

КИБЕР МАГИЯ

/// НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА





Кибермаг



КИБЕРМАГИЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

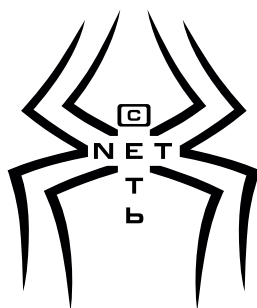


2019

КИБЕРМАГИЯ

Настольная ролевая игра

Автор идеи:
Александр «©еть» Гаршин



КИБЕРМАГИЯ: Настольная ролевая игра — Москва:, 2019. — 184 с.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры по миру Кибермагии, где волшебство и сверхсовременные технологии слились в единое целое.

Все персонажи и повороты сюжета являются плодом фантазии авторов и не имеют реальных прототипов. Все материалы, изложенные в книге, являются собственностью авторов и защищены законом об авторском праве.

© А. Гаршин, автор идеи, текст, 2019

© А. Калабухова, А. Володина, Е. Лаврентьева, текст, 2019

© П. Бондарев, А. Богданова, Ю. Вишняков, иллюстрации, 2019



ОТ АВТОРА



Перед вами не просто книга. Это целое путешествие. Честно говоря, я вам сейчас немного завидую, ведь вы впервые прикоснетесь к образам и фантазиям, для меня давно ставшими родными. Мир «Кибермагии» уникален, основная его часть родилась почти 20 лет тому назад, и с тех пор он непрерывно пополнялся новыми необычными персонажами и концепциями. В нем переплелись вещи, кажущиеся на первый взгляд несовместимыми: высокие технологии и древние магические традиции на фоне декораций из современных небоскребов и уютных частных особняков.

Мир «Кибермагии» полон волшебства. Оно повседневно, доступно каждому, но от того не менее загадочно и могущественно. При этом история этого мира очень похожа на наш с вами: большая часть окружающего пространства покажется вам привычной и понятной. Вам не нужно будет изучать географию выдуманного мира, ведь события по большей части происходят на Земле, поэтому вы сможете сосредоточиться на уникальных образах и историях.

Путь к этой книге был очень непрост: годы изучения различных игровых систем, сотни книг и фильмов для вдохновения, ошибки, тесты, споры... Мне не удалось бы его пройти без поддержки верных друзей и близких людей. И это не пустые слова: их энтузиазм, любовь к «Кибермагии», вложенные время и фантазия – зачастую только они помогали не опускать руки и не переставать верить. Верить в то, что однажды я смогу разделить эту сказку с вами.

Мои искренние и очень глубокие благодарности: Екатерине Лаврентьевой, Юлии Бураго, Петру Зайцеву, Елене Макаровой, Сергею Суворову, Петру Макарову, Ивану Фролову, Ирине Бутаевой, Юлии Шлезингер и Дмитрию Стрельцову. Без вас всего этого не было бы. И отдельная благодарность Анне Пустоваловой, которая помогла мне преодолеть самый сложный период непосредственного выпуска книги и поддерживала меня во всём.

СОДЕРЖАНИЕ

От автора	5
Содержание	6
Глава I \ Мир Кибермагии	9
История	12
Магия	24
Глобнет	25
Судебная система	26
Транспорт	28
Быт	29
Хронология	32
Глава II \ Как играть?	39
Что такое «настольная ролевая игра»?	43
Что нужно для игры?	44
Пример игры	44
Глава III \ Создание персонажа	47
Атрибуты	50
Стартовый баланс	51
Развитие персонажа	51
Черты личности	52
Пример создания персонажа	52
Глава IV \ Магия	55
Основы	59
Магический потенциал	59
Три компонента заклятий	60
Классификация	60
Белый и Черный Пути	60
Магические традиции	61
Кибермагия	61
Клерикальная магия	61
Дары	62
Синдром Саммерса	62
Магические камни	63

Глава V \ Особенности	65
Магические традиции	69
Вера	79
Противостояние	82
Социализация	85
Специализация	87
Глава VI \ Правила и система	93
Основное	97
Бой	98
Помощь другим персонажам	101
Действия и время	101
Осложнения	102
Оборудование	104
Глава VII \ Организации	107
Inferno Inc.	110
Ассоциация наставников	110
Военные Игры	111
Интерпол	115
Компания AKS	118
Концерн Русь	118
Корпорация Future Today	119
Лондонское королевское общество по развитию знаний о природе	120
Организованная преступность	120
Орден Искателей Истины	121
Терра	122
Триумвират	122
Глава VIII \ Домены и арены	125
Домены	129
Арены	132
Глава IX \ Протагонисты и антагонисты	135
Магистры и их ученики	137
Известные личности	146
Игроки ВИ	150
Воплощения	154
Преступные группировки	187
Магические животные	160
Существа	164
Глава X \ Советы мастеру	167
Основные термины	175
Указатель	176
Лист персонажа	180
Лист инициативы	181
Подсказка	182



Игроки Военных Игр

МИР КИБЕРМАГИИ

Пол во все глаза смотрел на раскинувшийся перед ним город. Четкая сетка безлюдных улиц, потемневшие зубцы небоскребов... Если сегодня у них не получится, мир ждет что-то похуже катастрофы, много лет назад опустошившей Нью-Йорк. Полу стало не по себе. А вдруг они облажаются?

– Не должны.

Пол вздрогнул. Ноэль Мурамби, конечно, заметила это. Она бросила на него короткий взгляд (сверкнули белки, чуть дернулась черная щека) и продолжила:

– Не должны они прятаться в подвалах на окраине. Идея ритуала в другом.

Пол знал ее уже почти три дня, но до сих пор терзался сомнениями: умеет она читать мысли или нет? Что она произнесла – продолжение своих размышлений, ответ на чьи-то еще... или просто над ним издевается? Слышал он о тех, у кого был такой дар. Обычно они плохо заканчивали.

– Пол, глянь, – Саймон хохотнул, толкнул его и, конечно, попал в солнечное сплетение. Он этого даже не заметил, а Пол на несколько мгновений перестал дышать, но все же сосредоточился и последовал за направлением взгляда. Саймону, черт его дери, не было дела до полигона, который они все так пристально изучали и куда им предстояло вскоре отправиться. Он глазел на пеструю толпу фанатов. Там что-то происходило, люди сгруппировались вокруг ребенка, потом вдруг бросились врассыпную. Им вслед летели молнии и ошметки сахарной ваты.

– Вот дурачье! Кто ж на Военные Игры такого сопляка притащил?

У Пола перед глазами замелькали заголовки материалов, которые могли бы иметь отношение к происходящему: «Ежегодно среди посетителей Военных Игр происходит больше трехсот прорывов», «Статистика чрезвычайных происшествий на массовых мероприятиях», «Инструкция



по самостоятельному тестированию в первые полчаса после прорыва» и еще десяток таких же «полезных» опусов. Привычка детектива. Внизу уже сверкали фейерверки вспышек. Конечно. Это же место и время, где папарацци больше, чем фидеонов в заклитии магистра.

– Лучше бы ты подумал, как нам пройти сквозь них незамеченными.

Саймон рассмеялся и хлопнул Пола по плечу. Кажется, он принял слова товарища за шутку.

– У меня случился прорыв, когда мой брат дрался с каким-то придурком, – вдруг сказала Бритва. – Этого пацана подбросило к потолку и закрутило. Брендон взъелся было, что помощь, да еще и магическая, ему ни к чему. Но так хохотал, что ничего толком сказать не мог.

Пол удивился: Бритва еще ни разу не упоминала брата. Даже когда они собирали списки самых близких людей, чтобы обеспечить им защиту. Но вслух сказал только:

– А у меня все было по-простому. У нас в племени...

Договорить он не успел, дверь распахнулась. На пороге стоял Лю Сан Чи, более известный под прозвищем «Нефрит», член великой команды «Драконы». Даже ледяная Абигейл восхищенно вздохнула. Кумир миллионов фанатов Военных Игр лишь коротко кивнул на дверь:

– Форвард передает привет. Нужно спешить. Не отставайте.



С изнанки самого грандиозного мероприятия сезона было мрачновато. Нефрит вывел их из смотровой башни и сразу нырнул в служебный ход. Потянулись бесконечные технические коридоры, выложенные скучным кафелем, освещенные тусклыми перемигивающимися лампами дневного света. Они знали, что снаружи шумит фанатский городок, громоздятся жилые комплексы обслуживающего персонала и ангары технической службы, а на каждой улице стоит возбужденный гул – до начала матча оставалось совсем немного времени. Но здесь было пусто.

– А мы обедали с семьей, – ни с того ни с сего сказал Саймон. – Отец подбросил монетку, я смотрел на нее во все глаза, и она встала на ребро. Но потом все-таки упала. Мама сказала: ничего, мол, Саймон, у многих ребят случаются ложные прорывы. Просто придется немного подождать настоящего.

– И когда он случился?

– А это он и был.

И снова только гулкие шаги шестерых человек. Пока молчание не прервала Абигейл:

– Когда прорыв случился у меня, в честь этого устроили бал.

– О, эти сладкие истории из жизни аристократии, – фыркнула Ноэль.

Нервы у всех на пределе, Эби готова взорваться, но в этот момент Нефрит остановился перед неприметной дверью и предостерегающе поднял руку.

– Там гараж. Моя машина у дальней стены. Я объясню, где в ней спрятаться. Но вокруг наверняка околачивается несколько папарацци.

– Тогда я пойду первым, – расплывается в улыбке Саймон. – Обожаю папарацци.



Через полчаса Нефрит разогревает машину, огромный внедорожник с непропорционально гигантскими даже для такой махины колесами.

– Я умею попирать законы физики, летать между деревьями и бегать по стенам. Но такое... Заболтать десяток самых ушлых журналюг на планете...

– Саймон, дорогой, я понимаю, что тебе приятно, но не мог бы ты слушать эти восхваления, не двигаясь? – Шепчет Ноэль. Колено Саймона давит на ее сонную артерию.

Все пятеро скрючились на полу под задним сиденьем. Машина ревет и вылетает из гаража. Тут же на нее обрушивается лавина вспышек, гремит канонада затворов. Нефрит несется по выделенной трассе к границе полигона, а Пол и его товарищи не издают ни звука, не двигаются, почти не дышат, потому что это единственный шанс оказаться на поле Военных игр... Улица резко уходит вверх и заканчивается трамплином. Нефрит за рулем замирает, становясь похожим на статую, а машина взмывает в небеса, перелетая непреодолимую для простых смертных преграду – границу, которая отделяет мертвый город от живого мира, поле единственной оставшейся на свете битвы от моря фанатов, следящих за ней со всех уголков планеты.

