

КИБЕР МАГИЯ

/// НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА





Кибермаг

КИБЕРМАГИЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



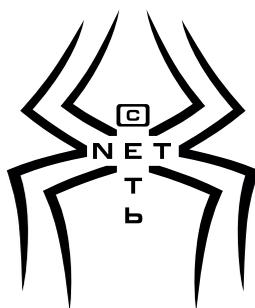
2019

КИБЕРМАГИЯ

Настольная ролевая игра

Автор идеи:

Александр «Сеть» 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 сгрудились 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 заклятии 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 обуяла 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-

щеннослужителей 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...

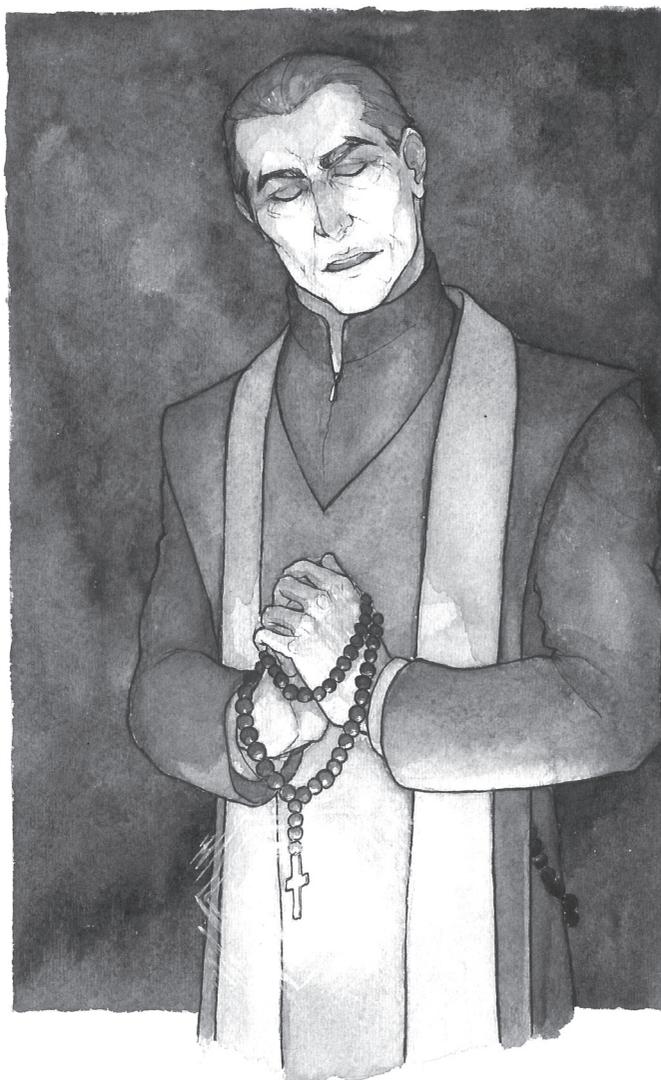
Пробуждение

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 попадет 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, серьезные 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 назвали **«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

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

«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.

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, адепты 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



Аксис



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.

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

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.

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.

Своё 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.

Магия

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

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

Мастерство **белой магии** приходит через умение использовать каждую крупницу энергии, а черной – через управление большими ее объемами. **Черная магия** даёт своим адептам 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.

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

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.

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.

Глобнет

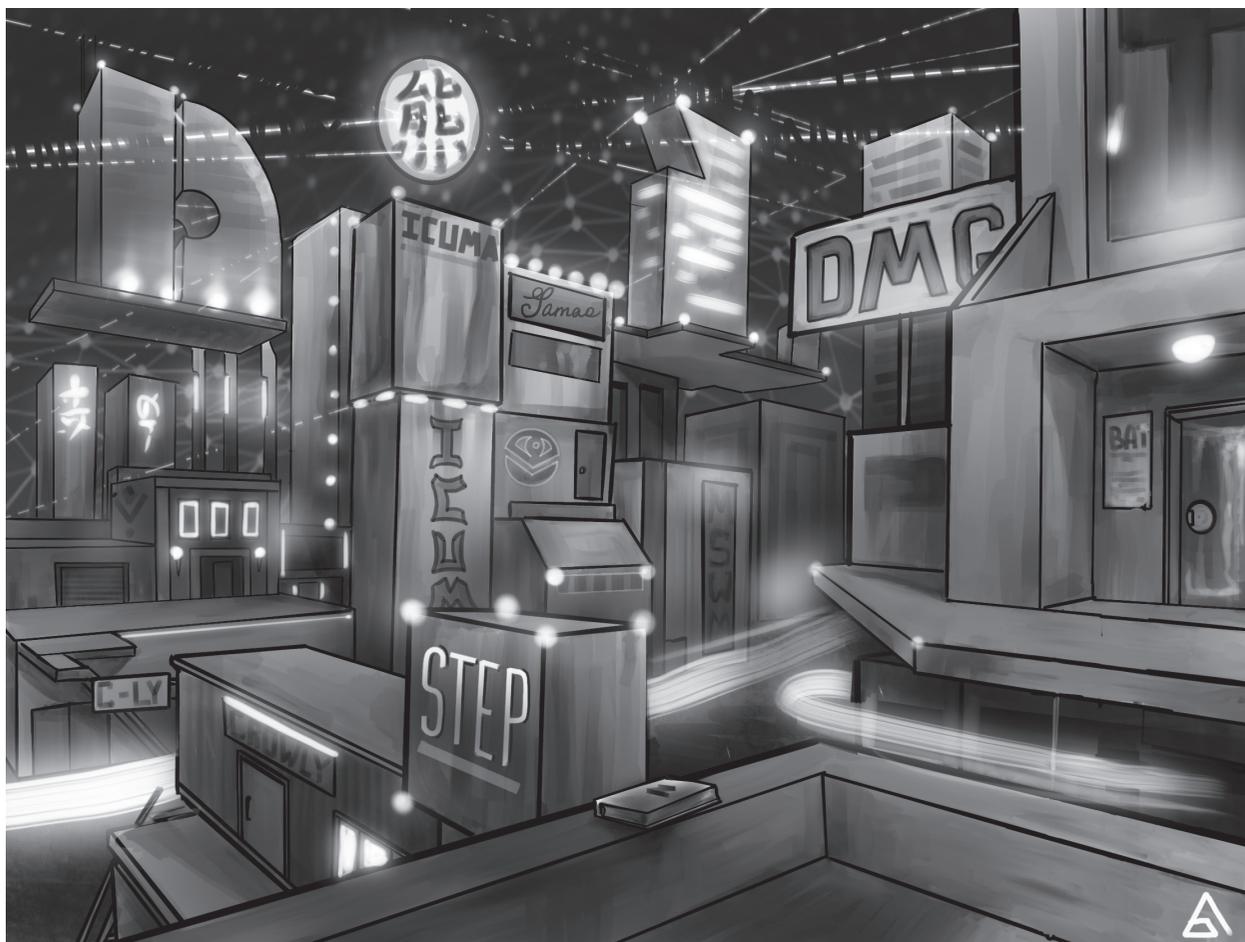
Магическая информационная сеть GlobeNet была разработана в 1984 году никому до того не известным египетским кибермагом Атенем аль-Бусири, работавшим водителем рейсового автобуса. Когда на Первом ежегодном съезде кибермагических достижений Египта он представил свою «Теорию изменения фидеонных взаимосвязей 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 сохранились 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. Глобнеры 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 быстходные 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 самолеты, 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: заклятия 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.

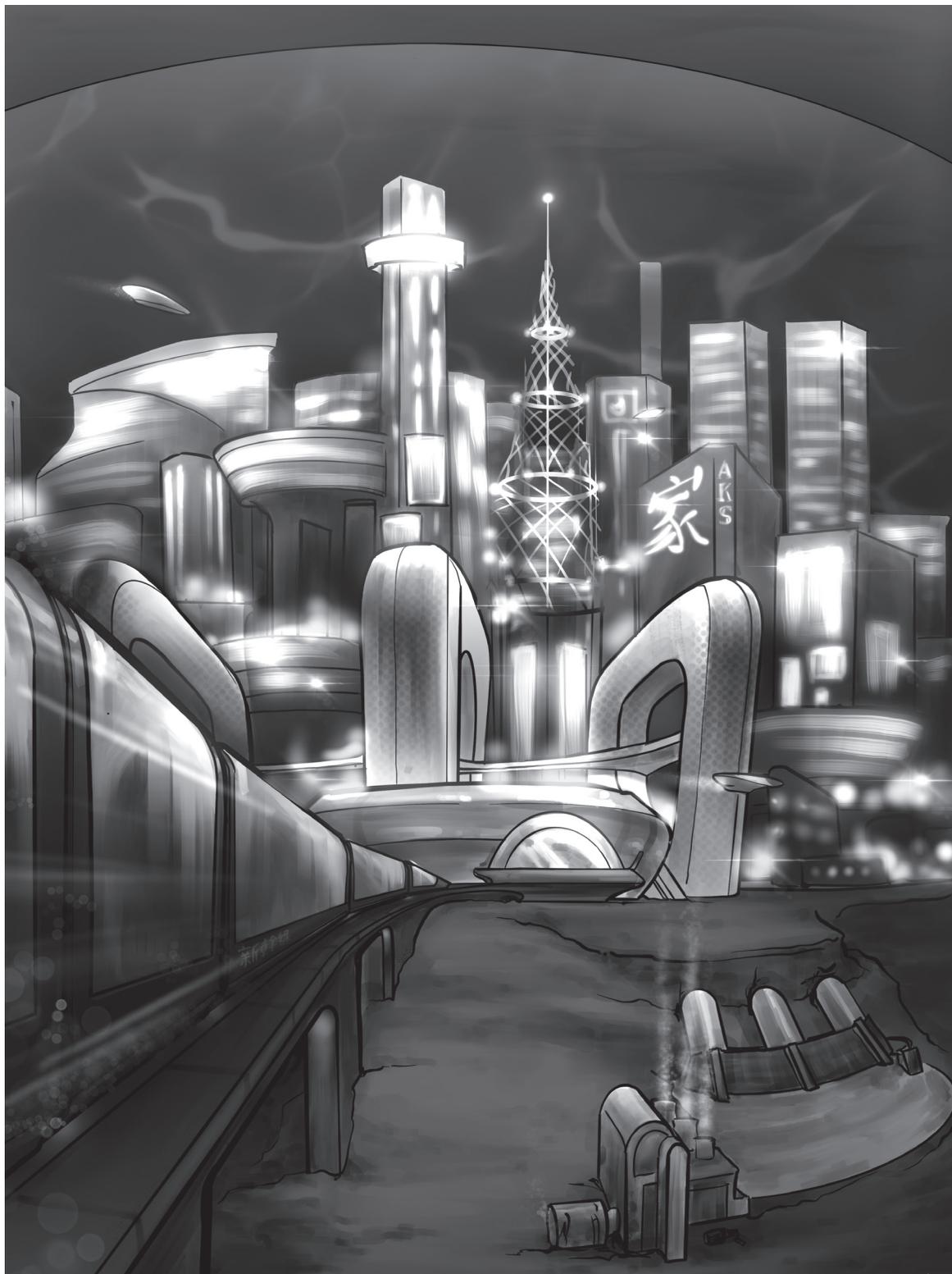
Аналитики объясняют эти изменения тем, что малый и средний бизнес уделяют больше внимания нуждам людей. Кроме того, такие фирмы специализируются на более узких

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 созданы 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 адепты 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».

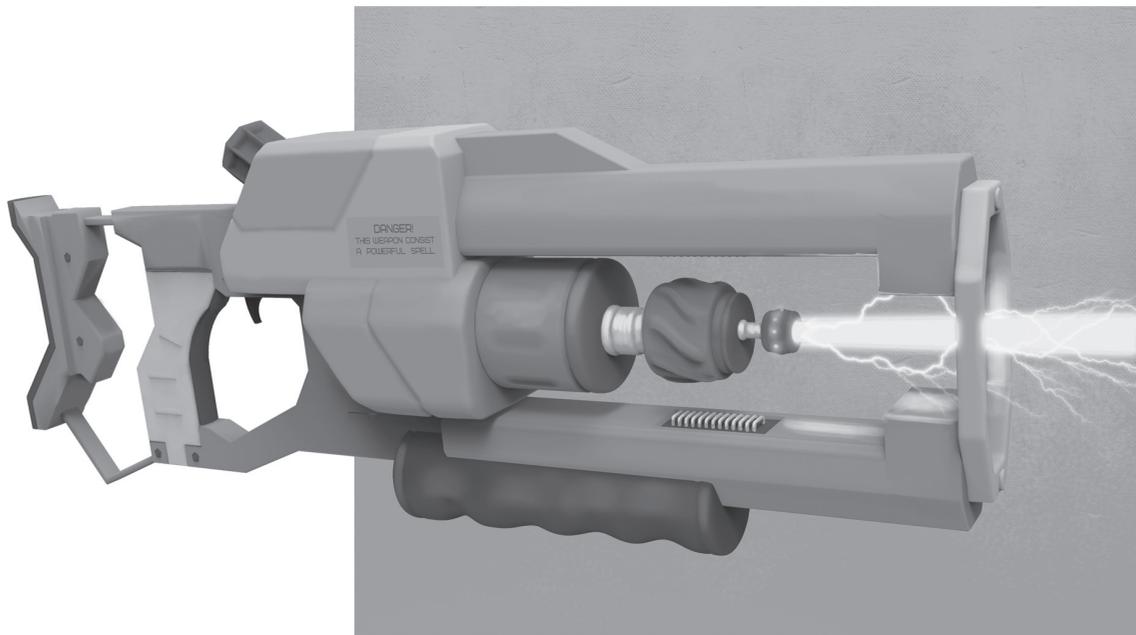


11 сентября 1992	Террористическая магическая атака на Нью-Йорку. Город уничтожен. Паника и призывы к контролю над магическими способностями.
18 сентября 1992	Открытая анонимная публикация в глобнете списка всех причастных к атаке на Нью-Йорк.
Декабрь 1992	Не осталось в живых ни одного из причастных к 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-участницами 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 многоэтажных 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	АКС 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.



Корпорат «Inferno inc.»

КАК ИГРАТЬ?

За 72 часа до того, как взвыли сирены

Пол

Дракон меня раздери! Такого домика я еще не видал. Огромный хай-тек замок, окруженный гектарами экзотического парка. И что еще более странно, я даже не встречал изображений этого поместья. Вот это защита...

Предупредительное нечто открыло передо мной дверь. Я не знаю, что это такое, но уж точно не человек. Обычного обывателя он мог бы обмануть, но детектив вроде меня всегда замечает, если кто-то не дышит.

– Будьте добры следовать за мной, сэр.

Не так предупредительны были ребята, которые вытащили меня из кабинета (тридцать квадратных футов, два массивных стола, хлипкая дверь с табличкой «Риз, Туя и партнеры. Решаем проблемы»). И вот пару часов спустя я шел как будто по другому миру. Ничто здесь не было выставлено напоказ, но я представлял, сколько стоит ковер под ногами, ручка на вон той двери и почти незаметная камера слежения... Я следовал по коридору за бездыханной копией Дживза и все пытался сообразить, кто может быть хозяином такого дома. И тут я увидел его. В дорожке золотой раме (производство концерна «Русь», минимум пять базовых заклятий) висела облупившаяся детская игрушка – деревянный паровозик. Чтоб я сдох! Вот я влип... Я аккуратно сделал два шага прочь от игрушки и рванул за дворецким. Теперь я точно знал, чей это дом. И не дай бог мне притянуть неудачу к этой безделушке.

Дворецкий оставил меня у массивных дверей черного дерева. В комнате уже было четыре человека: три женщины и один мужчина. Их всех я видел в первый раз, но двоих узнал – Абигейл Уэскетт и Ноэль Мурамби: одна с белоснежной кожей, другая – черная, как ночь. Аристократические сливки и африканская ворожба. Высший класс. Третья женщина сидела поодаль: крепкая, ладная, смотрела с вызовом. Она мне сразу понравилась. В отличие



от мужчины: он стоял у окна, улыбался широченной располагающей улыбкой, но я нутром почуял, что с ним что-то не так. И всё же улыбнулся в ответ:

– Приветствую, маги!

Ноэль

Я поворачиваю голову к вошедшему (обычный симпатяга лет тридцати), но краем глаза смотрю, как на него реагируют остальные. Особенно женщина с безупречной осанкой справа от меня: слегка дергается бровь, еле заметная настороженность. Интересно, что она в нем увидела? Она очень сильна, это я чувствую. На парня, который все время ходил по комнате, не присев ни на минуту, она не обратила никакого внимания. На мою соседку с металлическими руками даже головы не повернула. Еще бы: сразу видно, что они слеплены из разного теста. Если бы не этот странный вызов, вряд ли они когда-нибудь встретились. Как, впрочем, и все мы. Странная компания.

– Я вижу, вся компания в сборе, – вдруг доносится от двери. – Добро пожаловать. Меня зовут Максимилиан Хорст.

Парень у окна на мгновение спадает с лица, но тут же расплывается в искренней улыбке и оказывается рядом с хозяином дома, протягивая ему руку. Да, парень явно не промах.

Сам Максимилиан Хорст! Я уже поняла, кто пригласил нас, но до сих пор не могла в это поверить. Один из самых могущественных магистров современности, разработчик метода «Практической невозможности». На нас смотрел невысокий человек, жилистый, но с заметным брюшком. Знаменитая трость, узорчатый перстень, запонки с рубинами... И это только то, что я замечаю с первого взгляда.

– Пожалуйста, садитесь. Я прошу прощения за бесцеремонное приглашение, но у вас нет времени на церемонии. Перейдем к делу.

Внезапно он поворачивается к мужчине, который зашел последним.

– Как вы догадались, в чьем доме находитесь?

– Детская игрушка. Вы приобрели ее на закрытом аукционе в Лондоне пять лет назад.

– Я не афишировал себя.

Мужчина пожимает плечами. Хорст представляет:

– Пол Туя. Прошу любить и жаловать. Детектив. Хороший. А почему вас, – он поворачивается к женщине с безупречной осанкой, – насторожил Пол?

– Мне всего лишь показалось, что он вот-вот что-нибудь уронит, – о, эти англичане, которые так изящно маскируют оскорбления под извинения! Пол явно напрягается.

– Абигейл Элизабет Фиона Уинни Эскетт. Очень перспективный чародей и аналитик.

Хорст поворачивает голову ко второму мужчине, но тот опережает его:

– Полагаю, всё вполне понятно, – он улыбается. – Может быть, мы просто назовемся и перейдем к сути?

– Вы торопитесь вернуться к своим делам?

Мужчина запнулся. Хорст продолжает:

– Впрочем, вы правы. Ноэль Мурамби, глава сети клиник «Виктория», – я киваю. – Бренда Фостер. Или, правильней, Бритва? Перспективный игрок Военных Игр. И Саймон Уэст, игрок на бирже. Теперь о деле. Мне нужно, чтобы вы сделали кое-что для меня. Строго говоря, не только для меня, но и для всего мира – так что элемент личной выгоды в моей задаче тоже присутствует, – сарказм Хорста явно направлен в сторону Саймона Уэста. Такое начало разговора кажется мне запредельно диким, но кто в твердом уме и здравой памяти будет прерывать Максимилиана Хорста? Так что все мы покорно слушаем. А Хорст спрашивает:

– Что вам известно про Inferno inc.?

– Серьезные ребята, – говорит Пол Туя. – Говорят, что прибыли напрямую из Ада. Ну или, по крайней мере, гарантируют, что могут вас туда отправить.

– Тоже мне сложность, – фыркает Бритва.

Пол ловит серьезный взгляд Хорста и продолжает:

– Оказывают магические услуги разного рода, но своего крупного производства у них нет, насколько я знаю. Мне рассказывали о парне, который заключил с ним договор и стал практически неуязвим. Но условия договора такие, что только ты свою душу и видел. Говорят.

Да это детектив – кладезь слухов. Впрочем, ладно, скрывать нет смысла...

– Они предлагали мне на них работать, – говорю я. О да, это привлекает внимание. Удивлены все, кроме Хорста. Ну, конечно. – Я очень внимательно читала все их бумаги. Там есть масса технических лазеек, которых можно при должном уме избежать. Вот только сдается мне, что тогда тебя может ждать ловушка похуже.

– Вы очень умная волшебница, мисс Мурамби, – отвечает Хорст. – «Инферно Инкорпорэйтед» была создана в начале девяностых годов. Традиционно во главе ее стоят Старшие Менеджеры: их шестеро, вы получите досье. У каждого есть магический предмет, это, если хотите, символ их власти в компании. Мне достоверно известно, что через 72 часа они собираются провести невероятно разрушительный ритуал во время Военных Игр. Прямо на арене. Но, если они преуспеют, пострадает далеко не только арена и город фанатов...

– На матче «Драконов» и «Титанов»? Вот сволочи! – Ого, похоже нашего перспективного игрока Бритву не так сложно вывести из себя.

Хорст саркастически улыбается:

– Думаю, не будет большим преувеличением сказать, что во время этого



судьбоносного матча Старшие Менеджеры собираются отправить наш мир в Ад. Я хочу, чтобы вы им помешали.

Мы молчим, переваривая информацию. И вдруг я слышу голос Саймона:

– Скажите, пожалуйста, мне всегда было любопытно. А Ад правда существует?

Хорст медлит, но отвечает:

– Да. Он существует. И я вас уверяю, ни вы, ни большая часть населения Земли не хотела бы туда попасть. Еще вопросы?

За всех отвечает Абигейл:

– Какие ресурсы Вы нам дадите?

– Минимальные. Меньше всего нам всем нужно, чтобы наши противники связали вас с моим именем. Это только все усугубит. Вы получите досье, один мощный глобер, и я дам вам сопровождение до любой точки в пределах сотни миль. Впрочем, я полагаю, вы выберете аэропорт, в котором ждет самолет мисс Мурамби.

Все понятно. Намекает на то, что нам хватит своих ресурсов, чтобы выполнить такую задачу. Но как ее вообще можно выполнить? Наши общие мысли озвучивает Бритва:

– И как мы это, черт побери, сделаем?

– С трудом. Возможно, вы не справитесь. Но если кто-то и справится – то вы. Если больше нет вопросов...

– Есть, – это Пол. – Почему вы сказали нам про предметы, которыми владеют Старшие Менеджеры?

– Потому что именно в них заключается важная часть их силы. И потому что это единственное, что мне достоверно известно о них. Остальное вам придется узнать самостоятельно. Я откланиваюсь, но вы, если хотите, можете оставаться моими гостями столько, сколько пожелаете. Только имейте в виду: у вас осталось чуть больше семидесяти часов.

Саймон спрашивает:

– А что будет, если мы откажемся?

На несколько секунд повисает тишина. Бритва смотрит с интересом, Пол – с ужасом. Хорст – изучающе. А потом его губы дергаются, и он улыбается. Тут же прыскаю я, начинает хохотать Пол, смеются Абигейл и Бритва. Молчит только весельчак Саймон. Он недоуменно переводит взгляд с одного на другого. Кто он, черт побери? И как оказался в этой компании, если не понимает, какие магические силы влекут нас вперед?

Пол

Три бронированные машины, один глобер и странная компания – вот все, на что расщедрился для нашей важной миссии магистр и богатей

Максимилиан Хорст. Да и машины должны довезти нас до аэропорта и вернуться обратно. Я смотрю в окно. Мы пробираемся сквозь неестественные клочья тумана. С каждой милей он становится все плотнее, кажется, что опустилась ночь. Впрочем, мы и правда выехали на два часа позднее, чем думали, – странный эффект защитных механизмов поместья.

Ну ничего. Слава богу, мои соратники на этот раз – богатые красотки с личными самолетами...

Мы выруливаем на аэродром. Туман как будто немного рассеивается. Личный самолет Ноэль Мурамби оказывается немаленьким боингом оригинальной конструкции. Я открываю рот, чтобы сказать комплимент ее вкусу... И раздается взрыв.

Что такое «настольная ролевая игра»?

Настольная ролевая игра (сокращенно НРИ) – это фантастическая история о приключении героев, которую в лицах рассказывают от 3 до 5 участников под руководством ведущего. Именно от вас зависят все части этой «интерактивной пьесы»: какими будут ваши персонажи, что движет ими, какие цели они преследуют, где и в какую эпоху происходят события. Большая часть игрового процесса – это устный рассказ игроков о том, что делает или собирается делать их персонаж. Кроме описания действий, вам, конечно, придется «отыграть» своего героя, словно актёр: передать его эмоции, особенности речи, манеру поведения.

Увы, в НРИ, как и в жизни, далеко не каждая попытка что-то сделать оказывается успешной. Чтобы избежать возможных споров и понять, что же произошло на самом деле, – смог ли ваш персонаж, к примеру, открыть замок или увернуться от пули, – есть игровая система, набор правил на все случаи жизни.

