени. Вы сделаете множество ошибок в этот период, и они будут неприятными и неловкими. Но это нормально, потому что в конце вы станете более хорошим Рассказчиком.

Что, если у вас нет месяцев или лет, чтобы научить ваших игроков нюансам? Что, если вам нужно сделать это неприглядным образом, причём, здесь и сейчас? Второй способ – сделать подсказки чрезвычайно простыми. Большинство игроков могут пропустить подсказки, которые им буквально пихнули в лицо. Это похоже на превращение вашего великолепного романа в игру Твистер. Вам не понравится это делать, и если вы будете делать это долгое время, вы практически гарантированно не захотите больше быть Рассказчиком для своей группы. Если вы вынуждены делать это долгое время, и нет никакой надежды на то, что группа будет справляться лучше, вы можете захотеть сделать одно из двух: найти новую группу или перестать быть Рассказчиком. Это тяжело, но если они не улучшают свои показатели, вы мало что можете сделать. Вы собирались быть Рассказчиком для этих ребят, а не заработать себе инфаркт от стресса, вызванного попытками заставить их сделать что-то правильно. Всегда помните о том, что если вам, даже как Рассказчику, не весело, то какой смысл вообще заниматься игрой?

И последнее – постарайтесь никого не оскорблять. Вам не пойдёт на пользу оскорбление игроков, которых вы пытаетесь развлечь. Испытывайте их и верьте в их способности. Рассказчики оскорбляют своих игроков, предполагая, что они тупые. Ваши игроки – реальные люди. Пусть это будет просто, а не упрощённо. Подталкивайте своих игроков несколькими уместными «громкими словами». Они будут учиться, и в будущем Повествование для них станет более лёгким делом. В то же время не относитесь к ним так, будто они глупы из-за того, что чего-то не знают. Мы не все получаем одинаковое образование. Помните об этом в следующий раз, когда один из ваших игроков где-то запнётся.

# Вино и высокая кухня в вашей игре



Рассказчик ищет способ чем-то приправить свою игру. Он истощил свои описательные возможности в отношении окружающей среды, но всё-таки хочет добавить что-то ещё.

Почему не подумать об атмосфере? Слишком часто игроки сидят за столом в плохо освещённой комнате, пытаясь читать то, что написано на листке бумаги, пытаясь перекричать шумный кондиционер, при этом едят пиццу и пьют газировку. Почему?! То есть, газировка – такой же хороший безалкогольный напиток, как и любой другой, и пицца тоже хороша (не считая незначительных разногласий насчёт начинки: некоторые игроки так и не могут понять, что ананасам нечего делать на печёном тесте!). Но разве это всё не устарело? Почему не воздействовать историей на все пять органов чувств и не стимулировать разум?

## Сложность

Описание чего-то – одна из сложнейших задач для Рассказчика. Вы видите что-то перед своим мысленным взором. Как сообщить это игрокам? Как вы можете передать им своё виденье, не разрушив его и не запутав их? Говорят, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, и это больше всего касается момента, когда вы пытаетесь объяснить игрокам, как что-то выглядит.

Главное – описывать просто. Хотя вы считаете, что что-то заслуживает тысячи слов, это заставит ваших игроков ужасно скучать, ведь им придётся ничего не делать, а только сидеть и слушать, как вы разоряетесь о прекрасном зелёном цвете, в который выкрашены стены. Помимо этого, используйте простые формулировки. Хотя труднопроизносимые слова и хороши, они скорее всего запутают ваших игроков. Используйте термины, которые, по вашему мнению, поймут даже самые «невербальные» из ваших игроков. Вместо того, чтобы говорить «шартрез», скажите «светящийся жёлто-зелёный». То, что в слове меньше букв, не значит, что его лучше поймут.

Ещё один вариант – использовать вещи, знакомые вашим игрокам. Они могут разниться в зависимости от того, откуда вы родом. Если вы живёте в Англии, то, скорее всего, вы поймёте, что такое «bangers and mash» (сосиски с картофельным пюре), в отличие от среднестатистического американца, который никогда не слышал об этом блюде. Пусть описания будут актуальны для игроков: если они ничего не поймут, смысл для них будет упущен.

И последний совет: только вы можете оценивать эти вещи. Следите за тем, как реагируют ваши игроки. Если вы не получаете то, чего хотите – измените это. Никогда не путайте глупость с небольшим словарным запасом. Люди не одинаковые. Это просто значит, что они не прочитали словарь от корки до корки. Дайте им возможность понять и пройти через это. Это даже может оказать позитивное влияние на них как на игроков.

## Звук

Слух – одно из наиболее распространённых чувств, используемых в ролевых играх. Все мысли, идеи и сама история Рассказчика появляется на свет в форме слов. Все игровые взаимодействия происходят на словах. Так что ещё вам нужно? Хорошо будет начать с музыки. Поразмышляйте о том, что вы планируете на игровой вечер, и выберите подходящий аудиотрек, который мог бы играть на фоне. Если вы чувствуете в себе творческие силы, переберите свои диски и треки, и поставьте музыку, которая должна будет играть во время определённых событий, происходящих в истории. Звуковые эффекты могут добавить напряжённости – звук выстрела, раздавшийся ниоткуда, может

помочь игрокам внезапно осознать, что их персонажи смертные. Большинство крупных студий звукозаписи продаёт диски со звуковыми эффектами; вы можете найти другие треки, используя сервисы обмена файлами.

### Оккультный рок: запускание записи в обратном направлении

Раньше в играх Беловолков часто приводились композиции, вдохновлявшие авторов: их вкусам часто подходила целая коллекцию готической и индустриальной музыки. Это привело к неудачному предположению: Мир Тьмы был местом с горгульей на каждой крыше и Сестрами Милосердия в каждой колонке.

Сеттинг более разнообразен; рейверы, грубияны и джазовые музыканты ходят по разбитым улицам Мира Тьмы так же часто, как и в нашем мире. В конечном счёте музыкальная композиция сеттинга находится в ваших руках. Используйте музыку, которая нравится вам и вашим игрокам, и не используйте звуки, презираемые всеми.

Вот несколько распространённых способов ввести звук в игру:

- **Тематическая песня**: выберите что-то, что отражает настроение игры в целом и проигрывайте эту песню в начале каждой сессии. Это может помочь сфокусировать группу на игре, но не слушайте её в тишине и не включайте слишком громко – она вам надоест.
- **Темы (мотивы) персонажей**: вы можете ассоциировать определённые аудиозаписи с определёнными персонажами. Жуткому Вурмасу подходит опенинг к «Реквиему» Моцарта. Когда Виртуальный Адепт Отаку программирует реальность, играют саундтреки из манги.
- **Темы локаций**: вы точно так же можете ассоциировать определённые песни и миксы с конкретными местами. Ночные клубы проще всего, но у пустых улиц и дикой природы тоже есть свои звуки. Убедитесь, что включаете разные дорожки для одних и тех же локаций, потому что в противном случае какой-нибудь игрок будет елейно говорить: «Опять Slipknot? А ну-ка дай мне серебряные пули, Ученик».
- **Музыка для общего настроения**: помните, что игроки всегда могут развернуть сюжет в другом направлении. Держите под рукой музыку на случай непредвиденных экшен-сцен, путешествий и романтических интерлюдий.

## Вид

Зрение – это ещё один способ добавить в игру атмосферы. Вместо того, чтобы сидеть под люстрой и пялиться в листы персонажей, дайте им что-то большее. Если ваша игра вступила в напряжённую и пугающую фазу, почему не приглушить свет? Если вокруг шторм – помигайте светом. Положите на стол цветную скатерть, которая по вашему мнению подходит настроению игры этого вечера. Если игроки находятся на воображаемом ужине – зажгите несколько свечей. Вы также можете надеть вещи и аксессуары, которые подходят настроению или отражают персонажа Первого Класса. Дайте игрокам что-нибудь, на что они смогут смотреть, вместо того, чтобы пялиться на свои кубики и листы персонажей.

Последний пункт очень важен. Не поддерживая зрительного контакта и нужного выражения лица, игроки никогда не смогут научиться изображать естественный голос персонажей и не разовьют связи с группой. Даже у онлайн-игр обычно есть какая-нибудь визуальная поддержка, такая как аватары персонажей или интернет-страницы. Не сбрасывайте свою группу со счетов; даже надетая шляпа может помочь привлечь к вам внимание игроков. А потом вы сможете направить их друг к другу.

Даже одна визуальная опора, используемая в качестве центра, может превратить кухонный стол в часть игры. Когда вы её выбираете, она создаёт отрыв от повседневности и задаёт тон сеттинга. Простой глиняный кубок может заставить игроков думать о вашей игре, которая проходит в 1200 году.

## Запах

Обоняние – это чувство, которое ролевики обычно недооценивают, несмотря на тот факт, что ароматерапия претерпела огромные изменения, и теперь вы можете получить практически любой запах в любой форме. Почему не дать игрокам что-то, что защекочет их ноздри? Если они заходят в комнату, в которой месяцами разлагалось мёртвое тело, оно будет вонять. Так приготовьте что-нибудь такое, что можно быстро закрыть, но что даст игрокам прекрасное представление о том, как там пахнет. Подойдёт, скажем, пластиковый контейнер, с котором будет немного плесневелого хлеба, немного грязи и воды. Кровь обычно пахнет как железо. Если у вас есть время, найдите несколько ржавых гвоздей и дайте их понюхать своим игрокам. Вряд ли вы захотите делать это каждый раз, как будете находить что-то мёртвое, но запах сильно связан с памятью. Как только вы представите игрокам этот запах, они будут возвращаться к этому ощущению, когда похожее событие случится снова.

Убедитесь, что выбранный вами вариант гигиеничен, имеет *не слишком резкий* запах и не вызывает никаких аллергий. Получите также и разрешение группы. Многие люди резко реагируют на сильные запахи – или просто считают глупым нюхать пластиковые контейнеры.

## Осязание

Осязание – ещё одна часто игнорируемая идея, которую Рассказчики могут использовать, чтобы сделать свою игру интересной. Некоторые скатерти, которые вы использовали, чтобы стимулировать зрение игроков, можно использовать и ради текстуры ткани, из которой они изготовлены; что-то грубое – для каймы аскетичной робы, или что-то гладкое и мягкое для одежды, в которой дебютирует в обществе щеголеватый Эфирит. Если вы можете, настройте уровень температуры и влажности там, где играете. Если в вашей игре середина лета, и никто не возражает, выключите кондиционер. Пусть дом нагреется; позвольте труппе почувствовать, как будет ощущаться такая погода. Скажем, они обходят заболоченный рукав реки. Нет ничего более мерзкого, чем ощущение жары и влажности одновременно; намёк на температуру или влажность, которые испытывают персонажи, может воплотить это в жизнь. Вам следует намекнуть лишь *слегка*; не надо зажаривать или замораживать игроков, и помните о физиологических условиях (таких как астма), которые могут усугубиться изменением.

Ещё один хороший способ применить осязание – это сделать модели объектов (таких как оружие и фокусы), имеющиеся у персонажей. Если у них есть пистолеты – раздайте им игрушечные пушки. Если у них есть мечи – раздайте им пластиковые или деревянные мечи. Никогда не выносите эти предметы из своей области игры и *никогда* не причиняйте ими никакого физического вреда. Но если у игрока будет настоящее отображение того, что есть у его персонажа, это может создать огромную разницу. Вы заметите, что игроки крутят выданные им объекты в руках и указывают ими – и вы даже можете использовать эти движения как действия персонажей в игре.

## Вкус

Хотя это чувство является не самым важным аспектом большинства игр, он может быть действенным способом, которым Рассказчик может представить своим игрокам интересную игру. Использование вкуса не обязывает вас быть шеф-поваром, но навык готовки может пригодиться. Делайте еду, которая соответствует настроению: если ваши игроки собираются на воображаемый обед, вы вполне можете сделать хорошую еду, и её не обязательно должно быть много. Если у вас и вашей труппы нет кучи денег, просто сделайте закуски. Если вы хотите напрячься, закажите продукты, сделайте официальный обед. Скажите им оставаться в роли всё время обеда, и вы все будете поражены тем, что случится во время еды. Кроме того, это вносит полезное разнообразие к пицце и чипсам. Игры – это социальное взаимодействие, то же касается и еды. Даже если вы перестанете играть на время обеда, вы по крайней мере будете делать что-то приятное. Опять же, убедитесь, что вы не подадите ничего, что будет не по вкусу игрокам или вызовет какие-нибудь пищевые аллергии.

### Питание

Нет, мы не собираемся говорить вам садиться на диету или есть свою брокколи, но от еды, которую вы выбираете, зависит, какой тип игры вы получите в итоге.

Знаете, как это бывает в конце игры, когда вы чувствуете себя так, будто у вас за плечами рюкзак с кирпичами? Когда ваши глаза начинают пульсировать? Когда игроки начинают злиться, когда вы просите их сделать бросок Уклонения? Еда часто оказывает своё воздействие.

Та вредная еда, которую люди обычно едят во время игры, обычно основана на крахмалистых углеводах и сахаре. Тело относительно перерабатывает это всё в сахар крови, вызывая подъём энергии. К сожалению, этот быстрый процесс также позволяет энергии исчезнуть так же быстро, как и появилась, оставляя после себя обжигающий побочный продукт в виде молочной кислоты. В голове пульсирует, вы чувствуете себя уставшим и больным – и будь вы *прокляты*, если вам придётся подробно описывать свой магический эффект для ублюдка на той стороне стола!

Попытайтесь включить в состав пищи цельное зерно, орехи и овощи, чтобы ослабить эффект. Они предоставляют более постоянный уровень энергии со временем. Вы не обязаны полностью отказываться от быстрой пищи – просто помните, что её чрезмерное количество воздействует на уровень вашей активности за столом.

В этот момент вы спросите: Как я могу позволить себе этот удивительный мир отыгрыша с погружением?

Заставьте игроков платить.

Вы можете либо сделать это в стиле обеда вскладчину, вкладывая деньги в фонд еды (или предметов), или каждую игру назначать ответственным за это другого человека. В случае с предметами убедитесь, что владение этими предметами будет определено заранее. У вас нет права требовать от игроков, чтобы они финансово вкладывались в эти дополнительные предметы, но если они всем нравятся, вы можете просто объяснить, что не сможете всё оплачивать из своего кармана.

Хорошие игроки возьмут инициативу на себя. Если они знают, что вы регулярно используете, чтобы разнообразить игру, они могут приносить с собой собственные предметы или брать на себя инициативу и планировать еду для группы. Убедитесь, что это делается добровольно; у очень уж многих групп есть игроки или Рассказчики, которые всегда приносят закуски или декорации.

В конце концов, эти периодические дополнительные расходы не должны подчёркиваться ценой обычного геймплея. Если что угодно из вышеперечисленного стоит слишком дорого, не делайте этого. Игрок может чувствовать себя глупо, держа в руках игровой объект, или может предпочитать не позволять объектам ставить под угрозу своё виденье сеттинга.

## Хроника на одну ночь

Итак, кучка друзей собралась у вас на выходные, и вы думаете, что было бы здорово провести игру или две. Но вы точно знаете, что у них не будет времени на целую хронику. Что вам делать?

Вы думаете про себя: «Невозможно рассказать хорошую историю за одну ночь!» Это делается постоянно. Кинофильмы умещают историю в два-три часа. Телевизионные шоу могут рассказать историю за час или даже полчаса. Даже среди этих форм современных медиа выделяются несколько вариантов, которые, даже за такое короткое время, всё же передают захватывающие истории. В этом разделе мы обсудим некоторые из них и то, как их можно использовать в хронике на одну ночь, а также несколько распространённых проблем, с которыми вы скорее всего столкнётесь, испытывая эти новые варианты.

Первым делом вам надо будет определить направление вашей будущей игры. Существует много вариантов: юмор, возможно, хоррор, или что-то более традиционное. Прежде чем вы предпримете следующий шаг, вам нужно определить, что вы хотите, чтобы ваши игроки вынесли из этого с собой. Настроение важное. Это как планировать вечеринку: не очень весело, если ваши игроки сходят с ума от скуки на дне рождения. Так что делать всё то же самое в этой ситуации – плохая идея. Решите, что подходит вашей группе, настроение, которое лучше всего подойдёт для этого случая, и беритесь за дело.

Как только вы решили, вам нужно определить, какую технику вы будете использовать, чтобы успеть завершить историю за ограниченное количество времени. Есть два варианта – сжимать время или устанавливать небольшие цели.

Сжатое время – это когда вы берёте большую хронику, что-то, что заняло бы месяцы по времени, и заставляете её уместиться в одну игровую сессию. Сначала вы должны

немного упростить эту историю. Вы не можете использовать все желаемые тонкости. Описание требует времени, а его-то у вас и нет; отрежьте ненужные куски.

Затем вырежьте время, которое игроки тратят на путешествие, если только это не играет важную роль в истории. Вместо того, чтобы описывать, как долго им пришлось куда-то добираться, или что игрокам надо было сделать, чтобы добраться туда, просто скажите им, что они добрались туда, куда собирались.

Затем удалите ненужный беспорядок. Один из способов – заранее созданные персонажи. Вам не нужно тратить полночи на создание персонажа – просто берите и играйте. Другой метод – это дать несколько послаблений относительно того, что работает, а что нет; избегайте споров относительно того, какая Сфера что делает – это сбережёт кучу времени. В целом, у этого метода есть преимущество – он предоставляет игрокам возможность поиграть в интересную игру с кучей ударов, позволяя каждому выйти из своего привычного режима что-то делать. Это как совершить кругосветное путешествие.

Другой вариант – установить небольшие цели. Используйте уже созданных персонажей и выберите действие, происходящее в центре чего-то. Поставьте простую цель, которую могла бы завершить группа, как в стандартном раскрытии убийства. Личная цель вашей группы будет в том, чтобы всё узнать. Это звучит просто, потому что так и есть. Это всё, что вам нужно в игре на одну ночь.



## Хардкор и без дайсов?

Одним из самых прекрасных аспектов системы Повествования является то, что центром её является история – не листы персонажей, не кубики, не правила, а история. Что это значит для вас как для Рассказчика? Это значит, что вы можете проводить игру

без кубиков и правил. В этот момент вы, наверное, скажете «Но я люблю свои кубики!», прижимая их к груди, как младенца. Но очевидно, что они не нужны постоянно, или даже вообще. Дайсы существуют, чтобы добавить атмосферу вероятности в игру, и чтобы всё было по-честному.

Когда есть кубики, Рассказчику не обязательно решать, может игрок что-то сделать или нет. Это позволяет всем игрокам чувствовать, что они все находятся в равных условиях, делая то, что хотят. Но почти в каждой хронике бывают случаи, когда кубики не являются необходимой частью игры. Если игрок хочет, чтобы его персонаж сломал ветку на дереве, а у него Сила 4, нужно ли ему действительно делать бросок, чтобы отломать эту ветку? Нет. Кубики часто разрушают образность и кинематографичность действия. Душераздирающий момент, когда маг поднимает свои могучие руки, без проблем отламывая ветку с дерева, был бы непоправимо испорчен скучным звуком брошенных дайсов на фоне.

Можно делать это так, чтобы всё оставалось честным? Разумеется, но Рассказчику нужно внимательно относиться к этому. Рассказчики должны быть твёрдо уверены в некоторых вещах касательно того, что можно и нельзя делать при наличии определённых статов. Что игрок может сделать с Силой 4? Если у мага есть Время 3, может ли он увидеть, что было пять минут назад? Как только вы определились со стандартами, вы должны придерживаться их. Здесь ваш лозунг – последовательность. Убедитесь в том, что какие бы вы параметры не выбрали для определённого уровня Черты – скажем, для Силы 4 – они будут оставаться постоянными от игры к игре.

Хороший оценщик уже существует: в основных правилах указано, что всякий раз, как ваш запас кубиков превышает сложность, вы можете набрать один успех и выполнить намеченное действие. Это простейшая отправная точка в игре без кубиков.

## Книга? Не нужна нам никакая вонючая книга

Вы посмотрели на книги по ролевым играм живого действия; вы посмотрели на своих игроков. Вы решили, что не слишком хотите, чтобы Джимми – деревенский парень, пышущий здоровьем – одевался как его персонаж, Вербена Доминатрикс Деверо. В то же время вы бы хотели принести за игровой стол ощущение живого действия. Идея свободы вас по-настоящему привлекает, и вы думаете, что вашим игрокам это бы понравилось. Что вам делать?

Использовать свободный формат.

Свободный формат – это способ играть в игру без книжных правил и обычно без кубиков. Чтобы делать это, Рассказчик должен быть полностью уверен в своих решениях. Он не может колебаться относительно того, о чём гласит какое-нибудь правило. Иначе возникнет хаос. Свободный формат даёт несколько огромных преимуществ нормальному отыгрышу, одним из которых является кинематографичность. Честно говоря, бросать кубики для того, сможешь ли ты кого-то пнуть, убивает образность в голове игрока. В свободном формате вполне можно просто сказать, что ваш персонаж сделал удар с разворота, который скрутил голову тому парню.

Большой недостаток свободного формата в том, что он возлагает ответственность за игру на плечи Рассказчика. Рассказчик должен решать, сработает ли действие. Нет кубиков, которые решили бы за него. Рассказчик должен вести игру соответственно

статам персонажей. В противном случае это будет нечестно. Всё это – ответственность Рассказчика. Это тяжело, но те, кто пытается, получают заслуженную награду.

## Держаться своего слова, то есть, играть честно

Быть Рассказчиком значит быть судьёй, присяжными и палачом для игроков. Это значит быть законом там, где закона нет. Это также значит, что на Рассказчика посыплются шишки, потому что люди не разделяют его мнения. Это значит, что вы будете разбираться с любой проблемой, любой идеей и мыслью, которую игроки ставят перед вами, и предпочтительно делать всё это с улыбкой. Трудно ли это? Да, это одна из самых трудных вещей. Но это нужно делать, чтобы игра продолжалась. Одна из причин, почему вы услышите, как ветераны Повествования постоянно говорят о том, как должна проходить игра – это потому, что они цепляются за концепцию. Неважно, как сложно становится – они цепляются за факт, что они делают всё возможное в своей обычно неблагодарной работе, не считая личного удовлетворения.

Как вам это делать? У вас в голове шесть миллионов вещей, а всё, чего вы хотите – это продолжать рассказывать историю и получать от неё удовольствие. Почему это всё должно валиться на вас? Часть работы Рассказчика – это быть скотчем, склеивающим вместе мир. Вы держите вместе историю, игроков, правила и всё остальное. Но это не ответ на то, как это делать. Существуют правила, которые вы можете использовать и которые окупятся сторицей в долгосрочной перспективе, сохранив вашим игрокам удовольствие от игры, а вам – здравомыслие.

Как только вы поняли, что всем весело, пора установить основные правила. Вы можете даже прикрепить распечатку с ними на свою ширму Рассказчика.

**Правилом Номер Один** всегда должно быть следующее: Рассказчик всегда прав. Это золотое правило всех ролевых игр. Как Рассказчик вы всегда правы. Убедитесь в том, что ваши игроки это знают. Это спасёт вас от боли в сердце и печального конца.

**Правило 2**: Относитесь ко всем одинаково. Это значит, что если вы заставляете кого-то пожалеть о чём-то, убедитесь, что кто-то другой тоже пожалеет об этом, если попадётся. Не проявляйте фаворитизма к друзьям, даже если кто-то вам нравится больше, чем другой. Не позволяйте этому проявляться. Когда вы Рассказчик, вы беспристрастны.

**Правило 3**: Относитесь к другим так же, как вы хотели бы, чтобы они относились к вам. Посмотрите на свои действие. Вы бы действительно хотели, чтобы вашего персонажа убили без всякой на то причины? Хотели бы вы, чтобы вам снова, снова и снова говорили, что вы неправы?

**Правило 4:** Игроки тоже люди. Не позволяйте себе думать, что игрок злой в реальной жизни только потому, что в игре он играет злодея. Персонаж – это просто лист бумаги и плод воображения, в конце концов. Человек же реален, у него есть собственные мысли и чувства.

**Правило 5:** Игра – это игра. Не позволяйте чувствам и жару игры покинуть стол. Если кто-то злится – потратьте время и спросите его, почему, пока все за столом. Не позволяйте обидам игры выходить за дверь. Это лишь вызовет больше проблем.

**Правило 6:** Никто не обязан участвовать в игре. Если игрок решает, что больше не хочет играть, не обижайтесь на него. Может быть, ему неинтересно, может быть, ему не

нравится быть в группе, а может быть, у него есть другие дела. Как бы вы не смотрели на это, это его право.

**Правило 7:** Реальная жизнь всегда важнее, несмотря ни на что. Игра – это просто игра; не позволяйте ей мешать вам оплачивать счета, разбивать отношения и становиться на вашем пути. Ваша жизнь гораздо важнее, чем когда-нибудь будет игра. Реальная жизнь постоянна; игра – преходящая.

**Правило 8:** Вы подписались на эту работу, так делайте её. Вы подписались развлекать этих ребят. Это значит, что ваша работа – развлекать их как можно лучше, и так долго, насколько это возможно, по вашему мнению. Давайте им всё, на что способны, и они будут делать это же для вас.

**Правило 9:** Ключом к любой работе является способность слушать. Слушайте, чего хотят ваши игроки, слушайте себя, когда говорите с ними, слушайте всё. Слушание может спасти вас от тонны проблем в итоге. Внимательность к себе и игрокам – ключ к тому, чтобы быть действительно хорошим Рассказчиком.

**Правило 10:** Если вам не интересно – не играйте. Если вы не получаете удовольствия, если вам не весело – не играйте. Удовольствие – суть игры. Когда его нет – переставайте играть. Да, ваши игроки полагаются на вас, но вы не обязаны чувствовать себя жалким ради них. Скажите им, как вы себя чувствуете, и что вы думаете, что лучше кому-то другому побыть Рассказчиком в это время.

В конечном счёте помните о том, что всё это сводится к вам. Вы человек; вы делаете то, что хотите. Никто не может сказать вам делать по-другому. Если вы хотите сейчас положить этому конец – это ваше право. Никто не совершенен, даже вы – если это то, к чему вы стремитесь, вы замахиваетесь слишком высоко. Стремитесь к веселью, по крайней мере – игры существуют ради веселья.

# Маг и Философия



**Маг** – это что-то, к чему относятся как к «игре играющего философа». Но многие ли люди на самом деле добавляют философию в свои хроники? Хотя полное исследование философии выходит за рамки этой книги, вполне можно добавить краткий обзор для Рассказчиков.

Создание захватывающей хроники – это ужасное испытание: разработка надёжных и сложных сюжетов, создание многогранных персонажей, проработка интересного сеттинга, определение темы и настроения – вот чем будет заниматься любая группа, которая хочет наслаждаться яркой хроников. Существует много источников вдохновения в литературе, кино, музыке и рисунках, но немногие Рассказчики полностью исследуют возможности в классическом мире идей, науке философии.

Многие люди предполагают, что концепции и убеждения, возникающие в хронике Мага, несовместимы с современной или древней философией, хотя на самом деле многие концепции магии исторически зиждутся на конкретных философских течениях или метафизике. Можно удивиться, узнав, насколько сильно переплетены были магические, мистические и философские течения на протяжении истории. Споры из современной философии тоже могут быть живым источником вдохновения для хроники – чем могут быть конфликты между магами, как не конфликтами между образами мышления и

восприятия мира? Такие конфликты в царстве идея предоставляют тематический фон для конфликтов между персонажами, или, возможно, царство идей может оказаться восприимчивым к прямому воздействию опытного мага?

Рассказчики также могут не слишком хотеть ограничивать себя одним философским направлением, считая, что «рациональная» интерпретация мешает творчеству. Наоборот, философия – это во многом практика задавания вопросов, от метода Сократа и радикального сомнения Декарта до современного постмодернизма. Глубина и масштаб таких идей может сильно обогатить хронику, и, мы надеемся, зажжёт новые идеи и поднимает новые вопросы для вашей труппы и хроники.

## Сократ, Платон и Аристотель – Философ, формы и наука Аристотеля

Философия как практика появилась в древней Греции (на древнегреческом философия значит «любовь к мудрости»). Класс профессиональных советников и мыслителей, известных как софисты, жили тем, что предоставляли советы правящему классу и учили детей богатых. Темы в мыслях софистов разнились, но основными были прагматизм и политика. По иронии, софисты лучше всего известны не за свои собственные мысли, а по работам мыслителей, которые в основном соперничали с ними – Сократа, Платона и Аристотеля.

Сократа часто считают «отцом философии», даже несмотря на то, что его собственные работы в письменном виде до нас не дошли. Он известен лишь по работам Платона, его ученика. «Метод Сократа» заключается в технике осмысления, использующей повторяющиеся вопросы о терминах, чтобы открыть скрытые противоречия и различия в оттенках значения. Самый знаменитый пример сократического метода приводится в Книге I платоновской «Республики», в которой Платон изображал Сократа, используя его метод для ответа на вопрос «Что такое Справедливость?» Сократический метод хорошо подходит более мистическим персонажам. Кто может быть больше обеспокоен оттенками значения, чем маг, сами слова которого могут создавать реальность?

Платон также известен своей теорией о формах. В понимании Платона форма – это неизменная, архетипичная эссенция какой-нибудь вещи. У всего есть соответствующая форма, которая является совершенной природой вещи. Например, Платон говорил о форме Человека (Человечества), эссенция которой отличала человека от животных. Даже у скромных объектов есть формы, например, форма Кресла. Он использовал аллегорию пещеры, чтобы метафорически объяснить отношение формы к объектам повседневного мира. Он сравнивал изменяемые объекты повседневного восприятия с тенями на стене пещеры, отбрасываемыми реальными объектами, формами. Формы нельзя было увидеть с помощью чувств или повлиять на них физически, но они были чистыми и неизменными, доступными лишь интеллекту. Знание форм можно было приобрести с помощью отражения и использования интеллекта – это не требовало непосредственного ощущения. Некоторые современные философы утверждают, что вся последующая философия – это продолжившийся спор с Платоном. Теория форм может информировать и вдохновлять (и исторически так и было!) магов всех типов. Большинство западных идей о неизменном совершенстве произошли от интерпретации платонических форм, которые сами по себе обычно приписывались контакту Платона с персидским мистицизмом (вы обратите

внимание на то, что сами формы появляются в основной книге «Мага» как Узоры, основополагающие формы всех Сил, Материи и Жизни).

Аристотель не соглашался со своим учителем, Платоном, по множеству вопросов. Аристотеля в целом считают отцом науки и логики. По сути может показаться, что идеи Аристотеля противоречат теориям магии. В реальной истории наука Аристотеля образовывала «науку» магии, и это легко может предоставить большое количество идей, которые можно добавить в вашу хронику.

Аристотель не соглашался, что формы постигались непосредственно интеллектом через созерцание. Он утверждал, что формы познаются через ощущение – что с помощью наблюдения разум может прийти к пониманию общих принципов за определёнными обстоятельствами, и что истинная природа любой вещи может быть подтверждена. Греческое слово для этой «истинной» природы – «*telos*». В отличие от современной физики, Аристотель понимал движение не как математическую абстракцию, а скорее как осуществление *телоса*, или природы. Вещи, особенно живые создания, стремятся исполнить свой *телос*. В таком понимании *телосом* жёлудя было порождение дуба. Камень падает, потому что его *телос* был бы в более низком, тяжёлом месте, чем вода или воздух, который стремится ввысь. Аристотель много писал о древних элементах Земли, Воды, Воздуха и Огня. Учение Аристотеля стало основой для всей научной категоризации более чем на тысячу лет, а его телеологические теории стали основой «наук» алхимии, астрологии и других магических практик. Внедрение этих идей в вашу хронику может обеспечить историческое богатство и разнообразие идей – ваша труппа может попытаться возродить учение Аристотеля, в котором было место для магии!

## Традиции и практики Средневековья – Век Философа

Мысль Аристотеля настолько сильно повлияла на мыслителей Римской Империи и средневековый, или «классический» период, что его начали знать просто как «Философа». Католическая церковь официально одобрила учение Аристотеля и его практику логики. Средневековый период породил многие из наших мыслей о магии в теории и на практике – классические маги древности все родились в этот период. Практики алхимии и астрологии назывались науками, и к ним относились к таким же уважением, как к практике медицины. Такие магические концепции как закон симпатии и власть имён должны быть благодарны за своё появление концепции *телоса*. Все эти разнообразные практики и идеи разделяют богатство телеологического учения Аристотеля, которое с готовностью их приняло. Вообразите возможности хроники, в которой наука и магия находятся в гармонии друг с другом. Возможно, члены вашей труппы попытаются поднять противоречивые понятия учения, чтобы противостоять современным!

## Философия периода Возрождения

Ренессанс был периодом, богатым на идеи и философию. Большинство образованных людей погружались в традицию классического периода, а также возникали намёки на современное мышление и науку. Опять же, люди часто не осознают, насколько сильно философия Возрождения была связана с мистическим или магическим, а также нечасто понимают, сколь многие из этих концепция всё ещё применяются сегодня. Сэр Исаак Ньютон, отец физики, практиковал астрологию и алхимию.

«Человек Возрождения» – идеальное сочетание учёности, военной доблести, успеха в торговле и придворных манер в одном человеке – определённо наравне интересуется мистическим и механическим. Маг во многих отношениях пытается отражать это – маг вынужден жить в научном мире, при этом имея твёрдые убеждения и знания магических практик.

Ключом к внедрению мышления Ренессанса в свою хронику будет подчёркивание тем взаимосвязи и метафор. Мышление периода Возрождения не делало больших отличий между науками – к примеру, физика и химия часто пересекались друг с другом. Вне этого существующего смешения старых и новых идей возникло Современное мышление, воплощённое в работах таких мыслителей, как Макиавелли и Декарт.

Мышление Возрождения гораздо подробнее описано в «Маг: Крестовый Поход Чародеев».

## Модернизм – Начиная с Декарта

Рене Декарта считают основателем современной традиции философии с акцентом на математике и научном подходе. В «Дискурсе Метода» Декарт предлагает самое известное доказательство существования, Cogito ergo est: «Я думаю, следовательно, существую».

Сейчас философией называют разные виды мышления, которые возникли из понятий радикального сомнения, математического закона и универсальных принципов. Чтобы создать «модернистскую» (18-й век был расцветом) тему для своей хроники, подчеркните законы, постоянство и систему. Философы периода модерн всегда были в поиске «основных принципов», таких как cogito, из которых они могли логически вывести вечность мира в теле законов. Философия модерна математически точна и подчёркивает наблюдение и науку, но это не значит, что её нельзя интегрировать в хронику по «Магу». Возможно, существуют математически точные «законы» магии, которые ждут открытия. Возможно, вся математика – это просто способ именования вселенной, которая затем свяжет её, чтобы повиноваться законам, которые были таким образом «открыты».

Первыми принципами было что угодно, что могло быть известно наверняка, что было превыше всех сомнений. Чувства не могут нам помочь, потому что они могут ошибаться, а новая наука была основана на наблюдении, повторении и экспериментах. Как можно разрешить эти противоречия?

## Мистицизм, принцип «априори» и метафизика

Философы, учёные и новообразованная группа психологов пытались создать системы, которые отвечали на проблемы философии модерна – создать первые принципы и рациональные системы.

Один из величайших споров в философии касается возможности существования идей априори. Это значит «предшествующий эксперименту»; такие идеи были бы теми, которые возникают у человека перед каждым экспериментом, языком или обучением. Изучение принципа априори больше схоже с пробуждением, или запоминанием, и может быть достигнуто путём интеллектуального отражения; оно не требует переживать что-то непосредственно (как в случае с формами Платона).

Иммануил Кант считал, что этика и восприятие коренятся в категориях «доопытного». Он разделил все точки зрения на различные виды и сделал вывод, что хотя любая

отдельная точка зрения может основываться на опыте, категории мыслей и восприятия, использующиеся для создания чувства ощущения, являются доопытными (примерами являются время и правда). В результате этого появилась этика, основанная на универсализированном, априорном, категоричном императиве – «Действуй лишь так, чтобы твоё действие можно было бы сделать универсальным законом, без противоречия». Исходя из этой основной точки зрения, Кант вывел многие этические принципы, такие как «Говори правду» – этот принцип легко может быть сделан универсальным законом.

Соответственно, если сделать универсальным законом «Говори неправду», это подорвёт весь принцип речи (по Канту, если всё неправда, и это известно, то на самом деле никто на самом деле не говорит ничего).

Карл Юнг, пионер в психологии и психоанализе наряду с Зигмундом Фрейдом, также клал в основу «априори» – архетип. Он придерживался мысли, что человеческая психика постоянно производит сходные образы, темы и идеи. Используя примеры из примитивных культур, мифов, легенд и народного искусства со всего мира, Юнг создал список идей, образов и истории, которые так часто повторялись в человеческой психика, что их можно было назвать её постоянными опорами – частью «коллективного бессознательного», которое существует вне каждого отдельного человека, но которое формирует и направляет его ощущения.

Внедрение таких основополагающих концепций в хронику может быть трудным делом, но часто это очень выгодно. Использование психологических архетипов для создания и воплощения персонажей часто встречается в литературе и кино, и уже появляется на листе персонажа.

Трения между наукой, которая подчёркивала наблюдения и эксперименты, и априорными понятиями стали даже более выраженными, когда техники аналитической философии перекинулись на саму философию. В конце концов концепция радикального сомнения (Сомневайся во всём!) начала преобладать, и мечта века модерна в философии – определить и объяснить основные принципы вселенной, из которых можно было бы вывести всё остальное – так и не была достигнута.

### Следование за вселенной

Маг, который ищет основных принципов – искатель, приключенец, человек, который следует самым цитируемым путём к Восхождению: тот, кто ставит под вопрос существование, изо всех сил старается определить моральность и стремится к пониманию того, почему космос работает так как работает. Такой маг пытается определить фундаментальные принципы, на которых основывается существование, но приписывает им моральный вес. Таким образом маг является не только исследователем, но также и спиритуалистом и тем, кто ищет человеческие идеалы.

Являются ли они в самом деле *априорными*? Может ли маг, используя собственное мистическое прозрение, показать то, чего не может показать наука – существование окончательных принципов?

## Ницше и постмодернизм

Эра постмодернизма в философии возникла из применения безжалостной критики к проектам и системам философии модерна. В постмодернистской философии структуры грамматики и мысли, образовывавшие всю предыдущую философию, были подвергнуты

тщательному разбору. Практика самой философии была сделана задачей и оказалась востребованной.

К примеру, постмодернистским ответом на известное «Я думаю, следовательно, существую» стал бы вопрос, скажем – а откуда ты знаешь, что ты думаешь? Как воспринимается акт мышления? Почему мышление требует думателя? Может ли мышление просто «произойти» без человека, который мыслит? Когда мысли по-видимому ваши собственные, могут ли они быть просто чем-то навеянным извне, воспринимаемым так, как если бы они были радиоволнами из какого-то другого источника?

В общем смысле о постмодернистской философии можно думать как об эпохе с вопросами почти без ответов. Теперь философ занимался не сооружением систем, а скорее их уничтожением. Ницше назвал это «философствованием с молотом» в «Сумерках Идолов». В других работах Ницше призывал философов будущего, которые последовали бы за ним, «переоценить все ценности» и «превозмочь себя». Философ будущего был бы свободен ото всех систем и ошибок прошлого, избежал бы традиций и ограничений, и мог бы создать собственные интерпретации. Эта свобода не всегда чувствовалась как освобождение, думал он. Согласно Ницше, это может быть ужасная, гнетущая свобода – он полагает мерой силы человека «количество неправд, необходимых ему для жизни».



## Ужасное бремя магии

Маги считают себя уполномоченными, которым дан выбор изменять мир по своему образу. Но всё же, согласно Ницше, даже маги могут не быть суперлюдьми. Маг, который находит себя привязанным к прежним системам – Традициям – не смог преодолеть

предопределённую точку зрения. Ницше увещевает своих читателей думать за себя, переступать догмы Церкви и науки, и вместо этого разбивать всё, что считается неопровержимо верным и правильным. Маги определённо занимаются этим личным поиском истин. На самом деле, маг очень быстро узнаёт, что мультивселенная далека от того, чем он всегда её считал.

После этого возникает вопрос – как маг использует это знание? Стремится ли он поместить его в контекст того, «что было раньше»? Многие современные маги до сих пор привязываются к ловушкам своих земных жизней. И наоборот, маги, которые по большей части избегали материального мира в поиске эфемерных истин, теперь исчезли, затерявшись в дальних уголках Умбры. *Должны* ли маги стремиться к истине за пределами доказательств земного мира, или они должны искать их среди щебня мира материального, отринув предубеждения Пробуждённого сообщества?

## Философия Науки – парадигмы и практикующие

Постмодернистское мышление столкнулось с науками и в результате появилась философия науки, возникшая как отдельная школа мысли. Философия науки пытается проанализировать научный метод как таковой и оценить «истину» научных предложений и принципов. Дэвид Хьюм скептически относился к законам науки, особенно к законам причины и следствия, а также к презумпции регулярности.

С его точки зрения, просто из-за того, что солнце встало вчера утром и за день до того, и так далее, не гарантирует, что оно взойдёт снова – нет ни понимания, почему так происходит, на гарантии продолжения. В качестве встречного примера Хьюм каждое утро, после рассвета, кормил свою собаку. С собачьей точки зрения это происходило каждое утро, и было таким же регулярным, как рассвет, но нет ни презумпции регулярности, ни понимания причины. С этой точки зрения предварительное наблюдение не предоставляет гарантии будущего поведения. Но как же наука, которая базируется на наблюдении и эксперименте? Что же насчёт научных законов?

Философия науки пытается ответить на эти вопросы и предоставить более хорошие объяснения. Согласно традиции постмодернизма, это может породить больше вопросов, чем ответов. Томас Кун изучил изменения в науке в истории и подверг испытанию понятие прогресса, которое наводняет научное развитие. С его точки зрения наука не развивает устойчивого прогресса со временем, после проведения большего количества исследований, а скорее прогрессирует со временем неожиданными рывками – внезапно меняясь с одного взаимосвязанного ряда идей и объяснений на другой, выигрышный, и иногда с большой полемикой по вопросу. Он называет эти взаимосвязанные наборы идей и принципов «парадигмами» и называет победу одной парадигмы над другой «сменой парадигмы».

Например, в эпоху Возрождения и начало эпохи модерна, до изоляции всех элементов, субстанции под названием флогистон в теории приписывали свойства воздуха, необходимого для поддержки огня (кислород был неизвестен). Флогистон был свойством воздуха – люди тогда ещё не понимали, что он является смесью газов. Если свеча не загоралась, говорили, что воздух вокруг неё «дефлогистирован». Эта теория преобладала на протяжении многих лет и была весьма сложной – существовали схемы для измерения флогистона, и можно было предсказать большое количество случаев поведения.

Когда позже мыслители начали воспринимать воздух как смесь газов, в которой был компонент кислород, отвечающий за горение, и воспринимать горение как химическую реакцию (окисление), а не основное элементальное свойство элемента огня, эти теории были немедленно отвергнуты большинством учёных тех дней. Даже после того, как Пристли провёл серию экспериментов, «доказавших», что его интерпретация верна, теоретики флогистона пытались изменить своё понятие флогистона, чтобы приспособить новый эксперимент.

В этом случае парадигмы были следующими: согласно теории флогистона, воздух считали одним целым, имеющим много изменчивых свойств. В кислородной теории воздух воспринимался как смесь газов с отдельными свойствами, которые не изменяются, но могут казаться изменяющимися из-за изменений в смеси (свечи не будут гореть, если в воздухе недостаточно кислорода).

Последовательность парадигм всегда кажется прогрессом, когда случается, но по факту нет единого цельного прогресса от флогистона к кислороду. Учёные флогистона прогрессировали – они разрабатывали эксперименты, чтобы улучшить своё понимание и могли производить очень точные предсказания о способности воздуха поддерживать пламя. Чтобы перейти на теорию кислорода, надо было отказаться от всех предыдущих идей и переработать их. Это не традиционное понятие прогресса, которое учения описывали на протяжении веков.

Хроника «**Мага**» легко может найти вдохновение в смене парадигмы. Во многом маги придерживаются другой парадигмы, чем те, кто их окружают – они буквально живут в другой реальности. Конфликт парадигм, допускающих и не допускающих магию, может быть всеобъемлющей темой вашей хроники, как в случае с Войной Восхождения, или он может быть более личным – скажем, отдельный персонаж переживает смену парадигмы. Это может быть просто, как Пробуждение, или сложно, как смена приверженности Традиции.



## Последствие мошенничества

Магам присущ интерес к философии науки. Сыны Эфира, в особенности, хотят показать, что наука – это нечто большее, чем практика, но все маги хотят, чтобы люди перестали предполагать, что одна вещь автоматически тянет за собой другую конкретную вещь. На самом деле с помощью своих магических сил маги могут делать вещи, которые *не* работают для других людей. Проведите ритуал, он произведёт определённый магический эффект – но если это сделает кто-то ещё, он не сработает. Создайте волшебное зелье, оно окажет какой-то эффект – но если кто-то ещё смешает его, оно не сработает. В отсутствие прочих факторов можно предположить, что если следствие другое, то существует разница в причине! Маги задаются вопросом, что *заставляет их* так отличаться от прочих, что они могут творить динамичную магию, в то время как другие люди – нет.

По той же причине маги заинтересованы в том, чтобы показывать, что *существует возможность*. Вы не можете *доказать*, что солнце взойдёт завтра утром; вы можете только сделать вывод, что скорее всего оно будет следовать тому же порядку, который вы наблюдали на протяжении своей жизни. Точно так же, вы не можете *доказать*, что не можете творить магию; вы можете лишь показать, что она вряд ли будет работать, потому что раньше никогда не работала – до того момента, пока маг не опровергнет это, сделав что-то захватывающее.

## Современная философия – язык, последовательное изложение фактов, релятивизм, физика и т.д.

Современная философия очень разнообразна. Некоторые называют это эпохой пост-постмодернизма; другие, такие как Ричард Рорти, сказали, что философия мертва. С этой точки зрения традиционные вопросы философии – «Что такое правда?» «Что такое Добро?» – не только не имеют ответа, они начинают считаться ошибочными вопросами. Философию больше не соотносят с правдой – концепция неважна и не очень интересна. Рорти говорит «в этой среде не существует Философии с большой буквы, есть только философия». философия теперь воспринимается как взгляд на то, как «вещи, в широчайшем из возможных смыслов термина, соответствуют друг другу, в широчайшем из возможных смыслов термина».

Другие философы ответили на вызов, попытавшись отнести философию к изучению повествовательной структуры, чтобы сделать логику последовательного изложения фактов основой рациональности в целом. Ещё больше обратились к физике, чтобы обеспечить основу для понимания. Наш век – очень динамичное время в философии, что легко может быть отражено в хронике «Мага».

**Ф**илософия философии

Учитывая, что философия Рорти крайне редукционистская, она подходит для персонажей, которые хотят испытать понятие существования на его самом фундаментальном уровне. Всё, что чувствует маг – даже с помощью Сфер – может быть не более чем иллюзией, галлюцинацией или изображением, наложенным какой-то внешней силой. Если люди – не более чем оболочки, излучающие сигналы, то какая разница, что говорят нам наши чувства? Это всё может быть неверно или неважно. Или,

может быть, люди – просто создания, которые созданы *верить*, что они люди, в огромном искусственном космосе или компьютерной симуляции.

Для магов, взаимодействующих с такой философией, борьба становится одной из мотиваций. Если нет настоящего способа отличить «существование» или «своё я», зачем вообще что-то делать? Следуя за мыслью Рорти, маги могут решить, что если функционально невозможно доверять чувствам (и таким образом прийти к «истине» существования), они должны вместо этого изучать, как всё работает в воспринимаемой ими действительности. Чем тратить своё время на споры о метафизических последствиях того, что люди на самом деле окажутся не людьми, они с той же вероятностью могут предположить, что люди думают и существуют, и исходить из этого. Предполагая, что мир работает конкретным ощутимым образом, маг превосходит паралич отсутствия идентичности или смысла и затем может разработать систему работы в пределах этой галлюцинации – даже если это не более чем сложная программа, в которую этого индивида обманом заставили поверить. Философия описывает полный круг.

## Заключения и рекомендуемая литература

«**Маг**» – это уникальный опыт повествования; по самой своей сути хроника «**Мага**» использует идеи и ломает границы. Добавление идей из мира научной философии может добавить настоящей глубины и разнообразия к предыстории игры и может вдохновить вашу труппу на развитие и даже обсуждение. Рассказчиков не должны смущать сложные идеи; «Маг» может принять их и получить выгоду от их включения.

Рекомендуемая литература для философов:

**The Story of Philosophy**, Will Durant («История Философии», Уилл Дюран)

**Republic**, Plato («Республика», Платон)

**Ethics**, Aristotle («Этика», Аристотель)

**Beyond Good and Evil**, Friedrich Nietzsche («Между добром и злом», Фридрих Ницше)

**After Virtue**, Alasdair Macintyre («После Добродетели», Аласдер Макинтайр)

**The Structure of Scientific Revolutions**, Thomas Kuhn («Структура научной революции», Томас Кун)

**After Philosophy**, compilation of essays («После Философии», компиляция эссе)

# ГЛАВА 4: АВАТАРЫ И ИСКАНИЯ

*Танец кончился. Все маски были сброшены. Каскад откровений остановился. Внутренний голос молчал, и это было нормально, он дал ей более чем достаточно, чтобы сделать собственный выбор.*
**– Том Роббинс, Skinny Legs and All**



Одним из самых важных аспектов любой хроники «Мага» является развитие персонажем собственного мистического понимания, отражённое в игре Чертой Арете. Аватар персонажа действует как проводник, мотиватор и надсмотрщик на пути к этой цели, из-за чего у Аватара должна быть личность и собственная цель. Учитывая, что в конечном счёте именно Рассказчик является ответственным за организацию Исканий персонажа и подстраивание их как под ожидания игрока, так и под цели Аватара, оба этих аспекта игры требуют более подробного описания, чем им было уделено в «Маге: Восхождение». Эта глава содержит информацию о том, как создать Аватара персонажа, как представить Аватара в хронике, некоторые вероятности того, чем Аватар является на самом деле, и какие цели он может преследовать. Последняя часть главы в больших подробностях посвящена Исканиям: как их проводить, когда проводить, какой эффект они оказывают на Резонанс, и как успешные (или неуспешные) Искания переводятся на игрока и его персонажа.

## Высшее «Я»



Все маги обладают Пробуждёнными Аватарами. Это то, что позволяет им творить магию. Так сказано на 138 странице книги «Маг». Но для Рассказчика-новичка (или даже опытного Рассказчика) это звучит примерно так же как фраза, что нажатие переключателя включает свет – по сути верно, но не слишком информативно.

В таком случае вопрос в следующем: что такое Аватар? Аватар – это часть мага, возможно, грань его души или разума (если на самом деле эти две вещи являются отдельными друг от друга). У Аватара есть собственное сознание и цели, и эти цели могут идеально или не очень совпадать с собственными планами мага на свою жизнь. Аватар может влиять на мага множеством способов – давать ему советы либо напрямую, либо путём тонких намёков, помогая магу во времена большого стресса и направляя его в путешествиях к самопознанию, называемых Исканиями. Также похоже, что Аватары сохраняют воспоминания от одной инкарнации к другой, и эти инкарнации не обязательно следуют в какой-нибудь логической прогрессии. Рождённый в Америке брат Акаши может видеть видения о жизни монаха в Имперском Китае, в то время как Биоинженеру может сниться, как она лечит заболевания глаз на Среднем Востоке, хотя лично у неё нет арабских предков.

Происхождение Аватара неизвестно современным магам. Конец Войны Восхождения и уничтожение многих герметических часовен, в которых хранилось множество теорий по этому вопросу значит, что более молодые маги не получают тех же ответов на вопросы о

роли и функции Аватара, что их предшественники. Даже в других Традициях обсуждения истинной природы Аватара, кажется, было отодвинуто в сторону, когда маги начали фокусироваться на выживании и преодолении тягот современного мира.

Исторические записи (в форме письменных источников или устных традиций), по-видимому, не говорят о непосредственном присутствии Аватаров в жизни Пробуждённых до периода Средневековья. Конечно, у римлян была похожая идея *гения*, у греков – *деймона*, а у неоплатонистов – *охемы*, но маги того времени по всей видимости не взаимодействовали с ними так, как их средневековые коллеги. До начала Средних Веков маги, по-видимому, осваивали свои искусства исключительно с помощью воли, а также обучаясь у магистров, а не получали наставления из духовных источников. Одна теория гласит, что когда новые идеи о душе прижились, и маги начали задаваться вопросами о том, как работает их собственный разум, их Аватары обрели (или утвердили) более непосредственное сознание. Похоже, что мистические истории Дальнего Востока, надо сказать, начали указывать на более «современных» Аватаров задолго до того, как таковые были открыты в Западной Европе. Кажется, что по мере продвижения истории Аватары начали быть способны – или готовы – принимать непосредственное и заметное участие в жизнях своих подопечных, вплоть до того, что даже иногда проявлялись физически. После Расплаты это стало (как было замечено на 139 странице «**Мага**») случаться всё реже – возможно, те же силы, что удерживают магов на этой стороне Барьера, мешают их Аватарам принимать телесную форму? Когда же Аватары всё-таки проявляют себя физически, на них, по-видимому, не действует Парадокс или Неверие. Происходит ли это потому, что Аватары, как часть мага, «укоренились» в консенсуальной реальности, или потому, что Аватары так сильно отделены от реальности, что она не может им навредить? Этот вопрос – просто перефразировка вопроса изначального: «Чем же является Аватар?»

Некоторые маги говорят об Основах, или о «Чистых», и утверждают, что каждый Аватар – это осколок этой основополагающей энергии вселенной. Подробности варьируются, разумеется, и так было на протяжении всей истории. В 15 веке маги говорили о «деймоне», а их коллеги в Ордене Разума видели древних философов или ангелов-хранителей. Это расхождение продолжается и сегодня – Хорист может говорить о том, что Аватар – это ангел или сама божественная искра, а Вербена – об Уик[5]. Однако по сути единственный неоспоримый факт, касающийся Аватаров – это то, что они существуют: даже Технократия, как ни пытается, не может отрицать уговоров и видений, подталкивающих её членов к высочайшим вершинам вдохновения.

Что такое Аватар? Никто не знает, и игра бы сильно потеряла, если бы мы предоставили отчётливый ответ по этому вопросу. Возможно, Аватар – это совокупность опыта прошлых жизней отдельно взятого мага – это бы объяснило, почему Аватары в целом становятся более сильными с течение столетий. Возможно, Аватар – это действительно осколок величайшего целого, буквально часть божественности, доверенная магу, учитывая тот факт, что хотя души магов могут после смерти становиться призраками, их Аватары, по-видимому, не становятся. Как бы там ни было на самом деле, маги столетиями пытались понять истинную сущность Аватара, но ни древний мистицизм, ни продвинутая научная теория так и не решили этот вопрос. Возможно, важен не столько ответ, сколько сам факт задавания вопроса...

---

[5] Уик (Wyck) – в верованиях Вербена первые маги, создания из плоти и духа, способные подчинять мир своей воле.

# Изображение Аватара

Все маги, вне зависимости от того, есть ли у них Дополнение «Аватар», обладают Пробуждённым Аватаром. Возможности того, как может проявляться всякий отдельный Аватар, практически безграничны. Детализация Аватара персонажа требует исходных данных со стороны игрока, интерпретации со стороны Рассказчика и постоянного общения и обратной связи от обоих.

## Создание Аватара

Прежде, чем игра вообще начнётся (хотя никогда не бывает поздно!), игрок и Рассказчик должны прояснить следующие вопросы:

• **Какова эссенция персонажа?**

Хотя Аватары могут принимать практически любую форму и преследовать безграничные цели, первым шагом к определению Аватара – это определиться с Эссенцией. Важность Эссенции при описании Аватара обсуждается ниже. На ранних этапах создания персонажа игрок должен решить, какая будет Эссенция у его персонажа, а затем поработать с Рассказчиком, чтобы определить, что этот выбор значит в контексте развития мага. Динамичные Аватары, например, являются силами изменения, но «изменение» – это расплывчатый термин. Он может относиться к несдержанному (или даже контролируемому) росту или к неистовому разрушению. Возможно, маг с Динамичным Аватаром всю свою жизнь был строго контролируемым человеком – сведёт ли Пробуждение Аватара его с ума? Эссенция – это очень важное решение, не позволяйте игроку делать этот выбор необдуманно.

Рассказчики могут заметить во время чтения описания четырёх Эссенций, приведённых ниже, что цели Аватаров разных Эссенций могут несколько пересекаться. Например, представьте себе Аватара, который хочет, чтобы его маг-Акашик перестроил свою Традицию после Расплаты. Аватар может быть Динамическим, пытающимся изменить текущий хаос. Он может относиться к Узору, пытаясь исправить что-то, что уже существует. Он может относиться к Поиску, считая Традицию одним шагом в более значительной цели объединения всех магов. Аватар может быть даже Изначальным, действуя, как некий представитель Летописи Акашиков. Если Традиция не будет перестроена, Летопись тоже постепенно исчезнет.

### Аватар и другие Дополнения

Как было указано, Дополнение «Аватар» определяет лишь то, сколько Квинтэссенции маг может накапливать и проводить. Сила чьего-то Аватара также определяет, как много опыта прошлых жизней у него имеется, сколько контакта с магом он готов (или способен) поддерживать, и насколько непосредственным является этот контакт, насколько гибка парадигма мага (если маг опирается на столетия магического опыта, это значит лишь то, что его мировоззрение несколько менее строгое), и, возможно, даже то, является ли определённый эффект вульгарным или согласованным.

**Руководство по Традициям** включает несколько других Дополнений, которые могут быть связаны с Аватаром персонажа. «Прошлые Жизни», возможно, самое очевидное из них, учитывая, что маг с этим Дополнением просто получает информацию от своего Аватара. Кроме того, Аватар может проявиться во Владении мага гораздо проще, чем в его «реальной жизни». Маг с доступом к Узлу или Святилищу может обнаружить, что его Аватар чаще связывается с ним в этой энергетической точке, а Фамильяры магов не раз доставляли «сообщения» им от их собственных «высших я». «Благословение» тоже может быть даром от самого Аватара. Маг, который вписывается в Легенду, может обнаружить, что его Аватар тоже принимает участие в истории – или помогает ему создать его собственную.

Приобретая любое из этих Дополнений, игрок должен подумать о том, как вписать их в мистический путь персонажа, и как они будут взаимодействовать с его Аватаром. Затем Рассказчик будет в ответе за то, чтобы эти небольшие детали оставались постоянными, и что Аватар будет замечать любые изменения в этих Дополнениях.

Одним из самых значительных препятствий, которые приходится преодолеть в игре по «Магу» – это неотъемлемая странность Аватара: является ли он частью души или отдельной личностью? Привязывая его к другим аспектам персонажа, Рассказчик может заставить Аватар казаться менее абстрактной и более неотъемлемой частью магии персонажа.

Такое пересечение попросту значит, что игрок должен чётко определить, как взаимодействуют Аватар и его цели, чтобы определить мистический путь мага. Если игрок хочет позволить *вам* определять, как это всё соотносится друг с другом – хорошо. Аватар запросто может оставаться полностью в руках Рассказчика; это позволяет игроку и персонажу вместе проходить путь к мистическому осознанию.

**• Как много маг уже контактировал со своим Аватаром?**

Этот вопрос лучше всего решить после отыгрыша Прелюдии персонажа, учитывая, что Пробуждение практически всегда включает какой-нибудь контакт с Аватаром. Аватар говорил с персонажем? Если да, то как? Вербально, совершив анонимный звонов? Это был голос в голове мага? Неподписанное письмо? Чат в интернете? Или маг действительно увидел своего Аватара, возможно, во сне, или это даже было яркое ужасающее посещение? Некоторые Аватары даже принимают физическую форму и могут войти в жизнь мага в любой роли, в которой они могут испытывать и учить его – друга, любовника, даже соперника или врага. В целом маги с низким или отсутствующим уровнем Аватара (в качестве Дополнения) не получают ясных видений от своих Аватаров; возможно, их высшее «я» молодо или по какой-то причине не уделяет магам много внимания. Высокий уровень Дополнения указывает на то, что Аватар способен и готов напрямую контактировать с магом. Будет ли Аватар так делать – это другой вопрос. Как Рассказчик, вы должны оценить, какова вероятность того, что персонаж и Аватар заведут и наладят контакт, и, что более важно, насколько это будет подходить игроку. Для неопытного игрока разговорчивый или помогающий Аватар может быть манной небесной (ниже приведены другие примеры использования Аватара в игре).

**• Какую форму принимает Аватар?**

Эта тема более подробно обсуждается ниже, но форма Аватара определяется его Эссенцией и тем, что мотивирует игрока. Это значит, что не *всех* Толкователей направляют животные-тотемы, и не *все* Технократы видят своих Аватаров в форме математических формул. Как насчёт техношамана-Толкователя, слышащего голоса, которые ведут его в бормотании толпы метрополитена, или Покорителя Бездн, изучающего моря, для которого источником просвещения является чудовищное морское животное, которое он должен поймать и идентифицировать?

**• Как маг видит Аватара?**

То есть, что, по мнению персонажа, на самом деле значат голоса в его голове? Как и в случае с большинством жаргонных слов в **Маге**, «Аватар» – это едва ли универсально используемый термин. Магичка-христианка может совершенно не верить в то, что она творит именно «магию» – она достигает того, что делает, с помощью любви Бога, а не с помощью собственной воли. Так что же тогда такое «Аватар»? Она может считать его ангелом, Святым Духом, божественными видениями и так далее. Маги, чьи Аватары действительно тонко действуют, могут вообще их не замечать – у них есть стремления и идеи, да, но они исходят из собственного разума мага, а не от какого-то «вдохновителя».

**• Что маг чувствует по отношению к своему Аватару?**

Не все Аватары благожелательно настроены. Не все утешительны. У некоторых есть ясные взыскательные устремления и нет времени на то, чтоб нянчиться со своими магами. Некоторые так могущественны, что их обладатели не могут справиться с грубой силой, которой они повелевают, и сходят с ума или заставляют их замолчать вообще. Некоторые Аватары выбирают такие формы контакта, которые пугают их магов. С другой стороны, многие Аватары знают цену тонкого подхода и также знают, что любопытство и воля, необходимые для Пробуждения, предоставляют магу ключ к мотивации. Игрок и Рассказчик должны решить, как маг ощущает себя по отношению к высшему «я» – это уважаемый учитель? Близкий друг? Сверхъестественное создание или какой-то необъяснимый феномен? Кошмарное воплощение? Или у мага нет причин полагать, что у него вообще *есть* Аватар?

**• Переживал ли персонаж Искания?**

Пробуждение обычно дарует от 1 до 3 очков Арете. Это обычно значит, что персонаж **Мага** начинает с уровнем Арете, который определяется обычным созданием персонажа, и предполагается, что персонаж не проходил своих первых Исканий. Это не обязательно так. Особенно если Аватар особенно могуществен, маг мог уже предпринимать такое путешествие. В таком случае вместе с игроком решите, каким был результат. Вы должны подробно описать, что случилось во время Испаний, чтобы элементы этого первого путешествия в просветления могли проявиться во время будущих уроков. Кроме того, это определённо обозначит, как маг видит свой Аватар. Если первые Искания стали гнетущим провалом, маг может чувствовать себя неадекватным и слабым, и бояться или даже отвергать уроки своего Аватара. Если Искания были успешны, маг может быть благодарен и жаден к знаниям – или он может быть высокомерен и горд, считая, что дальнейшие инструкции ему не нужны. Более подробное описание Исканий приведено ниже.

• **Чему Аватар хочет учить своего мага?**

Это действительно больше зависит от Рассказчика, чем игрока, хотя если игрок предоставляет исходную информацию относительно мистического пути своего персонажа, Рассказчику определённо следует его выслушать. У всех Аватаров есть уроки (или много уроков), которые они могут преподать. Немногие маги способны сказать, что ожидает их в конце последней загадки Аватара. Одной из возможностей является сила, но учитывая, что сила даже самого молодого мага превышает кругозор Спящих, это кажется несколько банальным. Возможно, маг, усвоив урок от Аватара, получит возможность объединиться с Основами (что бы это не значило), тем самым Взойдя. Какой бы ни была окончательная истина, обсуждать её перед изучением более непосредственных уроков Аватара – это опережать проблему. У всех магов есть недостатки (часто привязанные к Натуре персонажа; примеры указаны на стр. 96-101 **Мага: Восхождение**). Аватар может хотеть исправить этот вид укоренившегося недостатка, таким образом делая мага более цельной личностью (и открывая его для величайших вершин просветления). С другой стороны, Аватар может даже не признавать личностные недостатки мага как нечто, что он должен пытаться исправить. Несколько примеров того, как отдельный Аватар может пытаться учить мага, приведены ниже.

• **Какие из прошлых инкарнаций должен разделять Аватар?** Не у всех Аватаров есть такие воспоминания, или по меньшей мере не все решают признавать их. Но Аватар, который на протяжении жизни был с магом-Герметиком, в конце концов ставшим главой часовни, будут совершенно другие взгляды на магию, чем Аватара, который несколько кратких лет провёл с культистом, потом сжёгшим себя заживо. Игрок *может* предполагать, какую примерно информацию или какие отношения Аватар приносит с собой из предыдущих инкарнаций, но окончательное решение лучше оставить за Рассказчиком по двум причинам. Во-первых, учитывая, что воспоминания из прошлых жизней обычно размытые, игроку будет легче играть незнание истины, если он действительно её не знает. Во-вторых, воспоминания из прошлых жизней могут предоставить бесчисленные и лёгкие в обращении сюжетные зацепки для Рассказчика. Чтобы узнать больше, смотрите вставку под названием «Аватар и другие Дополнения».