Через десять минут они будут нестись по разбитой дороге, которая когда-то была Пятой авеню, ожесточенно споря, какой из небоскребов их враги выбрали для страшного ритуала. Через двадцать, устроив засаду у подножия башен-близнецов, будут разбирать снаряжение и гадать про себя: на месте ли они? Через тридцать необъяснимое пылевое облако ворвется в здание, не оставляя сомнений. Наплевав на маскировку, они активируют амулеты, и небо Военных Игр огласится громогласной сиреной, созывая Арбитров покарать нарушителей. Но пока – машина летит через барьер, и сердце каждого из пассажиров замирает в предвкушении.



Основное отличие мира Кибермагии от привычного нам заключается в наличии волшебства, которым владеет каждый житель Земли. Но, несмотря на магию, технологическое развитие человечества не остановилось, а, напротив, достигло невероятных высот. Наука и чародейство слились воедино, создав Кибермагию. Мир стал немного светлее и лучше, однако его баланс весьма хрупок и постоянно находится под угрозой. И именно на плечи игроков ложится его защита.

История

Глубокое прошлое

Магия была неотъемлемой частью мира с самого его сотворения. Она сопровождала зародившееся и развивающееся человечество, навсегда оставшись в генетической памяти людей. Именно эта память, даже спустя столетия после исчезновения волшебства из мира, порой всплывала в сердце каждого то глухой тоской по несбывшемуся, то слепой верой в чудо, то желанием познать неведомое.

Сменялись эпохи и государства. Благодаря непостижимым чудесам родились религии, люди обрели веру. Но, никто не знает, почему, с каждым веком чародеев становилось все меньше, и они все больше отделялись от обычных людей, превращаясь в особую касту.

Постепенно оставшиеся маги забыли о своем призвании, о том, что их дар был предназначен для того, чтобы защищать людей и помогать им. Многих из колдунов обуюла гордыня,

Магия была неотъемлемой частью мира с самого его сотворения.

Но тогда, тысячелетия назад, волшебство было столь же обыденным, как пламя костра или смена времен года. Именно магия помогала людям выживать, познавать новое, совершать невозможное. Так продолжалось веками.

Человечество разделилось на племена, а потом и на народы. И каждый искал свой собственный способ менять окружающий мир, управлять материей и энергией. Часто это получалось интуитивно, и колдуны творили великие чудеса, не в состоянии объяснить их природу. Зато зародилась наука, призванная понять и объяснить мир.

и они стали считать себя высшими существами, превратившись для простых людей в героев жестоких сказок.

Устав жить в страхе, не владеющие магией люди приняли решение: в мире не должно быть волшебства, все должны быть равны перед единым Богом. Это время начала новой эпохи – эпохи единства, веры и ересей. В это время на Землю пришли великие пророки, принесшие людям слова и заповеди Божьи.

Официальные Церкви играли всё большую роль в жизни людей, становясь влиятельными структурами. Но кроме истинно верующих свя-

ценнослужителей всё чаще встречались те, кто просто жаждал власти. Здесь же нашли приют и оставшиеся маги. Борьба за власть в церковной иерархии шла веками по всему миру, то вспыхивая, то угасая. Бразды правления переходили из одних рук в другие, вознося к вершинам власти то доброго и верующего человека, то тонкого политика, то знающего природу вещей волшебника. Переломный момент настал, когда в Испании запылали костры **великого инквизитора Торквемады**.

На них сгорали не только маги, которым объявило войну человечество. Кровь, страдания, страх заполнили жизнь по обе стороны баррикад. Вера сталкивалась с убеждениями, и смерть собирала свой урожай...

В стремлении очистить мир враждующие стороны смешались между собой столь тесно, что даже самые убежденные фанатики зачастую уже не могли отличить своих от чужих, добро от зла, тьму от света. Инквизиция стала ещё большим ужасом, чем почти исчезнувшие колдуны и ведьмы, костры вызывали лишь ненависть, мир погрузился в сумерки.

Никто не знает почему, но именно в это время магия начала стремительно покидать мир. Волшебники теряли силу один за другим. Но и чудес Церкви с каждым годом становилось всё меньше.

С тех пор прошло много веков. Они подробно описаны в учебниках истории. Это время поиска пути, время развития науки, трудное и жестокое время открытий и расширения горизонтов. Время, когда жили выдающиеся личности: как герои, так и злодеи...

Пробуждение

Создание Триумvirата

История человечества пошла бы совсем иным путём, если бы в 1938 году от руки наёмного убийцы не пал национальный лидер Германии Адольф Гитлер. В стране, оставшейся без вождя, начался передел власти. И, неожиданно, Германия оказалась под существенным влиянием

Бенито Муссолини. Итальянский диктатор изящно разыграл свои козыри: победу над Гитлером летом 1934 года, близость с прежним политическим курсом Германии и серьёзное военное превосходство. Вскоре Германия вместе с Италией одержали победу над Австрией. После чего Муссолини объявил о создании **Триумvirата**, объединив под своим контролем три страны.

На этом удача оставила Муссолини. Он провалил попытку захвата Греции и не сумел заключить пакт о ненападении с Советским Союзом. Измученный противоречиями внутри Триумvirата и страхом за свою жизнь, Муссолини изменил политический курс. Теперь



Священник Триумvirата



залогом процветания нового союза стала политика «национального нейтралитета и терпимости», а также открытость и готовность сотрудничать со странами Западной Европы и с Советским Союзом, чье могущество росло с каждым годом.

«Опираясь на исторические реалии и положение, занимаемое ранее нашими дружественными странами в Европе», Муссолини объявил религию основной сферой интересов Триумvirата. Измученные страхами, репрессиями и террором, люди с радостью приняли новый политический курс. И к 1945 году государственные субсидии на исследование «религиозно-исторических и культурных памятников» выросли почти на 250%.

«Великое очищение»

В 1950 году в Ватикане произошло одно из ключевых событий современной истории, получившее название «Великое очищение». Кроме проведения ряда ритуалов, иерархи католической церкви открыли доступ ко многим историческим и религиозным материалам, хранящимся в библиотеке Ватикана. До сих пор никто не знает, что послужило причиной, но после «Великого очищения» магия начала возвращаться в мир. Всего через год после ритуала даже у самых консервативных и скептически настроенных СМИ не осталось иного выбора, кроме как признать: чудеса происходят повсюду.

С каждым годом все больше людей, сознательно или непроизвольно, творили заклинания, результаты которых далеко не всегда оказывались предсказуемы и ещё реже – безопасны.

Человечество оказалось не готово к столь резкому изменению привычного уклада жизни, и в сердцах людей поселился страх.

Многие государства постарались создать эффективную систему контроля за людьми, обладающими магическими способностями. В некоторых странах началась охота на ведьм. С трибун зазвучали панические речи о том, что в ближайшие годы человечество попадёт в рабство к кучке одержимых колдунов. Но, несмотря на все старания, остановить возвращение волшебства не получалось.

К 1956 году количество прошедших прорыв превысило миллиард человек, составив почти треть населения Земли. Стало очевидно, что волшебство доступно каждому, и никакой магической элиты, правящей человечеством, не будет.

В изменившемся мире появились и новые проблемы. Одной из них стало **отсутствие наставников**, способных научить людей управлять проснувшимся даром: истинных знатоков древних традиций, как и письменных источников, в мире осталось крайне мало. Конечно, такие люди были, но они не могли обучить всех. Кроме того, серьёзные занятия магией требовали времени и сил, и многие предпочи-

Волшебство доступно каждому, и никакой магической элиты, правящей человечеством, не будет.

Возвращение магии

Первичное проявление магических способностей у человека ученые называли **«прорывом»**. В первые пять лет после «Великого очищения» (вплоть до 1956 года) прорывы чаще всего происходили на территории Триумvirата, Сибири, Южной Африки, Южной Америки, Индии и Ирландии.

тали обращаться к шарлатанам, обещающим «научить магии за час».

Поняв, что в ближайшее время магию нельзя будет использовать для глобальных целей, активизировавшиеся были корпорации и госслужбы потеряли к ней интерес. Впрочем, ненадолго.

Появление магических животных

Следующей знаковой датой стал 1958 год, когда все телеканалы мира больше суток транслировали кадры с парящим над Лондоном драконом. Это оказалось лишь первым из множества чудесных явлений – по всей Земле люди стали встречать магических животных: единорогов, василисков, пегасов. Однако, вопреки предсказаниям специалистов-аналитиков, разумные магические существа (сидхи, домовые, ифриты и прочие) так и не появились.

Всерьёз волшебных животных начали воспринимать только в 1959 году, когда 14-летний ирландец **Лайам Ниддл** сумел приручить легендарного черного дракона. Это событие положило начало изучению и приручению магических животных, а военные департаменты ряда стран стали разрабатывать стратегию применения этих необыкновенных созданий в качестве «альтернативного средства ведения боевых действий».

Первый магический артефакт

В 1962 году 19-летняя медсестра из Мехико **Фрида де ла Мора** создала первый в истории магический артефакт – браслет, защищающий от нежелательной беременности. Её открытие перевернуло мир. Через два года, став ведущим специалистом по магии в стремительно развивающейся американской корпорации **Future Today**, она усовершенствовала артефакт, добавив к его свойствам защиту от заболеваний, передающихся половым путем, к тому времени ставших настоящим бичом общества.

Помимо восхищённых новым изобретением людей появились и те, кто был против нововведения. В основном, это были последователи основных мировых религий. Впрочем, в христианских странах новинку приняли лучше, чем в исламских и индуистских государствах.

С 1962 по 1965 год по всему миру прошло несколько сотен массовых митингов, как за, так и против магического контроля рождаемости. Но вскоре артефакт приняли даже самые скептически настроенные люди: прямых противоречий со священными текстами так и не обнаружили.

Изобретение Фриды де ла Мора повлияло на жизнь людей даже сильнее, чем появление драконов. Человечество избежало опасности перенаселения и серьезных болезней. Доступный и надежный артефакт сделал жизнь женщин всей планеты более свободной, предсказуемой и безопасной.

Первый магический Университет

В 1963 году в пригороде Далласа, штат Техас, открылся **первый Государственный университет магии США**. Его основателем стал **Максимилиан Хорст**, 26-летний наследник династии мультимиллионеров, разбогатевших на военных разработках. Он же запустил и программу обучения, называющуюся в официальных документах **«Практическая невозможность»**, а в неофициальных – **«Шоковая терапия»**. Идея Хорста заключалась в том, что предельно высокие нагрузки и стрессовая ситуация могут ускорить прорыв и развить магический дар. Этот метод до сих пор используют в большинстве университетов магии по всему миру.