Кроме системы, в НРИ огромное значение имеет мир игры («сеттинг») – вселенная, созданная фантазией автора, где и будут происходить все удивительные приключения. Возможно, это мир фильмов, романов, компьютерных игр или, как в случае «Кибермагии», описанный в специальной книге, которую вы держите в руках.



Один из участников игры становится рассказчиком – основным ведущим истории, который также будет следить за соблюдением правил игры. Именно он описывает окружающую действительность и происходящие события. Все остальные, игроки, создают уникальных персонажей, у каждого из которых есть свой

характер, история, внешность, привычки и цели. Всех второстепенных персонажей, так называемых NPC (Non-Player Character, персонажи, не принадлежащие игрокам), с которыми по сюжету придётся встретиться участникам, отыгрывает рассказчик.

Что нужно для игры?

Чтобы начать играть, вам потребуется совсем немного:

- ▶ **от 3 до 5 человек.** Одному из этих людей (чаще всего рассказчику) нужно рассказать о правилах и мире игры тем, кто с ними не знаком;
- ▶ **хотя бы 6** обычных шестигранных игральные кубиков;
- ▶ **листы персонажей** для каждого героя. *О том, что это и зачем они нужны, Вы узнаете чуть позже. Рассказчику стоит*

подготовить подобные листы для всех значимых персонажей, которых он планирует ввести в историю;

- ▶ бумага для записей, карандаши и ластик для правок в листах персонажей;
- ▶ фишки или фигурки, символизирующие персонажей, для боевых сцен (необязательно);
- ▶ комфортное место для игровых встреч;
- ▶ фантазия и хорошее настроение.

Пример игры

На протяжении всей книги мы будем приводить примеры, описывающие те или иные части игрового процесса. Они взяты из модуля по «Кибермагии» под названием **«Когда звезды сойдутся...»**, в котором группа незнакомых друг с другом необычных и талантливых людей по просьбе магистра Максимилиана Хорста объединяется для ни много ни мало спасения мира.

Действующие лица:

- ▶ **Александр** – рассказчик.
- ▶ **Катя** – (и ее персонаж) Бренда Фостер по прозвищу «Бритва».
- ▶ **Лена** – Ноэль Мурамби.
- ▶ **Юля** – Абигейл Элизабет Фиона Уинни Уэскетт.
- ▶ **Пётр** – Пол или Охензи (Тень) Туя.
- ▶ **Сергей** – Саймон Уэст.



Современный город



Детектив

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

За 75 часов до того, как завыли сирены

– Госпожа Мурамби, мы получили экстренное сообщение.

Ноэль не повернула головы. Она по-прежнему смотрела на облака, но кожей чувствовала, как напряжена Кэндис.

– Я же просила перейти в режим информационной невидимости.

Легкое покалывание сменилось зудом.

– Мы перешли. Мы не знаем, как оно пробило блоки.

Это уже что-то необычное. Ноэль с сожалением отвела взгляд от иллюминатора и посмотрела на испуганную секретаршу.

– Что в сообщении?

– Координаты. Два часа полёта, в Калифорнии. И приглашение: «Прошу явиться незамедлительно. С уважением».

– Явиться с уважением или просит с уважением?

Ноэль не стала дожидаться ответа, повернулась к сидящей напротив Норе:

– Что думаешь?

– Хотите, мы этим займемся? – телохранительница уже начала подниматься, но Ноэль жестом остановила ее.

– Я сама. Кэндис, подготовьте все для связи с духами. Нора, вы с Майком запустите внеплановую проверку самолета.

Через пять минут Ноэль осталась одна в специально оборудованном помещении. Круглое, абсолютно темное и пустое, отделанное графитовыми панелями. Ноэль быстро набросала мелом охранные символы по стенам, подняла копье и начала обходить комнату, пританцовывая и напевая. Вскоре пространство наполнилось шорохами и голосами. Она никогда не была одна, достаточно было позвать... И они ответили.



– И духи ответили тебе, что в этом приглашении судьба говорит через важного человека. Если ты подчинишься ему, не жди добра, если не подчинишься, зло овладеет тобой. Но он открыт, и сейчас опасности для тебя нет.

– Ну офигеть теперь, – смеется Лена. – Мне нравится. Я так понимаю, после этого я – то есть Ноэль – отправляется по присланным координатам?

– Все так. Ноэль умеет прислушиваться к духам, в этом ее главная сила.

Ребята сидят в комнате Лены и Кати. Им повезло и почему-то вместо двухместного достался трехместный номер. Все вольготно расселись на кроватях и диване, а Петр занял место у стола, он всегда записывает что-то во время сессий.

– Так, с Леной разобрались, – продолжает Александр. – Африканка, мсани, богатая владелица клиник по всему миру...

– Жадная! – подсказывает Юля.

– У всех свои недостатки. Поговорим о твоих?

– Хочу быть заносчивой стервой.

– Заметано. Еще что-нибудь?

– Ну как, знатной, богатой, могущественной. С какой-нибудь драмой в прошлом и желательно будущем!

– Будешь смеяться, но у меня есть на примете как раз такой персонаж. Герцогиня Норфолк Абигейл Элизабет Фиона Уинни Уэскетт, герметический круг «Стелла Матутина», дядя и наставник – глава ордена. Был брат...

– Подожди, Абигейл Элизабет, дальше как? – Петр едва уворачивается от летящей в него подушки.

– Ты вообще все записывать будешь, детектив? – Катя уже ищет следующую подушку. Она, наконец, выбралась из Москвы, путешествует вместе с друзьями, ей весело, а Петр, зануда, все пишет и пишет.

– Все, что успею. Не хочу каждый раз переспрашивать. Так как там дальше?

– Фиона Уинни Уэскетт. Кать, подожди, давай лучше про тебя. Чего хочешь?

– Отрываться! – Катя раскручивает подушку над головой, Юля и Лена опасно отодвигаются. – Хочу решать проблемы силой, вот.

– Как насчет участия в Военных Играх?

– Напомни, что это.

– В мире Кибермагии нет войн, но есть спорт, который их заменяет. На специально отведенной территории команды сходятся, и так решаются политические споры.

– Да, точно. Давай! Военный-спортсмен, суровая женщина с магическим оружием. Здорово!

– Тебя будут звать, допустим...

– Бренда! Но все зовут меня Бритва.

Юля хватает Катю за руку и останавливает подушку.

– Ты едва бра не снесла, Бритва.

– Когда я раскручиваю мою булаву, никто не может меня остановить!

– Как насчет мононити? – Подсказывает Александр. – Рассекает все на своем пути, прячется в руке, как йо-йо.

– Супер!

– Твоя сильная сторона, очевидно, сила. А слабая?

– Гнев!

Все хохочут. Представить Катю в неконтролируемой ярости невозможно. Но не для того ли нам даны игры, чтобы можно было побыть кем-то совсем другим?

В этот момент открывается дверь и входит Сергей. Добродушно улыбается хохочущим друзьям, тихонько садится.

– Ты все пропустил, – говорит Лена.

– Ничего, мы в самолете моего персонажа обсудили.

– Да, с Сергеем у нас уже все схвачено, – подтверждает Александр. – Давайте с вашими закончим разбираться. Итак, что за люди ваши Абигейл и Бритва? Где их застало приглашение?



За открытым окном – темнота и шум моря. Всех клонит в сон под размеренный голос Александра, который подводит итог обсуждениям этого вечера.

– Итак, Ноэль летела в самолете, когда к ней сквозь все поставленные блоки пришло приглашение. Она посоветовалась с духами и решила лететь. К Полу в офис пришел представительный джентльмен и передал весьма настойчивое приглашение.

– Шон отследит рейс, – уточнил Петр.

– Да, конечно, Пол на связи с партнером. Помощнику Абигейл Элайдже вручили визитку коллеги в Ордене. Препроводили со всем почтением. К Бритве явился ее тренер под нажимом и сообщил, что она должна лететь. А Саймон Уэст сам знает, как он сюда попал.

– Сюда – это куда?

– В особняк Максимилиана Хорста. Вы все встретились в доме одного из самых могущественных магистров современности. Так все и началось.



У каждого обитателя мира Кибермагии есть **тело, разум и магия**. Это аспекты, без которых не сможет обойтись ни один персонаж.

Каждый из этих аспектов состоит из отдельных **атрибутов**. Например, «тело» состоит из силы, подвижности, моторики, скорости и стойкости. Разум – из харизмы, интеллекта, наблюдательности и воли. Магия – из потенциала, везения и контрмагии.

Атрибуты

У каждого персонажа есть все эти атрибуты, но некоторые из них развиты больше других, – это зависит от выбора игрока. От того, какие атрибуты вы улучшите, зависят способности и сильные стороны вашего персонажа.

Тело

Сила. Влияет на поднятие и перенос предметов, попадание по цели руками и холодным оружием.

Подвижность. Отвечает за сопротивление любым физическим атакам и определяет расстояние, которое персонаж может пробежать за секунду (значение подвижности, умноженное на 2).

Моторика. Нужна для взлома замков, меткой стрельбы из огнестрельного оружия и вождения.

Скорость. Влияет на инициативу (порядок хода).

Стойкость. Нужна для снятия физических осложнений и сопротивления агрессивной внешней среде.

Разум

Харизма. Определяет влияние персонажа на других людей.

Интеллект. Влияет на эрудицию, работу с компьютерами, знание финансов и изобретательность.

Наблюдательность. Нужна для поиска следов, ведения расследований и предугадывания опасности.

Воля. Дает возможность противостоять харизме другого человека, снимает ментальные осложнения.

Магия

Потенциал. Важен для успешного создания заклинаний и попаданий ими в цель.

Везение. У каждого персонажа есть «жетоны везения». Во время сессии игрок может потратить их, чтобы перекинуть неудачный бросок кубика или, получив осложнение на выбор, добавить ещё один кубик к своему броску («жетоны» обновляются в начале каждой сессии).

СОВЕТ: используйте в качестве «жетонов везения» печенье или конфеты, чтобы их можно было съесть, когда вы их тратите.

Контрмагия. Важна для снятия магических осложнений и сопротивления магическим атакам.

Стартовый баланс

Значение атрибута – это число от 1 до 5, показывающее, насколько развит атрибут. По умолчанию значение каждого из них равно 2. При создании персонажа значение одного из атрибутов на ваш выбор поднимите до 4, и ещё двух – до 3.

Затем выберите 6 свойств (не более 4 в одной особенности). Ваш персонаж автоматически получит те особенности, к которым относятся выбранные вами свойства (*подробнее см. в главе 5*).

Сделав выбор, получите для каждой из ваших особенностей по одной единице оборудования.

Развитие персонажа

За каждую сессию персонаж будет получать 1 очко развития (ОР). Если ведущий решит, что герой сделал что-то выдающееся, он может дать ему дополнительное ОР.

Игрок может тратить ОР на развитие персонажа.

Добавление новой особенности стоит 1 ОР (включает 1 свойство из этой особенности).

Новое свойство или оборудование стоит 1 ОР.

Повышение значения атрибута на единицу стоит 3 ОР.

Развитие магической традиции

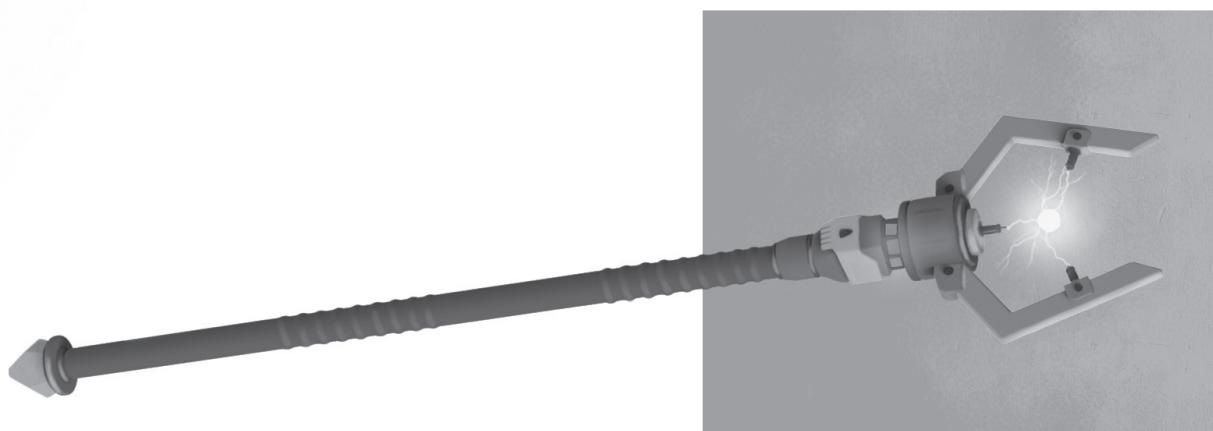
Магией владеет каждый житель Земли, но у каждого персонажа свой **ранг** (*подробнее см. в главе 4*).

Уровень **«маг»** можно взять при создании персонажа. Или «дорости» до него в ходе истории, набрав 3 свойства (помимо свойств, обозначающих ранг) в особенности своей магической традиции.

Чтобы стать **«чародеем»**, потребуется 5 свойств (кроме ранговых). Чародей снижает сложность всех своих бросков потенциала на 1. Он также может добавлять свойства из других магических школ к своей.

«Колдун» требует 8 свойств, не считая ранговых. Колдун снижает сложность всех своих бросков потенциала на 2. Также колдун может полноценно освоить вторую магическую школу.

Стать **«магистром»** можно только по ходу сюжета.



Магический посох

Черты личности

У каждого персонажа свой характер и своя уникальная история, придуманная игроком. Именно она определяет, что за человек ваш персонаж, как он себя ведет, к чему стремится и чего хочет.

У каждого персонажа на старте есть одна черта личности, состоящая из позитивного и негативного качества. Придумав свою историю, выберите по одному качеству из списка ниже или придумайте свои по аналогии. В дальнейшем, с развитием сюжета, таких пар может стать 2 или даже 3.

Положительные качества

Внимательность к деталям
Целеустремленность
Сообразительность
Лояльность
Самоотверженность
Решительность
Широкие взгляды
Готовность помочь
Активность
Внимательность
Предусмотрительность
Добросердечие
Защитник
Чувство долга
Обязательность
Гибкость

Негативные качества

Зануда
Упрямство
Трусость
Излишняя сдержанность
Жадность
Самоуверенность
Цинизм
Отрешенность
Рассеянность
Жажда нового
Высокомерие
Неловкость
Боязнь ошибиться
Медлительность
Мягкость

Пример создания персонажа

Игрок Лена создала персонажа Ноэль Мурамби. Уроженка Кении, Ноэль сейчас управляет сетью магических и научных клиник «Виктория». К моменту, когда начинается наша история, она один из всемирно известных специалистов по чародейству и волшебству. Именно благодаря своим магическим знаниям и навыкам она сумела сколотить неплохое состояние.

Несмотря на то, что Ноэль добилась общественного признания и занимает высокий пост, она продолжает практиковать сама, оставаясь приверженцем исконной кенийской магической традиции «лайбон».

Итак, начальное значение всех атрибутов ее персонажа – 2. Лена подняла Интеллект до 4, а Потенциал и Харизму – до 3. Самая сильная сторона её персонажа – образование и зна-

ние финансов. Кроме того, Ноэль обаятельнее среднестатистического человека и способна творить более сильные и сложные заклинания.

Атрибуты

Потенциал: 3 | Везение: 2 | Контрмагия: 2

*Харизма: 3 | Интеллект: 4 |
Наблюдательность: 2 | Воля: 2*

*Сила: 2 | Подвижность: 2 | Моторика: 2 |
Скорость: 2 | Стойкость: 2*

Следующим шагом Лена выбрала для своего персонажа две черты личности: положительную и негативную.

Ноэль отличается самым искренним желанием помогать нуждающимся. Когда ей выпадает подобная возможность, она испытывает настоящую эйфорию, воодушевление и чувство уверенности в своих силах.

Но, к сожалению, Ноэль выросла в крайне бедной среде. Тяжёлые условия жизни и постоянная нехватка даже самого необходимого сделали её жадной. Часто этот порок встаёт на пути её благих начинаний: ей сложно бороться с собственной скупостью даже в мелочах.

Черта личности

Положительное качество: добросердечие.

Негативное качество: жадность.

Далее Лена определила для себя особенности (глава 5), которыми, по её мнению, обладает Ноэль уже в начале приключений: «теория магии», «корпоративная культура» и «лайбон».

Для того чтобы их получить, она взяла свойства из соответствующих списков: «систематизация» и «основы» (для «теории магии»); «СЕО» (для «корпоративной культуры»); «ученик», «волшебник» и «лечение (тело)» (для «лайбона»).

Последняя особенность (лайбон) и выбранные в ней свойства определили магический ранг Мурамби – она волшебник (см. главу 4).

Определившись с особенностями и свойствами, Лена получила для Ноэль по одной единице оборудования для каждого из выбранных блоков: «скрипторию» для особенности «теория магии», «телефонную книжку» для «корпоративной культуры» и «ритуальное копье» для «лайбона».

Особенности, свойства, оборудование:

Особенность: теория магии.

Свойства: систематизация, основы.

Оборудование: скриптория.

Особенность: корпоративная культура.

Свойства: СЕО.

Оборудование: телефонная книжка.

Особенность: лайбон.

*Свойства: ученик, волшебник,
лечение (тело).*

Оборудование: ритуальное копье.

На этом процесс создания персонажа завершен, и Ноэль Мурамби полностью готова к игре.



Маг вуду

За 65 часов до того, как завыли сирены

Пол

Поздновато мы выезжаем, но нет ничего важнее, чем познакомиться с коллегами по заданию. Я кошусь в глобер – Шон присылает мне все новые обрывки информации о тех, кто едет со мной в машине. Ну и, конечно, продолжаю присматриваться.

Вот Ноэль вглядывается в туман за окном. Поворачивается ко мне, замечает взгляд:

– Красивый, правда?

Я не знаю, что ей ответить. У меня этот туман, плотно обступивший машины сразу, как мы выехали за ворота поместья, не вызывает ничего, кроме отвращения и жути. А она снова повернулась к окну:

– Как будто там фигуры...

Судя по взглядам наших коллег, они тоже в недоумении.

Мне страшно и весело, как и всегда, когда я начинаю охоту. Правда, на этот раз гораздо страшнее, чем обычно. Ведь тот, на кого я собрался поохотиться, уже вышел на охоту за мной. Зато, думаю я, круто путешествовать с кем-то, у кого есть бизнес-джет. Думаю так до того момента, когда самолет взрывается прямо у нас под носом.



– Ложись! – орет Бритва и наваливается на меня, прижимая голову лицом вниз. Грохот, по машине проходит жар, она подпрыгивает.

Я вышибаю дверь ногой и выкатываюсь в сторону, противоположную взрыву. Рядом Бритва, между нами Эби плетет руками в воздухе что-то замысловатое. Ноэль несется к самолету. Ненормальная! Я понимаю, что кого-то не хватает.



Выволакиваю Саймона из машины.

– А тут точно безопаснее? – успеваешь спросить он.

Во взгляде, который на него бросает Бритва, мне чудится что-то вроде жалости.

– Держись за мной! – кидает она, и мы бежим за Ноэль.

Это зрелище я вряд ли когда-нибудь забуду. Сквозь марево жара мы видим, как пылает самолет. Это огненный смерч, обнимающий машину, а еще выше – дым. И на этом адском фоне корчится, дергается, неестественно выгибается черная фигурка Ноэль. Сначала я решил, что от горя с ней случился припадок, но вдруг понял, что в ее движениях есть смысл. Она же камлает! Или как там это у них называется?..

– Какого черта? – Бритва смотрит не на Ноэль, а вокруг. С неба падают черные снежинки. Клянусь, если бы в аду случилась зима, она должна была бы выглядеть так. Я пытаюсь понять, какая магия может быть источником такого, ловлю одну из снежинок. И понимаю, что это не снег.

– Книжки? – у меня в руке крошечный кусочек обгоревшей страницы.

В этот момент Абигейл заканчивает плести свою гигантскую невидимую сеть и с силой бросает ее в сторону самолета. Расфокусированным взглядом я почти вижу сеть, которая, коснувшись пламени, начинает душить его, постепенно стягиваясь.

Ноэль бежит к самолету, мы за ней. Краем глаза я отмечаю, что наши джипы давно скрылись из виду, а вот служба охраны аэропорта, наоборот, очень быстро приближается к нам. Мы подбегаем к самолету так близко, как позволяет жар. Абигейл быстро-быстро плетет сети поменьше и закидывает их в разные стороны, Ноэль продолжает танцевать и нашептывать, я пытаюсь помочь ей и подпеваю. Наша с ней магия удивительно входит в резонанс: огонь у двери самолета спадает, и из проема шагает фигура. Черная, фантазмагорической формы. Саймон вскрикивает, я от удивления сбиваю дыхание, вдыхаю снова – и в горло попадает очередная горячая «снежинка». Чертово невезение! Огонь снова лижет проем. Ноэль бросается к фигуре, которая уже распалась на две: мужчина и безжизненное тело девушки, которую он выволок из самолета.

И в тот момент, когда мы все кидаемся им на помощь, Бритва вдруг бросается в противоположную сторону.



– Говорю вам, там была женщина, и она успела свалить! – Бритва начинает горячиться, и какое-то мутное ощущение под ложечкой подсказывает мне, что лучше ее не доводить.

Мы все еще оглушены произошедшим за последние несколько часов. Огонь, сирены, обгоревшие сотрудники Ноэль, разговоры с охраной аэропорта, чудом не переросшие в потасовку... И вот мы сидим в подземном

пентхаусе с потрясным баром и фальшивым видом на тропический остров и пытаемся сложить два плюс два. Все, кроме Саймона. Он всю дорогу вел себя, как растерянный золотой мальчик, но, когда дюжие молодцы в форме охраны аэропорта едва не поставили крест на нашей миссии, вдруг подобрался и безо всякого волшебства выпутал нас из этой поганой ситуации. Потом внезапно заявил, что знает, где мы можем скрыться, приволок нас сюда – и тут как будто снова отключился. Сидит в кресле, словно его ничто не касается, вертит в руках стакан с виски и мурлычет что-то под нос. Не заклинание, просто песенку – это даже я чувствую.

– Там была женщина, – повторяет Бритва. – Стояла с другой стороны от самолета, примерно на том же расстоянии, что и мы. Мне удалось подобраться к ней и... В общем, она свалила от меня так быстро, что я не смогла догнать. А я очень хорошо умею догонять...

– Думаете, это она все подстроила? – Эби не поднимает глаз от своего расклада таро.

Я отправляю Шону: «Длинные волосы, серый костюм с пластиковыми вставками, 25 или чуть старше».

– Я не знаю, кто это подстроил. Но я клянусь, я найду и уничтожу того, кто посмел тронуть моих людей... и библиотеку, – говорит Ноэль.

«Проверьте Максим де Флонте».

Это сообщение приходит с какого-то незнакомого номера. «Простите?» Незнакомец продолжает: «Длинные волосы, серый костюм». Я вскакиваю.

– Пол, в чем дело? – спрашивает Ноэль. Все смотрят на меня и на глобер у меня в руках.

– Какой-то умник взломал мои сообщения. Он отвечает на то, что я писал Шо... Другому человеку, – глобер переходит из рук в руки. Последним он попадает к Бритве. Она очень внимательно смотрит на экран, и, когда поднимает взгляд на меня, он мне совсем не нравится.

– Ты что, писал кому-то о той, кого я встретила?

– Это мой напарник Шон. Он...

– Да чихать, кто он! Мы команда. Разве нет? Действовать сообща, не делать ничего за спиной!.. – она осекается, смотря на экран.

– Что?

– Это она, – Бритва поворачивает к нам экран. На нем фотография миловидной молодой женщины.

– Это Шон прислал?

– Нет. Другой.

– Меня зовут Шторм, – внезапно включается динамик у глобера. – Виль... Нет, просто Шторм.



Голос странный, как будто пропущенный через десяток звуковых фильтров. Бритва оглядывается. Бросает глобер на пол, хватая табурет.

– Бритва, нет!

– Он шпионит за нами!

Табурет был накрепко прикручен к полу. Был. Саймон вскакивает, Эби разом сметает в сторону карты, я бросаюсь к глоберу.

– С дороги! – удар ботинком под ребра справа отбрасывает меня в сторону. Бритва замахивается тяжеленным табуретом, собираясь расколотить глобер.

– Я не шпион! Мистер Хорст попросил меня быть на связи с вами. И – мне очень жаль. Но только что пришли данные о том, что Шон Риз погиб.

Как будто втрое больший ботинок врезается мне под левое ребро.

В мире КМ магией владеют все, поэтому **стандарт вежливого обращения друг к другу «маг»** прочно укоренился в повседневной речи.

Для каждого человека волшебство начинается с «прорыва» – момента пробуждения магических способностей.

Прорыв не зависит от возраста, пола, расы или генетических особенностей. У каждого он происходит по-разному и в разное время. Предсказать, когда это случится, невозможно, хотя в современном мире он почти всегда происходит в возрасте 3–5 лет.