## Описание Аватара

У каждой из четырёх Эссенций есть определённые элементы и дескрипторы, ей свойственные. Рассказчик должен смотреть на этот совет именно так. Игроки могут придумывать (и часто делают это) описания Аватаров своих персонажей, которые вносят совершенно новый взгляд на Эссенцию и вообще отношения между магом и Аватаром. Такую креативность следует поощрять; это очень важно для игры в «**Мага**». Игрок, который тратит время и энергию, описывая Аватар своего персонажа, не хочет услышать, что Рассказчик сделал работу за него – и, возможно, разработал что-то, совершенно не подходящее концепции персонажа игрока.

Ниже приведены предложения для внешнего вида и поведения Аватаров каждой из четырёх Эссенций. Рассказчик также найдёт предложения о том, чему Аватар отдельно взятой Эссенции может пытаться научить мага, и к каким Сферам это может мага подтолкнуть.

• **Динамические Аватары**

Эти Аватары пытаются вызвать изменения. Степень, до которой они хотят изменить существующее положение вещей, сильно варьируется. Некоторые Динамичные Аватары фокусируются на одной цели за раз, стремясь «сделать мир более хорошим местом» и изменять вещи, улучшая их. Как только отдельная цель была достигнута (или приближается к завершению), они посылают своих магов на другие задания. Это самое распространённое поведение Аватаров низкого и среднего уровня: в таких случаях контроль находится в руках мага, и всё, что Аватар может сделать, это даровать подсказки.

Однако более могущественные Динамические Аватары часто не являются столь благосклонными. Их цели меняются практически каждый день, и если маг хочет поспевать, ему лучше научиться делать несколько дел одновременно. Такие маги часто приобретают образ мышления, который можно описать как «око бури»; когда их хаотичные Аватары постоянно толкают их в нескольких направлениях сразу, они учатся заниматься делами, не поддаваясь вращению энергии и идей, бурлящих в высшем «я» (что отражается в освоении нескольких разных Сфер). Другие учатся несколько направлять свои Аватары, применяя всю их значительную способность к магии единовременно на одну проблему. Вкратце, они учатся вносить изменения быстро, эффективно и наверняка (таким образом становясь Магистрами одной или двух Сфер).

Чему Динамический Аватар пытается научить мага? Опять же, некоторые Аватары более категоричные, чем другие. Аватар может желать увидеть, как определённое учреждение будет развалено или изменено изнутри. Он может сфокусироваться на изменении мага, обучая его менять заведённый распорядок, изучать новые навыки и практики, освобождаться от материальных ценностей, или просто учиться понимать, что изменения – это хорошо. Большинство Динамических Аватаров не поддерживают чрезмерного планирования. Похоже, что они слишком хорошо понимают, что нельзя учесть все вероятности, и что иногда единственный способ научиться чему-то – это *действовать*. Маг, который ведёт себя слишком осторожно или просто хочет сидеть где-нибудь и учиться, или что-то обсуждать, может обнаружить, что его Динамический Аватар подталкивает его к действиям всё сильнее и сильнее, пока наконец маг не будет вынужден отреагировать.

Создавая и описывая Динамического Аватара, Рассказчику следует помнить, что эти Аватары избегают последовательности. Они редко являются в одной и той же форме дважды, хотя их внешний вид может быть объединен одной темой (чтобы маги могли их узнавать). В зависимости от уровня просветления мага эти формы могут быть узнаваемы (Аватар может принимать облик друзей или родственников мага, но никогда не становиться одним и тем же человеком дважды) или более абстрактны (Аватар общается с магом посредством звука, но не всегда речи, и его голос определённо никогда не бывает одним и тем же). Из всех Эссенций Динамика чаще всего направляет своих магов путём намёков и стремлений, а не прямого диалога. Случается это потому, что они хотят, чтобы маг шёл своим путём, или из-за того, что они просто не могут достаточно сильно сконцентрироваться, чтобы оказать конкретную помощь – это вопрос, на который пока никто не ответил. (Рассказчикам, которые не гнушаются небольшим «перекрёстным обучением», **Книга Вильда** и **Оборотень: Апокалипсис** могут предложить несколько хороших вариантов воплощения хаоса, который Динамические Аватары отражают в

вашей игре. Только помните, что это не книги «**Мага**», так что будьте готовы к космологии, которая не совсем подходит ему.)

Некоторые возможности воплощения для Динамического Аватара включают следующие:

• Песня, изображение, уравнение или какая-нибудь другая идея, которая просто *не выйдет* из головы персонажа, пока он как-то не отреагирует по отношению к ней.

• Дух или образ революционера; это может быть кто угодно, кто бросал вызов устоявшемуся порядку: Чарльз Дарвин, Пабло Пикассо, Сьюзан Б. Энтони, Роза Паркс, Луи Пастер, Карл Маркс, Билли Холидей и так далее. Это даже не обязательно должен быть кто-то особенно известный. Если у персонажа есть любимый учитель или родственник, который был, так сказать, «белой вороной», его Аватар может принять образ этого человека ради узнавания.

• Внезапная смена погоды или другое условие, которое маг не контролирует. Возможно, все начинают говорить задом наперёд, когда Аватар магички хочет, чтобы она заметила что-то (да, это *действительно* может быть трудно отличить от Недостатка «Парадокс»).

• **Аватары Узора**:

Эссенция Узора (которая теперь больше не предназначена только для Технократов) либо принимает текущее положение вещей, либо хочет построить нечто новое. Там, где Динамического Аватара часто не волнует, *что* изменяется, лишь бы что-то было по-другому, Аватар Узора не обязательно имеет что-то против изменения, пока он знает, что получит в результате. Следовательно, Аватары Узора склонны поощрять своих магов планировать, постоянно, действуя лишь тогда, когда все необходимые факторы находятся на своих местах, и шансом на ошибку можно пренебречь. Конечно, если бы маги ждали одобрения своих Аватаров, они бы *никогда* ничего не завершили.

## Динамический пример: Гэйдж Кресснер

Гэйдж – Сын Эфира, который специализируется на физике. Его стиль магии, в отличие от многих из его Традиции, состоит в основном из теории и математики, чем из гаджетов. У него не хватает терпения на собирание всяких штучек, но ему нравится продумывать, как они будут работать в поле.

Аватар Гэйджа никогда не посещает его напрямую. Учитывая, что Гэйдж пытается быть таким «деловым», его бы наверняка либо напугал, либо раздразил столб огня или какое-нибудь подобное проявление. Из-за того, что Гэйдж сильно заинтересован гармониями и физикой звука, его Аватар посещает его в форме вибрации и странного гудящего звука, который становится громче, если Гэйдж «должен» вынести что-то из сложившейся ситуации. Если Гэйдж когда-нибудь придёт к факту, что у всего есть духовный резонанс, так же, как и физический (то есть, если игрок решит, что он будет учить Сферу Духа), Аватар Гэйджа примет более непосредственное участие в его развитии.



Аватары Узора, несмотря на их несколько чересчур осторожную натуру, могут быть самыми простыми компаньонами для жизни. Они не будут часто удивлять своих подопечных, и во многом являются самыми предсказуемыми из Аватаров. Их цели, по большей части, изменяются только тогда, когда одна из целей достигается. Некоторые Аватары Узора фокусируются на целях, разложенных на более мелкие этапы (улучшить район, затем изгнать злобных духов, *затем* построить новый общественный центр), в то время как другие выбирают одну конкретную цель, которая требует постоянной работы (защищать район и гарантировать, что он не придёт в плохое состояние). Однако Аватары Узора не являются последователями стагнации. Они хотят видеть мир совершенным. Если что-то повреждено, испорчено или просто не работает на пике эффективности, они попытаются улучшить это. Это включает мага.

Аватары Узора желают совершенства разума, тела и духа для своих целей. Их уроки и Искания направлены на искоренение сначала самых очевидных разрушительных недостатков персонажа, а затем переходят к более тонкой работе. Конечно, определение «изъяна» может не быть чем-то, что маг считает вредным. Даже если маг знает о проблеме, он может быть не готов или не способен устранить её. Его Аватар извлекает выгоду из пожизненного опыта и большей перспективы, разумеется, но отчасти «быть человеком» это значит «обладать недостатками». Этот конфликт – совершенство против человечности – является главным для Аватара Узора. Маги в центре этого конфликта часто изучают те Сферы, которые, по их мнению, помогут им в достижении совершенства. То же, что именно Аватар хочет сделать совершенным, указывает на конкретные Сферы, к которым может тянуть данного мага; Аватар, который хочет исправить существующие недостатки, может направлять своего мага к Энтропии и Времени, в то время как тот,

который хочет построить новые, безупречные творения, обычно будет фокусироваться на Сферах Узора (Силах, Жизни и Материи).

По большей части, эти Аватары поддерживают одну и ту же форму при каждом появлении. Они, вероятно, чаще всего будут физически являться своему магу, просто чтобы снабдить его какой-нибудь практической зацепкой. Аватары Узора могут завязывать со своими магами любые варианты отношений; они могут быть учителями, учениками, родителями, боссами или мелкими чиновниками – кем угодно, чтобы подтолкнуть мага к совершенствованию себя.

Некоторые возможности для Аватаров Узора включают:

• Образ великого творца или лидера, или просто человека, с которым маг ассоциирует стабильность или защиту.

• Идеализированная версия самого мага, возможно чересчур сверхъестественная на вид (с золотой кожей, светящаяся, ангелоподобная), или просто имеющая превосходную физическую форму.

## Пример Узора – Марни Уэллс

Марни – ведьма Вербена, чьё Пробуждение показало ей её жизнь как непрекращающееся взаимосвязанное явление, а не мешанину из независимых явлений. С тех пор она пыталась вновь обрести ясность мысли, которое почувствовала в тот момент, зная, что если ей это удастся, она сможет починить или перестроить что угодно, излечить болезнь или ранение, воссоздать вымершие виды – возможности безграничны.

Её Аватар показал ей основную простоту всей жизни во время её Пробуждения, надеясь дать Марни основу для строительства. Оказалось, что охватить её всю она не в состоянии, так что теперь её Аватар пытается подталкивать её к этому откровению вновь, небольшими этапами. Её Аватар принимает облик дерева (выбирая простую и крепкую форму) и всегда появляется, за секунды будто бы вырастая из семечка до ростка и в итоге – до целого растения. Он планирует помочь Марни собрать обширную базу знаний, чтобы она поняла, что каждая «Сфера» – это просто другая линза, через которую можно смотреть на мир.

• Контакт через письмо (или электронную почту), которое никогда не подписывается, но содержит в себе узнаваемый набор фраз и цель.

• Нечеловеческий, но всё же конкретный и узнаваемый образ или тотем – возможно, Виртуальному Адепту явится гиперкуб, а Толкователь может увидеть свой Аватар в виде пчелы или другого высокоорганизованного животного.

**• Изначальные Аватары:**

У каждой Эссенции есть свои проблемы. Динамические Аватары обычно поверхностные и несфокусированные. Узорные любят строгий контроль и отсутствие поспешности в действиях, а Аватары Поиска часто так сфокусированы на своих целях, что они упускают то, что у них под носом. А вот Аватары Изначальности просто *пугающие*.

Изначальный Аватар стар, и его опыт прошлых жизней относится к периоду начала времён, но он редко решает делиться им со своим магом. У Изначальных часто есть на

уме определённый урок или цель, которую нужно исполнить определённому магу в течение жизни, и его не тревожит, что для достижения этой цели придётся нарушить множество законов реальности. В конце концов, все они существуют уже достаточно давно и знают, что эти законы быстротечны. Им нужно, чтобы их маги понимали достаточно, чтобы выучить урок или достичь цели, которая у них на уме, но после этого они часто становятся отчуждёнными, ожидая, пока маг умрёт, чтобы они смогли вернуться к тому, что ожидает их за границами этого мира, чем бы это ни было.

Для вполне смертного мага с древним непознаваемым Аватаром в голове просветление может быть ужасающей перспективой.

Описывая или создавая Аватара Изначальности, Рассказчикам следует быть как можно загадочнее. Аватары этой Эссенции редко принимают формы, которые маг может узнать. Их формы могут быть узнаваемы, как определённые образы (тотемные животные, Мрачный Жнец и так далее), но немногие Аватары Изначальности заморачиваются принятием облика исторических личностей или конкретных людей ради своих магов. Кроме того, эти Аватары излучают силу. Если каждый Аватар – это осколок Основ или какой-нибудь подобной силы, Изначальные – самые чистые из этих осколков. Даже маг с «более слабым» Аватаром (то есть, с более низким рейтингом в этом Дополнении) должен почувствовать, что его Аватар на самом деле не слаб; он просто не уделяет ему внимания в полной мере.

Чего хотят Изначальные Аватары? Слишком немногие из них воплощаются в отдельно взятое время, чтобы можно было обобщить. Каждый Изначальный Аватар прикреплён к типичной концепции. Это может быть духовный идеал (грех против добродетели) или физическое происшествие (смерть и разложение). Целью Аватара в его воплощении может быть заставить мага получить определённую точку зрения на то, что он собой представляет, или он может просто выполнять поручение высшей силы (разве это не пугающая мысль?). Всё это значит, что для того, чтобы хорошо писать Изначального Аватара, Рассказчик должен решить, что представляет собой этот Аватар, что маг думает об этой концепции (что, конечно, требует определённого вклада со стороны игрока), как маг вписывается в эту концепцию в этой инкарнации, и что Аватар готов сделать, чтобы «просветлить» мага.

Это может казаться достаточно сложным по сравнению с другими тремя Эссенциями. Именно в этом и смысл. Изначальные Аватары определённо самые могущественные и сложные из Эссенций, а следовательно – самые редкие. Игрок, которые выбирает эту Эссенцию для своего персонажа, должен готовиться к тому, что его ждут нелёгкие времена.

Изначальный Аватар может принимать одну из следующих форм:

• Мифического зверя: либо кого-то узнаваемого, такого как дракона или джинна, либо какое-нибудь существо из кошмаров.

• Голоса из темноты или глубокого водоёма. В отличие от Аватара Поиска, который может насмехаться над магом прямо со следующей ступеньки его поиска, этот голос не манит. Он просто дарует советы или предложения.

• Образа мудрости или Судьбы: Мрачный Жнец, Норны, голова Бран Бору или просто старуха или старик, распространяющий знания.

## Пример Изначальности: Доктор Маркус Джексон

Доктор Джексон – маг Эвтанатос, который пережил опыт, близкий к смерти. Когда он почувствовал, что его душа падает в чёрное ничто Забвения, что-то поднялось из этой бездны, схватило его душу и вернуло её в его ело. Он помнит немногое из этого опыта, кроме ощущения, как его вырывают из пасти смерти, и чувства полёта обратно к свету, над которым был властен не он сам.

Аватар Маркуса – некий ангел смерти. Он является ему в зеркалах и других отражающих поверхностях в виде высокого человека в капюшоне, стоящего за ним, скорее похожего на мифического перевозчика мёртвых. Он никогда не показывает своего лица и редко даёт прямые советы, но он не позволяет ему забыть, что если бы он не вмешался, то Маркус был бы мёртв. Он хочет успокоить духовное волнение в землях мёртвых и считает, что если Маркус станет достаточно сильным магом, он может наткнуться на способ произвести такие изменения. Если Маркус окажется недостойным, человек в капюшоне может просто сдаться.

**• Аватары Поиска:**

По сути, все Аватары являются аватарами Поиска. У каждого заготовлена цель для своего мага, и он подталкивает мага к осознанию этой цели. В случае с Аватарами Динамики, Узора и Изначальности цель обычно достижима (даже если достижение цели заберёт остаток жизни мага). Аватары Поиска выбирают цели, которых маг не сможет достичь и за сотню жизненных сроков.

Для Аватаров Поиска важной составляющей является сам поиск. В конце концов, маг, который постоянно стремится к цели – постоянно изменяется, всегда улучшая себя (по крайней мере, в теории). Манящая цель заставляет мага адаптироваться по мере изменения обстоятельств. «Невозможная» цель поиска – та, которую маг признаёт таковой – позволяет магу участвовать в приключениях, которые лишь отдалённо касаются непрекращающегося пути его Аватара.

Рассказчик и игрок должны вместе поработать, чтобы определить задачу, которую ставит Аватар, и точку зрения мага на эту цель. Возможно, маг считает, что Аватар подталкивает его искать Святой Грааль (или какую-нибудь другую величественную, но вполне материальную цель). На самом деле Аватар будет хотеть, чтобы маг возвысился до состояния благородства и святости, которого потребует нахождение Грааля. Возможно, этот вид духовного совершенства недостижим, но Грааль – вполне: в конце концов, это ведь случалось раньше! Следовательно, поиск поставлен в рамки, которые маг может понять.

Аватар Поиска может выглядеть как компаньон в путешествии к цели – приятель, знакомый путешественник или даже соперник, который ищет того же. Он может выглядеть как сама цель – скажем, Белый Кролик, который заводит мага всё глубже и глубже в Страну Чудес. Аватар может просто подгонять мага со стороны, вынуждая его стремиться к цели и при этом даже не выступая вперёд, или он может быть инициатором всего похода. Эти Аватары часто принимают многочисленные формы или меняют форму во со временем, по мере продвижения квеста – если мага начинает возмущать то, что его Аватар принимает форму Голоса Свыше, указующего ему путь, возможно, красивая ускользающая женщина в конце этого пути будет более искушающей приманкой.

Задача может со временем измениться – по крайней мере, для мага. Особенно если маг начинает быть недоволен видимым отсутствием продвижения к цели, Аватар может подтолкнуть его взяться за дело, которое маг может завершить, за что-то, на что он сможет оглядываться, как на успех во время того, как процесс достижения усложняется, а путь становится тернист (Рассказчикам: на самом деле, этот совет подходит и для поощрения игроков).

Маги на пути Поиска почти всегда изучают Сферу Связей, и, кроме того, многие также склонны к Сфере Времени. В конце концов, может быть заманчиво заглянуть вперёд и узнать, дойдёт ли путь до своего удачного завершения. Однако со временем квест прогрессирует, так что заглядывание вперёд может просто запутать мага, отправив его к цели по другой дороге – что тоже прекрасно подходит Аватару Поиска.

Некоторые примеры Аватаров Поиска включают следующие:

• Сэр Ланцелот, Понсе-де-Леон, Фрейд или любая другая историческая или мифическая личность, которая взвалила на себя непосильную задачу, чтобы найти ускользающую, но непреодолимо привлекательную цель.

• Мост, дорога, транспортное средство или другие способы передвижения, которые внезапно появляются на горизонте.

• Ужасающий монстр, который преследует мага – если ему удастся найти место, где скрыться от зверя, или, возможно, найдёт его дом, тогда у него получится противостоять ему.

• «Штучка» – будь она человеком, объектом, идеей или местом, которое иногда появляется, но всегда находится вне пределов досягаемости.

### Пример Поиска: Тай Уильямс

Тайрон Уильямс Пробудился молодым – он был так молод, что он даже не помнит времени, когда он не мог творить магию. Он беспризорник, и с годами научился поддерживать относительно комфортное существование. У него даже была собственная «прятка», находящаяся в подвале строения в центре города, где он чувствовал себя в тепле и безопасности. Однако он не чувствовал себя цельным, потому что он знал, что где-то там находятся его родители.

Аватар Тая должен достаточно часто менять формы, чтобы поспевать за разумом десятилетнего ребёнка. Иногда подходят мультяшные персонажи; иногда он должен выглядеть как коп или ленивый офицер, чтобы заставить Тая не сидеть на месте. Даже несмотря на то, что Аватар знает, что родители Тая мертвы, он не позволяет ему это узнать – он не хочет, чтобы Тай перестал искать свой настоящий дом. Со временем Тай всё больше узнаёт о городе и жизни на улицах. Существуют миры, которые можно исследовать, и его Аватар боится, что если Тай когда-нибудь узнает правду о своих родителях, он будет слишком ошеломлён своим горем, чтобы этим заниматься.

## Аватар в Игре

Как только Рассказчик и игрок достигли договорённости о том, как выглядит Аватар. как он себя ведёт и какие цели будет ставить перед магом (даже если в этой договорённости игрок просто сказал «Я доверяю тебе эту задачу»), Рассказчик должен

будет играть Аватара во время игры. Это более сложная задача, чем может показаться на первый взгляд. Чрезмерное взаимодействие с Аватаром может быть похоже на вмешательство – Аватар не предназначен быть постоянным голосом в голове мага (разве что концепция мага и его Черты это отражают). Точно так же он не должен быть ангелом-хранителем, вытаскивающим мага из неприятностей каждую сессию или предупреждающий его об опасности. Как бы то ни было, маг ничему не научится, если не позволить ему идти своим путём.

Однако некоторое взаимодействие с Аватаром всё же необходимо, чтобы напомнить персонажу (и игроку), что он является магом. Нравится ему или нет, но Пробуждение приносит с собой ответственность, и маги, погрязающие в земном существовании, могут потерять свои силы, когда их Аватары впадут в дремоту – возможно, в следующий раз они воплотятся в ком-то, кто стоит их внимания. Достижение этого баланса между засыпанием игрока намёками с головой и оставлением игрока с мыслью «Есть ли вообще у моего персонажа Аватар?» – это одна из многих обязанностей Рассказчика.

Отыгрывая Аватаров, помните о следующих моментах:

• **Аватар – это аспект персонажа.** Это значит, что во время представления Аватара игроку следует позволить сказать столько, сколько он захочет. Конечно, как Рассказчик, вы вполне можете решить, что персонаж просто ошибся в том, чего на самом деле хотел Аватар – но *берегитесь* увести такую важную часть персонажа игрока из-под его контроля. Если игрок решает, что его Аватар Узора всегда появляется в форме Да Винчи, рисующего идеализированного Витрувианского Человека, для этого Аватара прекрасно подойдёт смена формы после того, как маг завершит Искания и поймёт какую угодно великую истину, которой пытался научить его Аватар, принимая эту форму. Однако Аватар не должен менять формы внезапно, просто из-за того, что Рассказчику почему-то не нравится Да Винчи. Уважайте виденье игроком его персонажа и Аватара.

• **Не будьте жестоки.** За резким исключением Аватары не обводят своих магов вокруг пальца и редко говорят им, что им делать, напрямую. Аватар может использовать какое угодно количество мотивационных методов на маге (см. ниже), но просто показывать и говорить «Сделай вот это» – возможно, не лучший выбор. Главное – действовать исподволь, хотя бы потому что это может позволить игрокам управлять историей. Подумайте: Аватар дарует своему магу символическую мечту. Вы, как Рассказчик, знаете, что значит символизм; горящий череп должен отражать другого мага, которого кабал недавно встретил, а тот факт, что он маниакально смеётся, значит, что этот маг идёт тропой утех, готовясь стать Мародёром. Игрок интерпретирует этот символизм иначе – он видит горящий череп и думает об одном из других членов своего кабала. Теперь маг гадает, что Аватар пытался сказать ему о его товарище по команде – может быть, он сходит с ума? Готов продаться Нефанди? Впасть в Безмолвие? В таком случае перед Рассказчиком встаёт выбор – направить игрока на верный путь, что, вероятно, будет значить, что Аватар появится и скажет «Нет, это не то, что я имел в виду» (что заставит и Рассказчика, и игрока выглядеть немного глупо), либо использовать этот новый поворот сюжета и играть его. Быть готовым адаптировать сюжетные повороты важно для Повествования в целом, но особенно это касается взаимодействия с такими загадочными и искусными созданиями, как Аватары.

• **Знайте Аватаров персонажей.** То есть, знайте, чего они хотят, как они выглядят и что они могут сделать. Не существует двух идентичных Аватаров, и помнить об их отношении к магу и возможностях сильно помогает в их последовательном отыгрыше.

Почему последовательность полезна? Потому что вы не хотите, чтобы игроки чувствовали себя так, будто в игре у них есть маленькая версия Рассказчика, постоянно слоняющаяся поблизости. У Аватара должен быть собственный отчётливый «голос», даже если буквально он никогда не говорит. Если во время одной сессии Аватары раздают советы направо и налево, а во время следующей они молчат, но внезапно даруют Квинтэссенцию в нужный момент, вся идея Аватара кажется случайной и слабой.

Что касается этого, помните, что истинную природа и функция Аватара – это не то, что любой маг может с точностью определить. Мы оставили без объяснений множество вещей, касающихся Аватара. Специально. Как Рассказчику, вам не обязательно придумывать огромное объяснение того, чем является Аватар, и каким может быть конечная цель, но хорошо для начала иметь общее представление. Является ли этот Аватар просто конструктом собственного сознания мага? Многие Технократы, похоже, так и думают. Является ли он проводником или тотемом, который, по сути «вселяется» в мага на время его жизни? Является ли он «осколком Основ», который реинкарнирует отдельно от души мага? Является ли он ангелом-хранителем или какой-нибудь другой духовной сущностью, которая существует отдельно от мага? «**Маг**» поддерживает все эти теории до различной степени, но правда заключается в том, что это *ваша* игра.

• **Пусть Аватар остаётся загадочным.** Как только игроки почувствуют, что Аватар – это ещё одна сила, которую могут призвать персонажи, ещё один ресурс, который можно истощить во время игры, потенциальное влияние Аватара как руководящей силы пропадёт. Приведённые выше советы упоминают, что Аватар должен действовать *последовательно*, но это не то же самое, что сделать его *предсказуемым*. Совет, который даёт Аватар, может быть безумно ценным, или заводящим в тупик, или довольно полезным. Аватар может долгое время быть недоступен для общения, или его может быть невозможно увидеть напрямую. Аватар может играть роль любовника или друга персонажа, или он может мотивировать своего мага, пугая его до чёртиков. Если Рассказчик знает, чего хочет Аватар, то ему будет проще вводить эти цели в игру более незаметно.

## Преимущества Аватара

Учитывая всё это, что Аватар может *сделать* для мага во время истории? В конце концов, в игровых терминах единственным преимуществом Дополнения Аватар является то, что он даёт магу более значительный потенциальный запас Квинтэссенции, и даже это преимущество меркнет, если маг изучает Сферу Основ. Дополнение Аватар также служит критерием определения того, насколько в жизнь мага вовлечён Аватар. Сам по себе этот уровень не указывает на уровень силы Аватара; точно так же, как два очка в Дополнении «Наставник» могут означать чрезвычайно опытного мага, у которого либо нет времени, либо он не склонен посвязать большую часть своей энергии студенту, низкоуровневый Аватар может быть чрезвычайно могущественным существом, у которого просто есть другие приоритеты, кроме как просвещать персонажа.

(Рассказчик может спросить: Значит ли это, что можно поднять уровень Дополнения Аватар, если сказать, что Аватар по какой-то причине начал проявлять больше интереса? Ответ – Конечно. Как в случае с поднятием любой Черты, Рассказчик должен одобрить увеличение, и причина увеличения должна быть объяснена хроникой.)

Как указано на 119 странице **Мага: Восхождение**, игровые преимущества Дополнения Аватар могут изменяться в зависимости от «точки зрения», которую Аватар принимает в отдельно взятой игре (то есть, в каком качестве Аватар пригодится Рассказчику). Ниже приведено несколько предложений того, что Аватар может сделать для мага. Они опциональны; игрок не может требовать, чтобы его Аватар отгонял от него духов Парадокса просто потому, что здесь упомянута такая возможность.

**• Советы.** Возможно, является самым универсальным преимуществом, которое может даровать Аватар, и, вероятно, его истинным назначением; он может принимать какие угодно формы. Некоторые уже были здесь упомянуты – пророческие сны, неявные намёки и так далее. Но Рассказчик должен помнить о том, что Аватары не всеведущи. Они не могут предложить неопровержимые советы по любой теме (это ещё одна причина, почему так важно знать, чего хочет Аватар персонажа и на что он способен). В целом Аватары могут предлагать советы насчёт магии, обычно в надежде, что это позволит магу расширить его парадигму и думать нестандартно. Если, к примеру, маг всегда использует колоду карт, чтобы фокусировать свою магию Энтропии, возможно, Аватар может подтолкнуть его к использованию другого фокуса непредсказуемости – костей, монетки или даже чего-то, что он будет случайным образом доставать из своего крмана. Такое испытание образу мышления мага может в конце концов привести к Исканиям (или попытки могут завести мага слишком далеко за границы его парадигмы и вынудить его набрать Парадокс).

Продолжайте помнить и то, что переживали предыдущие инкарнации Аватара, учитывая, что это может дать магу информацию, основанную на тех событиях. Дополнение Прошлые Жизни может предоставить для этого систему, но для Рассказчиков, которые не хотят всё усложнять (или тех, у кого нет доступа к Руководству по Традициям) есть совет – предполагайте, что Аватар может даровать своему магу доступ к любой Способности, которую он мог встретить в любой из предыдущих инкарнаций. Конечно, это не обязательно позволяет магу удержать это знание надолго – возможно, лишь на краткое мгновение, достаточное, чтобы внушить вдохновение – но этого может быть достаточно.

**• Предупреждения.** Иногда Аватар может предупредить мага, который сталкивается с непосредственной опасностью. Если, например, другой волеизъявитель нападает на персонажа издалека с помощью эффекта Связей, Аватар мага может даровать персонажу предупреждение, либо в форме предзнаменования, либо прямо. Точно так же, если маг встречает кого-то опасного – например, мага или другое сверхъестественное существо – Аватар может найти способ «предупредить» мага. Опять же, помните, что Аватары не непогрешимы, и могут предупреждать магов только о тех опасностях, которые сами могут воспринять. Если маг начинает полагаться на предупреждения Аватара, Аватар практически наверняка прекратит их давать: функция Аватара – направлять мага, а не быть его нянькой.

**• Воздействие на духов.** Если Аватар – это некий духовный наставник, звучит логично, что он может по-разному влиять на других духов. На усмотрение Рассказчика, игрок может добавить уровень Аватара персонажа к попыткам взаимодействия с духами (конечно, не включая броски Арете, чтобы воздействовать на них напрямую). В действительно серьёзных обстоятельствах могущественный Аватар может быть способен

отогнать другие виды духов. Хотя Аватар *способен* воздействовать на духа Парадокса, Аватары обычно не будут этого делать, так как это умаляет ответственность мага за свои действия.

• **Использование магических эффектов.** Аватар знает то, что знает маг, и это значит, что у него есть доступ к Сферам мага. Однако перехват контроля над магическими действиями персонажа часто чрезвычайно разрушителен для мага, и маг ничему не может научиться, если его магию контролирует что-то ещё. Однако, иногда Аватар может потихоньку использовать такие эффекты как ***Кольцо правды***, ***Наблюдение за Плетением*** или ***Предсказания***, если он чувствует, что маг должен знать информацию, получаемую таким образом, но сам он про эти эффекты не подумал (это позволяет делать спонтанные озарения, чтобы направить игроков на правильный путь). Если Аватары и могут использовать более показные проявления магии, непохоже, что они готовы это делать. На самом деле, зачем бы Аватару стремиться обрушить на мага Парадокс?

• **Появление.** Как было указано выше, Аватары, похоже, менее охотно проявляются во плоти в современности, чем бывало в прошлые столетия. Похоже, что Шторм Аватаров блокирует такие попытки большую часть времени. Тем не менее, могущественные Аватары могут являться и делают это (и, конечно, если Рассказчик хочет сделать так, чтобы Аватар мог появиться физически, просто пожелав этого, вне зависимости от Шторма Аватаров, он волен так поступить). Причины Аватара для воплощения в реальном мире сильно варьируются. Иногда он появляется, чтобы переговорить с магом с глазу на глаз, чтобы показать ему, что он ошибается насчёт какой-нибудь темы, или задать прямой вопрос (это самая распространённая причина для появления Аватаров Узора). Динамичный Аватар может появиться, чтобы изменить статус-кво мага, встряхнуть его жизнь и вытащить его из любой передряги, в которую он мог угодить. Аватар Поиска, по-видимому, ведёт мага на новый путь, либо заманивая, либо вынуждая. А загадочные Изначальные Аватары, когда всё-таки появляются, вселяют страх и изумление в сердца своих целей.

## Мотивирование Магов

Утверждённая цель Аватара – направить мага к просветлению. Однако Аватар не может просто вручить секреты вселенной как подарок – это так не работает. Маг должен *заслужить* своё право на Восхождение. Это значит, что Аватар должен найти способы научить мага учиться. Описание такого инструктажа в игре может разочаровывающим опытом для Рассказчика.

Основное положение, которое надо помнить, когда пытаешься понять, как подтолкнуть мага к просветлению, уже не раз упоминалось в этой главе: знай персонажа. Это включает Аватар. Это не значит, что игрок должен всё время планировать каждый шаг на магическом пути своего персонажа; это значит лишь то, что игрок следует детализировать своего персонажа и его отношения с его Аватаром настолько подробно, насколько это возможно. Чем лучше вы будете знать персонажа – какие действия он предпримет в той или иной ситуации, какие у него рефлексы и так далее – тем легче вам будет привести его к пониманию. Конечно, это значит, что вы также должны знать и игрока. Подумайте о приведённом выше примере, в котором говорилось про сон и

горящий череп. Рассказчик может считать, что «горящий череп» – это очевидное изображение какого-нибудь персонажа; игрок (а, следовательно, и его маг) так не считает. Символизм – это хорошо, но помните, что символы надо будет расшифровывать. Будьте гибки и не бойтесь давать более конкретные намёки, если игрок просто не понимает вас (вы можете потребовать бросок на *Интеллект + Загадки*, или что-то подобное, конечно).

Кроме того, помните о том, что большинство магов несут багаж из своих сообществ. У каждой из Традиций есть своё собственное объяснение того, почему работает магия, чем на самом деле является Аватар, что значит Восхождение и так далее. Рассказчик должен решить, считает ли Аватар, что мысли его мага относительно этих метафизических феноменов совпадают с тем, чему Аватар хочет мага научить. Помните, что Аватары не обязательно реинкарнируют в одних и тех же Традициях. Вполне возможно, что у Вербена будет Аватар, который когда-то принадлежал члену Ордена Разума. Частью процесса просветления вполне может быть отказ от использования некоторых вредных или близоруких идей, которые маг узнал во время своего обучения.

Значит ли это, что каждый Аватар заставляет своего мага восставать против своей Традиции? Вовсе нет. У Традиций есть продолжительный опыт обучения и теорий, и большая его часть может быть полезной в поисках просветления. Аватар вполне может подталкивать мага *больше* участвовать в делах своей Традиции, если ему кажется, что это будет выгодно.

Так как же вам, Рассказчику, проводить уроки через призму Аватара? Задайте себе следующие вопросы:

**• Чему бы Аватар хотел, чтобы маг научился?**

Возможно, это самый важный вопрос. Возможно, маг-Вербена с Динамичным Аватаром так боится смерти, что бежит от любого конфликта. Аватар считает, что ей нужно понять, что вся жизнь является вечным хаосом, и жить можно, лишь став частью этого хаоса. Чтобы преподать персонажу этот урок, Аватар будет предпринимать шаги, существенно отличающихся от шагов, которые предпринял бы Изначальный Аватар. Попытайтесь уместить урок, который должен выучить маг, в пару простых предложений, но не теряйте дух урока ради точности.

**• Насколько сложен урок?** То есть, насколько сложна для восприятия или абстрактна концепция, которой Аватар хочет научить мага? Иногда Аватар просто хочет, чтобы маг узнал какой-нибудь факт – историю конкретного места или человека, например. А иногда Аватар хочет, чтобы маг пришёл к какому-нибудь концептуальному прорыву – что магия Основ не является простой функцией магии Разума, а у неё есть собственные правила и реальности. Используйте прошлые действия игрока в игре, чтобы определить, как много времени и энергии необходимо уделить этому уроку. Если он особенно сложный, лучше подавать его по частям, а не пытаться сразу толкать мага (и его игрока) в болото умственных задач. Можно взять за общее правило: если урок достаточно сложен – настолько, что вам трудно описать его в пределах одного-двух предложений – его, возможно, нужно разбить на два или более уроков.

**• Существует ли игровая механика, связанная с уроком?** Аватары подталкивают магов к осознаниям, которые полностью меняют их мировоззрение. Маг, переживающий откровение, может использовать его как толчок к изучению или поднятию уровня



Способности или даже Сферы. Вербена (из приведённого выше примера), придя к осознанию того, что хаос жизни в конце концов её захватит, вполне может решить, что лишь восприняв этот хаос, она сможет оставаться на шаг впереди него. Игрок может решить, что это переводится в желание купить точки в Медицине, Эмпатии, Бдительности, Восприятии, Энтропии, Времени или Жизни. С самого начала Рассказчик должен решить, какие Черты (если таковые есть) игрок может поднять в случае успешного понимания урока Аватара.

Это работает и в обратном направлении – если игрок часто говорит, что он хочет, чтобы его персонаж изучил третью точку Жизни, считайте, что персонажу нужно узнать до того, как будет достигнут именно этот уровень мастерства. Попытайтесь подавать такие испытания от Аватара, которые привели бы персонажа к поднятию этого навыка до указанного уровня. Это делает продвижение по мистическому пути более реалистичным и конкретным, чем просто накопление очков опыта и их обмен.

Как только вы поняли, чему Аватар пытается научить мага, вы должны решить, какое задание он выберет. У каждого Аватара разные методы контакта и руководства, и многие из них уже обсуждались в тексте (самые распространённые методы подытожены в удобной вставке под названием «Рука Помощи»). Не забывайте о терпении в процессе этого – наставления скорее всего будут происходить одновременно с другими сюжетными линиями в хронике, и во время обычной игры вы не должны посвящать слишком много времени одному персонажу. Особенно сложный или вовлечённый урок от Аватара вполне может включать в себя игру один на один или сессию «ведения журнала».

Урок может резко завершиться, когда маг осознает его суть – Аватар может вознаградить мага щедрым достижением и моментом ясности (и, возможно, восстановить очко временной Силы Воли в придачу). С другой стороны, Аватары Поиска и Изначальности не любят передавать чувство завершённости или законченности. Неважно, как много выучит человек – существует ещё больше загадок. В некоторых случаях изучение одного урока лишь открывает больше потенциальных вызовов. Однако в контексте игры всегда должна быть какая-то награда за осознание испытания Аватара, будь то дополнительное очко опыта или возможность поднять до того запрещённую черту. Дорога к просветлению может быть бесконечной и запутанной, но история должна быть понятной, и у осознания испытания всегда должны быть свои плюсы.

## Рука Помощи

Ниже приведены некоторые из самых распространённых методов, которые Аватар использует, чтобы связываться с магом и направлять его:

• **Беседа**. Аватар начинает непосредственное общение с магом. Обычно это происходит в манере Сократа: Аватар задаёт вопросы и отвечает другими вопросами на ответы мага. Иногда беседа немногословна до крайней степени: отчуждённые, бесцеремонные Изначальные Аватары обычно не хотят тратить время на любезности. Другие Аватары относятся к своим магам как к друзьям или высоко ценимым ученикам, одаривая их предложениями и конкретными намёками, а не загадками. Любые Аватары могут использовать этот метод, но Узорные и Изначальные Аватары чаще всего склонны напрямую говорить со своими целями.

• **Сны.** Последовательности снов полезным, потому что они позволяют вам представлять информацию в форме аллегорий и символов, что значит, что вы не привязываетесь к определённым интерпретациям. Если у персонажа есть Дополнение Владения или достаточно высокий уровень Сферы Разума, чтобы изменять грани своих снов, этот метод позволяет делать большие открытия собственного «я» в форме аллегорического диалога между магом и Аватаром (помните, что не стоит проводить слишком много времени с одним персонажем, а то остальная труппа может начать скучать). Аватары всех Эссенций часто используют сны, чтобы направлять своих магов.

• **Сигналы**. В ситуации, где есть урок, который нужно выучить, Аватар может, так сказать, похлопать мага по плечу. Эта тактика больше всего распространена среди Динамических Аватаров, которые предпочитают позволять магам находить собственные пути, но хотят убедиться, что те будут начеку, когда должно будет случиться что-то важное. Странный жужжащий звук, ощущение вибраций под ногами мага или цвета, пляшущие на краю его поля зрения могут быстро стать сигналом для мага: *здесь происходит что-то важное.*

• **Видения**. Некоторые Аватары даруют своим магам видения и предзнаменования, когда маг бодрствует, возможно, потому, что так от них труднее отмахнуться как от

«просто снов». Эти видения могут быть очень неявными – цвета могут стать более яркими в месте, которое Аватар хочет, чтобы маг исследовал, или голос врага может стать чуть более шипящим, когда он разговаривает с магом. Некоторые Аватары действуют более очевидно, особенно если персонаж обладает Дополнениями вроде «Легенды» или «Прошлых Жизней». В таких случаях видения часто вписываются в Черты – маг, который воплощает Святого Георгия, может видеть, как в здании – в котором, как знает его Аватар, скрывается великое зло (и потенциал для великих деяний) – исчезает хвост дракона. Подобные видения часто используют Аватары Поиска.

• **Несчастья**. Аватары не обязаны быть добрыми. Иногда они могут быть откровенно враждебными к своим магам, особенно если они ощущают, что маг просто *не врубается*. Аватар может использовать любые из перечисленных выше методов контакта, но взять на себя противостоящую роль. Во сне мага атакует ужасающая буря, и он вынужден искать способ выбраться. Жужжащий звук в его голове становится таким громким, что маг вынужден кричать, чтобы заглушить его. Аватар толкает мага к отчаянию, и в этот момент страха и гнева происходит просветление (по крайней мере, таков план). Любой Аватар может использовать эту тактику, если дело зайдёт слишком далеко, но Изначальные часто обращаются к ней в первую очередь.

# Осложнения, связанные с Аватарами

Аватар не всемогущ. Не всеведущ. Он обладает большим контролем над магом, но этот контроль не абсолютен. Аватар может быть искажён, отчуждён или даже уничтожен. Маги Традиций и Технократии могут бояться Нефанди, Мародёров, и что преступники подвергнутся ужасающему ритуалу Гилгула, но такие вещи ужасают Аватаров выше всякого понимания.

## Аватары Нефанди

Не у всех Нефанди искажённые Аватары. Только виддерсланте переносят своё искажение из одной жизни в следующую. Эти отвратительные души пугают, потому что они полностью неисправимы, но действительно ужасающими Нефанди являются те, которые выбирают свой путь, и при этом под покровом зла всё ещё обладают неискажёнными Аватарами.

Так на самом ли деле Аватар варравы не испорчен? Проход через Каул, в процессе которого душа мага выворачивается наизнанку, и его магическое понимание изменяется, чтобы отражать Сферы Клиппота, определённо должен как-то воздействовать на Аватар. Почему же Аватар остаётся с магом, вместо того, чтобы просто оставить его на произвол судьбы?

Всё просто – у него в данном вопросе нет права голоса. Аватар прицеплен к конкретному носителю, пока носитель не умрёт (вот почему маги теряют свои силы, если становятся вампирами – смерть тела освобождает Аватар, у которого есть дела поинтереснее, чем проводить всю вечность под гнётом кровавого проклятия, которым

является вампиризм). Обращение в Лабиринте не убивает мага. Аватар остаётся с ним, замкнутый на мага и всё ещё подчинённый его воле.

Аватар определённо может исказиться, если продолжит быть с варравой слишком долго. В целом, предполагайте, что за каждую точку Аватара, которой обладает маг, маг может существовать в качестве Нефандуса один год. После истечения этого времени Аватар искажается и в следующий раз воплотится как виддерсланте. Некоторые Аватары делают всё возможное, чтобы их носители умерли до того момента, но многие Аватары приходят в замешательство от превращения души, которое происходит в Кауле, и не способны понять, что произошло, пока не становится слишком поздно. Если варрава умирает до того, как Аватар полностью искажается, Аватар «сбегает» (что является одной из причин, почему Эвтанатос так тщательно стараются не дать Нефанди уйти).

## Мародёры

Что же наверняка заставляет мага перейти от «обычного» безумия к искажающему реальность хаосу, привычному для Мародёров – точно не подтверждено. Учитывая, что единственный способ соотнести себя с Мародёром – это стать им, никто на самом деле не уверен, что происходит с их Аватарами, когда Безмолвие наступает навсегда. Однако можно сделать некоторые предположения.

Динамические Аватары магов, ставших Мародёрами, скорее всего на седьмом небе от счастья. Теперь у них есть способность творить изменения на гораздо более фундаментальном уровне, чем когда-либо раньше. Хотя большинство магов не знают этого, Динамические Мародёры обычно обладают несколько более ясным сознанием, чем Мародёры других Эссенций – просто потому, что то, чем они стали – в магическом смысле – не *слишком-то* далеко от того, чем они являлись.

А вот из Аватаров Узора, с другой стороны, выходят не очень хорошие Мародёры. Безмолвие мага Узора обычно очень глубоко и запутанно, со строгим набором правил и очень небольшим пространством для манёвра. Такие Мародёры часто последовательны в своём безумии – но это не значит, что их безумие будет понятно кому-нибудь ещё.

Изначальные Аватары не так уж часто становятся Мародёрами. Однако когда это случается, результаты ужасают. Изначальные Аватары – пережитки старейших сил мира, и превращение этих сил в непосредственных агентов Динамики, одним словом, проблематично. У таких Мародёров часто есть мании о величии, и они видят себя королями иномирных королевств или ада на Земле. К сожалению, у них часто есть способности, подкрепляющие такие заявления...

И наконец, Мародёры Поиска являются самыми странными из всех. Они страдают от обсессивно-компульсивного поведения и часто маниакальные, а их Безмолвия обычно фокусируются вокруг их обсессий. Мародёр Поиска часто фокусируется на нахождении давно утерянной жены/любовника/дочери/питомца, или каком-то другом продолжительном занятии, которое его Безмолвие никогда не позволит ему закончить. Разумеется, все, кто находятся в области, будут вовлечены в этот поиск или борьбу.

Больше сведений о Мародёрах и Нефанди можно найти в **Книге Безумия**.

## Гилгул

Убийство мага – это одно. Да, маг умирает и его душа отправляется за любым вознаграждением или наказанием, которое может его там ждать. А вот Аватар освобождается, возвращаясь в какое-нибудь астральное королевство, способное приютить его до момента, пока он снова не воплотится в человеческом существе и, возможно, не пробудится.

Разве что, конечно, какой-нибудь могущественный маг не избавится от Аватара, разорвав его на мелкие кусочки.

Гилгул используется как наказание у магов Традиций (или же так было в прошлом; большинство магов, способных на это, исчезли). К нему повсеместно и уместно относятся как к участи, худшей, чем смерть, потому что он оставляет мага в живых, только без Аватара. Эта незаменимая часть мага исчезает навсегда, оставляя магу пустую горькую оболочку. Большинство жертв Гилгула совершают самоубийство. Те, кто этого не делает, проживают остаток своих дней в безнадёжной депрессии.

Единственная ситуация, в которой Гилгул практически всегда считается приемлемым – это когда имеешь дело с виддерсланте. Аватар в таких случаях неисправимо испорчен, и такие Аватары, по всей видимости, становятся более могущественными с каждой успешной инкарнацией. Убийство виддерсланте лишь освобождает Аватар, позволяя ему уничтожить ещё одну жизнь. Однако тот факт, что виддерсланте безнадёжно испорчены, едва ли является распространённым знанием. Как упомянуто в **Книге Безумия**, всегда находится мягкосердечный маг, который хочет попытаться реабилитировать их. По этой причине когда существует возможность совершить Гилгул, те, кто его предлагают, сталкиваются с оппозицией.

В прошлом предатели Совета Девяти подвергались ритуалу Гилгула. Решение практически всегда встречало резкое неприятие, поэтому это случалось нечасто. На Магистров Духа из всех Традиций часто смотрели искоса. В конце концов, Магистр Сил может дезинтегрировать тело, а Магистр Разума может сделать мага безнадёжно сумасшедшим. Но магистр Духа может вырвать душу мага с корнем.

Говоря игровыми терминами, Гилгул может совершить только Магистр Духа. Разумеется, форма ритуала варьируется в зависимости от того, кто его исполняет. Обычно требуется набрать количество успехов, равное пятикратному уровню Аватара жертвы. Жертва должна физически присутствовать на ритуале, чтобы эффект сработал (то есть, нужно удерживать могущественного мага достаточно долго, чтобы хватило времени уничтожить его душу – это нелегко, учитывая, что большинство магов скорее умрут, чем подвергнутся этому ритуалу).

Ритуала навсегда изменяет мага, который его проводит. Его собственный Аватар скорее всего будет в ужасе от того, что он совершил, и, возможно, потребует некоторых ответов. По самой меньшей мере проведение Гилгула, вероятно, изменяет Резонанс мага.

# Искания



Аватары могут проверять своих магов любым количеством способов, подталкивая их к целям конкретным и абстрактным. Окончательное испытание – это Искание, потому что оно определяет, готов ли маг взойти на следующий уровень сознания. В Искании мага может ожидать любое количество испытаний, но в конечном счёте всё сводится к одному вопросу: готов ли маг?

Искания – это одна из самых сложных граней Мага, которые приходится отыгрывать, потому что они по сути своей высоко субъективны. Как Рассказчик может представить, чему маг должен научиться, символически, но в достаточно понятной игроку манере, чтобы он мог отреагировать на это персонажем? И всё же Искания – абсолютно неотъемлемая часть развития персонажа и его продвижения по мистическому пути. Этот раздел представляет предложения, руководства и советы для отыгрыша Исканий.

## Первый Шаг

Когда наступают Искания? В игровых терминах, это происходит, когда игрок накапливает достаточно опыта, чтобы поднять Арете персонажа (при условии, что вы не используете еретическое правило; смотрите вставку). Однако в терминах истории всё немного сложнее.

Исканий не происходит, если Аватар считает, что маг не готов. Значит ли это, что маг не может положить начало Исканиям? Вовсе нет. Маги многих Традиций прибегают к поиску видений с помощью наркотиков, медитации, тяжёлых испытаний или интенсивного обучения, и любое из этих переживаний может стать Исканием. Некоторые Аватары не испытывают угрызений совести, помогая магу в духовном поиске, в котором нет шанса на просветление мага (по меньшей мере, не до уровня получения Арете); другие несколько менее строги и позволят «неофициальному» поиску видений стать настоящим Исканием. Все Аватары могут инициировать Искания с собственного согласия. Однако чем ниже уровень Аватара мага, тем более вероятно, что магу придётся брать дело в свои руки, чтобы обрести просветление.

### Еретическое предложение

Искания, по идее, должны быть экзаменом, а экзамен можно провалить. Но Искания случаются лишь тогда, когда игроку удаётся накопить большое (некоторые сказали бы – непомерное) количество опыта, которое нужно, чтобы поднять уровень Арете персонажа. Так что как только у игрока накапливается нужное количество опыта, должен ли Рассказчик сделать Искания достаточно сложными, чтобы персонаж мог предположительно провалить их? Что тогда случается с набранным опытом? Покупает ли он *шанс* на поднятие Арете, или эти очки «возмещаются», если Исканий не происходит?

Конечно, ответы на эти вопросы в конечном итоге остаются на усмотрение Рассказчика. В качестве варианта мы представляем данное правило:

Откажитесь от опыта, необходимого для Исканий.

Да, вы всё верно прочли. Не поручайте игроку отправляться в Искание. Пусть игрок (а не персонаж) отправится в духовный поиск в любой момент, когда захочет.

– Но как же! – можете воскликнуть вы. – Это позволит персонажам слишком быстро обретать могущество!

Вовсе нет. Вы всё ещё являетесь Рассказчиком. Можете наложить вето на любой запрос об Исканиях, если персонаж, на ваш взгляд, не готов к нему. И ещё лучше – пусть этот запрос запретит *Аватар*. Если вы считаете, что персонаж предположительно не может быть готов к следующему уровню просветления, пусть он отправляется в Искание. Но учитывая, что Искания не будут стоить ни очка опыта, вы не будете чувствовать себя обязанным делать их лёгкими. Проведите персонажа через медные трубы. Не позволяйте использовать кубики – пусть игрок сам разгадывает загадки. Взимайте жёсткие штрафы за неудачу (см. стр. 123). Убедитесь, что игрок понимает, что ему не дадут передышек – Искания можно начинать свободно, но успешно пройти их (а, следовательно, набрать Арете) – это всё ещё задача игрока.

Этот вариант может сначала показаться несбалансированным. Поверьте – после одного Искания, в котором у Рассказчика есть возможность быть действительно безжалостным, потому что игрок не может сказать «я заплатил 32 очка опыта за *это*?», игрок не будет торопиться отправляться в следующее путешествия, пока не будет действительно готов к нему.

## Триггеры для Исканий

Определённые события могут послужить катализаторами для Исканий. Обширная травма тела, разума или души – это один из примеров. Маг, который был серьёзно ранен, вполне может впасть в кому, пока его душа будет бороться с возможностью умереть. Такая борьба может стать Исканием, когда Аватар увидит возможность выйти из подобного испытания более сильным. Точно так же, маг, который видит, как товарищ становится Нефанди или впадает в безумие постоянного Безмолвия, вполне может усомниться в собственном здравомыслии и ценностях – что бы потребовалось, чтобы подтолкнуть его к краю? Подобный духовный самоанализ становится прекрасным триггером для Искания.

Если маг станет объектом воздействия метафизических или магических сил, находящихся за границами восприятия мага, это тоже может отправить его в путешествие за открытиями. Если маг никогда прежде не видел Умбру, внезапное перемещение туда (специальное или случайное) может потрясти его магические «якоря» достаточно сильно, чтобы вызвать Искания. Встречи с чем-то новым в Мире Тьмы, таким как сверхъестественная «раса», которую маг никогда прежде не встречал, тоже может быть достаточно. Учтите, что *игроку* довольно легко принять тот факт, что в Мире Тьмы существуют вампиры. Но персонаж никогда не читал по нему матчасть. Понятие магии, как персонаж понимает её, может не включать мысль о бессмертных кровососущих демонах – а они всё равно существуют. Парадигма мага подвергается тяжёлому

потрясению, и это значит, что эта парадигма может измениться. Искание – это возможность сделать это изменение плавным.

Искания также можно заслужить за хорошо выученные уроки. Аватар, который представляет ряд «простых» испытаний. может вести мага к Исканию. Если это ваш случай, запомните, что волновало персонажа (и игрока) больше всего в процессе обучения, и повторите эти уроки во время Исканий. Это показывает, что Аватар (и Рассказчик) уделяет внимание тому, чему научился персонаж, и позволяет ему использовать это знание в его непрерывном развитии.



## Логистика

Искания могут происходить как угодно. Персонаж может заснуть или погрузиться в медитацию лишь для того, чтобы проснуться в «другом мире» Искания. Или персонаж может не заметить перехода от нормальной жизни к Исканию – в конце концов, Искание будто бы проходит в полностью обычной физической реальности. Любые символы крайне неявны, а любые действия мага оказывают нормальное воздействие на мир.

Существует ряд возможностей для прохождения Исканий. По большей части они зависят от Эссенции мага, но обычно эти возможности являются именно возможностями.

• В **Динамических** Исканиях тело мага обычно исчезает в Искании. Маг с самого начала знает, что проходит испытание в другом мире (даже если не знает, какова конечная цель этого испытания). Динамические Аватары обычно слишком экспрессивны, чтобы скрывать Искания в повседневной жизни, и они скорее отправятся в странный «пространственный карман» королевства Исканий, чтобы не навредить магу или миру.

• С другой стороны, Аватары **Узора** хотят, чтобы маг был способен применить

свои знания, полученные в Искании, в повседневной жизни. Поэтому их Искания, хоть и полны символики, обычно практически неотличимы от «реальной жизни». Аватары Узора не брезгуют представлять магу Искание, пока он ещё бодрствует и занимается своими обычными делами, просто чтобы показать, что его действия и озарения оказывают эффект на всё, что он делает.

• **Изначальные** Искания часто бывают типичными – проход через комнаты, встреча со Стражами, Путешествие Героя и так далее. Изначальные Аватары любят воображаемые сцены и поиски видений, но обычно не заморачиваются перемещением или изменением тела мага; они понимают, что плоть преходяща. Изначальное Искание часто ужасающе и больше, чем жизнь, так что его нельзя спутать с чем-нибудь другим.

• Аватары **Поиска** непредсказуемы в своих испытаниях, и их Искания – не исключение. Аватар Поиска может «остановить время» (с точки зрения мага), чтобы Искание произошло буквально в мгновение ока. Он может поманить мага по тёмной аллее, в странный новый город, который приведёт его в Искание, или он может принять более традиционный типичный метод поиска видений. Вне зависимости от метода Аватар Поиска убеждается в том, что маг будет понимать, что путешествие не заканчивается с Исканием – оно просто немного изменяется.

Как только Искание начинается, обычно его нельзя прервать. Даже если Искание проходит в нормальном физическом мире, как противопоставление воображаемому пейзажу, Аватар воплощает всё, что случается с магом, в рамках путешествия. Чтобы повлиять на мага, пока он в Искании, практически наверняка понадобится уровень магистра в Сфере Духа, и, возможно, также высокие уровни с Сферах Разума и Основ.

## Реальность Искания

При отыгрыше Искания важно с самого начала установить «сеттинг». Если Искание проходит в материальном мире, оно достаточно простое. Однако если Аватар персонажа вытаскивает его из в остальном нормального сна в странную и ужасающую пещеру, жизненно важно сразу же установить все бросающиеся в глаза детали.

Всё, что вы упоминаете, должно быть важным. Как во сне – значительна каждая подробность. Когда персонаж входит в новую «комнату» (какой бы вид она ни приняла), вместо того, чтобы описывать то, что персонаж воспринимает, опишите то, что важно для Искания. Если персонаж попросит описать другие объекты в комнате, предоставьте ему описание, но в Искании Аватар обычно не отвлекает мага. Самого испытания Искания должно быть достаточно (разве что, конечно, испытание не лежит в том, чтобы выбрать из множества отвлекающих внимание объектов тот, что имеет значение).

Как и в случае со сном, у Искания должен быть набор «правил», которые продолжают действовать на протяжении всего путешествия (обратите внимание на то, что Динамические Аватары любят незаметно изменять правила). Если персонаж может летать или дышать под водой в своём Искании, дайте игроку возможность выяснить это с самого начала. Причины и следствия в Искании должны быть достаточно понятны. В конце концов, Искание – это конкретное отражение путешествия к просветлению. Если оно становится слишком сложным для осмысления, игрок потеряется и не будет иметь реальных шансов на успех.

Маг, который раньше бывал в Исканиях, может узнать элементы и грани путешествия. Аватары Динамики и Поиска часто создают Искания, которые не несут в

себе напоминаний о прошлых путешествиях, и любой Аватар, который чувствует, что его маг начинает застревать, может немного изменить то, что его окружает. Маг, который во время Исканий действует только основываясь на предположениях, скорее всего вскоре зайдёт в тупик – значительной частью любого Искания является подвергание сомнению того, что маг, по его мнению, знает. Как Рассказчик, вы должны решить, какие символические элементы отражают те или иные концепции, персонажей или испытания, и поддерживать их на протяжении всего Искания. Если персонаж рискует провалить Искание из-за того, что игрок неправильно интерпретировал символ или не озаботился его прояснением, вы можете решить даровать ему возможность сделать бросок Интеллекта (возможно, вместе с Загадками), чтобы найти решение – разве что, конечно, вы используете еретическое правило, в случае чего старые правила отменяются.

Во многих Исканиях встречаются Стражи, либо в качестве отражения собственных страхов и пристрастий мага, либо в качестве воплощённых уроков, которые Аватар хочет, чтобы маг выучил. В «Долгом Пути» Стражи и испытания описаны более подробно, но при проработке первоначальной основы Искания часто полезно давать персонажу (и игроку) некоторые намёки на то, что ему предстоит. Искание магички с Эссенцией Узора, например, чей Аватар хочет, чтобы она превзошла свою сверхзависимость от наставника, может начаться с того, что она увидит погребальную процессию. Она знает, что *кто-то* мёртв, но не узнает, что это её наставник, пока её не попросят произнести хвалебную речь. Динамический Аватар, пытаясь добиться того же, скорее всего начнёт Искание с того, что её наставник будет всё ещё жив, чтобы можно было показать магичке, как быстро его можно у неё забрать.

## Долгий Путь

Как только Искание началось и маг сделал первые шаги в пещеру, или по дороге, или в воду, или куда ещё там требует образность Искания... Что потом? Затем Рассказчик должен будет показать игроку испытание, символическое для поиска просветления, которое игрок *может* решить, но не легко, и которое приведёт персонажа к Откровению.

И это не лёгкая задача.

### Испытания

«Мякотка» Искания – это испытания. Прежде чем мы начнём обсуждение архетипов, комнат, стражей и символики, давайте посмотрим, какие виды испытаний подходят для Исканий.

Разумеется, Искание может воплотить больше одного испытания, особенно если маг пытается достичь высокого уровня Арете. Если вы действительно решаете разработать Искание с большим количеством препятствий, они скорее должны основываться друг на друге, чем быть разной тематики (конечно, если маг обладает Эссенцией Динамики, всё может быть не так).

Где найти вдохновение для создания испытания? Как обычно, начните с персонажа. Если персонаж уже бывал в Исканиях раньше, с чем у него было больше всего проблем? Каким урокам Аватар не смог его научить? Какие личные проблемы сдерживают мага? (Подсказка Рассказчику: хорошие игроки расскажут вам подобные вещи, когда вы

спросите их об их Кривой Обучения [см. стр. 131 **Мага**]. Если ваши игроки не делают этого – попросите их.) Всё это может стать «пищей» для Исканий.

Помните, что Аватар желает, чтобы маг стал сильнее, но он хочет, чтобы это было заслуженно. Следовательно, Аватар выбирает в недостатки в характере мага, которые а) вредны для его магического пути и б) противоречат его Эссенции. Маг может быть легкомысленным и несфокусированным, но Динамический Аватар сфокусируется на его одержимости подружкой, прежде чем обратиться к его проблемам с концентрацией внимания.

Учитывая, что Искания обычно происходят в конце истории, оглянитесь на события этой истории, чтобы отметить ключевые моменты в жизни персонажа (вот почему так важно делать записи). Если персонаж поверг – или был повержен – противником, он может вновь встретить его в Искании. Но Искание не может даровать победу над настоящим врагом. Оно дарует озарение и может даровать магу силу превозмочь собственные страхи и сомнения, что будет необходимо ему, чтобы одолеть своего врага. Но многие Аватары избегают строить испытания вокруг существующих врагов, просто потому, что они не хотят, чтобы маги смотрели на Искания как на шаблон, как справиться со своими врагами.

Ещё обратитесь к прошлому персонажа. Если у персонажа есть Недостатки или Противопоставленные Дополнения, которые приносят ему неприятности, символические элементы этих препятствий могут проявиться в виде испытаний. Например, персонаж с Недостатком Лунатизм (см. стр. 292 «**Мага**») может в своём Искании оказаться в ловушке за толстым стеклом или прикованным к стене – что будет являться символом того, как его слепота к магии не даёт ему вырваться. Точно так же, Достоинства и другие полезные Черты тоже могут повлиять на Искание; персонаж с Дополнением «Легенда» практически наверняка увидит в Искании аспекты своего мифического наследия.

Кроме того, помните, что испытание, которое вы разрабатываете, не может быть непреодолимым (разве что Аватар действительно садистичен или чувствует необходимость поставить мага на место). Подумайте по меньшей мере о трёх способах, как персонаж мог бы победить в испытании. В идеале персонаж должен быть способен использовать магию, земные знания (то есть, Способности) или простую логику, чтобы победить, разве что, конечно, суть испытания в том, чтобы использовать один метод для исключения остальных. В приведённом выше примере, скажем, лунатик скорее всего не добьётся успеха, если не использует магию.

Аватары одних и тех же Эссенций могут выбирать одинаковые испытания для своих магов, но само испытание прежде всего определяется тем, *чему маг должен научиться*. Следовательно, включение списка потенциальных испытаний – это действительно бессмысленная работа, потому что каждое испытание в каждом Искании должно быть крайне субъективным в зависимости от отдельно взятого мага (в конце этой главы приведены четыре примера Исканий, по одному для мага каждой Эссенции).

## Символы

Самым важным аспектом, который необходимо помнить при разработке Искания – это то, что надо делать испытания конкретными, по крайней мере, поначалу. Некоторые игроки могут в Исканиях справляться с философскими рассуждениями и более умственными задачами, но большинство игроков подобные вещи будут раздражать и

заставлять скучать. Это не значит, что вы должны превращать Искание в битву – просветление не обязательно должно выглядеть как задача «победи дракона, собери Арете» – но у испытания должны быть конкретные элементы, до которых игрок и персонаж могут додуматься.

Вот где в игру вступает символика. Любой сонник может породить множество идей для Исканий. Решите, что магу необходимо выучить, просмотрите такую книгу (или поищите в сети символы и их интерпретации или сонники) и найдите несколько изображений и символов, которые вам нравятся и подходят для персонажа и Эссенции его Аватара (обратитесь ко вставке с символами, которые больше всего подходят четырём Эссенциями).

Следующий шаг – перевод испытания в терминологию символики. Конечно, хорошо сказать, что маг должен понять, что его фокус для магии Времени – часы его дедушки – в конечном счёте мешают ему, потому что он не чувствует, что с помощью них может делать что-то другое, кроме как воспринимать время. Совсем другое – это облечь это понятие в термины, которые игрок может понять и превзойти, при этом не опускаясь до чрезмерных упрощений. Природа символов и испытаний зависит от Аватара. В этом случае мы скажем, что Эссенция данного мага – Поиск. Как Аватару представить это испытание, чтобы заставить своего мага понять, что он цепляется за прошлое, жертвуя собственным мастерством?

Обратившись к вставке, мы видим, что одним из указанных в списке символов для Аватаров Поиска являются «потерянные объекты». Что, если испытание включает нахождение часов? Маг может попытаться вспомнить, где он их оставил, но если частью «основных правил» Искания является то, что это невозможно, вся мнемоника мира ему не поможет. Он может попробовать убраться в комнате, но, возможно, Искание проходит в целом особняке – он просто не может обыскать всё полностью. Если он использует магию Времени, чтобы буквально увидеть, где он оставил часы, он может найти их... но это включает осознание того, что ему *не нужны* часы, чтобы творить такую магию. Это достаточно простой пример испытания, которое Аватар может представить магу на Искании, но он иллюстрирует суть – маг символически приходит к осознанию чего-то о себе и должен применить это к своему мистическому развитию.