Магия в искусстве

В 1964–65 годах магия, наконец, стала популярной. Её начали регулярно использовать в развлекательной индустрии: с этого момента ни один артист не выступал без магического сопровождения, ведь заклятия позволяли создавать немыслимые раньше спецэффекты.

Кроме того, изменилось понятие фантастики. Теперь книги и фильмы рассказывали о далёких звёздах, иных мирах и перемещениях во времени: о том, чего не могло дать даже



волшебство. Ранее популярные фэнтезийные киноистории о волшебниках и чудесах превратились в обычные мелодрамы «о жизни».

Так постепенно появилось новое поколение людей, рождённых в мире магических достижений, людей, уже не представлявших жизни без магии. Но именно им предстояло найти способ не дать человечеству пойти по исключительно магическому пути развития.

Становление

Магия в единой теории поля

В течение 30 лет после возвращения магии в мир было написано множество научных трудов и книг. Но только в 1982 году **советский учёный Кирилл Андреевич Жженов** обнаружил частицу магической энергии, которую назвал **«фидеон»**. По размеру фидеоны были даже меньше гравитонов, и сила их воздействия сама по себе была ничтожно мала, однако распространялась на невероятные расстояния. К тому же, они взаимодействовали с материей совершенно уникальным, ранее не известным способом, что открывало широчайшие перспективы в области преобразования пространства, но, увы, не времени. Был и ещё важный момент – фидеоны связывались друг с другом моментально, благодаря чему и стали возможны мгновенные заклинания, в том числе, телепортация.

Открытие фидеонов позволило Жженову сформулировать и доказать физический закон, включающий волшебство в единую теорию поля. Его открытие стало первым серьёзным шагом к сближению магии и технологии, слиянию этих двух методов постижения и преобразования реальности.

Именно Жженов чуть позже введёт термин

«кибермагия», став первопроходцем в этой области исследований.

Важнейшие открытия

С открытием фидеонов наука начала возвращать позиции, пошатнувшиеся за предыдущие годы. За 10 лет магические методы исследования вместе с научными способами обработки информации дали невероятный результат.

Изобретение египетского кибермага **Атена аль-Бусири** перевернуло мир. В 1984 году он представил научному сообществу проект глобальной информационной сети, получившей название **GlobeNet**. В своих разработках аль-Бусири использовал как технические, так и магические средства коммуникации и хранения информации. Всего через 12 лет после презентации глобнет уже использовался по всему миру.

Ещё одно важное изобретение было сделано в 1985 году группой ученых под руководством Жженова. Они создали **Измеритель напряженности фидеонного поля («инфи»)** – прибор, позволяющий «проанализировать состояние фидеонных решеток, формирующихся во время заклятий и сохраняющих свои связи, постепенно растворяющиеся в общем поле». Проще говоря, «инфи» позволял измерить силу заклятия в течение суток после его произнесения. Радиус действия прибора составлял 10 метров.

Новый политический строй

Тем временем кибермагический прорыв и новые технологии привели человечество к порогу изобилия, предельно упростив задачу обеспечивать себя всем необходимым. Благодаря этому стала меняться и культурная, и политическая ситуация в мире.

Открытие фидеонов позволило Жженову сформулировать и доказать физический закон, включающий волшебство в единую теорию поля.

Постепенно исчезла потребность в громоздких государственных аппаратах. Вопреки предсказаниям футурологов, не корпорации пришли к власти, а власть стала напоминать корпорацию. Всё больше стран следовало принципу «лучшее качество за меньшие деньги», а граждане получили возможность самостоятельно выбирать подрядчиков в различных сферах жизни государства.

Свободы», гласящий: *«Свобода каждого человека жить, определять свои варианты выбора, делать выбор и нести за него ответственность неприкосновенна до тех пор, пока не нарушает Закона Свободы».*

Наставник преподавал ученику азы всех гуманитарных и точных наук и, конечно, магии. Также он помогал выявить сильные стороны

«Свобода каждого человека жить, определять свои варианты выбора, делать выбор и нести за него ответственность неприкосновенна до тех пор, пока не нарушает Закона Свободы».

На смену налогообложению пришла схема абонентской платы за услуги, и старая фраза «вечны лишь смерть и налоги» стала просто шуткой.

Мир перестраивался под новые возможности.

Распад СССР

В 1987 году, после трёх лет серьёзного внутреннего кризиса, распался СССР. Однако эта «перестройка» пошла стране на пользу: Россия сильно опережала время по смелости некоторых социальных решений. Именно Россия первой выдвинула на глобальной политической арене революционную для геополитики идею, что личная свобода ведет к личным возможностям и ограничена лишь личной ответственностью.

Реформа образования

Еще одним важным изменением стал переход от системы общего образования к индивидуальному обучению у наставников, начавшийся в 1991 году.

Наставником мог стать любой человек, сдавший ряд серьёзных экзаменов. Пройдя аттестацию, он получал право обучать детей вплоть до их совершеннолетия. Методы обучения наставник выбирал самостоятельно. Единственным ограничением стал **«Закон**

и склонности своего воспитанника и правильно подобрать курсы обучения.

К 2026 году по этому принципу учится весь цивилизованный мир.

Теракт в Нью-Йорке

11 сентября 1992 года мир потрясло страшное известие: группа террористов совершила магическую атаку на Нью-Йорк, **фактически разрушив город и уничтожив всё население.** Это беспрецедентное преступление ударило не только по жертвам трагедии и их родственникам, но и по всему новому мироустройству.

Повсюду начали звучать тезисы о «нечеловеческой жестокости», «опасности волшебной бесконтрольности» и «необходимости сделать отслеживание магических потенциалов приоритетом государственной политики».

Общая паника играла на руку тем, кто хотел вернуться к тоталитарному устройству общества. И, возможно, история повернула бы вспять, если бы через неделю после теракта в глобнете не появился подробный список лиц, причастных к трагедии. Общество было потрясено: многие из террористов оказались весьма известными политиками, которые решились на человеческие жертвы ради продвижения собственных идей. Доказательства, добытые группой людей, пожелавших остаться



неизвестными, оказались неопровержимы. Но преступники так и не предстали перед судом – через три месяца после публикации материалов расследования ни одного из них уже не было в живых.

Реформа полиции и снижение уровня преступности

За три года, прошедших после теракта, группа учёных и магов (участие принимали все магистры, за исключением Максимилиана Хорста) разработала проект **принципиально нового формата охраны правопорядка**. Его представил в 1995 году на внеочередном собрании ООН один из создателей, представитель Триумvirата аббат Кристофер Альбрехт.

Многие страны высказались резко против нововведения, однако тех, кому проект понравился, оказалось большинство, и в начале 1996 года в устав Международной организации уголовной полиции (Интерпола) внесли ряд изменений.

В течение следующих трёх лет прошла постепенная реформация всей структуры Интерпола. Фактически он стал наёмной силой, услуги которой оплачивались странами, входящими в ООН, и к 2003 году ни в одном из этих государств не осталось собственных полицейских сил.

А уже в 2007 году по всему миру начался **радикальный спад уровня преступности**. Справедливости ради нужно сказать, что

К тому же новые магические разработки не оставили шансов организованной преступности оставаться в тени, а независимая политика глобнета фактически уничтожила коррупцию, регулярно обличая нарушителей перед публикой.

«Военно-игровая конвенция»

В 2000 году на очередной сессии ООН была принята «Военно-игровая конвенция», которая значительно упростила и развитие Интерпола.

Этот документ подробно регламентировал решение любых вопросов между странами ООН, которые могли привести к военному вмешательству. Именно в тот момент все государства, входящие в ООН, отказались от ведения боевых действий с другими участниками конвенции магическим, технологическим или кибермагическим путём. Подобные споры стали решать **«Военные игры стратегического назначения» (Военные Игры)**.

В тех ситуациях, где раньше могли бы начаться полномасштабные боевые столкновения, стали проводить строго регламентированные противостояния национальных сборных на специальных аренах.

Благодаря новой системе за пять лет существенно снизились расходы на оборону, а благосостояние стран-участниц повысилось до уровня, казавшегося нереальным даже в 1990-х годах.

Военные игры быстро стали частью развлекательной индустрии и обошли по популярности все другие виды спорта.

причиной, по которой злоумышленники всех мастей практически исчезли, стала не только реформа правоохранительных органов. Возвращение магии в мир изменило расстановку сил: стало невозможно внешне оценить опасность потенциальной жертвы, ведь девочка-подросток могла оказаться более серьёзным противником, чем двухметровый громила.

Игры коснулись не только экономики – они быстро стали частью развлекательной индустрии. Игры, как дружеские, так и стратегические, обошли по популярности и футбол, и хоккей, и все другие виды спорта. За три года Игры фактически вытеснили их и с телевидения, и из глобнета. Из средства решения межгосударственных споров Игры превратились в огромную самостоятельную структуру.

Постепенно коммерческие Военные Игры (без сражений до смерти) стали грандиозным шоу. Одним из самых запоминающихся в истории осталось столкновение вечных соперников, **«Драконов»** и **«Титанов»**, прошедшее в 2004 году. Этот матч, удививший зрителей не только уровнем физической подготовки участников, но и магическим мастерством, стал легендой, о которой вспоминали еще долгие годы. После этой встречи за противостоянием двух команд стал следить весь мир.

Универсальные идентификационные карты и очки дополненной реальности

В 2004 году разработчикам Future Today наконец-то удалось создать то, о чём много раз писали фантасты: очки дополненной реальности. Надевший их человек получал оперативный доступ ко всевозможной информации, проявляющейся поверх окружающего мира: навигатору, сводкам погоды, часам, рекламе (набор зависит от настроек). Тем не менее, очки оказались слишком дорогими и до сих пор используются только в узкоспециализированных областях, например, в архитектуре.

В 2004 году появились универсальные идентификационные карты – маленькие электронные чипы, заменяющие кредитные карты, паспорт и другие документы. Длинное название попытались сократить до аббревиатуры УИК, но термин не прижился и, с лёгкой руки майора Интерпола Уолтера Уилсона, был заменён на **«пас»**.

Введение «пасов» окончательно стёрло границы между государствами ООН и сделало мир таким, каким мы видим его в 2026 году: свободным, честным, открытым новому и постоянно развивающимся.