В момент прорыва магическая энергия, спящая внутри человека, пробуждается, и он получает возможность влиять с ее помощью на окружающий мир. Характер человека, его настроение и желания в момент прорыва могут определить доступный ему способ работы с магией.

Основы

Несмотря на то, что каждый выбирает свой путь и свою школу, есть и общее для всех правило: **для любого магического воздействия нужно заклятие.** Это может быть мгновенное действие, требующее только щелчка пальцев или сформировавшейся мысли, а может быть и длящийся месяцами ритуал.

За годы изучения магии учёные сформулировали Основы – принципы, по которым «работает» всё существующее в мире волшебство. Не исключено, что однажды кто-то выйдет за рамки Основ и создаст совсем иное чародейство, но подобного гения вряд ли можно будет по-прежнему считать человеком.

Магический потенциал

Каждый человек в мире рождается с определённым магическим потенциалом, определяющим, с каким количеством энергии он может работать одновременно.

Даже до возвращения волшебства в мир магический потенциал, пусть и крайне ограниченный, был у каждого. Иногда, в критический момент, он просыпался, и происходило маленькое чудо, которое обычно списывали на случайность, везение или удивительное совпадение.

Как только магия вернулась в мир, оковы, сдерживающие способности людей, пали, магический потенциал каждого человека развился, увеличившись в десятки раз, и повсюду стали происходить настоящие чудеса.

Никто из людей с огромным потенциалом так и не смог добиться хоть сколько-нибудь значимых успехов в любой области, кроме магической. Многим людям нравится думать, что это результат некой изначальной космической справедливости, однако высшие маги нашли более прозаическое объяснение: **сильный волшебник пропускает через себя огромные потоки энергии, которые исподволь меняют его жизнь,** заставляя поддерживать круговорот магии в мире. Сопrotивляться влиянию энергии на свою жизнь тем сложнее, чем сильнее ее поток. То есть, чародей становится заложником своих сил.

Может возникнуть ощущение, что энергия обладает собственной волей и заставляет человека заниматься магией, сознательно отсекая всё лишнее в его жизни. Это не так. Энергия не разумна, она просто течёт во времени и пространстве, преобразуясь в материю. Ее можно сравнить с быстрой рекой, в которую упала ветка. Поток несёт ветку вниз по течению, даже если она обретёт собственную волю и начнёт сопротивляться, всё, что ей удастся, – замедлить движение.

Первая аксиома, которой учат магов: потенциал – далеко не всё. Во-первых, существуют специальные упражнения, позволяющие как снижать, так и повышать его. Естественно, до определённого предела. Во-вторых, важно не только обладать сильным потенциалом, но и уметь правильно с ним работать, иначе никогда не сможешь решать серьёзные

Первая аксиома, которой учат магов: потенциал – далеко не всё.

С тех пор прошло много лет, но до сих пор никому не известно, от чего зависит магический потенциал человека. Все исследования на эту тему пока не дали точных результатов. С уверенностью можно сказать лишь, что магический потенциал не определяется наследственностью. Кроме того, чем выше потенциал, тем меньше способностей ко всему не-волшебному есть у человека.

магические задачи. Чем выше навык управления энергией, тем больше у волшебника возможностей влиять на мир, контролировать результат заклятий и полностью использовать врождённые способности.

Для работы с магией нужен не только потенциал, но и знания. Без них потенциал бесполезен.



Три компонента заклятий

Каждое заклятие состоит из трёх компонентов: **ресурсы, корректность связей и результат.**

Ресурсы включают в себя ингредиенты, время, необходимое для заклятия, и количество требуемой энергии.

Корректность связей – это правильное использование ресурсов. Сюда входит очередность смешивания компонентов, правильное произнесение слов, акцентирование связующих энергетических нитей и многое другое. Корректность связей зависит не только от правильности действий, но и от парадигмы мага, школы, к которой он принадлежит. Одно и то же закливание для мага-вуду и для мага-алхимика будет выглядеть по-разному.

Результат – знания того, как заклятие воздействует на мир. Не важно, получил его маг через предошущение или через опыт, но, если он недостаточно чётко осознал результат, с большой долей вероятности закливание не сработает.

Классификация

У каждой магической традиции мира своя шкала званий, отражающая могущество волшебника и мощь творимых им заклятий. Тем не менее, существуют общемировые стандарты, которыми, в частности, пользуется Интерпол. Эти классификации были разработаны в эпоху Пробуждения **Лондонским королевским обществом по развитию знаний о природе.**

Магический потенциал человека измеряется по пятибалльной шкале, определяющей максимальное количество фидеонов, которое он может использовать единообразно. Людей с максимальным потенциалом принято называть **«гиперами».**

Образование же мага, благодаря которому можно научиться лучше, точнее использовать

вкладываемую в закливание энергию, определяет его ранг. Как и все важные данные о человеке, его магический статус фиксируется в пасе. Чтобы перейти из одного магического ранга в другой, нужно сдать экзамен, курируемый представителем Интерпола.

Ранг	Людей с этим уровнем
До прорыва	крайне мало
Ученик	немного
Волшебник	большинство
Маг	один на средний город
Чародей	один на область/штат или небольшую страну
Колдун	не более пяти на очень крупную страну
Магистр	всего пять в мире

Белый и Черный Пути

Все закливания мира делятся на белые и черные. Красных, зелёных, серых или нейтральных закливаний не существует. Мастерство черной магии приходит через управление большими объемами затрачиваемой энергии, белой – через умение использовать каждую крупницу.

Черный маг уничтожает ограничения, мешающие ему достигнуть нужного результата. Для этого он в, частности, использует свои и чужие эмоции, усиливая собственный энергетический фон.

Белый маг не разрушает ограничения, а обходит их. Для этого он постигает законы мира и природу его отдельных элементов, осознает их значение в общей картине.

Могущество черного мага – это огромная личная эффективность. А сила белого мага приходит через глубинную осознанность.

Черная магия даёт своим адептам возможность «здесь и сейчас» преодолеть лю-

Могущество черного мага – это огромная личная эффективность.
А сила белого мага приходит через глубинную осознанность.

бые ограничения – в умении или ресурсах. Однако черная магия часто требует нарушения законов для получения необходимой энергии. Поэтому черные маги намного чаще, чем белые, привлекают внимание Интерпола или колдунов, следящих за спокойствием в мире.

Магические традиции

В мире КМ есть **абсолютно все магические традиции**, когда-либо существовавшие на Земле. Какие-то стали более популярными и нашли последователей во всех уголках планеты, какие-то характерны только для одной страны или даже племени. У каждой из школ разное количество последователей и сильных магов, у каждой свои возможности и методы.

Вы можете создать персонажа, который будет следовать любой магической традиции, даже если она не описана в книге. Для этого обсудите с мастером её возможные свойства, особенности и оборудование.

Но помните, **у каждого персонажа магическая школа может быть только одна** (только персонаж ранга «колдун» может полноценно освоить вторую магическую школу).

Кибермагия

Несмотря на то, что кибермагия является симбиозом магии и науки, она «работает» по общим для всех школ магическим законам – воздействует на фидеонное поле, фидеоны меняют свою структуру, и в мире происходит то, что задумал маг. Тем не менее, ее принято выделять в отдельную группу как раз из-за того, что без полного участия науки она не действует. Все направления данного вида магии, будь то сама кибермагия, неомагия или сёрфинг, нуждаются в наличии технологического компонента, устройств,

большая часть которых функционирует на грани продвинутой науки. И благодаря магии – немного за гранью.

Клерикальная магия

Клерикальная магия – единственная в мире, не влияющая напрямую на фидеонное поле. Клерики не читают заклинаний, не используют ингредиентов, они молятся Богу.

Конечно, чтобы вознести молитву, не нужно специального образования, и сделать это может любой человек, но откликнется ли Бог – неизвестно.

Чем религиознее человек, чем твёрже его вера, тем больше шанс, что после его молитвы случится чудо. Многие истинно верующие (например, вся Католическая Церковь Триумвирата) **не следуют ни одной магической традиции**, а просто живут по заветам своей религии. У них свои ранги посвящения, к ним не относится общепризнанная классификация, хотя, конечно, у каждого из них есть и способность к магии, и магический потенциал.

Когда клерик хочет изменить что-то в мире, он начинает молиться. Добился ли он успеха, остаётся на усмотрение рассказчика: для молитв уровень сложности скрытый. Бросая кубики, клерики должны набрать определённое (известное только ведущему и зависящее от того, о чём просит персонаж) количество «успехов». Зато священники способны на настоящие чудеса.

В отличие от волшебников, следующих обычным магическим традициям и знающих результаты своих заклинаний, клерики могут попросить Бога о чём угодно.

Естественно, в мире, где есть Бог, есть Рай и Ад. Причём обитатели Ада активно вмешиваются в жизнь людей. Конечно, это не отдельный разумный вид – в мире Кибер-



магии разумом обладают только люди. Демоны – это маги, иногда очень сильные. Имена некоторых из них в незапамятные времена гремели по всей Земле. А те, кого люди обычно называют бесами, – всего лишь конструкты, своеобразные магические големы.

Дары

Кроме магических школ и созданных ими заклинаний в мире КМ есть так называемые «дары». Это явление крайне редкое, но у некоторых везунчиков (впрочем, кто-то считает дар проклятием) они проявляются во время прорыва. Магический дар у каждого обладающего им человека свой, неповторимый. Вот примеры уже внесённых в специальный реестр магических даров:

- ▶ возможность видеть ауры людей и чувствовать их настроение;
- ▶ возможность чувствовать магию в любом ее проявлении;
- ▶ сила видеть будущее;
- ▶ иммунитет к пулям или холодному оружию;
- ▶ умение чувствовать правду или ложь;
- ▶ умение точно прогнозировать любые изменения погоды;
- ▶ умение не разбиваться при падении с любой высоты;
- ▶ способность написать текст, который погружает читателя в очень реалистичные фантазии;
- ▶ талант говорить или петь так, что все вокруг замирают и внимают с восхищением.

Безусловно, это не все магические дары, которые проявлялись у обитателей мира КМ. Увы, иногда дар приносит своему владельцу больше вреда, чем пользы, и многие предпочитают скрывать свои способности, чтобы не вызывать зависти или страха у других людей или не стать объектом пристального внимания корпораций.

При создании персонажа вы можете сами придумать магический дар, согласовав с ведущим подробности его действия и развития.

Магические дары не являются заклетами в прямом смысле слова – научиться чужому дару нельзя, как нельзя и обучить своему. Но дар можно развивать и совершенствовать точно так же, как и умение работать с заклетами.

Невозможность предсказать, у кого и какой дар проявится, редкость этого явления, его схожесть и несхожесть с заклетами стали причиной серьёзных дебатов как в магических, так и в культурных кругах.

Синдром Саммерса

Самый страшный из магических даров официально считается болезнью. Он получил название «синдром Саммерса» – по имени первого человека, у которого он был обнаружен, нейрохирурга Йозефа Саммерса, прошедшего прорыв в возрасте 36 лет в 1985 году.

Синдром Саммерса характеризуется двумя серьёзными осложнениями:

- ▶ опухоль головного мозга, часто приводящей к инсульту, потере зрения, слуха, а потом и других органов восприятия;
- ▶ противоестественной невосприимчивостью к магии, как чужой, так и собственной.

У синдрома есть следующие стадии:

- ▶ нулевая: нет никаких проявлений болезни;
- ▶ первая: магия других людей изредка не действует на носителя;
- ▶ вторая: магия других людей перестаёт действовать на человека, изредка не срабатывает и его собственная магия;
- ▶ третья: человек теряет возможность творить заклинания, использовать свитки, артефакты и другие магические предметы;

- ▶ четвёртая: синдром позволяет своему носителю преодолеть физические законы мира, например, гравитацию;
- ▶ пятая: «больной» способен подавить чужую магию, направленную не только на него, но и на любой другой объект;
- ▶ шестая: человек полностью растворяется в потоках энергии.

Изучением синдрома Саммерса постоянно занимаются многие крупнейшие медицинские центры мира, проводятся кибермагические, научные и магические исследования. Однако мало кто из пациентов с диагностированным синдромом Саммерса доживает даже до второй стадии развития болезни. Поэтому причин появления синдрома или его возбудителей до сих пор не обнаружено.

Магические камни

Одним из самых распространенных методов хранения энергии и способов заранее подготовить заклятие являются драгоценные камни. Чем чище камень, тем выше его магический потенциал, тем больший заряд фидеонов он способен вместить и удержать.

Для заклятий, относящихся к разным сферам жизни, обычно используют разные камни.

Камень	Сфера
Рубин	Любовь
Сапфир	Знания
Алмаз	Богатство
Изумруд	Удача
Александрит	Торговля



Сотрудник компании «AKS»

ОСОБЕННОСТИ

За 60 часов до того, как завыли сирены

Что скажешь, Шон?

Я знаю, ты не можешь меня слышать и тем более не можешь ничего сказать. Но я, похоже, слишком привык все обсуждать с тобой. Без этого разговора у меня в голове сплошная каша...

Разложим по полочкам. Смертоубийственное задание. Я попал в группу, сплошь состоящую из профи-волшебников и сомнительных личностей. Лавина ужасных обстоятельств, которые на нас обрушились. Что еще? Мой напарник мертв. Самолет моей новой знакомой Ноэль Мурамби взорвался, похоронив людей, которые на нее работали, и личную библиотеку (вопрос о том, какой псих держит библиотеку на борту частного джета, мы обсудим в другой раз). Помощник Абигейл Уэскетт попал в аварию и находится в состоянии овоща... И все это произошло за несколько часов, прошедших с момента, когда мы все переступили порог одного магистра Максимилиана Хорста. И узнали о намерениях Старших Менеджеров Инферно.

Вывод первый: если у вас есть возможность жить, не попадаясь на глаза сильным мира сего, не недооценивайте ее. Вывод второй: никто из наших близких не в безопасности.



– Пол! – Пол вздрогнул и вернулся в реальность. На него смотрели три пары женских глаз. Абигейл Уэскетт, Ноэль Мурамби и Максим де Флонте. Женщина с длинными волосами в сером костюме с пластиковыми вставками. Шторм сумел каким-то образом не только найти ее, но и устроить им встречу. И вот они уже битых полчаса сидели и разговаривали ни о чем, пытаясь одновременно не спугнуть ее и выяснить хоть что-нибудь.

А ей хоть бы хны. Потягивает молочный коктейль (она, что, для этого заставила назначить встречу в баре?), на все вопросы или прикидывается дурочкой, или просто загадочно улыбается. Сказала, что она детектив, рас-



следующий «террористическую организацию Гримуар». Бред какой-то. Пол даже начал было винить свою невезучесть, хотя прекрасно знал, что обычно она проявляется в куда более приземленных вещах.

– Мне пора, – неожиданно Максим оказалась на ногах. Никто из них даже не заметил, как это произошло. – Я очень хотела бы вам помочь, но, боюсь, больше сейчас ничего не могу сказать. Впрочем, думаю, мы скоро увидимся.

Она исчезла за дверью так быстро, что никто даже не успел ответить.

– И что это было? – Спросила за всех Ноэль.

– Я просканировала ее ауру. Ничего! Словно бы у нее нет магии...

– Может быть, это магическая клятва?

– Ты думаешь, я не распознала бы...



Ну вот, опять. Мой добрый напарник Шон. Как бы я хотел распутывать это дело с тобой, а не с этими безумными чародейками. Как будто у нас мало проблем без их споров о том, кто из них компетентнее и достойнее, чтобы вести нашу группу в бой. Ты спросишь, с чем бы я предложил разобраться первым делом? Ну вот, например. Как так вышло, что с наших счетов пропали все деньги? (Шторм говорит, потребуется несколько недель, чтобы с этим разобраться) А главное – как теперь жить с пустыми счетами? (Конечно, оказалось, что у Ноэль Мурамби есть свой личный счет, который она, так и быть, откроет для нашей операции. Но не опустеет ли и он?) Кто взорвал самолет у нас под носом? И как нам подобраться ближе к Inferno Inc.? Кто или что противодействует нам, ставя под угрозу наших близких? Как нам попасть на арену Военных Игр, чтобы предотвратить, фигурально выражаясь, Апокалипсис? И, кстати, как нам пережить эти несколько дней, не поубивав друг друга?



Пола вывела из задумчивости неожиданная тишина. Ноэль и Абигейл снова смотрели на него.

– Что?

– Ничего. Ты странно себя ведешь, – это Абигейл.

– Просто невозможно слушать, как вы... Неважно. Я анализировал.

Ноэль и Абигейл переглянулись, усмехнулись.

– Мы больше не будем, – это Ноэль.

– Неужели?

– Да. Мы поняли, что можем разделить сферы ответственности. Я сосредоточусь на расследовании, а Абигейл – на работе с командой. А то, похоже, мы можем ненароком поубивать друг друга.

Пол с подозрением уставился на Ноэль. Она читала его мысли? Или это всего лишь совпадение? Ноэль, как ни в чем не бывало, продолжила:

- Ты пойдешь со мной.
- И какой у нас план?
- Эби вернется в убежище, поговорит с Саймоном, Бритвой и Штурмом. А нас с тобой ждет морг.



И ты знаешь, Шон, кажется, их план работает. Когда мы вернулись из морга, нас ждало самое удивительное признание из всех, что я слышал в жизни. Я не знаю, что Абигейл сказала Саймону, но он раскололся и решил рассказать нам правду. Приготовься: он работал на организованную преступность! Организованную преступность, Шон! Как в прошлом веке! Оказывается, она все еще существует, и это не сказки из старых книг. Мне выть хочется от того, что я не могу тебе про это рассказать.

Кстати, наш «допрос» бывшего пилота Ноэль в морге и ответы, которые я получаю от Интерпола, ведут нас в ту же сторону (да, мы заключили договор на расследование с Ноэль, и теперь я могу запрашивать базы Интерпола). Все ведет к тому, что самолет взорвал какой-то наемник по заказу африканских царьков – прошлое Ноэль добралось до нее. Но самое важное то, что оно добралось до нее сейчас. Какие-то куда более значительные силы, чем старые недоброжелатели Ноэль или твой убийца, сумели сделать нас мишенью для всех неприятностей, которые теоретически могли бы с нами случиться.

Чтобы разобраться с этим, нам все-таки придется отправиться в Рим. Идея Ноэль. У нее там старые связи, и, возможно, в архивах мы действительно найдем что-то полезное, чтобы выпутаться из этой адской неразберихи. Ты спросишь, как? Без денег, самолета, на полуправильном положении... Ты знаешь, как мы выкрутимся? Странные знакомства Саймона. В голове не укладывается: мы несемся на всех парах в каретах с конвоем-невидимкой к какому-то (чутье говорит: нелегальному) порталу, который непонятно кто контролирует.

Вот что значит откликнуться на приглашение Максимилиана Хорста.



- *Петь, ну хорош уже. Ты второй вечер играешь со своими письмами мертвому другу больше, чем с нами.*
 - *Ладно, простите. Так что, обсудим стратегию?*
 - *Обсудили уже. И едем в каретах куда-то на побережье, где Саймон знает нелегальный портал.*
 - *Окей. Тогда, давайте, я буду травить вам анекдоты, чтобы вы не заскучали в пути. Эмм... Заходят в бар, скажем, дракон, вудуист и кибермаг...*
 - *Саймона сейчас укачает.*
- Александр быстро делает несколько бросков.*
- *Похоже, всех вас сейчас укачает. Но в остальном вы без происшествий добираетесь до места назначения.*



Как уже говорилось выше, при создании персонажа вам необходимо выбрать для него **особенности и свойства**. В этой главе мы подробнее расскажем о них, а также о существующих **магических традициях и о подходящем оборудовании**.

Если вы не нашли в списке заинтересовавшую вас магическую традицию или придумали для своего персонажа новую, уникальную особенность, просто обсудите её с мастером. Точно так же можно добавить новое свойство или оборудование в уже существующую особенность.

Формирование свойств и оборудования

После того, как вы определились со свойствами, вы автоматически получаете особенности, к которым они относятся (см. главу 3). Свойства и особенности являются неотъемлемой частью вашего персонажа, их нельзя отобрать или запретить.

Также для каждой особенности вы получаете оборудование. Это всегда очень редкая и по-своему уникальная вещь, её нельзя просто купить в магазине. Увы, как и любой предмет, она может быть потеряна (например, отобрана при попадании в плен).

ВАЖНО: Для каждой особенности можно взять свойства «одна цель» и «много целей».

Использование

Каждое свойство – это +1 кубик к броску в какой-то конкретной ситуации (см. главу 6). Поэтому не рекомендуется придумывать для персонажа очень узкоспециализированные свойства, которые крайне редко могут оказаться полезны. Например, свойство «зелье удачи для казино». Возможно, по ходу повествования, ваш персонаж и посетит игорное заведение, но вряд ли это свойство будет часто использоваться.

Также не стоит брать и всеобъемлющие, универсальные свойства (кроме ранговых), которые будут использоваться абсолютно в каждом броске. Например, свойство «стихии», которое подходит для каждого случая, когда персонаж использует магию.

А вот оборудование используется практически в каждом случае, где задействована особенность, к которой оно относится.

Пререквизиты

Некоторые свойства можно взять только после получения других.

Во-первых, **это все ранговые свойства**: например, без свойства «ученик» нельзя получить свойство «волшебник». А, не взяв, в свою очередь, свойство «волшебник», нельзя выбрать свойство «маг» и т. д. (подробнее в гл. 3).

Во-вторых, существуют специальные свойства, также требующие **пререквизитов**. Например, в особенности «Огнестрельное оружие» нельзя взять свойство «очередь», если у персонажа нет свойства «автоматы». Также для его использования необходимо специальное оборудование: если персонаж, у которого есть свойство «очередь», стреляет из пистолета, он не может добавить себе +1 куб. То есть, чтобы использовать свойство «очередь», необходим автомат в руках у персонажа (хотя он и не обязан быть именно оборудованием).

Магические традиции

В мире существует множество магических традиций, или школ, и каждая из них – это особенность. Для каждой такой особенности существуют ранговые свойства (они универсальны): «ученик», «волшебник», «маг» и «чародей».

Взять их можно только по порядку – для всех, кроме «ученик», нужны пререквизиты:

- ▶ для «волшебника» – «ученик»;
- ▶ для «мага» – «ученик» и «волшебник». Если вы решили стать магом не во время создания персонажа, а по ходу истории, вам придётся также взять ещё три неранговых свойства (в этой же особенности);
- ▶ для «чародея» – «ученик», «волшебник» и «маг» + пять неранговых свойств в той же особенности (если вы становитесь чародеем не во время создания персонажа).

Анимагия

Анимагию относят к нео-направлениям, хотя это магическое течение и берёт своё начало в древних герметических практиках, магии вуду и шаманских обрядах. Однако отдельной школой анимагия стала лишь в 1967 году благодаря талантливому магу Триумvirата, разработчику элитных игрушек Антонио Керани.

Суть этой магической традиции заключается в оживлении неживого.

Сначала популярность анимагии была невысока, а неприятие ее Католической Церковью огромно. Однако постепенно, во многом благодаря авторитету Керани, её адепты появились и на территории Триумvirата. После этого их количество стало быстро расти по всему миру.

Анимаги умеют создавать **големов**, которые используются во всех сферах жизни, в том числе и в промышленности, например, на строительных и горных работах.

Возможные свойства:

- ▶ подмастерье (ученик)
- ▶ аниматор (волшебник)
- ▶ кукловод (маг)
- ▶ ревификатор (чародей)
- ▶ инструменты
- ▶ лаборатория (пререквизит: инструменты)
- ▶ символы
- ▶ ингредиенты
- ▶ передвижение
- ▶ речь
- ▶ органы чувств
- ▶ память

Возможное оборудование:

- ▶ магический кристалл

Асатру

Асатру дословно переводится как «верный асам», то есть, скандинавским богам. В основу этой магической школы легло неоязычество, которое, в свою очередь, было возрождённой германо-скандинавской традицией, относящейся к дохристианским временам.

Мистической основой школы стала скандинавская мифология. Адепты асатру обожествляют силы природы, считают богов родственниками людей, которых принято почитать и славить. «Проводником» их магической энергии стали руны – буквы древнескандинавского алфавита, отображающие основные виды процессов и энергий Вселенной. Маги этой школы умеют насыпать порчу на врага с помощью «злой песни», входить в транс, чтобы пророчить будущее, и много другое.

Возможные свойства:

- ▶ асатруа (ученик)
- ▶ гальдер (волшебник)



- ▶ гидья (жен.) / годи (муж.) (маг)
- ▶ спакона (жен.) / туле (чародей)
- ▶ песня
- ▶ руны
- ▶ мистерия
- ▶ идеалы асатру
- ▶ орлёг (рок)
- ▶ хамингья (удача)
- ▶ хагалаз (безжизненность)
- ▶ гебо (духовность)

Возможное оборудование:

- ▶ молот Тора
- ▶ кольцо Вар

Астравидья

Астравидьей называют тайное оружие, которым, по преданиям, обладала харапская цивилизация (обитала в долине реки Инд в 3300–1300 годах до н. э.). В древнем индийском эпосе встречается описание его могущества: оно может убить даже зародыша, а может поражать целые народы на протяжении нескольких поколений. Его использование часто сопровождается яркой вспышкой света и огнем, пожирающим все живое и разрушающим строения на значительной площади.