## Символизм, Эссенция и Традиции

Ниже приведено несколько примеров символов, которые особенно хорошо сочетаются с четырьмя Эссенциями и девятью Традициями. Пусть этот список вас не ограничивает; только из-за того, что огонь приписан Динамике, не значит, что Аватар Узора его не использует (хотя он может значить что-то другое).

### Эссенции

**Динамика**: Огонь, ветер, джунгли и леса, рой или стая животных, разрушенные здания, сооружение

**Узор**: Пауки, лёд, геометрические формы, технология, музыка, книги

**Изначальность**: Мифические животные, пещеры, глубоководье, колодцы, дым

**Поиск**: Фонари, дороги и тропы, транспортные средства, птицы, призраки, потерянные предметы.

## Традиции

**Братство Акаши**: вода, ветер, тишина, оружие
**Небесный Хор**: Церковь, огонь, песня, свет
**Культ Экстаза:** иглы, человеческое тело, танец, бабочки
**Толкователи Грёз**: барабаны, дым, отдалённые голоса, гром
**Эвтанатос**: Смерть (надо же), огнестрельное оружие; пути, уходящие вниз; призраки
**Пустотники**: Ангелы, птицы, всякие чёрные вещи, надгробия
**Орден Гермеса**: Башни, огонь, книги/языки, предметы силы (волшебные палочки, скипетры)
**Сыны Эфира**: Молния, технологии, замки и ключи, инструменты
**Вербена**: растения, хищники, луна, кровь
**Виртуальные Адепты**: компьютеры, сетчатые узоры, иллюзии, кабели и верёвки

В указанном выше примере мы попытались отказаться от руководства с тремя методами в испытании, потому что частью сути испытания является использование магии для решения проблемы. Если игрок придумал метод нахождения часов, которое не включало магию, но всё же помогло ему прийти к желаемому заключению (часы – это ограничивающий фокус для творения подобной магии), персонаж всё равно добьётся успеха в Искании.

Символика в Исканиях должна оставаться постоянной между квестами; маг может очень легко «вспомнить, на чём остановился», вступив в новое Искание. С другой стороны, Аватар может очень легко решить не поддерживать одинаковую логику и представлять совершенно новый набор правил для каждого Искания, включая новые символы и цели.

## Комнаты и Стражи

В прошлых дополнениях к **Магу** говорилось об Исканиях в терминах комнат – то есть, каждое Искание символизировало собой новую комнату, которую надо было пройти, пока маг не проходил десять испытаний и не становился полностью просветлённым. Это очень хорошо и может стать прекрасной фундаментальной основой для Исканий, но духовные поиски не обязательно должны иметь столь строгий формат. Искания могут и должны варьироваться в образности и персонажу не обязательно проходить все «предыдущие» комнаты, прежде чем столкнуться со следующим испытанием (хотя некоторое напоминание о том, что было раньше, часто может быть полезным, во всяком случае потому, что это напоминает игроку о том, чему научился персонаж).

«Комнатная» система не обязательно плохая или неподходящая. На самом деле, Изначальным Аватарам по-видимому она нравится. Традиционно маг входит в Искание и должен пройти через комнаты, в которых проходили испытания, с которыми он уже сталкивался. Ему не нужно снова проходить эти испытания, но нужно просто увидеть их, как напоминания о своём успехе или неудаче. В конце концов он доходит до комнаты, которую пока не видел, и там располагается его испытание.

Этот подход довольно упрощённый с точки зрения игрока, да, но он делает несколько предположений насчёт персонажа. Не все маги рассматривают Аватара и Искания одинаково. На самом деле, прогрессивное осознание просветления – это довольно новый способ познания мистического мастерства: до пятнадцатого столетия магию часто считали исключительно проявлением воли заклинателя, а не его уровня просветления. Некоторые маги должны видеть Искания – особенно первые из них – в условиях, которые они способны понять, а проход через туннели и комнаты может отвлечь или напугать их до такой степени, что они не научатся ничему из того, чему Аватар пытается научить их. Маги, лучше знакомые с мистической традицией (то есть, большая часть магов Традиций, особенно Герметики) или с концепцией поиска видений (Толкователи, Культисты и большинство Акашиков) на самом деле могут чувствовать себя увереннее в «традиционном» Искании с комнатами, просто потому, что это позволяет им понять, что происходит что-то мистическое. Конечно, именно по этой причине Аватар может решить забросить такого мага в Искание другого формата.

*Страж* – это некий хранитель врат, который мешает амбициозному магу слишком быстро познать секреты Восхождения. На самом деле, разумеется, Страж – это аспект Аватара мага. В письменных трактатах об Исканиях и просветлении говорится о Страже как о звере, солдате, теневой копии самого мага – на самом деле, их облик может быть таким же разным, как у Аватаров. Не всем магам вообще нужны Стражи в Исканиях; маг должен понять природу Искания прежде, чем пробовать возвыситься слишком быстро.

Стражи не могут навредить магам на самом деле, но они определённо могут им помешать. Они часто действуют как посредники в испытаниях или проводниками во время Искания; в приведённом выше примере маг, разыскивающий в особняке часы своего дедушки, мог бы увидеть Стража в форме дворецкого. Маг в более традиционном Искании – забирающийся в пещеры и проходящий через комнаты – может увидеть Стража в той же форме, которую принимать его Аватар, или может увидеть лицо, которое он ассоциирует с властью или приказами.

## Прохождение испытания

Создавая Искание, Рассказчик должен решить не только то, *как* маг может преодолеть испытание, а в чём суть этого испытания (что, на самом деле, более важно). Игрок может, и, вероятно, будет выдумывать такие способы победить в испытании, которые Рассказчик никогда не обдумывал. Если эти способы пройти испытание полностью противоречат сути упражнения, маг всё равно может провалить Искание.

Возьмём, к примеру, тот пример, где маг искал часы своего дедушки. Суть испытания – чтобы маг понял, что его взгляд на Время ограничен и в конечном итоге не способствует дальнейшему обучению. Это не *обязательно* должно заставить его понять, что ему не нужен фокус (если маг осознает это – потрясающе, но это довольно важный урок, и его Аватар хочет преподносить ему просветление постепенно). Так что использование магии без фокуса, чтобы найти свой фокус – идеальный метод завершения Искания: это будет сложно, но не невозможно, и должно помочь ему понять, насколько ограничен его магический кругозор.

Предположите, что игрок решает, что персонаж использует магию Связей или Материи, чтобы найти часы. И то, и другое прекрасно сработает в данной ситуации. Что делать Рассказчику?

В таком случае вопрос такой: поможет ли магу использование другой Сферы для нахождения фокуса Времени познать тот урок, которому его хочет научить Аватар? Ответ, как и во многих других вопросах в «Маге» – «зависит от обстоятельств». Какой фокус маг использует для Материи? Если этот фокус – что-то вроде серии жестов, тогда использование Материи (Сферы, для которой у мага есть очень общий, повсеместно полезный фокус) для нахождения часов должно очень легко научить мага тому, что от его узкоспециализированного фокуса Времени нужно отказаться. Однако, если же маг должен ходить вокруг и стучать по стенам, чтобы сфокусировать свою магию Материи, вероятно, Аватар будет недоволен – маг использует времязатратный узкий фокус, чтобы найти утончённый узкий фокус. Решая, помогает ли непривычный метод прохождения испытания пройти само Искание, посмотрите на дух испытания со стороны (между делом объясните это игроку, чтобы он не чувствовал себя обманутым, если после прохождения испытания Искание окажется проваленным).

## Конец путешествия

У Исканий есть два возможных завершения: успех или неудача. В пределах этих двух возможностей есть множество перестановок. У успеха есть как очевидные, так и неявные преимущества, а неудача может наложить на мага неприятный отпечаток на недели. Любой исход меняет мага.

### Успех

Если маг успешно проходит испытание и учится тому, чему хочет его научить Аватар (чтобы определить это, вероятно, потребуется побеседовать с Аватаром в игре), уровень Арете мага повышается на один. Его способность повелевать *самой реальностью* только что повысилась на 10% (на случай, если вы забыли, насколько в самом деле важны Искания). Это приносит с собой Откровение – осознание природы вселенной, обычно связанное с испытанием, которое устроил Аватар. Это Откровение не обязательно является чем-то, что маг может объяснить (так что ни вам, ни игроку не нужно чувствовать себя вынужденными пытаться это делать), но эффекты Откровения очевидны.

### Искания: кубики против отыгрыша

Испытание включает в себя прыжок через ущелье. Маг, считая, что в Исканиях магия *запрещена* (что по какой-то причине случается с завидной регулярностью), решает прыгать. Игрок бросает *Ловкость* + *Атлетику* и проваливает бросок. Искание заканчивается неудачно. Конец.

Или представьте следующее: в испытании маг находится на гладиаторской арене и сражается с огромным человеком в чёрной броне. Игрок описывает в невероятных подробностях, как его персонаж, вооружённый лишь небольшим ножом, поднырнул под огромный меч и полоснул противника по открытому горлу, убивая его. Игрок описывает рёв толпы и то, как император поднимает палец вверх, а затем смотрит на Рассказчика, будто бы спрашивая его, посмеет ли он возразить такому драматичному, захватывающему отыгрышу. Искание заканчивается успешно. Конец.

Оба этих сценария не результативны. В первом случае персонаж провалился не по своей вине, а в во втором персонаж добился успеха только потому, что игрок умеет хорошо говорить. Ни то, ни другое не несёт особенного смысла.

Отыгрывая Искание, решите загодя, какие испытания можно решить с помощью кубиков, а какие нет. Однако понимайте, что всё, что вы решите оставить на волю судьбы, может закончиться ужасно. Искания – подходящее время, чтобы применить правило автоматического успеха (стр. 216 «**Мага**»); предполагайте, что одного успеха достаточно, чтобы совершить большинство действий, разве что они имеют какое-то особое значение для Искания.

Если действие должно быть решено с помощью отыгрыша, постарайтесь втолковать это персонажу и игроку. Игрок может быть социально неадаптированным, но у его персонажа может быть Харизма 5 и Экспрессия 4. Точно так же, игрок может быть невероятно одарённым болтуном, но если у его персонажа Ловкость 1 и нет Фехтования, тот сценарий с гладиатором едва ли произойдёт, вне зависимости от того, как хорошо персонаж это описывает.

В любом случае, избегайте того, чтобы основное испытание Искания зависело только от броска кубиков. Это не только создаёт риск ужасного разочарования – это нечестно по отношению к игроку. Суть исканий в выборе, и сводить их до нескольких бросков значит исключать из дела всякий выбор.

Любой близкий друг мага заметить изменение в отношении после Откровения (на самом деле, друзья заметят и последствия провала – см. ниже). Манера поведения мага значительно повышается. Даже если маг не *счастлив* сам по себе, он уверен в себе и готов встречаться с испытаниями земного мира. Учитывая, что большинство испытаний Исканий включает преодоление недостатков, присущих персонажу, и по всей вероятности после успешного Искания маг преодолевает такой недостаток. Это внесёт (или, по крайней мере, должно внести) значительное изменение в его мировоззрение. Если игрок этого хочет, Искание – это достойная причина поменять Маску или даже Натуру персонажа. Точно так же, озарение, дарованное Откровением, может помочь персонажу повысить уровни Сфер (хотя всё равно нужно учитывать привычные требования о трате времени на это).

Раскол, принесённый Откровением, может длиться несколько дней; игрок может решить, когда он начнёт спадать. В это время, с усмотрения Рассказчика, определённые типы магии могут стать интуитивными (то есть, сложность снижается на 1), а Силу Воли проще восстановить. В конце концов, маг встретился сам с собой, вышел из переживания более сильным и целостным. Его мистический путь продолжается.

## Неудача

Конечно, редко всё бывает так легко, особенно если Рассказчик решает использовать «Еретическое предложение», Искания не проходят легко. Персонаж должен лицом к лицу столкнуться с несколькими сильно въевшимися мыслями о себе, вещами, которые, как он полагал, *не могут* быть другими. Игрок, скорее всего, сталкивается с некоторыми довольно неприятными выборами относительно персонажа и его концепции. В конце

концов, любой рост вызывает боль, и многие маги уклоняются от страданий, присущих развитию.

Магу, который принимает неверное решение в Искании, *можно* даровать второй шанс. Это зависит от причин сделанного выбора – если Аватар может понять, почему маг принял такое решение, и согласен с его логикой, пусть и не выбором, он может представить испытание по-другому. Но вот если маг принял поспешное решение, даже Динамический Аватар вряд ли будет слишком благосклонным. Более того, существует три верных способа провалить Искание: *апатия*, *беспечность* и *высокомерие*.

Если маг *апатичен* – он просто не заботится о просветлении – ему, во-первых, вероятно, вообще нечего делать на Искании. Возможно, Аватар подтолкнул её к духовным исканиям в попытке вытащить из апатии, но если маг отказывается проходить испытания или проходит его без особой охоты, Аватар с грустью сдаётся. Аватар может отобрать у мага способность творить магию, пока он не приведёт себя в форму, или может позволить ему сохранить магическое знание и силу, но сделать его неспособным восстанавливать Силу Воли без серьёзных усилий (говоря игровыми терминами, всякий раз, когда персонаж бы восстанавливал Силу Воли при обычных условиях, теперь игрок будет пробрасывать постоянную Силу Воли (со сложностью 9). Если бросок успешен, то персонаж восстанавливает Силу Воли как обычно. В случае неудачи или провала этого не происходит). Некоторые маги никогда не оправляются от этой апатии и просто идут сквозь жизнь как квази-Спящие, не способные больше накопить достаточно воли, чтобы коснуться силы, которой некогда обладали.

*Беспечность* – гораздо более распространённая проблема. Маг становится беспечным, когда слишком сильно полагается на конкретный эффект, практику или фокус (да, пример с магом, ищущим часы, сюда применим). Аватары, которые хотят вытащить своих целей из беспечности, обычно будут создавать Искания, отвергающие всё, на что маг начинает полагаться слишком сильно. Магичка, которая проверяет *всё*, что ей говорят, эффектом ***Кольцо правды***, может обнаружить, что всё, что говорят ей, звучит искренне – буквально. Звук колоколов становится оглушающим, когда кто-то говорит.

Беспечные маги часто пугаются, попадая в такое Искание, и периодически «замирают на месте», чувствуя себя неспособными предпринять любое действие без применения своих обычных штучек. Если маг слишком долго ничего не предпринимает (а это «слишком долго» варьируется от Аватара к Аватару), его Аватар может появиться и дать магу несколько советов, а затем вернёт его обратно к нормальной жизни и какое-то время не будет возвращаться к этому вопросу (как минимум день, а может, и целый год – опять же, это зависит от Аватара).

*Высокомерие* же периодически одолевает большинство магов. Этот вид самонадеянной гордости – убеждение, что маг может сделать *что угодно*, при этом ни перед кем не отчитываясь – неприемлема для Аватара мага (который слишком хорошо знает его лимиты). Искания, построенные вокруг высокомерия, часто разработаны для того, чтобы сбить с мага спесь, и в них могут встречаться враги выносливые, умные и быстрые настолько, чтобы суметь избежать лучших атак или тактик мага. Решением может быть признание поражения – а высокомерные маги скорее умрут, чем сделают это. Высокомерие встаёт на пути просветления всякий раз, когда маг может увидеть верный способ преодолеть испытание, но отказывается от него из-за гордости, тщеславия или какой-нибудь ещё разрушительной мысли. Когда маг проваливает Искание из-за

высокомерия, Аватар часто в отвращении отворачивается от него. Он может некоторым образом ограничить силу мага, как было описано в разделе «апатии», но будет вполне готов поговорить с магом на этот счёт.

Вне зависимости от того, почему маг проваливает Искание, после этого он обычно раздавлен и погружён в депрессию. Даже если впоследствии маг понимает, чему Аватар пытался научить его, всё равно это испытание провалено. Сколько пройдёт времени до того, как у мага появится новый шанс, зависит от конкретного взятого Аватара и того, как маг провалил тест. Если он провалился из-за одного из трёх классических ошибок, Аватар, вероятно, отреагирует, как указано, и подождёт, пока маг не начнёт активно пытаться исправить свои ошибки. Если маг провалился из-за неверно принятого решения или неспособности понять, чему Аватар пытался его научить, Аватар, вероятно, будет даровать ему намёки и видения в повседневной жизни, пытаясь научить мага тому, что ему надо знать, не подвергая его тяготам Искания. Когда Аватар чувствует, что маг добивается успеха, он вновь забирает его в поиск видения и либо представляет то же испытание снова, либо даёт тот же урок, но в другом испытании.

### Разочарование

Одним словом, провал Искания – это разочарование. Дело не только в том, что персонаж не улучшает свои способности, а и в том, что игрок тоже часто чувствует себя некомпетентным. Когда персонаж проваливает Искание, спросите себя, почему. Сделали ли вы испытание слишком непонятным? Может быть, игрок пытался следовать за подсказками, которые не были важны? Почему же игрок «не догнал»?

Разумеется, у игроков никогда нет доступа к полной информации, которой обладают персонажи, потому что игроки – не Пробуждённые маги, обладающие способностью влиять на реальность напрямую (если вас смущает этот момент, просмотрите отказ от ответственности в любом количестве наших книг). Помня об этом, вы можете периодически напоминать игроку о чём-то, что его персонаж знал бы, но мог упустить. Намёки совершенно приемлемо давать как в Исканиях, так и в любое другое время игры. По двум причинам. Первая – что это просто хороший тон: никто не совершенен, и нечестно наказывать персонажа за то, что игрок забыл учесть какую-то деталь. Вторая (на случай, если кто-то забыл) – это игра, и предполагается, что игры должны быть весёлыми.

## Последствия

Что случается, когда Искание заканчивается? Если оно завершилось успешно, персонаж переживает Откровение, как было указано выше. Если неудачно, то персонаж, вероятно, на какое-то время впадает в депрессию, может быть, даже теряет несколько очков временной Силы Воли. Во всяком случае, никто не выходит из Искания неизменным.

Самое распространённое изменение, которое происходит в маге после Искания (вне зависимости от результата), заключается в Резонансе. Как было указано в Главе 1, Резонанс изменяется в ответ на сильную эмоцию, ассоциируемую с магией и тем, как персонаж её использует. Успех или неудача в Искании практически всегда изменяет

Резонанс, а то, как именно проявляется это изменение, во многом зависит от специфики Искания.

Если Искание было успешным, персонаж, возможно, обретает Резонанс. Это не обязательно будет тот же тип Резонанса, который уже есть у персонажа; маг с Динамичным Резонансом «*Яростный*», который проходит Искание, в котором он визуализирует свой гнев в виде дикого животного, которое нужно укротить, вполне может получить точку Статичного Резонанса (возможно, с Чертой Резонанса «*Сфокусированный*»).

Если маг проваливает Искание, он вполне может потерять Резонанс. Если маг в примере выше убил своё животное-гнев вместо того, чтобы попытаться подчинить его, его Динамический Резонанс может ослабнуть. Однако в результате проваленного Искания Резонанс чаще всего изменяется; возможно, Резонанс «Яростный» изменился бы на «Разочарованный» или что-то подобное.

Здесь не приводится игровой системы для набора, потери или изменения Черт Резонанса, потому что это изменение полностью зависит от Рассказчика и игрока. Если обе стороны считают, что Резонанс мага после Искания должен остаться таким же, как до него – это нормально. Однако помните, что по мере того, как мощь магов растёт, растёт и их Резонанс. У самых могущественных магов есть Черты Резонанса всех трёх типов, и это значит, что мистические «отпечатки пальцев», которые они оставляют после себя, являются сложными и многослойными, ещё более отчётливо отмечающими их. В конце концов, у любого мага может быть *Горящий* (Динамический) Резонанс, но если этот Горящий также связан со *Смертельным* (Энтропийным) и является *Интенсивным* (Статичным), мага гораздо легче выследить.



# Примеры Исканий

Ниже приведено четыре примера Исканий, по одному на каждую из четырёх Эссенций, используя примеры персонажей из обсуждения Эссенций и Аватаров (выше по тексту). Они включены сюда в целях вдохновения, и чтобы показать, несколько сильно могут отличаться четыре разных Эссенции. Как было указано раньше, Искания – это исключительно личное переживание. Эти примеры годятся для данных персонажей и могут подсказать направление Рассказчикам, ищущим идеи для Исканий, но создание общего «шаблона Исканий» – занятие бесполезное, потому что существует слишком много вариантов.

## Динамический пример: рушащийся мост

Гэйдж Кресснер, Сын Эфира, персонаж, упомянутый на стр. 105, отправляется в своё первое Искание. В случае успеха его Арете поднимется с 3 до 4 – довольно важная разница, поскольку такое просветление позволит ему стать Адептом Сферы. Рассказчик просматривает заметки по нескольким прошедшим историям и решает, что Динамический Аватар Гэйджа разочарован тем фактом, что хотя Гэйдж является экспертом гармоники и теоретически способен направлять силы вибрации и звука для достижения значительного эффекта, он так строго регламентирует свою жизнь, что не может раскрыть свой потенциал. Его Аватар хочет, чтобы он научился ценить силу спонтанности, но знает, что его научное мировоззрение может этому помешать. Поэтому Рассказчик решает, что в этом Искании Аватар поставит его в ситуацию «действуй или умри» – либо он сможет освободиться от своих строгих теорий, либо пострадают люди.

Искание начинается, когда Гэйдж въезжает на мост. В этот момент вибрации, которые он чувствуют, становятся гораздо более ощутимыми. Гэйдж притормаживает; хотя он не считает вибрации своим «Аватаром», он знает, что когда они усиливаются, он часто находится на грани прорыва. Оглядываясь по сторонам, он замечает, что опора моста начинает трескаться.

Гэйдж останавливает машину, смотрит на повреждение и анализирует его как с помощью своего земного знания физики, так и с помощью магического понимания Сил и Материи. Он понимает, что мост ломается пополам из-за ошибки в инженерных расчётах – ветер особым образом раскачивает его, и мост просто гнётся. Аватар Гэйджа не позволяет ему тратить слишком много времени на размышления. Мост начинает крениться, и Гэйджа практически выбрасывает «за борт». Другие машины на мосту скользят к краю, и люди начинают кричать. Гэйдж беспомощно оглядывается по сторонам и понимает, что его единственная возможность выжить – помешать мосту обрушиться.

Гэйдж запрыгивает обратно в машину и включает зажигание, в это время фокусируясь на вибрации, разрывающей мост на части. Он понимает, что вибрации накатывают волнами, и если он сможет создать силу той же силы, но противоположной амплитуды, это погасит силу, ломающую мост (да, это несколько свободная трактовка физики, но это ещё и игра... смиритесь). Бросив взгляд на кабели, поддерживающие мост, он трясёт головой и врезается в бок моста. Несколько кабелей сцепляются с гулким звоном, и на какое-то мгновение мост стабилизируется. Другие водители быстро едут к концу моста, один из них останавливается, чтобы забрать с собой Гэйджа.

Гэйдж просыпается от звука гудка за собой. Он почти проехал мост, но едет очень медленно. Он оглядывается по сторонам и понимает, что вибрации утихли, но также то, что он может воздействовать на них быстро и прямо, используя окружающую среду. Он давит на газ и едет к своей лаборатории – у него всё ещё много работы.

**Заметки Рассказчика**: в приведённом выше примере игрок сначала попытался использовать традиционные методы Гэйджа – анализ – чтобы определить, что происходит. Аватар ответил поднятием ставок; если бы он слишком долго колебался, погибли бы невинные люди. Это, по сути, был его второй шанс, сигнал, что Гэйдж провалил бы Искание, если бы продолжал использовать свою обычную тактику. К счастью, игрок Гэйджа понял намёк и сделал что-то довольно безумное по научным стандартам, но использовал свои научные знания в качестве фокуса для довольно жёсткого эффекта (а именно – сцепление кабелей для создания силы, противостоящей вибрации, разламывающей мост; грубо говоря, эффект Сил 3). Это именно то, что хотел увидеть его Аватар, так что Гэйдж преуспевает в Искании и получает четвёртую точку Арете. Его игрок может обоснованно поднять уровень Сил Гэйджа, или купить точку Энтропии, учитывая, что точное определение источника вибраций было частью Искания. В любом случае, Гэйдж получает точку Динамического Резонанса (с Чертой Резонанса «Спонтанный»). Всё Искание проходит без всяких бросков кубиков (единственным действием, где могли поучаствовать кубики, было создание эффекта Сил для спасения моста, и Рассказчик мудро решил не рисковать провалить такое важное задание).

## Узорный пример: Гроза

Маги-Вербена изучают Сферу Жизни как само собой разумеющееся, и Марни Уэллс, персонаж, упомянутый на странице 105, не является исключением. Её Пробуждение показало ей, что её Жизнь повсюду и проста от природы, но с тех пор Марни стала жертвой ошибочной точки зрения, что Жизнь – единственная Сфера, достойная изучения. В особенности она отвергает другие Сферы Узора как бесполезные (по большей части потому, что у неё был плохой опыт встреч с Орденом Гермеса и Сынами Эфира, двумя Традициями, которые часто используют эти Сферы). Её Аватар считает это неприемлемым: всякое живое существо состоит из Материи (в основном воды) и полагается на Силы для выживания. Прежде чем Марни сможет осознать истинную простоту реальности, она должна увидеть связь между Сферами Узоров. Следовательно, её Аватар отправляет её в Искание, чтобы научить её этому уроку. В случае Успеха Марни получит свою третью точку Арете.

Аватар Марни ждёт, пока её ковен проводит ритуал на природе. Когда Марни и другие ведьмы танцуют под Луной, небо затягивают тучи, а в отдалении гремит гром. Другие члены её ковена продолжают танцевать, но Марни останавливается и смотрит на грозу, когда молния прорезает небо. Неподалёку она видит дерево, за пару секунд вырастающее из земли – значит, её Аватар рядом.

Марни наблюдает, и тут вдруг молния бьёт прямо в землю рядом с ней. Земля трескается, но дождь тушит огонь. Марни понимает, что она стоит посреди пустого пространства в грозу с молниями, держа железный кинжал (её *атаме*[6], который она

[6] Атаме – ритуальный нож.

использует, чтобы фокусировать Основы), и начинает нервничать. Она с сожалением смотрит на дом, куда уже вернулись её подруги из ковена – ритуал закончен.

Молния бьёт вновь, на этот раз разрезая на две части дерево (не её дерево-Аватар). Марни злится и бежит к горящему дереву, режет ладонь своим атаме и пытается исцелить нанесённый ущерб. Она капает кровью (своим фокусом для Жизни) на горящий ствол и призывает магию Жизни, чтобы исцелить его. Возникает ещё одна молния, но она поднимает свой атаме вверх и пытается заземлить молнию, чтобы она не смогла причинить никакого вреда. Молния бьёт прямо в кинжал, и Марни чувствует невообразимую боль и жар. Она падает на колени, но остаётся в сознании и фокусирует свою волю через атаме на энергии, заключающейся в молнии. В этот момент её поражает аналогичность энергии молнии, энергии огня, поглощающего дерево, самого дерева и даже кинжала. Она в момент ясности понимает, что вся энергия одинакова, но обращаться с ней нужно по-разному (как свидетельствует ожог на её руке). Она позволяет дереву гореть и хромает в дом, чтобы позаботиться о своей ране.

**Заметки Рассказчика**: учитывая, что здесь главное – понять ценность и силу всех Узорных Сфер, Искание по большей части находится в руках игрока. Рассказчик устраивает грозу, чтобы создать ясные символы Сил – таковыми являются молния и огонь. Игрок Марни, прекрасно вживаясь в то, как её персонаж видит Сферу Сил, пытается «исправить» то, что наделала молния (используя Жизнь 2). Рассказчик позволяет ей сделать бросок, который проваливается. Затем игрок решает, что она сфокусируется на молнии и попытается отклонить её с использованием исключительно магии Основ (игрок вполне хорошо знает, что Марни не хватает мастерства, чтобы сделал этот, но рассуждает, что Марни пока этого не знает). В этот раз Рассказчик не заморачивается магическим броском. но всё же просит игрока бросить Выносливость, чтобы Марни могла остаться стоять, когда в неё ударит молния.

Впечатлённая и испуганная болью, причинённой молнией, игрок Марни задаёт вопрос. Учитывая, что Марни раньше использовала Жизнь и Основы, чтобы читать «ауру» живых существ, возможно, молния и огонь обладают сходными энергетическими подписями? Она фокусируется на этих силах, используя Основы, и обнаруживает, что у них действительно похожие энергии, даже в магическом смысле. Это приводит Марни к её Откровению – во многом похожему на то, что она видела во время своего Пробуждения; она понимает, что всё, включая Силы, Материю и Жизнь, в своей сути является одним и тем же (то есть, все они состоят из Квинтэссенции).

Рассказчик решает, что это очень похоже на то, что Аватар хотел, чтоб Марни поняла; ведьма просто пришла к этому выводу неожиданным образом (используя Основы как некий «мост» между Жизнью и Силами). Марни преуспевает и получает точку Арете, но также и точку Динамического Резонанса («Горящий»), как напоминание о могуществе Сил. Игрок может решить поднять уровень Основ Марни, купить точку Сил или, возможно, даже поднять Выносливость персонажа (учитывая, что она была «испытана» молнией).

## Изначальный пример – Исповедь

Ужасающий Аватар доктора Маркуса Джексона, напоминающий паромщика тип в капюшона, решает, что Маркусу пришло время осознать свою судьбу и утихомирить шторм в землях мёртвых. Чтобы это случилось, он должен освоить Сферу Духа.

Могущественный Аватар ждёт, пока Маркус заснёт, а затем затягивает его в Искание. Если Маркус преуспеет, он получит пятую точку Арете. Однако Аватар не намерен делать это испытание лёгким. Маркус всё ещё страдает от ночных кошмаров и ужасающего чувства вины, связанного со смертью его сестры (и он, и его сестра были подстрелены, но он выжил благодаря тому, что его спас Аватар. Он чувствует себя так, будто должен был защитить сестру). Его Аватар осознаёт, что пока Маркус переживает свои собственные проблемы, он не сможет принести мир в земли мёртвых.



Маркус видит себя идущим по дороге и приходит на перекрёсток. Он может идти вперёд, пойти направо или налево, или повернуть назад. За время бытия магом Маркус научился никогда не принимать как должное то, что он видит, и оглядывается по сторонам внимательнее. Неподалёку от дорог он видит церковь с кладбищем. Он сходит с дороги и отправляется к церкви.

Оказавшись там, он видит разрытую могилу с гробом в ней. Рядом – груда земли и воткнутая в неё лопата. Маркус хватает лопату, но ощущает, что что-то не так – он понимает, что призрак погибшего медлит, возможно, потому, что тело не было захоронено надлежащим образом. Маркус знает достаточно, чтобы провести подобный ритуал (он профессор танатологии), но что-то всё равно не так. Двери церкви широко открыты, но из посетителей никого не видно. Маркус кладёт лопату и входит в церковь.

Там он крестится и садится молиться. Он остаётся там и молится, и солнце начинает садиться. За мгновения после заката его озаряет, и он быстро входит в исповедальню. Священник, который там находится, сокрыт в тени, но Маркус узнаёт своего загадочного Аватара. Маркус проходит таинство исповеди, где он признаёт своё сомнение в собственных способностях и вину в том, что он не смог спасти сестру. «Священник» отпускает ему грехи и налагает на него епитимью – «Помоги мёртвым упокоиться».

Маркус покидает церковь и проводит ритуал погребения, помогая призраку упокоиться. Затем он забирается обратно на холм и продолжает идти по дороге, ведущей его вперёд. Вдали он видит, как собираются грозовые тучи, и знает, что его истинное предназначение ждёт его.

Заметки Рассказчика: Это более «классическое» Искание, наполненное символизмом, «комнатная» структура, которую часто используют Изначальные Аватары. Когда оно начинается, Маркус приближается к перекрёстку – довольно очевидный символ выбора. Игрок Маркуса достаточно умён, так что он осматривается и видит церковь. Рассказчик раньше часто использовал с Маркусом религиозные мотивы, так что игрок решает, что Маркусу лучше исследовать её. Так что он проходит первую комнату: не идёт вперёд, пока не будет уверен, что оставляет позади.

Разрытая могила – это символ незаконченного дела, отражающий одержимость Маркуса и его вину перед своей сестрой. Он не может успокоиться, пока не пройдёт через это, вот почему он должен войти в церковь (символ признания того, что ему нужна помощь, чтобы преодолеть своё прошлое). Оставление могилы – это вторая комната.

Внутри церкви игрок Маркуса немного колеблется; идея исповедаться не приходит ему в голову. Маркус садится молиться, и Рассказчик решает, что он должен показать игроку, что время имеет значение (то есть, говорит про то, что солнце садится). Наконец игрок догадывается об исповеди и входит в исповедальню. Игрок и Рассказчик отыгрывают исповедь Маркуса и совет его Аватара; это третья комната (и самое важное испытание в Искании).

Маркус выходит из церкви и помогает призраку упокоиться, что, опять же, является символом, что он отпускает ситуацию с сестрой. Четвёртая комната пройдена, Маркус всходит на холм (что символизирует его собственное возвращение к жизни после того, как он вырвался из челюстей смерти) и продолжает идти по пути (пятая комната). Маркус обретает точку Арете и точку Статичного Резонанса (с Чертой «Сосредоточенный»).

## Пример Поиска – Конец дороги

Молодой Сирота Тай Уильямс (упомянутый на стр. 107), проходит своё первое Искание после нескольких месяцев отыгрыша. Рассказчик заметил, что по мере прохождения хроники Тай завёл друзей с другими персонажами и перестал активно искать своих родителей; это заставляет его Аватара сильно нервничать. Рассказчик решает, что на Искании (которое, в случае успеха, дарует Таю четвёртую точку Арете) Аватар Тая представит ему ряд искушений, которыми он должен не соблазниться, чтобы достичь цели.

Искание начинается, когда Тай идёт по городской улице. Мимо него проезжает машина; люди, сидящие в ней, кажутся странно знакомыми. Машина добирается до конца квартала прежде, чем Тай понимает, что это могли быть его родители. Он начинает следовать за машиной, используя магию Связей, чтобы пробраться через толпу на тротуаре, но не преуспевает.

Пройдя гастроном, он видит Дока, его друга и бывшего наставника, который стоит рядом с магазином и ест сандвич. Он машет Таю и зовёт к себе. Тай печально смотрит на машину, которая исчезает вдали, но решает, что он хочет увидеть Дока сильнее, и переходит улицу, чтобы поесть вместе с Доком и поговорить. Машина, в которой едут его родители, исчезает на горизонте, а когда Тай доходит до гастронома, он не видит Дока. Он видит только сумку с сандвичем и записку – «Может, в следующий раз».

Тай начинает плакать и садится есть сандвич. Он понимает, что сандвич на вкус такой же, как обычно, что Дока (который исчез в Умбре несколько месяцев назад) всё ещё нет, и что всё осталось примерно таким же, как и всегда.

**Заметки Рассказчика:** урок, которому Аватар Тая хочет его научить, гласит, что всё изменяется и в конце концов гибнет, но постоянное преследование цели позволяет ему помнить о будущем и поддерживает живым его дух. Учитывая, что его Аватар обычно использует его родителей в качестве «приманки», чтобы убедить Тая жаждать просветления, Рассказчик решает, что дать Таю возможность взглянуть на них подтолкнёт игрока следовать за ними вне зависимости от обстоятельств.

Но когда Тай видит своего бывшего наставника, игрок решает, что Тай побежит присоединиться к нему. Рассказчик старается поубедительнее описать, как машина уезжает вдаль, но игрок стоит на своём. Это пример *беспечности* – Тай предпочёл знакомое своей постоянной цели. В результате Он проваливает Искание и получает точку Статичного Резонанса (с Чертой «*Комфортный*»).

# ГЛАВА 5: АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СЕТТИНГИ



*Они говорят тебе не верить тому, что ты читаешь в газетах. Они говорят тебе, что ты можешь воплощать мечты в реальность – что ты можешь навязать свою точку зрения, превозмогая волю других. Если ты спросишь меня, я скажу, что это полная хрень. Ты так же легко можешь предположить, что интернет-компании не накрылись медным тазом. Что Милошевич всё ещё на свободе и убивает ножом беременных хорватских женщин. Что у нас нет клонирования.*

*Видишь ли, эти мечтатели упускают главное. Восприятие не формирует реальность. Это совсем не то, что пытался сказать Пирсиг. Он говорит, что наше восприятие реальности искажает наше понимание её. Так что давай. Спрыгни с крыши этого здания. Представь, будто мне не всё равно. Всё закончится тем, что твои кишки будут размазаны по мостовой вместе с теми остальными Традиционалистами, с которыми мы расправляемся каждый день.*

*Я знаю, в чём твоя проблема. Ты слишком долго времени витал в облаках. Нет способа достать свои ключи от комнаты для совещаний. Тебе разве не надо платить за квартиру? И алименты платить не надо?*

*А теперь, если ты просто уйдёшь из моего офиса, у меня будет онлайн-конференция с Москвой и Сиднеем через десять минут. Этой ночью я лечу на самолёте в Киото, и я не хочу опоздать туда, чтобы успеть на несколько кабуки. Беги обратно в свою каморку.*

*Ах да, и к завтрашнему полудню не забудь положить на мой стол отчёт по пробоотборнику для посадочного модуля, отправляющегося на Марс.*

*Нет, это не звучит как научная фантастика. Почему ты спрашиваешь?*

## Об идее и реалиях

Война Восхождения окончена. В этой эпохе нет шанса вернуть чудеса. Спящие улеглись в долгую, долгую зимнюю спячку. Технократия сокрушила превосходство Традиций своим каблуком. В Умбре бушует Шторм Аватаров.

Крылья Икара растаяли. Мудрость Дедала показала истину. И так и должно было случиться.

Или всё-таки нет?

Данный раздел исследует варианты Повествования и игры как в контексте, так и вне контекста существующего метаплота сюжета «Маг: Восхождение». В этой главе мы расскажем, как рассказывать истории, которые делают искусным использование метаплота как глобального контекста. Мы также рассмотрим несколько совершенно альтернативных сеттингов для «Мага». И наконец, мы обсудим, как вы как Рассказчик можете использовать несколько простых тем для вовлечения игроков, побуждения их поверить истории, которую вы хотите рассказать, даже если изначально они этому сопротивлялись.

# Так значит, мир катится в тартарары...

## (или Зачем играть в Мага за среднестатистического обывателя из трущоб)

Война Восхождения подошла к концу, и Традиции, последний оплот надежды на лучший мир, были побеждены. Умбра, физическое отражение духовных верований человечества, теперь довольно сильно отделена от всех духовных созданий, кроме тех, что целиком или отчасти ей родственны. Все Магистры, кроме горстки, мертвы, исчезли или недостижимы. Даже самый оптимистичный из Традиционалистов теперь признаёт, что любое Великое Восхождение теперь недостижимо. Куда ни посмотри – одна апатия. Безэмоциональные лица представителей человеческой расы, чьё время вышло, и чьи шансы упущены, оглядываются на Пробуждённых, как осязаемое напоминание об их неудаче. Пришла Расплата, и на вершине мира, превратившегося в пепел, триумфально стоит Технократия.

Херня.

Всякий, кто купится на это, недостоин уникальных и чудесных даров Пробуждения. Традиции пять веков сражались в неравной битве. Для них в этом нет ничего нового. Враг внезапно провозглашает, что борьба окончена, и Традиции освобождаются от всякой ответственности? Вдруг становится «слишком поздно», чтобы что-то с этим сделать? Раньше уже проходили века. Гибли часовни. Происходили неудачи. И всё же ни один из этих факторов не стал Единственным Решающим Фактором того, должны ли Традиции продолжать борьбу. Да, возможно, события последних лет входят в список самых огромных потрясений, которые доводилось переживать Традициям. Было бы глупо не увидеть то, что уничтожение Дойссетепа было по меньшей мере столь же болезненной раной, как предательство Хейлеля Теонима. Но как и в случае с падением Первого Кабала, это значительный, важный и, в конечном счёте, необходимый урок, который нужно выучить.

Слишком долго Традиции смотрели на Технократию как на своего Великого Врага. Хотя Совет Технократии и *является* большой угрозой для того, чем дорожат все Традиции, никто не виноват в Расплате больше, чем сами Традиции. Величайшим соперником Традиций является – и всегда являлся – никто иной, как люди, которым Традиции тщетно пытались помочь пять сотен лет. Никто не заставлял Спящих переставать верить в существование чего-то более важного, чем их две недели отпуска, футбол по вечерам понедельника и неблагодарная жизнь долгового рабства. Никто не предоставлял им конкретных доказательств, что вера во что-то более существенное, чем ты сам, является ложью. Все эти вещи были просто более простыми «истинами» жизни, чем борьба за нахождение смысла, поиск надежды и суждения, что отдельный человек не является беспомощным и несущественным. Хотя Технократия, может, и использовала эту слабость и помогла вырвать то, что человеку дано от рождения, из рук человечества, именно человечество отвергло это право ради совершенно пустого мировоззрения, предложенного Технократией. Консенсус *выбрал* заурядность.

Правда, говорят, что единственный выбор, который есть у Традиций, единственный выбор, который у них был всегда – это продолжать сражаться и пытаться помочь тем людям, которые отвергли виденье Традиций и во многом вынудили мистиков столкнуться

с непреодолимыми трудностями, которые сейчас стоят перед ними. Почему? Потому что «Маг» – это не игра о том, как идти более лёгким путём. Это не игра про «модность» нигилизма. «Маг» – это игра про надежду и помощь себе и другим в осознании фантастического потенциала, который дремлет в каждом из нас. Маги – не какой-нибудь вымирающий вид, доживающий свои дни в отчаянии и страхе; они – точка невозврата человечества, немногие из храбрецов, которые готовы пострадать, чтобы устранить ущерб, нанесённый саморазрушительным неверием своих собратьев. Они – единственные, кто ведут борьбу даже теперь, в эти «последние часы», чтобы дать зрение слепым. В мире, где убеждение определяет реальность, любое другое поведение было бы грубым нарушением священной ответственности, налагаемой Пробуждением.

Это время, наполненное огромным потенциалом для Традиций. Технократия начинает понимать, что её власть становится всё более статичной, лишённая потенциала её собственным успехом, и начинают понимать ужасные последствия осуществления собственных желаний. Она стала жертвой невероятного высокомерия, которое погубило Орден Гермеса после Мистриджа. Подобно возникшему Ордену Разума, должен существовать *кто-то*, кто будет собирать осколки после того, как преобладающая парадигма обрушится под собственным огромным весом. Хотя Традициям было бы легко сдаться и купиться на всю эту чушь, что «конец близок», который распространяют все, считающие, что они что-то знают о Расплате, правда в том, что Война за Реальность – это непрекращающаяся борьба с её приливами и отливами. Слишком долго Традиции ощущали и действовали так, будто они упустили свой Исключительный Шанс, и пришло время отбросить такое глупое и саморазрушительное отношение. Ложь Технократии, по-видимому, разваливается на части, и если не будет никого, кто мог бы предложить Спящим мировоззрение получше, в конце концов выиграют Нефанди. Но люди должны выбрать Забвение, и, если дать им хоть какой угодно другой вариант, этого не случится. Хотя Орден действительно не получит назад своих драконов и высоких башен, а Вербена – широкие и густые леса древности, существуют более новые, другие мечты, которые можно предложить, мечты о более мудрых Традициях, которые прошли сквозь ад и носят свои шрамы как доказательство того, что они выдержали во имя принципов и идеалов.

С чего начать в этой трудной битве за сердца и разумы Спящих? Как противодействовать векам обработки, загнавшей личность в подчинение и уступчивость? Самое важное, что нужно помнить – это то, что Пробуждение не является правом на превосходство. Не единожды Пробуждённые приходили к точке зрения, что их способности дают им право контролировать окружающих людей, и всякий раз такое отношение приводило к гибели империй. Традиции не должны пытаться *заменить* Технократию, вместо этого им следует стремиться устранить человеческое желание быть под контролем. Освобождённый человеческий дух стоит бесконечно больше, чем тот, что повинуется под воздействием страха, механически или из невежества. Теперь Технократия познаёт этот урок трудным путём.

Отбрасывание мыслей о господстве не будет сложнейшей частью. На самом деле, побуждение людей открыть глаза и взглянуть на искру божественности внутри самих себя и принять привилегии и обязанности, присущие свободе, возможно, самая сложная задача. За то время, что разум Спящих подвергался обработке, их научили верить, что только у немногих людей есть то, что нужно, чтобы что-то изменить и быть кем-то важным. Большинство в основном предполагают, что они не входят в число этих немногих, и, учитывая их убеждение, так и происходит. Стойкость этой идеи сделала массовое

Восхождение человечества практически невозможным и стала тем, что привело мир на грань катастрофы. Большинство магов предполагают, что осталось недостаточно времени, чтобы возвращать себе по одному верящему за раз. Это превратилось в заколдованный круг, который внушает чувство отчаяния и безнадёжности. В конце концов, если нет надежды на Пробуждение всего мира за раз, и если в песочных часах осталось слишком мало песчинок, чтобы оказать влияние на парадигму апатии, открыв истину людям по отдельности, то в чём смысл? Изъян этого аргумента находится в провинциальной и, по сути, средневековой точке зрения, что миру придёт конец в ближайшем поколении.

Да, фундаментальная метафизика мира изменилась. Никто с этим особо не спорит. Несомненно, магия не совсем такая, какой она была тысячелетие тому назад. Скорее всего, большинство Пробуждённых современности даже не узнают магию десятитысячелетней давности. Суть в том, что природа магии – штука изменчивая. Со временем она меняется, поддаваясь преобладающим отношениям эпох и мест. Даже сегодня, в эту эпоху взаимосвязи, то, что считается согласованным эффектом на Большом Центральном Вокзале, сильно отличается от того, что вам сойдёт с рук в Бангкоке или австралийской деревне, как всегда и было. Так если магия не срабатывает неудачно во всех местах совершенно одинаково, почему даже Пробуждённые упорно считают, что небо падает на землю? Простой ответ в том, что Пробуждённые – тоже люди, и так же поддаются истерии, паранойе, и апокалиптическому сенсационализму, как кто угодно ещё. Всякий раз, когда столетие подходит к концу, начинается пропаганда насчёт конца света. Всякий раз, как случается большое землетрясение или какая-нибудь другая природная катастрофа, фаталисты всегда на видном месте и побуждают других готовиться к вознесению на небо. Все маги повсюду недавно ощутили в глубине своей души смертельные муки эпохи. Как всегда, вестники смерти слетелись, как вороньё, чтобы рассказать всем про то, что наступает конец света. Как же непросветлённо.

Опасности, за которыми магам теперь нужно следить, по своей сути не являются сверхъестественными. Возможно, более верным будет сказать, что они не *напрямую* сверхъестественные. Хотя растущая власть Нефанди и ужасающие опасности Шторма Аватаров, например, являются угрозами для всех Пробуждённых мира, они являются лишь симптомами. Столкнувшись с растущим осознанием, что отсутствие чувств ведёт лишь к боли, страху и разочарованию, люди закопались внутрь себя и не осмеливаются ничего не чувствовать. У среднестатистического современного человека несколько меньше свободного времени, чем у большинства древних охотников, но значительно больше стресса, и гораздо больше трудностей на пути ко всякой духовности. Материализм современного мира повлёк за собой не более стоящую жизнь, а более комфортную и отсутствие сложных или важных вопросов, жизнь, в которой гораздо проще действовать на автомате. Большинство людей трудятся по причинам сомнительной ценности, чтобы питать и увековечивать цикл постоянно растущей сложности, в которой человеческие существа даже дальше отдаляются от себя и друг от друга. *Вот таков* Мир Тьмы. Это не обычная жестокость недружелюбных уличных хулиганов. Это не скользки от дождя аллеи и проститутки, торчки и беглецы, которые собираются под пустым светом неоновых огней и мерцающих фонарей. Мир Тьмы о том, как оказаться в постоянно кровоточащем человеческом желании быть свободными и счастливыми. Мир Тьмы таится в фастфуде, очертаниях дизайнерских костюмов и загадочных чистильщиках, которых люди производят, поглощают и долго живут без них, даже не понимая, почему. Он в желании бессмысленных вещей и в боли, оставляемой отсутствием того, что действительно

ценится. Хотя говорить такое очень легко, помните, что ничью жизнь напрямую не спасла бумажная работа, а люди всё-таки умирали из-за неё. Насколько же перекручены приоритеты, позволяющие таким вещам случаться? Мир является тем, чем является, потому что человеческие существа начали отрицать столь многое из того, что значит быть человеком в плане морали, убеждений и ценностей, которые, как им говорили, у них есть или должны были бы быть, чтобы быть частью этого бравого нового мира и подходить ему.

Поэтому в целом именно Пробуждённым, а в частности – Традициям, выпала задача быть гарантом лучшего пути для мира. Не пути Традиций: это было бы эгоистично, и у Традиций теперь была прекрасная возможность стать свидетелями того, что произойдёт с теми, кто попытается переделать всё по-своему. Спящим, которым принадлежит этот мир, нужно дать шанс осознать, что их ждёт более светлое будущее, а сопроводить их в путешествии должны те, кто будет более удачливым и просветлённым. Как вернуть этот Мир Тьмы обратно людям, чтобы они могли построить его заново? Традиции проявили довольно сильную склонность к тому, чтобы тем или иным образом отбрасывать тех, кто ставил Единство во главу угла своих противостояний, но теперь в этом нет никаких сомнений. Первое и самое главное заключается в том, что Девять Мистических Традиций должны стоять как единое целое или навсегда обречь себя на поражения. Мелкие конфликты между Традициями подрывают прочный фундамент, на котором следует установить столб освобождённого человечества. Как человеческой расе могут показать что-нибудь стоящее те, кто даже не может отбросить собственные различия? Недоверие и высокомерие послужили лишь для того, чтобы вбить клинья между Традициями, что окончательно связало Пробуждённым руки, когда Эпоха Великих Мифов рушилась у них на глазах.

Маги различных Традиций расскажут вам о болезненных попытках, которые они переживали в стремлении к освобождению душ и возвышению разумов, но этого, очевидно, было недостаточно. Вдохновить всего лишь одного человека на то, чтобы открыть глаза – это сложнейшая задача, а в мире больше шести миллионов человек, чьи глаза крепко зажмурены. Маги не могут позволить себе открывать правду только тем, кто находится на грани Пробуждения. Они должны стать учителями для тех, кто на самом деле не хочет учиться. Они должны превзойти инерцию столетий неактивности и образа мышления, гласящему, что у человека есть ограничения, которые он никогда не сможет превзойти. Как бы сложно это ни было, будущее Традиций, магии, и, возможно, самого мира зависит от обучения полёту самых простых из душ. Но надежда ни в коем случае не потеряна.

У Традиций больше друзей, чем они осознают, и даже больше, чем у них когда-нибудь хватало времени искать. Куда ни посмотри, находится кто-то, кто хочет оставить земное и шагнуть в фантастическое. В офисе, высветленном флуоресцентным светом ламп до снежной белизны женщина смотрит из окна и думает, куда ушли последние десять лет, и почему она с ног сбивается, чтобы сделать богатым кого-то ещё. В ветхой школе молодой человек впадает в отчаяние из-за мысли, что станет таким же безразличным и бесчувственным, как его отец, и он находится на грани до того, чтобы перестать об этом переживать. В доме ветеранов старик держит трость в руке, онемевшей от плохой циркуляции крови и скудного отопления, и гадает, как сложилась бы его жизнь, если бы он жил той жизнью, которую хотел, а не выбрал безопасную дорогу. Эти люди, настолько далёкие от свободы, что им она кажется давно прошедшей мечтой, и именно те, которые,

знают они о том или нет, буквально кричат Пробуждённым, чтобы они показали им что что-то замечательное, что-то, что у них никогда не хватало храбрости представить, существует на самом деле. Хотя они могут сопротивляться откровениям, они – те люди, которые могут пойти дальше всех, когда наконец призовут храбрость увидеть правду такой, как она есть. Они те, кого Традиции сильнее всего хотят заполучить, освободив от идеологического рабства. Но каждый день всё больше и больше таких людей, которых можно было спасти, вместо этого становятся потеряны. Традиции так привыкли к потерям, что они теперь видят врагов в каждой тени, от которой надо прятаться; шагнуть в круг света, чтобы предложить руку помощи одной забитой душе – это «слишком рискованно». В конце концов, касание Спящего, столь сильно увязшего в текущей парадигме привлечёт внимание Технократии, разве нет? Технократия повсюду, смотрит и ждёт, чтобы хотя бы один Ученик облажался и коснулся её руки, чтобы она могла вцепиться в него, словно стая волков, и порвать на кусочки. Если вы верите в это, то у меня есть мост в Бруклин, который можно вам впарить.

Технократия состоит из *людей*: настоящих, несовершенных людей, которые могут быть Пробуждёнными так же, ну, как любой другой Пробуждённый. На самом деле шпионы-технократы не сидят в вашем шкафу и не следят за вами через хот-доги, которые вы только что купили в супермаркете. Зачем им это? Их пропаганда так продвинулась, что все в неё верят. Гораздо лучше заставить ваших врагов думать, что вы повсюду, чем действительно тратить усилия на такое, потому что они будут робеть, когда нужно действовать решительно, и сбегут при одном лишь предположении о вашем присутствии. Враг, запуганный до подчинения и бездействия Технократии гораздо полезнее, чем враг побеждённый. Когда враг всё ещё существует, его можно использовать, чтобы запугать собственных подчинённых, призывая их к порядку. Когда Традиции играют в эти кулуарные игры, они просто попадают к Технократии прямо в руки и играют желаемую роль страшилки и угрозы, только уже для слабых на этой стороне. Сейчас не время для полумер и колебаний. Хотя некоторые Традиционалисты заявляют, что в эти последние времена нужно быть умным и не делать себя мишенью, такие трусливые настроения вряд ли помогут чего-то достигнуть, разве что создадут возможность позже пожалеть о том, что ничего не было сделано, когда ещё был шанс. В конце концов, пропаганда Технократии сейчас *настолько* хороша, что даже её члены в неё верят. Самонадеянность – это смертельная уязвимость. Технократия должна это знать; она однажды чрезвычайно удачно использовала этот факт. И её ничто так сильно не ставит в тупик, как вариант, который не совпал с прогнозами. Храбрые, неустрашимые и волевые Мистические Традиции – это последнее, чего Совет Технократии ожидает, когда мир разваливается на части и ничто из его хвалёной статистики, аксиом и теоретических моделей не может заставить Расплату поддаться их желаемым заключениям. Это может быть самый лучший час Традиций. Есть вещи похуже, чем непредсказуемое явление, при котором нечего терять. *Вот это* – именно тот враг, с которым Технократия не готова сражаться сейчас.

Если магам Традиций удалось так далеко зайти с помощью своего разума, что дальше? Отбросив гордыню и страх, можно чётко увидеть, как много остаётся сделать. Горизонт был большим экспериментом о том, что могло бы быть, но он во многом был нарциссической точкой зрения Традиций о совершенном мире. Это нелегко признать, но это никогда не будет мир, которого желают Спящие. Будь он таким, не с чего было бы начинать Мир Тьмы. Магия изменилась. Мир изменился. Возможно, Традициям тоже пришло время эволюционировать. Помните, что это не побуждение оставить «старые

традиции» позади и ограничить выбор чьих-нибудь фокусов ноутбуками, искусственными тканями и так далее. На самом деле это приглашение для членов *всех* Традиций (включая Виртуальных Адептов и других прогрессивно мыслящих магов) разработать точку зрения, которая, возможно, будет чуть больше ориентирована на Спящих. Никто не хочет проливать кровь, умерев у подножия Мирового Древа, чтобы дать возможность собрать щедрый урожай, но никто не хочет видеть и угрюмых чародеев в высоких башнях, командующих им, как крепостным. Такие вещи отталкивали людей от традиционного мистицизма столетия назад. Спящие – не машинное масло.

Как начать пробуждать веру в Спящем? Как и в случае всех великих путешествий, первый шаг – самый важный. Ты не просто подходишь к среднестатистическому человеку на улице и говоришь: «Существует магический мир, спящий под тем, что тебе известен, и ждущий, пока ты увидишь его незатуманенными глазами». Из-за таких разговоров люди попадают в местную тюрьму или психушку. Практически каждый маг знает по меньшей мере дюжину обычных людей, которые ни в коей мере не являются Консортами, полупробуждёнными мистиками или магами, которые проходят обучение. У магов, как и у всех остальных, есть друзья и семья. Хотя почти каждый, кто пытался рассказать члену семьи (особенно старшему поколению) точку зрения, отличающуюся от общепринятой, может удостовериться в тщетности подобных действий, небольшие ходы могут начать расширять точку зрения самых дорогих и близких человека. Иногда всё, что требуется – это предполагать идеи, которые человек не обдумывал раньше. Иногда даже предположительно «просветлённый» маг будет удивлён, услышав «Неспящее» отношение от людей, которых он знал всю жизнь и считал очень приземлёнными и обычными. Каждый хочет быть свободным; некоторые просто обладают преимуществом видеть путь к этой свободе гораздо яснее. Пробуждённым нужно продемонстрировать эти людям, доверяющим им, что путь, который они предлагают, не просто другой – он лучше. Большинство людей так сильно погружены в идею, что жизнь каждого человека следует (или должна следовать) Одному Истинному Узору, что они, по меньшей мере вначале, сопротивляются любой идеологии, которая раскачивает лодку. Попытайтесь убедить монтажника в третьем поколении, у которого за плечами 20 лет опыта работы, что он порабощён системой, которая сделала рабом не только его, но и его отца и дедушку, и вы скорее всего вызовете у него только горечь и замешательство. В этом деликатнейшем процессе требуются осторожность и благопристойное поведение. Боязнь неизвестности и опасностей, присущих прыжку веры – это причина, почему большинство Спящих спят. Внушение дополнительного страха способно лишь ещё сильнее угнести Непробуждённый разум.

Те из более молодого поколения, которых уже измучила сокрушающая тяжесть Мира Тьмы, часто более восприимчивы к удивительным обещаниям Пробуждения. Традиционалисты, у которых есть возможность взаимодействовать с молодёжью, обладают прекрасной возможностью привнести в тьму лучь света. Молодой разум практически всегда более готов принять радикальные или необычные идеи, которые кто-нибудь ставит на его пути. Молодые люди Мира Тьмы определённо нередко погружались в мистицизм, что бы это ни значило – приобретение книги по колдовству или эксперименты с доской для спиритических сеансов вместе с несколькими друзьями. Для многих это забава, и такие люди «перерастают» эту «фазу», но сколь многих можно было бы побудить остаться и в конце концов расширить собственное понимание, если бы у них был наставник или просто более старший друг, который мог бы быть там, куда однажды

могли бы пойти эти молодые люди? Определённые мистические практики лучше держать подальше от детей и молодёжи, но ничто не способствует изменению восприятию мира так, как расширение точки зрения поколения, которое будет править им через двадцать лет. Естественно, эта философия выходит за пределы колокольчика, книги и свечи [1] и имеет ценность для членов всех Традиций. Любой талантливый молодой хакер, вместо того, чтобы в 22 года вынимать свой пирсинг и прятать татуировки под рубашкой с длинными рукавами, мог бы, с надлежащим поощрением, быть ценным другом Традициям и их делу, даже если он так по-настоящему и не Пробудится. Суть в том, чтобы продемонстрировать, что «инакомыслящий» образ жизни, присущий Традициям, не только работает, но к нему также прилагается ощущение приключения и завершённости, отсутствующей в жизни «игры по правилам» и подчинения самой системе, которая пожирает человеческий дух заживо. В конце концов, жизнь, состоящая из служения корпорации или оправдания ожиданий других не может сравниться с тем, когда ты являешься парой рук, закладывающий фундамент более достойного мира. К счастью для Традиций, достаточно молодых людей подвергают сомнению «устоявшийся порядок вещей», ища более новые или старые образы мышления и жизни, так что каждый Традиционалист мог бы заняться освобождением этих молодых душ, страстно жаждущих свободы.

Никакое количество скрытого или открытого обращения в свою веру не заставит мир неожиданно вернуться в форму, и это может никогда не сработать, но это лучше, чем в страхе прятаться от Спящих, Технократии и всех остальных, стоящих упоминания. Гораздо лучше принести истину одному азума за раз, чем позволить чьему-либо свету незамеченным погибнуть в тенях. Благородство борьбы заключается не в победе, а в самой борьбе. В конце концов, именно бой имеет значение. Маг – это не Игра Повествования об Отчаянном Выживании. Это история о множестве храбрых мужчин и женщин, которые сражаются против того, что остальные из нас считают истинным и неизменным, потому что они знают, что существует более достойная жизнь, ждущая тех, кто обладает силой, изобретательностью и волей, чтобы дотянуться до этой жизни и сделать её реальностью.

Хотя вы можете играть в Мага ради этой атмосферы неизбежной гибели, это действительно идёт против чувства надежды, в которой была создана эта игра. Да, Традиций загнали в угол, и, возможно, большая часть сказанного здесь чуточку *чересчур* оптимистична, но какая альтернатива? Прятаться и трястись, когда планета рушится вокруг тебя? Как только ты прозрел, уже слишком поздно хотеть снова ослепнуть. Как только твоё сердце открылось тому, сколь многое в мире неправильно, что ты можешь сделать, кроме как попытаться это исправить? Немногие на самом деле представляют себя в роли защитника и спасителя других, но быть магом – это судьба, которая – во многом – выбирает тебя, а не как-нибудь ещё. Когда приходит момент принять судьбу и выступить за спасение всего, маги – именно тот сорт людей, которые не отворачиваются и не притворяются, что это не их проблема. Именно поэтому они Пробуждённые.

Падение Дойссетепа и Горизонта, и смерти Портоса и других Магистров, даже сама Расплата – вы можете воспринимать это как увещевание против гордыни и свидетельство ужасающей платы за попытку. Или же вы можете посмотреть на приведённые примеры, на сделанные ошибки и цену, которую некоторые были готовы заплатить, и посчитать их источником вдохновения и решимости. Более пятисот лет назад отдельные практики тысячи мистических искусств пришли к совместному стремлению к выживанию. Миссия

того Первого Кабала была жизненно важной, завещание их способности думать, действовать и быть героями одновременно. Хотя миссия провалилась, а обещание умерло в зародыше, Хейлель донёс внятное сообщение, которое слишком долго оставалось незамеченным. Когда он заставил Дойссетеп пасть вокруг себя в языках пламени, Мастер Портос отразил это сообщение; мы стояли как один, и пали, как один, и должны миру больше, чем дали ему, и всё, что мы взяли у него, должно быть учтено через какое-то время. Традиции заплатили то, что должны, и заплатили за это кровью. Теперь они стоят на перепутье и у них есть возможность слышать голоса, которые дают им советы сквозь время и трагедии, из-за самой смерти, избрать Единство и храбро и с сочувствием вместе столкнуться с тем, что придёт за Расплатой. Если же они этого не сделают, если решат уклоняться от ответственности, скрываясь в тенях и ожидая конца, тогда они заслуживают любой ужасной судьбы, которая их ожидает, потому что они доказали, что они никогда не были по-настоящему Пробуждёнными. Пробуждение – это приобретение контроля над собственной жизнью и взятие на себя ответственности за собственные действия. Лучше умереть стоя, чем жить на коленях.

Итак, мы описали полный круг, вернувшись к мрачной реальности, которой является Мир Тьмы. Должны быть принесены жертвы, и хорошие люди погибнут, перемолотые ужасными челюстями Расплаты, прежде чем всё будет сказано и сделано. Война Восхождения называется *войной* не просто так. Хотя тот грандиозный конфликт на самом деле не закончился – никакой полёт фантазии не может его закончить – сейчас в этой волне кровопролитья наступило затишье, в течение которого пыль оседает, и в этот момент *все* Пробуждённые – Традиционалисты, Технократы и другие – имеют возможность посмотреть на то, что было сделано во имя человечества и задаться вопросом, есть ли лучшее решение. Может ли мир быть спасён в создавшейся ситуации? Кто знает? Но нет оправдания тому, чтобы по крайней мере не попытаться. Время создавать новые легенды и взращивать дремлющее семя чуда, которое покоится в дрёме в каждой душе. Горизонт был приятной грёзой, той, от которой Традиции теперь очнулись, игрой притворства. Реальный мир сер от неверия и прогибается под весом собственного горя. Дойссетеп был ядовитым гнездом интриг и политиканства самого худшего сорта. Он был оплотом предательства, который проигнорировал мольбы нуждающихся и существовал лишь чтобы оправдывать корыстные фантазии нескольких Магистров и их подхалимов. Хотя потеря жизни из этих двух часовен была катастрофичной, а потеря того, что они собой представляли, стала болезненным ударом для Традиций, может быть, в конце концов это к лучшему. Учитывая, что за границами мира осталось всего несколько крепостей, и не осталось безопасного или надёжного доступа к ним, Традиции должны переключить своё внимание на то, что происходит вокруг них, вместо того, чтобы бежать в попытке обрести комфортное существование в реальности, которая им больше по душе. Возможно, Шторм Аватаров – это не наказание, а предупреждение: имейте дело с тем, что происходит в вашем мире и лечите раны в душах своих людей; только тогда их надежды и мечты снова откроются для вас.

Да, мир покатился к чертям. Но героизм по-настоящему появляется лишь в самые трудные времена, а пламя надежды горит ярче всего, когда отчаяние угрожает поглотить свет. Маги – люди, и чувствуют боль и страх так же, как кто угодно ещё, но именно потому, что они люди, у них есть способность жертвовать собой и страдать за спасение всех. Там находится мир, ждущий кого-то, кто станет перед бурей и скажет: «Достаточно».

В «**Маге**» этим кем-то можете быть вы.

# За пределами Исправленного издания «Мага».

Вокруг изменений в метаплоте Исправленного издания «Мага» разгорелось множество дебатов. Люди задали вопросы о множестве вещей. Пару вещей некоторые люди откровенно возненавидели.

Цель этого предисловия – не служить извинением за вещи, которые вам не нравятся в **Исправленном издании «Мага».** С самого начала игр Повествования существует стандарт, что если вы видите что-то, что вам не нравится, вы не обязаны это использовать. Мы надеемся, что это ответственность, которую вы как Рассказчик можете использовать мудро. Эта глава верит, что так оно и есть.