Магическая школа неовикки

В 2005 году испанский кабал ведьм викки «Роза о трёх листах» основывает новую магическую школу неовикки, одну из немногих, разработанных в то время. Она становится продолжением искусства своих создательниц



Уолтер Уилсон

и тесно связана с виккой, испанским ведьмовским искусством. Но есть и отличия: там, где ведьмы используют ингредиенты для заклятий, adeпты неовикки обходятся заговорами, построенными на знании Истинных имён.

Истинные имена дают магу огромные возможности, но узнать их не так просто. Зачастую адептам неовикки приходится проделывать колоссальную работу и собирать массу информации прежде, чем они узнают хотя бы одно.

Постепенно популярность новой школы растёт, и адепты неовикки появляются во всех странах мира.

Разлив Ганга и величайшее чудо эпохи

Летом 2005 года в Индии началось наводнение – из-за доселе невиданных дождей Ганг вышел из берегов. Страна оказалась фактически на грани крупнейшей катастрофы.

По счастливому стечению обстоятельств в это время в Индии находился **Папа Римский Фредерик III**. Вняв мольбам христиан, живущих в стране, он отправился к берегам Ганга и вознёс молитву с просьбой спасти людей от буйства стихии. Практически в тот же момент воды реки вернулись в привычное русло.

Несмотря на то, что молитва Папы спасла страну, она спровоцировала немало споров среди индуистов, а некоторые государства даже сочли поступок Фредерика III актом политической агрессии. Тем не менее, никто не мог оспорить, что произошло одно из величайших чудес эпохи.

Город на Луне

В 2006 году прошли торги за патент на новейший особо прочный материал дюранит. Их выиграла компания **AKS**, которой удалось обойти других претендентов, самым серьёзным из которых была корпорация Future Today.

В том же году AKS выиграла тендер на **создание первого города на Луне – Аксиса**. Изначально внеземное поселение задумывалось как научная база для исследователей из разных стран и корпораций, но к 2026 году Аксис стал полноценным городом, где живут люди самых разных профессий.

К 2026 году Аксис стал полноценным городом, где живут люди самых разных профессий.

Лошади снова в моде

В 2008–2012 годах, серьёзно потеснив на рынке транспортных средств автомобили и колесницы, в моду вошли... лошади. Их стали раскупать по всему миру, во всех странах от-

крылись школы верховой езды, а разведение лошадей превратилось из хобби в прибыльный бизнес. Всего за несколько лет поголовье коней увеличилось в десятки раз, появились новые породы и аксессуары, а также специализированные издания, рассказывавшие о «новинках индустрии».

Первопричиной бума стал нашумевший блокбастер со знаменитым актёром Филом Дейном в главной роли. Его герой снова спас мир от уничтожения, но в этот раз разъезжал не на новейшем автомобиле, а на вороном коне по кличке Гранит. После премьеры лошадьми обзавёлся весь фан-клуб Дейна, а, спустя пару месяцев идею «нового старого» транспорта подхватила и организация «зелёных». Повсеместно появились плакаты и баннеры с изображениями четвероногой звезды и призывами пересесть на «экологичный» вид транспорта, снимались рекламные ролики, и вскоре Гранит стал едва ли не популярнее своего хозяина.

Расцвет

Начало Аксиса

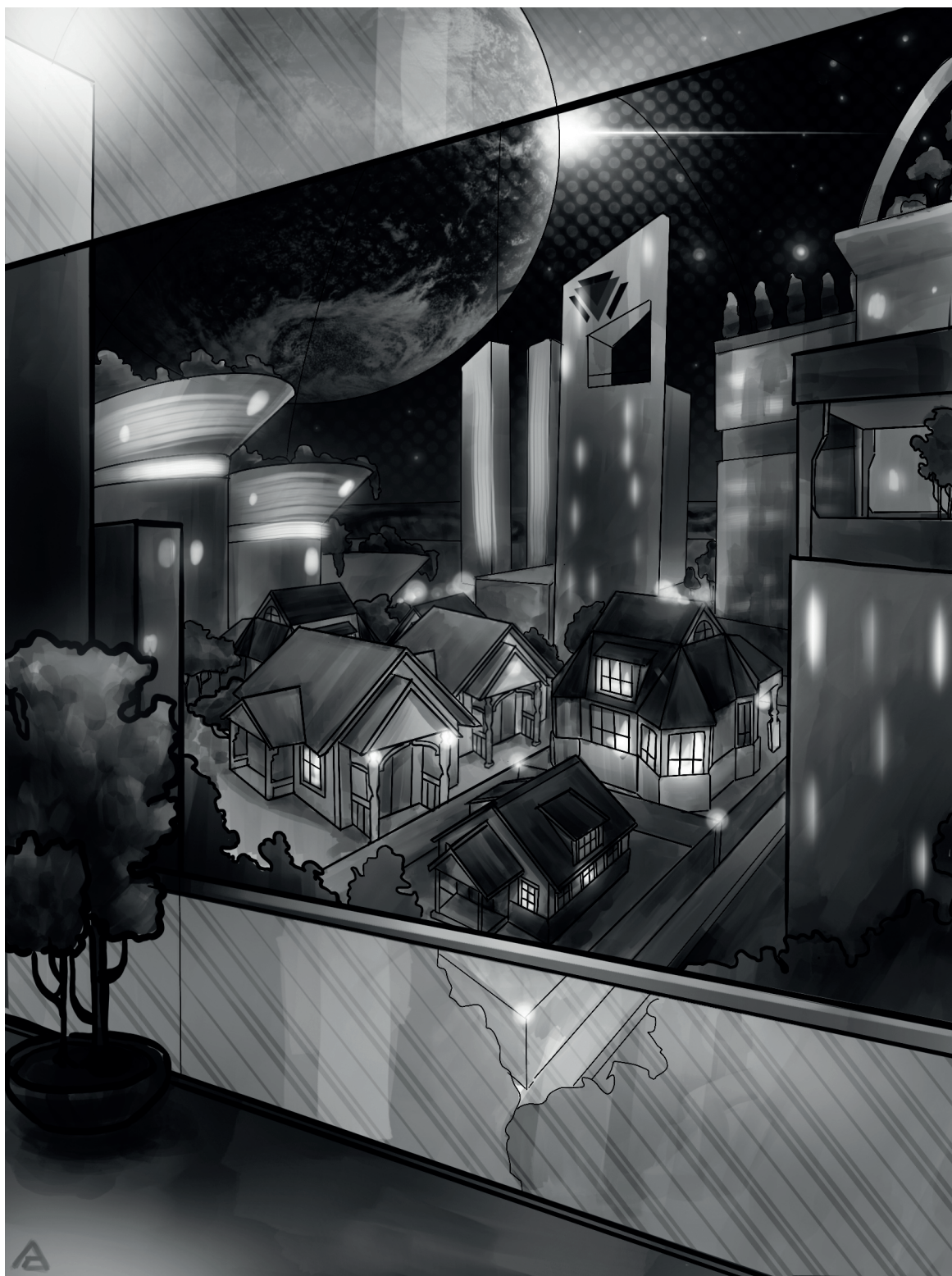
В 2010 году завершился первый этап строительства лунного города Аксиса, и на Луне открылись несколько научных баз, принадлежащих крупнейшим мировым корпорациям.

Между Землёй и Луной начали курсировать космические корабли. Кроме «грузовиков», доставляющих оборудование и провизию, появились и два пассажирских лайнера, принадлежащих компании Future Today.

Влияние на время

В том же 2010 году учёные пришли к окончательному выводу: магия не даёт возможности влиять на время даже великим мастерам.

Перенестись в прошлое или будущее





невозможно даже на секунду. Зачаровать зеркало и окунуться в его память? Пожалуйста. Предсказать наиболее вероятное развитие событий? Не очень сложно. Убить собственного дедушку в прошлом? Оставьте надежду...

Время, материя и энергия связаны столь сильно, что никакие заклинания не способны обойти ограничение, веками будоражащее умы людей. Все исследования на эту тему свернули.

Неомаги способны менять свой фидеонный контур, работая с тонкими материями. Здесь нет единой техники, каждый выбирает свой путь. Кому-то помогает медитация, кому-то молитва, кому-то аскеза или даже физические упражнения. Именно поэтому в Индии с её древней традицией йоги неомагов особенно много. Впрочем, адепты этой школы есть и в любой другой стране.

Магия не даёт возможности влиять на время даже великим мастерам. Перенестись в прошлое или будущее невозможно даже на секунду.

Автоматическое управление

В 2010 году на всех автомобилях и колесах появилась **автоматическая система управления**, позволяющая обходиться без водителя.

В законодательство всех стран мира внесли ряд изменений, регламентирующих дорожное движение. В частности, были созданы определенные зоны (куда вошли все города и другие населённые пункты), где ручное управление категорически запрещено, а всеми потоками транспорта управляет центральный компьютер. Это позволило практически полностью избавиться от пробок и аварий, а также исключило возможность водительских ошибок из-за отсутствия опыта, усталости, невнимательности или спешки.

Основание школы неомагии

В 2011 году была создана ещё одна магическая школа – неомагии. Её адепты «совершенствуют» своё тело, встраивая в него всевозможные кибермагические устройства. Чем больше таких изменений прошёл неомаг, тем он сильнее.

Однако эта школа подходит далеко не всем: чтобы «улучшать» своё тело подобным образом, нужна определённая **генетическая склонность**.

Импланты VR и первые «Вирту»

В 2012 году небольшая английская компания Dive Technologies создала импланты виртуальной реальности (VR), существенно увеличивающие возможности использования глобнета для обычных людей.

До этого момента полностью погружаться в виртуальную реальность могли только **сёрферы**, адепты магического течения, напрямую подключающиеся к сети. Всем остальным был доступен лишь формат информации, выводимой на экран. Но с момента выхода новинки любой человек получил возможность «уйти» в глобнет так, чтобы виртуальные объекты обрели форму, текстуру и даже запах.

Также благодаря имплантам модернизировались костюмы «Интерпола» – слияние человека с ними стало происходить быстрее, а информация поступать оперативнее.

В том же году небольшая израильская компания создала виртуализатор **«Вирту»**, более продвинутую модель «глобера» (широко распространенного прибора, позволяющего подключиться к глобнету). Вместо обычной картинки или информации «Вирту» позволяет создавать небольшую 3D-проекцию.

Уход Атена аль-Бусири

В 2012 году создатель глобнета, египетский маг Атен аль-Бусири неожиданно для всего человечества созвал пресс-конференцию и объявил о своей отставке.