Возможные свойства:

- ▶ смарта-брахман (ученик)
- ▶ брахма-бандху (волшебник)
- ▶ брахман (маг)
- ▶ вайшнав (чародей)
- ▶ благовония
- ▶ асаны (позиции в йоге)
- ▶ мантры
- ▶ символы
- ▶ ваявья (ветер)
- ▶ варуна (дождь)
- ▶ ваджра (молния)
- ▶ агни (огонь)

Возможное оборудование:

- ▶ брахмаданда (ритуальный дротик)

Бесто

Культ Бесто зародился среди коренных индейцев Южной Америки много веков назад. К сожалению, огромная часть их наследия была уничтожена, и многие секреты утеряны безвозвратно. Тем не менее, благодаря долгой и кропотливой работе удалось восстановить основы их культа.

Адепты бесто умеют перенимать свойства и способности животных. Также они могут обзавестись нагуалем – зверем, духовно связанным со своим хозяином и становящимся его неразлучным спутником на всю жизнь. Никто не знает, почему, но лучше всего эта способность срабатывает с дикими обитателями джунглей, а не с домашними питомцами.

Возможные свойства:

- ▶ кашоринью (ученик)
- ▶ фера (волшебник)
- ▶ геррейру (маг)
- ▶ патрау (чародей)
- ▶ джунгли
- ▶ хищник
- ▶ длительный контакт
- ▶ правильный подход
- ▶ сила
- ▶ ловкость
- ▶ органы чувств
- ▶ контроль

Возможное оборудование:

- ▶ тотемный браслет-ошейник

Ведовство

Ведовство или, иначе, славянское язычество, зародилось на территории современной России несколько тысячелетий назад. Эта магическая традиция построена на созидании,

помощи в жизни, лечении болезней, избавлении от негативной энергии. Конечно, есть и те, кто направил своё умение во зло, насылая порчу на своих недругов.

Ведовство во многом опирается на обряды и заговоры, иногда сезонные и праздничные. У его адептов есть свои священные места, где они проводят магические таинства и приносят жертвы.

Возможные свойства:

- ▶ помощник (ученик)
- ▶ вещун (волшебник)
- ▶ ведий (маг)
- ▶ вещей (чародей)
- ▶ священное место
- ▶ обряд
- ▶ заговор
- ▶ порча
- ▶ духи
- ▶ зелье
- ▶ предвидение
- ▶ лечение (магия)

Возможное оборудование:

- ▶ оберег

Викка

Викка – это один из древнейших культов, колдовство в традиционном его понимании. Он тесно связан с природой и с языческими практиками. Магия викки совершается с помощью духов, первоэлементов, Сторожевых Башен и богов, и обычно направлена на лечение, любовь, богатство или освобождение от негативного влияния. Адепты викки считают, что в их магии используются законы природы, ещё не открытые наукой.

Они проводят ритуалы с песнопениями и заклинаниями, занимаются медитацией, могут вызывать духов и создавать астральные проекции.

Возможные свойства:

- ▶ посвященная / посвященный (ученик)
- ▶ ведьма / ведьмак (волшебник)
- ▶ жрица / жрец (маг)
- ▶ мастерица / мастер (чародей)
- ▶ магический круг
- ▶ заговор
- ▶ танец
- ▶ ингредиенты
- ▶ лечение (тело)
- ▶ проклятие (разум)
- ▶ проклятие (магия)
- ▶ проклятие (тело)

Возможное оборудование:

- ▶ атам (нож)

Вуду

Культ вуду зародился в странах Западной Африки примерно 10 тысяч лет назад и широко распространен на Гаити, Кубе, в Бразилии, Нигерии и других странах. Изначально магия вуду использовалась для исцеления, но с течением времени получила и другие функции.

Вуду строится на разнообразных ритуалах с музыкой и танцами. Ритуалы и молитвы вуду связаны с обращениями к loa, божествам низшего разряда. Многие ритуалы проводятся регулярно, чтобы отогнать злых духов и снизить расположение добрых. Также от зла помогают очистительные жертвоприношения (обычно животных) и талисманы.

Колдуны вуду могут не только защититься от зла. Они способны общаться с духами умерших, делать любовный приворот, разговаривать со змеями, взывать к духам леса, оглушать противника, создавать зомби и изготавливать легендарную куклу вуду, дающую власть над своим прототипом (зависит от уровня мастерства).

Возможные свойства:

- ▶ оунси боссали (ученик)



- ▶ оунси канзо (волшебник) си пвен (маг)
- ▶ асогве (чародей)
- ▶ танец
- ▶ кукла
- ▶ ве́ве (символ лоа)
- ▶ жертвоприношение
- ▶ проклятие (разум)
- ▶ болезнь (тело)
- ▶ лечение (разум)
- ▶ лечение (тело)

Возможное оборудование:

- ▶ гри-гри (талисман в виде мешочка, наполненного травами, камнями или другими магическими предметами)
- ▶ барабан

Герметическая магия

Герметика зародилась во времена эллинизма и поздней античности. Её название произошло от имени древнегреческого бога Гермеса. В средние века герметика была доктриной европейских алхимиков. Эта магическая традиция опирается на законы природы, принципы причинности и аналогии. Её адепты считают, что желания мага воздействуют на окружающий мир ничуть не меньше, чем природные явления.

Маги-герметики умеют призывать духов, выполняющих их желания за жертвоприношения. От их злого умысла волшебника защищают магические круги и пентаграммы. Также герметики используют заклинания, включающие каббалистические имена Бога и другие слова силы, и изучают имена духов и их личные печати.

Возможные свойства:

- ▶ неофит (ученик)
- ▶ школяр (волшебник)
- ▶ адепт (маг)
- ▶ наставник (чародей)

- ▶ магический круг
- ▶ ингредиенты
- ▶ ритуал
- ▶ лаборатория (пререквизит: ингредиенты)
- ▶ призыв (призывание чего-то)
- ▶ пламя
- ▶ зелье
- ▶ щит

Возможное оборудование:

- ▶ перстень

Друид

Друиды – жрецы древних кельтских народов. Их магия во многом строится на использовании сил растений. Также они верят, что существует Иной Мир, который вездесущ и изредка становится доступен людям. Он населён добрыми и злыми духами и соприкасается с нашим в особые дни года, например, в Самхэйн.

Друиды умеют заклинать оружие, призывать дожди или засуху, беседовать с животными, управлять растениями. Существует предание, что в своих заплечных мешках они хранят попутные ветры, значительно увеличивающие скорость передвижения, и могут доставать из ниоткуда волшебные чёрные клинки.

Возможные свойства:

- ▶ вейт (ученик)
- ▶ овид (волшебник)
- ▶ бард (маг)
- ▶ друид (чародей)
- ▶ песнопения
- ▶ подобие (наличие схожего образа объекта)
- ▶ персонификация (обращение к неживому, как к живому)
- ▶ природа

- ▶ познание
- ▶ призыв
- ▶ искажение
- ▶ слияние

Возможное оборудование:

- ▶ посох
- ▶ струнный музыкальный инструмент

Камути

Религия, зародившаяся в странах Южной Африки. Адепты этой магической традиции используют заговоры, обереги и амулеты. Также они изучают свойства растений, чтобы изготавливать целебные мази.

Есть и ещё одно ответвление камути, связанное с текстами Корана. Оно пришло от народа Суахили и практикуется в основном в Момбасе. Его адепты для достижения своих целей используют силу джиннов.

Чёрный путь камути носит название «Ю-ю».

Возможные свойства:

- ▶ мванэфунзи (ученик)
- ▶ мганга (волшебник)
- ▶ дактари (маг)
- ▶ ваганга (чародей)
- ▶ римма (ритуал)
- ▶ мафута (мазь)
- ▶ мути (заговор)
- ▶ травы
- ▶ проклятие (разум)
- ▶ джинн (дух)
- ▶ лечение (тело)
- ▶ лечение (разум)

Возможное оборудование:

- ▶ каменная ритуальная миска

Кибермагия

Кибермагия появилась в результате работы учёного Кирилла Александровича Жженова

в 1982 году. Он сумел объединить магию и науку, создавая устройства, работающие благодаря их синтезу.

Существует **8 уровней кибермагических устройств**. На первом находятся самые простые и примитивные, на восьмом, пока теоретическом, – несбыточные мечты человечества, вроде искусственного интеллекта или полноценных андроидов.

Кибермаги умеют не только использовать подобные устройства, но и создавать их. Это единственная школа, адепты которой могут настолько полно использовать кибермагическое изобретение, что оно становится свойством. Маги других школ могут пользоваться подобными устройствами, но не могут взять их как свойство, только как оборудование.

Отдельным направлением стала разработка **кибермагических протезов**. Их невозможно перепутать с настоящей конечностью, так как они не являются гармоничной частью человека и имеют ограниченное применение, хотя бывают и весьма полезны.

Именно благодаря кибермагии в дальнейшем были образованы ещё две магические школы: **неомагия и сёрфинг**.

Возможные свойства:

- ▶ стажёр (ученик)
- ▶ специалист (волшебник)
- ▶ инженер (маг)
- ▶ разработчик (чародей)
- ▶ протез руки
- ▶ алгоритм
- ▶ расходники
- ▶ интерфейс
- ▶ мастерская
- ▶ анализ
- ▶ управление
- ▶ разработка

Возможное оборудование:

- ▶ гипертул (универсальный инструмент)



Кувва толсман хаариджи

Кувва толсман хаариджи – арабская магическая традиция, напрямую связанная с появлением Корана и возникновением мусульманской религии. Эту школу даже называют коранической. Её адепты изучают магические свойства букв и чисел, умеют изготавливать всевозможные амулеты и талисманы, составлять заговоры и заклинания, понимать знамения и предсказания. Кроме того, они толкуют тексты Корана в магическом ключе и используют аяты из священной книги для изготовления волшебных оберегов различного назначения.

Возможные свойства:

- ▶ мутаэалим (ученик)
- ▶ эльмаэалижу (волшебник)
- ▶ сахир (маг)
- ▶ саид (чародей)
- ▶ защитные амулеты
- ▶ заговоры
- ▶ ингредиенты
- ▶ фаза Луны
- ▶ защита от проклятия
- ▶ духи
- ▶ проклятие (магия)
- ▶ лечение (разум)

Возможное оборудование:

- ▶ ожерелье с красным камнем

Лайбон

Лайбон – древняя магическая школа Кении. Адепты лайбон – великолепные лекари, способные с помощью ритуалов излечивать не только обычные болезни, но и те, что вызваны колдовством.

Название школы произошло от глагола «ол-олбони», что в переводе значит «предсказывать», «пророчить». Маги лайбон умеют видеть прошлые, настоящие или будущие события

с помощью мистических способностей: кто-то во сне, а кто-то использует нкидонг – рог барана или коровы, из которого чародей бросает руны или кости.

Также маги лайбон умеют изготавливать невероятно сильные лекарства и амулеты (энтасимы), защищающие человека и его родных от опасностей: врагов, диких животных и сверхъестественных атак.

Ходят слухи, что адепты лайбон тайно готовят сильные яды.

Возможные свойства:

- ▶ мсайдизи (ученик)
- ▶ мпоньяджи (волшебник)
- ▶ мсании (маг)
- ▶ мтуме (чародей)
- ▶ отвары
- ▶ нкидонг
- ▶ ритуальные символы
- ▶ благовония
- ▶ лечение (тело)
- ▶ лечение (магия)
- ▶ гадание
- ▶ энтасим (лечебный амулет, лекарство)

Возможное оборудование:

- ▶ ритуальное копье

Неовикка

Неовикка была основана в 2005 году испанским кабалом ведьм викки «Роза о трёх листьях». Новая магическая традиция сильно связана с виккой, но вместо ингредиентов для заклятий адепты неовикки используют заговоры, построенные на истинных именах.

Узнать истинное имя нельзя на расстоянии, это заклинание работает только в присутствии цели. Чтобы оно прошло успешно, нужно набрать **6 успехов**. Однако каждый кусочек информации об объекте **снижает сложность на 1**.

Адепты неовикки носят фуэнте – драгоценный камень, внутри которого заключен кусочек дерева с истинным именем носителя.

Возможные свойства:

- ▶ эстудианте (ученик)
- ▶ сегидор (волшебник)
- ▶ артезано (маг)
- ▶ хенио (чародей)
- ▶ имя человека
- ▶ имя животного
- ▶ имя металла
- ▶ имя растения
- ▶ имя голоса
- ▶ имя печали
- ▶ имя боли
- ▶ имя смерти (пререквизит: имя боли, имя печали)

Возможное оборудование:

- ▶ фуэнте

Неомагия

Эта магическая традиция появилась на базе школы кибермагии в 2011 году, когда несколько групп учёных задумались над возможностью вживления кибермагических устройств в тело человека. Увы, оказалось, что это не под силу обычному магу – понадобилось искать совершенно иной подход.

Чтобы устройство полностью приживалось, неомаги **перестраивают свой фидеонный контур**, работая с тонкими материями. У каждого из них своя техника: кому-то помогает медитация, кому-то молитва, кому-то аскеза или даже физические упражнения. Именно поэтому в Индии с её древней традицией йоги и аскезы неомагов особенно много. Впрочем, адепты этой школы есть и в любой другой стране.

В отличие от кибермагов с их протезами, неомаги могут «встраивать» в своё тело импланты так, что они будут **полностью незаметны**. Хотя есть и те, кто любит выставлять свои «улучшения» напоказ.

Есть у этой школы и опасность: некоторые адепты получают **хром-синдром**, психическое расстройство, когда неомаг не может остановиться, постоянно желая встраивать в своё тело всё больше гаджетов.

ВАЖНО: *Неомаги могут распространять свои свойства из этой особенности (кроме ранговых) на другие ветки развития. Например, у персонажа есть свойство «глазной имплант» в особенности «неомагия». В этом случае он может выбрать его и для других своих подходящих особенностей (например, «огнестрельное оружие» или «сбор улики»), хотя изначально в них данное свойство не включено.*

Возможные свойства:

- ▶ скелет (ученик)
- ▶ хромер (волшебник)
- ▶ киборг (маг)
- ▶ титан (чародей)
- ▶ медитация / аскеза / хирургия
- ▶ рефакторинг
- ▶ совместимость
- ▶ кибермагическое устройство
- ▶ подвижные суставы
- ▶ пружинный голеностоп
- ▶ скрытые лезвия
- ▶ глазной имплант

Возможное оборудование:

- ▶ бустер (усилитель энергии)

Оммёдо

Оммёдо – традиционная японская магическая школа. Эта традиция пришла в Страну восходящего солнца из Китая в начале 6 века.

Основной специализацией адептов оммёдо является гадание. Благодаря этому они незаменимы при выборе пути передвижения, места для ночлега или постройки здания и при решении многих других вопросов. Эти маги



умеют защищать от проклятий себя и своих товарищей, изгонять злых духов или призывать себе на помощь духов-сикигами.

Возможные свойства:

- ▶ деси (ученик)
- ▶ мадзютцу-си (волшебник)
- ▶ оммёдзи (маг)
- ▶ ками-но-оммёдзи (чародей)
- ▶ офуда (бумажка с чарами)
- ▶ фуин (переплетение пальцев при заклитии)
- ▶ ситисэй (последовательность шагов при заклитии)
- ▶ ёкай (небожественный дух)
- ▶ гадание
- ▶ кеккай (барьер)
- ▶ ими (очищение, лечение (магия))
- ▶ кудзи-кири (изгнание духов)

Возможное оборудование:

- ▶ набор для каллиграфии

Реи-цзин

Реи-цзин был разработан полковником Военно-вооруженных сил специального назначения, подразделения «МУ-3» Степаном Викторовичем Кузнецовым, известным под прозвищем «Циндао». До заключения Военно-игровой конвенции реи-цзин была секретным оружием спецназа РФ.

В этой магической школе сплелись русские и китайские практики. Метод расхода энергии взят из герметической магии – это огромный выплеск большой разрушительной силы. Но способ фокусировки энергии был разработан в Китае – с помощью определённой схемы движений, пассов руками и концентрации маг плавно накапливает энергию и формирует «обволакивание» фидеонного пространства.

Возможные свойства:

- ▶ змея (ученик)
- ▶ орёл (волшебник)

- ▶ тигр (маг)
- ▶ дракон (чародей)
- ▶ концентрация
- ▶ медитация
- ▶ пассы руками
- ▶ вращения
- ▶ металл
- ▶ гром
- ▶ ветер
- ▶ камень

Возможное оборудование:

- ▶ китайский символ-иероглиф

Сёрфинг

Эта магическая традиция появилась после создания одного из основных чудес кибермагии – глобнета. Часть магов, которых называют «сёрферами» научилась не просто подключаться к сети через глоберы, но благодаря специальным нейроимплантам полностью «уходить» в неё, управляя навигацией с помощью разума.

До сих пор многие называют их хакерами, что не совсем верно, ведь умения сёрферов гораздо шире. К примеру, они являются лучшими глоботекторами, создающими великолепные представительские сайты. Также в глобнете существует **Глубина** – особый слой, полноценная виртуальная реальность со своими законами и традициями, доступная только сёрферам.

Возможные свойства:

- ▶ виртуал (ученик)
- ▶ дайвер (волшебник)
- ▶ анонимус (маг)
- ▶ аватар (чародей)
- ▶ нейротранс (подключение к глобнету, отключение от реальности)
- ▶ обширные связи
- ▶ специализация (корпорации / Военные Игры / теневые сделки / личные данные и т. д.)

- ▶ противостояние
- ▶ поиск информации
- ▶ анализ данных (пререквизит: поиск информации)
- ▶ защита информации
- ▶ разработка

Возможное оборудование:

- ▶ «Вирту»

СИМ

К моменту возвращения магии в мир о СИМ (стихийно-интуитивная магия) сохранились лишь обрывочные сведения, которые пришлось собирать по крупицам. Место её зарождения точно не известно: учёные считают её родиной Западную или Восточную Европу (споры ведутся до сих пор). Также не удалось узнать и её изначального названия: во всех уголках мира, где находили манускрипты с информацией о СИМ, она называлась по-разному.

В основу школы легла суть этой магии – стихийно-интуитивная. Её адепты обращаются к силам природы, выбирая для этого правильное время и место (важным может стать каждый сантиметр и каждая секунда). СИМ вполне способна составить конкуренцию весьма популярной боевой герметике, однако у этой школы намного меньше адептов.

Возможные свойства:

- ▶ вопрошающий (ученик)
- ▶ творящий (волшебник)
- ▶ видящий (маг)
- ▶ понимающий (чародей)
- ▶ мелодия
- ▶ контакт со стихией
- ▶ пассы руками
- ▶ верное место
- ▶ пламя
- ▶ барьер

- ▶ давление
- ▶ холод

Возможное оборудование:

- ▶ свирель
- ▶ трещотка

Ульфхеднар

Магическая традиция Ульфхеднар зародилась в Скандинавии среди берсерков, воинов-викингов, посвятивших себя Одину. Выпивая перед боем специальную настойку, берсерки получали нечеловеческую силу и становились нечувствительны к боли.

Маги ульфхеднар – превосходные воины. В отличие от берсерков, они не просто впадают в боевую ярость, но могут менять свой облик в зависимости от ситуации. Адепты этой школы постепенно перенимают свойства животных, что сказывается на их внешнем виде: например, у них могут появиться заостренные клыки или когти, звериные уши и т. д.

Возможные свойства:

- ▶ элев (ученик)
- ▶ дире (волшебник)
- ▶ кригер (маг)
- ▶ шифен (чародей)
- ▶ ритуалы
- ▶ хищники
- ▶ кровь (пререквизит: ритуалы)
- ▶ знание волков (пререквизит: хищники)
- ▶ сила
- ▶ ловкость
- ▶ выносливость
- ▶ органы чувств

Возможное оборудование:

- ▶ «Зуб варга» (кинжал)

Фида

Эта магическая традиция предполагает интуитивное использование чистой магической



энергии. Здесь нет школы, ритуалов или чётко определённых возможностей – адепты фиды могут всё. **Но овладеть этой магической традицией способны только гиперы.** Побочным эффектом для магов, активно практикующих фиду, может стать серьёзное эмоциональное выгорание. Важно понимать, что каждое новое заклинание – шаг в эту сторону.

ВАЖНО: *Выбрать фиду можно только по согласованию с рассказчиком.*

Возможные свойства:

- ▶ начинающий гипер (ученик)
- ▶ умелый гипер (волшебник)
- ▶ продвинутый гипер (маг)
- ▶ могущественный гипер (чародей)
- ▶ гнев
- ▶ страх
- ▶ концентрация
- ▶ защита
- ▶ аннигиляция
- ▶ телепортация
- ▶ неуязвимость
- ▶ телекинез

Возможное оборудование:

- ▶ предмет, связанный с сильными детскими переживаниями

Фэншуй

Фэншуй – это даосская практика организации пространства, восточноазиатский вариант геомантии. Маги фэншуй умеют выбрать наилучшее место для строительства здания или для установки предмета, также они могут предсказывать будущее.

В основу магической традиции заложен поиск благоприятных потоков энергии ци и их использование на благо человека, а также установление энергетического баланса.

Возможные свойства:

- ▶ сюэ-шен (ученик)

- ▶ лао-ча (волшебник)
- ▶ и-шен (маг)
- ▶ си-фу (чародей)
- ▶ акупунктура
- ▶ инженер ци (анализ пространства)
- ▶ иероглифы
- ▶ точное время
- ▶ энергия ци
- ▶ воздух
- ▶ гармония
- ▶ дисгармония

Возможное оборудование:

- ▶ компас

Церемониальная магия

Церемониальная магия, или, как её ещё называют, Лурианская Каббала, зародилась в 16 веке. В её основу легла древняя иудейская эзотерическая наука, изучающая взаимосвязь между макрокосмом и микрокосмом, между Богом и человеком.

Маги этой традиции изучают нумерологию и алхимию, умеют повелевать демонами благодаря знаниям их истинных имён, изготавливать магические пентакли и печати Соломона, а также оживлять глиняных истуканов истинным именем Бога и создавать гомункулусов. Внешне их методы работы с энергией сефирот больше похожи на молитву.

Возможные свойства:

- ▶ бина (ученик)
- ▶ тиферет (волшебник)
- ▶ есод (маг)
- ▶ малхут (чародей)
- ▶ каввана (сфокусированное намерение)
- ▶ парцуфим (перераспределение энергий)
- ▶ камеа (амулет)
- ▶ тируфа (магический рецепт)
- ▶ клипот (Нижний мир)

- ▶ олам (иной мир)
- ▶ рифу (лечение (магия))
- ▶ тиккун (вывод энергии из чего-то)

Возможное оборудование:

- ▶ тфилин (элемент молитвенного облачения, две маленькие чёрные коробочки, где хранятся написанные на пергаменте отрывки из Торы)

Вера

Если ваш персонаж использует одну из существующих магических традиций и не является служителем церкви (клериком), у него не может быть ни одного из уровней посвящения: верующий (ученик), последователь (волшебник), клерикал (маг), чудотворец (чародей). Так что просто игнорируйте эти пункты. **Одновременно быть магом одной из традиционных школ и клериком нельзя.** Тем не менее, ваш герой вполне может быть верующим и исповедовать какую-то из существующих религий, используя остальные ее свойства.

Буддизм

Буддизм – одна из самых древних мировых религий, зародившаяся в середине I тысячелетия до н. э. на севере Индии. Основоположник буддизма Будда Шакьямуни многие годы провел в медитации и размышлениях, чтобы обрести контроль над своим сознанием. И ему открылась истина, гласящая, что человек очень привязан к мирским благам, из-за чего его душа деградирует. Согласно буддизму, жизнь человека – страдание. Страдания возникают из-за желаний. Избавиться от страданий можно, избавившись от желаний. Для этого нужно достичь нирваны (состояния, когда угасают страсти и желания и возникает блаженство). Именно это и стало одной из важнейших целей буддистов.

Человек стремится к нирване. Если к концу жизни он не достиг её, его ждёт перерождение. Его новое воплощение зависит от того, как он провёл свою жизнь.

Возможные свойства:

- ▶ верующий
- ▶ последователь
- ▶ клерикал
- ▶ чудотворец
- ▶ медитация
- ▶ мандалы (геометрический символ сложной структуры)
- ▶ Панча Шила (пять священных заповедей)
- ▶ Срединный путь (удержание золотой середины между аскетизмом и наслаждениями без впадения в крайности)
- ▶ напутствие
- ▶ очищение
- ▶ принятие

Возможное оборудование:

- ▶ поющая чаша

Ислам

Ислам – самая молодая монотеистическая религия, её приверженцев называют мусульманами. Основные положения ислама записаны в священной книге Коран и в сунне пророка Мухаммеда. Мусульмане считают Коран откровением, исходящим от Бога и изречённым Пророком.