В **Исправленном Маге** представлено значительное отхождение от метаплота, который продвигался в Первом и Втором изданиях Мага. Прежде «Маг» фокусировался на борьбе (как буквальной, так и метафорической) Взошедших людей против непросветлённого века. Это была работа философии, заключённая в том, чтобы набирать очки в целом против врага, чья защита была весьма буквальной. На самом деле это была поэзия против науки, субъективное против объективного. В центре её лежала Война Восхождения, конечная абстракция.

На протяжении истории подобным абстрактным концепциям приходилось сталкиваться с суровой реальностью. До того, как их проредили спартанцы, древние греки настаивали на превосходстве своей культуры. Однако, обратившись взглядом в прошлое, мы понимаем, что если бы не поражение древних греков и не вызов софистике, преобладающей в их культуре, великим мыслителям Запада, возможно, было бы нечего сказать, и такой западной истории, какой мы её знаем, не было бы. Так же было и с опытом Джорджа Оруэлла в испанской революции. Если бы Оруэлл не пережил там горькие времена, он мог бы не написать величайшую из предостерегающих историй о возможном конце даже самых благонамеренных социалистических движений. Если бы не самоотверженный вклад чёрных американцев во время Второй Мировой войны, не было бы движения за гражданские права, которое бы бросило вызов и усовершенствовало американские обязательства своим высоким идеалам общественной справедливости и законного равенства.

Величайшие из идей были закалены в огне подобных реалий. Однако всё это проходило вне контекста игры Повествования. Предполагается, что в «Маге» вы даже ещё умнее, чем здесь. Так почему же могущественные маги не заметили, как рушится замок?

## Высокомерие чуда

Архимаги должны были заметить, что это грядёт.

В их карманных измерениях, подчиняющих лоскуты чистого созидания их воле, Архимаги должны были осознать, что это лишь вопрос времени, прежде чем реклама джинсов, чистые кредитные транзакции, безыскусные звуки и неоригинальная литература проложат границу между ними и Спящими. Но они не поняли этого – потому что они уже давно отсоединили себя от положения среднестатистического человека, которого, по их заявлениям, они хотели подтолкнуть к Восхождению.

Магистры тоже должны были это понять. Их политиканство и жадное преследование недавно Пробуждённых, их конфликтующее виденье магической теории и практики ослепило их, не дав увидеть тот факт, что двери реальности закрывались для фантастического. Они позволили отвлечь себя от величайшего из двух зол. Вместо того, чтобы понять, что поезд философии потерпел крушение, они сконцентрировались на физическом конфликте между собой и своими ближайшими врагами – не говоря уж об их привычном предубеждении к своим идеологическим собратьям по колдовству, фракции, которая могла быть их величайшим союзником против надвигающейся катастрофы. Это оставило их слепыми к грядущему Армагеддону.

Да, Технократия была могущественна. Консенсус, который она построила за сотни лет, представлял единый, самый объединённый образ мышления из всех, хранившихся в анналах человеческой истории. Да, Спящие были стражами статуса-кво. Они прокладывали пути для захвата Технократией и действовали как безмолвные защитники метафизической жестокости. Однако в конце именно высокомерие магов могло, по-видимому, положить конец всем надеждам на восстановление эпохи чудес.

Итак, конец света у порога. Теперь единственный вопрос – что вы собираетесь с этим делать? Будете ли, запинаясь, повторять те же самые *магические* фразы, которые работали десятилетиями раньше? будете ли прятать голову в песок и притворяться, что можете воплотить в жизнь атомные заряды, пока головорез из Нового Мирового Порядка изрешечивает вас из автомата? Или вы будете думать как Сократ и искать изъяны в софистике технократов этого бравого нового мира, принадлежащего им?

Исправленное издание «Мага» касается момента, существенно отличающегося от того, на котором завершились предыдущие книги «Мага», феномен, который покоробил многих из игроков. Подумайте об этом так, как если бы в момент, когда ваш отец захлопнул крышку вашего проигрывателя пластинок, игла перепрыгнула с одной строфы песни на следующий припев (пример для тех из нас, кто достаточно взрослый, чтобы застать такие проигрыватели...). Суть в том, что песня не кончилась. На самом деле, с одной точки зрения, она едва началась. Как маги, персонажи игроков очень даже способны отмотать запись назад и открыть сокрытое сообщение вовремя, чтобы сообразить, где они остановились. Конечно, чтобы найти нужную строчку снова, может понадобиться несколько сотен лет, но это риск, на который маги готовы пойти. Должны быть готовы.

## Пережить Армагеддон

Никто не говорит, что конец света, каким вы его знаете, будет лёгким. Никто не говорит, что не будет становиться большее. Никто не говорит, что дорога не будет ухабистой. Конец – это только начало.

В отличие от своих предшественников, Исправленное издание Мага начинается в единственном числе первого лица, и именно в нём проходит большинство его битв. Не в башнях слоновой кости, где древние мудрецы размышляют о природе Теллуриана и перед чаем предписывают конец Первой Мировой Войны. Магов могли теперь заставить столкнуться с Технократами на их собственных условиях, но это не значит, что маги беспомощны. Вульгарную магию творить сложнее. Это не значит, что битва проиграна.

Согласованная магия, хотя многие потенциальные Оракулы считают её «ренегатской», является очень могущественным союзником. На самом деле, она может

быть последней и лучшей надеждой магов на то, чтобы выйти за рамки реальности и пробудить Спящих. Она может не быть бросающейся в глаза и не делать магов супергероями, но она определённо экономически эффективный способ выполнить работу. Это прекрасный способ продолжать борьбу, чтобы при этом Парадокс не наступал вам на пятки.

Более того, согласованную магию можно очень успешно подать Спящим. Она зарождает в их разумах понятие, что реальность не является именно тем, чем кажется. Она может быть основным методом, который успешные маги используют, чтобы инструктировать новых последователей, в конце концов подготавливая базу убеждений, которая позволяет им творить чудеса снова и более успешно сражаться с реальностью, которая становится всё более статичной.




Кроме того, согласованная магия просто великолепна. Любой захудалый маг может создать вспышку с помощью дыма и зеркал. Важно помнить, что всё, что делает маг, неважно, насколько оно мизерное, подрывает саму реальность. В пост-удивительный период главное для магов – это понимать, что Война Восхождения не окончена. Воистину, она начинается снова по-настоящему. Технократия выиграла очень важную битву – смогла убедить массы в том, что будущее за наукой. Но даже когда Совет пытается адаптировать все чудеса, на которые способны маги, к технологии в 21 столетии, они начинают сталкиваться с первыми неудачами. Первым свидетельством, что человек отвергает технократскую парадигму, может быть тот факт, что некоторые пожилые люди больше не способны адаптироваться к скорости развития технологий. Конечно, рождающиеся в современном мире дети и технофилы могут легко запустить любое

электронное устройство, воткнуть кабели и найти в незнакомых программах функции, которые выглядят и работают примерно так, как то, что они уже понимают. Но вернитесь на поколение назад – и люди, которые были полностью компетентны, когда появились первые пульты удалённого управления, с трудом включают видеомагнитофоны, стоят и проклинают банкоматы и обнаруживают, что практически с каждым часом всё труднее понимать культуру, которая почти постоянно говорит на компьютерном жаргоне.

Теперь более чем когда-либо согласованная магия берёт пистолет технократии, приставляет к её голове и нажимает на спусковой крючок. Маги однозначно способны использовать инструменты врага – естественные науки, философию причины, даже интернет – чтобы с помощью этих инструментов изъясняться более ясно, чем сам Совет.

## Кошмар Бисмарка?

Маги пост-удивительного периода ведут войну за Восхождение по двум фронтам.

Первое и самое главное, хотя это может не быть притягательным, маги должны ознакомить массы со своими теориями, если Война Восхождения когда-нибудь снова станет актуальной. Это значит начинать с нуля – думать нестандартно. Разве маги не должны разбираться в этом лучше всего?

Существует поговорка, что хорошая книга может положить начало движению. Это определённо сработало в случае с Томасом Пэйном, Марксом и Энгельсом и Л. Роном Хаббардом. Один из простых и бесхитростных способов, которым маги могут привлекать новых последователей к своей парадигме – это использовать маленький ящик Пандоры, который называется «интернет».

Ещё с момента разработки первых разностных машин в середине 1800-х Технократия боролась за то, чтобы держать эту технологию под своим контролем. Когда столетием позже компьютеры стали встречаться более повсеместно, эта мечта превратилась в кошмар для Совета. Маги захватили контроль над Цифровой Сетью как расширяющейся реальностью, а Виртуальные Адепты трансформировали её в хаотическую электронную песочницу для своих прихотей. Плакал теперь идеальный порядок. В пост-чудесном периоде Технократам удалось запечатать Цифровую Сеть с помощью фасада в виде интернета, технологического эквивалента Барьера. Интернет, ориентированный на потребителя рынок для Синдикатского «отмывания» глобализации, Совет по большей части считает безвредным, особенно после того, как ему удалось поймать в ловушку некоторых из самых заметных жителей Цифровой Сети, помешав им вернуться в реальность.

Тем не менее, даже «безвредный» интернет можно использовать как средство, которое поможет ослабить хватку врагов магов. В то время как простодушный маг может лишь успешно привлечь к себе всевозможное нежелательное внимание, или, что хуже, нанести ещё больше урона убедительности Традиций, сметливые мистики, особенно прогрессивные Адепты, смогут с лёгкостью адаптировать любые электронные медиа к своим нуждам. С другой стороны, продуманный компьютерный баг или качественная хакерская атака может пошатнуть веру среднестатистического человека в неопровержимый свет монитора и любую систему, которая полагается на утончённые системы связи. «Прощай!»

Недавние политические атаки и попытки продвинуть запрет на интернет-контент являются свидетельствами, что некоторые из Технократов понимают, чем может стать

глобальная компьютерная сеть – если не новой реальностью для девиантов вроде Виртуальных Адептов, по самой меньшей мере теплицей для распространения небезопасных мыслей. Однако по большей части угроза этого, небольшая для такого выражения, либо ускользнула от технократского радара, либо была сочтена несущественной.

По другую сторону находится надлежащее применение согласованной магии – более непосредственный путь просвещать новых «верующих», даже если это не вульгарная магия. В то время как немногие люди верят в то, что кто-то способен за раз перепрыгивать высокие здания, согласованную магию Технократии уничтожить гораздо сложнее. По большей части это из-за философского направления экзистенциализма и его чересчур важного партнёра, субъективизма.

Экзистенциализм учит нас, что мы не можем знать наверняка те вещи, которые лежат за гранью нашего восприятия. Однако в то же время было показано, что никакие двое людей не воспринимают какое угодно событие в точности одинаково. Это создало понятие того, что большая часть нашего опыта субъективна, а если восприятие ни одного человека не может быть доказано как более реальное, чем восприятие другого, все восприятия должны быть относительно истинны.

Релятивизм и субъективность, как их представляет популярная культура, нанесли ущерб как традиционной мудрости и мигрирующим концепциям общества за прошедшую сотню лет, даже подвергая сомнению обстоятельства, к которым люди приписывают обычные отношения. Проще говоря, многие из самых старых и уважаемых мировых институтов (религия, наука и т.д.) предполагают, что «если А верно и Б верно, то В тоже должно». Экзистенциализм ставит под сомнение, было ли вообще это «А» для начала, и если да, спрашивает, способен ли кто-то из нас это понять.

Экзистенциализм помог разрушить многие традиционные взгляды на вселенную. К добру ли, к худу ли, вынудил людей двигаться по длинной дороге к Восхождению или Армагеддону – в зависимости от того, кого вы спрашиваете. Он был камнем преткновения для научного метода, средством для достижения цели для теоретической физики, и, что для магов важнее всего, первым моментом открытия с момента учреждения рационального мышления, которое указало, что люди могут влиять на события, которые, как они думали, они могут лишь наблюдать.

Вот почему маги до сих пор могут творить магию в среде, которая становится всё более враждебной для их искусства, и вот почему согласованная магия настолько важна в достижении целей Войны Восхождения. Так что хотя существует не так уж много магов, свободно прыгающих с одного небоскрёба на другой, всё же существуют Непробуждённые люди, которые забираются на высокие здания, пользуясь лишь своими руками.

Если маги хотят вернуть чудеса в мир хоть когда-либо в будущем, это будет возможно с помощью образования масс и умелого использования согласованной магии, которую они должны заложить в основание веры. Хотя маги всё ещё способны творить вульгарные эффекты, они должны учиться жить в первую очередь своим умом, а не своей волей, и, когда приходит час, призывать Парадокс лишь при угрозе неотвратимой гибели.

Хотя количество магов может быть ограничено, у них всё ещё есть потенциал быть окончательной силой в Мире Тьмы. Если они используют его мудро.

# Альтернативные стили игры

Возможно, самый лёгкий способ изменить сеттинг Мага – это установить жанр вашего сеттинга. С такой же лёгкостью много времени может занять определение настроений и сюжетов вашей хроники. Как представлено, Маг лежит где-то между «реалистичным» и «кинематографическим», периодически касаясь «фантастической» области. Ниже приведены идеи о том, как изменить акцент в сторону того или иного полюса.

## Реалистичный

В Реалистичном сеттинге (во всяком случае, настолько, насколько реалистичным может быть сеттинг с магией и вампирами), персонажи – обычные люди. Это не значит, что они не маги; «обычные» значит, что персонажи похожи на людей, которых вы знали всю свою жизнь. Помимо своей магической жизни персонажи должны волноваться о таких вещах, как работа, плата за квартиру и другие сферы ответственности реального мира. Способность творить магию – это просто ещё одна обязанность в жизни. Как все маги, Реалистичные персонажи находятся в числе людей, которые направляют, защищают и воздействуют на человечество. Здесь фокусом будут местные и личные истории. Реалистичные маги направляют и воздействуют на свои семьи, районы, места работы и школы. Даже те Реалистичные маги, которые работают в таких областях, как органы правопорядка, всё ещё связаны теми же правилами и регламентом, как полиция в реальном мире, и будут фокусировать своё внимание на тех маленьких или больших городах, которые патрулируют. Кем бы ни являлся персонаж – полицейским-детективом, школьным учителем или владельцем магазина, магия – это инструмент, помогающий персонажу делать то, что делает всякий человек его профессии.

В Реалистичных играх персонажи не могут поглощать летальный или аггравированный урон без использования магии Жизни. Магия должна в большой степени фокусироваться на расширенных ритуалах (обычно проводимых в Святилище персонажа) и бережно запоминаемых согласованных практиках, при этом Быстрый Каст будет гораздо более сложным (+2 или больше к Сложности), если не невозможным. Любой персонаж, который планирует носить с собой огнестрельное оружие, должен будет приобрести дополнение «Свидетельство» (см. «**Горький Путь**»). Рассказчики, использующие Достоинства и Недостатки, могут пожелать установить, какие из них следует считать приемлемыми.

## Кинематографичный

В кинематографичном сеттинге персонажи – герои действия. Они представляют собой нечто большее, нежели отдельные индивиды, и их жизнь полна азарта и бесстрашия. Вне зависимости от того, путешествуют ли они по миру в поисках приключений, или приключения сами находят их, такие персонажи сражаются с вампирами, инфернальными культами, международными заговорами, преступными боссами и террористами на повседневной основе. «Кинематографические» маги меняют мир и делают это в крайне героической (или антигероической) манере. Вечеринки высшего общества с известнейшими знаменитостями, экзотические локации и захватывающие схватки, вероятно, будут встречаться постоянно в то время, как компьютеры будут работать, чтобы

предотвратить Армагеддон в самый последний момент. Кинематографические игры имеют РАЗМАХ. Они – тот тип приключений, который вы хотели бы увидеть в голливудских фильмах (только лучше).

В кинематографических играх персонажи могут поглощать летальный урон с помощью Выносливости со сложностью 8. Магия, вероятно, должна фокусироваться на использовании практик, когда в случае необходимости персонажи используют Быстрый Каст (возможно, даже без использования модификаторов сложности). Персонажи могут выполнять трюки персонажей из приключенческих фильмов как согласованную магию. Расширенные ритуалы следует оставить на случай, когда такие вещи кинематографически уместны (как часть кульминационной части игры, в которой персонажи спасают мир, произнося контрзаклинание, чтобы отправить демонического господина злого культа обратно в Ад, например). У персонажей не должно быть особых проблем с тем, чтобы заполучить разнообразные крутые игрушки и оборудование. Рассказчики могут посчитать полезным давать игрокам дополнительные очки Дополнений для покупки таких дополнения как Аркана, Благословение, Судьба, Слава, Влияние, Ресурсы, Шпионы и Чудо. Рассказчики, знакомые с некоторыми из других игр Беловолков, могут найти полезными для использования такие дополнения, как Арсенал, Берсерк, Армия и Стальные нервы. Рассказчики, использующие Достоинства и Недостатки, могут решить разрешить каждому персонажу бесплатно выбрать по одному кинематографически уместному Достоинству.

## Фантастичный

В фантастической игре ограничения в целом отпадают. Игроки путешествуют в Ад и обратно, часто останавливаясь по пути в инопланетных мирах и фантастических королевствах. В процессе они побеждают драконов, заключают пари с богами и занимаются делами бессмертных героев. В подобных играх персонажи игроков ведут армии магов в бой против Аутохтонии, сражаются с Князем Кошмаров лицом к лицу (при условии, что у него есть лицо) или изменяют сам ход человеческой истории. Ограничений тут нет. Разрешено всё – от Третьей Мировой Войны до эпичной космической битвы, предназначенной помешать уничтожению мультивселенной.

В фантастических играх персонажи могут быть способны или не способны поглощать летальный урон. То же касается Быстрого Каста. Скорее всего, вульгарную магию в основном следует игнорировать. Если только персонажи не творят магию перед большим количеством свидетелей, считайте все эффекты согласованными. Рассказчики могут захотеть дать персонажам дополнительные точки, которые они могут потратить на Сферы, а ещё на подходящие Дополнения, такие как Аватар, Благословение, Судьба и Чудо. Ещё одна возможность – понизить стоимость свободных очков на такие вещи, как Арете, Сферы и даже Сила Воли. Рассказчики, использующие Достоинства и Недостатки, могут пожелать дать персонажам дополнительные свободные очки, которые можно потратить на Сверхъестественные Достоинства.

### Необязательное правило: Экстры

Используя кинематографические или фантастические игры, Рассказчики могут решить, что для тона и настроения игры будет полезно сделать так, чтобы

персонажи не увязали в сложных битвах не на жизнь, а на смерть каждый раз, как сражаются с кем-то, особенно с безымянными расходуемыми врагами, чьё единственное предназначение – проиграть битву и заставить героев выглядеть хорошими. Напряжённые, изматывающие сражения лучше оставить для действительно важных антагонистов. Иниго Монтойя может убивать королевских гвардейцев хоть до бесконечности, и даже не запыхаться. Его жизнь не будет в опасности по-настоящему, пока он не встретиться с Графом Ругеном.

В кинематографических играх эти персонажи называются Экстрами (или «Тупицами» – также смотрите Главу 3). Правила для этих персонажей разработаны так, чтобы между игроками и любым количеством Экстр был возможен быстрый и захватывающий бой.

- У Экстр только 4 уровня здоровья: у Экстр есть 4 уровня здоровья (здоровый, ушибы -1, раненый -2, искалечен -5). Если здоровье опускается ниже, чем «Обездвижен», из-за ударного урона, Экстра потеряет сознание; если же это случится из-за летального или аггравированного урона, Экстра будет убит.
- У Экстр нет Специализаций: Экстрам не хватает самоотверженности, необходимой для специализации в определённой сфере, в отличие от игровых персонажей.
- Экстры бросают Инициативу как Группа: чем бросать инициативу за каждого из Экстр, Рассказчик делает один кубик инициативы за целую группу и добавляет его к Базовой Инициативе этой группы. По усмотрению Рассказчика большие группы Экстр (шесть или более) могут разбиться на более мелкие группы (из трёх или четырёх), у каждой из которых будет свой кубик Инициативы.
- Экстрам не нужны все статы: Экстры существуют для того, чтобы сражаться, и им для этого не нужен полный лист персонажа. Нижеперечисленное может дать вам грубое представление о статах, которыми могут обладать разные оппоненты.

**Слабые оппоненты:**

Наёмники-головорезы, уличные бандиты, разъярённая толпа

Базовая инициатива: 4, в любом важном бою запас кубиков – 4, Сила Воли 3

**Компетентные оппоненты**

Профессиональные костоломы, обученные телохранители, люди в чёрном

Базовая инициатива: 5, в любом важном бою запас кубиков – 5, Сила Воли 4

**Элитные оппоненты**

Профессиональные ассасины, взводы спецназа, обученные наёмники

Базовая инициатива: 6, в любом важном бою запас кубиков – 6, Сила Воли 6

# Исторические Сеттинги



Магия существует столько, сколько у человеческих созданий есть способность мыслить и воображать. Хотя большей части Традиций меньше тысячи лет, их истоки уходят корнями на несколько тысяч лет назад. В каждом веке были свои альянсы магов, а разум всегда помогал группе магов работать вместе. Данный раздел представляет лишь пример возможного исторического сеттинга для хроники Мага. Он ни в коем случае не обязан быть исчерпывающим, как и последней инстанцией в том, на что может быть похожа хроника Мага, захватывающая эти периоды. Если у вас есть свой взгляд на то, какими должны быть волеизъявители Древнего Рима или Дикого Запада, тогда используйте его во что бы то ни стало. Эта глава должна предоставить идеи, а не ограничения.

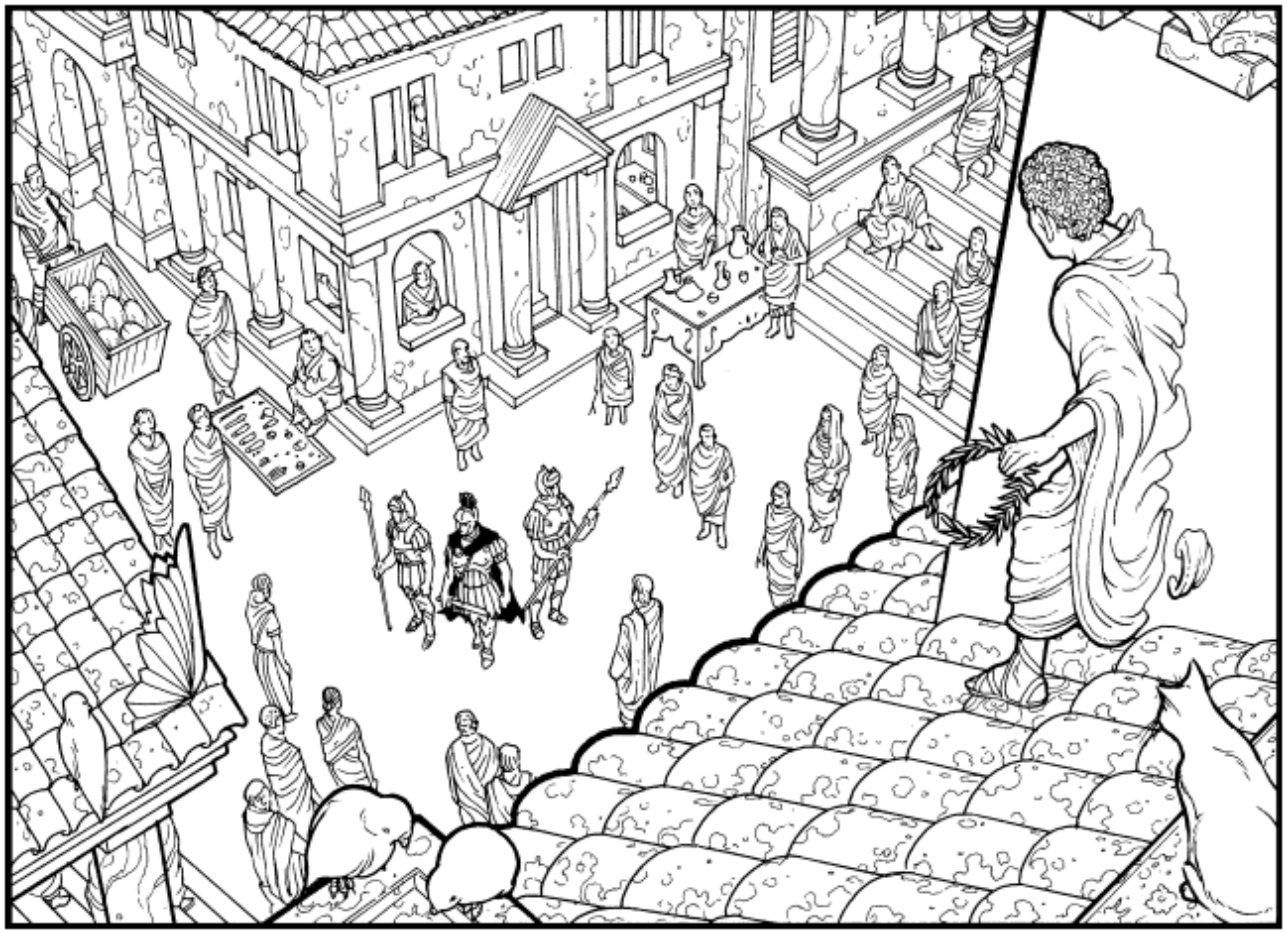
## Доисторический период

Магия и волеизъявление намного, намного старше ритуализованных магических систем. Мистики и воины всегда были готовы иметь дело с тайным миром духов и монстров. Несомненно, каменный век узрел первых волеизъявителей. В подобном сеттинге недостаток таких вещей, как письменность, обработка металла и продвинутая наука, естественно, ограничивают возможные парадигмы, но всё равно остаётся значительное разнообразие потенциальных магических стилей. Шаманизм и магия духа, разумеется, сильно превалируют. Жрецы племён задабривают духов охоты и бурь, обеспечивая своему народу пищу и процветание. Воины проводят духов медведей, кабанов и других больших животных, которые служат племенными или личными тотемами, обретая силу и способности этих животных в обмен на надлежащие жертвы. Некоторые даже научились принимать формы духовных животных, которых они проводят. Травники, целители и провидцы учатся, как создавать могущественные отвары из корней, травы и других священных материалов. Первые ремесленники узнают секреты придания формы каменным инструментам и оружию, которые острее обычных и меньше ломаются, создают кожаные одеяния, которые служат дольше, а первые астрономы в это время разрабатывают мощные ритуалы, основанные на изменении сезонов и фаз луны.

У Рассказчиков есть несколько вариантов того, как может работать доисторическая магия. Чародеи каменного века скорее всего не используют Сферы так, как современные маги. Концепция Сфер была разработана Орденом Гермеса и другими Традициями гораздо позже в течение истории. Вместо этого, возможно, используются Пути Колдовства, или магия Оснований и Столпов, которая существовала в Средневековье (см. **Тёмные Века: Маг**). Всех из перечисленных примеров магии каменного века можно добиться с помощью таких Колдовских Путей как Призвание, Связывание и Оберегание, Удача, Управление Погодой, Алхимия, Предсказание и Зачарование, или с помощью Физических Сил, таких как Создание Канала. Рассказчики, знакомые с игрой «**Оборотень: Апокалипсис**», могут захотеть адаптировать систему Даров для использования в качестве магической системы, в которой каждый мистический эффект нужно будет изучать лично и у духов.

# Слава Рима

Тянувшийся от Ирландского Моря до Персидского Залива и от Кавказа до Атласских гор, Рим был, пожалуй, величайшей империей Западного мира. Римляне, разноплановые по культуре, с радостью заимствовали верования и обычаи со всех уголков своей империи. Из этого разнообразия систем убеждений появилась их магия. Рим может быть одним из самых многонациональных сеттингов Мага, который существовал до периода Возрождения. Анимизм и некромантия существовали рука об руку с высшими волшебниками и просвещёнными философами. Ниже приведен лишь отбор магических стилей, которые могли существовать в «римской» хронике.



- **Анимизм**: изначальные римские верования были очень анимистичными по природе, и эта точка зрения продолжает влиять на части культуры, значительно захватывая даже имперский период. Все существа, живые и мёртвые, вмещают в себе numina, или духов. У каждого здания, каждой рощи, каждого оружие, каждого аспекта природы есть свой *нумен*. Домашние святилища почитают тех numina, которые защищают семейные земли и населяют части дома. У каждой семьи есть свой собственный нумен, называемый гением (genius), который находится в старшем из мужчин в доме. Почитание своих предков – это дань уважения семейному гению. Даже римские боги – просто большие и могущественные нумены. Юпитер – нумен небес и бурь, Юнона – ночного

неба и женщин, Вулкан – огня и вулканов. У определённых эфемерных качеств тоже есть свои нумины, такие как Фортуна (удача) и Веритус (правда). Римский маг-анимист может создавать мощные эффекты, призывая нумен, ассоциирующийся с тем, на что он хочет повлиять.

- **Этрусские искусства**: первые правители Рима (до момента, пока латиняне не восстали и не захватили их взамен), этруски, были довольно сильно очарованы посмертием. Они много времени посвящали попыткам задабривания духов мёртвых (которые, будучи неудовлетворёнными, преследовали бы живущих или даже вылезали бы из своих могил), что повлекло за собой основательное знание спиритуализма и некромантских ритуалов. Кроме того, искусства прорицания тоже приписывались этрускам. Римское предсказание обычно фокусируется на интерпретации знамений (деятельности птиц и других животных, как и действий и деятельности отдельных людей), астрологии и исследовании внутренности ритуально умерщвлённых животных. Римские предсказатели варьируются от обычных уличных волшебников до советников императора, и способны оказывать значительное влияние на местное сообщество. Этрусские Искусства в основном фокусируются на Энтропии, Духе и магии Времени.

- **Уличные волшебники**: они, влачащие своё существование в больших и маленьких городах Империи, являются разношерстным собранием чародеев из народа, ворожей и колдунов по найму, которые продают своё ремесло всем, кому подходят их цены. Эти уличные волшебники практикуют различные мистические искусства, включая предсказание, магию погоды, задабривание духов и травничество. Уличные волшебники также продают проклятия и заклинания на удачу, предлагая своим клиентам изменить внимание Фортуны. Некоторые даже заимствуют атрибуты различных тайных культов. Рассказчики могут, если желают того, ограничить возможности уличных волшебников Колдовством, оставив искусство Сфер тем, кто имеет дело с более утончёнными таинствами. С другой стороны, их магия может быть такой же могущественной, как чья угодно ещё (а возможно, даже более, учитывая, что невелик шанс, что она окажется вульгарной).

- **Восточные тайные культы**: по мере того, как власть Рима разрастается, а торговля заставляет различные культуры соприкасаться, несколько религий и культов из Греции, Египта и Азии распространяются по империи. Римляне охотно адаптируют греческие обычаи в попытке стать более цивилизованными (греки, по-видимому, так и не перестали считать римлян выскочками, что отчасти в ответе за то, что империя делилась на две в определённые моменты). Это приводит к тому, что несколько греческих культов распространяются в Италию, Галлию и другие места. Среди них Вакханки, почитатели Диониса, бога вина, плодородия и безумия, чьи ритуалы варьируются от пьяных оргий до сложных церемоний, воплощающих сцены в греческом стиле. Женщины-почитатели Диониса, именуемые менадами, даже участвуют в ритуализированных убийствах. Орфическим культам, таким как Елевсинские таинства, также находится место в империи. Дионисийские маги обычно предпочитают эффекты Жизни, Разума и Времени, а орфийцы склонны фокусироваться на магии Духа и Энтропии.

Ещё одной загадочной религией, заимствованной у греков, было почитание Гермеса Трисмегиста, синкретического божества, созданного путём слияния Гермеса с египетским богом Тотом (оба были богами магии и обучения). Римляне просто слили Гермеса со своим богом путешественников и торговцем, Меркурием. К началу Римской Империи последователи Трижды-Величайшего Гермеса сформировали сообщество интеллектуалов и мистических философов, посвящённое изучению ритуализованной магии. Члены культа порой разнятся в своём подходя к магическим искусствам. Некоторые погружаются в древнюю магию Египта и Вавилона, в то время как другие фокусируются на более преходящем могуществе. Некоторые гильдии торговцев также являются культами, посвящёнными Меркурию, часто фокусируя свои магические ритуалы в сфере финансов, путешествий и политического влияния.

Египетские культы тоже оказываются популярными, причём, некоторые из них даже находят своё место в римской республике. Самый известный культ – культ Изиды. Греки приняли Изиду (чьё египетское имя – Эсет), изначально почитаемую египтянами как богиню магии и мать египетской цивилизации, и начали ассоциировать её с Герой, Деметрой и Афродитой. Тут культ делится на несколько ветвей. Некоторые превозносят Изиду как богиню плодородия, фокусируясь на магии Жизни. Другие секты воплощают в своих учениях бога Осириса, становясь культами потустороннего мира, фокусирующимися на магии духа. Другие ориентируются на политическом влиянии или даже становятся культами проституции (и те, и другие фокусируются на магии Разума). Некоторые даже могут придерживаться истинного происхождения Изиды как богини магии и тихо заниматься сохранением древних секретов и разработкой более глубокого понимания магической метафизики. Эти секты могут сливаться или не сливаться с герметическими культами.

Тайные культы часто приходят из юго-западной Азии. Культ Кибелы, азиатской богини плодородия, довольно популярен из-за своих праздничных оргий. Дабы показать свою преданность, жрецы Кибелы часто кастрируют себя, что должно символизировать потерянного консорта богини, Аттиса. Поклонение Митре, древнему средневосточному богу войны, огня и утреннего солнца, распространили по Малой Азии и Ближнему Востоку хетты. Подавляющим большинством его первых римских последователей являются легионеры, привлечённые идеалами военного братства (женщины не допускаются). Подкупающим является и способность Митры защищать своих последователей от злого колдовства и магии. Пробуждённые последователи Митры часто фокусируются на Силах и Основах, и часто довольно опытны в контрмагии.

- **Христианство**: учение Святого Павла и других, изначально бывшее ветвью иудаизма, распространило христианство по всей империи. Из-за отказа признавать божественность императора христианская религия была признана вне закона, и последователи вынуждены встречаться тайно. Время от времени текущий император будет использовать христиан в качестве козлов отпущения, возлагая на них вину за какие-нибудь проблемы в империи, в результате чего христиан выслеживают и убивают. Это эпоха, в которую христиане готовы умирать за свою веру. Маги-христиане верят, что их коснулся Святой Дух, как случилось с первыми Апостолами во время пятидесятницы.

- **Просвещённая Философия**: по праву будучи умелыми инженерами и философами, римляне к тому же унаследовали великолепные образовательные традиции Греции и Египта. Просвещённые целители практикуют искусства, которые происходят от самого Гиппократа. Ремесленники, математики и архитекторы стремятся узнать секреты Архимеда, Пифагора и Имхотепа. Существует несколько закрытых академий, которые учат этим секретам тех, кого полагают достойными. Величайшим из них является Collegium Praecepti (Главная Коллегия), расположенный в самом Риме. Подобные академии существуют в Греции, Египте и Галлии. Эти священные искусства – которые Коллегия называет *Ars Praeclarus* (Великолепными Искусствами) – склонны к вульгарным, хотя более неявные применения просвещённой медицины, инженерии и рассуждений являются согласованными.

- **Инфернализм**: чёрная магия вечна, и Рим не страдает от нехватки потенциальных инферналистов. Если демон заменит *гения* семейства, это может повлечь за собой искажение целой родословной, в которой будет древний бессмертный патриарх, участие демонов в жизни многих поколений и дюжины сожранных дьяволом рабов. Рассказчики, знакомые с игрой «Вампир: Маскарад», могут знать о тёмном наследии, приписываемом Карфагену. Это наследие может быть или не быть истинным в вашей игре (в конце концов, это «Маг», а не «Вампир»). Если оно истинно, инферналисты, пережившие падение города, могут создать новые культы в Иберии, Греции или Риме. Такие инферналисты могут практиковать тёмные и кровавые формы магии, требующие многочисленных человеческих жертв. Писатель Лавкрафт связал богиню Кибелу со своим старшим богом Шуб-Ниггуратом. Возможно, её культ на самом деле является фасадом для первых сект Нефанди. Загляните в «**Книгу Безумия»**, чтобы почерпнуть больше идей касательно инфернализма.

Читатели могут заметить, что кроме Главной Коллегии было обговорено немногое касательно существующих фракций Мага. Так было сделано намеренно. Волеизъявители, встречающиеся в вышеперечисленных группах, могут не быть частью ни одной из известных групп или фракций. Многие из тайных культов по своей сути являются Цехами, и Рассказчики могут решить провести игру по римскому периоду, не вводя в неё действительно организованных фракций (по сути, сделав персонажей Сиротами). С другой стороны, может быть интересно отыграть исторические связи между этими магическими стилями и их духовными или историческими потомками. Такие группы, как Орден Гермеса, Итерация Иксы и Культ Экстаза могут уходить корнями в этот период, как и фракции в других Традициях. Братство Пана, Мессианские Голоса и Гранатовый Дем являются лишь несколькими из небольших сект, которые действуют в этот временной период. Обратитесь к **Руководству по Традициям**, **Руководству по Технократии**, **Чародею** и различным книгам Традиций и Конвенций, чтобы узнать больше о современных фракциях, берущих начало в этом периоде. Кроме того, в **Магии Мёртвых (Dead Magic)** есть информация о практиках древнего Рима и Греции, а в **Магии Мёртвых 2** есть материал об этрусках.

## Что могло бы быть: Римский Пакт

Безумие таких императоров, как Калигула и Неро практически превратило

империю в руины. Именно после смерти Неро группа просвещённых мудрецов ввела в действие план по укреплению престола и присмотру за ним, чтобы империя всегда процветала. К 852 году Ab Urbe Condita (От Основания Города [Рима]; то есть, в 98 году н.э.) они были готовы. Новый император, Траян, был отобранным ими кандидатом, взращенным специально своей новой роли. Благодаря медицине Гиппократа Траян прожил долгую и здоровую жизнь, а империя под его управлением изменилась и стала сильнее. Главная Коллегия росла и процветала. Среди легионеров поощрялось поклонение Митре. Цвела торговля, и империя росла. Каждого императора после Траяна тоже выбирали и обучали, что позволяло империи продолжать свой стабильный рост.

Сейчас 1493 год AUC (примерно 740 год н.э.). Германцы и кельты давно захвачены и латинизированы. Персы поглощены, как и Империя Гупта в Индии. Немногие армии способны выстоять перед римскими пушками, пневматическими баллистами и мушкетами. После захвата новым народам предлагается гражданство при условии, что они примут римский язык и обычаи. Паровые повозки переводят товары по всей империи, путешествуя по мощёным дорогам, которые достигали уголков цивилизованного мира. Римские паровые корабли огибают Африку и пересекают Атлантику, путешествуя в Индию и колонии в Атлантике (в Америки). Рим со своими пневматическими подземками, высокими бетонными зданиями и культурно разнообразным населением является городом, с которым сравнивают все остальные города. Это цивилизованная и упорядоченная империя. Элита хорошо образована; обычные люди знают своё место.

За всем этим стоит секретное сообщество, известное как Римским Пакт. Просвещённые маги, посвятившие свою жизнь сохранению мира и стабильности Рима, провели сотни лет, присматривая за империей. Это под их руководством начали процветать философия и образование. Главная Коллегия предвидела продвижение инженерии и Великолепных Искусств. Её члены разрабатывают и куют оружие и инструменты, которые позволяют империи расти, и проектируют чудеса, которые делают её города объектом зависти изученного мира. Круг Гиппократа наблюдает за здоровьем жителей империи. Алхимические зелья поддерживают баланс телесных жидкостей, что приводит к долгой жизни и хорошему здоровью. Аналогичные зелья поддерживают здоровье животных и хозяйственных культур, что делает возможным кормить население Рима. Гвардия Митры – это военная армия Римского Пакта. С помощью культа Митры она влияет на легионы империи и держит её в безопасности от колдовства и другой чертовщины. Гильдия Улисса путешествует по океанам в мощных паровых кораблях, разыскивая новые земли, которые можно захватить и колонизировать. Торговые дома Культа Меркурия поддерживают финансовое благосостояние империи. Обширные ритуалы, фокусируемые с помощью системы дорог, помогают держать империю вместе. Наблюдатели Фортуны практикуют Этрусские Искусства по просьбе Римского Пакта и Империи. Они наблюдают и интерпретируют знамения и читают судьбу Империи по звёздам и внутренностям, отмечая как опасности, так и возможности в пределах видимости. Рождённые из культа Весты, Хранители Священного Пламени являются духовными защитниками Рима. Частью их обязанности является задабривание духов, они действуют как имперские шпионы, тайная полиция и ассасины. В конце концов, что такое коррупция

и мятеж, если не неуважение к Имперскому Гению?

Римский Пакт создал Сеть Закона, связавшую империю и её братство. Сеть связывает вместе её священные храмы, позволяя им как делиться мистической энергией, так и общаться. В центре этой великой паутины располагаются скрытные члены Внутреннего Круга Римского Пакта. Членство во Внутреннем Круге можно приобрести только по приглашению и требует инициации в загадочные тайны Хаджа аль-Акбар.

Учитывая, что Римская гегемония угрожает поглотить мир, несколько мистических сообществ пытаются давать отпор. Они понимают, что их магические стили и философии погибнут, если не сдержать Римского джаггернаута. Медленно и с большим трудом формируется альянс волшебников, известный как Совет Девяти Мистических Традиций. Кельтские Эйдед, последние наследники мудрости друидов. Валдермен, норвежские и германские рунотворцы. Чакраванти, индуистские целители и святые воины. Тафтани, персидские мастеры джиннов. Мессианские Голоса, члены незаконной и подпольной Церкви Христа. Греция порождает сразу два направления – мистических философов и провидцев Культа Вакха и некромантов-мистиков Гранатового Дема. Направляют этот альянс Орден Гермеса Трисмегиста и Дети Изиды, наследники-близнецы мистического знания Египта и Греции.

Этот сеттинг берёт начало Войны Восхождения и перемещает его в Римскую Империю. Римский Пакт замещает Орден Разума, а список тех, кто входит в Совет Девяти, сильно отличается. Помимо этого концепция остаётся той же. Рассказчики, заинтересованные в этом сеттинге, должны найти «Маг: Крестовый Поход Чародея» очень полезной книгой. То, чем кончится эта Война Восхождения, по большей части зависит от действий персонажей игроков. Хроники в этом сеттинге могут принимать различные формы. Персонажи могут быть членами Совета Девяти, старающимися сохранить свои культуры и обычаи, или они могут быть агентами Римского Пакта, решительно настроенными сохранить безопасность и охрану Римской Империи. Ещё персонажи могут быть от какой-нибудь третьей стороны, такой как альянс североамериканских работников медицинской отрасли, группы жрецов-инков или группы русских мистиков, пытающихся помешать завоевать свои родные народы.

Другая сторона медали

Положение дел в Китае в этом сеттинге намеренно не описано подробно, чтобы Рассказчики могли сделать всё так, как сами хотят. События на западе могли не затронуть китайскую историю. Если так, тогда Династия Цан подверглась разложению и скоро погрузится в период мятежей и войны. С другой стороны, У Лун могли сымитировать успех Римского Пакта. Возможно, в период Трёх Царств Драконы-Чародеи вырастили собственного кандидата на трон. Под эгидой этой новой династии различные китайские секты ремесленников вошли в У Лун, и Легализм снова вошёл в моду. Корея, Вьетнам, Тибет и Монголия были порабощены под действием строгой легалистической меритократией, и Династия Лун работает над созданием военной машины, которая могла бы противостоять или превзойти оную римских варваров. В таком сеттинге Братство Акаши может быть вынуждено сформировать собственный Совет с другими фракциями Среднего Царства.



## Три Королевства

С падением династии Хань Китай входит в период Трёх Царств. Это время романтики и героизма, в котором борьба за воссоединение империи разыгрывается рядом с историями семейной драмы. Чем бы ни занимались персонажи – участвовали в легендарных битвах, с головой ныряли в королества политических интриг или просто старались направлять и защищать свои семьи в эти интересные времена – то, что они делают, является объектом эпичного отыгрыша. Они являются типичными примерами китайских добродетелей. Военного и гражданского мастерства. Личной преданности и сыновнего благочестия. Даже политической безжалостности.

Даже сообщество Пробуждённых не остаётся в стороне в эти интересные времена. Впервые с тех пор, как Цинь Шихуан объединил их в 221 году до н.э., у У Лун нет одного императора, которому они могли бы служить. Драконьи Чародеи приходят в смятение, и его члены пытаются восстановить работу отдельных Министерств Работ в Царствах Вэй, У и Шу. Каждая фракция считает, что его избранное царство должно положить начало следующей династии Китая, и то, что начиналось, как война слов, быстро перерастает в беспощадные политические, военные и магические сражения. Пока Чародеи-Драконы бранятся и ссорятся, другие маги пытаются использовать ситуацию в свою пользую. Фракция Акашийского Братства Ши Рен пытается натравить фракции У Лун друг на друга в надежде обрести влияние, которое их предки потеряли во время периода Сражающихся Царств. Даосские фехтовальщики путешествуют по земле, ища духовного и мистического совершенства путём испытания боем, в то время как жрецы и шаманы-анимисты сражаются против коварных духов и демонов, ищущих тёмных удовольствий в это время хаоса. Даже даосские чародеи, направляющие последних из Жёлтых Тюрбанов, ждут возможности попытаться восстановить свои даосские утопии.

Пока Министерство Работ пребывает в замешательстве, законы магии подвешены в воздухе. Обычно любой маг, регистрирующийся в Министерстве, обнаруживает, что его магия согласованна, вне зависимости от парадигма, а у тех, кто отказывается регистрироваться, магия всегда является вульгарной. Но у Рассказчика есть несколько вариантов. Один – что любой персонаж, который регистрируется в любом из соперничающих Министерств, выполняет свои обязательства перед Небесами, и его магия будет согласована. Или, возможно, магия персонажа будет согласованной только в том королевстве, в Министерство которого он записался. Ещё один вариант, Небеса могут не признавать ни одно из Министерств, в результате чего вся магия будет вульгарной. Четвёртый вариант – что в это время хаоса магия вообще не бывает вульгарной вне зависимости от того, записывался маг в Министерстве или нет. И наконец, Рассказчики могут решить использовать систему Кары (Scourge) из книги «Маг: Крестовый Поход Чародеев», когда Небеса будут вознаграждать магов, придерживающихся традиционных китайских добродетелей, и наказывать нечестивцев.

## Камелот

История про Короля Артура и его древнее королевство является больше мифом, чем фактом, но это ничуть не мешает ему стать сценой действия для хроники по «**Магу**». Бесчисленное количество книг было написано о Камелоте и его легенде (Green Knight Publishing даже создаёт целую РПГ об этом, которая называется «Король Артур Пендрагон»), и тем, кто изучил материал от корки до корки, будет несложно адаптировать его к Магу. С другой стороны, можно легко адаптировать сам Камелот к **Магу**, а не наоборот. Ниже представлено шесть возможных версий Камелота, каждая из которых основана на парадигме какой-нибудь фракции. Первые три основаны на трёх преобладающих в Европе Традициях и резонируют с некоторыми из самых популярных теорий и интерпретаций легенды о Камелоте. Четвёртая меняет обстановку и строится вокруг предшественника Технократии. Последние две – плод извращённого разума самого писателя.

- **Небесный Хор**: Здесь Камелот – это кельтское христианское королевство. Артур и его рыцари – преданные служители Бога, и их легендарная сила и мастерство в бою черпается из их веры. Советник короля, Мерлин, является священником и праведником. Если он кажется странным, возможно, это потому, что он является уроженцем земель гибнущей Римской Империи (Византии или Египта). Персонажи в этом сеттинге творят чудеса, и кем бы они ни были – рыцарями, священнослужителями, аристократами или даже добродетельными крестьянами, их сверхъестественные силы – результат божественного касания (они Пробуждённые). Сила их веры даёт им возможность защищать Камелот от свирепых пиктов, варваров-саксонов и даже от демонических сил злобной ведьмы Морганы.

- **Орден Гермеса**: для Герметиков Арторий – романизированный бритт, принятый в общество Культа Меркурия. Он окружает себя товарищами-культистами, каждый из которых является ветераном-легионером или происходит из семей бывших офицеров и аристократов. Мерлин – могущественный маг-Герметист, ответственный за инициацию

Артория (как и его отец до него) в тайны Тота, Гермеса и Меркурия (у Рассказчиков «Мерлин» может даже быть Меринитой, будущей соосновательницей Ордена Гермеса, которая либо использует свои фейские чары, чтобы появляться в облике мужчины, либо является самой собой). Великая часовня Камелота предназначена служить сердцем перерождения и обновления Культа Меркурий и, таким образом, перерождения славы Римской Империи. На каждом шагу приходится противостоять вражеским магическим стилям – включая оный Морганы ле Фэй, чародейки, чья смесь герметической магии и друидского знания однажды послужит подъёму Дома Дьедне – так как они считаются угрозой великим планам Мерлина и Артория по объединению бриттов и бывшей Римской империи в магическом и политическом плане.

- **Вербена**: В этом сеттинге Артур – кельтский вождь, и его «рыцари» – это героические воины, которые присягнули ему на службу (среди них его жена Гуэнумара). Мерлин – друид, потомок смертной женщины и одного из маленького народца. Персонажи в этом сеттинге должны быть из кельтского класса Филид (знатных воинов и учёных мужей, таких как друиды и барды). Их магия дарована им богатством друидского знания – предсказания, травничества, смены формы и входа в Иной мир – как и от *гейсов*, благословений от богов или фей, и даже от тех, кому суждено стать великими героями. Воины и советники Артура отправляются в великие странствия и путешествия в кельтском стиле, и участвуют в битве между саксонскими предсказателями и Неблагими Феями (включая женщину-подменыша Моргейн). Этот Артур может даже решить возглавить кампанию по возвращению этих кельтских земель, давно отошедших к римлянам, и вторгнуться на европейский материк.

- **Орден Разума**: этот сеттинг обыгрывает идею Камелота как бастиона цивилизации во время Тёмных Веков. Здесь Мерлин является членом Главной Коллегии. С ним работают алхимик Козиан, целительница Ицилия и стареющий Габриэлит Центурион Кай. Избежав падения Рима, стареющий изобретатель и его компаньоны надеются использовать Британию как сердце новой всемирной империи. Камелот – это центр утерянного римского обучения, воспитания нового поколения мастеров, алхимиков и ремесленников. Многие из этих просветлённых философов готовы отправиться в дикие земли, лежащие за пределами Камелота, принося порядок в этот Тёмный Век с помощью механической брони, алхимически увеличенной силы и другого продвинутого оружия.

- **У Лун**: А теперь перейдём к чему-то совершенно иному. Изгнанный из Царства Вэй, Чародей-Дракон Мэн Лэй отправился на запад, прибыв в умирающее царство римских варваров. На британском острове Мэн Лэй пытается восстановить порядок на этом позабытом краю Среднего Королевства. Его цель ясна: Мэн Лэй создаст новую династию по примеру благоприятного проекта Магической Бюрократии. Сына местного романизированного вождя старательно обучают и растят, чтобы он стал Драконом-Императором Камелота, а дочь другого местного вождя становится Императрицей-Фениксом. Наконец, галльский воин, впадающий в безумие берсерка, становится его Генералом-Тигром. В Камелоте Император-Дракон Артур поддерживает Небесный Мандат, а его Воины-Тигры используют своё мастерство в магических и боевых искусствах, чтобы помочь миру обрести гармонию с Волей Небес. Да, это артурианская

вуксия[7]. От чего падёт этот Камелот – оттого, что Артур потеряет Небесный Мандат или оттого, что план Мэн Лэя в конечном итоге привлечёт в королевство огромное количество Парадокса (эти варианты не обязательно должны полностью исключать друг друга) – полностью зависит от решения Рассказчика.

- **Инфернальный вариант**: У всякой героической легенды должно быть тёмное отражение. В этом сеттинге Мерлин на самом деле – незаконнорожденный сын демона, и он с радостью принимает своё инфернальное наследие. Со всей Британии и Галлии приходят мужчины и женщины, жаждущие продать свои души во имя жадности, гордыни и похоти. Артур – жестокий деспот, а его королевство – яма греха и развращённости. Это правление тьмы насаждают жестокие военачальники и развратные ассасины, многие из которых заключили договора с демонами в обмен на власть (правила Демонических Договоров смотрите в **Книге Безумия**). Не получив сопротивления, это нечестивое королевство распространится по Европе, создав Империю Ада на Земле. Вот где вступают персонажи игроков. Как часть альянса магов – кельтских христианских чудотворцев, валлийских и британских друидов, культистов Меркурия, предсказателей-саксонцев, пиктских шаманов, даже византийских ассасинов, римских мастеровых и египетских культистов Изиды – все они стоят против зла, угрожающего поглотить известный мир.

Здесь представлена лишь горстка возможных интерпретаций мифов о Камелоте для Мага. Можно с той же лёгкостью создать Камелот Танатоса, в котором персонажи являются тайным кабалом магов Судьбы (возможно, направляемого Мерлином), пытающихся сделать так, чтобы правление Артура началось, процветало и завершилось так, как предсказано Судьбой, чтобы предречённый преемник Артура мог занять своё законное место в истории. Точно так же эта группа может пытаться предотвратить ошибки, которые приведут к падению Камелота. Первый, кроме своей собственной цели, может появляться в любом из перечисленных выше сеттингов как антагонист, в то время как последний может быть тайным союзником. Как вариант, можно сделать Мерлина непробуждённым путешественников во времени из современности (то, является ли он обычным парнем с исключительным знанием Науки, Технологии и/или Медицины, или действительно знает Продвинутую Науку/пути Колдовства вроде Зачарования – это зависит от вас). Теперь этот самозваный Мерлин модернизировал этот маленький римский город, превратив его в могущественную военную силу и растущее политическое могущество, местные маги – друиды, чудотворцы и герметики – считают его возможной угрозой для своего образа жизни. Возможности ограничены лишь вашим воображением.

## Современный Камелот

Камелот не должен ограничиваться давно прошедшей древностью. Персонажи, путешествующие по духовным мирам, могут наткнуться на Умбральное Королевство, в котором будет Камелот (либо классический миф, либо одна из представленных здесь вариаций). Возможно, они найдут лишь побелевшие кости мёртвого королевства. Возможно, королевство всё ещё умирает, и персонажи – единственные, кто может спасти его. Камелот, найденный персонажами, может быть альтернативным миром, в котором Камелот так и не пал. Такой Камелот может стать империей,

[7] Вуксия – китайское боевое фэнтези.

распространившейся по всему миру, напоминающей сказки эпохи романтизма, в которой лихие фехтовальщики заменили классических рыцарей. Или это может быть полностью современная нация в духе урбанистического фэнтези.

Ещё одна альтернатива – когда дух Камелота перерождается в современности. В такой игре персонажи игроков – реинкарнации персонажей легенды об Артуре. Галахад становится идеалистом-Кристофером, ищущим Грааль мистического просвещения, а Ланцелот – непобедимый воин-Акашик. Гвиневра переродилась в общительного герметического политика, Моргана – бизнес-леди Вербена, в жилах которой течёт кровь фей, а Изольда – гениальный врач Эфиритов. Часовня персонажей становится новым Камелотом, а стареющий Магистр выступает в роли Наставника группы. Здесь также пригодятся такие Дополнения, как Легенда и Прошлая Жизнь (оба из «**Руководства по Традициям**»).

Эту концепцию также можно использовать относительно Технократии (нет, серьёзно). Многие современные Технократы довольно сильно очарованы желанием Артура привести хаос в порядок и объединить мелкие королевства средневековой Британии во что-то действительно великое. Предвестники Авалона, секретное сообщество британских Технократов, которые стремятся поддерживать идеалы Камелота (по меньшей мере, свою интерпретацию этих идеалов, пропущенную через призму британского национализма) – это лишь один пример, как легенда повлияла на Совет. Учитывая последние потрясения в руководстве Совета, многие из рядовых членов Предвестников могли погибнуть. Это даёт персонажам игроков возможность занять их место, возможно, в процессе став лидерами британской технократии. Помимо членства в секретных сообществах, довольно многие агенты Технократии видят себя рыцарями современности, отправляющимися сражать драконов. И неважно, будет этот дракон настоящим (киборгом Итерации Икс, который охотится на монстров) или фигуративным (учителем Нового Мирового Порядка, который сражается с невежеством). Важен сам дух идеи. Возможности довольно разнообразны. Подумайте об Артуре как о главном исполнительном директоре Синдиката, в котором Гвиневра, Кай и другие будут его Советом Директоров, а Мерлин – продвинутым программистом, который будет следить за компьютерными системами компании. Они могут быть просто вдохновлены идеей Камелота, или могут быть настоящими его реинкарнациями, представленными Орденом Разума. В первом случае персонажи просто воплощают многие из лучших аспектов Совета Технократии; ответственность за общественное благосостояние и храбрость противостоять монстрам, живущим во тьме. Во втором случае все персонажи должны обладать достоинством «Внутренний Рыцарь».

Обратитесь к **Руководству по Технократии** за более подробной информацией о Предвестниках Авалона, Технократской точке зрения на Камелот и достоинстве «Внутренний Рыцарь».

## Средневековье и Эпоха Мифов

Тёмные Века предоставляют один из самых ярких периодов для хроники по «Магу», проводимой во время потускнения Эры Мифов, когда магия всё ещё говорила на языке

грубой мощи и силы, но всё сильнее отталкивалась на границы мира Церковью. Вместо того, чтобы предоставлять вам краткий список идей на такой богатый период, мы создали об этом целую книгу. **Тёмные Века: Маг** представляет полностью проработанный сеттинг для игры магами начала 13 столетия, каждый из которых владел собственной уникальной магией (не Сфер).

В это время древние фрагментированные традиции начинают сливаться, чтобы вместе противостоять медленному исчезновению Старых Путей. Эти Мистические Сообщества намекают на приход Девяти Мистических Традиций. От Ордена Гермеса, Мессианских Голосов и Аль-и-Батин до Староверов, Говорящих с Духами и Валдермен. эти чародеи обыскивают забытые уголки планеты в поисках потерянных секретов, которые могут дать им силу дать отпор тяжести монолитного мировоззрения, в котором нет места сверхъестественным чудесам.

## Начинается Война Восхождения (1325-1470)

Хаос и разрушение, принесённое войной Массаса – противостоянием между Орденом Гермеса и вампирским домом Тремере, появлением Инквизиции и Чёрной Смерти, в конце концов вдохновляет одну группу магов что-то предпринять. Каждое действие вызывает неизбежную ответную реакцию. Так начинается Война Восхождения.

В Книге «**Маг: Крестовый поход Чародеев**» очень подробно описаны события этого периода. Исторические разделы «**Руководства по Технократии**» и «**Руководства по Традициям**» тоже обсуждают эту эпоху. Те же, у кого нет «**Крестового похода Чародея**», считайте последующую информацию кратким руководством.

В 1325 году Крафтмасоны, вдохновлённые своими первыми победами над Орденом Гермеса, создают союз ремесленников и просветлённых философов со всей Европы (как и маленькие фракции, представляющие Средний Восток, Китай и Мали). В этот альянс входят Мастеровые (инженеры, математики и алхимики), Кабал Чистой Мысли (католические святые воины и священники), Небесные Мастера (астрономы, астрологи и картографы), Козиане (доктора, хирурги и травники), Крафтмасоны (архитекторы, учителя и политические реформаторы), Исследователи (моряки, торговцы и миссионеры) и Высшая Гильдия (купцы, политики и покровители наук). Этот Орден Разума начинает крестовый поход против волшебников по всей Европе.

В ответ на эти нападения мистические фракции со всего мира объединяются в Совет Девяти Мистических Традиций. Первые успехи Совета внушают надежду, но она скоротечна. Член Первого Кабала Совета предаёт других членов в руки Ордена Разума (эти события подробнейшим образом описаны в книге «**Хрупкий Путь: Заветы Первого Кабала**»). Собственная Традиция Предателя, гильдия алхимиков Солификати, быстро рушится сама по себе. Совет не будет единым целым ещё четыреста лет.

Хроники **Мага**, проводимые по этому периоду, предлагают как игрокам, так и Рассказчикам возможности создавать облик Войны Восхождения. В то время как Маг: Крестовый Поход Чародеев в основном охватывает период после создания Конвенций и Традиций, ваша хроника не обязана ограничиваться этим. Игроки могут играть роли создателей фракций, либо подобных Ночной Тени, Шзару и Звезде Орлов (или их «коллег» из Ордена Разума), либо быть членами делегаций, которые посетили Конвенцию Белой Башни, первую и вторую Конвокацию Мистриджа, и Великую Конвокацию в

Горизонте. Игроки и Рассказчики могут даже воплотить идею того, как их собственные персонажи займут места исторических основателей. Можно легко построить целую хронику Традиций вокруг первой встречи персонажей на Мистридже, путешествия по миру ради привлечения представителей на вторую Конвокацию, битвы против Ордена Разума в Мистридже, помощи в построении Горизонта и политических манёвров Великой Конвокации. Как только это сделано, персонажи могут стать одним из первых кабалов Традиций. Если же персонажи являются основателями и лидерами Традиций, они могут захотеть создать новых персонажей для своего кабала (каждый из которых возьмёт своего предыдущего персонажа в качестве Наставника). Как вариант, если игроки изображают членов делегаций основателей, возможно, персонажи настолько отличились, что это они, а не люди, описанные в **Хрупком Пути**, станут первым Кабалом. Если так, они могут добиться успеха там, где потерпел неудачу Первый Кабал.

## Что могло случиться: Альтернативные Традиции

После создания Совета поступают многочисленные предложения о внешнем облике Традиций. Одно из них – расположение Девяти Традиций вдоль географических и культурных линий. Неохотно приняв эту концепцию, Совет остаётся в таком виде на следующие пятьсот лет, пережив даже падение одной из Традиций.

Из Европы приходит ***Орден Трёх Кругов***. Традиция основывает большую часть своего волеизъявления на общих знаниях о ритуальной магии, включая высшую герметическую магию, христианский каббализм и языческие мистические ритуалы. Орден организован во многом как древний мистический культ; у многих его часовен есть религиозный фокус, и он часто использует такие прикрытия как викканские ковены, масонские ложи и монастыри для вербовки новичков. Чем более высокие уровни Священных Таинств открываются члену Ордена, тем более могущественную мистическую мощь он учится контролировать. На протяжении веков Орден конфликтовал с несколькими другими Традициями, особенно в периоды европейской колонизации. Утверждая, что юрисдикция Ордена над Европой даёт ему право перемещаться в любое место, где поселились европейцы, члены Ордена создали часовни по всему миру.

***Сеть Веры*** представляет Средний Восток. Созданная вокруг Аль-и-Батин, Сеть Веры избегает большинства худших моментов Войны Восхождения до последствий Первой Мировой. Сеть практически рвётся на части, когда Аль-и-Батин покидают Совет. Другие представители Традиции убеждают Батинитов, что их судьба – существовать в Совете, а не вне его. Члены Сети считают, что мистическое знание приходит от более полного понимания как Слова Аллаха, как указано в Коране, так и от мира, созданного Аллахом, включая духовный мир Умбры. Магия Связей и Основ пользуется большой популярностью, и Традиция даже поделилась своими секретами о связывании вместе часовен, рассеянных по всему миру, что позволяет им делиться мистической силой, черпаемой из узлов.

Индию представляет ***Асчика***. Сообщество, созданное, чтобы защитить мистическое наследие Индии от внешнего вторжения, является союзом Верящих – праведников, воинов, целителей и мистиков. Магия Асчики фокусируется на обретении божественного состояния. Путь к его достижению варьируется в пределах

Традиции. Некоторые секты стремятся воплощать добродетели индуизма, становясь божественными защитниками своей веры. Другие фокусируются на том, чтобы жить в гармонии с дхармой вселенной (иногда называемой Великим Колесом) или полностью отречься от материального мира. Многие изучают секреты магии Жизни и Разума, овладевая Сферами ради использования на войне, при исцелении или самоконтроле.

Расширенное У Лун, чтобы стянуть всех магов Азии под своё просветлённое влияние, ***Министерство Работ*** стремится сохранить Порядок Всего Под Небесами. Его магическая парадигма фокусируется на концепциях небесного порядка и понимания собственного места среди Десяти Тысяч Вещей. Осваивая навыки, необходимые для продвижения по Магической Бюрократии, маг обретает более совершенное понимание и своего места, и места других в Небесной Иерархии. Из этого понимания приходит возможность (и ответственность) повелевать и организовывать Десять Тысяч Вещей. События прошедшего столетия не были добры к Министерству Работ, и некоторые в Совете боятся, что Традиции грозит опасность разрушения.

Члены ***Собора Солнца***, изначально располагавшегося в империи инков, считают себя духовными наставниками и защитниками народа Южной Америки. Изначально известная как Храм Солнца, Традиция подверглась сильному католическому влиянию за последние несколько столетий. Их магия считается священным призванием и напрямую произрастает из их веры. Основным фокусом часто является магия Духа, включая экзорцизмы, спиритуализм и призвание ангелов.

Заменившая исчезнувшее Братство Ягуара, ***Бата'а*** – это самая молодая Традиция. Её магия состоит из вуду и других синкретических верований, которые можно найти на Карибах и окружающих их областях. У каждого члена Традиции есть покровитель-Лоа (его Аватар), который вселяется в мага и дарует ему часть своей силы. Бата'а часто «врастают» в свои сообщества, либо как духовные советчики, либо как тайные мастера, и многие создали часовни в городах Северной Америки.

***Ложа Серой Белки***, альянс врачей, когда-то представлял Пробуждённых Северной Америки. После того, как их численность уменьшилась из-за болезни и войны, они стали свидетелями того, как их территория была поглощена другими Традициями. Сейчас Ложа фокусируется на популяции американских индейцев континента, как в государственных резервациях, так и в городских областях. Члены ложи считают, что их призвали духи, и творят свою магию, призывая духов, повелевая ими или торгуясь с духами, которые находятся внутри всех вещей. Некоторые из Ложи выступают за то, чтобы покинуть Совет, считая многие из других Традиций немногим лучше, чем злыми колдунами.