Свое решение он объяснил тем, что к этому моменту **глобнет стал абсолютно самостоятельной сетью**, и уже никто не вправе вмешиваться в ее работу.

Сам Атен аль-Бусири, сдав дела, уехал жить в Полинезию.

Япония становится первой подводной державой

В 2013 году сбылись давние прогнозы учёных-сейсмологов, и Япония полностью ушла под воду. К счастью, о подобном развитии событий было известно ещё за несколько десятилетий до потопа, и он не стал новостью для правительства государства и трагедией для его граждан. Все жители страны успели переселиться в подводные города – один из крупнейших проектов компании AKS. Так Япония стала первой подводной державой.

В том же году AKS вывела на орбиту Земли несколько сотен спутников, позволяющих следить за обстановкой на планете. Эти меры были призваны обеспечить безопасность на суше и водных пространствах, а также давать точный прогноз погоды.

Новое медицинское страхование

В 2018 году в законодательство внесли изменения, касающиеся обязательного медицинского страхования сотрудников, и покрытие расходов на лечение стало одним из основных пунктов в любом трудовом договоре. С этого момента каждая компания была обязана оплачивать все медицинские счета сотрудника, включая последствия несчастных случаев и преднамеренных преступлений против него. В случае гибели сотрудника компания оказывала его семье материальную помощь.

Подобная схема «оплаты по факту» привела к практически полному исчезновению обязательного медицинского страхования и существенно снизила расходы на здравоохранение как для компаний, так и для людей.

«Прогулка по Марсу»

В 2020 году всё человечество с замиранием сердца следило за развитием космической программы ООН по освоению отдалённых планет, получившей название «Прогулка по Марсу». Кроме основной задачи, учёные ставили перед собой ещё одну – проверить, будет ли магия «работать» вдали от Земли.

Над созданием космического корабля работали лучшие специалисты концерна «Русь» и компаний Future Today и AKS.

Участвовать в экспедиции вызвалось множество астронавтов, но, по результатам тестов и соревнований, лучшим оказался некий **Кирилл Булычёв по прозвищу Феникс**, весьма обаятельный молодой человек. Удивительно, но до начала испытаний о нём не слышал никто на Земле и, судя по архивам, это был его первый полёт в космос.

Увы, он оказался неудачным.

Предположения учёных подтвердились, и по мере удаления от родной планеты магическое поле истончалось всё больше. На расстоянии 47 миллионов километров от Земли связь с кораблём стала сбоить, а чуть позже и вовсе пропала. Учёные отдали навигатору команду вернуть ракету на базу. Как выяснилось позже, к этому моменту Феникс уже потерял сознание.

Астронавт пришёл в себя только на орбите Земли, но сильно пострадал и более в космос не выходил. Чем он занялся после неудавшейся экспедиции, неизвестно.

Новые данные о теракте

В марте 2025 года колдун **Мэйс Брейди** обнародовал неоспоримые доказательства причастности корпорации **Inferno inc.** к давнему теракту в Нью-Йорке. Начался судебный процесс,

но большинству сотрудников фирмы удалось избежать наказания, так как в обвинительном приговоре фигурировало всего несколько имён, принадлежащих давно умершим людям.

Новый Папа Римский

В мае 2025 года от старости умер Папа Римский Фредерик III. После длительных выборов конклав принял решение, и во главе Католической церкви встал кардинал **Марко Фарино**, принявший имя **Фредерика IV**. Это очень уважаемый, умный и благочестивый человек. В прошлом тонкий политик, он пробывал немало лет послом в Скандинавии, а во время зарождения Военных Игр был добровольным наблюдателем.

Организованная преступность

В январе 2026 года в Чикаго разразился **страшный скандал**: как выяснилось, несколько детективов содействовали организованной преступной группировке, обеспечивали её членам алиби и помогали «проворачивать схемы». До этого момента считалось, что детективы по своей сути не могут нарушить закон, ведь на эту должность брали только тех людей, кто лишь чуть-чуть не дотянул до требований Интерпола. **Общество вынуждено было признать: организованная преступность всё ещё существует.** Чтобы избежать повторения инцидента, Интерпол ввёл обязательную переаттестацию детективов раз в три года.

Магия

Этот аспект подробно освещен в дальнейших главах, поэтому здесь мы укажем только основополагающие моменты.

Все заклания мира делятся на белые и черные. Красных, зелёных, серых или нейтральных заклинаний не существует.

Мастерство **белой магии** приходит через умение использовать каждую крупную энергию, а черной – через управление большими ее объемами. **Черная магия** даёт своим adeptам возможность «здесь и сейчас» преодолевать любые ограничения – в умении или ресурсах. Однако черная магия часто требует для получения необходимой энергии нарушения законов. Поэтому черные маги намного чаще, чем белые, привлекают внимание Интерпола или колдунов, следящих за спокойствием в мире.

У каждого человека есть свой измеряемый магический потенциал, определяющий, как много энергии он может единоразово вложить в заклятие. Это не постоянная величина – его вполне можно развивать, если тратить на это время и силы.

Людей, которые обладают максимально известным уровнем потенциала, называют «гиперами».

В 1982 году магистр Жженов сумел описать природу магии, дополнив ею Единую теорию поля. Теперь она включает **следующие виды взаимодействий и частиц**:

1. Сильное, частицей которого является глюон.
2. Электромагнитное – фотон.
3. Слабое – бозон.
4. Гравитационное – гравитон.
5. Магическое – фидеон.

Первое является самым сильным, но обладает наименьшим радиусом действия, последнее – самым слабым, но охватывает наибольшее пространство. Фидеоны очень слабы по отдельности, но способны распространять своё поле на огромные расстояния. Именно обновленная теория позволила в дальнейшем соединить магию и технологию в кибермагию.

У каждого человека есть магический потенциал, определяющий, как много энергии он может единоразово вложить в заклятие.

Глобнет

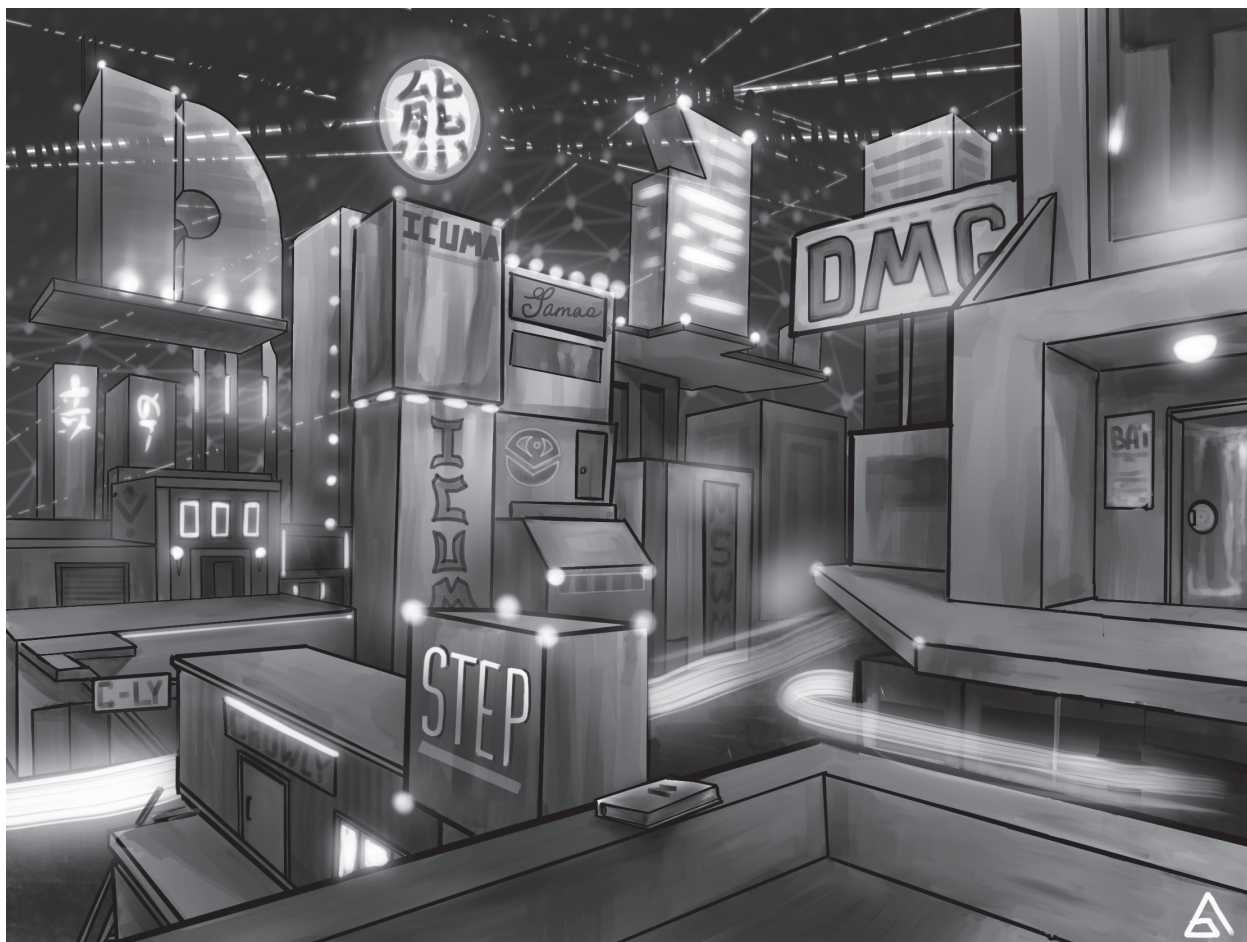
Магическая информационная сеть GlobeNet была разработана в 1984 году никому до того не известным египетским кибермагом Атенем аль-Бусири, работавшим водителем рейсового автобуса. Когда на Первом ежегодном съезде кибермагических достижений Египта он представил свою «Теорию изменения фидеонных взаимосвязей для образования высокоскоростных широкополосных информационных каналов», его не приняли всерьёз. Теорию раскритиковали светила науки, а её создателя уволили с работы.

Но в 1986 году **Атен аль-Бусири, Араш ибн-Хазри из Ирана** и один из первых учеников «Практической невозможности» колдун

Паван Джихияни из Индии сделали на Третьем съезде доклад «Информация доступна каждому». Именно в этот момент на свет появился глобнет.

В течение следующих трёх лет более пятидесяти крупнейших компаний мира пытались купить у учёных патент на технологию этой сети, но неизменно получали отказ.