По Корану, Бог (Аллах) – единый и всемогущий творец всего сущего, не имеющий конкретного образа. Мусульмане поклоняются только ему, отрицая и Троицу, и Богоявление.

Мусульмане считают, что Бог простил Адаму и Еве первородный грех, что избавило



Христа от необходимости приносить искупительную жертву. Иисуса Христа мусульмане называют пророком Исой.

Ислам держится на пяти столпах веры: непосредственно вера, её исповедание, чтение богослужбных книг; молитва (намаз), которая читается 5 раз в день в определённые часы (обязательно лицом к Мекке, священному городу мусульман); соблюдение поста (уразы) в месяц Рамазан; паломничество (хадж) в Мекку; подаяние (закят) – благотворительность, посильная помощь обездоленным.

Возможные свойства:

- ▶ верующий
- ▶ последователь
- ▶ клерикал
- ▶ чудотворец
- ▶ намаз (молитва)
- ▶ хадж (завершенное паломничество к Мекке)
- ▶ чтение Корана (священной книги)
- ▶ кадар (божественная предопределенность)
- ▶ благословение
- ▶ очищение
- ▶ прощение

Возможное оборудование:

- ▶ молитвенный коврик

Иудаизм

Иудаизм – одна из монотеистических религий, самая древняя из существующих сейчас. Она зародилась среди еврейского народа около 3 тысяч лет назад.

Иудеи верят в единого Бога, сотворившего всё сущее, но не верят в Христа. Бог в иудаизме не имеет облика, и его последователи не признают икон, статуй и других божественных изображений. Священными текстами религии являются Тора (Пятикнижие Моисеево, но иногда этим словом называют и всю совокупность

иудейского религиозного закона), Танах (Ветхий Завет), также иудеи изучают Талмуд – много-томный сборник комментариев и толкований к Торе.

Символическое значение в иудаизме имеют молитва Шма, соблюдение шаббата, кашрута и специальный головной убор кипа. Символом религии можно считать Звезду Давида.

Возможные свойства:

- ▶ верующий
- ▶ последователь
- ▶ клерикал
- ▶ чудотворец
- ▶ молитва
- ▶ изучение Талмуда
- ▶ кашрут (дозволенность или пригодность чего-либо)
- ▶ Тора
- ▶ благословение
- ▶ принятие
- ▶ изгнание

Возможное оборудование:

- ▶ кипа

Синтоизм

Синтоизм – традиционная японская религия, которая, если переводить дословно, означает «Путь богов». Её приверженцы поклоняются многочисленным божествам и духам усопших, которые живут в определённых святынях или же по всему миру (например, богиня Солнца Аматерасу). Последователи синтоизма верят, что духи обитают практически во всех естественных неодушевлённых предметах (например, в камнях). Основной задачей синтоиста является жизнь в гармонии с природой.

Возможные свойства:

- ▶ верующий
- ▶ последователь
- ▶ клерикал

- ▶ чудотворец
- ▶ норито (молитва)
- ▶ принцип всеобщего обновления
- ▶ синсэн (подношение)
- ▶ принятие
- ▶ прощение
- ▶ обряды

Возможное оборудование:

- ▶ талисман ками (из того или иного храма, посвященного ками, божеству)

Христианство

Христианство – одна из крупнейших мировых религий, возникшая в Палестине в районе 33 года н. э. В её основу легли жизнь и учение Иисуса Христа, изложенные в Новом Завете. Христиане верят, что Иисус из Назарета был Сыном Божиим, посланным на Землю, чтобы мученической смертью искупить грехи человечества и даровать людям возможность упасть в Рай.

Христианство – монотеистическая религия, то есть его последователи верят в Единого Бога. Тем не менее, у него три ипостаси, он «един в трёх лицах»: Бог Отец, Бог Сын и Бог Святой Дух.

В XI веке произошёл раскол, и христианство распалось на две ветви: Римско-католическую церковь на Западе с центром в Риме и Православную – на Востоке с центром в Константинополе.

Жители территорий, принадлежащих Триумвирату, а также его правительство исповедуют католицизм. Основателем Католической Церкви считается Иисус Христос. Его наместником на Земле, видимым главой Церкви является Папа Римский, занимающий Святой Престол и возглавляющий город-государство Ватикан. Папа, согласно католицизму, непогрешим.

В XVI веке от Католической Церкви отделились протестанты, ставшие третьей независимой ветвью христианства.

Возможные свойства:

- ▶ верующий
- ▶ последователь
- ▶ клерикал
- ▶ чудотворец
- ▶ молитва
- ▶ обряд
- ▶ изучение Нового Завета
- ▶ исповедь
- ▶ благословение
- ▶ изгнание
- ▶ прощение

Возможное оборудование:

- ▶ натальный крестик

Шиваизм

Шиваизм – одно из направлений индуизма, традиция почитания бога Шива. Сильнее всего распространена в Индии, Непале и на Шри-Ланке. Шива олицетворяет космическое сознание, мужское начало Вселенной. Ему приписывают пять божественных ролей: создание, поддержка, растворение, сокрытие и дарование благодати.

В шиваизме есть три священных символа.

- ▶ Пепел от яджны (жертвоприношения) или любого ритуала с использованием огня. Наиболее почитаем пепел с мест кремации (смаршанов). Пепел, нанесённый на тело, символизирует отрешённость от мира и указание на конечность существования в нём.
- ▶ Рудракша (глаз Рудры) – это вид вечно-зелёных широколиственных деревьев. Их зёрна используются как объект почитания, из них делают чётки, украшения и обереги.
- ▶ Лингам – символ Шивы. Выглядит как вертикальный цилиндр с закруглённой или полусферической вершиной с кругом в основании.



Возможные свойства:

- ▶ верующий
- ▶ последователь
- ▶ клерикал
- ▶ чудотворец
- ▶ мантры
- ▶ бхасма (пепел, наносимый на тело)
- ▶ дхарма (совокупность установленных норм и правил, соблюдение которых

необходимо для поддержания космического порядка)

- ▶ йога (совокупность различных духовных, психических и физических практик)
- ▶ напутствие
- ▶ очищение
- ▶ изгнание

Возможное оборудование:

- ▶ чётки из рудракши

Противостояние

Эта группа особенностей касается боевых столкновений, оружия и стиля боя, которые используют персонажи.

Огнестрельное оружие

В мире Кибермагии есть всё известное вам огнестрельное оружие, и на него необходимо получать **разрешение в соответствии с законодательством страны**. Единственное исключение – **детективы**, лицензия которых автоматически даёт им право пользоваться пистолетами.

Однако в мире КМ огнестрельное оружие намного менее опасно, чем в нашем: многие люди носят с собой талисманы, защищающие от пули ничуть не хуже, чем от заклинания. Поэтому маги часто улучшают и модернизируют оружие, например, «заряжают» пули проклятиями или встраивают в пистолет магический камень, позволяющий стрелять энергетическими разрядами. Кроме магических, есть и технологические улучшения вроде различных сенсоров или систем усиления мощности заряда.

ВАЖНО: *Использование глушителя даёт – 1 кубик к броску на атаку.*

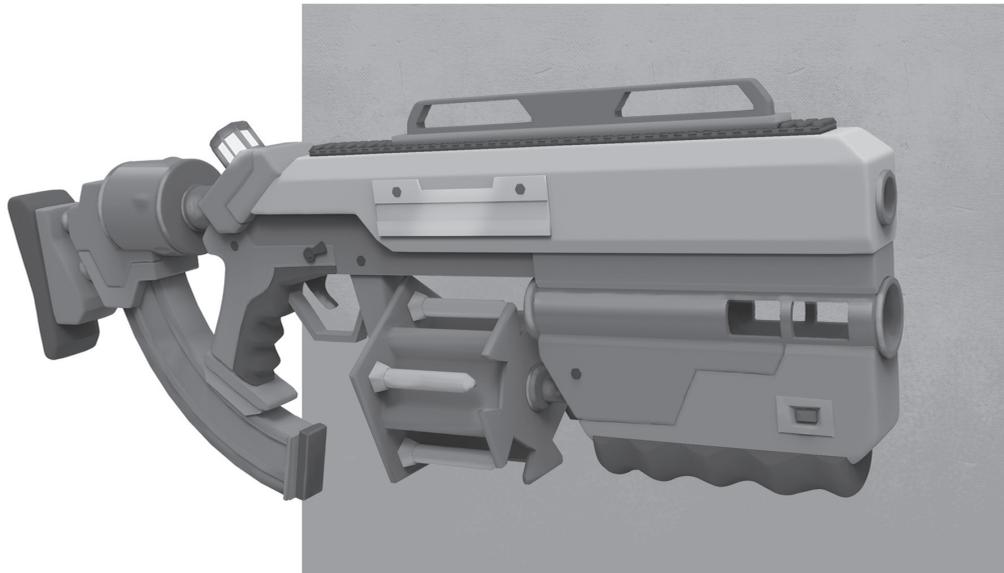
Возможные свойства:

- ▶ пистолеты
- ▶ автоматы (пререквизит: пистолеты)

- ▶ снайперские винтовки (пререквизит: пистолеты)
- ▶ очередь (пререквизит: автоматы)
- ▶ короткая очередь (пререквизит: пистолеты)
- ▶ смартган (система автоматического наведения, пререквизит: пистолеты)
- ▶ боевые программы (пререквизит: смартган)
- ▶ магическое оружие (пререквизит: пистолеты, потенциал 3)
- ▶ два пистолета (пререквизит: пистолеты)
- ▶ огонь по площади (пререквизит: очередь)
- ▶ улучшенный прицел (пререквизит: снайперские винтовки)
- ▶ стрельба по бегущему (пререквизит: пистолеты)

Возможное оборудование:

- ▶ керамический пистолет (потенциально можно незаметно провезти через таможню; получить его было невероятно сложно, так как он противозаконен)
- ▶ револьвер (например, персонаж получил его по завершении курсов повышения квалификации на детектива)



Винтовка

- ▶ АКС-74У (например, стал любимым оружием вашего персонажа во время третьей Военной Игры, изменившей его жизнь, и с тех пор он с ним не расстаётся)
- ▶ СВД (например, она для персонажа особенная, иногда он ласково называет её «Вера»)
- ▶ «Гермес» (магическая винтовка, например, собранная лично под персонажа во времена службы Ордену)

Рукопашный бой

В мире Кибермагии, как и в нашем, многие люди изучают боевые искусства: кто в качестве хобби или любимого спорта, а кто-то и по необходимости, ведь часто приёмы рукопашного боя сочетаются с магическими практиками. В отличие от огнестрельного оружия, использование приёмов ближнего боя не создаёт лишнего шума, что может оказаться полезным в некоторых случаях.

Вы можете выбрать для своего персонажа любую из известных вам школ боевых искусств.

Возможные свойства:

- ▶ удары руками
- ▶ захват (пререквизит: удары руками)
- ▶ залом (пререквизит: захваты)
- ▶ бросок (пререквизит: захваты)
- ▶ удары ногами
- ▶ удар с разворота (пререквизит: удары ногами)
- ▶ удар в голову (пререквизит: с разворота)
- ▶ удар в прыжке (пререквизит: в голову)
- ▶ блок
- ▶ увод удара (пререквизит: блок)
- ▶ повышенный болевой порог (пререквизит: блок)
- ▶ перекат
- ▶ финт (пререквизит: удары руками, удары ногами, интеллект 3)
- ▶ контрудар (пререквизит: финт)

Возможное оборудование:

- ▶ кастет (например, спас персонажу жизнь в темном переулке в 12 лет)



- ▶ боевые перчатки (например, достались персонажу по наследству от тренера)
- ▶ боевые перстни (например, созданные в рамках тренировки и свидетельствующие о заслугах)
- ▶ наколенники (например, с первого боя без правил)

Холодное оружие

В мире Кибермагии есть всё известное вам многообразие холодного оружия, но там оно намного популярнее, чем в нашем. Основная причина заключается в том, что клинки проще зачаровывать, чем пули. Кроме того, холодное оружие производит намного меньше шума, чем огнестрельное.

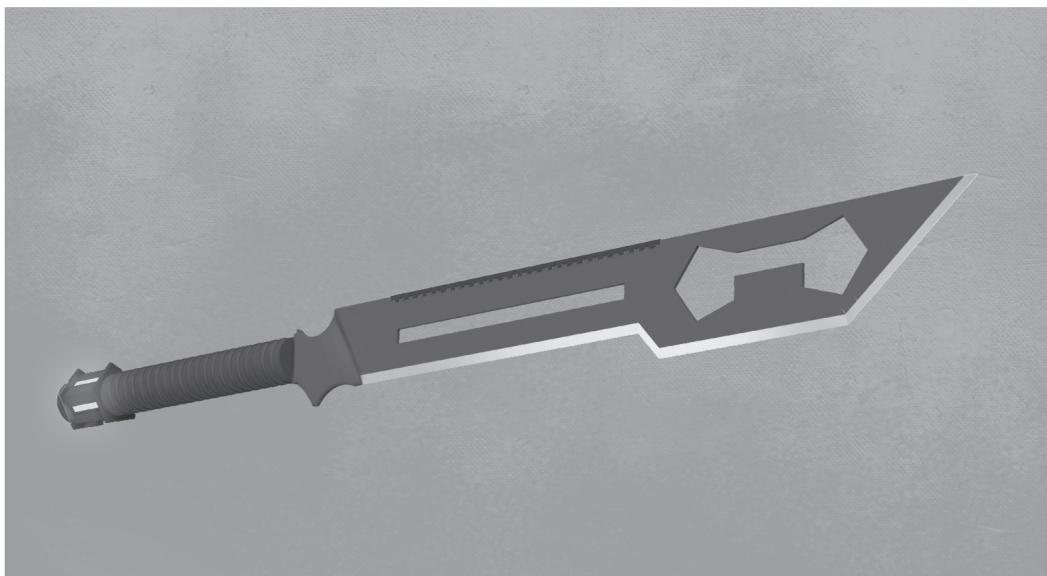
Возможные свойства:

- ▶ ножи
- ▶ мечи
- ▶ цепное оружие
- ▶ хладнокровие
- ▶ парирование

- ▶ работа ног
- ▶ дистанция (пререквизит: работа ног)
- ▶ финт
- ▶ контрудар (пререквизит: финт)
- ▶ обоерукость (пререквизит: мечи, наличие двух мечей)
- ▶ широкий замах (пререквизит: много целей, цепное оружие)
- ▶ несколько противников (пререквизит: много целей, мечи или ножи)
- ▶ дуэль (пререквизит: одна цель, мечи или цепное оружие)
- ▶ ближний бой (пререквизит: одна цель, ножи)

Возможное оборудование:

- ▶ стилет (например, фамильная реликвия, передающаяся по наследству)
- ▶ парные клинки (например, подаренные родителями на совершеннолетие)
- ▶ манрики-гусари (например, первый боевой трофей)



Меч

Социализация

Особенности из группы «социализация», как правило, используются в небоевых ситуациях для решения нестандартных задач. Они могут помочь найти идеальных помощников или необходимые предметы, а также выкрутиться из передрыги (например, снять с себя подозрения детектива, пройти в закрытый клуб и т. д.). Кроме того, они могут быть важны для «целостности» персонажа и являться частью его истории.

Как правило, они работают с бросками по аспекту «разум» (чаще всего, по атрибуту «харизма», но иногда используется и «интеллект»).

Inferno Inc.

В этой особенности много общего с «Корпоратом», однако такой персонаж работает не в обычной организации, а в Inferno Inc. (см. главу 7).

Возможные свойства:

- ▶ PR (работа с общественным мнением)
- ▶ HR (работа по привлечению сотрудников)
- ▶ корпорации
- ▶ менеджмент
- ▶ контакты
- ▶ слабости
- ▶ переговоры

Возможное оборудование:

- ▶ «счастливая» рубашка
- ▶ трудовой договор

Древний род

Персонаж с такой особенностью является потомком древнего аристократического рода, наследником его традиций. Обычно у него есть связи в высших кругах, он хорошо воспитан и образован.

Возможные свойства:

- ▶ обширные связи
- ▶ чувство такта
- ▶ знатное происхождение
- ▶ качественное образование
- ▶ воинское искусство
- ▶ клуб «...» (например, университетский)
- ▶ богатство

Возможное оборудование:

- ▶ семейный медальон
- ▶ семейные часы
- ▶ веер даймё

Искатель Истины

Персонаж с этой особенностью является частью Ордена Искателей Истины (см. главу 7) и способен чувствовать правду и ложь.

Возможные свойства:

- ▶ личный контакт
- ▶ очная ставка
- ▶ сопротивление
- ▶ обостренный слух
- ▶ уязвимости
- ▶ честность
- ▶ самоотверженность

Возможное оборудование:

- ▶ повязка

Корпорат

Персонаж с этой особенностью много работал в корпоративной среде, хорошо знает структуру и иерархию компаний, разбирается в вопросах управления и ситуации на рынке.



Возможные свойства:

- ▶ CEO (управляющий менеджер)
- ▶ совещание
- ▶ Интерпол (связи с ним)
- ▶ поставщики (связи с ними)
- ▶ бюрократия
- ▶ деловой язык
- ▶ интересы рынка

Возможное оборудование:

- ▶ телефонная книжка / визитница
- ▶ пропуск

Красный Крест

Персонаж с этой особенностью состоит в благотворительной организации Красного Креста. Эти люди занимаются эвакуацией и лечением раненых и пострадавших во время военных действий, чрезвычайных происшествий или техногенных катастроф.

Возможные свойства:

- ▶ контакты
- ▶ бюджет
- ▶ путешественник
- ▶ неблагополучные районы
- ▶ полномочия
- ▶ доверие
- ▶ решительность

Возможное оборудование:

- ▶ удостоверение Красного Креста

Отец-тиран

Данная особенность вплотную связана с историей персонажа. Такой герой вырос с отцом-тираном, который оставил очень серьёзный отпечаток на его личности. В этой особенности крайне важен отыгрыш.

Возможные свойства:

- ▶ непослушание
- ▶ упрямство

▶ психическая устойчивость

- ▶ спор
- ▶ скрытность
- ▶ друзья
- ▶ коллекционирование (было основным способом сбежать в свой мир)

Возможное оборудование:

- ▶ сережка в ухе (была поставлена вопреки запрету)
- ▶ часы на цепочке (были подарены отцом, т.к. «у каждого уважающего себя человека должны быть такие»)

Сбор свидетельских показаний

Данную особенность могут взять только персонажи-детективы с атрибутом «наблюдательность» не менее 3. Они умеют «вытягивать» из собеседника нужную информацию, умело поворачивая беседу в нужное русло, видеть нестыковки и замечать детали.

Возможные свойства:

- ▶ первое впечатление
- ▶ управление беседой
- ▶ противоречия
- ▶ давление
- ▶ полномочия
- ▶ поддержка
- ▶ повторный допрос

Возможное оборудование:

- ▶ скрытый диктофон

Тусовщица / тусовщик

Персонаж с этой особенностью много времени проводит в клубах, ведёт богемный образ жизни. У него много знакомств в совершенно разных кругах общества, в том числе и в высших сферах. Он слышит много сплетен и слухов, среди которых иногда попадает весьма полезная информация.

Возможные свойства:

- ▶ знакомства
- ▶ сплетни
- ▶ болтовня
- ▶ душа компании
- ▶ хороший слух
- ▶ острый язык
- ▶ танцы

Возможное оборудование:

- ▶ косметичка
- ▶ то самое платье / тот самый костюм (рубашка, ремень)

Утерянный близнец

В этой особенности также крайне важен отыгрыш. У такого персонажа когда-то был близнец (брат или сестра), но он потерял его при трагических обстоятельствах. Так и не пережив это полностью, он, тем не менее, старается жить за двоих и отдавать несуществующие долги. При этом у него развиваются черты личности утерянной «половинки».

Возможные свойства:

- ▶ альтернативное поведение
- ▶ алкоголизм
- ▶ «защитник»
- ▶ замкнутость

- ▶ целеустремленность
- ▶ внутренняя сила
- ▶ воспоминания

Возможное оборудование:

- ▶ куртка близнеца

Фанат ВИ

Персонаж с этой особенностью увлекается Военными Играмми, знает команды и игроков, следит за развитием событий. Естественно, он много общается с другими фанатами и посещает матчи. Он может стать отличной поддержкой в эмоциональном плане не только игроку ВИ, но и остальной партии.

Возможные свойства:

- ▶ болельщик команды «...»
- ▶ история ВИ
- ▶ команды ВИ
- ▶ оборудование ВИ
- ▶ искренность
- ▶ увлеченность
- ▶ путешественник

Возможное оборудование:

- ▶ редкий значок
- ▶ фото с автографом

Специализация

Этот блок особенностей касается профессиональных качеств персонажа.

Актёрское мастерство

Персонаж с этой особенностью прекрасно управляет своим голосом, мимикой, жестами. Он фактически может притвориться другим человеком, используя грим, меняя осанку и походку. Также он умело скрывает свои эмоции и может продемонстрировать те, которые, на самом деле, не испытывает.

Возможные свойства:

- ▶ вживание в образ
- ▶ голос
- ▶ походка
- ▶ экспрессия
- ▶ словарный запас
- ▶ личное знакомство
- ▶ незаметность

Возможное оборудование:

- ▶ набор профессиональной косметики



Бродяга

Данная особенность – один из возможных даров. Такой персонаж может свободно перемещаться между доменами (см. главу 8).

Возможные свойства:

- ▶ домены
- ▶ контакты
- ▶ артефакты
- ▶ Пути Земли
- ▶ существа
- ▶ перемещение
- ▶ барьер

Возможное оборудование:

- ▶ цветок (из домена Вечной Весны)

Врач

Персонаж с этой особенностью является практикующим врачом-хирургом. Он может оказать первую помощь или даже спасти умирающего на поле боя.

Возможные свойства:

- ▶ операция
- ▶ полевая хирургия (пререквизит: операция)
- ▶ диагностика
- ▶ практика
- ▶ внимание к деталям
- ▶ твердость характера
- ▶ быстрая помощь

Возможное оборудование:

- ▶ хирургический набор

Знаток культуры

Персонаж с этой особенностью много времени посвятил изучению культуры и искусства. Кто-то сосредотачивается на одной стране, а кто-то изучает и культуру народов мира.

Возможные свойства:

- ▶ декоративно-прикладное искусство
- ▶ архитектура
- ▶ музеи
- ▶ писатели
- ▶ художники
- ▶ история
- ▶ рыночная стоимость

Возможное оборудование:

- ▶ глобер, стилизованный под фотоаппарат

Игрок ВИ

Персонаж с этой особенностью является профессиональным игроком Военных Игр, обладает прекрасной физической формой, умеет работать в команде.

Возможные свойства:

- ▶ командный игрок
- ▶ атакующий
- ▶ защитник
- ▶ команда «...»
- ▶ эффектная драка
- ▶ тактика малых групп
- ▶ пересеченная местность

Возможное оборудование:

- ▶ мультидоктор (универсальная аптечка)
- ▶ тактическая рогатка (любимое оружие)
- ▶ набор специальных боеприпасов

Механик

Механик профессионально занимается ремонтом всевозможного оборудования. Он способен быстро починить сломавшийся автомобиль или даже оперативно собрать взрывчатку из подручных средств.

Возможные свойства:

- ▶ кибермагические устройства
- ▶ оружие

- ▶ автомобили / колесницы
- ▶ крупные приборы
- ▶ мелкая электроника
- ▶ «и так сойдёт!» (ремонт «на бегу»)
- ▶ «работает же!» (ремонт с помощью неподходящих деталей)

Возможное оборудование:

- ▶ отвертка «ФиксМи-7» (например, подаренная мамой на десятый день рождения)

Мифобиолог

Специализацией такого персонажа является изучение магических животных.

Возможные свойства:

- ▶ отлов
- ▶ уход
- ▶ лечение
- ▶ уязвимости
- ▶ крупные формы
- ▶ средние формы
- ▶ малые формы

Возможное оборудование:

- ▶ персональный классификатор (книга-блокнот для записей)

Охранник

Персонаж профессионально занимается охранной деятельностью, может защищать не только объекты, но и людей. Он внимателен и всегда настороже, чутко реагирует на любой посторонний звук, у него отличная реакция и прекрасная физическая форма.

Возможные свойства:

- ▶ бдительность
- ▶ быстрая реакция
- ▶ знание города
- ▶ уверенность в себе
- ▶ закрыть собой

- ▶ агрессивное вождение
- ▶ знакомства

Возможное оборудование:

- ▶ кибер-очки
- ▶ бронежилет

Профайлинг

Данную особенность могут взять только персонажи с атрибутом «интеллект» не меньше 3. Они умеют создавать психологический профиль предполагаемого преступника, понимать и систематизировать его поведенческие и социально-демографические особенности.