История ***Детей Зимбабве*** уходит корнями к африканскому городу, Великому Зимбабве. Традиция делится между городскими и сельскими членами, и первые фокусируются на политике, учёности и ритуальной магии, а последние – на исцелении, местной истории и спиритуализме. Обе фракции считают, что на них лежит долг узнать как можно больше, чтобы создать более совершенное понимание загадок и тайн мира. Эти секреты даруют силу тем, кто их знает, и им нельзя позволять стереться из памяти. Первый и величайший учитель Сына (или Дочери) – это дух предка (его Аватар), который призывает его на службу и обучает первым таинствам.

Австралийские ***Певцы Грёз*** считают себя стражами Времени Грёз и его созданий,

а также хранителями мирового будущего. Когда их предки пели о Времени Грёз, эти песни передавались от отца к сыну, как тропы песен (священные песни, привязанные к священным местам). Используя знание этих священных песен, Певцы Грёз способны исподволь (а иногда и не очень) изменять реальность и перемещаться по континенту с непревзойдённой точностью. Как и Ложа Серой Белки, Певцы Грёз были потрёпаны и почти сломлены европейским колониализмом. Они стараются защитить и вдохнуть новую жизнь в свою культуру и помешать священным песням уйти в забвение, чтобы миру не пришёл конец.

Рассказчики, которые хотят использовать этот набор альтернативных Традиций в своей хронике, найдут полезными такие книги, как **Руководство по Традициям**, **Драконы Востока**, **Магия Мёртвых**, **Магия Мёртвых 2** и **Чародей**.

Это отражает лишь одну из сотен возможных альтернативных Традиций. Рассказчики могут изменить только одну Традицию, например, заменить Акашийское Братство на У Лун, или сделать так, чтобы место Солификати заняли Нгома или Тафтани. Ещё одна возможность – чтобы Ордена Разума никогда не существовало. К моменту, когда Совет Технократии сформируется в 19 столетии, многие из групп, основавших Традиции, могут раствориться в истории. Если так, тогда Совет Девяти придётся создавать таким группам, как Тамплиеры, У Лун, Бата'а, Львы Сиона и Культ Осириса. И наконец, возможно, что Традиций вообще нет. Возможно, вместо Совета Великая Конвокация создаёт ассамблею или парламент, в который входили бы представители от каждой фракции, большой и маленькой. Вместо Традиций существуют дюжины Цехов, где различные подгруппы каждой Традиции (Дом Титалус, Племя Пятый Мир, Баламоб, Золотые Драконы и так далее) существуют как независимые фракции наряду с такими группами как Нгома и У Лун.

## Эпоха Просвещения (17 и 18 столетия)

Эпоху Просвещения часто рассматривают как век научного прогресса, подготовивший почву для промышленных и политических революций, которые последовали за ней. Это лишь часть общей картины. Просвещение – это век противоречий, и границы между тем, что продвигает идеалы Ордена Разума и идеалы Совета Девяти, не всегда отчётливо ясны. Первые современные тоталитарные режимы существуют бок о бок с философами-логиками, продвигающими права человека. Некоторые из величайших научных открытий были сделаны людьми, крайне приверженными религиозным убеждениям. По сути, логика и разум рассматриваются как дары свыше, посланные Богом, чтобы человек мог использовать их для улучшения мира вокруг себя.

Граница между наукой и ритуальной магией в эту эпоху порой размыта. Естествоиспытатели, такие как сэр Исаак Ньютон, изучают алхимию и каббализм наряду с физикой и астрономией. Математика – это инструмент, который помогает лучшему пониманию вселенной, включая королевства магии и Умбры. Классический герметизм процветает, влияя на развитие викканства. Орден Гермеса и Небесный Хор в этот период

процветают. Численность Александрийского общества Хора увеличивается, и многие европейские и американские Певчие пытаются воспитывать то, что Локк называет «свечой, которую сам Господь зажёг в разумах людей». Те Герметики, которые практикуют Ars Cupiditae (магию общества), отправляются ко двору и на приёмы Короля-солнца [Луи XIV] и других монархов, обсуждая философии правительства и необходимые истины с философами, пытаясь обратить тоталитарную концепцию данного свыше права королей в свою пользу. И Герметики, и Хористы оказываются вынуждены соревноваться с членами Ордена Разума за новичков, когда многие, обладающие потенциалом к Пробуждению, придерживаются точек зрения, которые могут обрести дом в какой-нибудь из фракций Войны Восхождения.

Хотя Просвещение сильно помогает Ордену Разума в продвижении, она также подготавливает почву для его краха. Идея божественного права королей, противостоящая правам человека, оказывается источником конфликта в ордене. Одной стороне нравится идея того, что государство и его права и силы берут верх над людьми, из которых состоит государство. Эта фракция считает, что действуя по такой системе, общество можно взять под контроль, позволив развиваться науке и просвещению. Другая фракция считает, что такое государство подрывает естественное достоинство человека, лишая своих граждан способности улучшать собственную жизнь и мир вокруг себя с помощью развития собственной способности мыслить. Хотя этот конфликт никогда доходил до насилия, он подготовил почву для будущего конфликта между идеалами Общественного Порядка и Научной Утопии в Союзе Технократии.

Философия деизма тоже оказывает сильное воздействие на членов Ордена. Постулаты деизма утверждают, что Бог существует, что Он создал вселенную, а затем покинул её. Природа функционирует так, как Он того хотел, точно так же, как часы продолжают идти после того, как их закончил их создатель. Идея мира, похожего на часы, созданные мастером-часовщиком, подогревает убеждение, что будущие события можно предсказать с помощью наблюдения и анализа событий, произошедших в прошлом, и формирует базис под большую часть первого Продвинутого и Просвещённого Анализа Возможностей Союза (Пути Предсказания и Сферы Времени соответственно). Хотя деизм так и не стал «государственной религией» для Ордена или Союза, он всё-таки влияет на личные религиозные убеждения многих его членов. Из-за того, что Бог не предпринимает никаких действий в мире, чудес не существует, и Он создал вселенную, чтобы человек мог использовать силу разума для более совершенного её понимания. В конечном счёте эта философия оказывается несовместимой с идеалами Кабала Чистой Мысли, которые считают, что они действуют как орудие Господа на Земле, проводя через себя Его силу.

В итоге Просвещение становится свидетелем того, как Орден вырезает собственное сердце, если не душу. С самого начала Крафтмасоны были движущей силой Ордена. Они те, кто начали для Ордена крестовый поход. Они те, кто созвал Конвенцию Белой Башни. И они – те, кого предали их собственные союзники. К 17 столетию Высшая Гильдия начала считать ориентированных на общество Крафтмасонов препятствием к собственным целям о достижении контроля над обществом и личного продвижения путём накопления богатства. Разногласия вскоре переросли в вооружённый конфликт, и Орден Разума погрузился в гражданскую войну. Правда, большая часть тех, кто не принадлежал к Высокой Гильдии и к Крафтмасонам, решили не вмешиваться. К сожалению, многие из тех, кто вмешиваются – Габриэлиты и наёмники-Мастеровые, нанятые Гильдией. За

следующее столетие Крафтмасоны медленно сдали позиции. К середине 18 века начали считать, что Крафтмасоны уничтожены.

По иронии, Просвещение также застало золотой век пиратства. Флибустьеры бороздят Атлантический и Индийский океаны, захватывают транспортные суда и совершают набеги на небольшие города вдоль атлантического побережья. Традиции видят пиратов из Аль-и-Батин, Культа Экстаза, Толкователей Грёз, Эвтанатос, Вербена, и даже из Ордена Гермеса и Небесного Хора, а из Ордена Разума выходит несколько пиратов из Крафтмасонов и Исследователей. Нередко можно увидеть корабли, экипаж которых состоит из мульти-Традиционных кабалов, и, возможно, даже такие, с которых смешивается команда из магов Традиций и Дедалианцев, которые больше озабочены деньгами и личной свободой, чем политикой фракций. Парадигмы, практикуемые магами-пиратами, мягко говоря, эклектичны. Европейский герметизм, христианское чудотворство, карибское вуду и шаманизм центральной Америки – лишь наиболее распространённые из них.

## Так что же, всё-таки, случилось с Крафтмасонами?

Хотя большинство Пробуждённых историков считают, что Крафтмасоны были уничтожены, многие в этом не столь уверены. Не раз Технократские теоретики заговоров выдвигали идею, что Конвенция сфабриковала своё уничтожение, либо чтобы больше не участвовать в Войне Восхождения, либо чтобы уйти в тень и стать тайными хозяевами Ордена. Если оставить в стороне теории заговора, существует несколько возможных неучтённых развязок. Прежде всего, довольно трудно полностью уничтожить тайное общество Пробуждённых. Продолжительное выживание Тамплиеров, Солификати и других групп является свидетельством этому. Возможно, что члены группы просто ушли в подполье и оставались там столетиями. Подходящим местом для сокрытия может стать, например, Россия или даже американские колонии. С другой стороны, группа могла спрятаться на виду. Даже несмотря на то, что у них нет официальной поддержки других Конвенций, нельзя сказать, что у Крафтмасонов вообще не было союзников. Как уместно для Конвенции, основавшей Орден Разума, Крафтмасоны вмещают в себя под-фракции, посвящённые многим из аспектов, в которых специализируются другие Конвенции. Следовательно, не невероятно, что симпатизирующие члены Козиан могут предложить убежище старым друзьям и знакомым целителям из Крафтмасонской Гильдии Чаши, или Мастеровые могут принять к себе гонимых собратьев из Гильдии Резца.

Если Крафтмасонам всё же удалось выжить, тогда возникает вопрос, где же они сейчас. Возможно, они всё ещё где-то существуют, действуя как независимый Цех, практикуя Просвещённую Науку независимо от Союза Технократии. Такой Цех может оставаться верным популистским идеалам Крафтмасонов, работая над созданием социалистической научной утопии. Они могут быть фанатичными террористами, посвятившими свою жизнь попыткам привести к краху наследников Ордена, который их предал. Такая группа может не ограничивать список своих целей Технократами; Сыны Эфира и Виртуальные Адепты тоже могут быть объектом нападения. Опять же, если выжившие Крафтмасоны нашли прибежище среди других Конвенций, возможно,

они просто заново внедрились в новые Конвенции Технократского Союза. Новый Мировой Порядок Башни Слоновой Кости унаследовал роль учителей и наставников Конвенции, которой раньше занимались Крафтмасоны. Гадают, сколь многие основатели Башни Слоновой Кости могли учиться у мастеров-Крафтмасонов. А ещё есть Инженеры Электродинамики и Аналитики Счёта, которые ушли из Союза и стали Сыновьями Эфира и Виртуальными Адептами, когда ощутили, что Технократия отклонилась от своих изначальных целей и идеалов. Могли эти Конвенции, превратившиеся в Традиции, быть тайными преемниками Крафтмасонов? Если так, могли некоторые члены этих Традиций знать о своей истории? Могли бы они контактировать со своими товарищами-Крафтмасонами, которые всё ещё состоят в рядах Технократии? Может, именно они стоят за Утопическим Заговором (см. Руководство по Традициям, стр. 147)?

В конечном счёте эти вопросы остаются на усмотрение конкретных Рассказчиков. Они здесь упомянуты только затем, чтобы предоставить идеи, либо как возможные результаты хроник, которые фокусируются на гражданской войне Ордена Разума, как источники вдохновения для новых Цехов, или как дополнительные уровни интриг в хрониках, где упоминается Технократия или две Конвенции-предатели.

## Эпоха Романтизма (1800-1850)

Промышленная революция приносит множество изменений и сдвигов в европейском и американском обществе. Бизнес начинает бросать вызов господству аристократии, точно так же как наука бросает вызов религии. Несмотря на первые выгодны, многие боятся, что индустриализация может привести к процветанию немногих, построенному на нищете множества, и к отчуждению человека от природы. Такое представление является плодородной почвой для искусства и революции. Романтизм превозносит эмоцию и страсть над логикой и разумом. Спонтанность, неограниченное воображение и личная свобода являются модой для поколения художников и писателей. Такие люди, как Лорд Байрон, Шелли, Гёте и Блэйк постоянно бросают вызов статусу кво, не только своей поэзией и прозой, но и другим образом тоже. Йоганн фон Гёте, возможно, один из самых умнейших людей из когда-нибудь живших, является опытным учёным, который с иронией отвергает многие из научных открытий эпохи. Перси Шелли борется за ирландскую революцию и независимость, в то время как его жена Мэри выступает за то, чтобы дать женщинам право голоса. Лорд Байрон активно участвует в итальянской революционной политике и в конечном итоге отдаёт свою жизнь во имя греческой независимости. Эти и другие творцы даруют вдохновение бесчисленным магам всего столетия. Движение даёт новую жизнью целой европейской ветви Традиции (Культу Экстаза) и рождает один из величайших Цехов (Пустотников, хотя под этим именем их не будут знать до 1920-х годов). У европейских Толкователей Грёз тоже происходит резкий скачок в этот период с Говорящими с Духами, которые имеют дело с призраками, феями и духами природы. Даже горстка Акашиков Ли-Хай присоединяется к движению, используя такие вещи, как поэзия, философия романтизма, фехтование и социальная революция, как «Gateway Arts за Действие».

## Король Лудд

Реакция на растущую индустриализацию также принесла с собой движение британских Луддитов. Раздосадованные понижающейся зарплатой на заводах и тем, что они становятся свидетелями, как заводы начинают производить более низкопробные товары, традиционные ремесленники собираются в банды мстителей в масках, чтобы получить возмещение за свои беды. Изначально занимавшееся просто разбиванием заводских машин по ночам, движение быстро принимает насильственный характер. Несколько британских магов надеются использовать движение ради собственной выгоды, чтобы замедлить промышленную революцию или вообще её остановить. Члены Герметического Дома Вердитиус, все из которых являются опытными ремесленниками, особенно симпатизируют Луддитам, как и многие Вербена.

Одной из загадок Луддитов является то, как они получили своё наименование. Популярная легенда того времени гласила, что Луддиты следуют за человеком, известным как Нед Лудд, получившим звание Генерала или Короля. Практически не существует свидетельств, поддерживающих теорию, что такой человек существовал, по меньшей мере, в реальном мире. Рассказчики, желающие проводить хронику в довикторианской Англии, могут захотеть, чтобы их игроки встретились с легендарным Королём Луддом. Лудд может быть магом-Герметистом из Дома Вердитиус, или, возможно, членом Культа Экстаза, надеющимся положить начало собственной фракции в Традиции. Возможно, он Вербена, пытающийся уничтожить заводы, потому что они убивают маленький народец. Возможно, Лудд – сам фея (или какой-нибудь другой дух – возможно, призрак рабочего завода, убитый на работе). Как насчёт одного из выживших Крафтмасонов, который стремится отомстить Ордену Разума? Или Мародёра? Чтобы действительно сменить обстановку – как насчёт Акашика, пытающегося разорвать иллюзию индустриального прогресса?

# Прометеанская Чума

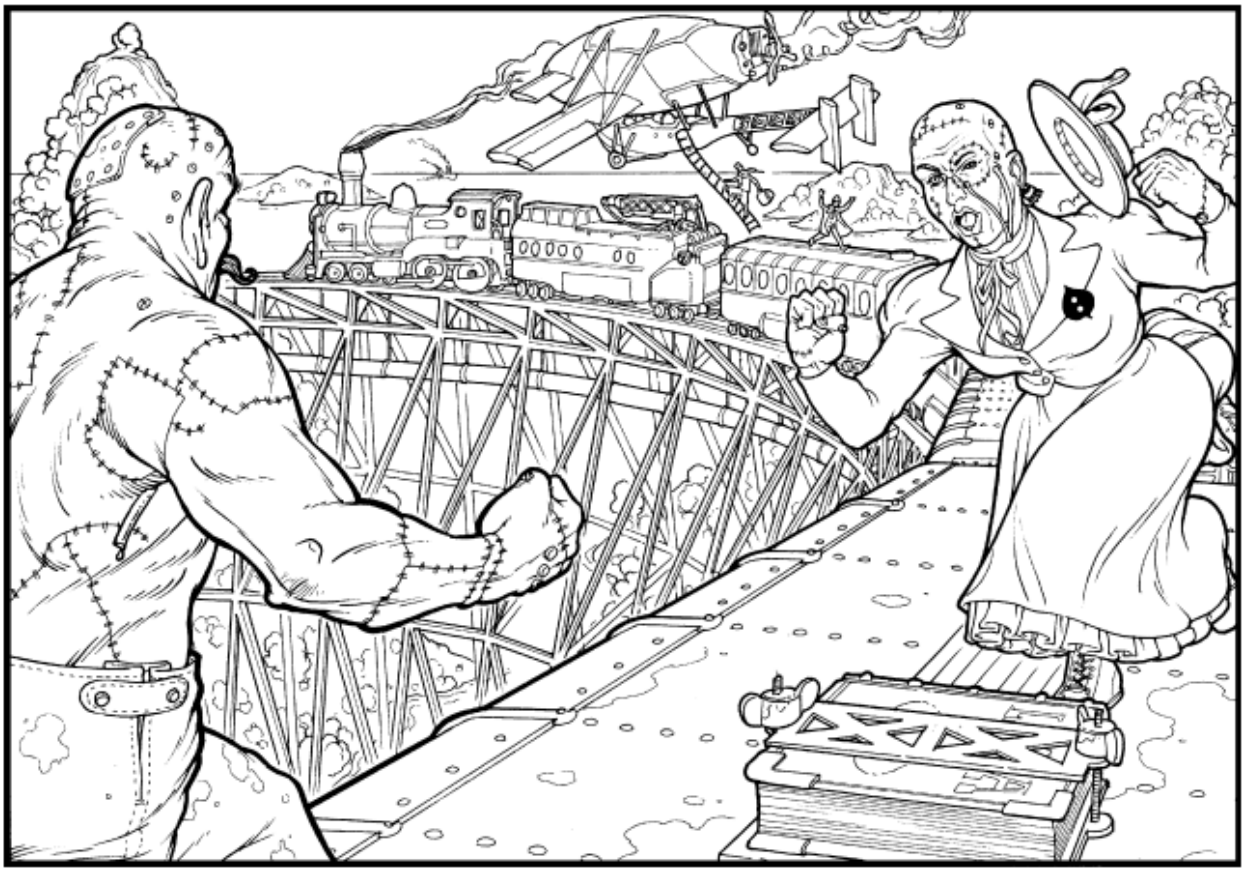
*Помни, что я – твоё создание; я должен быть твоим Адамом, но я скорее падший ангел.*
**– Мэри Шелли, Франкенштейн (Современный Прометей)**

В начале 19 века Орден Разума погружается в полный хаос. Он существует только номинально – просвещённые учёные Европы и Америк занимаются своими собственными работами и экспериментами, по большей части игнорируя проекты других Дедалианцев, чьи работы не связаны или не соревнуются с их собственными. В этой атмосфере немногие останавливаются, чтобы подумать, стоит ли что-то делать лишь потому, что они могут. Неясно, были ли первые творения вдохновлены романом Мэри Шелли о готическом ужасе, или экспериментами Гальвани и Вольта (это значит, что мы даём Рассказчикам решить этот вопрос самостоятельно для своих игр), но по мере течения лет в сверхъестественных кругах становится всё больше человеческих конструктов.

Рождённые бессмысленной просвещённой наукой, эти существа стали известны как Прометеанцы, или Дети Прометея, названные не по имени греческого бога, а по

«современному Прометею» Мэри Шелли, Франкенштейну (учёному, а не монстру). Два самых распространённых видов Прометеанцев – это восставшие из мёртвых, созданные из частей тела, взятых у недавно умерших людей, и алхимические гомункулы, выращиваемые в ваннах из химикатов и протеинов. В то время как многие из этих существ – создания Козиан, другие являются продуктами труда Мастеровых Кузнецов Тел (предшественников метода Биомехаников современной Итерации Икс) и даже Герметиков, склонных к медицине и алхимии. Правда, не всякий конструкт этого периода является биологическим. Мастеровые продолжают строить механических слуг и компаньонов, некоторые из которых могут сойти за людей.

Многие из этих Прометеанских конструктов обращаются против своих создателей. Некоторые творцы отвергают свои творения, находя их внешний вид, разум или дух слишком ущербным. Другие обижают свои новые творения, даже не задумываясь о том, что порождения их гения могут возражать против рабского существования. Парадокс поражает множество потенциальных современных Прометеев, либо в форме фатальных лабораторных происшествий, либо новорождённые конструкты впадают в берсерк, убийственную ярость. Несколько учёных и волшебников даже раскаиваются, осознав высокомерие попытки создать жизнь из ничего лишь после наблюдения за своими искусственными детьми, которые не могут существовать в природе. Вне зависимости от причин, результатом становится чума из рукотворных монстров, наводнивших тёмные уголки Европы и Америки. Многие в том, что осталось от Ордена Разума, работают над уничтожением этих существ, видя в них извращение науки и опасную угрозу общественной безопасности (в конце концов, некоторые Прометеанцы – убийцы). Члены Небесного хора, Вербена и Эвтанатос тоже охотятся на Прометеанцев, считая их мерзкими созданиями, чьё существование противоречит природе и Богу.



Однако не все встречи с Прометеанцами враждебны. Некоторые Прометеанцы не восстают против своих создателей, продолжая служить им в качестве слуг или даже учеников. Некоторые могут даже образовывать связь, подобную связи настоящих родителей и ребёнка. Среди ренегатов некоторые становятся друзьями и союзниками магов Традиция, даже доходя до изучения мистических искусств. Орден Гермеса, Небесный Хор и Культ Экстаза чаще всего предлагают убежище Прометеанцам, нуждающимся в нём. Прометеанец, изучающий Герметическое Искусство, часто делает это с намерением достигнуть той же самой силы воли, чтобы стать способным создать собственное творение, улучшая и совершенствуя себя так же, как совершенствует собственную волю и душу. Прометеанца из Небесного Хора часто привлекает туда христианская доброта хориста, который ему помогает, находя более глубокий смысл существования в призвании собственной новой веры. Они часто становятся опытными теологами, размышляющими над природой жизни и души, или преданными охотниками на монстров, считающими, что Бог отправил их на землю, чтобы сражаться с существами, с которыми не должен встречаться смертный. Прометеанец-Экстатим обычно пытается прочувствовать жизнь по максимуму, обретая более совершенное понимание человечества и самого себя через чувственность и расширение сознание. Некоторые даже были призваны стать Толкователями Грёз, научившись говорить с духами современной науки и искусственных созданий.

## Персонажи-Прометеанцы

Рассказчики, позволяющие игрокам создавать персонажей-Прометеанцев, могут захотеть учесть следующие советы:

- **Атрибуты**: Персонажи-прометеанцы получают запас в 16 очков, которые можно потратить на Атрибуты. Каждый уровень Атрибута начинается с 1. Это выше, чем среднестатистический уровень, но Прометеанцы часто создаются так, чтобы в чём-то превосходить обычных людей.
- **Способности**: у персонажей-прометеанцев есть 18 очков, которые можно потратить на Способности. Уровень каждой Способности начинается с нуля. Способности нельзя поднять выше трёх без использования свободных очков. Это ниже среднего, поскольку Прометеанцам часто не хватает большей части жизненного опыта, которым обладают обычные люди.
- **Дополнения**: персонажи-Прометеанцы начинают только с 5 точками Дополнений. Как и в случае со способностями, это для того, чтобы отразить более низкий уровень опыта проживания в человеческом обществе.
- **Сила Воли**: персонажи-прометеанцы начинают с уровнем Силы Воли 3, как и в случае со среднестатистическими людьми (да, маги – необычайно волевые личности).
- **Свободные очки**: у персонажей-прометеанцев есть 21 свободное очко, которое можно потратить на подъём Черт и покупку подходящих Достоинств и Недостатков (включая некоторые из более шокирующих) и покупку Путей Колдовства или Психических Сил.

Эти советы касаются «земных» прометеанцев. Если Рассказчик хочет, персонажи-прометеанцы, ставшие учениками магов или просвещённых учёных, могут быть вполне полноценными Колдунами (или Продвинутыми Учёными). Колдуны-

Прометеанцы обладают начальной Силой Воли 5, и у них есть 5 точек, которые можно потратить на Пути Колдовства или Психичесие Силы (Прометеанцы не могут быть Пробуждёнными, потому что у них нет Аватаров).

## Викторианская Эпоха (1831-1901)

Викторианская эпоха – противоположность. Прогресс и чудо идут бок о бок с войной и империализмом. Наука по-настоящему вступает в свои права, в то время как мистицизм всё ещё процветает. Публичная мораль скрывает сексуальность наедине. И конец Ордена Разума сигнализирует об окончательном поражении Традиций. В эту эпоху Европа становится двумя совершенно разными мирами. С одной стороны – Запад. Британия – величайшая страна на Земле. Она возглавляет империю, охватывающую мир, и является центром науки, технологии и образования. Франция соперничает с Британией как местная сила, и Париж считается вершиной культуры, моды и искусства. Новосформированная Германия охотно поддерживает науку и образование, надеясь использовать силу технологии для наращивания политической и военной мощи. С другой стороны лежит Ближний Восток. Хотя Россия – мировая держава и соперница Британии, её народ анахроничен. В век конституционных монархий и республик в России абсолютная монархия – такая же, как была при Луи 14-м во Франции 17 века. Не считая того, что образованных аристократов и горожан меньшинство, царь правит империей неграмотных крестьян и конных кочевников. Балканы, включая Сербию, Румынию и Болгарию, являются пороховой бочкой кипящей расовой и политической ненависти; население этих регионов сильно похоже на население России по образованности и грамотности.

В Америке концепция Явного Предопределения привела к захвату большей части континента, в то время как европейские иммигранты – первые ирландцы и германцы, бегущие от голода и неудавшихся революций, последовали за бесчисленными восточно- и южноевропейскими этническими группами, бегущих от тирании и бедности – наводнили восточные города. Гражданская Война положила конец рабству, приведя к тому, что небольшая диаспора чёрных американцев переместилась из южных штатов на запад. Большие города смотрят на Европу, в особенности на Лондон и Париж, ориентируясь на их подсказки в культурном плане. На севере начинает формироваться современное государство Канады, хотя не без сложностей (включая вооружённое восстание в Манитобе). Франция делает неудачную попытку превратить Мексику в государство-марионетку, оставив у власти реформиста Бенито Хуареса. Конец столетия народ встречает под диктаторством Генерала Диаза. Южная Америка тоже переживает свою порцию боли и процветания. Бразильская империя – последняя страна, которая упраздняет рабство, даже став временным домом для конфедератов-плантаторов, стремящихся придерживаться своего мёртвого стиля жизни после американской гражданской войны. Аргентина, Бразилия и Чили процветают в экономическом плане, но в то же время Парагвайская Война и Война на Тихом океане приносит насилие и смерть.

Япония начинает бешеную модернизацию, быстро принимая военную, финансовую, промышленную и образовательную системы, скопировав оные с Европы. Китай, униженный Опиумной Войной, страдает от одной из самых кровавых гражданских войн

на Земле, когда Тайпиньское восстание вызывает смерть 20 миллионов человек. Франция создаёт колонии в Индокитае, пока Британия создаёт свои в Малайзии. После восстания сипаев Индия становится колонией Британской Короны (раньше этим занималась Британская Ост-Индская компания). Хотя большей частью страны управляет британский король-наместник, несколько королевств остаются под контролем собственных правящих семейств.

Османская империя – гибнущая сила, поддерживаемая Британией, которая надеется использовать её как препятствие против российской экспансии на Средний Восток. Хотя Египет официально является частью Османской империи, он является Британским приобретением по всем фронтам, кроме номинального. Россия, вместо того, чтобы пытаться заявлять права на колонии в Африке или Тихом Океане, просто захватывает многих из своих центральноазиатских соседей. И Персия, и Афганистан становятся целью британского и российского вмешательства. В Южной Африке Сесиль Родос пытается перевести всю южную Африку под британский контроль, устроив собственную вотчину в Родезии и пытаясь продумывать войны с голландскими африканерами. Мухди ведёт армию мусульманских воинов в восстании против британцев в Судане, а Конго становится местом невообразимой резни, когда наёмники и надзиратели Бельгийского Короля идут на любые меры, неважно, насколько жестокие, чтобы вытрясти из колонии как можно больше денег. Австралия, по иронии, в этот период больше напоминает США со своей атмосферой Дикого Запада, которую дополняют богатые ранчеро и тот факт, что коренных жителей прогоняют с их земель под дулом ружья.

Наука и мистицизм во время викторианской эпохи существуют бок о бок. Наука порождает паровые корабли, электромагнитные турбины, телефоны и револьверы. Мистицизм порождает медиумов, разговаривающих с духами, Орден Золотого Рассвета и Новоорлеанскую Королеву Вуду. Для викторианской точки зрения «магия» и психические силы – это вещи, которые наука пока не смогла объяснить. Не то чтобы утверждалось, что они не существуют на самом деле. В конце концов, какой-нибудь примитивный человек, впервые увидевший винтовку, тоже мог подумать, что это магия. И всё же существуют мошенники, жулики и другие мерзкие типы, которые пытаются выдать себя за обладателей великих таинств, так что нужно быть осторожным.

В этот период Традиции переживают свои взлёты и падения, и грань, разделяющая европейских Традиционалистов и других магов на планете, становится всё отчётливее. Для Акашийского Братства это определённо плохие времена. Европейский империализм наконец принёс Войну Восхождения к ним на порог. Члены Братства путешествуют по миру, следуя за китайскими переселенцами на чужие берега. К концу столетия они поддерживают Ихэтуаньское Восстание, надеясь выдворить европейцев из Китая. Этот план терпит унизительное поражение, оставляя горькое и разочарованное послевкусие у многих Акашиков. Существуют признаки надежды. Ли-Хай берёт несколько американских учеников, надеясь использовать философию трансцендентализма как путь к Действию.

Для Небесного Хора это время разделения. По одну сторону – Западные Хористы, надеющиеся принести христианскую цивилизацию язычникам Африки и Азии. По другую – Хористы родом из Африки и Азии, которые по понятным причинам не восхищены мыслью увидеть, как их нации и культуры будут проглочены и уничтожены. Викторианская эпоха – это время глубоко укоренившейся веры, дающей верующим обновлённое убеждение через неопределённость и борьбу.

Европейские экстатики всё ещё не отошли от опьяняющей эпохи Романтизма и продолжают искать способы преуспеть в этот новый век. Многие погружаются в тайные культы и секретные общества, а некоторые даже создают собственные небольшие группы, обещая секреты индийского, персидского или китайского мистицизма. Между тем, американские индийские, китайские и индийские члены Культа Экстаза, подобно своим землякам из других Традиций, участвуют в борьбе против европейского империализма. Толкователи Грёз разделены похожим образом. Те их члены, которые происходят из европейского и американского сообщества (быстро оказавшиеся неприятным меньшинством в Традиции) становятся спиритуалистами и медиумами. Оставшаяся часть Традиции пытается поддерживать свой образ жизни в меняющемся мире. От народа Сиу до Конго и от Гаити до Афганистана они ведут борьбу бок о бок со своим народом.

После восстания сипаев фракция Эвтанатос Чакраванти готова выйти из Совета Девяти. Уничтожение бандитской секты в Индии только ослабляет Традицию. Члены Традиции находят способы справиться с этим. Многие начинают заниматься политикой и медициной. Другие становятся путешествующими аферистами. Орден Гермеса в этот период заводит мало друзей. Некоторые маги даже втихомолку говорят, что Джек-Потрошитель – сам один из Герметиков, и что Орден его защищает. Орден считает, что такие группы как Свободные Масоны и Орден Золотого Рассвета – отличная площадка для набора новых рекрутов.

Вербена оказываются в центре нескольких внутренних сражений. Викторианская эпоха становится свидетелем первого появления значительного количества городских Вербена, к вящему неудовольствию традиционно сельских лидеров Традиции. В американской гражданской войне Вербена участвуют на обеих сторонах, и экспансия на запад приводит к конфликту фермеров, владельцев ранчо и других «людей земли» Традиции с местными Толкователями Грёз. В Австралии происходит похожий конфликт. У Аль-и-Батин есть свои проблемы с Хранителями Света в Османской империи, так же, как с агентами Технократии в Персии и Египте. Батиниты должны играть роль дипломатов и миротворцев, пытаясь удержать Совет Девяти вместе в этот час конфликтов.

## Союз Технократии

*Мы надеялись научить свой разум справляться с проблемами человеческого общества и создать бравый новый мир из остатков старого. Скоро стало ясно, что определённые идеи можно было безопасно обсуждать в газетах, но они были слишком радикальными для реальности.*

**– Уоррен Эллис, «Планетарий»**

Орден Разума мёртв; долгих лет Союзу Технократии. В 1851 году Просвещённые учёные западного мира собирают Большую Экспозицию в Лондоне. В Хрустальном Дворце, под патронажем Принца Альберта, консорта Королевы Виктории, рождается Союз Технократии. Он формируется с высокими идеалами: принести мир и стабильность в Европу, а затем в мир. Использовать науку и технологию, чтобы создать рай на Земле. В самом деле, дорога в ад вымощена благими намерениями.

Чтобы адаптироваться к новому и изменяющемуся миру, Совет отказался от устаревших Конвенций Ордена Разума. Из праха старых Конвенций формируются новые.

Каждая Конвенция содержит гильдии, сфокусированные на разных аспектах своей работы (термин «методология» не будет официально принят до начала 20 столетия).

Орден Асклепия посвящён улучшению человеческой жизни с помощью медицины. Он имеет дело с хирургией, созданием лекарств, общественным здоровьем и евгеникой. Аналитики-Счетоводы посвятили себя сбору, анализу и связи информации. Вдохновлённые работами Чарльза Бэббеджа и Ады Байрон, Счетоводы создают улучшенные аналитические машины и соединяют их с помощью беспроводной телеграфии. Инженеры Электродинамики фокусируются на передаче энергии во всех её формах, включая науку электродинамики и использование люминесцентного эфира для передачи света. Исследователи стремятся нанести на карты незнакомые уголки мира, а также начать современное научное изучение планет. Международное Братство Механиков считает вселенную и всё, что в ней находится, машиной, которую, следовательно, можно улучшить с помощью надлежащего инженерного подхода. Они инженеры и математики, а также хирурги и учёные, изучающие общество. Невидимое Казначейство финансирует Совет, зная, что деньги – это то, что не только помогает прогрессу и изобретениям, но и всему человеческому обществу в целом. Наконец, Хранители Света – это маяк, который бросает луч света в мир невежества, фонарь, который открывает секреты, сокрытые во тьме, и факел, который выжигает монстров, блуждающих в ночи.

За более подробной информацией по Викторианской Эпохе обращайтесь к **Руководству по Традициям** и **Руководству по Технократии**.

## Что могло произойти: Министерство Мечей

– Лорд Дэшвуд, чёрт бы вас побрал! – воскликнул улыбающийся мужчина в высоком котелке, шагнув из запряжённой лошадью кареты, когда та вздрогнула, остановившись на брусчатке.

– Приятно видеть и тебя, старый друг, – сказал монах.

Улица позади высокого серого здания была полна угольной сажи и нищих. Мужчины стояли, словно мотыльки в свете фонаря. Это было не лучшее место в городе, и они оба определённо находились в трущобах.

– Если бы я знал, что увижу тебя в этой поездке, я бы определённо привёз из деревни свою сестру. Она недавно сменила веру, отказавшись от своего языческого пути, и нуждается в наставлении честного священника, – продолжал хорошо одетый мужчина, язвительно улыбаясь. Он бросил пенни вознице, который хлестнул лошадей, и карета уехала.

– Лорд Хенстридж, вы дьявол, – сказал монах.

– А может, вы? – не мигая, ответил Хенстридж.

– А может, мы все, в самом деле? Что, вы думаете, Она приберегла для нас в этот поздний час? – спросил монах. – Может быть, ещё один тур, чтобы защитить бессмысленный спорт, теннис?

Хенстридж чуть не выругался, но всё же сдержался. Прошло два года с тех пор, как он получал достойное назначение, а не какое-то мелкое изгнание всяких приведений или преследование кота герцогини. Этот шестидесятилетний мужчина, выглядевший на тридцать, повидал войны, сражался с демонами и после этого играл с ними в карты, и боролся со вторжением в Атлантику. Что

хуже – он не устал от этого. Однако за последнее время, похоже, *это* устало от него.

– Я слышал, что это насчёт убийств. Насчёт Прыгающего Джека, тайных надписей и так далее, – ответил Хенстридж, не поднимая глаз.

– Возможно, тогда они вызовут Детектива, – ответил монах.

– Сомнительно. Я слышал, что он лишь слегка поправился после падения. – Хенстридж сдерживал своё ликование. Он никогда не желал вреда своим товарищам, но «Детектив», как все они его называли, был крайне скучным человеком. Если бы не нюхательный табак, лорд вообще бы списал его со счетов. Человек без недостатков – вообще не человек.

Они вошли в здание и прошли по длинному сводчатому коридору, в конце которого находилась высокая широкая деревянная дверь. На миг Хенстридж остановился. Гравировка на двери гласила: «Министерство Мечей».

– В таком случае нам следует зайти? – спросил монах.

«Министерство Мечей» переносит Мага из постмодернистского контекста и помещает в воображаемую Викторианскую Англию научной романтики, предшественницы научной фантастики и популярных ревизионистских рассказов. В Министерстве игроки играют роли агентов оккультного бюро британского правительства, предназначенного защищать Империю от всех сверхъестественных угроз.

В отличие от Отмычек Ратбона или технократской Башни Слоновой Кости, последовавшей следом (см. Руководство по Технократии), Министерство существовало достаточно долго, чтобы понять своё место в естественном порядке. Более того, секретность, окружающая Министерство Мечей и его тайная природа освободили его от большей части Континентального влияния в философском мышлении, которое сделало структуру самого английского правительства такой прекрасной площадкой для «Союзных» мыслей.

Министерство Мечей, в той или другой форме, существовало с начала правления Королевы Елизаветы I, очевидно, начавшись с морского капитана, которого считали одним из фаворитов Королевы. Англия, очаг сверхъестественной активности со времён Христа, всегда осознавала выгоды присущей ей природы, а также и опасностей, но всегда относилась оптимистично к потенциалу своих разнообразных активов. Это любопытный союз язычества и прогресса в Англии помог сделать Министерство тем, чем оно является.

Построенный по принципу обычных зданий на Друри-лейн, на восток от длинных теней Букингемского Дворца и на север от здания Парламента и Вестминстерского Аббатства, Министерство Мечей скрыто чарами, которые позволяют его найти лишь тем, кто его ищет. Говорят, что как только встаёшь перед дверью Министерства, реальность становится тонкой, а пространство перестаёт быть актуальным.

То, что находится внутри, делится не на комнаты и этажи, а на главу и стих, по Библии Короля Джеймса. Пятикнижие, или первые пять дверей – административные. Агенты здесь ответственны за сохранение информации о странной географии и естественных феноменах Соединённого Королевства (Книга Бытия), о внешнем мире

(Исход), о делах агентов Министерства (Левит), фактах и баснях о жителях Соединённого Королевства (Книга Чисел), и бухгалтерии Министерства (Второзаконие). Каждый департамент Министерства Мечей разделён похожим образом, и самой достойной упоминания его главой является Книга Судей, или полевые агенты. Другие главы, достойные упоминания – Короли (те, кто защищают королевскую семью), Деяния (оперативники, работающие под прикрытием), Римляне (вспомогательная сила британских военных сил, приготовленная на случай срочной национальной необходимости), и Откровения (занимающиеся предсказаниями и оценкой рисков).

Во главе иерархии находится редко кем видимый Мистер Бэйкер. Считается, что «Мистер Бэйкер» – это псевдоним британской аристократии, возможно, даже самого члена королевской семьи. Повседневными делами Министерства заведуют контактные лица Бэйкера – Чарльз Манн из Второзакония и Вирджиния Вайф из Чисел. Эти имена тоже считают псевдонимами, но в отличие от Бейкера, Манна и Вайф регулярно видят при свете дня, когда они занимаются делами.

Министерство Мечей не задумывалось с целью стать последним словом по Викторианской эпохе в вашей хронике. Чтобы больше узнать о Мире Тьмы в этот период, смотрите книгу **Викторианская эпоха: Вампир.**

# Альтернативные Сеттинги



Учитывая всё сказанное, Рассказчики могут захотеть повести свои хроники по «Маг: Восхождение» в совершенно ином направлении. Что, если бы маги существовали в мире, которая принимала бы их парадигму и относилась к ним как к супергероям? Могла бы существовать альтернативная Земля, где Орден Разума потерпел неудачу, и магия стала преобладающей псевдотехнологией? Как могло всё повернуться, если бы Традиции никогда не были основаны?

Ваши возможности как Рассказчика – безграничны. Вы создаёте правила. В следующем разделе вы найдёте несколько альтернативных сеттингов для воплощения в «прошлом» или «будущем», наряду с параллельными мирами, в которые ваши маги могут попасть. Вы можете попробовать использовать одно из изменений истории, предложенное выше, или совершенно другой сеттинг, как предложено ниже.

## Миры Воли

Кавн бежал. Он бежал по боковым аллеям между колониальными хибарами, потрясённый электрическими огнями и потусторонним свечением огромного волекорабля. Он был подобен гигантскому глазу, маячившему над ним, определяя каждое движение до его неизбежной кончины. В некоторых местах он проталкивался через толпу людей в длинных робах или обтягивающих кожаных костюмах, в других он шатался в толпе и пробегал мимо неясных белых пятен. Со лба стекал пот, жаля его усталые покрасневшие глаза. Его ноги, руки и спина болели

от напряжения, и куда бы он ни пошёл, боль следовала за ним. Голова пульсировала болью, но он всё равно бежал. Кавн бежал, пытаясь выжить.

Ему было шесть, когда он увидел яркий маяк, голографический Атлас, ярко светящийся через тонкую атмосферу Титана. Он так и не узнал, кем был тот мужчина, но он запомнил, что он сказал. Все запомнили. Это вещание было на всех голосовых передатчиках и проекторах в человеческом пространстве. «Оставьте этот мёртвый мир и его мёртвые идеи позади, и присоединитесь ко мне в новый век чудес», – сказал чернокожий мужчина в зелёной робе, один глаз которого закрывала светохромированная сетка, светившаяся, словно жуткое гало.

Кавн не совсем понял произнесённые слова, но это семя росло в его разуме до дня, когда скафандр Кавна не порвался. Он чистил векторные двигатели на корме лёгкого грузового судна своего брата, когда его распылитель сломался и с жутким шипением сожрал защитную ткань против давления между его запястьем и подмышкой. Кавн задохнулся и пробормотал короткую молитву, и первая слеза исчезла так же быстро, как появилась, запечатав себя. Тогда он впервые почувствовал вкус магии.

С тех пор Кавн рос – не только в смысле своего тела. Разумеется, он изучал традиционные вещи, но кроме этого всего росло его сознание. Оно прорастало за собственные пределы и распространялось, словно лесной пожар. Каждый день Кавн становился ближе к магии.

Затем пришли они. Та, что с лентой, пересекавшей её грудь, и мужчина с «пистолетом». И они не просто так слонялись вокруг. Одним махом они разнесли целый док, разыскивая его. Их не интересовали поселенцы со своими мелкими способностями к ремонту. Их не интересовали те, кто управляли прицелом. Их интересовал Кавн. И казалось, что он либо присоединится к ним, либо умрёт.

Кавн как раз собирался исчезнуть в аллее, когда на секунду оглянулся. В то же мгновение он врезался в что-то, что посчитал кирпичной стеной. Кавн повернулся и увидел высокого мужчину, одетого в белого.

– Ха-ха, – Кавн выдохнул. – Ты один из них. Один из этих чёртвых фриков-магов. Убей меня. Слышишь? Убей меня! Я устал бежать...

– О, напротив, мой друг, – сказал мужчина. – Я здесь для того, чтобы забрать тебя от этого всего.

Кавн видел, что человек говорит правду. Мужчина в белом попытался взъерошить его волосы, но нашёл только несколько жиденьких неопрятных прядей, растущих на затылке и спадающих вниз. Он позволил себе величественный вздох.

– Сотню лет назад, сынок, я бы сделал тебе замечание. Но не сейчас. Неуклюжие штурмовики Десяти через мгновение найдут нас. Нет, пора увести тебя под землю. Но прежде чем мы отправимся, я должен кое-что тебе дать.

Кавн напрягся. «Вот оно», – подумал он. Подачка. Товар. Или ещё хуже – нож.

Старик протянул что-то в руке и разжал ладонь. На ней лежал маленький продолговатый камень с аккуратной гравировкой по поверхности и дырочкой в одном конце, в которую было продето два коротких кожаных ремешка. Даже не думая, Кавн схватил амулет с руки мужчины и сжал камешек в своей ладони, обмотав ремешки вокруг одной руки другой. Затем он поднял руку к затылку, чтобы оторвать прядь волос, которая была не видна.

Старик улыбнулся.

– Если бы я не видел этого своими глазами, я бы себе не поверил... – он затих.

Мужчина в белом издал гудящий звук, который превратился во что-то совершенно иное. С этим звуком земля бесшумно разверзлась, и они оба начали спускаться по твёрдой мраморной лестнице.

– Что происходит? Откуда мне знать наверняка, что я буду в безопасности?

– О, не волнуйся, мой мальчик, мы все будем в безопасности, – сказал мужчина в белом одеянии, когда земля начала закрываться за ними. – Добро пожаловать в Новый Горизонт.



По сути, «Миры Воли» – это теоретический-фантастический сеттинг для Мага. «Миры Воли» отвечают на часто задаваемый, но редко получающий ответ вопрос: «Что бы было, если бы маги выиграли Войну Восхождений? Получили бы они пользу от вселенского освобождения умой человечества, или были бы другие, непредвиденные последствия?»

Через тысячу лет в будущем механизм преобладающей технократской реальности дошёл до абсолютной остановки. Человечество вошло в новый тёмный век, в котором ежедневные чудеса современного мира, космические путешествия и так далее, стали невозможно. Наука нанесла записала столько данных о реальности, сколько смогла, что закончилось захватом солнечной системы, и дальнейший прогресс оказался невозможен. Вскоре начало не хватать креативности и воображения, чтобы дать сил следующему поколению космических исследований. Буквально в двух шагах от Земли, в Местном Кластере, находятся несказанные богатства ресурсов. Мечтатели, которые могли перевести человечество на следующий уровень с помощью какого-нибудь изобретения в

теоретической физике, были либо уничтожены, либо скомпрометированы, либо изгнаны диктаторами этого времени, нашими старыми друзьями на стороне разума. Технократия наконец достигла своей цели сделать реальность безопасной для человечества. Однако в процессе она создала безопасную зону для своих не ведающих об этом целей, а затем численность этих целей выросла беспропорционально ресурсов в этой зоне.

Земля погибла из-за убийственной культуры потребления своих обитателей. С тех пор каналы поддержки начали разрушаться вместе с каналами связи, пока не осталось ничего, кроме нескольких изолированных колоний, пытающихся выжить в ужасный тёмный век. Болезни, давно считавшиеся исчезнувшими, вернулись, и надежда была потеряна. Казалось, что правление человечества закончится не криком, а стоном.

А затем из Виртуальной Сети пришёл Данте.

Данте спроектировал себя на коммуникационные каналы каждой колонии в человеческом пространстве. В мёртвых сетях Земли сине-зелёные мониторы светились его изображением. На Титане двухсотметровое голографическое изображение мага с поднятыми руками провозглашало новый век. Наука провалилась, сказал он человечеству. Пришло дать магии шанс.

Маги набежали отовсюду. Какое-то время было трудно отличить тех, кто защищал свои искусства на протяжении столетий от тех, кто лишь недавно Пробудился. Маги, колдуны и недавно Пробуждённые бывшие Спящие рука об руку шли в новый век, в тот, где следующим шагом в человеческой истории было Восхождение. И люди Взошли. Люди из всех уголков солнечной системы использовали свои магические способности на пользу. Казалось, что мир никогда раньше не видел света, и лишь теперь выходил из пещеры, чтобы увидеть его.

В этот момент появилось то, что осталось от Девяти Традиций. Данте предвидел дивный новый мир всеобщей эмансипации и Пробуждения, тот, в котором люди приняли и технологию, и эзотерику как способы манипулирования Квинтэссенцией, но Традициям было неинтересно. По меньшей мере, теперь так рассказывается эта история. На самом деле Традиции были очарованы идеей просвещения людей с тех пор и навсегда. Они быстро обнаружили два значительных препятствия к достижению виденья Данте. Во-первых, психический бюрократизм Конвенций никуда не делся. Хотя многие люди научились использовать простые согласованные магические эффекты, они всё ещё полагались на технологию как на фокус творения чуда. Люди не были готовы принять Пробуждение на том же уровне, что маги.

Что более значительно, новый Совет Девяти сделал поразительное открытие. Чем больше людей начинали обладать способностью творить простую магию, тем сложнее магам Традиций было творить магию гибким образом силой своей воли. Впервые это стало очевидно, когда Резонанс стал менее личным, привязывая магию скорее к Традиции, чем к отдельному магу. Затем, чем больше маг пытался работать вне своей парадигмы, тем меньший эффект оказывала его магия, и когда маги разных Традиций пытались работать вместе, они замечали, что их магия либо приходила в движение, либо значительно уменьшалась. Это было очень похоже на то, как если бы они соперничали за Квинтэссенцию.

В Совете начали разгораться серьёзные дебаты. Если Квинтэссенция в самом деле была ограничена, как другие природные ресурсы, что же надо было сделать?

Быстро появилось два лагеря. Один, ведомый членами Ордена Гермеса и Культа Экстаза, говорил, что это было лишь растущей болью человечества, и что со временем

ущерб, нанесённый Технократией, можно будет обратить. Другой, ведомый Эвтанатосами и Акашиками, был утилитарным. Они видели, что ресурсы человечества были настолько ограничены, что у человечества закончатся ресурсы прежде, чем они пробьются в Местный Кластер.

Было созвано большое собрание магов, чтобы определить судьбу миллионов. Дело было в том, чем голос окажется решающим. Эвтанатос и Акашики знали, что могут рассчитывать, что Вербена и Пустотники проголосуют на их стороне, но им всё равно нужен был ещё один партнёр, чтобы быть в большинстве. Произошёл приятный сюрприз, когда какая-то часть герметиков поддержала их идею.

Так появилась новая бюрократия Совета Традиций. Убеждённые в отчаянности проблем, вызванных ограниченным потоком Квинтэссенции, различные магические ордена – всегда элитные в их собственном восприятии – взяли в руки контроль над ситуацией. Они регулировали магию и провели свои собственные полицейские операции, чтобы безопасно и осторожно перенести людей в Дивный Новый Мир.

Позади были оставлены осколки Конвенций, но не моральные затруднения или человеческие неудачи. Когда человечество присоединило простую магию к остаткам науки, чтобы добираться до звёзд, Традиции заняли ту же позицию, что и диктаторы до них: только контролируя человеческую судьбы и бережно обращаясь с ограниченными ресурсами, Традиции могут выжить – и убедиться, что их собственные Магистры заправляют всем.

Теперь, среди звёзд, у всех людей есть чуть больше потенциала. Каждый знает пару магических трюков. Но те, кто действительно Пробудился – соперники. Они высасывают мощные, но ограниченные силы Квинтэссенции и угрожают стабильности будущего. Магия не просто умирает... Она ограничена, и она закончится, если её не использовать бережно.

**Правила Миров Воли**: если вы хотите провести хронику по Миру Желаний, вы должны отразить недостаточность магии и изменение в человеческих возможностях – разумеется, с помощью правил. Для начала, Квинтэссенция – редкий и ценный продукт. Узлы больше не существуют, разве что в самых редких местах, которые жёстко контролирует Совет Традиций. Сосуд – это самый ценный предмет торга в космосе.

Конечно же, любой маг всё ещё может творить Пробуждённую магию, но эффекты строго ограничены его парадигмой. Попытки залезть за её границы или изучить другие методы гарантируют неудачу – просто осталось недостаточно магической силы, которая могла бы напитать такие и без того нечёткие эффекты. Маги больше не страдают от Парадокса, но они устают, когда творят магию. Каждый эффект наносит один уровень непоглощаемых ударных повреждений.

Все люди являются колдунами. Создавайте их по правилам «Чародея» (Sorcerer); кто угодно может изучить небольшие статические трюки, от способности видеть мгновения из будущего до ковыряния в космических кораблях, чтобы заставить их лететь быстрее.

## Магия в зените

Абигейл вскрикнула, когда, распахнув створки дверей на петлях, вошёл мужчина в чёрном. Бар был набит битком, и когда мужчина вошёл, пианист перестал играть, и

седеющие игроки за пятью столами повернулись, чтобы встретиться с ним взглядом.

– Вы все можете знать, кто я, но для тех, кто не – я Датч Синглтон. Большинство людей зовут меня «Задира». Если вы хотите выйти отсюда живыми. то отдадите мне человека. которго я ищу. Это Артис Коттон, и индейцы зовут его «Белый Буйвол».

В зале повисла тишина. Затем мужчина в длинном плаще встал, поправляя свои очки:

– Слушай сюда, Синглтон, – сказал он, показывая блестящий серебряный значок, приколотый к лацкану его пиджака и до этого спрятанный за краем плаща. – Этот город не знает ни белых буйволов, ни Артиса Коттона, так что почему бы тебе не вытащить свою вонючую задницу отсюда и не вымыться, прежде чем вернуться сюда в достойном виде и...

Изо рта и носа шерифа внезапно хлынула кровь, когда Задира вернул свои револьверы обратно в кобуру. Не раздалось ни звука, но шериф рухнул на пол, наполовину залитый кровью.

– Не было нужды убивать этого человека, – сказал некто, стоящий на верхней ступеньке расшатанной лестницы. Он был худ, чисто выбрит и одет в пончо поверх своей дорожной одежды. – Тебе даже не надо было драться с ним.

– Коттон! Как жаль, что ты показался так рано. Я тут сбирался изрешетить местных. О, они прекрасные ребята, я уверен, но когда переходишь дорогу поезду...

Всё отъехало чуть в сторону, и Синглтон с Коттоном оказались вне поля зрения обычных людей. Дух сначала оторвал Синглтону левую руку, а затем вырвал его язык.

– Ты не должен сколько болтать, – сказал Коттон, заново зажигая свою сигарету. – Теперь ты в моих руках.

– Хххо хххы? – только и смог выдавить «Задира» Синглтон. Это были последние произнесённые им слова.

– Подумай об этом в следующей жизни, кэмосабе, – ответил Коттон.

Он вытащил из кобуры на боку длинный пестолет, чей ствол был испещрен знаками слишком древними, чтобы можно было вспомнить. Он навёл его на искалеченного Синглтона, нажал на спусковой крючок, и оттуда вырвался ад. Не осталось «Задиры», о котором можно было говорить.

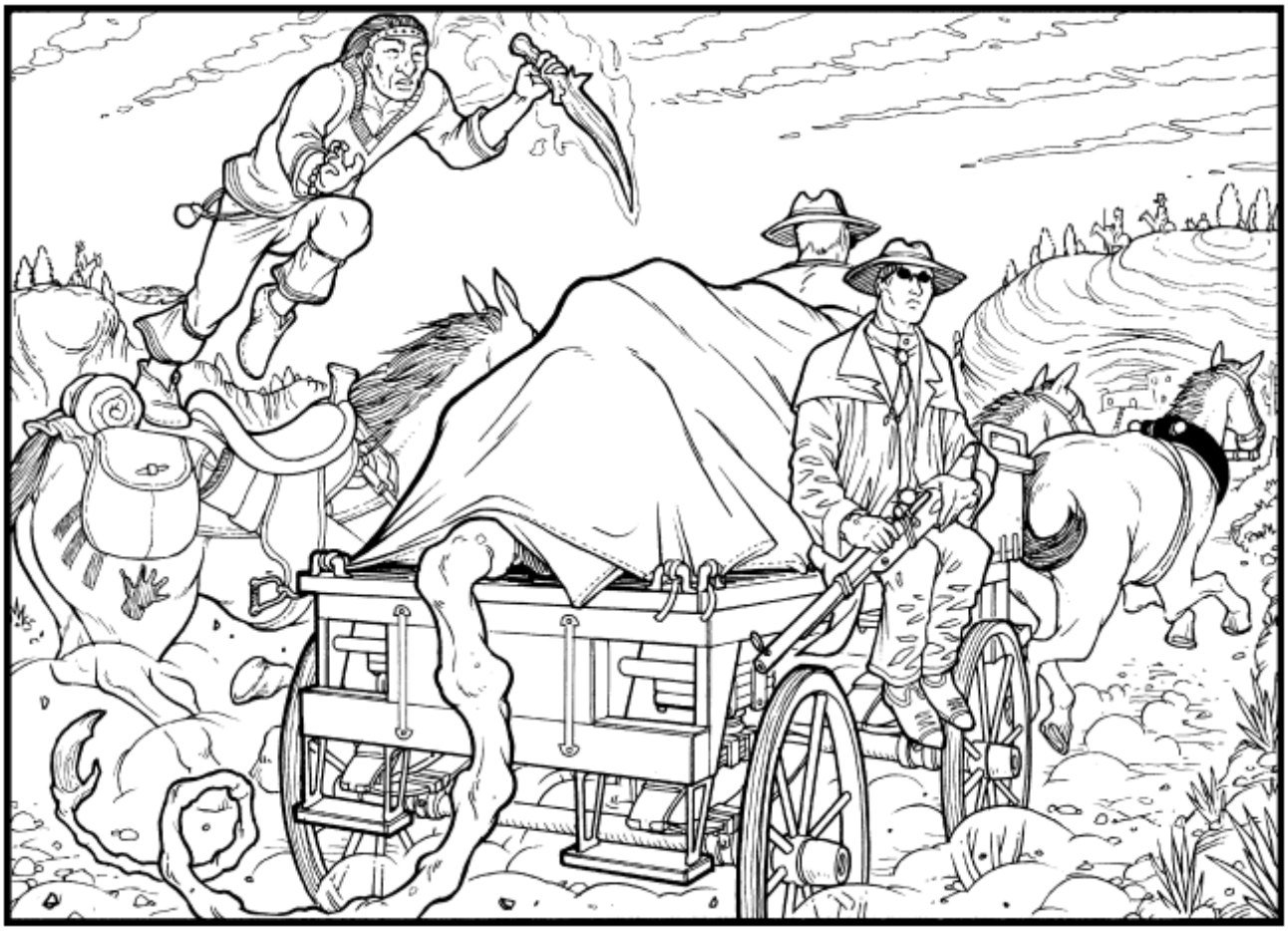
Старый Запад. Сеттинг множества историй о противостоянии добра и зла. Если существует жанр американских фильмов и литературы, который скорее всего вспомнят через триста лет, то это вестерн. Так что будет значить взять магов на последнюю границу?

Американский Запад во второй половине 1800-х – это буквально промежуточная площадка для метафорического конфликта, с которым маги столкнутся в 20 столетии. Территории огромной и неисследованной земли заполнены «дикарями» и вещами, которые другие пожелают забрать у них. На следующее утро после Промышленной Революции в Соединённых Штатах поселенцы вторгнутся на эту территорию всей своей мощью, подвергая опасности местных и их драгоценный образ жизни. Сценой становится полномасштабный конфликт между местными парадигмами и – кем же ещё – Конвенциями, но это лишь незначительная часть истории. Если следующий век – тот, в

котором Технократия собирается победить, то веру в невидимое нужно забрать не только у дикарей – которых так же легко прикончить из винтовки – но и у новых жителей-чужеземцев Северной Америки. Если Технократы хотят, чтобы Соединённые Штаты стали их трибуной, золотой костыль[8] должен пробить магов прямо в сердце.

И маги, и союзники знали, что Америка станет чем-то великим. Они стекались в Колонии. Амбициозные предшественники современного Синдиката пришли из-за попустительского капиталлизма, а идеалистичные Герметики рискнули из-за атмосферы идей. В некоторых случаях они сражались бок о бок, совершенно не зная друг о друге, целеустремлённо преследуя мечты, которые не могли больше отличаться друг от друга.

Американский Запад разросся за рамки простого исторического сеттинга. У него появились собственные мифы, собственная религия. Его герои – Дикий Билл Хикок, Док Холлидей, Энни Оукли и Бешеный Конь. Его священная земля – корраль Оу-Кей и Аламо. Дешёвые писатели 19 столетия были его первыми апостолами. Такие фильмы, как Великолепная Семёрка, Непрощённый и Пылающие Сёдла поддерживают веру. Этот сеттинг, больший, чем жизнь, является прекрасной площадкой для **Мага**.



Дикий Запад по своей сути является серией культурных столкновений. Коренные народы ведут борьбу за свою независимость. Ранчеро сражаются с фермерами за права на землю, а затем владельцы ранчо с овцами и крупным рогатым скотом дерутся друг с другом на одной и той же почве. В начале столетия земля практически не испорчена и

[8] Золотой костыль – церемониальный золотой колышек, вбивание которого ознаменовало завершение строительства первой трансконтинентальной железной дороги США.

мало заселена. После Гражданской войны прибывают огромные потоки новых иммигрантов, а за ними следует железная дорога и телеграф. Очень легко перенести ещё один вид культурных столкновений – Войну Восхождения – на этот сеттинг. Толкователи Грёз видят, как их образ жизни подходит к концу. Их народы захватывают, их семьи сгоняют в резервации. В то время как представители других Традиций страдают меньше – на самом деле, такие вещи, как вера и верования народа остаются сильны, а вторгающаяся цивилизация несёт с собой системы верования, к которым маги из Европы и Востока уже адаптировались – большинство понимают, чем на самом деле является укрощение Запада: стабильным разрушением давно устоявшихся парадигм в пользу европейско-американской гегемонии.

В сеттинге Дикого Запада преобладают такие Традиции как Небесный Хор, Культ Экстаза, Толкователи Грёз, Эвтанатос, Орден Гермеса и Вербена. Хотя стереотип Хора о проповеднике, вещающем про огонь и серу, здесь никуда не девается, в этом сеттинге он не единственный. Не единожды Хористы находили своё призвание в качестве путешествующих стрелков, бороздящих Запад в любом направлении, куда их заведёт Господь, исправляя несправедливость и защищая невиновных. Культ Экстаза порождает не только шаманов из числа местных, но и путешествующих поэтов и писателей (даже Оскар Уайльд путешествовал по Западу), и даже тех стрелков, которые ищут мистического просвещения в приливе адреналина, который появляется, когда рискуешь своей жизнью. Большинство Толкователей Грёз – традиционные шаманы, но остальные – воины, избранные и защищаемые духами, или даже техношаманы, которые превращают револьверы и винтовки в свои могущественные фетиши. Тем, кто сомневается в том, что Толкователи могут быть великолепными стрелками, нужно только посмотреть фильм «Быстрый и Мёртвый» Сэма Рэйми.

Западные Эвтанатос представляют собой смешанную группу. Доктора и хирурги путешествуют по этому региону наряду с одетыми в чёрное стрелками, которые не боятся смерти, и игроками в карты, которые верят, что Фортуна бросит на них благосклонный взгляд. Многие Герметики находят малонаселённый Запад прекрасным местом, куда можно сбежать от беспорядка восточной индустриализации. Другие приезжают с постоянно разрастающейся цивилизацией, привозя с собой тайные культы, такие как Орден Золотого Рассвета и Просвещённое Общество Плачущей Луны. Вербена – в основном фермеры и ранчеро, отправляющиеся на запад вместе с ирландскими и германскими поселенцами. Уединённые усадьбы предоставляют прекрасное место для часовен, и многие из их традиционных лекарств работают так же хорошо, как «современная» медицина.

Для любой из этих групп магия должна быть по большей части согласованной, разве что она полностью переходит границы. Магия Толкователей Грёз и шаманов-экстатиков будет более согласованной среди их собственного народа, по сравнению с поселенцами, а Герметическая магия будет лучше всего работать среди знакомых, посвящённых в мистические тайны. Хотя Акашики не распространены на Западе повсеместно, они там всё-таки есть. Многие Ли-Хай приезжают с китайскими шахтёрами и железнодорожными рабочики, выступая в роли народных героев для странствующих сыновей Срединного Государства. Некоторые даже могут адаптировать перестрелки к принципам Действия. Те, кто играют за Акашиков, могут почерпнуть вдохновение из классического ТВ-шоу «Кунг фу», и из более недавних фильмов, таких как Шанхайский Полдень (который будет так же полезен для У Лун). Хотя Аль-и-Батин почти неизвестны в этой области, этот период

обозначает одни из тех времён, когда Батиниты должны действовать в качестве миротворцев и дипломатов в Традициях. Это включает такие вещи, как путешествие по Дикому Западу и попытки объединить конфликтующие фракции ради общего дела – либо против инферналистов или Мародёров, либо против Технократии.