Появление глобнета вызвало множество споров и разногласий. К примеру, люди, настроенные против полицейского государства, утверждали, что сеть даёт прекрасную возможность следить за ними и ставит под угрозу личную безопасность. Их оппоненты, в свою очередь, упирали на то, что лю-



Глобнет

бой просмотр профиля в глобнете фиксируется, а это значительно упрощает поиск злоумышленников.

даже в самых удалённых уголках планеты, а скорость обмена информацией между ними составляет примерно 2 Гб/секунду.

На текущий момент глобнет не подчиняется правительству ни одной страны или корпорации.

К 2026 году в глобнете действительно содержатся все данные по каждому человеку. Однако часть из них закрыта и доступна лишь сотрудникам Интерпола: это сексуальная ориентация, политические и религиозные взгляды, а также уровень дохода.

На текущий момент глобнет не подчиняется правительству ни одной страны или корпорации, а неограниченным доступом к ней обладает почти всё население Земли – более пяти миллиардов человек. Глоберы работают

Трёхмерный интерфейс глобнета положил начало новой профессии **глоботекторов** – компьютерных архитекторов, строящих свои шедевры в глубинах мировой сети.

А создатель глобнета, магистр аль-Бусири, по данным жёлтых газет, уже тринадцать лет живет в Полинезии на весьма скромные гонорары от патента. Более он не планирует принимать активное участие в развитии своего творения.

Судебная система

Роль пасов

С 2004 года в цивилизованных странах все персональные документы заменил **пас** – электронный чип, вживляемый под кожу запястья (для правшей на правой руке, для левшей – на левой). Устройств, позволяющих управлять пасами с помощью мысли, ещё не изобрели, поэтому у каждого человека есть четырёхзначный цифровой код, использующийся для подтверждения транзакций по пасу (чаще всего, это финансовые операции).

Пас является ключом, предоставляющим доступ ко всей значимой информации о человеке в глобнете. Сами считывающие устройства легко купить (например, для ведения бизнеса), а вот получить доступ к важной информации или изменить ее могут только сотрудники госслужб с помощью стационарного оборудования. При этом в редких случаях цифровой код им не требуется (например, для фиксации преступлений). Работу подобных организаций тщательно контролирует независи-

мая комиссия, что гарантирует пользователям безопасность.

Пас синхронизируется с ДНК человека, постоянно сканируя его физическое состояние. Отключается он лишь в случае смерти владельца или потери прямой связи с электроволнами головного мозга. Эти меры были приняты, чтобы украсть чей-то пас и использовать в своих целях стало невозможно. Увы, практика показала, что это не совсем так, хотя подобное мошенничество и является крайне сложным делом.

У некоторых служб, к примеру, у Интерпола, есть свои базы данных, привязанные к псам. Обмундирование его сотрудников позволяет **мгновенно сканировать пас** человека на расстоянии, получая полную информацию о нём. Решение о предоставлении работникам Интерпола подобных полномочий в своё время вызвало жаркие споры и серьёзное сопротивление со стороны многих людей, но закон всё-таки был принят. Ключ-

чевой стала позиция майора Уилсона: «Законопослушным гражданам незачем скрывать персональные данные».

Категории преступлений

В цивилизованных странах все преступления делятся на две категории: напрямую нарушающие Закон свободы и не относящиеся к нему.

К первой группе относятся все физические преступления против личности, а также политические и религиозные преступления против свободы отдельного гражданина или страны. Ко второй группе относится все остальное: мошенничество, воровство и прочее.

Судопроизводство

В судебном процессе участвуют судья, адвокат, прокурор и 11 присяжных. У каждого из присяжных есть один голос, который он может отдать «за» или «против» виновности подсудимого. Присяжных выбирают случайным образом из жителей страны. Они имеют возможность присутствовать на заседаниях дистанционно. На время проведения слушания присяжные получают официальный выходной на работе. Именно они принимают решение о виновности или невиновности подсудимого, а судья лишь регулирует ход заседания и выносит приговор. К судебным процессам регулярно привлекается один из представителей Ордена **Искателей Истины**, человек, получивший специальное образование и следующий определенным практикам, позволяющим ему безошибочно распознавать ложь. Поэтому за корректностью вопросов, задаваемых в зале суда, внимательно следят. Искатель Истины обычно носит на глазах специальную повязку, которую снимает только на время заседания. Его показания считаются важнейшей уликой наряду с, например, отпечатками пальцев на орудии убийства.

Система наказаний

Преступления второй категории злоумышленник обязан компенсировать по принципу «два к одному». Например, в случае воровства, он обязан вернуть жертве сумму в два раза

больше украденной. Если он не может выплатить её сразу, преступника ждёт отработка в тюрьме.

Тюрьмы оплачиваются гражданами страны в форме абонентской платы. Однако заключённый обязан выполнять работы, оплата которых покрывает его содержание. Всё заработанное сверх этого, идёт на выплаты пострадавшим. Если преступник отказывается работать, с ним сначала проводят разъяснительные беседы, но, если они не помогли, могут применить ограничительные санкции вплоть до отсутствия питания.

За членовредительство преступника ждёт тюрьма, где он будет отрабатывать затраты на медицинскую и психологическую реабилитацию пострадавшего (если необходимо, пожизненно).

За изнасилование и политические преступления злоумышленник приговаривается к пожизненному заключению без права помилования с отработкой своего содержания и медицинского пособия пострадавшим.

Убийство же грозит пожизненным заключением или смертной казнью – решение принимают родственники жертвы. В случае возникновения споров между ними, преступник будет содержаться под стражей, пока они не придут к единому мнению.

В случае пожизненного заключения или казни всё имущество преступника распределяется между гражданами страны в равных долях. Родственники злоумышленника не могут обжаловать это решение.

Подобная практика наказаний была введена в 2007 году и дала поразительные результаты: уровень преступности резко снизился, улицы стали безопасны в любое время суток, и даже оставленная на скамейке сумка, скорее всего, дождётся рассеянного хозяина.

Новое законодательство вкупе с возможностью защитить себя, имеющейся у любого хоть сколько-нибудь обученного магии человека, постепенно избавило большую часть человечества от страха перед правом сильного.

Детективы

После изменений в уставе Интерпола, принятых в 1996 году, многие люди, жаждущие приключений и справедливости, захотели вступить в его ряды. Однако **крайне строгий психологический, ментальный и физический отбор** очень быстро отсеял основную массу претендентов. Некоторые не добирали буквально несколько баллов из тысячи, при этом обладая всеми необходимыми психологическими данными. Примерно трети таких кандидатов (в зависимости от того, по каким дисциплинам им не хватило баллов) Интерпол предлагал **лицензию на детективную деятельность**. Естественно, человек мог отказаться. Но в случае согласия обязан был пройти дополнительное обучение и выбрать специализацию.

Интерпола о деле, если оно превышает их компетенцию или возможности. У каждого детектива есть куратор в Интерполе (чаще всего капрал). И, начиная с 2026 года, детективы обязаны проходить переаттестацию раз в три года.

У детективов нет доступа к персональным данным обычных людей (кроме как через запрос в Интерпол), но они могут получить информацию с транспортных хабов, записи разговоров с врачами, доступ к моргам, а также базу по мелким преступникам, прошлым клиентам, пророкам и хакерам.

Некоторые особо отличившиеся детективы получают от Интерпола награду – практически полное обмундирование, на которое они имеют право нанести логотип своего агентства.

Чаще всего люди обращаются за помощью именно к детективам.

Прошло 30 лет, количество детективных агентств, помогающих Интерполу с его ограниченным количеством сотрудников, весьма высоко. Чаще всего люди обращаются за помощью именно к ним, а те, в свою очередь, принимают решение об информировании

Кроме детективов Интерполу помогают добровольные гражданские объединения, называемые «дружинами». Чаще всего их привлекают для организации массовых мероприятий и значимых событий.

Транспорт

Автомобили и колесницы

В 1993 году концерн «Русь» вышел на рынок транспортных средств с уникальным торговым предложением – летающими колесницами.

Ещё через два года при поддержке государства концерн выпустил первую серию управляемых колесниц для личного пользования. Для автомобильной индустрии это оказалось настоящим ударом.

Все колесницы снабжены **сменными магическими камнями**, заряженными специальным заклятием. Они не только позволяют перемещаться по воздуху, но и обеспечивают

особую маневренность и защищают пассажиров от падения.

К 2026 году колесницы производит несколько компаний, каждая из которых заряжает камни собственными уникальными чарами, являющимися коммерческой тайной. Увы, заряда камня не хватает на длительные перелёты и высокие скорости, поэтому **колесницы не подходят для межконтинентальных путешествий**.

Производители автомобилей, всё больше делающие акцент на кибермагические решения, и создатели колесниц ведут активную борьбу за потребителей. Стоимость этих транспортных средств вполне сопоставима, поэтому каждый

выбирает для себя: практически не ограниченные в передвижениях колесницы или более быстросходные и комфортные автомобили, на которые с 2003 года накладываются антиаварийные чары, предотвращающие столкновения.

Бензин и прочие виды топлива уже не используются. С 2000 года все современные автомобили оборудованы магическим камнем, своеобразным хранилищем энергии. В отличие от колесниц, в автомобиле «пустой» камень не заменяется, а «заправляется» на давно перестроенных под новый вид топлива АЗС.

В 2008 году в моду неожиданно вошли лошади. Бум прошёл довольно быстро, но многие обеспеченные жители городов до сих пор предпочитают коней «бездушным железкам» и «продуваемым коробкам». А самые состоятельные люди иногда заводят себе **пегасов**, стоящих целое состояние.

Самолёты и флот

Уже в 2000 году основным средством перемещения между континентами стали высокотехнологичные самолёты, практически полностью вытеснившие морские корабли даже в грузоперевозках. К 2026 году в мире, где все конфликты решаются на Военных Играх, морской флот окончательно превратился в часть индустрии развлечений, а морские прогулки

вошли в моду: заклатья превосходно охраняют корабли от непогоды, что позволяет строить огромные сверхкомфортные лайнеры класса «Океаника» для путешествий.

Сабтрейны

Японские компании разработали не только подводные города, но и сабтрейны – огромные составы из вагонов, каждый из которых не менее 50 метров в ширину, 20 метров – высоту и 150 метров – в длину.

Эти вагоны соединены между собой гибкими сцепками и способны автоматически перемещаться под водой неограниченное количество времени. Чаще всего сабтрейны используются как подводный грузовой транспорт, а также снабжают небольшие автономные поселения и корпорации.