Возможные свойства:

- ▶ мотивация
- ▶ реконструкция
- ▶ modus operandi
- ▶ улики
- ▶ фиксированная выборка
- ▶ детализация
- ▶ горячий след

Возможное оборудование:

- ▶ специально разработанный комплекс программного обеспечения

Психология поведения

Данную особенность могут взять только персонажи-детективы с атрибутом «наблюдательность» не менее 3. Они улавливают невербальные проявления эмоций, знают язык тела, могут понять, когда человек врёт или напряжён.

Возможные свойства:

- ▶ язык тела
- ▶ идентификация эмоций
- ▶ распознавание лжи
- ▶ страх
- ▶ злость
- ▶ страсть
- ▶ комфортные условия



Возможное оборудование:

- ▶ леденцы (персонаж сосёт их во время изучения объекта)

Путешественник

У такого персонажа страсть к путешествиям, новым странам и городам. Всю жизнь он переезжал с места на место, узнавал особенности менталитета разных народов, чужую культуру и обычаи. Часто знает несколько языков.

Возможные свойства:

- ▶ дикая местность
- ▶ дикие животные
- ▶ погода
- ▶ растения
- ▶ различные языки
- ▶ обширные знания
- ▶ история

Возможное оборудование:

- ▶ нож
- ▶ компас

Сбор улик

Данную особенность могут взять только персонажи-детективы с атрибутом «наблюдательность» не менее 3. Они умеют замечать самые крошечные детали и связывать между собой, казалось бы, совершенно разные вещи.

Возможные свойства:

- ▶ обыск
- ▶ дактилоскопия
- ▶ анализ ДНК
- ▶ механоскопия
- ▶ тайники
- ▶ системы безопасности
- ▶ реконструкция событий

Возможное оборудование:

- ▶ массметр (прибор для 3D-сканирования помещения)

- ▶ мини-лаб (переносная лаборатория для анализа)

Создание амулетов

Персонаж сделал своей профессией создание всевозможных амулетов.

Возможные свойства:

- ▶ исходные материалы
- ▶ каллиграфия / сборка
- ▶ атака
- ▶ защита
- ▶ против тёмных сил
- ▶ подгонка под клиента
- ▶ особый рецепт

Возможное оборудование:

- ▶ калам (кисть)
- ▶ универсальный инструмент (сделанный на заказ)

Спортсмен

Данная способность может помочь как в лечении осложнений, так и при тяжёлых физических нагрузках. Такие персонажи много времени уделяют спорту, следят за своей формой, хорошо физически развиты.

Возможные свойства:

- ▶ дисциплина
- ▶ правильное питание
- ▶ медитация в тренировке
- ▶ сбалансированный режим
- ▶ привычка к высоким нагрузкам
- ▶ повышенный болевой порог
- ▶ знакомства

Возможное оборудование:

- ▶ те самые перчатки (например, персонаж потратил 5 лет на поиск именно этой модели)

Теория магии

Персонаж с этой особенностью прекрасно знает теоретическую магию и аспекты различных магических традиций, способен отличить одну школу от другой и проанализировать природу заклинаний.

Возможные свойства:

- ▶ основы
- ▶ классификация традиций
- ▶ фидеонные поля
- ▶ ритуалы
- ▶ языческие традиции
- ▶ клерикальная магия
- ▶ артефакты
- ▶ гербализм
- ▶ воплощения
- ▶ домены

Возможное оборудование:

- ▶ инфи
- ▶ скриптория

Фотографическая память

Персонаж с такой особенностью помнит все, что видел. Если вы попадетесь ему на глаза, он вас уже не забудет. Впрочем, точно так же он навсегда запомнит не только людей, но и предметы, детали обстановки, погодные условия, окружающий пейзаж или даже страницу из книги.

Возможные свойства:

- ▶ картинки
- ▶ тексты
- ▶ лица
- ▶ события
- ▶ детали
- ▶ расстояние
- ▶ цвета

Возможное оборудование:

- ▶ карандаш (персонаж грызет его, пытаясь сосредоточиться и набрасывая картинки по памяти)



Heomar

ПРАВИЛА И СИСТЕМА

За 48 часов до того, как завыли сирены

Тихо. Тени кипарисов бархатной чернотой ложатся на дорожку. Луна то появляется, делая их границы резкими, то снова исчезает за облаком. Чуть дальше в глубине сада едва журчит вода.

Бритва сошла с дорожки и прямо по влажной от росы траве пошла на шум воды. Все равно не спится. Звук привел ее к крохотному пруду с кувшинками и маленьким фонтаном посередине. Бритва уже сделала шаг вперед, чтобы зачерпнуть воду, когда заметила на другой стороне пруда еще одну тень.

– Не могу перестать об этом думать.

Бритва застыла. Абигейл – последняя, кого она ожидала тут встретить.

– О чем?

Абигейл вышла из тени. Она всегда казалась Бритве куском мрамора с острыми обломанными краями, хотелось держаться подальше, чтобы не порезаться. Бритва очень не любила резаться. Но сейчас – не то мягкий свет луны, не то эта растерянность на лице... Бритва залюбовалась и невольно сделала шаг вперед, чтобы лучше ее рассмотреть. Абигейл тоже смотрела на нее, как будто видела впервые.

– Там, у портала. Неужели тебе не было страшно?



Страшно? Нет. С того момента, как она переступила порог кабака и заметила направленный на них под столом арбалет, она чувствовала только азарт. Впрочем, арбалет оказался лишь предосторожностью: в таких местах она никогда не бывает излишней. Арбалет напомнил Бритве об этом, а вот ее спутники, кажется, были слишком утомлены бешеной ночной поездкой в карете. Саймона заметно укачало, остальные тоже выглядели помятыми. Они мрачно оглядывали занюханный ирландский паб.



– Это точно то место, которое мы искали? – Тихо спросила Абигейл.

Бритва усмехнулась про себя: конечно, не в таких местах ты привыкла бывать, ваше аристократическое высочество.

– Точно, – Саймон потер переносицу, концентрируясь. – Сейчас.

Он, немного покачиваясь, подошел к стойке и неожиданно бойко заговорил с барменом. Тот сначала нахмурился, потом утробно расхохотался, махнул полотенцем и кивнул на вход в соседний зальчик. Туда Саймон их всех и потащил.

– Все в порядке, – объяснил он, когда они расположились за столом в этом безлюдном закутке. – Портал скоро откроется, а пока – пьем. Надеюсь, у кого-нибудь остались монеты?

Бармен принес пять кружек отменной браги. Ну, Бритве она показала отменной, всякие там высокородные волшебницы от нее явно воротили нос.

Они опасались говорить о деле в этом месте, поэтому Ноэль и Абигейл пили молча, Бритва продолжала приглядывать за дверью, а Пол и Саймон по очереди травили анекдоты, впрочем, без огонька. Пол уже в четвертый раз затянул: «Заходят дракон, вудуист и кибермаг в ирландский паб» – когда на стене перед ними начал проступать маленький портал. Сначала едва заметно засветился контур, потом поплыли очертания кирпичей...

– Сейчас! Задавайте место прибытия, – волновался Саймон.

– Уже. Не отвлекай.

Саймон обеспечил их порталом. За место назначения отвечала Ноэль. Она обещала им «знакомое место в Риме», где «нас встретят надежные люди».

Бритва прекрасно знала, как опасно бывает смотреть только вперед, забыв о тыле. Поэтому она не выпускала из глаз проход в главный зал. И именно поэтому не среагировала, когда...

– А-а-а-а! – заорал Саймон. Бритва инстинктивно отпрыгнула, поворачиваясь и на ходу раскручивая мононить. На Саймоне громоздился отвратительный демон. Какие-то клочья темноты расплывались в воздухе, а еще от него страшно воняло. Демон вцепился в руку Саймона, и, судя по тому, как посерело лицо мужчины, дело было плохо. Краем глаза Бритва заметила Пола на четвереньках в противоположном углу и какое-то мельтешение рук Абигейл. Да пока она закончит колдовать... Бритва подскакивает ближе к демону, пытается отвлечь его. Невозможно использовать мононить, когда демон и его жертва так сплелись. Крик Саймона переходит в жутковатое бульканье. Демон поднимает свою мерзкую башку и смотрит на Бритву. За Бритву. Мимо проносится черная тень – это Ноэль с коротким копьём подлетает к демону, бьет его в морду, но тут же отлетает от удара его сплетенной из кусков темноты лапы. И тут Бритва звереет...



Бритва отвернулась и посмотрела на пруд.

– Нет, я не испугалась.

– А я испугалась. Тебя.

Близко. Слишком близко. Уже очень давно Бритва никому не позволяла подходить так близко к себе. Но сейчас ей почему-то совсем не хотелось оттолкнуть Абигейл. И вот это действительно пугало ее.

– Прости, – Абигейл все стояла рядом, наверное, разглядывая ее, и Бритве вдруг захотелось сказать хоть что-нибудь еще. Хороших слов не находилось, и она понесла какую-то околесицу. – Я не хотела. Я никогда не хочу. Меня из Военных Игр за это выперли. А между прочим я была хороша, если бы моя команда додумалась прятаться, когда я...

– Все в порядке, – Абигейл положила руку на плечо Бритвы, и та замерла. Ей показалось, что по телу разливается чувство, противоположное ее неконтролируемым вспышкам ярости. Абсолютный покой, доверие, защищенность...

Да что это такое, неужто ведьма решила ее околдовать? Бритва злобно скинула с плеча руку, резко отстранилась. В ней начали закипать ярость и отвращение.

– Однажды я тоже... Мне кажется, однажды я испытала что-то похожее, – ровный голос Абигейл отвлек Бритву, заставил слушать. – У меня был брат-близнец. Он погиб. Он был полицейским. Я в тот момент находилась за полмира от него, но почувствовала – я не могу это передать словами. Я не думала, не помнила себя, просто схватила нож и...

Абигейл расстегивает ворот рубашки, потом берется за следующую пуговицу, еще одну. Бритва смотрит, затаив дыхание. Абигейл разводит рубашку в стороны, и Бритва видит татуировку на месте солнечного сплетения. Она замороженно дотрагивается и понимает, что в самом центре татуировки с кожей что-то очень неправильно.

– Я связана с ним, – едва слышно произносит Абигейл, и Бритву вдруг скручивает. Она начинает реветь, как маленькая. Ее трясет, и пока Абигейл обнимает ее, успокаивая (мысль о расстегнутой рубашке продолжает обжигать), Бритва рассказывает всё. Всё. Про Брендона, близнеца, любимого, часть ее, про Военные Игры, про то, как в ее руках оказалась экспериментальная монокит, и про то, как она осталась без рук. И, в конце концов, впервые вслух, впервые тому, кто не знал об этом, – о том, как она осталась без брата, когда он полез ее спасать.

Наконец, слова и слезы иссякли. Абигейл все еще сжимала ее в объятиях. И Бритва снова почувствовала что-то забытое – покой и радость.

– Все хорошо, – продолжала повторять Абигейл. – Ты не виновата.



Не виновата? Бритва плохо помнила, что происходило рядом с порталом после того, как ярость поглотила ее. Как всегда. Кажется, она начала крушить все. Каким-то чудом не задела своих (или с ней оставались проблески сознания?). Филигранно точным броском срезала башку демону. А еще распилила пополам стол, несколько стульев и, кажется, стену. Точно, с той стороны кричали – возможно, она задела кого-то из посетителей. Она помнила ужас на лице Пола. И – человека по ту сторону портала. Взревев, она бросилась на него.

Она бы убила его, но он каким-то образом смог привести ее в чувство. Это очень странно – приходить в себя в прыжке посреди портала, на ходу сматывая мононить. И видеть, как человек перед тобой все равно превращается в пепел, потому что твоя соратница хотела тебя защитить. Спасибо, Абигейл, ты почти спасла мою шкуру. Жаль, что убитый тобой был всего лишь добросовестным привратником.



– Все хорошо, – повторяет Абигейл.

Бритва чуть отстраняется. Глаза в глаза, рука к руке. Можно ли позволить кому-то стоять так близко? Не совершает ли она ошибку?

– Я никогда не применю к тебе магию без твоего согласия, – говорит Абигейл. В этот момент Бритве окончательно сносит крышу, и она припадает губами к ее губам.



Предместья Рима. Кипарисовые тени. Луна. Две женщины прильнули друг к другу и целуются так отчаянно, как будто настали последние времена. Впрочем, может быть, так и есть?



Заряженная магией катана

Итак, вы уже получили некоторое представление о том, как создаются персонажи и в каком мире они живут. Теперь пришло время поговорить о механике игры. В этой главе

мы расскажем, в какой момент какие действия можно совершать, сколько времени на них уходит, как понять, получилось ли у вашего персонажа задуманное, и многое другое.

Основное

Как мы уже говорили, для игры вам понадобятся кубики. Система Кибермагии использует обычные шестигранники (d6).

Успех

Основным показателем для определения, получилось ли у вашего персонажа то или иное действие, является «успех».

Один успех – это один бросок кубика с результатом 4, 5 или 6.

Сложность

Как и в любом мире, в Кибермагии бывают разные по сложности задачи, например, сварить суп или взломать чужой компьютер – совсем не одно и то же.

Поэтому и у действий персонажей есть своя «сложность». Сообщая о намерениях вашего героя, продумайте ответ на два вопроса:

- ▶ Какого результата ваш персонаж хочет добиться?
- ▶ Зачем он это делает?

На основании этого (и прочих неизвестных игрокам сюжетных переменных) **рассказчик определяет сложность броска**. Она не может быть менее 1, чаще всего равна 2, но может быть и больше. Её значение – это количество успехов, которое вам надо получить на кубах своего броска.

- ▶ 1 успех: просто
- ▶ **2 успеха: стандартно**
- ▶ 3 успеха: требовательно
- ▶ 4 успеха: сложно
- ▶ 5 успехов: экстремально
- ▶ 6 и более успехов: легендарно

Неудача и провал

Если вы не набрали нужное количество успехов, это «неудача», и действие не получилось (вы промахнулись).

Если нет ни одного успеха и хотя бы на одном из кубов выпало 1, это «провал». В этом случае что-то пошло совсем не так, и вы получаете **осложнение**.

Набор кубиков

Набор кубиков – количество кубов, которое вы бросаете, заявляя то или иное действие. В каждом конкретном случае он рассчитывается индивидуально и зависит от ваших атрибутов, свойств, особенностей, оборудования и ситуативных бонусов (артефактов, осложнений и т. д.).

Влияние черт личности на количество кубов

Также на количество кубов могут влиять черты личности. Перед броском вы можете использовать свое **положительное качество** (для этого вам нужно логично объяснить ведущему, почему оно подходит к этой ситуации), тогда **вы получаете два дополнительных кубика на бросок**.

Ведущий, наоборот, может использовать ваше **негативное качество** (вы можете напомнить ему о том, что качество, кажется, подходит к вашему текущему броску). Тогда у вас становится **на один кубик меньше**.

ВАЖНО: Вы не можете использовать одно и то же качество одной черты личности два



раза подряд. Если вы использовали свое положительное качество на бросок, в следующий раз вы сможете это сделать только после того, как мастер использует негативное. И наоборот. Это удобно отслеживать с помощью небольших листков, на одной стороне которого указано положительное качество черты личности, а на другой – негативное. При использовании просто переверните листок на другую сторону.

ВАЖНО: На один и тот же бросок нельзя использовать оба качества одной черты личности. Но, если у персонажа несколько черт личности, то при использовании им положительного качества из одной, мастер может использовать негативное из другой и наоборот.

Возможность перебросить кубы

Иногда у персонажа появляется возможность перекинуть неудачные броски.

Во-первых, это «жетоны везения». Их количество равно атрибуту «везение» (см. главу 3).

Во-вторых, **если окружающие обстоятельства изменились**, вы можете перекинуть даже неудачный или проваленный бросок. Правда, сложность в этом случае вырастет на 1.

Пример:

Пол Охензи пытается связать воедино найденные партией улики. Интеллект Пола равен 3. Плюс, у него есть особенность «детектив» и подходящие свойства в ней. Сложность броска стандартна, то есть равна 2.

Пет р кидает 8 кубов, но набирает всего 1 успех – он известен своим невезением. Все «жетоны везения», выданные на эту сессию, он уже потратил. В результате бросок неудачен.

Но Пол не отчаивается и решает передохнуть: он обсуждает улики с товарищами, варит кофе, проводит ритуал сосредоточения, раскладывает находки совсем другим образом... И получает право на повторный бросок, правда, со сложностью 3. В этот раз он набирает 3 успеха на 8 кубах, и улики складываются в картинку.

Бой

Спасая мир, вашим героям придётся столкнуться с активным сопротивлением. И далеко не всегда конфликт удастся уладить мирным путём. Давайте подробнее рассмотрим механику боя.

Длительность раунда

Бой делится на раунды. В начале каждого из них вам предстоит определить, сколько секунд он будет длиться. Для этого каждый из персонажей кидает число кубиков, равное значению его атрибута «скорость» (см. главу 3).

К полученному числу успехов прибавляем показатель скорости персонажа и ситуативные

бонусы (например, от артефактов), если есть. Максимальное из получившихся у ваших героев чисел и будет количеством секунд в раундах.

Пример:

У персонажа Бренды Фостер значение скорости равно 3. В начале раунда она кидает три кубика.

У нее выпадают числа 2, 4 5. Поскольку успех – это 4,5 и 6, то у Бренды их два. К 2 прибавляем 10 и её показатель скорости, то есть 3. Получаем 15. Если из товарищей Бренды никто не получает лучший результат, то раунд будет длиться 15 секунд.

Очередность хода

В бою персонажи ходят по очереди. Очередность хода называется инициативой. Чтобы определить инициативу вашего персонажа, используйте значение, полученное им во время определения длительности раунда.

В конце книги есть таблица с секундами (см. приложение «Инициатива»). Поставьте фишку персонажа на значение, которое он набрал во время броска (для Бренды – 15).

Первым ходит персонаж с наибольшим количеством секунд. Во время своего хода он заявляет то или иное действие, на которое тратится определённое время (большинство действий занимают 3 секунды). Переместите персонажа на 3 (или на значение количества секунд, которое занимает действие) клетки вниз (Бренда оказывается на 12). Следующим ходит персонаж, у которого на этот момент наибольшее количество секунд.

Если персонажи должны действовать одновременно (находятся на одной клетке листа «Инициатива»), первым ходит тот, у которого выше атрибут скорости. При сравнении осложнения учитываются. В случае равенства и здесь, последовательно сравните атрибуты: подвижности, наблюдательности, везения. Если все эти показатели равны, то персонажи определяют очередность хода броском кубика.

Если у персонажа осталась всего 1 секунда в этом раунде, он все равно может совершить любое действие, даже если оно занимает 2 или 3 секунды.

Когда все персонажи доходят до конца листа инициативы, раунд заканчивается, и начинается новый.

Пример:

В начале раунда Бренда оказывается на 15-й секунде, Саймон Уэст набирает 12, а Ноэль Мурамби – 11.

Первой ходит Бренда. Она постаралась атаковать противника, на что потратила 3 секунды. После этого она спустилась на клетку 12.

Следующая инициатива 12. Она есть у Бренды Фостер и у Саймона Уэста. Но у Бренды показатель скорости равен 3, а у Саймона – 2. Поэтому снова ходит Бренда, а за ней Саймон. Дальше наступает черед Ноэль.

Атака

В системе Кибермагии атака может проходить по всем аспектам: по телу, разуму и магии.

Сложность при атаке

Когда вы атакуете другого персонажа, сложность попадания будет равна его защитному атрибуту из группы аспекта, по которому проходит атака: при атаке по телу защитным атрибутом является подвижность, при атаке по разуму – воля, при атаке по магии – контрмагия.

Атака по аспекту	Защитный атрибут
Тело	Подвижность
Разум	Воля
Магия	Контрмагия

ВАЖНО: Значение атрибутов своих персонажей рассказчик держит в тайне. Атакуя, игрок не будет знать уровень сложности попадания, ведущий просто скажет ему: попал или не попал. Однако можно попробовать узнать значения атрибутов, используя интеллект или наблюдательность (отдельное действие, требующее 3 секунды).

Количество кубов при атаке

При атаке вам нужно кинуть количество кубиков, равное значению атрибута, которым вы атакуете (для тела – сила или моторика; для разума – харизма; для магии – потенциал), плюс количество подходящих свойств из одной особенности, плюс, если есть, оборудование.

ВАЖНО: За каждое полученное осложнение, относящееся к тому же аспекту, что и атрибут, использующийся в атаке, вы бросаете на один куб меньше.



Пример:

Ноэль Мурамби атакует врага заклинанием по аспекту магия (значит, сложность попадания по нему будет равна значению его атрибута «контрмагия»).

Атрибут «потенциал» у Ноэль равен 3. В особенности «лайбон» у неё есть два подходящих свойства: «ученик» и «волшебник». И оборудование, её ритуальное копье, – это магическое оружие, необходимое для ритуальных танцев, символ её магической традиции.

Значит, базовое количество кубов для её атаки – 6.

Положительная черта личности Ноэль – добросердечие. Представим ситуацию, где враг – тяжело больной, теряющий разум, жестоко страдающий маг, к тому же, в данный момент угрожающий чужим жизням. Избавить его и его заложников от страданий – это милосердие.

Значит, за положительную черту личности Ноэль добавляет два куба.

В результате, она кидает 8 кубиков на атаку.

Атака по группе

Вы можете попытаться атаковать (нанести физические повреждения, переубедить или зачаровать) не одного персонажа, а целую группу.

Тогда к высшему среди предполагаемых целей значению защитного атрибута будет добавляться по 1 кубу за каждую следующую цель после первой.

Пример:

Бренда Фостер атакует мононитью четырех противников сразу. У одного из них подвижность равна 3, у трех других – 2. Это означает, что для попадания Бренде нужно будет выкинуть 6 успехов: 3 за подвижность первого и 3 за каждого из остальных противников.

Активная защита

Если атакующий персонаж успешно кинул кубики, предполагаемая цель может начать активно сопротивляться. Для этого вам надо потратить 1 секунду и сделать ответный бросок кубов: значение атрибута, соответствующего типу атаки (при атаке по телу защитным атрибутом является подвижность, при атаке по разуму – воля, при атаке по магии – контрмагия), плюс свойства из одной подходящей особенности. Количество набранных успехов будет вычтено из успехов атакующего.

ВАЖНО: Враг не попадёт по вам только в случае, если количество его успехов станет меньше или равно 0.

ВАЖНО: Даже если все успехи нападающего аннулированы, его ждёт неудача, но не провал.

ВАЖНО: Если у вас не осталось в запасе секунд, активно защищаться вы не можете.

Пример:

Враг попытался ударить Ноэль Мурамби ножом. Значение его атрибута силы равно 3. Кроме того, у него есть особенность «Холодное оружие», из которой он взял свойства «нож» и «близкая дистанция». К тому же, у него есть оборудование – нож.

Итого он кидает на атаку 6 кубов. Выпадает 2, 3, 3, 6, 1, 4. То есть он набрал 2 успеха.

Базовая сложность атаки ножом по Ноэль равна значению её атрибута «подвижность», то есть 2. Так как враг прокинул уровень сложности и вот-вот попадёт по ней, Ноэль заявляет активное сопротивление.

Она тратит одну секунду и делает ответный бросок: значение подвижности + свойства подходящей особенности. К сожалению, у Ноэль нет особенностей, соответствующих ситуации, и она бросает всего два куба, рассчитывая на удачу. Выпадает 4 и 5, то есть два успеха.

Из двух успехов врага вычитаются 2 успеха Ноэль, и у нападающего не остается успехов. Это неудача. Несмотря на то, что в его броске также есть 1, это не провал.

Помощь другим персонажам

Атака

Каждый персонаж может не только атаковать сам, но и помочь в атаке товарищу. Для этого вам нужно провести атаку со сложностью 2 по любому аспекту (активно защищаться от этого действия враг не может). Если вы успешно кинули кубики, выбранный вами персонаж получит +1 кубик к своему броску атаки по данной цели. **Помочь одному герою провести атаку может любое число персонажей.**

ВАЖНО: Помогать в атаке персонаж может только в свою инициативу.

Защита

Вы также можете помочь другому персонажу защититься от атаки, прикрыв его собой. Для этого герою нужно находиться рядом друг с другом.

Чтобы помочь в защите, вы тратите 1 секунду и заявляете действие – прикрытие. В зависимости от обстоятельств, окружающей вас обстановки и ситуации (это остаётся на усмотрение рассказчика), прикрытие даст предполагаемой цели +1 или +2 кубика к броску на активную защиту.

Действия и время

Любое активное действие (атака по любому аспекту, заявка на оценку обстановки броском на интеллект и т. д.) всегда занимает 3 секунды. Его нельзя подготовить заранее, и ускорить время исполнения также нельзя.

Однако, кроме активных, есть и более быстрые действия.

Передвижение

Все персонажи, конечно, могут двигаться. Но иногда, например, в бою или любой другой

Кроме помощи товарищей, персонаж может использовать и другие укрытия, которые (также на усмотрение рассказчика) могут дать ему +1 или +2 кубика к броску активной защиты: поваленный стол, колонну и т. д.