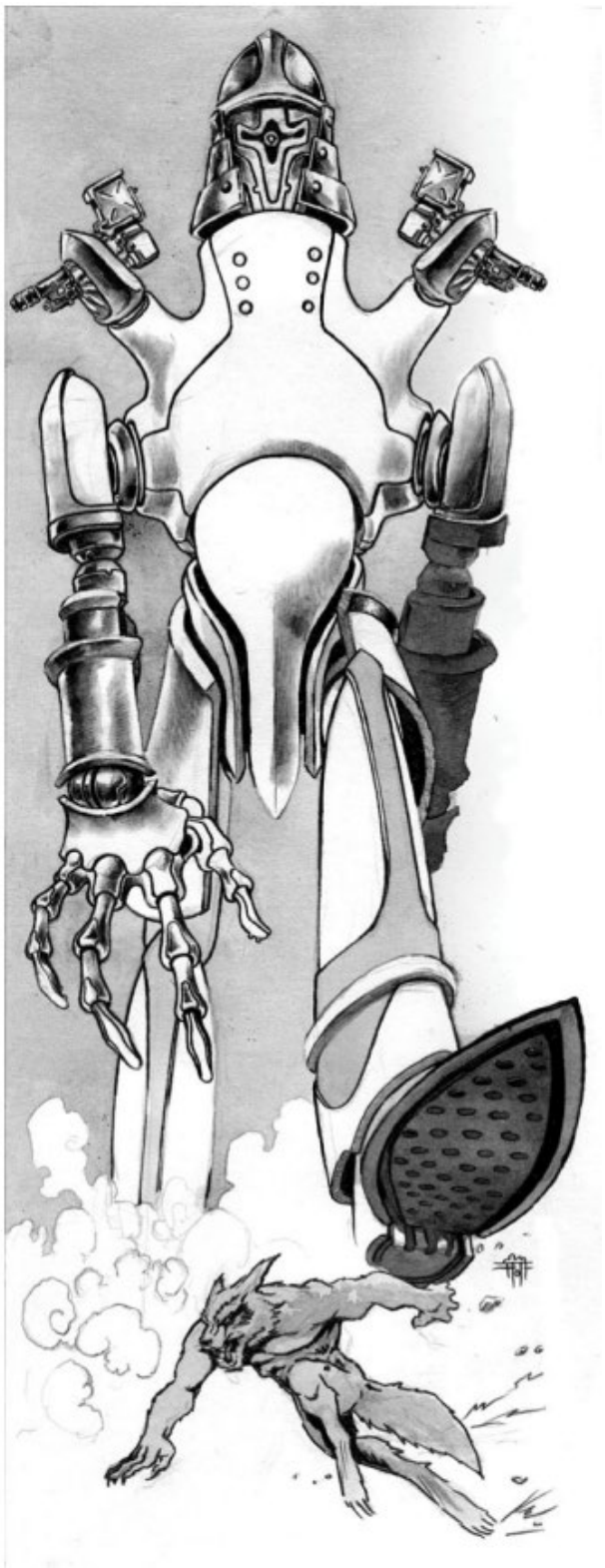
У членов Союза есть собственные причины находиться в этом сеттинге. Чёрные Плащи (которых иногда называют Чёрными Шляпами) Хранителей Света странствуют по Западу, убивают монстров и участвуют в дуэлях с огнестрельным оружием с магами Традиций. Другие Хранители Света приезжают и становятся газетчиками или школьными учителями, надеясь помочь усмирить эти земли словами, а не пулями. Исследователи приезжают как геодезисты и картографы, помогая укрощать Запад с помощью открытия всех его потайных уголков. Невидимые Казначеи финансируют железные дороги и шахты, строят банки и убеждаются в том, что украшения цивилизации доступны вплоть до границы. Инженеры-механики наблюдают за строительством железных дорог и тестируют свои самые последние разработки огнестрельного оружия. Некоторые Кузнецы Тел даже начинают заниматься стрельбой, улучшая свою скорость и рефлексы с помощью механической бионики. Асклепианцы приносят современную медицину на границу, а также ловят и изучают местных животных (включая легендарного техасского птеродактиля и рогатого зайца). Аналитики-Счетоводы наблюдают за установкой телеграфных линий, принося с собой переносные аналитические машины, чтобы можно было отсылать подробные отчёты Счетоводам на Восток. Инженеры Электродинамики приносят с собой свои электрические инструменты и изобретения, надеясь продемонстрировать силу электричества в подчинении природы. Огромные земельные просторы также предоставляют прекрасную площадку для испытаний некоторых из самых опасных изобретений Союза.

Правила для Дикого Запада довольно просты. Персонажи такие же, как в современном Маге. Парадокс для вульгарных эффектов на один меньше. Христианское чудотворство, народная магия, шаманизм и инфернализм практически везде считаются согласованными, как и достаточно неявные эффекты или вещи, которые можно увидеть описанными в дешёвом романе (что значит, что да, вы можете избежать наказания за крутые эффекты с пушкой). Ритуальная магия Герметиков, также как Акашийская или магия других азиатских искусств требует Святилищ (Санктумов) или присутствия людей, которые верят в парадигму (например, место, где встречается тайное общество, или Чайнатаун Сан-Франциско). Однако Рассказчики могут решить позволить более правдоподобным военным искусствам быть согласованными. На Западе Барьер тоньше. В больших городах уровень его равен 7 (Чикаго, Сан-Франциско), в большинстве поселений – 6, 5 на большинстве пограничных троп, 4 в глуши и 2 в мощных узлах и вокруг них. Обмеления тоже присутствуют, часто в пустынях, глубоких шахтных стволах или одиноких горных проходах. Но будьте осторожны. Умбра Запада пребывает в объятиях жестоких и кошмарных бурь, в которых духовный ландшафт гнётся и изменяется, смешиваясь с Землями Мёртвых, Пенумброй, Астральным Планом и более неприятными регионами в единый хаотичный лабиринт. Иногда эти бури даже прорываются в реальный мир, засасывая людей, животных и другие вещи. Некоторые из них пропадают навсегда. Других находят за мили от мест, где они исчезли. Некоторые даже выходят из них, больше не являясь людьми.

К нынешнему моменту Технократия уже побеждает, но Война Восхождения действительно в разгаре. Маги Традиций уютно устраиваются в новых колледжах и

территориях на западе – Эвтанатос вершат правосудие с помощью револьвера, Вербена – школьные учителя, которые тайно учат новое поколение старому травничеству и ритуалам, а маги Ордена Гермеса внедряются в похожие группы вроде Масонов и таким образом влияют на судей и докторов.

Создавайте своих персонажей для этого сеттинга так же, как создавали бы обычных персонажей Мага, но очевидно, что Виртуальных Адептов пока не существует. Аль-и-Батин всё ещё могут появляться, но территориально сеттинг довольно далёк от них. С другой стороны, вы можете легко подогнать все виды стереотипов «Мага» под сеттинг: Братья Акаши черпают вдохновение из старого шоу «Кунг-фу», шаманы-Толкователи и прихожане Небесного Хора строят новые церкви и несут Слово на запад.



## Что могло случиться: Альтернативные Технократы

В «**Маге**» битва между Традициями и Технократией должна быть битвой неоднозначной моральности. Ни одна из сторон не права или неправа на сто процентов. Вместо этого они представляют вечный спор между Личной Свободой (Традиции) и Публичной Ответственностью (Союз). У каждой стороны есть свои аргументы за и против, и те и другие склонны лучше всего работать в условиях, сбалансированных другой стороной. Без ответственности свобода становится эгоизмом, и мир катится к чертям, когда люди заботятся только о себе. Без свободы ответственность становится отеческим попечением, которое запирает мир в тюрьме «ради его собственного блага». Обе стороны в Войне Восхождения опасно близко подходили к своим плохим сторонам. В особенности Технократия за последнюю половину 20 столетия становится всё более и более опекающей. Теперь, после Расплаты, Союз получил ещё один шанс сделать всё как надо.

Что, если им никогда не нужен был этот шанс в первую очередь? Что, если Союзу удалось найти верный баланс между личной свободой и публичной ответственностью? Рассмотрите следующие возможности.

Во-первых, в истории Союза было два периода, когда фракция, склонная придерживаться более высоких идеалов группы, была вынуждена его покинуть. Это не обязательно должно быть так. Что, если Крафтмасоны бы выиграли свою войну с

Высшей Гильдией? Могли бы они реформировать Орден Разума в силу, предназначенную улучшать жизни бедных и угнетённых? Если да, мог ли этот орден создать успешные демократические революции во Франции и остальной части Европы? И могли ли они воспротивиться искушению создать всемирную диктатуру пролетариата и стать такими же покровительственными, каким был Союз Технократии?

Что, если Утописты среди Инженеров Электродинамики, Счетоводов-Аналитиков и других Конвенций смогли захватить контроль над Союзом? Могли ли они создать научную утопию прямиком из популярных научных историй 20-х и 40-х готов? Летающие машины и колонии на луне, широковещательные силовые установки и слуги-роботы. Могли бы Традиции выжить в таком мире? Мог ли Утопический Союз избежать той же ловушки, в которую попалась настоящая Технократия, или это превратилось бы в антиутопию?

И наконец, что если Технократы – на самом деле хорошие парни? Никакого культа Аутохтонической машины, никакого промывания мозгов от Нового Мирового Порядка, никаких неуклюжих злодейских планов по захвату мирового господства, которые отклонил бы даже Доктор Дум[9]. Этот Союз – единственное, что стоит между человеческой расой и окончательной тьмой. Она работает над улучшением жизни людей, тайно защищая мир от убийц-вампиров, оборотней-людоедов, инопланетных мыслепаразитов и магов-инферналистов, которые действительно хотят превратить мир в настоящий ад.

Это всего лишь несколько примеров возможных вариаций в Союзе. Они даже не охватывают таких вещей, как если бы разные Конвенции перешли на сторону Традиций (попытайтесь представить Синдикат и Итерацию Икс, заседающих в Совете Девяти), совершенно других Конвенций, одной Конвенции, из которой состоит весь Союз, или отсутствие Союза Технократии вообще.

## Бискочианская Сфера Взаимного Процветания

Стуча молотком по жидкостным привода эфирно-резонансного двигателя, Эндрю поморщился от звука гнущегося метала. Не то чтобы большая проблема – так, заминка. Ему нужно вытащить зажимы и радиатор, изменить форму трубы, а затем попытаться забить её на место ещё раз. О, для лучшего дизайна... но он не был одним из всесильных Инженеров, чтобы придумать новый и более надёжный космический мотор.

Внезапно весь фюзеляж задрожал. Оттолкнувшись от двигателя, Эндрю отправился на небольшой кубрик. Пираты? Так близко к Альфа Центавре? Никто бы не стал пиратствовать в центре Сферы – разве что они были не пиратами, а искали что-то ещё.

Эндрю слегка покосился в сторону пассажирских отсеков, но его загадочный пассажир, который заплатил вперёд, не показался.

Едва слышно выругавшись, Эндрю решил, что он просто должен справиться с одним клапаном двигателя и попытаться добраться до более безопасного места. Но куда? Ему надо было отправляться за границы Сферы – и кто знал, что ждало его там?

К 1460 году Гутенберг закончил свой передвижной печатный станок и напечатал свою Гутенбергскую Библию. Хотя большая часть его денег идёт на выплаты кредиторам, у

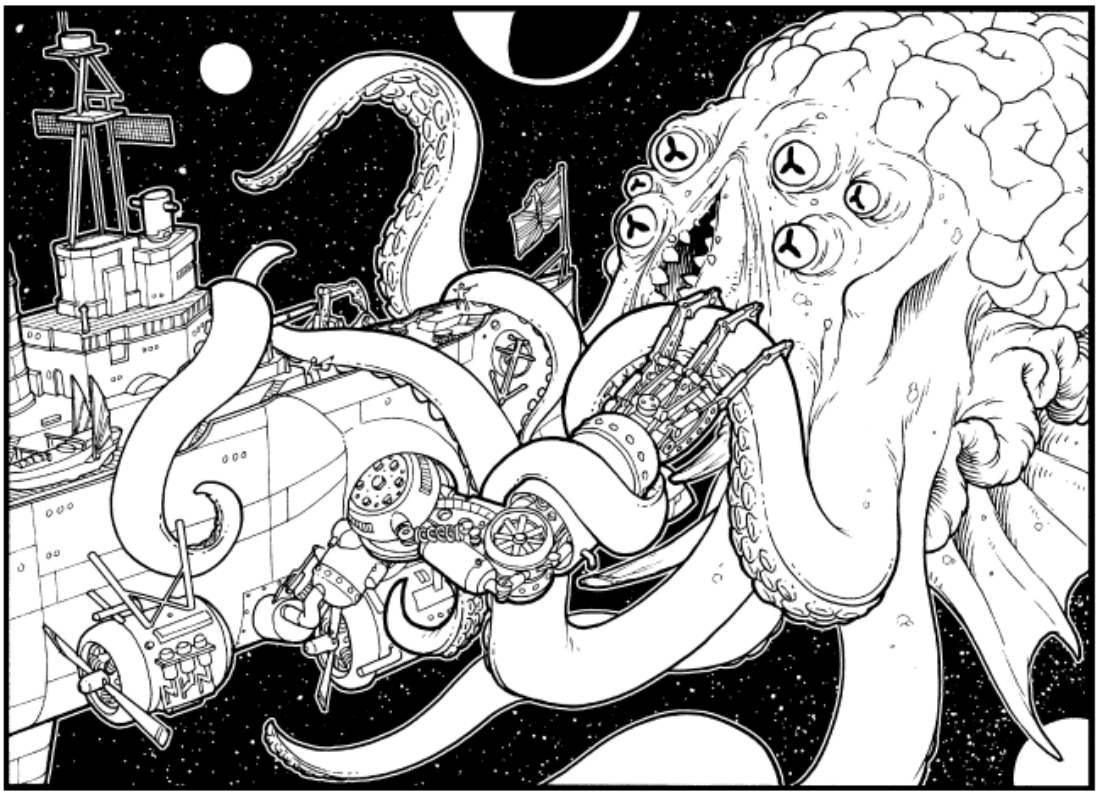
[9] Доктор Виктор фон Дум – злодей из вселенной Марвел.

него есть один кредитор, который позволяет ему сохранить хороший доход в обмен на печать другого манускрипта во второй заход. Гутенберг соглашается, и к 1462 году начинается массовое производство; возникшие литераторы, ненасытно жаждущие заполучить все новомодные книжки, выпускающиеся таким образом, охотно присоединяются к этому загадочному *Китаб аль-Аласир*.

К 1500 году мечта Ордена Разума была продана. Вместо разработки упорядоченного общества, основанного на распространении рациональной науки, следующей указаниям Ордена, первое раннее распространение *мистической* системы науки зажигает воображение человечества. Все хотят быть художниками в волнующем Возрождении, и ни одна тема не является запретной – но вместо того, чтобы создавать клубы, клики и организации, закрывающие «низкопробную науку» или экспериментаторов с авангардными теориями, общественность сходит с ума по безумной науке. Чем безумнее идея, тем лучше.

К 1650 году Орден Разума существует только как маленькое движение чересчур консервативных учёных, которые считают, что только рациональное изучение или непосредственно наблюдаемый феномен можно принимать за правду. Между тем, остальной мир с радостью принимает интуицию, индукцию и идею изменчивой науки.

Ренессанс и Промышленная Революция порождает некоторые из самых странных творений человечества. Хотя массовое производство и заводы начинают развиваться, они производят не только машины, но и *наборы* для людей, позволяющие создавать собственный транспорт – гибридные машины-лодки, машины-вертолёты и другие, более странные штуковины. В Азии роботы высотой в 3,5 метра служат транспортом. Воинствующие журналисты и приключенцы несут секреты тибетского мистицизма и южноамериканского шаманизма миру и внедряют их в публикации о психическом здоровье и психологии. В противовес идее о том, что преимущество имеет только *наблюдаемый и выводимый феномен*, Просвещённым среди человечества удаётся взрастить идею, что моральность и этика, социальное программирование и



ответственность *тоже основаны на науке*. Человечество, пусть и далеко от совершенства, гораздо менее терпимо относится к излишествам убогих условий промышленного рабочего класса.

В 1870 году Кристофер Бискоччи завершает первый прототип Эфирного Двигателя. В традициях лучших учёных истории он немедленно применяет его к транспортному средству и впервые со времени обречённых на гибель экспедиций Небесных Магистров в начале Ренессанса пробивает верхние слои атмосферы и попадает в космос. Его точка запуска, мыс Канаверал, во Флориде, становится чем-то вроде научной Мекки. Вдохновлённые молодые мужчины и женщины стекаются в эту местность, где они учреждают новую «эфирную администрацию», чтобы изучать эти разработки и положить начало путешествия людей к звёздам. Эти Эфирные Инженеры становятся героями человечества, победоносно поднимающимися в космос.

Сейчас 1920 год. Механизмы уступили дорогу гальваническим реле, и новый Комплекс Тесла позволяет сооружать автоматы, которые работают не от пара или часового завода, а от электричества, эфирных вибраций и широковещательной энергии! Кристофер Бискоччини, выдающийся изобретатель и лидер, недавно умер, но его мечта о великой империи людей, путешествующих между звёздами, только началась. Так называемая Бискоччианская Сфера Взаимного Процветания – это союз колоний на большом количестве раскиданных по ближайшему космосу планет.

Но в космосе не мирно. Не считая сложных медно-стальных кораблей, которые путешествуют по космическим просторам, существуют инопланетные существа, предатели человечества и Штуки, пришедшие из других измерений. Покидая безопасность Земной колыбели, люди теперь должны расти как вид и бороться с опасностями враждебной вселенной. Вооружившись наукой как маяком и Надеждой, они восторжествуют!

Если вы используете Бискоччианскую Сферу Взаимного процветания в качестве своего сеттинга, то вы играете в игру гламурной космической оперы в стиле электропанк с помощью Мага. Конечно, это довольно далеко от оригинального сеттинга, но не невозможно и обещает много приятно проведённого времени. Вот что вам надо сделать...

- Ваши главные персонажи – маги, возможно, Эфирные Инженеры (Материя), в число которых входят такие разнообразные группы, как Всадники Бездны (Наука Измерений), Виртуальные Пионеры (Связи) и Разработчики Тесла (Силы). По сути, Эфирные Инженеры *являются* советом Традиций, а подгруппы похожи на Традиции, у каждой из которых есть специальность. Учитывая, что все они согласны с идеей мистической просвещённой науки в качестве парадигма, они работают вместе так же хорошо, как Технократские Конвенции в основном сеттинге. У групп Эфирных Инженеров есть преимущество в том, что их наука по большей части согласованна – её используют все. Если Эфирный Инженер модифицирует космический корабль, к примеру, то большинство людей принимают это как то, что он учёный, хорошо делающий свою работу.
- Волшебники, ориентированные на мистику, встречаются редко, но это не неслыханное явление. Как современный маг в основной игре может использовать сотовые телефоны и машины, используя также и свои Сферы, так и мистик в этом сеттинге будет использовать чудную науку электропанка, присущую данному сеттингу, вдобавок к магии Сфер. Орден Гермеса всё ещё кое-где присутствует. Эвтанатос исчезли и стали

подпольной организацией вместе с Аль-и-Батин; они считают, что их положение морально превосходит «этическое исчисление» Эфирных Инженеров, и они выступают в обществе как секретные агенты, уничтожая опасных людей или идеи и внимательно удаляя те ветви человечества, которые выходят за рамки. Акашийское Братство – йоги и мастера боевых искусств, которые всё ещё хранят оригинальные секреты азиатского мистицизма и изучают эти искусства, чтобы закалить своё тело, вместо посещения школ и колледжей официального мира; хотя их считают странными, но всё равно уважают. Толкователи Грёз практически исчезли, и остались только техношаманы, которых считают странными атавизмами и дивергентами, пытающимися разговаривать со всеми устройствами так, будто у тех есть разум.

- Технократы – очень банальные учёные, которые упорно и методично верят в рациональную науку. Они работают публично, но их считают пограничной группой реакционеров – людьми, которые «поддались заблуждению», что во вселенной есть только то, что они могут увидеть. Их науке не хватает блеска и яркости, и она часто Парадоксальна; без настоящего вдохновения наука не способна работать, как всем известно!
- Вместо духов в сеттинге есть междумировые сущности и инопланетные существа. Однако вам следует создавать их как духов и ушедших. Эфирные Инженеры могут использовать эфирные ударноволновые пушки, или дуговые пистолеты Тесла, чтобы сражаться с такими угрозами.
- На окраинах населённого космоса, за пределами Сферы, живут люди, которые отвергли этические исчисления Инженеров – опасно безумные и помешанные, Нефанди, Мародёры, Культисты Экстаза, живущие только ради удовольствий, Вербена, считающие, что технология – это мерзость. Эти колонии иногда совершают пиратские рейды на другие корабли, а порой случаются и повстанческие мятежи. Герои могут попытаться убедить их в том, что они ошибаются в своём мировоззрении или отправиться со своими инопланетянами-союзниками остановить замысел террористов.

## Что могло случиться: Альтернативная Расплата

Несомненно, Расплата потрясла сеттинг Мага. Что было бы, если бы Расплата произошла по-другому? Что, если это катастрофическое событие случилось в какой-нибудь другой временной период? Или его воздействие было бы иным?

Подумайте, что могло бы случиться, если бы монстр, бесчинствовавший в Индии, проснулся бы намного раньше. Что, если бы он пробудился в Европе 10 столетия? Без ядерных бомб Орден Гермеса мог бы вынужден применить крайне опасную и разрушительную магию, чтобы остановить его. Самым простым вариантом могло бы быть сбросить на него комету. Это могло занять какое-то время, за которое монстр бы уничтожил европейскую цивилизацию прежде, чем его самого уничтожили. Если комета достаточно велика, её воздействие могло отправить в атмосферу достаточно пыли, чтобы начать новый Ледниковый период. Рассмотрите возможности игр Мага, проводимых в период разрухи нового европейского Средневековья, последовавшего за мусульманским захватом раздробленной Европы или в мире, где большая часть человеческой цивилизации выживает в теперь уже гораздо более холодных тропических регионах.

К слову о ледниковых периодах – ацтеки верили, что их человеческие жертвы мешают солнцу закатиться навсегда. Что, если они были правы? Представьте, что солнце начинает тускнеть в 16 столетии, давая начало новому Ледниковому Периоды прямо в середине Ренессанса. Что бы делали персонажи в таком сеттинге, если бы обнаружили, что фракция магов пытается вернуть солнце назад с помощью массовых человеческих жертв?

После Расплаты мир увидел, как мёртвые восстают из могил. Что, если вокруг было бы больше тел? Всемирный грипп после Первой Мировой Войны убил миллионы. Что, если все эти мертвецы, погибшие на войне и от чумы, восстали из мёртвых, чтобы свершить возмездие над живущими? Если ваши игроки – фанаты «Ночи Живых Мертвецов» и других фильмов про зомби, им может понравиться такой сеттинг, либо как таинственный хоррор, либо как сплаттерпанк.

Что, если Расплата стала толчком к появлению суперлюдей? Событие, послужившее триггером в игре «Аберрант» Эпоха Новы, очень похож по времени на Расплату. Как бы Технократия отреагировала на людей-Нова? Смогли бы маги назвать себя суперлюдьми?

Что, если бы вместо Шторма Аватаров большая часть руководства Традиций обратилась бы к инфернализму? Возможно, отчаяние от столь долгого сражения в безнадёжном бою наконец настигло их, и они продали свои души во имя возмездия. Если так, то, возможно, после того, как проклятые Магистры и Архимаги убили большую часть руководства Союза, они были затянуты в ад своими демоническими хозяевами, оставив молодых магов расхлёбывать последствия.

Как насчёт инопланетного вторжения? Могут ли Традиции и Технократия работать вместе, чтобы спасти Землю от нападения? Что, если это не пришельцы? Что, если нападающие – демоны, или армии фей, намеревающихся поработить человечество? Что, если механический культ Аутохтона построил армию роботов, которая хочет уничтожить всю органическую жизнь?

И наконец, что, если Расплата уничтожила всю Землю разом? Смогут ли маги выжить в Умбре, если не будет Земли, на которую можно вернуться?

## Королевства Духовного Мира

Умбра может предоставить готовый источник потенциально бесконечных мест с крайне разнообразными сеттингами и правилами для стандартной игры по Магу Мира Тьмы. Игроки Мага могут покинуть Среднюю Умбру, чтобы нырнуть в глубины Бездны, где духовная угроза всеобщей энтропии вездесуща. В Высшей Умбре они могут найти довольно смехотворные королевства, отражающие идеал превосходной картошки фри. Они могут посетить мёртвых, пойманных в ловушку в Нижней Умбре. Каждое из этих измерений в духовных королевствах содержит врата в королевства, которые людям не пересчитать – в них хранятся отражения любой идеи, приходившей кому-то на ум, часто повторяемые много раз в незначительных вариациях. Их ожидают бесчисленные версии Асгарда, каждым из которых правит несколько иное отражение Одина, в то время как другие королевства существуют, словно бесконечные отражения человеческих желаний. Маги, используя Сферу Духа, могут входить в такие королевства, возможно, проводя с собой друзей, но такой поступок подвергает их действию порой сильно отличающихся законов, упорядочивающих реальности этих Иных Мест.

## Новый Бремен

Цифровая Сеть представляет многочисленные королевства, которые смешивают загадочность духовного мира с технологией различных магов-учёных. Обычно там есть королевства, преобразованные из грубых технодуховных вещей Сети в различные несбыточные мечты и фантазии магов-программистов и художников голографии. Рассказчики, знакомые с онлайн-чатами Беоволков, могут даже решить, что такие онлайн-пространства как Новый Бремен (который можно найти по адресу http://www.white-wolf.com [на момент перевода всё ещё можно найти!]) в Цифровой Сети реален. Беловолки слишком сильно уважают независимое творчество своих фанатов, чтобы желать печатать тысячи историй, которые фаны каждый день разыгрывают в чатах. Тем не менее, ничто не мешает Рассказчикам, жаждущим вдохновения и идей, войти в чат Нового Бремена и адоптировать идеи, которые там найдут, к собственным играм и отдельным сюжетам. Вы можете решить, что вы можете погрузить игроков магов, путешествующих по Цифровой Сети, в кибернетическое королевство, отражающее онлайн-мир Нового Бремена. Ваши персонажи-маги могут блуждать по опасным улицам города, зайти в шикарный ночной клуб «Фауст» или исследовать руины сожжённого додзё Тен-до. Возможно, они могут посметь войти в Голубые Пещеры, занятые оборотнями, или тихо пообещать на верхнем этаже башен «Морибунд и Смирч» в ресторане-пентхаусе, известном как Вид, наслаждаясь великолепным видом города, лежащего у их подножия. Что бы ни решил Рассказчик, если посетить чат и периодически участвовать в обсуждениях, можно обрести потенциально бесконечный источник вдохновения.

# Региональные Парадигмы

Не у каждого альтернативного сеттинга должна быть другая реальность, другой мир или духовное королевство. Земные ограничения Мира Тьмы безмерны и разнообразны. В нашем мире больше многообразия и чудес для исследования, чем кто угодно может познать за всю жизнь. Везде – от крашеных лодок жителей Гонконга, живущих на воде, и глубин амазонских джунглей, до теней древних пирамид – везде есть загадки, которые ждут, чтобы их разгадали. В «**Маге**» эти различия не следует считать исключительно вопросом географии. У какого-нибудь другого места могут быть собственные магические истории, суеверия и верящие. Не каждая культура искоренила своё чувство мифа настолько, чтобы горожане безразлично обсуждали чудеса, сидя за безжизненным компьютерным экраном и откусывая доставленную на дом пиццу. Даже в более «цивилизованных» нациях различные группы бережно и тщательно сохраняют старые традиции. Магия, словно живая, цветёт в верованиях и снах духовного подсознания.

Везде, где сознание людей достаточно сильно, чтобы поколебать предположительно объективную реальность мира по направлению к своим собственным желаниям – это место, где законы физики или магии могут измениться. В терминах Мага, такую область можно считать местной парадигмой. Основные правила Мага уже гласят, что присутствие более чем ста людей, верящих в ту же парадигму, что и маг, может позволить некоторым вульгарным эффектам считаться согласованными, если вокруг нет других свидетелей, способных возразить им. Трудно набрать такое количество людей, согласных с чем-нибудь, но когда у людей в группе есть много общего, это становится намного проще. Все, кто вырос в одном городе, например, скорее всего знают те же истории, легенды,

информацию о названиях улиц, и, возможно, такие вещи, как религиозные убеждения. В более крупном масштабе, мелкие города в одной области мира могут разделять культурную связь, которая объединяет всех их граждан в религиозной догме, нравственном следствии, разнице в образовании или, возможно, страшных суевериях. Большая область, в которой есть много людей, придерживающихся определённого мнения о том, как устроена вселенная, может сформировать региональную парадигму.

Что именно это значит для мага – остаётся на усмотрение отдельно взятого Рассказчика. Некоторые Рассказчики могут считать, что реальность, навязанная массой Спящих, начавших инстинктивно верить в научные принципы, продвигаемые Технократией, так сильно укоренилась, что физика реальной жизни – действительно стандартный фактор в их собственных играх по Миру Тьмы. В такой игре в любом месте мира, где маг творит магию, будь то в центре Нью-Йорка или в австралийском буше, эффект будет ограничен исключительно его силой и наличием или отсутствием Спящих. Универсальный естественный порядок, которому учит западная наука, стал истинным лицом реальности, в которой магия низведена либо до артефакта прошлого, либо до альтернативной реальности, агрессивной для нашей. Этот выбор необязательно плох, поскольку он подчёркивает победу Технократии над более мистическими Традициями путём изменения самих основ правил реальности.

Пример из основной книги правил и его ослабления пут физической реальности для магов с большими группами аколитов-единомышленников могут вдохновить других Рассказчиков исследовать идею региональных парадигм для введения в свои игры. Звучит логично, что различные магические Традиции придерживались своих географических регионов не только из-за простых земных благ. Каждая Традиция произошла от определённой культуры и может чувствовать связь со своими истоками, но легко догадаться, что помимо этого есть нечто большее. Сама культура, которая служит источником Традиции, также предлагает волю своих людей, направленную на усиление парадигмы, практикуемой этой Традицией. В восточной Азии, например, Акашийское Братство встречает большое подспорье в лёгкости, с которой люди принимают и понимают философии, которые братьям приходится годами объяснять западным коллегам. Неужели так трудно поверить в то, что огромный объём верований, резонирующих с акашийской парадигмой, поддержит их практику магии?

Этот резонанс с местами действия может выходить за рамки смертных, населяющих их. Мир состоит из узоров, происходящих из древних Мифических Нитей, которые тянутся обратно в туманы времён. Духи в каждом камне и каждом куске дерева существо существовали на протяжении столетий. Сама земля впитывает верования своих людей. Даже атеист может почувствовать ауру святости, исходящую от старой церкви, когда-то вырезанной из языческого камня, но теперь напитанная веками преданного христианского благоговения. Практикующему из Небесного Хора определённо проще обратиться к божественному из стен места, освящённого не только произнесением библейских слов. Для Аль-и-Батин такие места даже стали своеобразными точками на гораздо большей энергетической сетке, известной как Сеть Веры. В пределах Сети Скрытные более могущественны разве что только из-за собственных связей с верой, которая протекает по мистическим тропам между священными местами, скрепляющими её.

Однако не думайте, что решение использовать региональные правила сводит на «нет» Технократию. Это не совпадение, что существуют такие вещи, как трудовые лагеря, заводские города, бизнес-кварталы, медицинские «треугольники исследований» и

демилитаризованные зоны. Некоторые жители Мира Тьмы всю жизнь проживают в нескольких домах, путешествуя только из своей квартиры в рабочий кабинет, а оттуда – в супермаркет с завышенными ценами, который они проходят на первом этаже по пути к лифту. Целые города выросли вокруг отдельных производств или относящихся к ним бизнесов, от высокотехнологичной Силиконовой Долины до Лас-Вегаса, влажной мечты Синдиката. Чтобы привести пример того, как сильно такие места начинает контролировать единственный образ жизни, нужно только взглянуть на разрушенные высотки Питцбурга и Аллентауна или обедневшие шахты Западной Вирджинии. Знание технологии всё ещё может просачиваться в человечество и становиться его кровью, поскольку оно изменяет практически каждую мысль, а если его удалить – оставляет лишь пустую оболочку.

В местах, где всё пошло ужасающе неправильно, сильнее всего Нефанди. Гниющий труп шахтёрского городка может вдохнуть в Нефанди то же извращённое ликование от мучений Творения, которое они находят в убийстве коренных племён в Руанде, секс-притоны Таиланда, в которых свирепствует СПИД и превращение фанатизма в крестовые походы. Те, кто посещает места холокоста в Европе, часто говорят о жутком ощущении, пробирающем до костей, когда они ступают на места, где нацисты когда-то жгли печи или сотнями уничтожали жертв в газовых камерах. Иронично, что такие места ничего не значат для лжецов, которые утверждают, что Холокоста никогда не было, ибо какой истинной силе служат Нефанди, как не силе Забвения?

## Правила для регионов

В игровых терминах главный эффект местной или региональной парадигмы – изменять то, как работает магия. Рассказчик должен решить, насколько сильно он хочет, чтобы эти изменения влияли на игру, и должен быть уверен, что подготовился к воплощению этих изменений таким образом, чтобы эти истории были более сильными, а не мешали игрокам верить в происходящее. В самом минимальном масштабе это ограничение эффектов региональной парадигмы изменением Сложности. В максимальном Рассказчик может позволить небольшие физические изменения реальности без надлежащего использования магии, например, позволить мастерам боевых искусств на Востоке прыгать дальше, чем они могли на Западе. Этот раздел предлагает несколько рекомендаций для изменения правил, которые кто-нибудь может захотеть включить в региональную парадигму.

**Аколиты**: большая часть жителей города или страны, чья культура сильно поддерживает парадигму Традиции мага, может автоматически считаться аколитами для магических целей. Это будет значить, что они не считаются свидетелями-Спящими, и что присутствие больше 100 из них потенциально позволит вульгарным эффектам, подходящим их убеждениям, считаться согласованными. Что ещё лучше, если их надлежащим образом научить, что делать, они могут даже быть способны помогать творить магию, «действуя сообща» или оказывая помощь в ритуалах. Кроме того, маг может обнаружить, что люди обладают обычными знаниями, которые ему нужны, чтобы активировать магию, которая требует информации или навыков, которыми он не обладает. Возможно, один из полезнейших моментов заключается в том, что жители региона, поддерживающего парадигму мама, никак не пригодятся его врагам. Технократы, преследующие магов-Эвтанатос до Калькутты, могут быть сильно удивлены чистой

пощью культов, которые они считают архаичными и отсталыми в мышлении. Рассказчики должны действовать внимательно, определяя, что некоторые регионы могут не слишком помогать ни одной из главных Традиций, или могут даже удивить тех магов, которые ожидают этой помощи. Небесный Хорист, заезжающий в деревню амишей[10] с пушкой, радио, мобильным телефоном и электронной копией Библии, может обнаружить, что убеждения окружающих достаточно сильно отличаются от его собственных, и что они мало в чём пригодятся ему, не считая их естественного дружелюбия. С другой стороны, духовность амишей может оказаться полезной Толкователю, обладающему достаточно сильным убеждением в конечное владычество Гайи.

**Резонанс**: Регионы полны Резонанса так же, как отдельные события и объекты; кто-нибудь может посчитать, что даже более того. Магия, смешивающаяся с Резонансом места, может получить бонус в -1 к Сложности по количеству успехов, а та, что соперничает с естественным порядком вещей в области, может получить штраф в +1 к необходимому броску. Используя в игре правила региональной парадигмы, Рассказчик должен рассматривать Резонанс места отдельно от Резонанса мага и чтобы они оба модифицировали сложность бросков Арете. Возможно, что область может помогать магу со сходным Резонансом и мешать магу, чей Резонанс отличается. Чудеса, творимые магией Хористов в Риме, совпадающие с его католическим наследием, будут успешны с большей вероятностью. Ритуалы, проводимые в имперском городе, касающиеся жертвенной магии митраизма, вероятно, тоже будут более мощными. А вот осквернителю-Нефанди, пытающемуся уничтожить благочестивую душу в Базилике Святого Петра, вряд ли сильно повезёт, в то время как головорез-убийца Эвтанатос может быть воплощённой смертью на улицах Калькутты.

Предлагаемые изменения вплоть до этого момента были очень неявными и вряд ли сильно изменят игру, но зато отлично приправят региональную атмосферу. Некоторые Рассказчики могут захотеть остановиться на этом. Другие могут пожелать зайти дальше и на всю катушку использовать идею, что другие культуры не просто отличаются по образу мыслей – в динамическом мире они могут изменять саму ткань реальности вокруг себя, что чужакам будет казаться экстраординарным. Даже те Рассказчики, которые не хотят принимать данные правила как часть своих региональных парадигм, могут включить их в игру как пример вещей, которых можно достичь с помощью магии, а не естественных результатов локализованной реальности.

**Барьер:** Барьер отделяет духовное королевство от физического мира. Его присутствие сильно предшествует Технократии, но Союз определённо принял меры, сделавшие его более толстым, чем когда-либо. Связи человечества с духовным в современности становятся весьма слабыми, вплоть до того, что мы часто боимся тех, кто всё ещё поддерживает их, или трясёмся от ужаса, внезапно открывая их в себе самих. Истинно верующих западное общество – и даже организации, предназначенные представлять божественное – часто считают безумцами и фанатиками. Инструменты, способные открывать пути к духовному, испорчены пропагандой столь навязчивой, что их реальные опасности затемняются ложью, а их ценность теряется в риторике. Провидцы, которые могли когда-то на краткий момент касаться небес, поглощены таким сильным беспокойством, что оно превращает причудливую утопию галлюциногенов в сессии

[10] Амиши – религиозное движение, отличающееся нежеланием принимать современные технологии и удобства.

терапии в аду, в то время как агенты УБН стучат в двери и изводят невиновных со всё более возрастающей безнаказанностью, ведя войну за наши души. Тем не менее, духовный мир в Маге существует, он реален и могуществен. Бесчисленные духи уютно дремлют во всём, что нас окружает, и нужно лишь дуновение надлежащей магии, чтобы по меньшей мере заставить их повернуться во сне.

С помощью правил региональной парадигмы на Барьер можно воздействовать двумя разными путями. Самый простой и распространённый способ – это опускать или поднимать его в зависимости от веры или неверия местного населения в духовное. В центре Нью-Йорка может быть Барьер 8 или 9, а в центре Порт-о-Пренс, Гаити, Барьер скорее всего будет 6 или 7. В таких странах как Япония, вполне возможно, неиссякаемые религиозные убеждения достаточно сбалансированы интенсивной индустриализацией, так что уровень Барьера остаётся таким, как указано на 209 странице «Мага: Восхождение». Если в регионе сильнее верят в духовное, Рассказчик может решить, что в этом регионе уровни Барьера всегда будут на один меньше, а в области, где много технологий, все уровни Барьера могут быть выше на один. При условии, что график уже учитывает относительную плотность населения и нетронутость дикой природы, и, возможно, уже склонён к американской точке зрения, Рассказчик может посчитать график Соединённых Штатов стандартным. Это может значить сравнение относительных духовных верований других регионов с этим стандартом. Остерегайтесь принимать подобные решения, не учитывая чувства ваших игроков и необъективность, которую вы можете принести за игровой стол. Такие решения относительно правил не следует превращать в оправдания для практики расизма или национализма, их следует использовать только для улучшения уникальной атмосферы области так, как подходит той роли, которую она играет в ваших историях.

Ещё один, несколько более сложный способ обращаться с Барьером с уважением к региональной парадигме – это заставлять его колебаться в зависимости от определённых переменных. Если в области определённая парадигма очень сильно устоялась, она может воздействовать на Барьер, не только делая его более плотным или тонким. Возможно, духам, поддерживающим реальность парадигмы, даётся более лёгкий доступ, в то время как разрушительные духи всё больше отдаляются от участия в физическом мире. Может показаться, что это уже учитывает Резонанс, но эта ситуация выходит за рамки Резонанса. Маг-Герметик, пытающийся призвать дух молнии в Китае, может обнаружить, что Барьер более тонок в целом. Однако вообразите, что этот маг попытался призвать призрака мёртвого человека. Он окружён культурой, которой присуща долгая история веры в духов предков. Хотя призвать духа молнии на более мифическом Востоке всё равно может быть проще, призвание духов предков может быть практически элементарно для тех, кто обладает навыком. Чтобы ввести это правило, Рассказчик должен применить увеличение или уменьшение уровня Барьера либо на один, либо на два очка в зависимости от того, часто ли Барьер этой области претерпевает манипуляции определённого типа. В определённом смысле Барьер ослаб из-за повторяющихся передвижений конкретных типов эфемеры через свою вуаль; скорее всего он останется более плотным в местах, где редко проводятся такие испытания.

**Время**: Хотя, возможно, рассматривать это более странно, также возможно, что региональная парадигма может влиять на то, как течёт или рассматривается время. В бесконечных пустынях Среднего Востока можно с большей лёгкостью вглядеться в

прошлое сквозь пески. Возможно, это вдохновило первых Экстатиков, или, возможно, их долгое присутствие вызвало память пустыни. Во влажных индийских лесах маг может обнаружить, что неистовая погоня за жизнью быстра, и что его заклинания развеиваются быстрее, поскольку поглощаются живым ландшафтом. Урок цикличности жизни здесь настолько явно видел, что можно представить, как Магистры Эвтанатос приводят своих студентов, чтобы погрузить их в него. Стоя на самой новой скале в мире, только что произведённым гавайскими вулканами и охлаждённой морем, маг может обнаружить, что его заклинания более стойкие, наполненные энергиями творения. Что, если бы Толкователь Грёз не мог постоянно видеть духов воды и огня? Рассказчик может легко отразить подобные изменения региональной парадигмы, требуя на 1 или 2 меньше успехов для продолжительности или подняв или опустив один временной промежуток в графике Временной Шкалы.

**Связи**: Сильная парадигма может изменять то, как связи и расстояния работают в магии. В Индии, как говорят, даже тень Неприкасаемого влечёт за собой нечистоплотность, и нетрудно представить Эвтанатос, растягивающих своё касание на свою тень. В горах Азии каждая долина может казаться умиротворённым мирком. Акашикам легко усилить естественный барьер, препятствующий вторжению, возможно, даже согласованно проводя различие между шумным человеком, вызывающим лавины, и кротким, способным безопасно проходить в их уединённые королевства. В игровых терминах, Рассказчик может изменить дальность, сложность или взаимосвязь эффектов Связей, чтобы отразить физические и культурные аспекты региональной парадигмы. Может быть легче или труднее установить связи с предметами, которым приписываются определённые свойства или средства защиты. На Гаити куклы могут служить предметами более сильной связи, чем где-нибудь ещё, а Мекка может быть таким сильным духовным маяком, что благочестивые люди смогут почувствовать, где она находится, из любой точки мира. В некоторых областях Среднего Востока портреты человека могут традиционно ассоциировать с его душой, обеспечивая более сильную связь по сравнению с нормальной, в то время как фотография, найденная в заполненном камерами Лос-Анжелесе может не содержать ни капли эссенции пустого лица восходящей звезды, запечатлённого на ней. Перенос из одной гималайской долины в другую может оказаться гораздо более сложным делом, чем телепортация между двумя манхэттенскими небоскрёбами, расположенными на той же дистанции. В целом Рассказчикам следует менять количество необходимых успехов, уровень дальности или категорию связи лишь на одну-две строки по графику Связей, указанному на 209 странице книги правил «**Мага**».

**Парадокс**: Возможно, ни одна часть **Мага** не настолько открыта для «настройки», как силы Парадокса. По своей природе он одновременно нерушим в своей вечной бдительности и внешне несколько непостоянен в конкретном проявлении. Определённо легко вообразить всякий Парадокс в виде существа, сформированного природой наказуемого создания, но даже у неразумных сил есть особое чувство или вкус к ним. Кроме того, в некоторых регионах определённые действия могут считаться согласованными, в то время как в других они будут расцениваться как чрезвычайно вульгарные. Рассказчики не должны стесняться персонифицировать регионы, которые они пытаются описать, с помощью того, как отображается Парадокс.

Первое, о чём, вероятно, должен подумать Рассказчик – это о том, будет ли региональная парадигма более благосклонна к магическим действиям, чем может быть теоретическая стандартная реальность. Если люди Мекки считают, что обошедшего Купол Скалы ждёт благословение, то магия Хориста, спонтанно излечившего трагический – но врождённый – дефект будет согласованной. На улицах Азии разбивание даже очень крупного камня с помощью удара может быть проигнорировано как пример невероятного боевого искусства. От танцоров в определённых регионах проживания коренных племён ожидается, что они будут свободно расхаживать по горячим углям и не получать травм. Если кто-нибудь заставит целый корабль исчезнуть в Бермудском треугольнике, это лишь припишут репутации этого места.

Рассказчикам, желающие использовать это правило на полную катушку, следует изучить традиции и суеверия областей, которые они пытаются описать. Тысячи верований, некоторые из которых сильны и поддерживаются до сих пор, другие расплывчаты и едва поддаются вспоминанию, всплывут наружу и напитают бесчисленные события, не привлекая внимания сил Парадокса. Очевидно, благосклонность будет оказываться магу, Традиция которого обычно расположена в области фокуса. Вся его парадигма будет развита в обществе, которое разделяет те же самые, или, по меньшей мере, похожие верования. Чужаки могут не понимать, почему его магия не вызывает негативных последствий; даже если они понимают, они могут быть не способны повторить результаты мага. Это не ограничивается исключительно сверхъестественными верованиями. В реальной жизни машины нечасто взрываются огромными столбами огня от любого удара, но маг, окружённый американцами, которые годами впитывали именно этот «факт» через экраны телевизоров, скорее всего обнаружит, что даже самое дурацкое возгорание можно создать, не вызвав ярости Парадокса.

В свою очередь, Парадокс может быть менее снисходительным к магическим действиям, которые противоречат его региональной парадигме. Использование магии, чтобы найти путь во время шторма в Бермудском Треугольнике может считаться парадоксальным в этих загадочных водах. Попытка принести удачу с помощью Энтропии, будучи одетым в цвет, который местные считают явно несчастливым, может принести даже более серьёзную неудачу магу, который пытается пренебречь тем, что они считают законом природы. Отказ извиняться перед духом бизона, пойманного с помощью согласованной магии, может повлечь за собой возмездие со стороны племенных земель, всё ещё почитающих древние традиции.

Кроме того, чтобы делать Парадокс более или менее снисходительным относительно того, что согласованно, а что вульгарно, Рассказчик может пользоваться формой, которую принимает Парадокс, резонирующий с региональной парадигмой. Иногда это может быть довольно просто, если приписать появлению Парадокса практически согласованное ощущение. Проваленные попытки использовать Силы, чтобы выжать больше энергии из мотора джипа, летящего по пустыне Сахара, могут проявиться как песок в бензобаке, пропускных клапанах и соединительных узлах и подшипниках. Опасные провалы эффектов Жизни в Калькутте могут сделать так, что маг тяжело заболеет одной из болезней, бушующих в перенаселённом городе. Гималаи могут наказать мага, чьё высокомерие заставило его бросаться огненными шарами в местных жителей, спустив лавину ему на голову. Такие виды проявления Парадокса добавляют атмосферности месту действий без чёткого ощущения невозможности срабатывания, создаваемого некоторыми другими Парадоксами.

Иногда Парадокс бьёт по магу таким образом, который кажется безошибочно неправильным типичному современному жителю запада. В игре по умолчанию это может быть разрушительно, но, возможно, несколько бессмысленно и непоследовательно. Учитывая атмосферу региона, легко обратить эти трагические и чересчур опустошительные события в замечательные демонстрации мифов, формирующих истоки Традиций. Если маг-Герметик испытывает жуткий провал в Землях Веры, обрушьте на него дождь из кипящей крови, вызывающий тот самый непоглощаемый аггравированный урон, причитающийся ему по правилам. Если ваша Толковательница Грёз теряет контроль над своим эффектом Духа во время посещения Гаити, пусть её душа будет вырвана из тела и поймана в ловушку вражеским бокором[11], или её дух Парадокса вселится в неё, как самый кошмарный из лоа. Традиции, которые обычно живут в этом регионе, более склонны ожидать таких неудач, и могут быть лучше подготовлены. Чужаки, вероятно, будут крайне неприятно удивлены и остолбенеют от замешательства и неспособности принять решение перед лицом худшего, что их высокомерие может навлечь на них в новом месте.

**Ещё хуже**: Дерзкие и предприимчивые Рассказчики могут захотеть попробовать внести в игру даже более значительные изменения. Можно предположить, что даже самые сверхъестественные или высокотехнологичные идеи региона в его границах являются разумными достижениями. Рассказчики могут предположить, что минимальные излечения чудесного толка возможны, если просто набрать достаточно успехов в броске Харизмы + Экспрессии и прочесть пылкую молитву в Святом Городе. Очень успешного броска Силы + Атлетики может быть достаточно, чтобы запрыгивать на здания или деревья в китайской деревне. Возможно, негативные эффекты могут тоже стать распространёнными. В Азии плохой отзыв о предке может навлечь проклятие на мага, который не следит за своим языком. Чтобы покинуть Лас-Вегас с большим количеством денег, чем у вас было по приезду, может даже *понадобиться* магия. В пустыне Руб-эль-Хали могут быть места, где само присутствие технологичных устройств является парадоксальным, поскольку *джиннов* оскорбляет человеческая гордыня.

Рассказчики должны быть осторожны, если они решают использовать подобные грандиозные изменения. Широко распространённые события мистического или обычно необъяснимого толка могут уменьшить ощущение чудесного, которое обычно сопровождает магию. Более того, это может заставить игроков чувствовать, что их способности полностью ненадёжны, и они могут начать гадать, зачем они так сильно старались удостовериться, что были способны на определённые действия, которые, по-видимому, способен сделать во сне любой фермер из Юты. Если что-то фантастическое импонирует Рассказчику и добавит атмосферы региональной парадигме, лучше всего будет ввести это на небольшой области с особым объяснением. Возможно, небольшая деревня в Азии является тренировочной площадкой для Акашийского Братства; они вплели магию в воздух, который позволяет делать великолепные прыжки только в пределах стен их храма. Возможно, исцеляющие молитвы должны проходить во время касания определённых святых реликвий. Конечно же, нет ничего плохого во введении в игру могущественной магии – в конце концов, это **Маг** – но если убедиться в том, что

[11] Бокор – наёмный жрец вуду, который практикует и добрую, и злую магию.

эффекты не выглядят бессмысленными или чересчур распространёнными, это поможет сохранить величие игры.

## Спящий город: Пример региональной/местной парадигмы

В Айдахо, Иллинойсе или в одном из этих I-штатов [штатов с названием, начинающимся на I – прим. Переводчика] есть маленький городок, который не появляется ни на одной нормальной карте. К концу Второй Мировой Войны Икс-Департамент только сформированного Министерства Обороны получило разрешение от Помощника Госсекретаря по Европейским и Канадским делам тайно переместить подозрительных граждан немецкого происхождения. Соединённые Штаты создавали лагеря для азиатов, которых полагали потенциальной угрозой для национальной безопасности во время войны с Японией, но фактически перестали задерживать массы европейских иммигрантов. Тем не менее, Департамент Икс успешно выбил себе доступ тем, кого военная разведка признала опасными. За месяц относительно неизвестные немцы по всему США исчезли. Они были передислоцированы в Спящий город.

Сначала заключённые столкнулись с металлическими заборами и интенсивной охраной, их долго допрашивали и пичкали пропагандой. Их также заставляли работать, превращая лагерь в нечто иное. К 1947 году лагерь был готов показать своё новое лицо. Металлические заборы были заменены белыми заборчиками. Военный транспорт исчез и был заменён новенькими Фордами и Шевроле. Бараки были разрушены и сменились на дружелюбные побеленные домики. На месте военной столовой была построена школа, а на месте, где раньше стояли офицерские бараки, появилось городское здание суда. Случайный человек, проезжающий по Шоссе 832, увидел бы то, что показалось бы ему типичным американским городском центрального запада. Вот только Шоссе 832 никуда не делось.

Никто из жителей Спящего городка не покидал его уютных улиц или не возвращался, чтобы рассказать об этом, с 1947 года. Знаки, ведущие из города, всегда, кажется, обещают только страдания от покидания этих идеальных домов, и каждый ребёнок, родившийся с начала существования городка, проживал всю свою жизнь здесь. Каждый год высокая кукуруза срезается и продаётся хозяину завода, который отправляет грузовики словно по часам. Сено никогда не бывает в недостатке, и коровы пребывают в отличном состоянии здоровья и дают много молока, когда грузовики приезжают и за ними. Местный супермаркет всегда снабжается всем необходимым для организма растущего мальчика и всем, чего бы занятая домохозяйка могла бы пожелать в своих домашних хлопотах. Любой человек, который не работает на своей ферме – работает на городском заводе, помогая производить асфальт и краски с высокой отражающей способностью, которые увозятся прочь – предположительно, чтобы чинить дороги по всей стране (да ладно вам, вы же всегда хотели знать, откуда берётся асфальт).

Горожане Спящего города могут казаться посетителю практически нормальными. Не считая того, что у них не бывает посетителей, кроме людей, которые доставляют на грузовиках продукты, необходимые городу, и увозят произведённую продукцию. Не считая того, что дети никогда не видели Смурфов или говорящих плюшевых мишек, и не слышали о Волшебном Драконе Пуффе. Не считая того, что ни один горожанин Спящего города никогда не слышал о Корейской Войне, не говоря уж о том, чтобы воевать в ней, ни о Вьетнамском конфликте, ни о Кубинском Ракетном Кризисе. Вместо этого дети

узнают об интернете, хотя контент жёстко контролируется специальной фильтровальной системой. В их газетах писали о выборах Ричарда Никсона, заменившего молодого Кеннеди, который ушёл в отставку, чтобы быть со своей семьей. Их местная ТВ-станция показывает такие передачи как «Стар Трек», «Скорая Помощь», «Дикий Ангел», мировые новости (отфильтрованные в целях безопасности), технические обучающие программы и ТВ-премьеры таких фильмов как «Гаттака» и «12 обезьян». В школьной библиотеке нет ни единой книги о мифологии, зато есть биография Альфреда Нобеля, полная трилогия «Автостопом по галактике», видео-эпизоды «Вавилона 5» и работы Луиса Ламура.

Спящий город – это место, забытое магией и мистицизмом. Практически 60 лет его жители ели, дышали и жили ничем, кроме жизни маленького американского городка. Это был эксперимент, который был на уме у Технократии. Департамент Икс собрался создать Суперспящего – обычного человека, который бы даже не помнил о мифическом мусоре, который Союз так долго пытался выкинуть из реальности. Здесь можно найти людей настолько логического склада ума, что сама идея магии крайне чужда их сознания. Магов и магических созданий, попавших в такой регион, скорее всего будут ожидать ужасные неприятности.

К сожалению для Технократии, их эксперимент не совершенен. Возможно, им удалось заставить обычных жителей Спящего города считать чудеса человеческим изобретением, но в городе всё же есть одна церковь, построенная по своей концепции первыми жителями городка. Пожилой священник несколько лет назад умер от внезапного сердечного приступа, и, разумеется, проповеди его заместителя кажутся менее искренними и более формальными, чем вдохновлённые речи старого проповедника. Тем не менее, старшие жители городска всё ещё учат своих детей произносить молитву перед сном и просить благословения во время обеда, и подобные привычки Технократии трудно устранить незаметно, не уничтожив драгоценную свободную волю, которая, по их мнению, должна оставаться у людей в эксперименте. Более того, даже такие технологически чудесные работы как научная фантастика периодически вызывают желание странствий, которое Департамент Икс не может подавить. Тем, кто всё-таки уезжает, оперативники Нового Мирового Порядка, приписанные к проекту, заменяют воспоминания о Спящем Городе воспоминаниями о каком-то другом маленьком городке, убеждаясь в том, что их подопытные не вернуться, чтобы испортить эксперимент.

В игровых терминах, Спящий город – это региональная парадигма. В пределах города каждый отдельный человек считается Спящим для целей любого относительно мистического события. Даже обычно согласованные события скорее всего станут вульгарными без предупреждения, вне зависимости от того, были ли у него свидетели. Попытка выдать магию Времени за предсказание удачи, например, будет иметь неприятные последствия перед лицом населения, даже не допускающего в мыслях, что это может быть возможно. Приёмы боевых искусств просто не будут казаться правдоподобными, и ничто – даже чёрные кошки – не будут приносить неудачу. Мистические события в целом расцениваются как вульгарные, или вульгарные со свидетелями, если присутствует какой-нибудь из жителей города.

Более того, уровень Барьера в городе соперничает с оным защищённой Технократской Лаборатории, устанавливая Сложность 9 для эффектов Духа и требуя по меньшей мере пять успехов, чтобы их производить. Каждый Эффект Связей, который выходит за пределы ограничений города любым образом, требует два дополнительных успеха для активации, разве что он использует технологическую систему связи при работе. Даже в

таком случае его может отследить или перехватить Департамент Икс. Парадокс может проявиться как странное вмешательство в канал, или, возможно, очень плохие погодные условия, такие как торнадо. Эффекты Времени произвести очень трудно, если они используются в попытке заглянуть в прошлое за пределы 1947 года. Расценивайте любую попытку, касающуюся дат до 1947 года, как усложнённые на две категории.




Что хуже, ушедшие и другие сверхъестественные создания полностью не вписываются в кругозор жителей Спящего города. Даже оборотень или вампир будет страдать от Парадокса так, как если бы он был магом, если будет проявлять любые магические способности в присутствии жителя Спящего города. Возможно, что пострадают даже образы мифических существ – футболки с изображениями драконов могут начать по необъяснимой причине блекнуть, а пентаграммы медленно трансформируются в медали Второй Мировой Войны. Будет ли этот последний рубеж защиты частью парадигмы или эффектом, созданным могущественной техномагией, зависит от конкретного Рассказчика.

Технократы Департамента Икс возлагают на проект большие надежды, старательно ожидая медленной смерти первого поколения жителей и продолжения умственной эволюции своих подопытных. Неудачи, с которыми столкнулась единственная атака Традиций, возглавляемая Виртуальным Адептом, обнаружившая и попытавшаяся прорвать внешнюю оборону, кажется, удовлетворила начальников, читающих отчёты. Тем не менее, операторы эксперимента озабочены, что будущие сложности, с которыми столкнётся проект, могут оказаться непреодолимыми. Если мировое население продолжит расти в слишком быстром темпе, они могут потерять возможность изолировать город, и

им придётся преждевременно закрыть проект. Даже если проект продлится до завершения, психологи-техники не уверены, как они сохранят свою работу, когда жители Спящего города столкнутся с миром, противоречащим истории, которую им скормили. Пока что единственное предложенное решение – это предложение местного Покорителя Бездн, что, возможно, жителей Спящего города можно будет переместить в новые колонии, когда космическая программа продвинется до этой стадии, тем самым не оставив никакой возможности добраться до свидетельств о том, что их одурачили.

# Вера в невероятное

## Как использовать фильмы для совершенствования своей игры



Фильмы просят аудиторию отложить в сторону некоторые из их предположений о реальности, чтобы они могли рассказать свою историю; примерно так, как Рассказчик рассчитывает, что его игроки поймут концепции, на которых основывается «Маг», игру, где «вера в невероятное» принимает больше одного значения – как для игроков, так и для их персонажей. В игре, где вера формирует реальность, вера в невероятное может принести осязаемые результаты, а реальность в ответ может одарить их самыми удивительными сюрпризами. (Примечание: привычный термин – «suspension of belief», но мы предпочитаем «suspension of disbelief», буквально «приостановка недоверия», потому что то, что вы на самом деле пытаетесь сделать – это выключить внутреннего критика, который постоянно говорит: «Нет, это не может происходить таким образом. Я в это не верю».)

У Рассказчика и у кинофильма есть много общего в этом отношении. И тот, и другой лгут, и знают, что их аудитория тоже знает, что это ложь. Все участники учитывают это, чтобы добраться до мякотки истории, принимая новый ход вещей – вкратце, принимая новую парадигму.

Фильмы выступают в роли прекрасного примера в игровой сессии: вне зависимости от того, берёте ли вы из них сюжеты (давняя и почитаемая традиция в ролевых играх), или просто одалживаете элементы из любимого фильма, они могут быть инструментами для создания или обогащения ваших хроник. Даже если вы просто приводите цитату или описываете Герметика-НПС словами «Прямо как Кристофер Уокен в том фильме про злобного ангела», присутствие фильмов за игровым столом неоспоримо.

Вы можете использовать свой опыт просмотра фильмов, не ограничиваясь цитатами и сравнениями. Вы можете моделировать неигровых персонажей вокруг персонажей из фильмов, представляя свихнутого Виртуального Адепта, созданного на основе Нео из «Матрицы», или заставить молодого одарённого Герметика выглядеть и действовать как Гарри Поттер. Вы также можете сыграть хронику в мире фильма, забросив персонажей игроков в странное Королевство Горизонта, смоделированное по принципу Тёмного Города. Есть несколько вещей, которые вы можете брать из фильмов, и не все из них должны иметь что-то общее с самой историей.

## Кастинг

Как упомянуто выше, фильмы очень полезны для выдумывания неигровых персонажей в любой хронике, делаете вы это заблаговременной или вынуждены создавать материал на лету. Более крупным преимуществом использования персонажей из фильмов в качестве основы для ваших актёров второго плана – это что вам не придётся сильно напрягаться, чтобы вызвать их образы в уме игроков. На самом деле, если вы описываете знакомого персонажам Герметика, с которым им надо пообщаться, как Архангела Гавриила, каким он был изображён Кристофером Уокеном в «Пророчестве», игроки поймут, что этот парень жуткий.

Недостаток в том, что для того, чтобы пробуждение воспоминаний работало, все должны видеть фильм, о котором вы говорите. Неважно, что проблемный коп Тони Люна подходит на роль отступника Нового Мирового Порядка, которого вы хотите ввести в игру – игроки не будут способны узнать его, если они не смотрели «Круто Сваренного» (страшная ошибка, которую вам следует исправить как можно скорее).

Вам нужна общая система координат, чтобы ваши игроки могли узнавать персонажей, но это не значит, что вы не можете использовать персонажей фильмов, чтобы населять свои хроники. Вы можете не хотеть открывать свой источник вдохновения, но если персонаж чётко прорисован у вас в уме, описать его самостоятельно будет гораздо проще. Не злоупотребляйте этим; в мире ограниченное количество магов, выглядящих как Шон Коннери.

Лучшее, что вы можете почерпнуть из персонажей фильма – это манера поведения. Вы можете выглядеть далеко не так, как Франка Потенте в «Беги, Лола, Беги», но если вы попробуете изобразить её франтоватые жесты, то сможете действовать достаточно убедительно, чтобы походить на уличного нарика, которого внезапно решили расспросить ваши персонажи, и на которого вы ничего не планировали.

Взглянув на лучшую половину фильмов, выпущенных в мире, вы можете также найти мотивацию для антагонистов. Как подчёркивалось во многих играх Повествования, плохим парням нужна причина, чтобы противостоять персонажам, помимо того, что они злобные злодейские злодеи. Нефандус, которого толкнуло в Каул самоубийство его жены – явление естественное, как персонаж Сэма Нилла в фильме «Сквозь Горизонт». Не бойтесь брать что-то от персонажей, которые на первый взгляд никак не связаны с вашей хроникой или вообще с «Магом»; создание злодея с помощью маловероятного источника даёт ему большую глубину, которая будет заставлять ваших персонажей гадать. Отправьте главных персонажей из «Широко Закрытых Глаз» чуть дальше по спирали, и вы можете получить двух очень реалистичных и тревожных варрав Культа Экстаза. Учитывая, что вы всегда можете обратиться к фильму, будет легче помнить о мелких деталях.

## Отыгрыш протагонистов

Фильмы, как и ролевые игры, рассказывают о персонажах, которые сражаются с чем-то, что с ними происходит. Это может варьироваться от пары людей, пытающихся сохранить рабочие отношения, до группы солдат, ищущих товарища-солдата, потерявшегося где-то в тылу врага, или о ничего не подозревающей женщине, спасающей

человечество от угрозы роботов из будущего. В фильмах персонажи всегда *делают* что-то, и так же должно происходить с персонажами в вашей игре.

Проблема в том, чтобы дать персонажам какие-то задачи, используя пример кино, в том, что существует очень мало фильмов о группе персонажей, похожей на кабал «Мага»; большинство из них фокусируются на двух-трёх протагонистах, которые несут большую часть сюжета на своих плечах. «Чужие» не про команду космических пехотинцев на большой охоте, он про Рипли, противостоящую чужим во второй раз; «Бешеные Псы» и «Ронин» ближе подошли к фильму о группе персонажей, но раньше или позже фокус сменяется на двух-трёх персонажей.

Выбирать персонажа-протагониста в вашей игре нечестно по отношению к другим игрокам, но это не невообразимо, если вы планируете серию коротких хроник, каждая из которых фокусируется на одном-двух персонажах, в то время как остальные остаются на вторых ролях. На это должны согласиться все члены группы, и они должны уважать очередь другого человека на игровое внимание.

Такой подход не требует такой продуманности, которая требуется при кооперации. Обычная хроника сменяет фокус от персонажа к персонажу, следуя модели телевизионных сериалов, а не кинофильма, сюжет которого крутится вокруг становления отдельного персонажа. В конце концов, есть ограничение по тому, что можно показать в двухчасовом фильме, в отличие от целого сезона телевизионного сериала.

Отыгрыш хроники с протагонистами значит, что главному персонажу будет уделяться большая часть игрового времени и лучшие сюжетные зацепки, в то время как остальные будут болтаться на заднем плане, оказывая поддержку истории и ожидая своей возможности выйти на сцену. Это даёт вам возможность сфокусироваться на Дополнениях, Достоинствах и Недостатках, которые игрок купил при создании персонажа и думал, что они редко будут вступать в игру.

# Проработка сюжета

В отличие от многих фильмов, история в ролевых играх развивается за счёт персонажей, а не толкается вперёд в основном за счёт нужд сюжета. У вас также нет того контроля над действиями протагонистов, как у сценариста. Персонажи – не ваши творения, они творения игроков, и то, что, по вашему мнению, могло бы быть прекрасной сюжетной зацепкой для персонажа, может быть полностью проигнорировано его игроком.

Это не значит, что вы не можете использовать фильмы, чтобы планировать течение хроники Мага. В случае особенно кинематографичных историй основная структура фильма ложится как влитая, потому что это более-менее то, чего все ожидают.

## Тема

Одна из техник написания сценариев – это начать с основного и постепенно переходить к деталям. Сначала вы должны решить, о чём ваша хроника, не столько в терминах сюжета, сколько в смысле *центральной темы*. Несколько примеров – это исполнение пророчества (Дюна), любовные триумфы превыше всего (Леди-Ястреб), дружба и жертвенность (Властелин Колец: Братство Кольца) и так далее. Центральная

тема – это мысль, которую вы, как Рассказчик, хотите чётко донести; это показывается в целях ваших персонажей, в действиях второстепенных героев и в символике, которую вы располагаете в антураже. Когда вы твёрдо удерживаете в уме основную концепцию, вы можете выдумывать сюжетные повороты в середине сессии, и это всё равно будет выглядеть так, как будто вы спланировали это заранее.