Космические корабли

За минувшие годы в космической промышленности произошел ряд прорывов. Именно благодаря им в 2010 году на Луне открылось несколько научных баз, принадлежащих крупным корпорациям. Они были построены по проекту японской компании AKS, а основным транспортом, связывающим Луну и Землю, стали космические корабли-«грузовики» и два лайнера, созданные американской корпорацией Future Today.

Быт

Изменения в бизнес-сегменте

К 2026 году практически завершились идущие много лет изменения в экономике: на первый план вышли небольшие и средние компании. Хотя крупные транснациональные корпорации всё ещё существуют, вероятность монополизации рынка стремится к нулю.

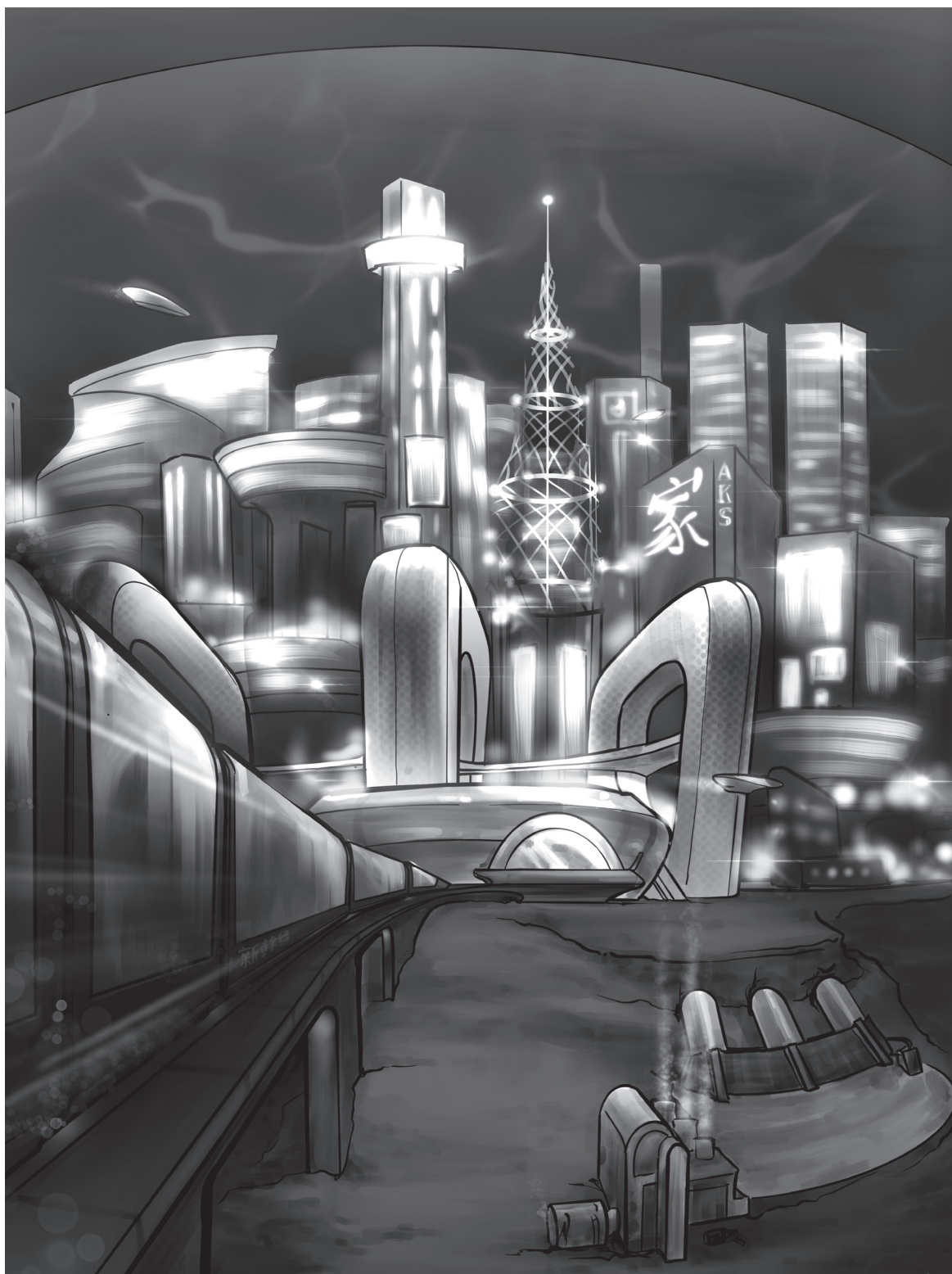
Аналитики объясняют эти изменения тем, что малый и средний бизнес уделяют больше внимания нуждам людей. Кроме того, такие фирмы специализируются на более узких

сегментах рынка и заботятся о персонализации товаров.

Архитектура

Даже в 2026 году уровень жизни в мегаполисах существенно выше, чем в небольших городах. Это проявляется во всём, в том числе, и в архитектуре.

Примерно 20% жилья в современных мегаполисах – небоскребы повышенной комфортности, а треть – частные дома. Небоскребы, а иногда и частные особняки, объединены



Подводная Япония

в единые жилые массивы, на крышах которых разбиты парки. Стоимость жилья в небоскребе зависит от его качества и этажа, на котором находится квартира: чем выше, тем дороже.

Ещё половину рынка жилья составляют «многостройки» спальных районов переходного времени. В конце XX века были попытки принять законопроект о сносе подобных домов и возведении на их месте небоскрёбов, однако идею не поддержали на глобальном уровне из-за высокой стоимости строительства. В последние годы цены на стройматериалы стали постепенно снижаться, так что жители многостроек всё чаще обращаются в строительные фирмы для проведения подобной реконструкции в частном порядке.

Скриптории

В 1973 году группа учёных из **монастыря Монтекассино**, расположенного неподалёку от Рима, представила миру **скрипторию** – книгу, являющуюся, по сути, переносной библиотекой. Подобные разработки велись и раньше, – ещё в 1950-х годах записи о них были найдены в архивах Ватикана, – но тогда на идею не обратили должного внимания.

Теперь же скриптория приобрела огромную популярность среди магов различных школ. Компактная и удобная, она позволяет своему владельцу носить с собой любую подборку произведений, причём, в отличие от глобнета, скриптория полностью копирует книгу. Это сделало её незаменимым помощником для волшебников, ведь зачастую для них в тексте важна буквально каждая закорючка. К тому же скриптории оборудованы магическим поиском, что позволяет мгновенно находить нужный отрывок среди всей библиотеки, сколь бы огромной она ни была. Благодаря этому скриптории снискали большую любовь, особенно у теоретиков магии.

Саундеры и трансляторы

В 1998 году на рынке появились компактные саундеры – ультразвуковые излучатели, работающие от обычной электросети. За 6 лет

они полностью заменили душ, ванную и прочие водные процедуры. Водопровод стал признаком роскоши.

Также большую популярность приобрели поступившие в широкую продажу трансляторы – автоматические синхронные переводчики, оперирующие всеми языками и наречиями мира.

Компьютеры

Современные компьютеры обладают мощными процессорами, их графические возможности огромны. Однако до сих пор не создан ни квантовый компьютер, о котором столько писали фантасты, ни устройство виртуальной реальности для массовой продажи.

Устройства VR, подключаемые к импланту, встроенному в позвоночник в районе шеи, были разработаны ещё в 2012 году, но они до сих пор доступны лишь избранным, так как крайне дороги.

Самой вероятной платформой для виртуальной реальности является глобнет, доступный через множество терминалов и постоянно развивающийся.

Мода

Множество магических традиций, существующих в мире, оказали серьёзное влияние и на моду. Одежда и аксессуары перестали быть лишь внешними атрибутами, приобретая сакральное значение. Многие волшебники наносят на свои вещи **магические символы своей школы**, придавая им дополнительные свойства. Также adeпты разных школ предпочитают определенные цвета.

Благодаря этому появилась идея вещей-конструкторов. Ателье уже не предлагают готовые изделия, но заготовки, которые каждый маг может превратить в идеально подходящий ему костюм с помощью магических рисунков, узоров и цветов. Это коснулось не только одежды, но и аксессуаров: поясов, колец, серёжек, цепочек, кулонов и многого другого. Естественно, и вещи-заготовки различаются между собой: по цене, качеству, материалу...



Большую популярность в мире Кибермагии приобрели всевозможные сумочки, ведь маги многих школ вынуждены носить с собой множество ингредиентов для заклинаний.

Наркотики

Все обычные наркотики фактически утратили свою значимость. Благодаря магии стало возможным полностью очистить от них организм и избежать ломки и привыкания. Конечно, это не избавляет от психологической зависимости, но людей, привязанных к наркотикам, стало в тысячи раз меньше. Что, безусловно, крайне плохо сказалось на бизнесе наркоторговцев.

Увы, вместо того, чтобы сменить род деятельности, они разработали новое вещество:

«синтирс» (sintears), страшный магический наркотик, мгновенно дарующий сказочное блаженство, но вызывающий пожизненное привыкание с первой дозы. «Слезть» с него невозможно даже с помощью магии. Правда, он не действует, если человек принял его не добровольно.

Выход для тех, кто действительно хочет избавиться от жуткой зависимости, предложила Католическая Церковь: молитвы. Они, безусловно, помогут, но... читать их придётся всю жизнь, иначе тяга к «синтирсу» вернётся. К сожалению, далеко не все наркоманы готовы прислушаться к воззваниям священников, ведь, кроме пожизненных молитв нужно признаться в зависимости и себе, и окружающим.

Хронология



Дата	Событие
1498	Смерть Торквемады. Исчезновение магии из мира.
1938	Начало эпохи Пробуждения.
1938	Гитлер убит наемными убийцами. Муссолини получает контроль над Германией и Австрией. Создание Триумvirата.
1939	Провал Муссолини в захвате Греции и подписании пакта с Советским Союзом. Триумvirат занимает позицию «национального нейтралитета и терпимости» и провозглашает курс на религию.
1950	«Великое Очищение» в Ватикане.
1951	Даже самые консервативные СМИ говорят о возвращении магии в мир и чудесах.
1951–1956	«Прорывы» чаще всего происходят на территории Триумvirата, Сибири, Южной Африки, Южной Америки, Индии и Ирландии. Сложности с обучением: не хватает истинных наставников.
1956	Количество прошедших прорыв превысило миллиард (треть населения Земли).
1958	Появление магических животных. Над Лондоном заметили дракона.
1958	Основание корпорации Future Today.