ВАЖНО: Помогать в защите персонаж может только в свою инициативу.

Фиксированная сложность

Также персонажу можно помочь в действиях против фиксированной рассказчиком сложности, например, если нужно поднять что-то очень тяжелое или поискать информацию в глобнете. Для этого выберите героя с самым большим количеством кубиков для броска на данное действие. Остальные становятся помощниками (по желанию). Каждый из тех, у кого атрибут, по которому совершается бросок (например, сила или интеллект), равен или превышает сложность броска, просто добавляет герою 1 кубик.

ВАЖНО: В случае провала осложнения получают все участники.

критической ситуации, это приходится делать быстро.

Передвижение каждого персонажа зависит от его атрибута подвижность (см. главу 3). Чтобы понять, сколько метров ваш герой может пробежать за 1 секунду, умножьте его показатель подвижности на 2, например, у Ноэль Мурамби показатель подвижности равен 2, значит, за 1 секунду она может пробежать 4 метра.



Простые действия

Часто во время боя героям приходится совершать не только атаки, но и некоторые простые действия. Например, персонажу может потребоваться поднять предмет или человека или открыть незапертую дверь.

Чтобы совершить действия, не требующие специального навыка или броска кубиков, вы тратите 1 метр из показателя передвижения. Например, Ноэль открывает незапертую дверь, теперь она может пробежать 3, а не 4, метра за секунду.

Разговор

Совершая атаку или передвижение, персонаж может сказать фразу длиной до 4 слов. Если фраза длиннее или же это попытка сбить противника с толку атакой по атрибуту харизмы, на это действие придется потратить 3 секунды.

Если возникают сомнения, смотрите приложение «Подсказка».

Длительные заклинания

Существуют мгновенные заклятия (атаки) и те, действие которых растянуто во времени и занимает не одну секунду.

Создание подобных заклятий также длится 3 секунды и по умолчанию они работают эти же 3 секунды. Но, если маг, кидая бросок фиксированной сложности, набрал больше успехов, чем нужно, то за каждый из «лишних» успехов он получает +1 секунду на длительность заклинания.

Пример:

Абигейл Уэскетт творит заклинание «Огненная стена», защищающее её и её товарищей от атаки противников.

Она кидает 8 кубов (4 за потенциал, 3 за свойства и 1 за оборудование) при сложности 2. У неё выпадает 3, 5, 5, 6, 4, 5, 2, 1. Это 5 успехов, то есть на 3 больше, чем необходимо.

По умолчанию, «Огненная стена» действует 3 секунды, но за каждый «лишний» успех Абигейл получает 1 дополнительную. То есть её заклинание «Огненная стена» будет длиться 6 секунд.

Осложнения

Если персонаж был успешно атакован или получил провал при активном действии, он получает подходящее осложнение (отметьте соответствующую графу в листе персонажа горизонтальной черточкой). Если у героя уже есть это осложнение, он может выбрать другое из того же аспекта (даже если защитный атрибут из-за осложнений уже равен нулю).

Если все осложнения в одной группе отмечены, персонаж может при попадании по нему выбрать защитный атрибут из другого аспекта. Например, у вашего персонажа уже три осложнения в аспекте «магия» (это максимум возможных осложнений в этом аспекте), и по вам успешно проходит магическая атака. Тогда вы можете защищаться, используя значения защитного атрибута из аспектов «тело» или «разум».

Если все осложнения в одной группе отмечены, персонаж может при попадании по нему выбрать защитный атрибут из другого аспекта.

Если персонаж получает пять осложнений, он теряет волю к жизни. Его можно беспрепятственно убить одним активным действием, если никто, включая противников, не вступится за него, просто заявив вслух о таком желании без траты секунд: в этом случае активное действие убийства просто отменяется, и секунды не тратятся. Или же можно захватить и допросить такого персонажа.

Если это персонаж, за которого играет ведущий, **он обязан рассказать какую-то полезную для продвижения сюжета информацию** (если, конечно, ему дали такую возможность).

Если это персонаж игрока, он в любой момент **может заявить о собственной гибели**, отказавшись помогать победившим противникам.

Лечение осложнений

Для лечения осложнений необходимы подходящие условия. До тех пор, пока осложнения не будут вылечены, нужно отыгрывать все эти эффекты за вашего персонажа.

Чтобы исцелиться, вам нужно сделать бросок кубиков по значению восстанавливающего атрибута из той же группы, что и осложнение (для тела – стойкость; для разума – воля; для магии – контрмагия). Сложностью считается количество осложнений в этом аспекте. Однако полученные осложнения не влияют на бросок (количество кубов не уменьшается). Восстанавливающиеся осложнения также не учитываются в сложности броска.

Помощь других персонажей может снизить сложность броска на восстановление. Каждый персонаж может кинуть кубы по атрибуту из аспекта, к которому относится осложнение (сюда могут быть добавлены бонусные кубики за оборудование или правильные условия). Если бросок был удачным, он снизит сложность для восстановления на 1 (но сложность не может быть меньше 1).

Правильные условия, – медицинский стационар, кабинет психолога, магическая лаборатория и тому подобное, – также могут дать бонусные кубы на бросок.

Пример:

У Пола было 3 осложнения в аспекте «тело», когда он начал лечиться. Он кидает броски по значению атрибута «стойкость» со сложностью 3. К сожалению, значение стойкости у него равно 2. Но он находится в местной больнице, к тому же ему решила помочь Ноэль.

Ноэль использует свою магию лечения. Ее потенциал равен 3, также у нее есть подходящие особенности и оборудование, дающие еще 4 кубика. Плюс она добавляет куб за правильные условия. В результате, Ноэль кидает 8 кубов и получает 2, 4, 4, 3, 2, 1, 1 и 6. Это 3 успеха, то есть бросок удачный. Значит, уровень сложности броска для Пола снизился на 1 и теперь равен 2.

Пол кидает 2 куба за стойкость и 1 за правильные условия, и получает 5, 1 и 6. Это 2 успеха, значит, бросок удачный, и осложнение начинает проходить. Больше оно не учитывается в уровне сложности: для лечения следующего осложнения из аспекта «тело» уровень сложности будет уже 2.

ВАЖНО: Данный бросок тоже может быть провален.

Если же бросок прошел удачно, персонаж начинает восстанавливаться (поставьте вертикальную черточку в соответствующее осложнение на листе персонажа, чтобы получился крест). Вычеркнуть осложнение можно будет в начале следующей сессии. Отыгрывать это осложнение уже не требуется, хотя оно по-прежнему влияет на количество кубиков в соответствующем аспекте.



Возможные осложнения

► Тело

- Ранен
- Ранен
- Ранен
- Ранен
- Болен

► Разум

- **Устал** (персонаж потратил много времени и сил на что-то, например, изучал скрипторию, но провалил бросок на интеллект. Он устал, у него нет сил, он потерял веру в себя).
- **Обозлен** (персонаж приложил много усилий, пожертвовал чем-то важным, чтобы достичь цели, но провалил бросок... он разочарован и разгневан).

- **Подавлен** (персонаж захвачен в плен, стал целью большой охоты, несправедливо осужден, потерял близкого человека или веру, несмотря на все приложенные усилия).
- **Потерян** (оказался в плену иллюзий или сексуального желания, пал на темную сторону, вынужденно изменил своим убеждениям, поддавшись чьим-то уговорам, заблудился).

► Магия

- **Опустошен** (пытался прыгнуть выше головы, применяя магию, но провалил броски, и все попытки пропали втуне).
- **Невезучий** (использовал «жетоны везения» и все равно провалил бросок).
- **Зачарован** (оказался под влиянием чужой магической воли).

Оборудование

Изначально всё оборудование считается белым и даёт +1 куб на бросок, в котором оно использовано.

Но любой маг может **сделать свое оборудование «чёрным амулетом»**. Тогда оно даёт +2 кубика на бросок, где используется (а в руках чародея или мага рангом выше даёт +3), но имеет всего 5 зарядов, каждый из которых тратится при применении (включении оборудования в набор кубиков).

При создании персонажа сделать оборудование чёрным можно бесплатно. Но если вы решили превратить своё оборудование в чёрное в процессе игры, вам придётся сделать 5 удачных бросков кубов (потенциал + свойства из подходящей особенности) по сложности 3.

Использованный амулет можно перезарядить, для этого есть несколько способов. Для первого нужен дорогой камень: его можно создать, зачаровав драгоценный камень бро-

ском кубов (потенциал + свойства из подходящей особенности) со сложностью 5, или же купить. Чтобы перенести заряд из дорогого камня в амулет, нужна 1 секунда и не требуется никакого дополнительного броска.

Второй: раз в сутки маг может сделать бросок по атрибуту потенциал (+ свойства из подходящей особенности) со сложностью 3. Если бросок успешен, в амулет возвращается 1 заряд.

Третий вариант предполагает темные методы получения энергии: разозлить товарищей, забрав энергию их гнева, принести человеческую жертву и т. д. (в этом случае важен отыгрыш происходящего, результат остается на усмотрение рассказчика).

Создание амулетов

Маги могут не только покупать, но и создавать амулеты. Для этого нужен **предмет-основа**.

Они бывают хорошие, – их можно зачаровывать сразу, – и плохие, которые придётся сначала обрабатывать (это нужно уточнить у рассказчика).

Маг должен определиться, как будет работать его амулет: давать +1 куб к броскам на атаку ИЛИ на активную защиту.

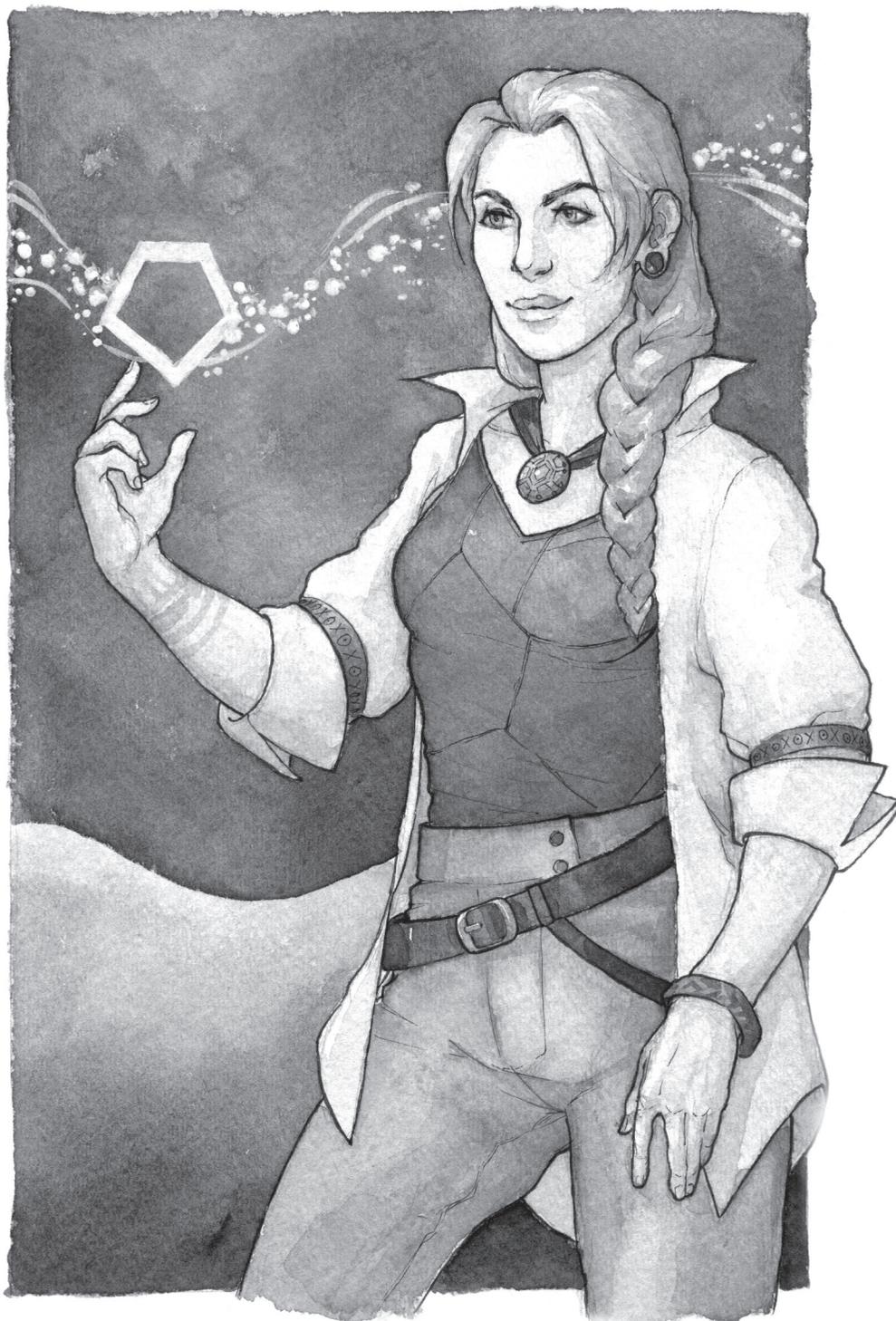
Создание амулета займёт час. Маг делает бросок кубов (обычно потенциал + свойства из подходящей особенности, но бывают и специалисты, использующие интеллект и обладающие особенностью «мастер амулетов»). Получившееся количество успехов нужно распределить между следующими характеристиками амулета: потенциал (должен быть равен или выше контрмагии владельца), заряды, возможность перезарядки.

Пример:

Абигейл создает для Саймона защитный амулет. Она бросает 8 кубов (потенциал + свойства + оборудование) и получает 5 успехов.

Показатель «контрмагия» у Саймона равен 3. Значит, чтобы амулет на нём работал, 3 успеха придётся вложить в потенциал. Ещё 1 успех Абигейл вкладывает в заряды, то есть амулет сможет сработать 1 раз, дав Саймону +1 куб при активной защите.

И последний успех мисс Уэскетт тратит на возможность перезарядки: теперь, когда амулет разрядится, его можно будет зарядить снова, а не просто выкинуть.



Сотрудник концерна «Русь»

ОРГАНИЗАЦИИ

За 42 часа до того, как завыли сирены

Всю свою сознательную жизнь Саймон Уэст чувствовал свое превосходство над окружающими магами. Им была дана сила, они колдовали направо и налево – и все-таки большинство людей достигало куда меньшего, чем он. А он, простой парень с близким к нулю потенциалом, умел получить все сам. Своей харизмой, своим умением понимать людей, своим оптимизмом и удачей, в конце концов. Он не унывал, не опускал руки, и мир отвечал ему взаимностью. Да, он сидел в тюрьме, но, когда открылась дверь и он увидел, какой поистине королевский конвой пришел, чтобы вывести его, Саймон не почувствовал ни удивления, ни даже особого облегчения. Он просто улыбнулся – ведь так все и должно быть.

И вот теперь оказывается, что магия у него все-таки есть. Чертова Абигейл, нужно ей до всего докопаться! Да, это не потенциал волшебника, а всего лишь магические дары. Но эти «всего лишь» магические дары – это именно то, что он считал своими (своими!) выдающимися талантами. Так кто же он теперь? Саймон чувствовал то, к чему совсем не привык за всю свою бурную жизнь – растерянность. А еще он был безобразно пьян.



– Какого дьявола, Уэст. Ты что, прямо с утра наакался?

Они смотрели на него с отвращением, а он только поганно скалился в ответ. Что, хотели узнать, какой я настоящий? Вот вам! Кривитесь?

Абигейл брезгливо обошла его стороной, Ноэль смотрела удивленно, Бритва... Саймон вспомнил, что видел недавно в саду, и впервые за эту длинную, поганую ночь искренне улыбнулся. Но бешеная Бритва восприняла его улыбку по-своему. Утопленный в алкоголе мозг еще только предупреждал, что выражение ее лица опасно изменилось, а тело уже падало, и челюсть наливалась раскаленным свинцом.



Помогал умыться и не заблевать всю виллу Пол. Потом Саймон приходил в себя, сидя на полу ванной, Пол стоял поодаль и рассеянно листал книги (с ума сойти, сколько книг в этом доме. Похоже, у Ноэль не только в самолете, но в каждом чулане было по отдельной библиотеке).

– Они добрались до меня, – сказал Саймон.

Пол обернулся к нему.

– Все мои люди мертвы. Тридцать человек. А боссы...

Тут вдруг мир снова сделал кульбит, и Саймон едва успел склониться над унитазом. Чуть отдышавшись, закончил:

– Боссы считают меня крысой.

– У тебя сотрясение...

– А знаешь, что Black Ties делают с тем, кого сочли крысой?

– Мы разберемся с этим. Я позову Ноэль, она поможет с головой.

Дверь хлопнула. Саймон не обернулся.

– Говорят, что крыс они отдают крысам. Только, сдается мне, это успокоительная чушь...



Анита была язвительной стервой и самым преданным человеком на свете. Майкл – с ним Саймон начинал много лет назад – добродушным толстяком, умеющим отвести глаза и повернуть любую каверзу под самым носом жертвы. Арнав и Лакшай, близнецы из Индии, развлекали сотрудников фонда Уэста левитацией. И другие, целая череда лиц, акцентов и смешных привычек. Саймон помнил каждого. Шаг – лицо – шаг – воспоминание – шаг – вперед!

– Ты уверен, что нужно туда идти?

Пол выслушал и все-таки пошел с ним. Кажется, парень нехило перетрусил от рассказов о «правильных людях», со встречи с которыми начался взлет Саймона и которые стали его миром. Но все же плетется рядом. Почему? Впервые Саймон задумался о том, что далеко не все люди на свете живут с такой же уверенностью в своей удаче. Как же неуютно им живется. Как же неуютно сейчас Саймону чувствовать себя таким же!

– Не знаю. Мне кажется, если я приду, у меня есть шанс переубедить их.

Сказал и сам скривился. Это звучит так фальшиво! Но Саймон твердо решил: он не позволит себе расклеиться. Он продолжит жить так, как жил. В том числе – всегда идти вперед и соглашаться на личную встречу с тем, кто почти наверняка собрался тебя убить. Если Саймон что-то и умеет, так это выкручиваться, глядя противнику в глаза.



Глаз видно не было.

Собеседник едва угадывался за решетчатой перегородкой. Церковь Третьего Дня, полдень, Саймон сидел на встрече с тем, кого прислали Black Ties, и встреча эта происходила в исповедальной кабинке.

– Много грехов есть на моей душе, но этого греха нет, – в который раз повторил Саймон. Едва слышный вздох за перегородкой. Святой отец Альфонсо «Изувер» Тенацио хотел исповедовать заблудшую овцу только в одном грехе.

– Подумай еще раз, сын мой. Ты знаешь, что любой проступок может быть отмолен, только упорство в грехе и ереси не простится.

Саймон поежился. Страшно даже представить, что Изувер понимает под замаливанием.

– Последние два года я провел в тюрьме, и принес там много пользы нашему общему делу. Сейчас я нанят для работы, никак не связанной с нашим приходом, и меньше всего...

– Ложь, сын мой, – едва слышный ласковый голос за перегородкой походил на нежное шипение ядовитого газа, который просачивается в комнату, чтобы убить тебя. – Все твои коллеги мертвы, а ты жив и, кажется, незаслуженно счастлив.

Саймон распахнул дверцу и рванул к выходу из церкви. Еще в середине разговора он понял, что шансов переубедить святого отца у него нет. Значит, единственная возможность спастись – это воспользоваться замешательством, выскочить из церкви и запрыгнуть в машину к Полу... Его схватили почти сразу. Никто из тех, кто был в церкви, даже не оглянулся. Два огромных бугая в подрясниках заломили руки за спину, а спокойно вышедший вслед за ним из кабинки Изувер прошелестел мимо, не посмотрев на него. Бугаи поволокли Саймона следом.

Это был понятный всем участникам спектакль. Слишком предсказуемый, разыгранный, как по нотам. Конечно, Саймон должен был попытаться бежать. Конечно, его не могли не поймать.

Конечно, Пол видел, как Саймона засунули в машину. И ничего не мог сделать.

Inferno Inc.

Inferno Inc. была создана в 1991 году и стала настоящим бельмом на глазу людей, на самом деле знающих о Внешних мирах и загробной жизни.

Дело в том, что религия в мире Кибермагии очень специфична. У многих людей устои веры пошатнулись, так как боги и их известные посланники (ангелы, например) так и не появились. Но, в то же время, устои веры укрепились, так как сила представителей Триумvirата не подлежит сомнению.

Бесспорно, все по-настоящему сильные маги знают, религия – не вымысел. Все возможные загробные миры, в которые верят люди, существуют на самом деле – в них попадают умершие в соответствии со своими убеждениями и поступками при жизни, что, в свою очередь, означает – ни одна из парадигм не универсальна. Однако влияние этих миров на наш столь же опосредовано, как и до возвращения магии, и знающие стараются не говорить лишнего на эту тему.

Все, кроме Inferno Inc. Лозунгом компании служит фраза «I for you» и заверение, что любое

желание исполнимо. За «маленький процент вашей души» вы можете получить буквально всё, чего пожелаете. Представители этой компании напрямую заявляют, что они представляют Ад, столь часто подчёркивая это во всём, что им давно никто не верит. Однако, это действительно так. Конечно, и в договорах этой корпорации найдутся лазейки и уловки, которые, при должном уме позволят избежать столь печального финала. Но не забывайте: в этом случае против вас в суде выступят самые беспринципные адвокаты в мире.

Стоит также отметить, что у Inferno Inc. нет собственной службы безопасности, хотя есть специалисты, выполняющие договоры, требующие силового вмешательства. И если Inferno Inc. требуются дополнительные силы, то корпорация прибегает к услугам **наемников**.

ВАЖНО: «Договор о неразглашении» с Inferno Inc. защищает персонажа от обязательной выдачи информации после получения пяти осложнений.

Ассоциация наставников

Ассоциация наставников – организация, появившаяся в 1991 году в результате реформы образования и перехода к индивидуальным программам обучения. Сейчас она работает по всему миру под патронажем ООН.

У подобной формы обучения очень высокий стандарт качества. Наставник учит своего

воспитанника азам всех гуманитарных и точных наук, в том числе магии. Также он помогает выявить сильные стороны и склонности ученика и правильно подобрать курсы обучения. Методы преподавания наставник имеет право выбирать сам. Единственным ограничением является Закон свободы.

Наставник учит своего воспитанника азам всех гуманитарных и точных наук, в том числе магии. Также он помогает выявить сильные стороны и склонности ученика .

Обычно заявку на обучение у наставника подают родители, но бывают и случаи, когда он сам обращает внимание на конкретного ребёнка.

Стать членом Ассоциации может любой человек, подавший заявку и сдавший ряд серьёзных экзаменов, которые принимают сотрудники Интерпола (включая проверку моральных качеств), а также участники Ассоциации (в основном, в части знаний). Пройдя аттестацию, наставник имеет право обучать детей с 4 лет

вплоть до совершеннолетия. Однако многие обращаются к своим учителям за помощью или советом и в более старшем возрасте.

Для наставников существуют разные форматы подобной работы. Некоторые посвящают ей всё своё время и «ведут» одновременно до пяти воспитанников. Есть и те, кто работает «по совместительству». Обычно такой наставник одновременно занимается только с одним учеником.

Военные Игры

В 2000 году ООН приняла Военно-игровую конвенцию – документ, регламентирующий решение вопросов, возникающих между странами и требующих военного вмешательства. С этого момента государства ООН отказались от ведения любых (магических, технологических или кибермагических) боевых действий.

Правила

ВИ подчиняются строгим правилам, за соблюдением которых следят **арбитры**. Часто можно услышать, что это переодетые сотрудники Интерпола, но на самом деле это лучшие игроки, прекратившие выступать на арене.

Сегодня за противостоянием основных мировых команд с замиранием сердца следит весь мир.

Теперь все подобные споры (как, впрочем, и многие другие плохо разрешимые дипломатические задачи) начали решать на специальных аренах между сборными командами стран. Это явление получило название «Военные игры стратегического назначения» (сокращенно – Военные Игры или ВИ).

Постепенно игры стали частью развлекательной индустрии. Помимо стратегических появились и коммерческие матчи (без сражений до смерти), популярность которых быстро обошла все другие виды спорта.

Сегодня за противостоянием основных мировых команд с замиранием сердца следит весь мир. Президентом спортивной лиги ВИ в 2026 году является Иван Викторович Волков.

В команде выступают одновременно от 4 до 16 человек. Каждый из бойцов может взять на игру любое оборудование, которое он способен пронести на себе без уменьшающих заклятий.

Правила устанавливаются для каждого отдельного матча. **Можно сказать, что на арене разрешено все, что не запрещено.** На всех играх, кроме национальных, запрещено убивать противников. Точнее, убивать можно, но так, чтобы медики гарантированно могли вытащить человека (то есть, например, не распыляя бойца на атомы).