В «Написании Сюжетов для кино и телевиденья: взгляд изнутри» автор Рон Тобиас предполагает следующие темы как самые распространённые в кино и телевидении:

1. Путешествие или Поиск
2. Приключение
3. Преследование или Гонение
4. Спасение
5. Побег
6. Возмездие
7. Загадка или Тайна
8. Соперничество
9. Отвергнутые
10. Искушение
11. Метаморфоза
12. Трансформация
13. Взросление
14. Любовь
15. Запретная любовь
16. Жертва
17. Открытие
18. Крайность
19. Восхождение
20. Падение

## Сюжет

Разумеется, вы можете не хотеть казаться проповедником своим игрокам, и можете предпочесть провести более насыщенную событиями историю, и в этом случае вы пропускаете тему и переходите прямо к следующей фазе: сюжету. Если тема отвечает на вопрос «о чём история», сюжет рассказывает о том, что происходит в истории. Посмотрите краткое описание сюжета в ТВ-программе или на обратной стороне коробки с DVD; вы можете найти хорошие примеры того, на что похоже придумывание сюжета, несчитая того, что копирайтеры-обзорщики программ и видеофильмов умеют завлекать людей посмотреть или купить фильм. Вам только нужно вкратце и без конкретики описать одним предложением или абзацем, что вы хотите, чтобы случилось в вашей хронике.

«Драма» – это слово, которое по ошибке используют, чтобы описать наполненные психологией истории, где главную роль играют сердечные дела. Мужчины часто называют эти вещи «мелодрамами». «Драма» означает *конфликт*, и это основа любой истории, достойной представления: конфликт и борьба питают любое повествование, будь

то борьба с внешними или внутренними силами. В 1868 году Джордж Полти сделал список 36 основных драматических ситуация, которые повторялись в литературных работах его времени. Что иронично, современность практически не привнесла изменений в этот список, когда другие медиа присоединились к литературе в деле рассказывания историй:

1. Мольба
2. Избавление
3. Возмездие за преступление
4. Возмездие сородичей по отношению друг к другу (и речь тут не о вампирах)
5. Преследование
6. Катастрофа
7. Кто-то становится жертвой жестокости или неудачи
8. Восстание
9. Дерзкое предприятие
10. Похищение
11. Загадка
12. Приобретение
13. Враждебность сородичей
14. Соперничество сородичей
15. Убийственная измена
16. Безумие
17. Смертельная неосторожность
18. Непреднамеренные преступления во имя любви
19. Убийство сородиче незамеченным
20. Самопожертвование за идеал
21. Самопожертвование за сородичей
22. Всё приносится в жертву ради страсти
23. Необходимость принести в жертву любимых
24. Соперничество превосходящего и уступающего
25. Измена
26. Преступления любви
27. Обнаружение бесчестности любимого
28. Помехи в любви
29. Любовь к врагу
30. Амбиции
31. Конфликт с богом
32. Ошибочная ревность
33. Ошибочное суждение
34. Раскаяние
35. Возвращение потерянного
36. Потеря любимых

Полти записал несколько усложнения для каждого из этих основных сюжетных линий, но чтобы обговорить каждое в подробностях, надо было бы писать эффе, так что используйте этот список как основное руководство, когда вам будет не хватать идей.

## Воплощение

Следующим шагом в написании сюжета будет *проработка* или *предположение*, что может быть или не быть полезным при наметке сюжета для ролевой хроники. Проработка – это более детализированный учёт событий в истории, обычно умещающийся на одну страницу текста, чтобы читатель мог лучше понять, что будет происходить в истории. Учитывая, что последовательность событий в хронике «Мага» обычно довольно хаотична, трудно предугадать, что случится в процессе отдельной игровой сессии, особенно если вы – Рассказчик, который любит использовать действия персонажей в последующих изменениях сюжета.

Вне зависимости от конкретно взятого случая, написание проработки для вашей хроники может пригодиться в слежении за течением истории.

Инструмент, который равно полезен для написания сценария для фильма и планирования хроники – это ***ключевой момент*** – событие, которое должно случиться и толкнуть историю вперёд, или даже в ином направлении. В «2001: Космическая Одиссея» ключевым моментом является нахождение монолита на Луне, поскольку это даёт истории повод отправить людей на Юпитер. Ключевые моменты – это указатели в истории, и они могут появиться на любом уровне повествования: персонаж может узнать секрет из своего прошлого, который направит действия кабала в новом направлении, древняя книга открывает, что все предложения персонажей были неверны, антагонист делает что-то, что заставляет героев изменить свои планы, и так далее.

Между ключевыми моментами может случиться что угодно, так что вы можете написать их какое-то количество и верить, что вне зависимости от выбранного персонажами направления, моменты останутся прежними. Ключевые моменты – ваши друзья, поскольку вы можете бросать их кабалу, когда похоже, что они отклоняются от курса истории, который вы планировали, и это не будет похоже на то, как если бы вы устраивали им «рельсы», направляя на заранее подготовленный путь. Планируйте альтернативные ключевые моменты, если маги случайно убьют контакта, который открыл бы им маленький необходимый им секрет.

# Язык фильмов (и игр)

У фильма, как у всех медиа, есть собственный язык, который не имеет ничего общего со словами; у создания ритма действий есть собственный смысл, как и то, как расположена камера, и что означает освещение. У хроники «Мага» и фильма есть тот же холст, на котором они рассказывают свою историю: время. Зрители и игроки сидят и смотрят, как история разворачивается перед ними; разница в том, что у игроков есть право голоса в том, что происходит, и они активно используют своё воображение вместо того, чтобы просто быть свидетелями действий протагонистов.

Вы можете проводить игру, адаптируя язык фильмов; чтобы адаптировать некоторые из более визуальных эффектов, требуется немного изобретательности, но это вполне возможно и может улучшить ваши повествовательные способности и помочь игрокам погрузиться в историю и как зрителям, и как участникам.

## Создание ритма действий

В играх Повествования сцена играет роль повествовательной единицы, и это их общая черта с фильмами, театральными пьесами и телевизионными драмами. Затем повествовательные единицы объединяются в последовательное целое. Фильмы, как «JFK» Оливера Стоуна [Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе] являются прекрасным примером власти над фильмом хорошего видеомонтажника: способность соединить смешанный изобразительный ряд в линейное повествование, чтобы передать сообщение. Рассказчики – одновременно режиссёры и монтажники своих хроник, и у них нет преимущества в виде всех кусочков истории, разложенных перед ним на столе, уже законченных и готовых к сведению. Как Рассказчик, вы должны измерять свою хронику по мере её продвижения, но это не значит, что вы не можете использовать концепцию нарезки фильма себе на руку. Говоря языком фильмов, действие может быть разбито на базовые единицы кадра, сцен и рядов.

**Кадр**: в фильме кадр – это самая маленькая единица повествования; это отрезок времени, когда камера фокусируется на предмете, прежде чем изменится точка обзора. В игровых терминах, вы можете использовать концепцию кадра в то время, как Рассказчик взаимодействует с отдельным игроком, перед тем, как его вниманием завладеет другой игрок. Вы можете задавать ритм этим игровым кадрам так, как хотите, чтобы создать разные эффекты. Если вы хотите создать ощущение экстренности, быстро переходите от игрока к игроку и не давайте им времени подумать над тем, что скажут или сделают их игроки. Вы можете прервать взаимодействие с игроком и оставить его в подвешенном состоянии, ожидающего возможности, пока «камера» повернётся к нему. Во время боевых ситуаций кадр – это то же самое, что ход, и вы можете задавать их ритм их с такой же лёгкостью. Вы можете вести действие более медленно, даже если происходит перестрелка, потратив пару минут на действия отдельного персонажа, создавая вялотекущий ритм. Это способ создать эффект Джона Ву: герой перемещается в пространстве в замедленном темпе, осыпая плохих парней смертельным градом из свинцовых пуль.

Используйте описание, когда вы хотите удлинить игровой кадр. Подробно описывая текущее местоположение, вы имитируете медленное передвижение камеры вокруг сцены. Точно так же, краткое описание объектов и действий будет равноценно кратковременной задержке камеры на этих вещах.

**Сцена**: как было упомянуто выше, игры Повествования уже учитывают сцену как единицу создания хроники. В «Понимании фильмов» Луи Жанетти определяет сцену как «неточную единицу фильма, состоящую из ряда взаимосвязанных кадров, объединённых обычно центральным аспектом – местом, инцидентом или небольшой драматической кульминацией». Книга правил «Мага» уже предоставляет советы по использованию сцен, учитывая, что это довольно простой концепт, так что мы сфокусируемся на ритме сцен игровой сессии. Как и в случае с управлением игровым кадром, вы можете сделать длительность сцены короче или длиннее, чтобы создать настроение и ритм. Видеомонтажник может манипулировать сценами с полной свободой, так как они уже отсняты, но Рассказчик должен планировать их более осторожно и импровизировать. Момент повествования, в который разворачивается сцена, так же важен, как время, которое потребовалось для её отыгрыша: сцена смерти неигрового персонажа не будет

обладать такой силой, если это случится в начале сессии или истории, но она может оказать потрясающее влияние, если в предыдущих сценах этот персонаж взаимодействовал с протагонистами, особенно в случае их эмоционального вовлечения. Насчёт ритма сцен нет установленных правил; это искусство, которое видеомонтажники и Рассказчики познают по мере накопления опыта.

Используя метод обработки, описанные ранее, вы можете сделать конспект сцен, которые вы хотите включить в хронику. Подход ключевых моментов особенно полезен в этом, учитывая, что он позволяет вам планировать введение их в сцены, и вы можете начать их создание сразу после того, как поймёте, о чём они будут.

**Эпизод**: В своей опубликованной в Мексике книге, «Praxis Cinematografica», Рауль Мартинес Мерлинг и Франциско А. Гомесхара определяют эпизод как «группу различных сцен, связанных между собой распространённой драматической связью». Одна игровая сессия может складываться из одного или более эпизодов, в зависимости от их сложности. В то время как кинофильм может состоять из небольшого количества эпизодов, игровая история может содержать столько, сколько необходимо. Снова используя примеры из «2001: Звёздная Одиссея», вы можете выделить четыре разных эпизода, некоторые из которых даже указаны самим режиссёром: «Рассвет Человека», «Лунная находка», «Миссия: Юпитер», «Юпитер и за бесконечностью». Каждая из них – это маленькая история сама по себе, и они связаны вместе, составляя б***о***льшую картину.

Вы можете использовать техники планирования сюжета, описанные ранее, чтобы очертить эпизод, применяя их в более мелком масштабе. Решите, о чём будет эпизод, что в нём случится, и какие сцены вам нужны для его успешного прохождения.

Если смотреть на картину в целом, более простая структура – это классическая модель «начало-середина-конец». Согласно Вуди Аллену, единственная вещь, которой не хватает началу, середине и концу – это круг, но как он упомянул позже, круги не настолько интересны. Сид Филд написал одну из своих первых теорий: структуру из трёх актов. Эту модель тоже можно применять к играм, что бы вы ни планировали – целую хронику или просто игровую сессию на сегодняшний вечер.

**Первый Акт**: На этой фазе вы начинаете историю и создаёте все её элементы и темы; вы представляете важных НПС и, когда персонажи начинают чувствовать себя комфортно, представляете первый ключевой момент, который заставит их предпринимать дальнейшие действия. Используйте уместную сцену действий, чтобы обострить атмосферу, и переходите к следующей части.

**Второй Акт**: В середине у вас конфронтация: персонажи понимают, кто их враг, или что они должны сделать, чтобы решить проблему истории. Это более длинная фаза, так как персонажи работают над проблемой и собирают подсказки и элементы, чтобы решить задачу. Вы можете использовать другую сцену действий, но вы можете изменять её с помощью более личных видов конфликтов. Используйте эту фазу для развития персонажей, вводя в игру конфликт со второстепенным персонажем или между самими персонажами игроков, хотя в этом вам и понадобится сотрудничество игроков.

**Третий Акт**: Запустите последнюю фазу с помощью ещё одного ключевого момента. Он должен предоставить последнюю подсказку для разрешения истории или стать сигналом к началу последнего противостояния. Похищение важного НПС – это

проверенный временем метод затащить героев в штаб злодея, расположение которого они уже обнаружили во Втором Акте. Кульминация происходит в этой части истории, как и развязка; персонажи отправляются домой, спася мир (или обрекая его на гибель, в зависимости от результатов).

Как вы можете видеть, планирование ритма хроники – это как составление серий фильмов, связанных вместе. Вам только нужно спускаться по шкале «Хроника – История – Глава/Игровая сессия – Эпизод – Сцена – Кадр», планируя и импровизируя по мере необходимости.

## Включайте камеры!

Фильм – это в основном визуальное произведение, зависящее от тонкого манипулирования тем, что может увидеть глаз. Кинематографист метко описал своё ремесло как «рисование светом» – за тонкие изменения в освещении, которые присутствуют в справочнике языка фильмов.

Ролевая игра – это всё, *кроме* визуального ряда. Рассказчик не может рисовать светом, но у него есть более могущественный холст, чем у фильма: воображение игроков. Никакие спецэффекты никогда не смогут сравниться с тем, что происходит у человека в голове, и это инструмент, который вы можете научиться использовать.

Секрет этого заключается в одной из старейших поговорок традиционного повествования: Показывай мне, а не говори. В этом случае «говорить» значит сказать нечто вроде: «Нефандус использует практику Энтропии, он выбрасывает... четыре успеха! Твоё оружие гниёт». Описание – это способ привнести кинематографический ряд в игру. Вместо таких сухих описаний, как выше, скажите: Нефандус произносит заклинание на омерзительном и забытом языке; вы чувствуете, как судьба искажается и кричит, и материал, из которого состоит твоё оружие, начинает расплетаться, поддавшись натиску его нечистого заклятия».

## Освещение

Попробуйте использовать и визуальные эффекты. Описание не ограничивается описаниями и цветистым языком: «Чёрный туман поднимается от рук Нефандуса и набухает, как кипящая смола, окружая его; вы видите, что ствол вашего дробовика начинает кипеть в унисон.»

Если комната, где вы играете, позволяет изменять освещения, например, в ней есть настольные лампы и лампочка на потолке, сделайте это. Проверьте комнату заранее и решите, как и когда переключать разные источники света. Настольная лампа за вами будет подчёркивать любое ваше слово или действие дополнительным ощущением опасности; свет, который освещает только свет, но не то, что за ним, заставит игроков волноваться о неизвестности, находящейся за пределами их контроля. И наоборот, если свет будет зажжён везде, кроме стола, это создаст ощущение, что персонажи не осознают последствий того, что находится у них в руках. Короче говоря, свет фокусируется на том, что персонажи могут контролировать, а темнота – это всё то, чего они не знают.



## Мизансцена

Этот термин касается того, как элементы располагаются в кадре; это касается и композиции съёмки, и персонажей, и положения камеры. Эта часть языка съёмок практически непереводима на игровую ситуацию, так что лучшее, что вы можете сделать – адаптировать её. Снова подумайте о себе как о камере, как в примере с кадрами и эпизодами. Вы – фильтр, через который ваши игроки интерпретируют историю, и вы можете использовать это себе на пользу. Вставайте, ведя угрожающее повествование или описывая царственного и могущественного персонажа, пригибайтесь к столу, чтобы казаться трусливым. Используйте свои игровые книги, чтобы подкрепить свои действия: если вы положите достаточно книг в стопки по обе стороны от себя, вы можете добавить ощущение закрытого пространства к описанию, произносимому вами.

## Звуки и музыка

Несколько книг для Рассказчиков рекомендуют использовать музыку, и важность этого совета нельзя переоценить. Большинство людей мало внимания обращают на то, что говорят им их уши, отвлекаясь на зрительную информацию. Звуковые дорожки – очевидный выбор для кинематографического повествования; в конце концов, музыка была специально написана для сопровождения повествования. Однако другие композиторы могут создать микс-песню, которая идеально подойдёт вашей истории. Вы – лучший судья

в том, что касается музыки, подходящей вашему стилю повествования, но полезно быть начеку и следить, когда начнёт играть определённая песня, которую вы хотите запустить в определённой сцене – используя CD-проигрыватель, быстро нажмите кнопку «назад», пока не найдёте эту песню, затем используйте кнопку «повторять», чтобы зациклить трек, пока он не перестанет быть вам нужен.

Если у вас есть доступ к средству записи компакт-дисков, вы можете собрать собственную коллекцию музыки для каждой истории или использовать любую из альтернатив, которую развлекательная индустрия предлагает вам, чтобы настроить музыку по своему вкусу: от ручных mp3-плееров, программируемых стоек для компакт-дисков или даже звуковых файлов на ноутбуке и пары хороших микрофонов. Фоновая музыка за один клик мышки.

# От экрана к игровому столу

Если вы не можете придумать ничего на игровую сессию, кинофильмы обеспечат вас достаточным количеством сюжетных поворотов, персонажей, концепций и ситуаций, которые вам помогут. Фантастический жанр особенно хорошо проработан для этого, и хоррор и научная фантастика в этом плане вырываются вперёд, но вы можете черпать идеи откуда угодно, и здесь приведено несколько примеров, как приспособить существующие фильмы к своим нуждам. Это ни в коем случае не полный список; история кинематографа огромна, особенно учитывая зарубежную продукцию, но эти фильмы позволяют легко адаптировать их к хроникам «Мага». Загляните за вдохновением в свой магазин фильмов напрокат.

## Общие темы

### Бразилия

Краткий обзор: в антиутопическом будущем бюрократ мечтает о лучшей жизни и ломает систему силой своих грёз.

Тема и настроение: надежда, абсурдность современной жизни.

Хроника Мага: Технократ решает отступиться, пережив эпизод Безмолвия; кабал должен помочь ему, но они попадают в ловушку его заблуждений.

### Тёмный город

Краткий обзор: человек обнаруживает, что живут в искусственном мире, где странные пришельцы играют с реальностью, чтобы учиться у человечества. Зная это, он учится манипулировать фальшивой реальностью силой своей воли.

Тема и настроение: загадка, ловушка, освобождение и восхождение

Хроника Мага: Персонажи оказываются в ловушке в королевстве Горизонта, где Умбральные Порождения изменяют параметры реальности.

### Экзистенция

Краткий обзор: программное обеспечение игры виртуальной реальности портится и вовлекает игроков в новый уровень реальности.

Тема и настроение: замешательство.

Хроника Мага: Находясь на миссии в Цифровой Сети, персонажи неожиданно попадают в реальность, и они больше не уверены, что является частью игры, а что существует на самом деле.

### Горец

Краткий обзор: группа бессмертных сражается на протяжении веков, и последняя битва должна произойти сейчас.

Тема и настроение: преследование, доверие к нормальным людям.

Хроника Мага: Кабал обнаруживает, что определённым Аватарам суждено сражаться друг с другом, где победитель поглощает проигравшего, тем самым обеспечивая своего мага дополнительной силой. Один из персонажей может обладать таким Аватаром.

### В пасти Безумия

Краткий обзор: кажется, что работы писателя воздействуют на реальность, и они намерены призвать ужасы из-за пределов человеческих ожиданий.

Тема и настроение: паранойя, ужас.

Хроника Мага: Знакомый одного из персонажей попадает в сумасшедший дом после того, как прочитал роман-хоррор известного писателя, который, как оказывается, является Нефандусом. Когда роман прочитает достаточное количество людей, он откроет путь, через который Малфеане проникнут в мир.

### Шоссе в никуда

Краткий обзор: Жена музыканта убита, и он – главный подозреваемый. Он пускается в путешествие, в котором превращается в кого-то другого и обнаруживает несколько загадочных аспектов убийства. Или что-то вроде того...

Тема и настроение: преследования, сомнения о личности, окружающая странность.

Хроника Мага: Персонажей подкарауливают, когда они используют магические способы путешествия, и они оказываются в прошлом на пару дней назад, хотя не понимают этого, и становятся причиной, почему им надо было перемещаться.

### Видеодром

Краткий обзор: производитель порнографической продукции находит беспокоящий тв-канал, который медленно искажает его разум.

Тема и настроение: заговор, искажение

Хроника Мага: Оперативник Нового Мирового Порядка искажается Нефанди и производит порнографию, которая сводит людей с ума, насаждая парадигму Нефанди.

## Акашийское братство

### Крадущийся тигр, затаившийся дракон

Краткий обзор: Талантливая девушка крадёт меч легендарного воина, разжигая конфликт эмоций и долга у нескольких мастеров боевых искусств.

Тема и настроение: любовь, долг, жертва.

Хроника Мага: ученик-выскочка крадёт Чудо, и кабалу нужно открыть это, даже когда ученик – по некоторым личным и близким причинам – близок им.

### Шёлк и сталь

Краткий обзор: американец отправляется в Китай, чтобы любой ценой овладеть секретами мастера боевых искусств, в процессе учась принимать китайскую культуру.

Тема и настроение: открытие, чудо, столкновение культур.

Хроника Мага: молодой маг хочет учиться среди персонажей-акашиков, и они должны научиться принимать друг друга.

## Небесный хор

### Затерянные души

Краткий обзор: Молодая женщина пытается спасти мир, убедив скептика, что он на самом деле антихрист и должен убить себя, прежде чем исполнит своё предназначение.

Тема и настроение: заговор, безумие.

Хроника Мага: молодой Хорист, который пережил Безмолвие, получил видение и пытается убедить кабал, что Спящий – это могущественный виддерсланте, который может открыть дорогу Малфеанам в наш мир.

### Пророчество

Краткий обзор: в ребёнке заключена душа смертного генерала, которая нужна архангелу, чтобы выиграть третью войну на Небесах.

Тема и настроение: преследование, угроза, битва против подавляющих сил.

Хроника Мага: группа могущественных жителей Умбры пересекает Шторм Аватаров, чтобы забрать душу смертного, которая приведёт их к победе. Кабал должен помешать им добиться этого.

### Стигматы

Краткий обзор: Молодая женщина (много здесь молодых женщин, да?) страдает от стигмат и произносит пророчества, заставляя Церковь расследовать и раскрыть тёмный секрет.

Тема и настроение: загадка, заговор, откровения.

Хроника Мага: Спящий становится каналом для Аватара старого Хориста, что проявляется в чудесах.

## Культ Экстаза

### Приключения Барона Мюнхгаузена

Краткий обзор: Стареющий баронет спасает город от осады с помощью описания своих экстраординарных приключений, что делает его вечно молодым.

Тема и настроение: чудо, безумие, креативность.

Хроника Мага: Маг должен пройти через Искание, чтобы попытаться найти обычные элементы своего прошлого, которые делают его личность сильнее.

### Опасные связи

Краткий обзор: Тщательно спланированные оскорбления, выход в свет и секс определяют возвышение – или падение с пъедестала – для сливок общества периода Возрождения.

Тема и настроение: заговор, чувственность, похоть.

Хроника Мага: Кабал должен распутать сеть уловок, личных писем и скрытых целей, чтобы обличить влиятельную магичку, которая злоупотребляет своим положением и шармом, чтобы опозоривать своих врагов.

### Повелитель иллюзий

Краткий обзор: Частный детектив обнаруживает то, что на самом деле стоит за лидером культа.

Тема и настроение: расследование, загадочность, сражение в безнадёжном бою.

Хроника Мага: кабал выслеживает выжившего в культе Нефанди и помогает ему победить злого лидера, готового возродиться

## Толкователи Грёз

### Изменённые состояния

Краткий обзор: Учёный использует наркотики и лишение сна, чтобы дотянуться до первобытного прошлого человечества.

Тема и настроение: открытия, деградация.

Хроника Мага: Персонажи должны найти способ спасти наставника, ставшего жертвой духов предков.

### Последняя фантазия: Духи внутри

Краткий обзор: Женщина обретает размах крыльев духа Земли, чтобы сражаться против вторжения инопланетян-фантомов.

Тема и настроение: открытие, надежда, сила жизни.

Хроника Мага: Толкователи и Инженеры Бездн объединяют силы, чтобы противостоять вторжению Умбральных порождений из тёмной Умбры, но они должны найти способ призвать дух Гайи.

### Громовое сердце

Краткий обзор: полуамериканский индеец, агент ФБР, оказывается втянутым в государственный заговор по захвату ценных земель резервации, и должен принять своё наследие, чтобы осознать правду.

Тема и настроение: замешательство, самопознание, заговор.

Хроника Мага: Технократская операция подкупает мага Традиций, чтобы он помог украсть ценный сокрытый Узел. Кабал – у некоторых из которых есть родственники или друзья среди врагов-Технократов – должны найти способ остановить это, балансируя между своим долгом по отношению к Традициям и семье.

## Эвтанатос

### Ворона

Краткий обзор: Музыкант восстаёт из могилы, чтобы отомстить за убийство себя и своей жены.

Тема и настроение: месть.

Хроника Мага: Маги должны выследить недавно Пробудившегося мага и остановить устроенную им резню.

### Леон

Краткий обзор: Наёмный убийца берёт под своё крыло маленькую девочку, чью семью убили.

Тема и настроение: милосердие, заговор.

Хроника Мага: Маги спасают подающего надежды молодого Эвтанатоса, но должны научиться убивать по правильным причинам.

### Шестое чувство

Краткий обзор: Психолог пытается помочь ребёнку, который видит признаков. Остерегайтесь сюжетного поворота.

Тема и настроение: страх, беспомощность, милосердие.

Хроника Мага: Кабал должен помочь ребёнку-Спящему, способному заглядывать в Теневые Земли и упокоить духов, которые донимают его. Остерегайтесь сюжетного поворота.

## Орден Гермеса

### Пи: Вера в хаос

Краткий обзор: математик открывает ключ ко вселенной в числе Пи.

Тема и настроение: открытие, преследование, безумие.

Хроника Мага: Герметики и Синдикат сошлись в битве за заключение альянса с человеком, который открыл секрет Десятой Сферы.

### Гарри Поттер и Философский камень:

Краткий обзор: ребёнку суждено стать могущественным волшебником, и его отправляют в престижную школу магии.

Тема и настроение: чудо, заговор.

Хроника Мага: персонажи ищут ребёнка, ставшего носителем могущественного Аватара Герметика, и должны научить его творить магию, чтобы он мог сразиться с могущественным врагом.

## Сыны Эфира

### Атланты: потерянная империя

Краткий обзор: Молодой мужчина обнаруживает местоположение легендарной Атлантиды, но должен защитить её от группы купцов, с которыми путешествовал.

Тема и настроение: приключение, открытие, долг.

Хроника Мага: Эфириты находят безопасный способ проникнуть в древнее королевство Горизонта, и персонажи должны защитить древнюю технологию от разграбления.

### Ракетчик

Краткий обзор: Молодой пилот находит чудесное изобретение, которое позволяет ему летать, и должен защитить свой секрет от шпионов нацистов.

Тема и настроение: чудо, приключение.

Хроника Мага: персонажи должны защитить могущественное Чудо Эфиритов, чтобы оно не попало не в те руки, по пути изучая, как оно работает.

## Вербена

### Практическая магия

Краткий обзор: Две сестры из рода ведьм должны разрушить проклятие, лежащее на их роду, преодолевая предубеждения общества.

Тема и настроение: любовь, надежда, борьба с предубеждением, традиция.

Хроника Мага: кабал Вербена должен разрушить проклятие, лежащее на их часовне, и защитить её от глаз Спящих.

### Иствикские ведьмы

Краткий обзор: Трёх женщин искушает демон, завлекая в жизнь, полную магии и разврата, но они находят в себе силы освободиться.

Тема и настроение: падение и восхождение.

Хроника Мага: кабал магов должен отследить источник магического феномена в маленьком городке и спасти магов, ответственных за него, от влияния Нефанди.

## Виртуальные адепты

### Призрак в доспехах

Краткий обзор: Женщина-полицейский-киборг обнаруживает тайну, которая таится за хакером с искусственным интеллектом, блуждающим по сети.

Тема и настроение: заговор, открытие.

Хроника Мага: персонажи должны выследить сущность в Цифровой Сети, которая изменяет воспоминания Спящих, использующих интернет.

### Матрица

Краткий обзор: группа сопротивления сражается с машинами в искусственно созданно мире, нанимая человека, который, по их мнению, является ключом к победе.

Тема и настроение: Восхождение, восстание.

Хроника Мага: Кабал должен искать в королевстве Цифровой Сети потерянный Аватар.

# Итерация икс

## Бегущий по лезвию

Краткий обзор: Успешный охотник должен выследить и уничтожить группу вероломных киборгов, сражаясь со своими чувствами к одной из этих киборгов (которая не знала, что является им).

Тема и настроение: преследование, сомнения.

Хроника Мага: амальгамы должны выследить и уничтожить и отступников-агентов, с намёками, что они могут быть следующими.

## Терминатор

Краткий обзор: Киборг и боец из будущего сопротивления перемещаются в настоящее, чтобы сражаться за будущее человеческого бойца.

Тема и настроение: преследование.

Хроника Мага: Команда ГИТ-Марков отправляется в прошлое, чтобы уничтожить могущественного мага Традиций до его Пробуждения.

# Новый Мировой Порядок

## Искусство Войны

Краткий обзор: Инструктор-спецагент из ООН становится отступником, когда обнаруживает, что начальство использует его организацию, чтобы убивать мировых лидеров, которые не вписываются в политические планы.

Тема и настроение: паранойя, начинающееся осознание, напряжение, действие.

Хроника Мага: Агент хочет уйти из Технократии, когда обнаруживает слишком много свидетельств коррупции. Члены кабала должны помочь ему избавиться от специальных отслеживающих устройств, контрагентов и импровизированных планов действия, чтобы он мог создать новую личность.

## Её звали Никита

Краткий обзор: Молодую женщину обучают быть наёмной убийцей, но она освобождается, чтобы наслаждаться нормальной жизнью, которой у неё никогда не было.

Тема и настроение: освобождение, невинность, искажение.

Хроника Мага: Крайне способная Женщина в Чёрном пропадает и амальгамам предстоит выследить её и вернуть для перепрограммирования.

## Миссия невыполнима

Краткий обзор: Группу специальных оперативников оклеветали, и они должны очистить свои имена и поймать настоящего преступника.

Тема и настроение: паранойя, месть.

Хроника Мага: Амальгам предали, и он должен доказать свою невиновность перед Башней Слоновой Кости.

## Шоу Трумана

Краткий обзор: Человек обнаруживает, что его жизнь – это просто телевизионное шоу, и что всё в мире сфабриковано.

Тема и настроение: паранойя, открытие, осовбождение.

Хроника Мага: Группа Людей в Чёрном пытается избежать программирования.



## Биоинженеры

### Чужой: Воскрешение

Краткий обзор: Женщина должна сражаться с инопланетной угрозой на корабле, направляющемся к Земле, сражаясь с собственным генетическим наследием.

Тема и настроение: преследование, спасение.

Хроника Мага: Группа клонов попала в ловушку в исследовательском учреждении с опасными чудовищами, созданными Биоинженерами.

### Гаттака

Краткий обзор: Человек пытается обрести лучшую жизнь в обществе, где генетика определяет карьеру и общественное положение.

Тема и настроение: Восстание.

Хроника Мага: Молодые агенты-Биоинженеры должны доказать свою ценность в суровом Конструкте.

## Синдикат

### Джеки Браун

Краткий обзор: женщина совершает хитроумное ограбление, натравливая стороны друг на друга.

Тема и настроение: ум, хитрость.

Хроника Мага: Персонажи должны найти и поймать воровку из Синдиката, которая, как известно, украла Квинтессенцию с помощью своих жертв.

### Бойлерная

Краткий обзор: Молодой профессионал обнаруживает мошенничество в брокерской фирме, с которой работает.

Тема и настроение: заговор, борьба с превосходящими силами.

Хроника Мага: Члены амальгама обнаруживают, что их начальники продались, и должны найти способ сообщить об этом.

## Инженеры Бездн

### 2001: Космическая Одиссея

Краткий обзор: Загадочный монолит отправляет сигнал с Луны на Юпитер, и команда должна обнаружить, что лежит за его пределами.

Тема и настроение: чудо, открытие, паранойя.

Хроника Мага: одинокий корабль Инженеров обнаруживает Чудо в Глубокой Умбре, которое могло оказать эффект на человечество.

### Сквозь горизонт

Краткий обзор: команда спасателей обнаруживает ужасный секрет, который таится за исчезновением прототипа гиперпространственного корабля.

Тема и настроение: хоррор, выживание.

Хроника Мага: Группа Инженеров Бездн обнаруживает, что один из их кораблей пролетел через Малфеас, и теперь одержим злобной сущностью.

### Королевские космические силы — Крылья Хоннеамиз

Краткий обзор: в параллельном мире молодой человек обнаруживает свой смысл жизни и становится первым астронавтом.

Тема и настроение: чудо, восхождение.

Хроника Мага: В альтернативном сеттинге персонажи должны лоббировать Союз Технократии, чтобы поддержать исследование космоса и запустить первую пилотируемую миссию на орбиту.

# Режиссёры, фильмы которых стоит посмотреть:

Работы перечисленных режиссёров порой принадлежат к фантастическим жанрам, а порой нет, но их образ мышления довольно хорошо отражает концепции, на которых строится Маг – сомнение в реальности и разрушение барьеров – или же их видеоряд

прекрасно подходит игре. Как и в случае с предыдущим списком фильмов, это не исчерпывающий список, и вы можете найти режиссёров, чьи работы понравятся вам больше, или что те, кто перечислен ниже, просто сюда не вписываются.

**Дэвид Кроненберг**: мастер странностей, он часто касается тем, важных для Мага, и его видеоряд так же волнителен, как и инновационен. Экзистенция (1999), Голый завтрак (1991), Муха (1986), Мёртвая Зона (1983), Видеодром (1983), Сканеры (1981).

**Дэвид Линч**: этот человек откровенно странный, снимающий много игр с реальностью и жвачку для мозгов. Рекомендованная фильмография: Шоссе в никуда (1997), Твин Пикс: Сквозь огонь (1992), Дикие сердцем (1990), Дюна (1984).

**Даррен Аронофски**: разумные сценарии и столь же разумный монтаж и видеоряд. Смотреть из-за ритма повествования. Реквием по мечте (2000), Пи: Вера в хаос (1998), Простейшие (1993).

**Жан-Пьер Жёне**: ещё один режиссёр, создающий жуткий и красивый видеоряд, вы можете держать в памяти его кадры ради создания красивых мест действия, а также вытаскивать из его фильмов персонажей и темы. Чужой: Воскрешение (1997), Город потерянных детей (1995), Деликатес (1991).

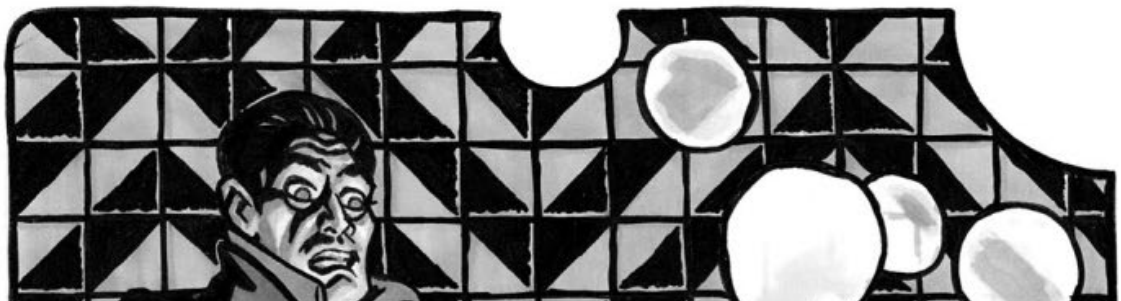
**Джон Ву**: мастер экшен-фильмов, он вносит освежающую перспективу в сцены с кучей оружия, создавая красивый видеогряд и хореографию в тупом и стандартизированном в остальном жанре. Миссия невыполнима 2 (2000), Без лица (1997), Круто сваренные (1992), Наёмный убийца (1989), Светлое будущее (1986).

**Ридли Скотт**: недооценённый режиссёр, его жанровые работы – классика. Гладиатор (2000), 1492: Завоевание рая (1992), Легенда (1985), Бегущий по лезвию (1982), Чужой (1979).

**Стэнли Кубрик**: любой фильм, которым занимался этот режиссёр, является шедевром. Его чувство времени тоже достойно просмотра. С широко закрытыми глазами (1999), Цельнометаллическая оболочка (1987), Сияние (1980), Заводной апельсин (1971), 2001: Звёздная одиссея (1968), Доктор Стрэнджлав, или как я перестал бояться и полюбил бомбу (1964)

**Вим Вендерс**: Его фильмы, даже более коммерческие, отличает как композиция, так и аналитический ритм; они являются маленькими драгоценностями кинематографического повествования. Конец насилия (1997), Так далеко, так близко! (1993), Ариша, медведь и каменное кольцо (1992), Небо над Берлином (1988).





# Глава 6: Мир Магии



*Брат Мишель следил за тем, как Мастер Жеро рисует кроваво-красный круг, который аккуратно пересёк четыре угла церемониального одеяния, на котором он лежал. Истории о демонических жертвоприношениях снова начали крутиться у него в голове, и ему стало страшно. Возможно, Жеро собирался отдать его тёмным силам в обмен на какую-то тёмную плату, которую Мишель даже не мог вообразить, хотя цена казалась устрашающе очевидной.*

*Мастер нараспев произнёс несколько фраз, призывающих Правителей Четырёх Сторон занять свои места стражей, но скудные знания Брата Мишеля позволили ему, по меньшей мере, услышать тонкие отличия: покровители четырёх направлений в этом ритуале ответили безо всякого чувства долга, и они жаждали платы. Он на мгновение остановился, увидев, как они внезапно обретают форму из тяжёлого благоухающего дыма, прежде чем осознал, что это были всего лишь жуткие культисты, скорее всего абсолютные шуты, принимающие символическое участие в ритуале.*

*Каждый из них схватился за угол чёрной мешковины, на которой он покоился. Дым закрутился, и узловатые руки отправили в его направлении странные светящиеся капли. Вокруг него, в чашеобразном углублении, образованном тканью, где он лежал, начали собираться огромные скользкие куски какой-то мясистой субстанции. Холодная желеобразная жидкость начала липнуть к обнажённому телу брата Майкла, и когда он осознал, что его погребают в мёртвой плаценте, он закричал.*

*Четыре уголка взметнулись, закрывая небо, и он оказался поглощён влажной мясистой тьмой. Холодный послед мешал ему дышать, и он начал тонуть. Неясное пение всё ещё билось в его сознании. Затем всё его тело пронзила белая вспышка боли, когда его потряс удар, похожий на какой-то кошмарный пинок. Брат Мишель пробудился от странно комфортного благодушия, которое начало прокрадываться в его существо, когда он проглотил плазменную жидкость. Он боролся за свободу. Казалось, что время растянулось на вечность, и на мгновение он подумал, что вся его жизнь пронеслась перед глазами. За мгновение до того, как он прорвался через покрывало, он понял, что что-то тёмное и зловещее боролось за свободу даже во время этого. Что-то могущественное будто бы прорывалось сквозь ткань, когда он сам пытался это сделать. Когда трепещущий свет факелов, расположенных вокруг дымного круга, пробился к его зрению, Мишель на краткий миг понял, что его перерождение из мёртвого чрева, созданного тёмной магией, породило не только нового культиста вроде него. На самом деле что-то вышло вместе с ним, внутри него, и было частью него.*

*– Здравствуй, Брат, – услышал он. Но этот голос был только где-то в глубине его черепа. – «Я – дух проводник, о котором твои братья говорили с тобой. Верь в меня, ибо я – это ты, и мы взойдём к вершинам могущества. Мир теперь – твоя устрица, а я – твой молоток.*

*«Должно быть, это второе восхождение, о котором я так много слышал, – подумал Мишель. – Я думаю, это удача; больше никто не получает двух возможных путей. Я действительно начинал думать, что всё это херня, и что Мастер просто персонифицировал мою эссенцию по-другому. Но нет, их действительно существует две.»*

*– Кого ты будешь слушать, Мишель – некое странное порождение своего воображения, или же старый добрый инстинкт выживания? Вспомни меня, помнишь, когда я в тот раз в Париже сказал тебе бежать? Помнишь тот другой случай, когда я сказал тебе, что лучше бы взять с собой нож, просто на всякий случай? Он пригодился, не так ли?*

# Ломая препятствия



Мир Тьмы является домом для слишком многих странных и сверхъестественных существ, чтобы человечеству можно было позволить существовать в мире. И Рассказчики, и игроки могут быть очарованы идеей кровососущих хищников, блуждающих в ночи, задымленных городов, выступающих в роли их собственных охотничьих угодий, и человечества в качестве их злополучного стада. Других может привлекать дикая слава гибнущего рода воинственных шаманов-оборотней, старающихся спасти мир от мрачной смерти в отчаянном противостоянии с их собственной звериной яростью. Некоторые вместо этого могут предпочесть исследовать суровые условия смертных, пойманных в ловушку в мире, полном таких смертельных ужасов. Маги более человечны, чем любые другие сверхсущества в Мире Тьмы, кроме, разве что, новых охотников, появившихся среди людей, и, что иронично, они скорее всего будут встречаться с другими существами достаточно долго, чтобы быть способными сформировать сколь либо длительные отношения. Редкий маг не обладает мистической осведомлённостью, позволяющей ему узнавать других волшебных существ, скрывающихся среди толпы, наряду с любопытством и желанием больше о них узнать. Большинство хроник, включающих масштабный контакт между разными сверхсуществами, известны как «кроссоверы». Стоит отметить, что информация, представленная здесь, также полезна для тех, кто не хочет вести настоящие кроссоверы, но хочет привнести как можно больше ясности и подробностей в те редкие взаимодействия сверхъестественных сил друг с другом.

Рассказчики и игроки, желающие исследовать хроники, в которых маги регулярно взаимодействуют с другими сверхъестественными существами, должны серьёзно подумать над тем, что можно потерять и обрести путём смешения жанров. Имеется в виду не то, что в кроссоверах есть что-то плохое, а лишь что и Рассказчики, и игроки должны понимать, что они делают, прежде чем погружаться в это. Лучше всего принять девиз бойскаутов и попытаться «быть готовыми».

Первый вопрос, который, скорее всего, возникает – это вопрос личных предпочтений. Каждая из основных игр Беловолков представлена как цельный сеттинг, в котором есть собственные злодеи и своя тематика. У игроков, обычно предпочитающих одну игру другой, есть свои причины на это, и никакие увещевания не изменят их мнения. Введение

магов в игру «**Вампир: Маскарад**» может таким игрокам показаться загрязнением сеттинга до такой степени, что он больше не будет напоминать то, что они в нём так любят. Введение оборотней в игру «**Маг**» может изменить тон историй на отличающийся от того, какой хотят видеть ваши игроки **Мага**. Крайние случаи смешивания всего вместе может превратить набор тематик в странную смесь, которая в конечном счёте не доставит удовольствия никому.

Если все вы соглашаетесь, что будет интересно попробовать поиграть кроссовер, тогда эта фаза обсуждения – не проблема для вашей группы. С другой стороны, если вы или несколько ваших игроков хотят попробовать кроссовер, а остальные – нет, это проблема, и пора поискать и другие проблемы. Ваша задача как Рассказчика – это делать игру интересной для ваших игроков, пока вы сами тоже можете наслаждаться этим. Спросите, чего ваши игроки хотят достичь в игре. Помните, что нет ничего плохого в том, чтобы предпочитать одну игру другой. Иметь предпочтения – в человеческой природе. Если большая часть ваших игроков предпочла бы не играть кроссовер, то вам лучше всего было бы подождать другого раза. Вынуждать всю группу играть в кроссовер из-за желаний одного-двух игроков (или, возможно, только ваших собственных) вряд ли будет успешным и интересным предприятием. Однако же, если большая часть игроков в восторге от этой идеи, а один-два игрока – очевидно, нет, вы, вероятно, должны сфокусироваться на том, чтобы найти компромисс, который удовлетворит большинство и при этом не будет слишком беспокоить тех, кто возражает. Вы можете начать с попытки найти источник их противоречия.

Некоторые игроки и Рассказчики придут в абсолютный ужас от идеи кроссовера по другой причине – плохой опыт. Возможно, один из них, а возможно, даже все раньше принимали участие в игре-кроссовере, которая с треском провалилась и закончилась катастрофой, и у всех после этой игры осталось горькое послевкусие и предвзятость к самой идее в целом. Возможно, Рассказчик тщательно создавал приключение, которое должно было стать испытанием для группы магов, а тут оборотень, которого он в последний момент впустил в игру, за три секунды разорвал HIT-Марка[12] на куски. Игроки могут вспомнить вампира, который отравил колодец их общей часовни, связал всех Узами Крови и радостно раскудахтался о том, что теперь они все его рабы. Если вам никогда не доводилось участвовать в плохой игре – мы вас поздравляем, но большинству из нас не настолько повезло. Подумайте о худшей игре, которую можете вспомнить, и помните, что у других будет схожий опыт, который влияет на их точку зрения о различных игровых элементах. Если кроссовер был ужасающим источником разочарования в предыдущих играх ваших игроков, вы должны принять тот факт, что их точка зрения будет влиять на то, как они будут судить о вашей игре.

Оставить позади нелёгкие переживания по отношению к игре не так уж просто. Одно из решений – избегать тех игровых элементов, которые привели к негативным последствиям. Если ваш друг Брент играл с парнем, который испортил ему всю концепцию оборотней, не впускайте в кроссовер оборотней. Если вы твёрдо решили ввести в свой кроссовер «Оборотень: Апокалипсис», по меньшей мере учитывайте, что переживал Брент, планируя свою игру. Если большая часть его проблем исходила из того, что другой человек играл кровожадного Красного Когтя, убивающего всех, кто использовал технологию, не позволяйте никому играть оборотня-Красного Когтя. Если

---

12 HIT-Marks – высокотехнологичные роботы Технократии.

один из ваших игроков был жертвой той истории с вампиром и отравлением колодца, предупредите игроков-вампиров, что подобные эгоистичные действия не будут допускаться, или по крайней мере убедитесь, что у часовни есть защита против такого двуличия.

Некоторые игроки или Рассказчики будут попросту избегать кроссовера с некоторыми играми из-за недостатка знаний о них. У таких людей не обязательно есть негативный опыт, они просто ничего не знают о другой игре или играх. Люди могут действовать довольно забавно, когда чего-то не понимают; некоторые отреагируют со страхом, а другие будут принижать и высмеивать то, чего не понимают. Те, кто провёл хоть сколько-нибудь времени на игровых форумах, могут легко представить себе такое поведение. Люди, которые даже не знают, о чём игра «**Охотник**» на самом деле, разразятся тирадами, называющими игру «**Охотник: Расплата**» «безумной», потому что она угрожает их персонажу в другой игре. Другие начнут отпускать в адрес игроков линейки «**Подменыш: Грёза**» сексуально уничижительные или умственно оскорбительные комментарии, делая вывод, что это почему-то игра для детей или людей с альтернативным образом жизни. Как сказал Пол в «Дюне» – страх убивает разум.

Эту проблему тоже может быть трудно разрешить. До людей с бессмысленными предубеждениями против чего-нибудь трудно достучаться. Лучшим вариантом будет попытаться научить их игре, которую они не понимают. Возможно, вместо того, чтобы проводить кроссовер **Мага** и **Оборотня**, вам следует провести несколько сессий **Оборотня**, чтобы дать вашим игрокам возможность прочувствовать игру самостоятельно. Увидев игру в действии, игроки, которые бездумно боялись самой концепции оборотней, могут начать спокойнее относиться к идее. Те, кто уничижительно относится к игре из-за недостатка знаний, вдруг обнаружат, что теперь они привязались к игре, и что немногие (или вообще никакие) из их оскорблений по отношению к ней соответствовали действительности. Если вы не можете никого убедить даже попробовать сыграть в игру, наверное, будет лучше исключить её из кроссовера, но стоит попытаться представить новую игру игрокам. Никогда не знаешь – вступительная хроника может оказаться такой же интересной, как что угодно, что вы запланировали.

Если предположить, что группа преодолела все препятствия противоречий, поднятых участниками, Рассказчик всё равно должен тщательно продумать, что он и группа надеются получить от игры. Некий фокус всё равно будет полезен, и ограничить кроссовер Магом и ещё какой-нибудь одной игрой – это лучшая идея. Дополнение «**Коварство Крови**» – хороший тому пример, поскольку книга фокусируется на противостояниях между вампирами и магами. Введение больше одного типа сверхъестественного умножает потенциальные проблемы. Внезапно Рассказчику придётся учитывать не только все потенциальные проблемы, появляющиеся, когда играешь магов вместе с вампирами, но и проблемы, созданные подключением оборотней к магам, и, что ещё хуже – оборотней к вампирами. Хроники, которые охотно включают любых сверхсуществ, поражающих воображение игрока, рискуют стать «Супердрузьями» версии Мира Тьмы. Некоторые группы могут желать именно такого эффекта, и если вам это нравится – делайте это. Однако мы подозреваем, что большинство групп не ставят целью такой тип игры, даже если они хотят исследовать возможности кроссовера.

Именно с учётом такого предположения представлено большинство этих правил и предположений кроссовера. Рассказчикам, желающие регулярно пересекать многочисленные элементы Мира Тьмы, следует свериться с предположениями кроссовера

тех игр, которые они намереваются смешать, как и те, что включены сюда. Объём «**Мага**» не может определить весь масштаб вселенной Мира Тьмы и его взаимодействий. Попытка так сделать была бы деянием непомерного высокомерия, повлекшим за собой собственные парадоксальные силы, с которыми пришлось бы справляться, и в конечном счёте окончилась бы неудачей.

Ещё одни важным моментом, над которым надо подумать – это факт, что каждая из основных игр Беловолков представлена как независимая сущность. Основные книги правил представляют основные фигуры игры как преобладающие силы в своей сфере повествования. Когда кто-то читает «**Оборотень: Апокалипсис**», племена, составляющие общество оборотней, не очерчены чётко, а вот вампиры представлены в основном одинокими злодеями, которые верны исключительно злой силе, которую оборотни называют «**Вирм**». В «**Вампир: Маскарад**» нам представляют идею, что оборотни – неистовые лесные чудовища, не упоминая их запутанную культуру. Отчасти это попытка разработчиков игры удерживать тематику каждой линейки относительно чистой. Однако с точки зрения персонажей это очень логично. Оборотни не так уж хорошо знают вампирское общество и обычно попытаются убить вампира, не заморачиваясь попытками понять её. Вампиры слишком заняты своими ночными делами в городах мира, чтобы пытаться пробраться в лес. Это грубые обобщения, но, тем не менее, в них есть правда. «**Маг: Восхождение**» рассказывает истории о людях, которые стремятся взойти над нормальным человеческим состоянием путём освоения магии. Это не игра про питьё крови ради выживания или проведение звериной ярости ради территориальной защиты земли.

Из-за того, что успешно соединить тематики может быть так же сложно, как мягко соединить правила, хорошие Рассказчики рассмотрят общие черты, чтобы связать вместе выбранные ими игры для кроссовера. Используя пример «**Коварства Крови**»: авторы этого дополнения углубились в богатую историю Тремеров – клана вампиров, которые когда-то были магами Ордена Гермеса. Согласно истории, представленной в «**Вампире**», маги Дома Тремер отказались от смертной магии, чтобы обрести бессмертие. Орден Гермеса вёл продолжительную битву, называемую Войной Массаса, чтобы очистить свои ряды от вампиров, спрятавшихся среди них. «**Коварство Крови**» рассказывает историю, произошедшую спустя столетия, когда воспоминания угасли, а страсти улеглись. Однако эта книга демонстрирует несколько очень важных идей. Для успешных кроссоверных игр абсолютно необходимо найти какую-то точку соприкосновения между несопоставимыми элементами, которые Рассказчик и игроки надеются совместить.

Этой связи не обязательно нести на себе груз веков, как в случае вражды между Тремерами и их смертными антагонистами, но ей всё же нужна какая-то сила стремления. Рассказчик, желающий слить воедино тематику **Мага** и «**Мумия: Воскрешение**», может выбрать сколько угодно путей. В **Мумии** есть несколько крайне религиозных аспектов, и игроки, создающие магов для кроссовера, могут играть персонажей Небесного Хора или Аль-и-Батин, которые заинтересованы в моральных аспектах мумий, которые должны выступать в роли соучастников в поиске удовольствия от игры. Кроме того, Рассказчик, желающий совместить персонажей-вампиров с персонажами-магами, может попросить игроков противопоставить бессмертное существование персонажей «**Вампира**» благоговейному уважению, которое Эвтанатос испытывают к циклу жизни и смерти. Обе этих идеи представляют некую объединённую тему и могут послужить точкой отсчёта для любого игрока, пытающегося создать персонажей для одной или другой игры с планами

поучаствовать в хронике-кроссовере. Опытные Рассказчики уже будут понимать ценность объединения персонажей одной тематикой на этапе создания персонажа. Неопытным Рассказчика следует принять наш совет относительно этого эффекта, описанного в предыдущих главах, близко к сердцу, пока они не познают это на своём опыте.

Как только было принято решение соединить две или более игры, а подходящие темы соединились, создавая прочное единство между потенциальными персонажами, игра может начинаться с надлежащими предысториями и началом основной истории. На этом этапе Рассказчикам скорее всего придётся справляться с последней, и, возможно, самой сложной потенциальной проблемой кроссовера – правилами. Даже опытные Рассказчики часто разочаровываются, пытаясь совместить игры, фокусирующиеся на полностью различающихся типах персонажей.

Стоит отметить, что сеттинг всякой игры в целом преобладает, когда игра ведётся по основной линейке; правила для кроссовера в «Вампире» в целом будут благоприятствовать вампирам, правила в книге Подменышей будут содействовать подменышам, и так далее. Это прямое следствие обращения с игроками как главными протагонистами (или иногда антигероями) захватывающей истории, принятое в системе Повествования. Хотя они могут не быть самыми могущественными, мудрыми или влиятельными существами в мире, жизненно важно, чтобы они были самыми важными персонажами в ваших играх, как труппы. Мы не имеем в виду, что персонаж Брента Олоф должен быть более могущественным, чем русский преступный босс Николай, но «камера» нашей игры определённо должна больше внимания уделять подвигам Олофа, чем фоновым действиям Николая.

Данный раздел представляет общий обзор некоторых вопросов, которые могут возникнуть при создании кроссовера с какой-нибудь игрой и «**Магом: Восхождение**», дополненный правилами, призванными отобразить взаимодействие между двумя играми. Иногда предоставляются альтернативы, позволяя Рассказчикам подправить контакт между сверхъестественными существами в своих играх, чтобы это лучше подходило их личному виденью. Как всегда, Рассказчикам предлагается принять предложения, которые они находят полезными, и игнорировать те, что кажутся бесполезными для их целей.

## Кроссовер на скорую руку

Некоторые вопросы кроссовера одинаковы для любой попытки совместить две игры. Немедленно возникают такие, например, вопросы: что происходит, когда Способность X используют против Способности У? Что мне делать, если Способность X требует Черты, которая не включена в другую игру?

Рассказчики, которые хотят быстрого и простого ответа на вопрос, что случается, когда один персонаж использует сверхъестественную способность против другой, и две силы сталкиваются, может использовать следующее руководство. В таком случае сравните уровни Дисциплины вампира, Дара оборотня, Сферы мага, Арканоса призрака, Искусства подменыша или Грани охотника. Сверх с более высоким уровнем побеждает; связки решаются противопоставленным броском, и связки в этом броске переходят к защитнику. Этот метод использует самый высокий уровень, которого персонаж достиг в конкретной способности. Например, если маг использует эффект Сил 1, но у него Силы 3, тогда он будет сравнивать уровень своей Сферы 3 с уровнем 2 Власти над Тенью, которую

его оппонент пытается использовать, чтобы заблокировать ему видимость. Обратите внимание, что обе стороны всё ещё должны преуспеть в использовании вышеозначенной силы. Таким образом, маг всё ещё должен набрать по меньшей мере один успех в эффекте Сил, чтобы превзойти Власть над Тенью, а вампир должен будет набрать по меньшей мере один успех во Власти над Тенью, чтобы она могла оказать какой-нибудь эффект.

Если уровни используемых способностей равны (связка), победителя определяет прямое сравнение успехов. Вот где становится видна важная разница между Магом и другими системами. Маги в среднем будут бросать половину или меньше кубиков, потому что их уровень Арете практически никогда не будет равняться комбинированному броску **Атрибута + Способности**, который делают большинство других сверхсуществ, проверяя, сработают ли их способности. Чтобы уравновесить это, рекомендуется считать каждый успех мага за два в целях сравнения.

## Сложности

Многие игровые правила, особенно правила из тех игр Беловолков, которые скорее всего пересекутся с «Магом», фокусируются на использовании специфических Черт при определении сложности или цены сопротивления. Например, некоторые Дисциплины вампиров используют Человечность как уровень сложности. Что происходит, когда у одной игры нет Черты, которая нужна другой для использования правил? У вас, как у Рассказчика, есть несколько вариантов. Если больше ничто не кажется хорошие ответом, вы, вероятно, должны считать, что по умолчанию сложность всегда равна 6. Если цель активно противостоит способности, тогда вы можете вместо этого выбрать Силу Воли, так как эта Черта есть во всех играх Беловолков. Вы можете решить, что некоторые способности будут фокусироваться с помощью броска **Атрибута + Способности**, такого же, как использовался, или который будет противопоставлен с точки зрения логики. Попытайтесь выбрать уместную для случая сложность, чтобы это не затормозило игру. Вы всегда можете пересмотреть правило позже и принять более постоянное решение.

## Кроссовер, основанный на успехах

Маг на самом деле отличается от других игр, потому что силы его протагонистов так же сильно зависят от креативности, как и от магической силы. Рассказчики, которые хотят заняться кроссовером, могут решить сфокусироваться на простых универсальных ответах, которые сравнивают максимальный уровень персонажей-участников, как указано выше. Кроме того, некоторые Рассказчики могут пожелать более полно привнести в свои игры динамичный дух Мага. Такой сценарий может потребовать чуть больше работы, но он скорее всего окупится более сильным ощущением действительных отличий между пересекающимися играми.

Использование этого метода подразумевает, что Рассказчики и игроки должны напрямую решить, будет ли способен маг противостоять эффекту своего врага или нет, даже с более низким уровнем Сфер. Например, многие практикующие Разум 1 могут создать эффект, который защищает их разум от внешнего вмешательства. Учитывая, что большинство способностей Затемнения полагается на обман разума жертвы, маг даже с

одной точкой в Сфере Разума может избежать или, по крайней мере, уменьшить эффективность этой вампирской Дисциплины.

Если маг защищается от противостоящей способности, его успехи уменьшают успехи его противника. В приведённом выше примере успехи, набранные магом Разума, сравниваются с успехами вампира, использующего Затемнение. Если успехи вампира в броске Затемнения уменьшаются до менее чем одного успеха, его способности не удаётся ввести мага в заблуждение. В случаях, когда способность не требует броска (и, следовательно, нет очков, которые можно сравнить), предполагайте, что использующий получил один автоматический успех за уровень способности. Таким образом, вампир, уровень Затемнения которого равен 1, получит один автоматический успех против магов, пытающихся сопротивляться его способности. Важно помнить, что во многих случаях защита может быть наложена на мага задолго до фактического столкновения, и даже когда подобные обереги обобщённые по своей природе, они могут применяться к весьма конкретным событиям.

Если маг – агрессор, пытающийся направить свою волю на другое сверхсущество, отнимите успехи, набранные противником в противостоящем броске, от броска Арете мага. Помните, что оппонент может обратиться к сверхъестественным силам, чтобы противостоять эффектам мага, только если он может почувствовать предстоящую атаку. Тремер может быть способен заблокировать сгусток огня, используя Тауматургическую Контрмагию, но эффект Сил, создающий невидимый лазер, ранит Тремера до того, как он сможет отреагировать. Следует отметить, что у магов могут быть опасные защитные заклинания, которые должны срабатывать автоматически при определённых событиях, если у них есть соответствующие Сферы, что может обрушить ужасающую кару на нападающего.

Используя «кроссовер, основанный на успехах», не удваивайте успехи мага в целях сравнения, как предлагалось вам при использовании быстрого и простого метода. Уменьшенный запас кубиков в этом случае уравновешивается тем фактом, что маг может преуспеть в эффектах, даже когда его сильно превосходят по силе. Хотя магу с Разумом 1 может быть сложно защититься от Присутствия 5, Рассказчики и игроки никогда не должны забывать, что маг мог потратить часы, усиливая продолжительный ритуал, поддерживаемый помощниками-аколитами, тратя Квинтэссенцию и проводя этот ритуал в мистическом Святилище. Он может встретить своего врага-вампира с 10 или 20 успехами в защите Разума, действующих в течение нескольких дней подряд. Даже у старейшин-вампиров и оборотней могут возникнуть проблемы при противостоянии хорошо подготовленному магу на магических землях, хотя, разумеется, несколько ударов мечом с молниеносной скоростью или клейвом со сверхъестественной силой могут внезапно перевесить.

| **Сфера** | **Способность** |
|---|---|
| Разум | Способности, контролирующие сознание (Доминирование, Опьянение, Присутствие, Кукловождение) [*Dominate, Fuddle, Presence, Puppetry*] |
| Разум, Время | Стирание памяти (такое как Воровские Когти Сороки [*Thieving Talons of the Magpie*] или Доминирование 3) |
| Связи, Силы | Гадание, обнаружения |

| | |
|---|---|
| Время, Энтропия | Предсказание, пророчество |
| Разум, Силы, Связи, и т.д. | Невидимость |
| Силы, Материя | Физическая магическая атака (Привлечение Огней, Осиные Когти) [*Lure of Flames, Wasp Talons*] |
| Энтропия, | Проклятия, Неудача |
| Время, Энтропия, Жизнь | Старение |
| Жизнь, Основы | Аггравированный урон |
| Дух, возможно Разум | Атаки на душу (такие как вселение) |
| Жизнь | Искажение тела, вытягивание жизни (Вытягивание жизни, Изменчивость) [*Usury, Vicissitude*] |
| Основы (плюс Квинтэссенция) | Другие магические атаки |

Принимая во внимание возможные противодействия различным способностям, возможности практически безграничны. В конце концов, маги способны охватить практически любую идею, которая могла возникнуть у кого-либо на протяжении веков с помощью Девяти Сфер. Таблица выше представляет некоторые из возможных Сфер-противовесов для эффектов, созданных другими сверхсуществами, но их ни в коем случае не следует считать исчерпывающими, а также считать, что всякий пример Сферы непременно применяется к любой атаке, подходящей к категории, приведённой в примере.

## Отделённые успехи

Многие магические эффекты создают барьеры, предоставляющие защиту от атак. Эффект Разума может создать стену, защищающую от телепатических атак или контроля разума, в то время как эффект Сил может создать сферу, которая помешает кинетической атаке достичь цели. Такие эффекты в целом изначально будут весьма эффективны, но эта эффективность будет снижаться по мере упорства нападающего. Обычно такие щиты будут хранить в себе количество успехов, набранное магом в броске Арете, потенциально значительно увеличенное продолжительными ритуалами или помощью аколитов. Однако по мере того, как нападающие будут лупить по щитам, они постепенно будут разрушаться и в конце концов исчезнут, оставив мага без защиты. От Рассказчика зависит, какие эффекты он решит отнести к этой категории, но вне зависимости от конкретного магического эффекта общие правила для отделённых щитов те же самые. Запишите количество успехов, набранное магом во время создания защитных чар. Каждая атака будет отнимать отдельные успехи от общего количества оставшихся успехов в защитном эффекте мага. Если атака в любой момент превышает количество защитных успехов, она разрушает щит и воздействует на мага, который является целью. До этого момента каждая атака отнимает защитные успехи, равные результатам атаки, и не может воздействовать на мага.

## Статические успехи

Не все магические эффекты распадаются от атак. Особенно в случае магии чувств – определённые эффекты действуют на установленном уровне, пока не закончится их действие. В случаях, когда Рассказчик считает, что эффект должен работать на статичном уровне успехов, сопротивления или атаки оппонента не уменьшают общей эффективности

эффекта мага. Маг может набрать четыре успеха в броске Сил, что дарует ему инфракрасное зрение. Тот факт, что вампир выбросит семь успехов в броске Затемнения, позволит вампиру спрятаться от мага, но не отметит магического зрения, созданного с помощью заклинаний. От Рассказчика зависит определение того, по какому виду правил будут работать магические эффекты – по статическим или отделённым.

### На случай, если надо это сказать...

Некоторые игроки с радостью попытаются соединить магические Сферы со своими вампирскими вурдалаками, получившимся из фей-нагов, которые – конечно же! – умерли и стали мумиями-призраками. Рассказчики, которые хотят проводить игры сверхмогущества, исследуя такие темы, могут это делать, разумеется; в конце концов, это ваша игра. А вот Рассказчики, не настолько взволнованные этой идеей, не должны бояться отмести её прежде, чем она возникнет у их игроков. Как годами убеждает социальная реклама против наркотиков – «Просто скажи нет». Если вы сдадитесь под напором игрока вопреки здравому смыслу, вы, вероятно, не будете удовлетворены результатами, и пострадает игра. А если вам не будет нравиться проводить игры, ваши игроки скорее всего тоже не будут рады.

## Вампир: Кровь и Магия



«**Вампир: Маскарад**» – одна из самых популярных игр Беловолков, и неудивительно, что игроков и Рассказчиков часто привлекает мысль объединения её с другими играми. Одна из её величайших сильных сторон – это неотразимая природа её антигероев, одновременно невероятно могущественных, но и проклятых одним из самых ужасных из вообразимых проклятий. К сожалению, исключительная природа этого проклятия не всегда хорошо сочетается с динамичной природой магов. Рассказчикам, возможно, придётся серьёзно потрудиться над благоприятным течением игры, если они не попытаются заранее подготовить игроков к сотрудничеству ещё до начала самой игры.