1959	Лайам Ниддл (14 лет) приручил легендарного черного дракона. Резкий рост интереса военной индустрии к магическим животным.
1960	В мире не осталось людей без магических способностей.
1962	Фрида де ла Мора (19 лет) создала «Браслет С» – первый магический артефакт, защищающий от нежелательной беременности.
1962–1965	Проходят сотни общественных митингов, как в поддержку, так и против магического средства контрацепции.
1963	Максимилиан Хорст (26 лет) открыл первый Государственный университет магии США и разработал метод «Практической невозможности» (или «Шоковой терапии»).
1964	Фрида де ла Мора (уже работает в FT) добавила в заклятие защиту от ЗППП.
1964–1965	Магия стала популярной, начала использоваться в развлекательной индустрии.
1982	Начало эпохи Становления.
1982	Кирилл Андреевич Жженов (23 года) включил магию в единую Теорию Поля. Жженов ввел новое понятие – фидеон. Сближение науки и магии. Появление течения «кибермагии».
1982	Целый ряд независимых групп исследователей магии пришел к схожему выводу о невозможности прямого влияния на время.
1982	Бум технологических и кибермагических открытий.
1984	Атен аль-Бусири (34 года) представил проект GlobeNet на Первом ежегодном съезде кибермагических достижений Египта.
1985	«Прорыв» Йозефа Саммерса, нейрохирурга, в возрасте 36 лет. Первый доказанный случай «синдрома Саммерса».
1985	Группа ученых под руководством Жженова разрабатывает Измеритель напряженности фидеонного поля (сокращенно – «инфи»).
1986	Совместный доклад Атена аль-Бусири, Араша ибн-Хазри из Ирана и Павана Джихияни из Индии на Третьем съезде, озаглавленный «Информация доступна каждому», в котором описывается в подробностях процесс построения глобнета.
1987–1990	Распад СССР после трех лет ожесточенной внутренней борьбы. Россия первой озвучивает революционные идеи о том, что личная свобода ведет к личным возможностям и ограничена лишь личной ответственностью.
1990	Появление первых стабильных версий глоберов.
1991	Создание Inferno Inc.
1991	Появление системы наставников и «Закона Свободы».

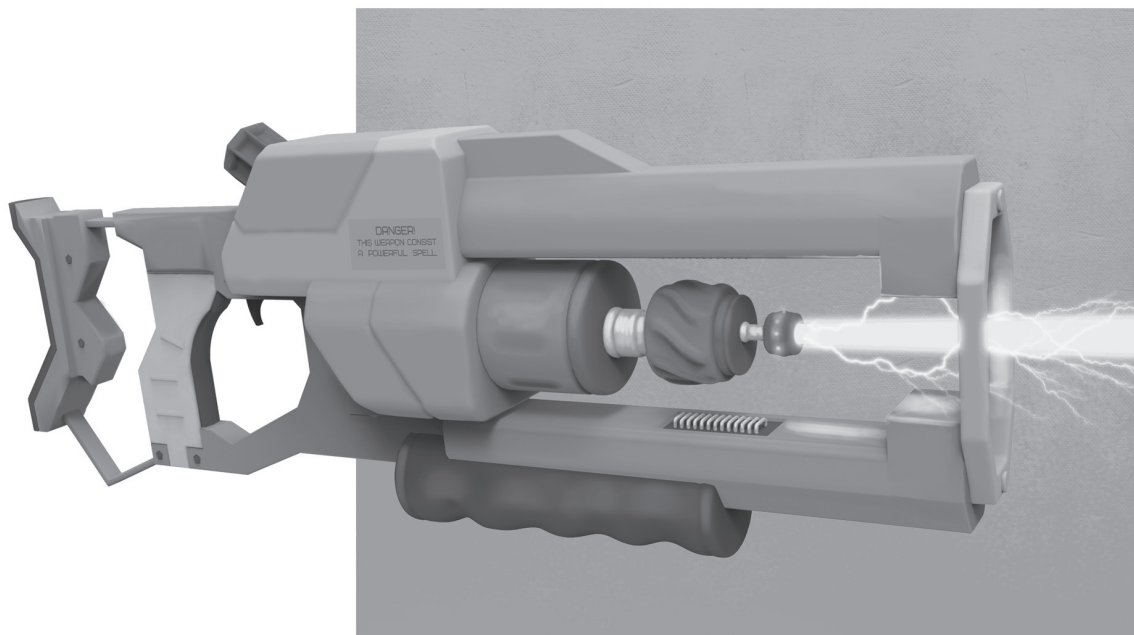


11 сентября 1992	Террористическая магическая атака на Нью-Йорку. Город уничтожен. Паника и призывы к контролю над магическими способностями.
18 сентября 1992	Открытая анонимная публикация в глобнете списка всех причастных к атаке на Нью-Йорк.
Декабрь 1992	Не осталось в живых ни одного из причастных к атаке на Нью-Йорк.
1993	Концерн «Русь» вышел на рынок транспортных средств с уникальным торговым предложением: колесницами.
1994	Появление на рынке магического наркотика «синтирса».
1994	Основание ордена «Искателей Истины».
1995	При государственной поддержке концерн «Русь» выпустил первую серию управляемых колесниц для личного пользования.
1995	Оглашение на внеочередном собрании ООН концепции принципиально нового формата полицейского урегулирования. Споры и обсуждения.
1996	В Устав Интерпола внесены изменения. Интерпол стал наемной полицейской силой, услуги которой оплачиваются государствами-участниками ООН.
1996	Изменение стандартов судебной процедуры: привлечение Искателей Истины и т. д.
1996	Появление понятия «дружина»: гражданские объединения, подавшие заявку на добровольную помощь Интерполу при организации крупных мероприятий.
1996–2016	Формирование большого количества детективных агентств, занимающихся расследованиями по лицензии Интерпола.
1996	Глобнет охватил весь мир. Появление профессии глоботектора.
1997	Ятори Такегучи основал корпорацию AKS.
1997	Разработка для Интерпола костюма и винтовки корпорацией Future Today и гладиуса – «Русью».
1998	Выход на массовый рынок саундеров. Начало стремительного снижения расхода воды для бытовых нужд.
1998–2000	Не было принято решение о сносе всех многоквартирных спальных районов переходного времени и возведение на их месте небоскребов.
1999	AKS выиграла тендер на постройку подводного города на 5000 человек.
2000	Основным средством перемещения между континентами стали высокотехнологичные самолеты, почти полностью вытеснившие морские корабли даже для грузовых перевозок.
2000	Все современные автомобили оборудованы магическими камнями, хранящими в себе энергию.

2000	Принятие на очередной сессии ООН Военно-игровой конвенции, появление Военных Игр (ВИ).
Конец 2000	Создание ВИ-команды «Драконы».
2000–2003	ВИ становятся очень популярны и вытесняют почти весь остальной спорт.
2000–2005	Снижение военных расходов государств в несколько сотен раз и повышение благосостояния.
Начало 2001	Создание ВИ-команды «Титаны».
2001	«Русь» заняла прочную позицию производителя оборудования для ВИ.
2003	AKS закончила постройку подводного города на 5000 жителей.
2003	Ни в одном из государств, входящих в состав ООН, не осталось своих полицейских сил.
2003	На автомобили стали устанавливаться антиаварийные чары.
2004	Легендарный матч «Драконов» и «Титанов», после которого за их противостоянием стал следить весь мир.
2004	Первые эффективные разработки дополненной реальности Future Today.
2004	Появление «пасов» – электронных чипов, заменяющих кредитные карты, паспорта и прочие документы.
2005	Основание школы неовикки.
2005	Папа Римский Фредерик III творит великое чудо, спасая Индию от наводнения и возвращая воды Ганги в русло.
2006	AKS приобретает патент на дюранит и побеждает в тендере на создание первого города на Луне, который получает название Аксис.
2007	Начало радикального снижения уровня преступности по всему миру.
2008–2012	Мода на лошадей.
2010	Начало эпохи Расцвета.
2010	Открытие на Луне ряда научных баз крупных корпораций. Базы были построены по проекту AKS, а основным транспортом стали корабли FT. Начало Аксиса.
2010	Окончательно свернуты признанные полностью бесперспективными исследования влияния магии на время.
2010	Все автомобили и многие колесницы оборудуются автоматическим навигатором.
2011	Основание школы неомагии.



2012	Создание имплантов VR.
2012	Выпуск первых «Вирту» (виртуализаторов), голографических глоберов.
2012	Атен аль-Бусири отошел от дел.
2013	Япония, как и прогнозировалось, затонула. Однако все жители успели переселиться в подводные города. Япония становится первой подводной державой.
2013	AKS вывел множество спутников для гео- и погодного наблюдения, которые необходимы для поддержания безопасности на океанском шельфе.
2018	Изменение схем медицинского страхования сотрудников.
2020	Программа «Прогулка по Марсу», неудачная попытка освоения соседней планеты.
2025	Все большую долю рынка отвоевывает малый и средний бизнес, благодаря вниманию к клиентам и персонализации товара.
2025	Морской флот активно используется только для увеселительных прогулок.
Март 2025	Доказательства участия Inferno inc. в теракте в Нью-Йорке.
Май 2025	Папу Римского Фредерика III сменяет Марк Фарино, Фредерик IV.
Январь 2026	Признание наличия организованной преступности Интерполом. Вводится регулярная переаттестация детективов раз в 3 года.



Кибермагическая винтовка

Кибермагия кажется знакомой?

Если вы уже знакомы с настольными ролевыми играми, то мир Кибермагии мог показаться вам похожим на некоторые другие. Давайте уточним детали.

Кибермагия – это не киберпанк

В мире Кибермагии существуют свои проблемы, но он более светлый, чем наш. Корпорации и олигархи не имеют огромного влияния, авторитарных государств не существует, а некоторые спорные технологии ещё не достигли критического уровня развития: нет искусственного интеллекта, андроидов или поголовного распространения имплантов VR. Практически нигде люди не живут в трущобах, развалинах и картонных коробках. В мире нет атмосферы отчаяния и безысходности.

Кибермагия – это не Shadowrun

В Кибермагии нет никаких разумных существ, кроме людей. Демоны – это просто могущественные маги, феи и големы – очень ограниченные создания чьей-то фантазии, а драконы и вовсе разумны лишь на уровне крайне развитых животных. Кроме того, магией обладает каждый без исключения, а не исключительно элита. И, опять-таки, Кибермагия – мир гораздо более светлый.

Кибермагия – это Кибермагия

Только в этом мире продвинутые технологии объединяются с магией в прямом смысле слова и позволяют создавать удивительные истории о том, как трудно удержать хрупкий баланс и защитить мир от истинного зла.