Возможно, первая проблема, с которой сталкиваются игроки в стремлении побыстрее столкнуть своих персонажей-магов и вампиров вместе и немедленно начать – это игнорирование недостатка совместных знаний, которыми владеют эти двое. Маги не посвящены в секреты различных вампирских кланов и внутренней работы вампирских сект, таких как Камарилья и Шабаш. Кроме того, большинство магов также не имеют понятия, на что способны вампиры, не считая часто неточных формулировок из оккультных сказок. Точно так же, вампиры мало что знают о Пробуждённой магии и Традициях магов.

Рассказчики, у которых нет времени или склонности к поощрению какого-нибудь реалистичного исследования взаимодействия кроссовера, может просто не учитывать этот фактор и позволить игрокам предполагать, что их персонажи обладают всей той кроссоверной информацией, которую знают игроки. Те, кто заинтересован в отыгрыше персонажей с более традиционно ограниченным или несуществующим знанием о других сверхъестественных существах, должен рассмотреть два предложения об использовании Способности Знание:

## Знание Вампиров:

| | | |
|---|---|---|
| • | Ученик | Вы наверняка знаете, что вампиры существуют, и только начинаете узнавать основные заблуждения обычного оккультного знания, касающегося вампиров. Например, кресты и чеснок часто не работают. |
| •• | Студент | Вы знаете, что многие вампиры называют себя «Сородичами», и что у них есть сообщества немёртвых, известных как Камарилья и Шабаш. Вы можете даже знать названия некоторых кланов. |
| ••• | Магистр | Вы многое знаете о вампирах, включая понимание стереотипов, связанных со всеми кланами, возможно, даже несколько осведомлены об их различных распространённых способностях. |
| •••• | Доктор | Вы знаете примерно столько же, сколько ваши объекты изучения. Ваше знание вампиров сопоставимо со знанием Анцилла. |
| ••••• | Учёный | Вы знаете вампиров лучше, чем многие из них знают себя. Ваше знание вампиров сопоставимо со знанием старейшины. Если этот факт привлечёт внимание определённых старейшин, ваша жизнь может быть в опасности. |

**Им обладают:** Кровавые Куклы, Гули, Фанатики Войны Массаса, Паранормальные Учёные, Вампиры, Охотники на ведьм

**Специализации**: Камарилья, Шабаш, Магия вампиров, Слабости Вампиров, конкретный клан

**Специальное примечание**: вампиры часто будут обладать альтернативным Знанием (Knowledge), называемым Знанием Сородичей (**Kindred Lore**). Предполагайте, что Знание Сородичей – это несколько превосходящая форма Знания Вампиров, подкрепляемая тем фактом, что учёный стремиться понять свой собственный вид, а не узнать секреты чужаков. Рассказчики могут отразить это явление, предлагая уменьшенную сложность на вспоминание одних и тех же фактов, или считая уровень навыка на одну точку выше.

## Знание Магов

| | | |
|---|---|---|
| • | Ученик | Вы точно знаете, что маги существуют, и только начинаете отделять правду от основных заблуждений, которые можно найти в обычном оккультном знании, касающемся магов. Не все маги читают заклинания из книги, например. |
| •• | Студент | Вы знаете, что маги делят себя согласно типам магических навыков. Вы можете даже знать названия Традиций или Конвенций Технократии |
| ••• | Магистр | Вы хорошо разбираетесь в знании магов, включая понимание, что и наука, и мистические силы могут быть магическими по природе. Вы можете даже понимать разницу между статичной и |

| | | |
|---|---|---|
| | | динамичной магией. |
| •••• | Доктор | Вы знаете столько же, сколько большинство самих магов. Ваше знание магов сопоставимо со знанием могущественного и опытного члена часовни. |
| ••••• | Учёный | Вы знаете своих объектов изучения лучше, чем многие из них знают себя. Ваше знание магов сопоставимо со знанием потерянных Магистров. Если один из Магистров, оставшихся на Земле, узнает об этом, ваша жизнь может быть в опасности. |

**Им обладают**: Колдуны, Маги, Тауматурги, Тремеры, Охотники на ведьм

**Специализации**: Чародеи, Технократия, Традиции, конкретная Конвенция, конкретная Традиция

**Специальное примечание**: Маги часто будут обладать альтернативным Знанием (Knowledge), называемым Истинным Знанием Магов (**True Mage Lore**). Предполагайте, что Истинное Знание Магов – это несколько превосходящая форма Знания Магов, подкрепляемая тем фактом, что учёный стремиться понять свой собственный вид, а не узнать секреты чужаков. Рассказчики могут отразить это явление, предлагая уменьшенную сложность на вспоминание одних и тех же фактов, или считая уровень навыка на одну точку выше.

## Знание и Понимание

Недостаток информации о своих коллегах в Мире Тьмы не ограничен пониманием общих черт других Пробуждённых существ. Очень хорошо знать, что такое вампир и на что он способен, если вы не видите их больше, чем один-два, которые рассказали вам свои секреты. Рассказчики, желающие создать логичный кроссовер, скорее всего захотят понять, на что похожи точки соприкосновения между вампирами и магами, чтобы создать крупномасштабную встречу или конфликт, чтобы игроки не были единственными факторами в истории. Как было упомянуто выше, в Коварстве Крови хорошо проработан этот вопрос с помощью углубления в древнюю вражду между Орденом Гермеса и потерянным Домом Тремер. С конфликтом такого эпического размаха и долговременной ненависти легко создавать истории – от легко вообразимой вражды, конфликта и запретного тома до задачи провести разведку, чтобы добыть информацию о враге. Однако некоторые Рассказчики могут захотеть исследовать менее известные связи между обществом вампиров и магов, или, возможно, даже создать новую.

Например, в более старых дополнениях к «**Вампиру**» встречались расплывчатые упоминания об ордене магов, называемом Красным Кругом. Намёки предполагали, что Круг может быть как-то связан с Домом Титалус из Ордена Гермеса, а другие фразы намекали, что у вампиров Тзимицу были нечестивые связи с определёнными магами дома Титалус. Умные Рассказчики могут увидеть общие интересы вампиров-колдунов и Круга магов. Медленно может сформироваться сюжет, включающий мистические элементы жестокого Шабаша и магов-ренегатов из ордена Гермеса. Группе Тремеров и магов-Герметиков может быть выдана миссия узнать, какие ужасающие задачи они могли поставить перед собой, или их жуткие ритуалы могут быть действиями персонажей игроков, которые хотят держать свою деятельность в секрете от соответствующих сект.

Другие Рассказчики могут пожелать соединить идеалистичных Бруха с мятежными Виртуальными адептами, смертельно опасных убийц-Эвтанатос с наёмными убийцами Ассамитов, или же алчных Вентру с жадными до денег финансистами Синдиката. Поищите какой-нибудь аспект, который одна фракция или подгруппа вампирского общества разделяет с какой-нибудь подгруппой общества магов, и предложите своим игрокам создать персонажей, которые хотя бы связаны с одной из этих сторон. Соответствие может не быть идеальным; на самом деле, скорее всего, оно будет далеко от такового. Тем не менее, некая объединённая тема, связывающая персонажей вместе, усилит игру ещё до того, как она начнётся. Чтобы поощрить взаимодействие, дайте персонажам причину осознавать существование друг друга и что-то общее.

Сверхъестественных существ Мира Тьмы разделяет не только недостаток информации. Одна из самых очевидных проблем, но почему-то часто забываемая в спешке – это что вампиры не могут действовать днём и должны питаться. Слишком много хроник стали жертвой ограниченного быта вампирского существования, не приведённого в соответствие со свободой смертных магов. Это касается не только разного расписания магов и вампиров, поскольку вампир также тратит большую часть времени на охоту, пытаясь не привлечь внимания разумного стада, которым он питается. Многие персонажи «**Мага**» начнут волноваться или скучать, если им придётся день за днём ждать, пока их партнёры сначала проснутся, а потом потратят часы на охоту за кровью.

К сожалению, это один из случаев, где с вампирской частью уравнения трудно найти компромисс. Конечно, Рассказчик может принять систему быстрой охоты из «**Вампира**», но вампиры не могут просто игнорировать солнечный свет без критического изменения своих естественных тематик. На самом деле, даже использование быстрого и простого броска на охоту, предложенного в «**Вампире**» на случай, когда Рассказчик хочет сохранить быстрый темп игры, сильно ухудшает впечатление от тематики игры. Если вампирскую жажду свежей крови и ночные попытки её раздобыть постоянно снижать до простых бросков кубиков, весь смысл тематики скатится до цифр на пластиковом многограннике. С другой стороны, если уделять слишком много времени ночной охоте персонажей-вампиров, это похоронит всю магию и чудо, которые делают **Мага** тем, чем он является.

Влияние того факта, что вампиры не могут быть активными днём, можно несколько смягчить, подтолкнув магов принять ночной образ жизни. Для смертных, населяющих Мир Тьмы, не так уж нелогично застревать по работе на тоскливых ночных сменах безликих корпораций, которые едва узнают их по чему-то кроме рабочих удостоверений и номеров социального страхования. Это, конечно, не идеальное решение, и ночная работа персонажей-магов, которые могут продолжать работать, всё равно будут разделять их и их вампирских коллег. Если персонажи-маги выберут профессии, привязывающие их к местам, где вампиры смогут собираться чаще, это сможет несколько облегчить ситуацию. Маги, работающие в ночных клубах, где вампиры находят готовую добычу, сможет помочь их партнёрам быстро находить пищу на вечер или просто использовать преимущество возможности регулярных встреч. Врачи и коронеры могут иметь доступ к ресурсам, которые особенно интересуют вампиров, и, конечно же, известны тем, что задерживаются на работе допоздна.

Как только Рассказчик и его игроки разрешат все вопросы, касающиеся того, как персонажи маг и вампир узнают друг о друге, встречаются и решают работать вместе, у него всё равно могут остаться сложности во взаимодействии этих двух. Варианты

«**Кроссовера на скорую руку**» и «**Кроссовера, основанного на успехах**» можно использовать, чтобы разрешить общие проблемы взаимодействия противостоящих сверхъестественных сил; альтернативные сложности, касающиеся уровня Сложности, тоже уже обсуждались.

## Магия против вампиров

Сила, которой может владеть могущественный маг, гораздо более разностороння, чем та, что доступна вампирам. Учитывая это, многие из правил, включённых сюда, фокусируются на магах, которые используют магию, чтобы как-то воздействовать на вампиров. Однако дерзкие маги не должны забывать о питаемой кровью грубой силе, которую вампир может применить в момент, когда обнаружит воздействие, и, следовательно, некоторое обсуждение нападения вампиров на магов тоже оправданно.

**Эффекты чувств**

Маги обычно обращаются к мистическим чувствам, чтобы обнаружить врагов, надеясь вовремя избежать их или подготовить надлежащую защиту. Вампиры часто обладают врождёнными сверхъестественными чувствами в форме особых Дисциплин. В случаях, когда сверхъестественные чувства одного сверхсущества конфликтуют с какими-нибудь магическими средствами избегания обнаружения, Рассказчику следует полагаться на свой выбор между кроссовером «на скорую руку» и кроссовером «основанным на успехах», описанных раньше в этой главе. В основном такие противостояния будут включать Прорицание против практик иллюзии или невидимости, или Затемнение с Химерией против эффектов чувств.

Несколько специальных замечаний упоминают об особых взаимодействиях между вампиром и магом. Вампирское Прорицание на 2 уровне предлагает способность, известную как Восприятие Ауры, и многие игроки ею злоупотребляют. Восприятие ауры может выявить магию как множество искр в ауре конкретного мага, но это происходит только тогда, когда магия *претворяется в действие*. Таким образом вампир, проверяющий мага, который в данный момент ничего магического не делает, не увидит ничего свыше обычного, в то время как аура мага, использующего собственные магические чувства, будет блестеть волшебными блёстками. Это не надёжная система, поскольку даже нормальный смертный, защищённый магическими эффектами, может быть окружён магическими искрами, что заставит вампира спутать его с магом. Рассказчики могут захотеть позволить вампирам, которые выбросят пять или больше успехов, понять разницу между кем-то, кто использует магию сам, и кем-то, кто получает выгоду от заклинаний прочих.

А вот вампиры очень сильно отличаются от обычных смертных по многим разным видам сканирования. Маг, не знакомый с Сородичами, может не понять, что видит, но несомненно поймёт, что то, что он видит, ненормально. Вампиры, ставшие объектами восприятия Времени, будут казаться несинхронизированными со временем, которое будет обтекать их из-за того факта, что они не стареют, а использование Стремительности может быть выражено во внезапных временных искажениях. Вампир (если только он не старейшина с Маской Души) будет казаться загадочно бледным при сканировании с помощью Духа или Разума, исследующего его ауру. Если надлежащим образом настроить чувства с помощью Сил, можно заметить, что у вампира такая же температура, как у

окружающей его среды, что должно привлечь внимание подозрительного мага. Даже эффекты Энтропии могут определить проклятие, которое вызывает вампиризм или ходячую воронку в мире, которую представляет собой вампир. Сканирования Материей или Жизнью (оба), возможно, могут указать на то, что вампир просто не является тем, что можно было бы ожидать увидеть, будь он смертным. Точно так же маг, который понимает, что он видит, может определить мистические свойства вампира, используя эффект чувств Основ. Следует отметить, что определённые вампирские достоинства, такие как Цвет Здоровья, могут поднять уровень Сложности для мага, пытающегося распознать данного вампира. Более того, определённые продвинутые Дисциплины старейшин или могущественные тауматургические ритуалы могут стать неприятным сюрпризом для магов, которые рассчитывают, что обычное сканирование из области восприятия поможет им обнаружить ближайших врагов-вампиров.




**Контрмагия**

Таким Дисциплинам как Анимализм, Доминирование, Присутствие и Тауматургия в целом маги могут напрямую противостоять с помощью своих Сфер. Чтобы сделать это, у мага должна быть по меньшей мере одна точка в Разуме. Другим Дисциплинам или их конкретным эффекта можно противостоять по разрешению Рассказчика. Например, маг может использовать Время 3, чтобы противостоять Стремительности. Маг делает свой обычный бросок Арете, обычно по сложности согласованной магии, учитывая, что это предотвращение сверхъестественного эффекта, хотя некоторые Рассказчики могут

предпочесть использовать стандартную Сложность 8. Каждый успех отменяет один из успехов вампира.

Вампиры могут попытаться использовать Тауматургию, чтобы противостоять эффектам мага. Сложность таких бросков равна Силе Воли мага, и каждые два успеха отменяют один из успехов мага. Если у вампира есть Тауматургическая контрмагия, каждая точка добавляет один кубик к Тауматургическому броску персонажа для целей броска.

Важно помнить, что эффекты нельзя отменить совсем, разве что они были особым образом подготовлены для защиты заранее или их можно как-то определить во время сотворения. Вампир может обратиться к Тауматургии, противодействуя молнии, которую в него выпустил противник-маг, но не может сразу же защитить себя от незаметного трюка Сферы Разума, который может провернуть маг. Точно так же, маг, не знакомый с Доминированием, не может помешать вампиру контролировать свой разум, разве что он заранее подготовил ментальную защиту или знает, что надо немедленно сделать это, столкнувшись с вампиром, пытающимся уставиться ему в глаза.

**Вампиры, Жизнь и Материя**

Вампиры – немёртвые существа. По сути они не являются ни полностью живыми, ни мёртвыми. Некоторые Рассказчики могут захотеть принять правила из Справочника Рассказчика по Вампирам, в котором указано, что на вампира можно воздействовать эффектами Материи так, как если бы это были эффекты Жизни. Другие Рассказчики могут предпочесть краткие правила для вампиров из основной книги «**Мага**», которые гласят, что маги должны использовать объединённые Жизнь и Материю, чтобы воздействовать на вампира. Этот раздел предлагает третий, и, мы надеемся, более полезный вариант для Рассказчиков, которые хотят лучше отразить тот факт, что в любой момент времени различные части вампира, вероятно, поддаются воздействию той или другой Сферы.

Маги, воздействующие на вампиров с помощью объединённых эффектов Материи/Жизни, вызывают изменения или повреждения как обычно. Исцеление вампира, однако, требует магии Основ, в то время как лечение аггравированных ранений /является вульгарным/ как обычно. Маги, которые воздействуют на вампира с помощью либо магии Жизни, либо магии Материи, всё равно могут добиться некоторых результатов. Одни части вампира могут быть достаточно близки к неживой материи, чтобы простая магия Материи могла успешно на них воздействовать, в то время как другие части могут быть полны животворящей крови. Чтобы отразить это, любой эффект, который использует только Сферу Жизни или Материи, а не обе вместе, автоматически получает только половину всех успехов, которые выбрасывает маг. Такие образом, маг, который пытается оторвать плоть вампира с помощью магии Материи, получивший четыре успеха в своём броске Арете, в конечном счёте сможет обратить лишь два успеха против своего врага.

**Аггравированный урон**

Согласно универсальному правилу, любой повреждающий эффект, приведённый в действие Основами, наносит вампиру аггравированный урон. Точно так же, любой эффект, использующий Основы 4 или атаки Сил, основанные на огне или солнечном свете, являются аггравированными. Однако создание настоящего солнечного света требует Основ 2 вместе с Силами 3 (или, как вариант, Связями 5), и призвание его ночью всегда является вульгарным.

**Кровь и Чародеи**

Вампиры пьют кровь, чтобы поддерживать своё существование. Для большинства целей кровь мага такая же точно, как кровь любого смертного. Однако маги, наполненные энергиями Квинтэссенции, обеспечивают Сородичей дополнительным питанием. Посчитайте количество пунктов крови, вытянутых из мага, и используйте как долю тех стандартных десяти пунктов крови, которым обладают смертные. Вампир украдёт у мага количество пунктов Квинтэссенции, равное общему количеству крови, помноженному на часть украденной вампиром крови. Эта Квинтэссенция на самом деле не занимает никакого места в запасе крови вампира, но её можно тратить как пункты крови. На самом деле она тратится первой во всех случаях, поскольку магическая природа вампира черпает чистую Квинтэссенцию прежде, чем сжигает поглощённую физическую кровь как таковую. Например, если голодный вампир выпивает у мага с 10 очками Квинтэссенции пять пунктов крови, он получает пять обычных пунктов крови и пять пунктов крови-Квинтэссенции, а маг, которым питались, теряет пять пунктов крови и половину своей Квинтэссенции. Конечно же, маг в плохой форме из-за физического ущерба, вызванного потерей крови, но он также, скорее всего, будет напуган и внезапной потерей мистической энергии.

К несчастью для вампиров, кровь магов тоже является частью существования Пробуждённых, которая позволяет им творить магию, как любая другая часть их естества. Вампиры, сжигающие кровь магов, часто будут обнаруживать, что использование мистической крови сопровождается странными эффектами. Чтобы отобразить неконтролируемые энергии, высвобождаемые вампирами во время сжигания могущественной крови магов, дайте вампиру один пункт Парадокса за каждый пункт крови-Квинтэссенции, который он тратит. За исключением некоторых очень сильных эффектов Основ, королевства с другими законами магии или странного Мародёрского Талисмана, скорее всего нет никакого другого способа, которым вампир бы мог набрать Парадокс, учитывая, что физическая реальность по большей части приняла их существование, разве что секретно. Вампиры, набирающие очки Парадокса, становятся подвержены всем нормальным правилам Парадокса из «Мага: Восхождение», включая странные эффекты и потенциальный урон. Рассказчики, навлекающие Парадокс на вампиров за то, что они пьют кровь магов, должны сделать всё возможное, чтобы убедиться, что Парадокс отражает Сферы, которыми обладал маг в то время, как была взята его кровь. Храбрые Рассказчики могут захотеть использовать эти правила, когда вампиры питаются и теми колдунами, что используют статическую магию, или могут решить, что вампиры привыкли иметь дело со статическими мистическими энергиями.

Маги тоже могут найти применение вампирской крови. Каждый пункт вампирской крови эквивалентен одному пункту Сосуда (да, это один целый пункт, вопреки тому, что сказано в «Справочнике Рассказчика по вампирам»). Маги, понимающие риски вампирской крови, обычно будут хранить её в доступном контейнере до момента, пока не используют её в магии, но вместо этого её можно поглотить. Те, кто выпивают вампирскую кровь, становятся гулями со всеми нормальными бонусами и штрафами за это деяние, включая получение временной точки в Могуществе и шагу по направлению к Узам Крови. Опасности, присущие этому явлению, должны отбивать у магов охоту так поступать, но многие из них не знают о риске, и большинство вампиров более чем рады

удостовериться в том, что так будет и дальше. В конце концов, какой вампир не хочет обрести могущественного мага-раба?

**Становление**

Магов можно Становить, как любого другого смертного. К сожалению, Становление отделяет Аватар мага (как обычная смерть), делая его обычным вампиром. Некоторым магам, прошедшим через этот ужас, удаётся совершить самоубийство вскоре после этого.

Рассказчики, столкнувшиеся со Становлённым магом, могут решить полностью игнорировать те Сферы, которые этот маг выучил раньше, или могут решить как-то отразить их в Дисциплинах, обретённых новым вампиром. Каждый неонат относительно быстро изучает три очка Дисциплин, набор которых, конечно, практически всегда складывается из тех, которые заложены в кровь Клана Сира вампира. Рассказчики могут позволить магам, которые получили Становление, выбрать один или больше очков в Тауматургии подходящего пути, который сильно бы напоминал Сферы, изученные этими магами при Жизни, вместо стандартного выбора Дисциплин. Как вариант, некоторым даже может быть позволено взять другие Дисциплины, которые были бы очень похожи на их Сферы, такие как Темпорис для могущественного мага Времени.

Точно так же, некоторые Рассказчики будут разочарованы тем фактом, что игра «Маг» не использует Человечность и Добродетели. Одна опциональная система – предположить, что у типичного мага есть Храбрость 5 и пять очков на распределение между Самоконтролем и Сознательностью, согласно его личности. Эта система учитывает распространённую отчуждённость, которую многие маги проявляют в связке со своим невероятным стандартным уровнем Силы Воли. Рассказчики могут захотеть настроить эти значения, поднимая Сознательность, чтобы лучше отобразить более человечных магов, опуская Храбрость для магов, которые обычно проявляли трусость, или даже значительно опустить Человечность для Эвтанатос, построившего карьеру убийцы.

**Пошло Оно Всё, Хочу Снова Быть Смертным**

Предприимчивые или отчаявшиеся маги могут решить поэкспериментировать, заставляя свою магию обратить Узы Крови или даже само проклятие вампиризма. Эту задачу не стоит недооценивать – говорят, что Проклятие Каина было наложено Богом, и никого не должно удивлять, что даже те, кто не верит, всё равно сталкиваются с большим сопротивлением в своих попытках.

Прежде чем описывать саму магию, необходимую для исполнения таких задач, важно заметить, что большинство магов совершенно не знают, что делать, когда сталкиваются с идеей хотя бы попытаться провернуть такой магический трюк. Попытка избавиться от Уз Крови требует по меньшей мере Знания Вампиров 3 или Оккультизма 4, а знание о том, как можно начать избавляться от Становления, требует по меньшей мере Знания Вампиров 4 или Оккультизма 5. Магам, ищущим тех, кто мог бы научить их, долго придётся искать. Даже Эвтанатос узнали о вампирах лишь немногое, а Биоинженеры, Сыны Эфира и Вербена, изучавшие немёртвых, встречаются ещё реже. Те, кто ищет Нефанди, понимающих существ ночи, буквально напрашиваются стать жертвой всевозможной зловещей лжи.

Избавление от Становления (то есть, возвращение вампира в состояние смертного) – это некий Святой Грааль, нечто, чего вампиры сами ищут тысячелетиями. Дело не должно

решаться простым смешением Сфер; без понимания секрета, стоящего за Проклятием, его нельзя обратить. А кто, как не легендарные Допотопные, знают истинные истоки Проклятия? Даже если бы такое мощное лекарство было обнаружено, определённые многосотлетние Каиниты не захотели бы, чтобы такое знание попало в мир, и могли бы не успокоиться, пока все, кто узнает его, были бы мертвы. И наконец, если такое невероятное чудо свершилось бы, нет гарантии, что Аватар исцелённого вампира вернётся (если он был Пробуждён до Становления) – или что «лекарство» не повлечёт за собой окончательное освобождение от тела (то есть, окончательную смерть).

Избавиться от уз возможно, но крайне тяжело и отнимает много времени. За более подробной информацией обращайтесь к «**Коварству Крови**», стр. 78-79.

**Сотрудничество**

Многие правила кроссовера представлены с идеей, что маги и вампиры будут соперничать. Возможно, что некоторые группы игроков могут захотеть, чтобы их вампиры и маги работали в связке друг с другом. В большинстве случаев это не окажет какого-нибудь эффекта помимо обычно возникающего при участии в соревновании. Если практикующий Тауматургию и маг работают вместе, они могут использовать правила из «Мага», из раздела «Действий Заодно» (Acting in Concert). Таким образом маг может помочь тауматургу набрать больше успехов или наоборот.

# Оборотень: Когти и Шаманы



У игроков, пытающихся совместить оборотней и магов, возникает много тех же проблем, что у игроков, пытающихся совместить магов и вампиров, и Рассказчикам следует просмотреть предыдущие разделы, чтобы понять общую рекомендацию, которую можно легко применить к обоим жанрам. Естественно, в кроссовере с оборотнями возникают свои уникальные испытания. Многие из них вращаются вокруг огромного количества стандартных способностей, которые оборотни привносят в игру, хотя другие касаются недостатка общих целей и даже откровенно предвзятого поведения.

Как и в случае с вампирами, первым препятствием в отношениях магов с оборотнями скорее всего будет недостаток знаний. Рассказчики могут захотеть немного порядка в количество известной персонажам информации об их коллегах, используя Способности Знаний (Lore Abilities).

## Знание Оборотней

| | | |
|---|---|---|
| • | Ученик | Вы наверняка знаете, что оборотни существуют, и как раз начинаете изучать основные заблуждения обычного оккультного знания, касающегося их. Например, оборотни меняют форму не только во время полнолуния. |
| •• | Студент | Вы знаете, что многие оборотни называют себя «Гару», и что они сражаются с силой энтропии, которую они называют «Вирм». Вы можете даже знать наименования всех 13 племён. |
| ••• | Магистр | Вы хорошо разбираетесь в знаниях Гару, включая понимание |

| | | |
|---|---|---|
| | | стереотипов, связанных со всеми племенами, возможно, даже немного знаете о разных распространённых Дарах. |
| •••• | Доктор | Вы знаете столько же, сколько большинство самих оборотней. Ваше знание Гару сопоставимо со знанием Адрена. Ух ты, вы даже знаете, что такое Адрен. |
| ••••• | Учёный | Вы знаете оборотней лучше, чем многие из них знают себя. Ваше знание Гару сопоставимо со знанием старейшины. Если этот факт привлечёт внимание определённых старейшин, ваша жизнь может быть в опасности. |

**Им обладают**: Эко-террористы, Кинфолки, Оборотни, охотники на ведьм

**Специализации**: Дары Оборотней, Слабости Оборотней, осквернённые Вирмом, конкретное Племя

**Специальное замечание**: оборотни часто будут обладать альтернативным Знанием (Knowledge), называемым Знанием Гару (**Garou Lore**). Предполагайте, что Знание Гару – это несколько превосходящая форма Знания Оборотней, подкрепляемая тем фактом, что учёный стремится понять свой собственный вид, а не узнать секреты чужаков. Рассказчики могут отразить это явление, предлагая уменьшенную сложность на вспоминание одних и тех же фактов, или считая уровень навыка на одну точку выше.

## Знание Магов

Оборотни тоже могут узнать соответствующую информацию о магах, с которыми они взаимодействуют или ожидают конфликта. См. «Знание Магов» на страницах 197-198.



## Знание и Понимание

Оборотни, знакомые с магами, часто обладают в их отношении туманной точкой зрения. С одной стороны, у них есть репутация тех, кто крадёт магические энергии, которые Гару считают священными. Среди Гару, знающих о магах, распространены в их отношении эпитеты, включающие «расхитители каэрнов» и «потомство ткача». Да и не очень многие маги, встречавшиеся с оборотнями, так уж довольны этим опытом. Ужас, вселяемый трёхметровым водоворотом из меха и когтей обычно выражается в негативных чувствах, и, возможно, даже смертельной ненависти. Напуганные маги могут усилить недоверие оборотней, которое те уже испытывают к ним, вооружаясь серебряным оружием «просто на всякий случай». Существа, которые обычно испытывают некоторое негодование, если их собственные члены стаи носят серебряные боеприпасы, определённо не будут восторге от потенциально враждебных людей, поступающих так.

Что хуже, Гару могут быть оскорблены самой дерзостью магов, которые осмеливаются подчинять волю Гайи, как если бы она была игрушкой для их развлечения. Маги могут негодовать из-за способности оборотней проскальзывать через Барьер, по-видимому, не получая повреждений от Шторма Аватаров. Гару могут воспринять неспособность магов это делать как ещё один знак того, что Гайя недовольна своими потерянными детьми. Так что недоразумения и отрицательные мнения переплетаются во всех направлениях, что ещё ближе подталкивает участников к опасности конфликта.

И всё же некоторые маги и Гару могут разделять общие цели. Толкователи и другие маги с шаманским уклоном скорее всего, по меньшей мере, смогут понять часть племенной культуры, бытующей в обществе Гару. Маги, сражающиеся против Нефанди, могут увидеть определённое сходство своего врага с силами энтропии, которые оборотни называют «Вирмом». Рассказчики могут строить хроники вокруг совместных усилий в сражениях с территориями или людьми, заражёнными бэйнами. Они также могут создать квесты, в которых Гару будут служить проводниками магам, у которых есть определённые цели в Умбре. Рассказчики могут захотеть исследовать более вероятные комбинации, которые можно обнаружить в ситуациях, когда, например, Гару Уктена встречаются с непредубеждёнными Толкователями Грёз, или они могут захотеть позволить менее вероятные совместные предприятия между мафиози-Стеклоходами и их коллегами из Синдиката. Что бы у персонажей ни нашлось общего, Рассказчик при создании историй должен постараться извлечь выгоду из их обоюдных характеристик и врагов.

Одной из самых больших проблем в кроссовере магов с оборотнями являются совершенно разные боевые способности тех и других. Даже ваш самый кибернетически усиленный маг вряд ли переживёт даже два раунда против оборотня, впавшего в ярость, если они столкнутся нос к носу. Маги привыкли действовать более скрытно, готовить защиту заблаговременно и производить атаку с расстояния или с помощью ритуалов. Оборотни могут легко разорвать человека напополам одним движением своих нечеловечески сильных лап. Рассказчикам надо будет помнить об относительной хрупкости магов, подбирая врагов, которые могут бросить физический вызов оборотню. Рассказчики, делающие кроссовер **Мага** и **Оборотня**, должны хорошо подумать над тем, чтобы позволить магам поглощать аггравированный урон со сложностью 8, как предлагается правилами Мага в отношении кинетического урона.

Ещё одна распространённая проблема – тот факт, что всякий стоящий Гару может нырнуть в Умбру, просто бросив кубики. Это может полностью разобщить группы игроков, не готовых иметь с этим дело, оставляя магов безысходно торчать в физическом мире, в то время как оборотни будут неделями болтаться на заданиях в духовных королевствах. Рассказчику, должно быть, следует подталкивать магов вкладывать очки в Сферу Духа, и, возможно, даже в такие Достоинства как Страж Шторма (Storm Warden). Если Рассказчик планирует широкомасштабные приключения в Умбре, он может даже захотеть полностью избавиться от Шторма Аватаров или обеспечить магов Талисманом или фетишем, который позволит им всем последовать за Гару в Умбру. Ещё одним вариантом, как этого добиться, может быть позволение персонажам-магам вложить очки Дополнения «Союзник» в тотем Гару, и дать тотему способность переводить людей, союзником которых он является, в духовный мир (более подробную информацию о новых методах умбральных путешествий для магов можно узнать в книге «**Бесконечный Гобелен**»).

## Магия и оборотни

Гару – существа, состоящие из равных частей духа и плоти, которым Гайя даровала невероятные способности. Обычно маги и оборотни могут сталкиваться с определёнными сложностями, когда конфликтуют друг с другом. Маги могут значительно превзойти оборотней в мистическом смысле, но пострадать от необъяснимых неудач при попытках воздействовать на своих врагов.

В игровых терминах, оборотни получают непоглощаемый аггравированный урон от серебряного оружия, но им позволено попытаться поглотить любые другие виды урона, вне зависимости от типа. Непосредственные атаки на Гару могут потребовать одновременного использования Жизн и Духа для достижения максимального эффекта. Маг, который нападает на оборотня в физическом мире только Жизнью или только Духом, наполовину уменьшает количество своих успехов. Однако оборотни, входящие в Умбру, временно считаются полностью духовными существами, а Гару, остающийся в духовном мире слишком надолго, может оказаться там в ловушке. Маги, которые воздействуют на Гару в Умбре, могут использовать Сферу Духа против своего врага, как если бы Гару был духом.

Оборотни должны опасаться того, что могущественные маги могут заставить их подчиняться или поймать их в ловушку, если они встретят их в Умбре. Конечно, маги, прибегающие к этой тактике, должны быть готовы ко внезапному и резкому возвращению в физический мир очень злым Гару, если их мистическая попытка нападения не сможет остановить их врагов.

Следует особо отметить, что атака, соединяющая магию Духа и/или Жизни с магией Материи и превращающая части оборотня в серебро, считается непоглощаемой аггравированной атакой, как только будет совершён последний бросок на урон. Оборотни, поражённые такой атакой, скорее всего потеряют один или больше очков Гнозиса. Маги с достаточным Знанием Оборотней могут даже распознать Гнозис как источник энергии и попытаться воздействовать на него, используя связанные эффекты Духа и Основ, или в случаях, когда он свободно протекает в каэрне, могут использовать сами Основы. Дополнительным действиям, полученным с помощью траты Ярости, можно противостоять с помощью использования Времени 3 – чтобы замедлить Гару. Эффекты

Сферы Духа также часто можно использовать, чтобы усилить или ослабить Барьер, что может помочь или повредить Гару, пытающемуся сделать «шаг в сторону».




Гару и маги могут попытаться противостоять способностям друг друга согласно обычным правилам кроссоверов – «на скорую руку» или «основанный на успехах». Как всегда, способность противостоять требует способности почувствовать используемую атаку или способность, или иметь щиты, которые автоматически противостоят упомянутым силам. Обычно Дарам, дающим невидимость или защиту от обнаружения, можно противостоять с помощью эффектов Сил или Разума, а Дары улучшенных чувств могут пробить иллюзии мага. Большинству эффектов можно противостоять любой Сферой, которая может создать надлежащую защиту или противоположный эффект, и так же большинству практик мага можно противостоять с помощью Дара с надлежащим защитным или противоположным эффектом. Обычно маг может решить попытаться использовать контрмагию против любого сверхъестественного Дара с помощью Сферы Основ, усиливая реальность против эффекта с помощью антимагии. Как вариант, маги могут попытаться противостоять практически любому Дару оборотня исключительно Сферой Духа из-за духовного происхождения всех Даров. Это может быть изматывающим, поскольку такой метод работает по тем же правилам, в норме закреплённым за антимагией Сферы Основ, если только Дар не касался непосредственно эффектов Сферы Духа, таких как призыв, пересечение Барьера и т.д.

Некоторые идеи могут потребовать отдельного обдумывания. Одним из первых вопросов, который возникнет у многих магов – это вопрос обнаружения. Оборотни обычно могут обнаружить магов только с помощью Даров, которые определяют магию в действии в процессе сотворения. Маги, резонирующие с силами Безмолвия – это другой вопрос. Дар «Чувство Вирма» будет позитивно реагировать на магов, у которых есть

Джор, дар «Чувство Ткача» будет реагировать на магов с точками в Безмолвии Ясности, а Чувство Вильда будет реагировать на магов с Безмолвием Безумия. Эти черты резонанса так сильны, что большинство оборотней не будет способно отличить Безмолвие от Черты заражения, которое они пытаются определить. Особенно в случае с магами, затронутыми Джором – это может оказаться очень опасным.

А вот магам обычно будет легко почувствовать, что оборотень – не обычный человек, хотя при отсутствии надлежащих Знаний маг может не понять, что столкнулся именно с Гару. Сканирование с помощью Жизни и Духа указывает на разницу между Гару и типичными смертными. Сканирования Жизни, в зависимости от парадигмы мага, могут обнаружить крайне яркую жизненную силу, способную на высокий уровень регенерации, вкупе со странной генетикой, напоминающей оную человека и волка, но не являющуюся в полной мере ни той, ни другой. Сканирование Духом обычно будет показывать какой-то эфемерный признак животного там, где маг рассчитывает увидеть только человеческую душу. Сканирования Основами могут показать источник сверхъестественной энергии в Гару, у которого в данный момент времени есть очки Гнозиса. В отличие от вампиров, ходячих искажений реальности, большинство других сканирований не покажет ничего необычного для Гару в человеческой форме. Эффект Разума может вызвать подозрения, поскольку Гару в обычной волчьей форме будет определён как разумное существо, но эмоциональные ауры оборотней обычно будут казаться нормальными за исключением случая, когда они поглощены Яростью. Искажённые Вирмом существа, такие как фоморы и Танцоры Чёрной Спирали, могут показаться странными при сканировании Энтропией, а фетиши со сверхъестественными способностями могут показаться неестественными при сканировании Материей.

# Охотник



«**Охотник: Расплата**» – потенциально самая проблемная из всех кроссоверных игр. Хотя некоторые охотники стремятся спасти или понять существ, которых считают противниками, многие практически сходят с ума от желания очистить мир от ужасов, которые, как оказалось, скрываются среди человечества. Рассказчики, желающие соединить Охотников с Магами, должны быть готовы предложить игрокам исследовать концепции Спасителей, Невинных и Провидцев, оставив Мстителей, Изменчивых и Защитников для использования в качестве сюжетных антагонистов. Мученики, Отшельники и Судьи могут попасть на любую из сторон, будучи полезными для кроссовера или разрушительную для него. В конце концов, необходимо найти все возможные доводы, чтобы преодолеть нормальные реакции охотника – ненависть и страх – по отношению к сверхъестественным силам, которых он не понимает.

Сохранить тематику Охотника может быть чрезвычайно сложно при совмещении с другими играми. Слишком уж легко посмотреть через стол на своих товарищей по игре с обычным чувством комфорта и дружбы, и забыть, что когда вы смотрите на персонажей, которых играют эти люди, Вестники фильтруют каждый взгляд, нагруженный Убеждённостью, с помощью линзы сурового суждения и чудовищной внешности. Даже смертных, ставших магами, Вестники считают язвами на теле реальности, наполненными неиссякаемым эгоизмом и высокомерием. Маги с менее популярными путями, такие как

Эвтанатос, могут казаться даже более хищническими, когда охотник использует Второе Зрение.

Учитывая то, что любые маги кажутся злыми, или по меньшей мере крайне нечестивыми – зачем бы охотникам могло понадобиться работать заодно со своими потенциальными врагами? Рассказчики должны присмотреться к Спасителям и Провидцам насчёт особой полезности, учитывая склонность этих кредо к поиску врага и попытке его понять. Охотник одного из этих кредо, или тот, кто доверят придерживающемуся одного из этих кредо, может считать сверхъестественных существ, особенно относительно благожелательных – таких, как маги – потенциальными «окошками» в мир монстров, угрожающих человечеству. Провидцы ищут понимания прежде всего остального, в то время как Спасители надеются заставить силы зла сойти с их рокового пути. Другие охотники могут обнаружить полезность личной связи с обществами, которые, по их убеждению, обязательно должны питаться невинными.

С другой стороны, можно задаться вопросом, по какой причине маг был бы вынужден работать с существами, которые видят его злобной карикатурной ведьмой или осквернителем-богохульником из самых страшных легенд другого времени. Маги, склонные к анализу истории, могут бояться возвращения Огней Инквизиции и пытаться понять тех, кто поднялся, чтобы охотиться на них, возможно, надеясь убедить тех, кто внезапно начал угрожать им, что Традиции не представляю собой сил зла, требующих возвращения Инквизиции в новом веке. Небесные Хористы и другие маги-крестоносцы могут попытаться заключить союз с новым видом охотников, объединяясь против настоящих врагов человечества, включая опасных Мародёров и зловещих Нефанди. Другие мистики с привязанностью к Мифической Эпохе, будь то Акашийская Запись или всеобщее сознание Грёзы, может опознать охотников как артефакт прошедших времён, возвратившихся по велению богов. Такие люди могут надеяться найти громоотвод для божественного или знак воли небес в своих новых союзниках.

Какие бы причины не побудили магов и охотников помогать друг другу, Рассказчику надо будет быть бдительным в попытках удостовериться, что игра не погрязнет тотчас же во внутренних сварах, которые в конечном счёте её уничтожат. Конечно, это Мир Тьмы, и Рассказчик не должен поощрять тошнотворно-сладкое виденье единства, но также и не должен позволять игру погрязать в постоянных и открытых склоках персонажей друг с другом. Постоянные конфликты между персонажами легко могут превратить игру в постоянное движение к пожизнёвому спору. Немногие игроки заявляются на игру с нетерпеливым ожиданием спора, возникающего на каждой сессии с друзьями, с которыми они собрались поиграть, так что в целом именно на плечи Рассказчика ложится бремя отыгрыша антагонистов. Это естественный итог, основанный на реальных психологических факторах, и именно тот факт, что онлайн-чаты часто отступают от этой модели, приводит к тому, что вражда между игроками разрастается гораздо сильнее, чем в случаях с настольными играми.

В любом случае, Рассказчики, сводящие в одной игре охотников и магов, поймут, что единство группы поддерживать трудно, но они должны обнаружить, что общих врагов создать не так уж тяжело. Злобные Нефанди, извращённые духи, намеренные мучить человечество, и безумные Мародёры, обрушивающие хаос на границы реальности, не обращая внимания на невиновных, могут стать врагами, которые подтолкнут охотников и магов сплотиться, чтобы использовать общие ресурсы. Любая опасность для человечества, которая вызывает гнев обеих фракций, может служить трамплином для сюжетов, где

охотники и маги быстро объединяют силы против общей угрозы; как гласит поговорка: враг моего врага – мой друг.

Конечно, как в случае со всеми кроссоверами, одним из первых препятствий будет недостаток понимания того, с кем кто-то взаимодействует. Охотники – недавно возникший феномен, не считая их появления тысячелетие назад, и, следовательно, они не так уж хорошо известны даже самым учёным из магов. Точно так же, большинство охотников недавно узнали о том, что существует такая штука как сверхъестественный мир, и, следовательно, не слишком хорошо разбираются в обычаях, обществе или секретах магов. Следующие правила Знания могут быть введены Рассказчиками, ищущими формальный способ откалибровать информацию о коллегах, теоретически известную каждому из персонажей.

Обратите внимание и на то, что Охотники сами не слишком много про себя знают; другие существа знают даже меньше. Хотя приведённые здесь рекомендации могут предлагать некую таблицу о знаниях Охотников, жители Мира Тьмы не будут иметь доступа к большей части этой информации. Считайте это скорее некой рекомендацией к тому, что узнать относительно легко, а что – очень необычное знание. Персонажи, вероятно, не должны быть способны узнать достаточно подробную информацию с уверенностью, чтобы это позволяло им изучить «Знание Охотников» как способность. Вампиров описывают в книгах и фильмах, оборотни существуют на протяжении столетий, а вот авторитетных источников насчёт Охотников не существует, так что маги не могут «проверить» их. Любое из этих открытий и взаимодействий может случиться в вашей игре по «Магу», но не будет являться частью канона «Охотников». В той игре Наделённые попросту не так уж часто встречаются со сверхсуществами, чтобы их «обнаружили».

## Знание Охотников

| | | |
|---|---|---|
| • | Ученик | Вы знаете наверняка, что Охотники существуют, и только начинаете узнавать, что у них есть свои особые способности. Некоторые маги могут сопротивляться магии, например. |
| •• | Студент | Вы знаете, что некоторые Охотники говорят с чем-то, что они называют Вестниками. Вы можете даже верить, что такое явление существует на самом деле. |
| ••• | Магистр | Вы хорошо знаете Охотников, включая понимание, что существуют разные виды Охотников. |
| •••• | Доктор | Вы знаете столько же, сколько большинство самих охотников. Ваше знание сопоставимо со знанием Наделённого, который уже несколько лет знает о существовании «монстров». |
| ••••• | Учёный | Вы знаете охотников лучше, чем многие из них знают себя. У вас есть неплохая догадка о том, чем Вестники являются на самом деле. |

**Им обладают**: Наблюдатели, Охотники, Безумцы, Пережившие нападение Охотников, охотники на ведьм

**Специализации**: Грани, Охота, Вестники, конкретное кредо

## Знание Магов

Немногие Охотники встречались с ведьмами или колдунами столько, чтобы узнать о них какие-нибудь подробности. У большинства Охотников очень вряд ли будет больше одной-двух точек в любом виде Знания. Подробнее «Знание Магов» описано на страницах 197-198.

## Охотники и магия

Охотников защищают в частности сверхъестественные Грани, дарованные Наделённым Вестниками. В теории Вестники подчиняются тем же правилам, что и любые другие духовные создания, но их мощь такова, что большинству магов будет сложно превзойти чудеса, доступные по их воле охотникам. Взаимодействие между Гранями охотника и эффектами Сфер мага варьируется от грубой невосприимчивости до практической беззащитности. Обе стороны сильно страдают от непредсказуемой природы своих противников, не зная, чего ожидать при столкновении лицом к лицу.




Большое количество взаимодействий между охотниками и магами будет резко очерчено использованием или неудачей в использовании Убеждения на части персонажа-охотника. Любая иллюзия, обман разума или эффект контроля разума может быть отключен использованием одного пункта Убеждения, согласно нормальным правилам

Охотника. Иммунитет, дарованный использованием Убеждённости охотником, длится только во время текущей сцены, и, следовательно, эффект может восстановиться, если маг набрал достаточно успехов, чтобы эффект длился более продолжительное время. С другой стороны, у охотника, не потратившего Убеждённость, в норме не будет защиты против ментальных эффектов, не считая его собственной Силы Воли. Следует отметить, что охотник, тратящий пункты Убеждённости, отменит даже те эффекты, оказывающие влияние на разум, о которых он не знает. Второе Зрение тоже можно использовать, чтобы автоматически увидеть сквозь любую личину, которую может создать маг, будь то изменение формы Жизнью, голограмма из Сил или ментальная иллюзия.

Во всех случаях, когда Грань противостоит магическому эффекту, следует принимать решение, используя правила кроссовера, описанные раньше в этой главе (либо «кроссовер на скорую руку», либо «кроссовер, основанный на успехах»). Это включает сравнение Сферы со значением Пути Кредо или успехи, набранные в противопоставленном броске. В любом случае эффекты нападающего уменьшаются защитой его цели, и окончательные результаты определяются в этот момент. Следует помнить, что никто не может попытаться противостоять атаке, если только не почувствует её, когда эта атака происходит, или если щиты уже были установлены до того, как атака произошла.

Некоторые Грани, которыми могут обладать охотники, уже налагают на их цели определённые штрафы. Даже возможно, что охотник с определёнными Гранями может сделать мага совершенно не способным использовать свою магию на какой-то период времени. Способность использовать магию – сверхъестественная, и любая Грань, описание которой гласит, что она мешает использованию сверхъестественных способностей, заблокирует использование способностей мага. Такие Грани не обязательно уничтожат более мелкие способности, обеспечиваемые Дополнениями Аркана, Аватар, Судьба или Грёза, но возможно, что даже подобные врождённые черты окажутся бесполезными. Отчасти по этой причин маги, понимающие охотников вообще, боятся опасности, которую они собой представляют. Ни одному магу не понравится вдруг лишиться магических сил, которые делают его тем, кто он есть.

Маги с надлежащим Знанием своего врага или даже пониманием человеческого состояния могут попробовать использовать один особенно грязный трюк. Эффект Разума 2 может заставить охотника немедленно потратить по одному пункту Убеждённости за успех, хотя, конечно, эффекты этой Убеждённости всё равно превзойдут любые другие ментальные эффекты, от которых охотник страдает в текущую сцену, и скорее всего активирует Второе Зрение охотника. К сожалению, охотники, становящиеся целью этого эффекта, обычно освобождены от ментального воздействия, осведомлены об окружающих их сверхсуществах и напуганы или злы практически полным лишением дальнейшей Убеждённости. Даже если охотник не понимает, как это случилось, что очень вероятно, он скорее всего будет гипервосприимчив к присутствию сверхъестественных существ, так как, конечно, один из них мог вызвать это текущее внезапное состояние.

**Языки охотников**

Охотники обладают мистической способностью общаться друг с другом с помощью письменных знаков, которые каждый из них подсознательно понимает, и который не может расшифровать никто другой. По меньшей мере, так гласит теория. На самом деле, разумеется, такое положение дел обеспечено довольно вульгарным магическим эффектом, в большом масштабе распространённом Вестниками. Рассказчики могут столкнуться с

магами, которые справедливо предполагают, что им может удаться взломать код Вестников, даже если это кажется практически невозможным. В конце концов, маги совершали невозможное и раньше, и вообще делают это каждый день после завтрака, так что помешает им взломать волшебные символы, которые инстинктивно узнаёт каждый охотник?

При возможностях, предоставляемых Сферами, это не особенно сложный трюк. Чтобы узнать универсальное значение символов, нужно лишь значение Разума 3. Как вариант, маг может использовать Разум 2 + Дух 2, чтобы погрузиться в глубины духовных королевств и соединиться с всеобщим бессознательным. К сожалению для мага, достаточно умного для такой попытки, он столкнётся с непреодолимой стеной контрмагии, препятствующей его любопытству. В зависимости от желаний Рассказчика это может отражать необходимость набрать 30 или более успехов лишь для того, чтобы пробиться через вавилоноподобные щиты Вестников. Тридцать – это довольно великодушное количество; Рассказчики, желающие отразить божественный гнев Вестников, могут поднять требования до 50, 70, 100 или выше, и, возможно, на магов, пытающихся совершить это деяние, будут нападать мстительные духи. Опытные маги могут почувствовать отчётливое сходство между силами Парадокса и теми, что восстанут против них, когда они будут пытаться выстоять против могущества Вестников.

**Голоса в моей голове**

Хитрые маги могут подумать о нескольких других возможностях, когда столкнутся с присутствием охотников. Те, кто понимают, что их враги слышат голоса, говорящие с ними, могут попытаться обмануть своих врагов. Обратиться к охотнику с помощью телепатии – это, разумеется, простой эффект Разума 3, но этого недостаточно, чтобы сымитировать отчётливое чувство Вестников. Чтобы изобразить ментальное сообщение, исходящее от одного из вестников, требуется **Разум 3 + Дух 2**, чтобы объединить мысленное общение с речью духов. Независимо от того, во что верит охотник, слова, которые он слышит в голове, контролируются обычным отыгрышем охотника и успехами, которые набирает маг, пытающийся обдурить его. Маг должен сделать Бросок Манипулирования + Космологии (или Знания Охотников) со сложностью равной 6 + значение Дополнения Покровителя (Patron), которым обладает охотник. Очевидно, что труднее обмануть того, кто регулярно слышит «оригинальный» голос. К несчастью для большинства охотников, мысль о том, чтобы слышать у себя в голове странные голоса, стала практически нормой, и если маг преуспеет, его требования вряд ли будут проигнорированы, хотя к ним можно относиться с тем же недостатком отдачи, которое охотник проявляет по отношению к своим настоящим покровителям-Вестникам.

Некоторые маги пробуют другой вариант и хотят понять самих Вестников. Такие люди скорее всего попытаются использовать Эффекты Духа или разума, чтобы связаться с Вестниками через охотников, выступающими в роли их глашатаев и воинов. Этого можно добиться с помощью эффектов Разума 3 или Духа 3, но преуспевшие маги вряд ли оценят свои усилия. Успешный контакт с Вестником лишь привлекает к магу его непосредственное внимание. Если истинные цели мага совпадут с планами Вестника, он может оставить мага в покое, чтобы преследовать свои планы, но это не вероятный выбор. Вестники в основном будут возмущены вторжением и передадут информацию о присутствии мага другим охотникам, находящимся в области, с которыми у них есть контакт. Однако возможно, что очень духовные маги, настроенные на естественные

желания божественных сил, могут найти в Вестниках новых союзников. Духи пошедшей не так божественной справедливости могут быть требовательными и могут заставить магов, достучавшихся до них, служить им вместе с охотниками, которых они вынудили служить своим целям. Это может создать именно то оправдание, которое нужно Рассказчику, чтобы свести персонажей **Мага** и **Охотника** вместе.

# Мумия



Шестой Водоворот, известный как Джаах или Духовный Шторм, прорвался через земли теней, уничтожив египетский город мёртвых и побудив бога Осириса к беспрецедентной деятельности. Большинство магов остаются в полном неведении относительно событий, приведших к поднятию новых мумий, и даже те, кто встречался с самыми новыми из них, иногда не уверены в том, чем именно они являются. Аль-и-Батин, как и определённые группы Хористов и Герметиков, являются самыми распространёнными группами магов, которые встречаются и понимают Перерождённых.

Существует значительное разветвление между нехваткой знаний о мумиях у большинства магов и практически сокровенных знаниях, имеющихся у других групп магов. Группы чародеев, которые не принимали участия в египетской исторической парадигме или ритуалах создания, из-за которых мумии начали существовать, обычно либо вообще ничего не знают о них, либо знают очень мало. С другой стороны, некоторые мистические группы играли важную роль в ритуале Воскрешения, который вновь пробудил к жизни расколотые души Аменти. Эти общества получают выгоду от непосредственного опыта и пророческих откровений Перерождённых и их бога Осириса.

Правила для уровня осведомлённости культа относительно мумий, или самих мумий – относительно магического сообщества, можно отобразить следующими способностями Знаний (Lore Knowledge).

## Знание Мумий

| | | |
|---|---|---|
| • | Ученик | Вы наверняка знаете, что мумии существуют, и как раз начинаете изучать основные заблуждения обычного оккультного знания, касающегося их вида. Например, мумии не ковыляют, завёрнутые в бинты. |
| •• | Студент | Вы знаете, что мумии созданы мощным ритуалом, который дарует «многосерийное» бессмертие. Вы можете даже знать о Культе Исиды, Детях Осириса и Корпорации Ашукхи. |
| ••• | Магистр | Вы хорошо знаете мумий и, возможно, даже знаете о существовании Эсет-а и Шемсу-геру. Вы можете знать, что Гор – реальное существо, хотя сомнительно, что вам известно, где его искать. |
| •••• | Доктор | Вы знаете столько же, сколько большинство самих мумий. Ваше знание мумий сопоставимо со знанием некоторых из культов мудрецов, включая некоторую осведомлённость о том, что Аменти – не только мумии. |
| ••••• | Учёный | вы знаете мумий лучше, чем многие из них знают себя. Ваше знание |

| | | |
|---|---|---|
| | | мумий сопоставимо со знанием Шемсу-геру. Если этот факт привлечёт внимание определённых Имкху, всё ваше существование может быть в опасности. |

**Им обладают**: Восточные Аватары, Дом Шеа, Мумии, Культы Воскрешения, сверхъестественные египтологи

**Специализации**: Магия мумий, Слабости мумий, конкретный культ

**Специальное замечание**: мумии часто будут обладать альтернативным Знанием (Knowledge), называемым Знанием Аменти (Amenti Lore). Предполагайте, что Знание Аменти – это несколько превосходящая форма Знания Мумий, подкрепляемая тем фактом, что учёный стремится понять свой собственный вид, а не узнать секреты чужаков. Рассказчики могут отразить это явление, предлагая уменьшенную сложность на вспоминание одних и тех же фактов, или считая уровень навыка на одну точку выше.

## Знание Магов

Мумии, на самом деле, с большей долей вероятности будут исследовать кроссоверные Знания, чем многие другие обитатели Мира Тьмы. Большинство мумий обязаны самим своим существованием культу Воскрешения, проведшим мистические ритуалы (которым научил их Осирис) и, возможно, даже научившим их части личной коллекции мистических чар. Правила, касающиеся этого Знания, описаны в Знании Магов, на странице 197-198.

## Магия и Мумии

Отношения между мумиями и магами обычно либо крайне враждебные, либо невероятно взаимно выгодные. Конечно, подавляющее большинство магов не взаимодействует с мумиями, но те, кто взаимодействуют, в целом активно пытаются их уничтожить или же активно помогают им в выполнении их задач. В культах Воскрешения часто состоят маги, которые пытаются упрочить положение мумий и помочь сразить силы Апофиса. С другой стороны, зловещие культисты Апофиса, включая Амхат и некоторых египетских Нефанди, не стремятся ни к нему, кроме уничтожения всех слуг Осириса и концу Ма'ат.

Заклинания и эффекты мумий и магов, которые повлекут за собой противоположные эффекты, являются предметом правил о противодействии, указанных в правилах Кроссовера на Скорую руку и Кроссовера, основанного на успехах, приведённых ранее в этой главе. Конечно, мумии и маги всё ещё должны почувствовать грядущую атаку, чтобы быть в состоянии противостоять ей, или обладать внешними щитами против магического нападения. Иронично, что это единственный раз, когда даже магов могут превзойти. Хекау мумий – одна из самых защитных типов магии в Мире Тьмы, и Перерождённые скорее всего будут иметь при себе защитные амулеты и объёмные фигурки, когда бы их не атаковали. Тем не менее, у магов всё ещё есть доступ к динамическим эффектам, дарующим им гибкость, недоступную даже самому опытному практику хекау.

Нужно сделать несколько важных замечаний относительно кроссовера. Маги – одни из немногих сверхъестественных сил, способных обладать знанием и силой, необходимыми для уничтожения мумии навсегда. Уничтожить мумию навсегда можно с

помощью связанного эффекта Духа 5 + Основ 5 магом, который хотя бы чуть-чуть понимает, что делает. Некоторые более старые мумии, особенно из фракции Ишмаэлитов, могут даже специально искать магов, чтобы получить возможность обрести окончательное освобождение от своего вечного существования.

Также распространено явление, когда мумия и маг проводят ритуалы вместе, стремясь помочь друг другу, а не противодействовать. Рассказчики должны позволить персонажам-магам и мумиям сотрудничать друг с другом согласно правилу «Действий заодно» (Acting in Concert) из книги правил Мага. Даже самая талантливая мумия оценит помощь мага в исполнении своих заклинаний хекау, и даже самый могущественный маг может извлечь выгоду из мистических знаний талантливого практика хекау.

# Сородичи Востока



У Рассказчиков, желающих встретить в одной истории восточных собратьев и магов, есть преимущество, которое заключается в многочисленных совпадениях между этим видом кроссовера и кроссовера с обычными вампирами. Вопросы, касающиеся особых видов иммунитета и противостояния Восточных Дисциплин и Сфер магов подчиняются тем же правилам, что представлены в разделе этой главы, относящуюся к игре «**Вампир: Маскарад**», но есть несколько исключений, которые будут отмечены здесь.

Культурные отличия между восточными собратьями и западными вампирами нельзя игнорировать. Маги, обладающие знаниями о западных вампирах, и решившие примерить их на восточных сородичей, скорее всего столкнутся с множеством неожиданных и смертельных сюрпризов. Многие из них будут исходить из факта, что куэй-дзин – по сути демонические создания, обретшие контроль над своими погибшими телами, в то время как вампиры запада – кровожадные, но скорее физические существа. Разница, присущая этим различиям, выходит далеко за пределы культурного контекста.

Рассказчики должны постоянно помнить, что различные энергии Ци куэй-дзин происходят из различных источников, и следовательно «подчиняются» разным Сферам. Большинство явлений энергии Инь и Ян подпадают под Сферу Основ. Энергии П'о – грубое проявление демонического духа, поэтому на них воздействует Сфера Духа. А вот энергии Хунь являются проявлением внутренней силы, которой можно достичь лишь с помощью Сферы Разума. Все эффекты, призванные воздействовать на течение этих энергий, должны использовать надлежащие Сферы.

## Знание Восточных Собратьев

| | | |
|---|---|---|
| • | Ученик | Вы наверняка знаете, что восточные собратья существуют и как раз начинаете изучать основные заблуждения нормального оккультного знания, касающегося этих экзотических вампиров. Например, не все восточные собратья обязаны остановиться, чтобы сосчитать рис. |
| •• | Студент | Вы знаете, что восточные собратья называют себя куэй-дзин, и что у них есть сообщества немёртвых, образованные вокруг древних дворов. |
| ••• | Магистр | Вы хорошо разбираетесь в знании Восточных собратьев, включая |

| | | |
|---|---|---|
| | | понимание стереотипов, ассоциируемых со всеми дхармами, и возможно, даже немного знаете об их различных распространённых способностях. |
| •••• | Доктор | Вы знаете столько же, сколько большинство самих куэй-дзин. Ваше знание Восточных сородичей сопоставимо со знанием тех, кто обрёл довольно чёткое понимание их пути Дхармы. |
| ••••• | Учёный | Вы знаете куэй-дзин лучше, чем многие из них знают себя сами. Ваше знание Восточных Сородичей сопоставимо со знанием мандарина. Если этот факт привлечёт внимание определённых дворов, вы можете обнаружить, что живёте в эпоху перемен. |

**Им обладают**: восточные охотники на демонов, Восточные собратья, вампиры Сан-Франциско, шпионы Тремеров

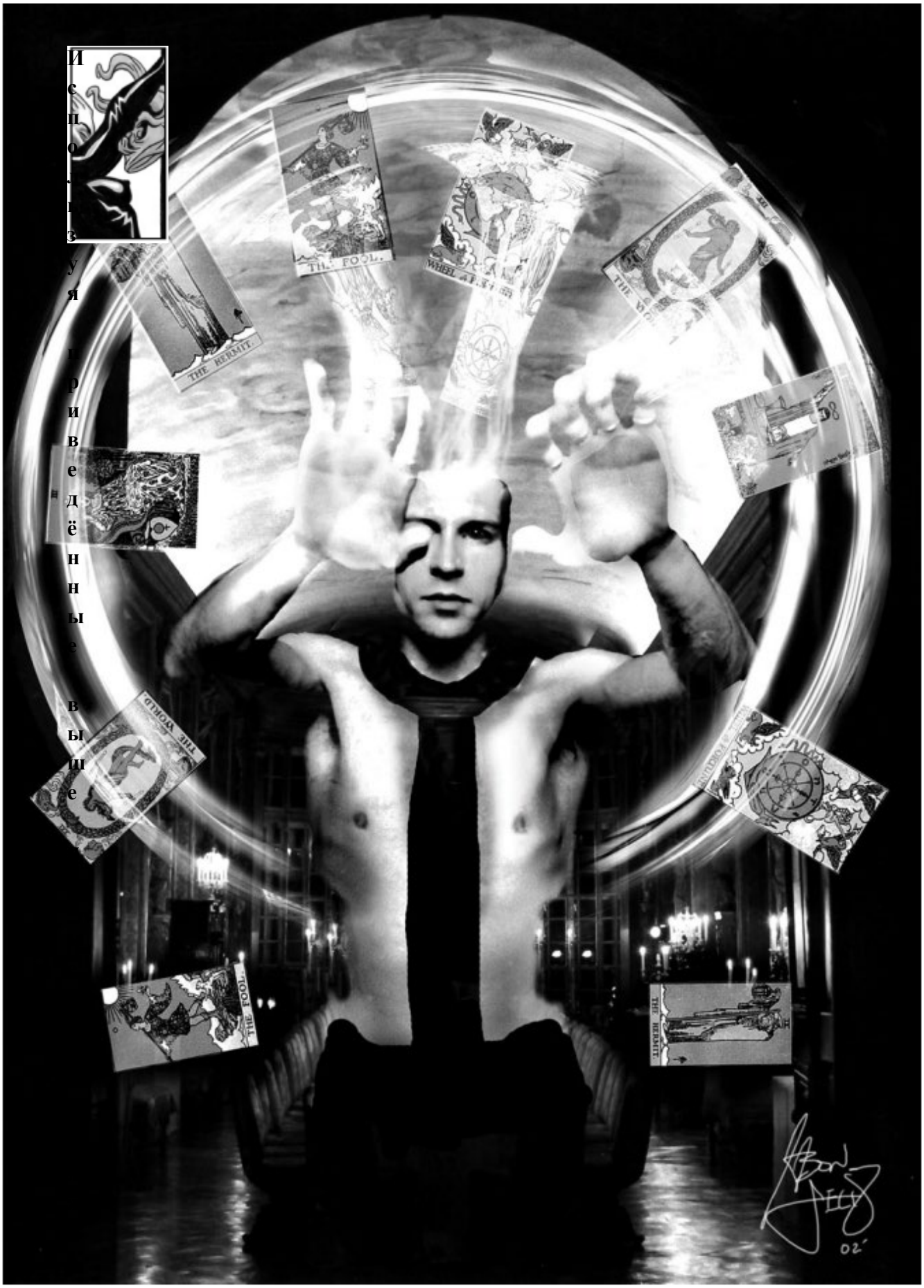
**Специализации**: Синтай восточных сородичей, конкретная дхарма, конкретный двор

**Специальное примечание**: Сородичи Востока часто будут обладать альтернативным Знанием, называемым Знанием Куэй-Дзин. Предполагайте, что Знание Куэй-Дзин – это несколько усовершенствованная форма Знания Восточных собратьев, подкреплённая тем фактом, что учёный стремится понять свой собственный вид, а не узнать секреты чужаков. Рассказчики могут отразить это явление, предлагая уменьшенную сложность на вспоминание одних и тех же фактов, или считая уровень навыка на одну точку выше.

## Знание Магов

Восточные Собратья находятся в большей гармонии со сверхъестественными существами, окружающими их, чем большинство Западных Сородичей. Из Западных Сородичей, возможно, лишь Тремеры будут обладать таким же уровнем оккультного знания. Большинство куэй-дзин, знающих о магах, специализируются на знании У Лун и Братьев Акаши. За более подробной информацией обращайтесь к Знанию Магов, описанному на страницах 197-198.

# Другие игры




**Исполнительница привёденные выше**

**бытьно**