В зависимости от типа игры различаются цели команд и способ определения победителей. Например, выигравшей будет считаться



та команда, в которой останется последний стоящий на ногах боец. Или матч может строиться на захвате и удержании точек. Возможны и другие сценарии.

Сборную страны набирают из бойцов нескольких команд, входящих в национальную лигу, в зависимости от вопроса, который будет решаться на конкретной игре. Иногда сборные формируют ещё в начале конфликта и долго тренируют, хотя зачастую вопрос удаётся решить без ВИ. Иногда у государства есть одновременно несколько сборных, что позволяет «сражаться» на нескольких фронтах одновременно.

В моменты, когда нет конфликтов, требующих выяснения на ВИ, сборные играют дружеские матчи между собой и с командами других стран. В таких столкновениях обычно нет жертв, в отличие от «Матчей смерти» – игр с возможным летальным исходом, которые идут до достижения поставленной цели, а медики не забирают пострадавших до конца состязания. На «Матчах смерти» нет ограничений на атакующие приемы.

Клерикам запрещено принимать участие в «ВИ».

Клуб «Драконы»

Клуб «Драконы» был создан одним из первых – в конце 2000 года, вскоре после первого «Матча смерти» между США и Китаем. Основателем клуба стал легендарный **Джеймс Уолден по прозвищу «Форвард»** – один из игроков, принимавших участие в этом матче. Название выбрали, следуя традициям наименования американских спортивных клубов – в честь какого-либо вида животных, в данном случае, магических.

Основание клуба «Драконы» стало первым вестником того, что ВИ может быть чем-то большим, чем средство выяснения отношений между странами. С этого момента ВИ начали превращаться в международный вид спорта и, как следствие, стали привлекательной для многих рекламной площадкой.

С самого основания клуб «Драконы» был интернациональным. Первым, кого Джеймс пригласил в свою команду, был член сборной Китая, один из лучших бойцов того времени, Лю Сан Чи, также участвовавший в «Матче смерти», но на противоположной стороне.

Основным спонсором «Драконов» является концерн «Русь», но иногда принимает участие и FT.

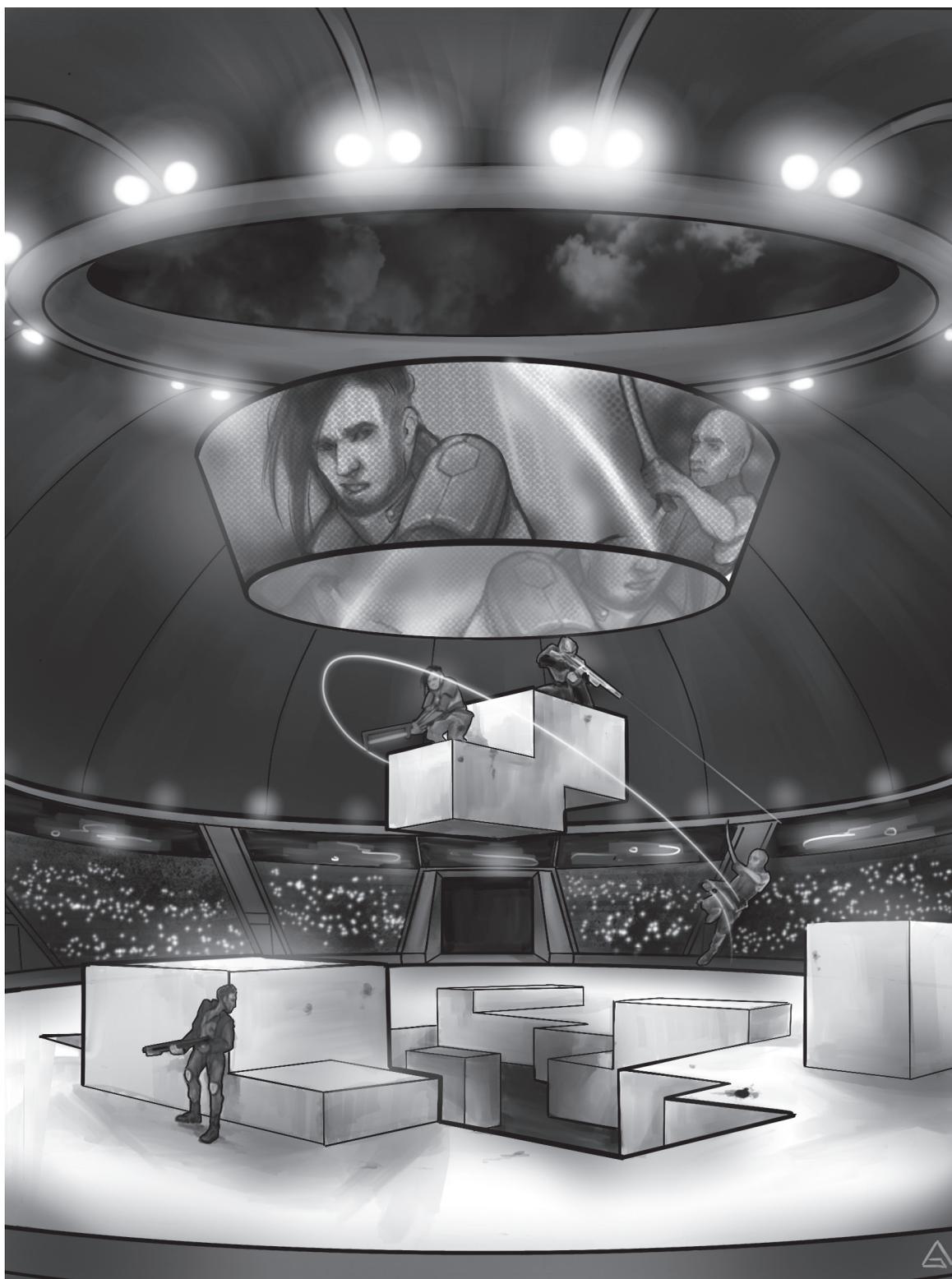
Клуб «Титаны»

Клуб «Титаны» был создан в начале 2001 года наследником одной из могущественных семей Швеции **Вильсом Кенингреном по прозвищу «Змей»**. Команда появилась сразу после принятия решения о том, что в Играх (кроме «Матчей смерти») может принять участие любой человек, сдавший обязательные экзамены.

В истории клуб остался как одно из самых удачных капиталовложений семьи Кенингренов, однако первые три года его существования в прессе куда чаще мелькали такие эпитеты, как «блажь золотого шведа» и «прихоть наследника династии».

Ситуация в корне изменилась в 2004 году – после очень тяжелого матча с легендарным клубом «Драконы», на котором «Титанам» не хватило до победы совсем чуть-чуть. После этого они уже не покидали верхних строк рейтингов, регулярно соревнуясь с «Драконами» и на аренах, и в закулисной борьбе.

Однако мало кто знает настоящую причину столь серьёзного противостояния двух клубов. Всё началось задолго до матча 2004 года: дело в личной ненависти Джеймса Уолдена и Вильса Кенингрена. Когда-то, ещё во время создания клуба «Драконы», Змей пытался попасть в команду, но Форвард отказал из-за его не очень высоких моральных качеств. С того момента Кенингрен и затаил обиду, поклявшись отомстить.



Военные игры



Другие клубы

Противостояние «Драконов» и «Титанов» будоражит людей по всему миру уже не первый год. Но, кроме них, конечно, есть и множество других клубов.

Клуб «Вестники»

Был создан в Иране в 2003 году. Его бойцов прозвали «песчаными демонами». Все они виртуозно владеют двуручным стилем боя и используют бритвенно-острые парные клинки. В боевых костюмах игроков нет отличий – это абсолютно идентичные одеяния в стиле жителей ближневосточных пустынь, закрывающие людей от запястий до щиколоток. Все бойцы «Вестников» – очень талантливые маги, специализирующиеся в разных областях волшебства и прекрасно дополняющие друг друга. Выступление этой команды всегда начинается с шоу верблюдов.

Клуб «Демоны»

Клуб национальной лиги Индии, появившийся в 2010 году. Его основатель, неомаг Серадж Чоудари, много лет практиковал йогу и аскезу. К моменту создания клуба у него уже были заменены суставы, встроены скрытые лезвия и искусственный глаз. Сам Чоудари использует в качестве оружия своё тело, а вот остальные бойцы команды предпочитают кибермагические устройства. В составе «Демонов» есть два лекаря, остальные практикуют атаковую магию и магию поддержки. Все игроки носят жёлто-зелёные боевые костюмы и маски, скрывающие лицо.

Клуб «Живая Сталь»

Появился в Австралии в 2005 году. Все игроки этой команды выходят на арену в боевых костюмах в стиле стимпанк, в эстетике «ржавого рока». Бойцы «Живой Стали» – прекрасные механики и часто удивляют публику новыми изобретениями. Так, одной из самых зрелищных новинок, продемонстрированных

ими, стал огнёмёт на машинном масле. Также в их команде есть очень серьёзные чародеи, специализирующиеся на магии поддержки. Еще одной отличительной особенностью команды является отсутствие капитана.

Клуб «Интер»

Был создан во Вьетнаме в 2006 году. Отличительная черта его игроков – ловкость и скорость движений. Бойцы «Интера» много лет изучают техники рукопашного боя, совершенствуя собственное тело, часто за их движениями невозможно уследить невооруженным глазом. Кроме физических тренировок, они используют заклинания, увеличивающие подвижность. Из оружия предпочитают метательные снаряды (ножи, сюрикены и т. д.) и короткие клинки. Носят тёмно-зелёные боевые костюмы, сшитые из тончайшей ткани.

Клуб «Кондоры»

Клуб «Кондоры» относится к коммерческой лиге США. Он был создан в 2002 году, в его состав вошли бывшие представители военной элиты. Бойцы «Кондоров» предпочитают эргономичные боевые костюмы чёрного цвета. Удивительно, но их снаряжение – клинки, амулеты, огнестрельное оружие и т. д. – полностью сливается с костюмами, и его крайне сложно заметить, пока игрок не решит им воспользоваться. Чародеи этой команды предпочитают атаковую магию, но есть и лекари.

Клуб «Легенды»

Этот клуб был создан в Великобритании в 2005 году из представителей золотой молодёжи. Его игроки очень любят использовать всевозможные амулеты и защитное снаряжение, поэтому их тёмно-синие костюмы часто выглядят слегка громоздкими. В команде есть несколько весьма талантливых кибермагов, так что среди оборудования «Легенды» часто появляются всевозможные кибермагические новинки.

Клуб «Святая Катарина Сиенская»

Клуб национальной лиги Триумвирата «Святая Катарина Сиенская» был создан в 2002 году. Чтобы попасть в него, нужно пройти крайне жёсткий отбор – сюда принимают только лучших из лучших. Причём кандидатов проверяют не только на физические и магические способности, но и на моральные качества. Бойцы этого клуба практикуют разные школы магии (в одну сборную стараются не брать двух адептов одной школы) и предпочитают дистанционное оружие. Их легко узнать по небольшой эмблеме с ликом Святой Катарини Сиенской, которую они нашивают не только на боевые костюмы, но и на повседневную одежду.

Клуб «Соколы Господни»

Клуб «Соколы Господни» относится к коммерческой лиге Триумвирата. Он был основан в начале 2003 года. Все его игроки – глубоко верующие католики, которые носят белые боевые костюмы. Каждое их выступление начинается с общей молитвы. Волшебники «Соколов Господних» практикуют преимущественно лечебную магию и боевую герметичку. Также бойцы этой команды используют зачарованное древковое оружие.

Клуб «Солдаты»

Клуб «Солдаты» был основан в Исландии в 2009 году. Его волшебники практикуют за-

щитную магию и магию лечения, делая ставку на силу атаки технологических разработок. Среди них есть как блестящие учёные, так и «боевики», посвятившие свою жизнь военному делу. Они предпочитают костюмы белых и небесно-голубых цветов. Их выступление всегда начинается с исполнения гимна.

Клуб «Спартак»

Команда «Спартак» была создана в России в 2007 году. В основу своей тактики бойцы «Спартака» положили умение виртуозно обращаться с зачарованным огнестрельным оружием. Все они амбидекстры, одинаково свободно владеющие обеими руками. Предпочитают минимализм и не используют громоздкое оборудование. Чародеи «Спартака» делают ставку на защитную и лечебную магию.

Клуб «Тигры»

Клуб «Тигры» относится к национальной лиге Нигерии. Он появился только в 2007 году. Основателем «Тигров» стал сильный колдун Вуду Абиг Баако, много лет мечтавший принять участие в ВИ. Игроки клуба в основном практикуют традиционные африканские школы магии: вуду, лайбон, камути и другие. У каждого из них уникальный костюм со своим цветом и комплектацией. Объединяют их отличительные детали формы: яркие оранжевые ожерелья, пояса и наручи с символом солнца.

Интерпол

Интерпол – международная полиция, действующая почти во всех странах мира и заменившая внутренние полицейские силы (см. главу 1).

Кроме всеобщего уважения, сотрудники Интерпола получают весьма приличные оклады, к тому же они вооружены по последнему слову техники и магии. В связи с этим некоторые «философы от политики» любят развивать тему «мирового полицейского государства».

Впрочем, эти рассуждения уже несколько лет не вызывают никакого интереса: общеизвестный принцип отбора кадров Интерпола в корне противоречит подобным заявлениям.

Отбор

Несмотря на огромную популярность службы в Интерполе и множество желающих, поступить туда крайне сложно. Во время отбора у кандидатов проверяют не только интеллект,



физическую подготовку (включая уровень владения холодным и огнестрельным оружием) и способность к магии (боевой, магии прорицания и магии поддержки), но также искренность, толерантность к различиям между людьми, устойчивость к стрессу, готовность помогать другим и неподкупность. Чтобы человек был принят в Интерпол, все эти параметры должны быть на высоте – экзамены сдаёт примерно один из тысячи кандидатов.

Кроме того, многие желающие отсеиваются ещё на первом этапе, когда их предупреждают, что у всех сотрудников Интерпола пас вживлён в череп, что лишает их даже малейшей возможности не быть «публичной личностью».

Иерархия и звания

В Интерполе нет дискриминации по национальности, полу или вероисповеданию. Попытаться вступить в его ряды может любой человек в возрасте от 18 до 50 лет.

Иерархия званий в Интерполе:

- ▶ **рядовой:** 30–45 на крупный город;
- ▶ **капрал:** 10–15 на крупный город, координирует группу из трех рядовых;
- ▶ **майор:** 1 на крупный город.

Каждому званию соответствует определённое количество жёлтых полосок (для рядового – одна, для капрала – две, для майора – три), нашитых над знаком Интерпола на груди сотрудника.

Кроме основных «ударных» отрядов в Интерполе есть и магические подразделения. Они присоединяются к боевым операциям лишь в самых сложных случаях. В остальное время они ведут расследования, отвечают за архивы дел и занимаются лечением личного состава. Основная специализация чародеев Интерпола – всевозможная контрмагия, сенсорная магия и лечение. Такой «список требований» мгновенно отпугивает желающих изучать «крутое боевое волшебство».

Вооружение

На вооружении Интерпола находится самое лучшее оборудование.

Высокотехнологичные боевые костюмы Интерпола (см. главу 1) были разработаны корпорацией Future Today. Контролируемый экзоскелет костюма увеличивает физическую силу человека в 10 раз. В костюме есть система подачи воздуха, он может стать абсолютно герметичным на 10 минут. Также он оборудован мощным анализатором, постоянно сканирующим окружающий мир, что защищает пользователя от большинства распространённых ментальных воздействий (например, иллюзий). Связаться друг с другом владельцы костюмов могут с помощью встроенной связи, которую не слышно за их пределами. Из левого предплечья костюма выдвигается щит с односторонней маленькой дверцей для дула винтовки. И всё это при весе в 5 килограмм.

Управляется такой костюм мысленно через имплант в позвоночнике, что даёт очень большую скорость функционирования и высокий уровень совместимости. Чтобы облачиться в него, владелец должен открыть костюм с помощью паса.

Некоторые частные детективные агентства, вплотную сотрудничающие с Интерполом, получают привилегию – разрешение приобрести такие костюмы для своих сотрудников и нашить на них свои эмблемы.

Шлем надевается отдельно. В него встроено оборудование для обнаружения жизни, инфравидения и ультразвукового сканирования, а также инфи. Шлем напрямую подключается к базе данных Интерпола и обладает функцией удаленного сканирования паса (сотрудник Интерпола может мгновенно получить полное досье на человека, просто посмотрев на него).

После разработки костюма специально для него концерн «Русь» создал магический гладиус лазерной заточки.

Всё вооружение сотрудника Интерпола, – гладиус, винтовка, четыре обоймы на 40 патронов (бронебойные с электрозарядом, бронебойные с ядом, облегченные со снотворным, бронебойные с обедненным ураном), глобер с автоматической проверкой подписи человека (используется, например, для снятия показаний) и аптечка с анализатором здоровья, дефибриллятором, набором противоядий и инъекторов, – крепится к магнитному поясу.

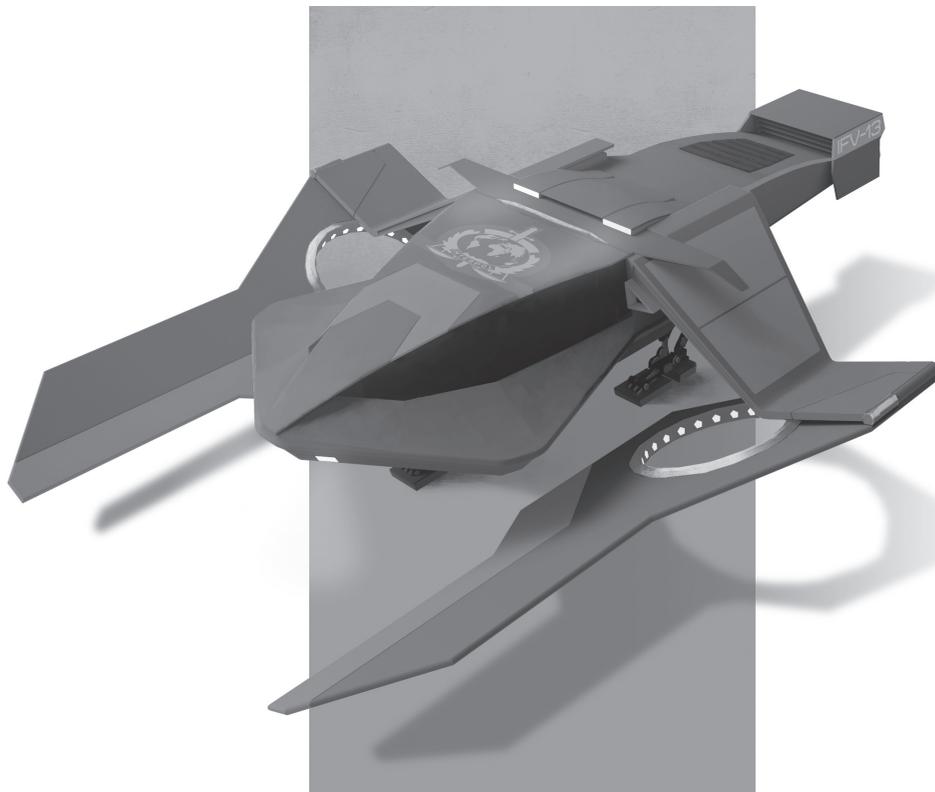
Раньше на вооружении Интерпола стояли вертолеты, у которых, помимо двигателя, были лопасти, складывающиеся в крылья. Но недавно их заменили на глайдеры, разработанные корпорацией Future Today. При взлёте и посадке в городе они используют «антигравы», убирая крылья, которые, как и складные двигатели, необходимы для развития больших скоростей.

Альтернативы

До того, как Интерпол приобрёл свой нынешний вид, были и другие предложения по созданию организации, отвечающей за безопасность в мире.

Одной из основных была секретная разработка **Quality Measures**, одного из стартапов империи **Максимилиана Хорста**, названная «Мáкинэ». Этот проект предполагал создание международного отряда спецназа, состоящего из огромных боевых роботов (15 метров в высоту, 8 метров в ширину, 4 в глубину), оснащённых ракетами, пулемётами и подствольниками и работающих на магических камнях.

Разработки шли с 1992 по 1996 год в Йоханнесбурге. Однако главы государств после детального обсуждения не приняли этот проект – у него не хватало основы, гарантирующей, что новая полиция не станет страшным оружием против человечества, попав не в те руки. После этого разработки свернули.



Глайдер

Компания AKS

Компания AKS была создана в 1997 году Ятори Такегучи, наследником финансовой империи Такегучи.

Основным направлением её деятельности стала разработка технологий, позволяющих человеку жить во враждебной для него среде: под и над водой, в горах, в пустынях и даже на Луне. **AKS всегда готова преодолевать сложности, которые кажутся непреодолимыми.**

В 1999 году компания AKS выиграла тендер на постройку первого подводного города в Японском море, рассчитанного на пять тысяч жителей. Проект был завершён в 2003 году. В этом же году компания AKS выиграла ещё более десяти тендеров. В 2026 году все они являются частью того или иного амбициозного проекта компании.

В 2006 году компания приобрела патент на сверхпрочный материал дюралит и победила в тендере на создание первой стационарной лунной базы, города Аксис.

Также компания занимается производством **роботов**, которых используют, в том числе, для охраны лунного города. Однако в этом городе они не носят оружия согласно подписанной всеми государствами конвенции.

Когда-то AKS занималась разработкой колесницы «Лонгиниус» – огромного транспортного средства, размером с танкер, которое было способно развивать скорость, сравнимую со скоростью самолета, но не выдержала конкуренции с Future Today.

Сейчас AKS тесно связана с государством и получает субсидии из бюджета Японии. Компания сохраняет традиции своей страны: в AKS ценится работа с полной самоотдачей, соблюдение иерархии, уважение к старшим, как по возрасту, так и по статусу, безупречная вежливость и сдержанность.

Концерн «Русь»

Концерн «Русь» вырос из небольшой компании **Николая Парченова** «Инверитас», впервые вышедшей на рынок магических артефактов в 1993 году.

В то время в штате фирмы было всего 40 человек. Однако её создатель сумел разработать новаторскую схему «распределённого фриланса», которая, вкуче с грамотным и удобным представительством в глобнете и неизменно высоким качеством производимых магических изделий, за два года вывела компанию на совершенно новый уровень. К 1995 году на неё работало уже 300 сотрудников, а количество заказов, выполняемых фирмой ежемесячно, достигло ста тысяч.

В 1996 году, благодаря распространению и повышению популярности глобнета, «Инверитас» начала принимать заказы со всех уголков России, а не только от жителей крупных городов.

В это время Николай Парченков, чудом переживший два покушения и прикованный к ховер-креслу, по-прежнему занимал пост генерального директора. Благодаря его старому другу и научному коллеге Кириллу Жженову, в развитии компании начался новый этап – «Инверитас» смогла принять участие в тендере на разработку магического вооружения для реформируемого под патронажем ООН Интерпола. После победы компания постепенно начала преобразовываться в огромный разветвленный

концерн, опережавший конкурентов за счёт использования самых современных технологий коммуникации и высокого качества работы сотрудников.

Через успехи продолжилась в 2001 году, когда переименованная в концерн «Русь» компания стала одним из крупнейших поставщиков магического оборудования для Военных Игр.

К 2026 году доля концерна «Русь» на мировом рынке постоянно увеличивается. Компани-

ей по-прежнему управляет Николай Парченков. У концерна так и не появилось ни одного реального офиса – работа ведётся через глобнет и разветвлённую сеть доставки. Тем не менее, концерн «Русь» делится на дивизионы: Московский, Уральский, Дальневосточный, Калининградский и другие.

Идеологией компании стала задача сделать мир лучше, добрее и светлее. Её сотрудники работают даже с самыми пропащими людьми и действительно спасают жизни.

Корпорация Future Today



Корпорат «Future Today»

Практически 60% технологических и кибермагических изобретений на современном рынке – продукция корпорации Future Today. Своей целью компания ставит улучшение жизни людей. Невероятный успех FT напрямую связан с деятельностью её исполнительного президента, госпожи **Фриды де ла Мори**, 82-летнего магистра, создавшей в 1962 году заклятие «Браслет С» (см. главу 1). С тех пор она и её команда подарили миру множество кибермагических и технологических новинок, значительно упростивших жизнь человечества.

Сейчас филиалы корпорации Future Today работают во всех цивилизованных странах мира, а её продукция продаётся даже в самых отсталых уголках планеты.

FT всегда готова нанимать талантливых разработчиков и других специалистов, создавая для них комфортные условия и предоставляя возможности для профессионального роста. Однако от всех сотрудников требуется следование корпоративной этике, преданность интересам компании и соблюдение строгой политики конфиденциальности.

У Future Today существует собственная служба безопасности, где есть и свой «табель о рангах»: легионер, декурион, центурион, трибун, легат, консул.

Лондонское королевское общество по развитию знаний о природе

Лондонское королевское общество по развитию знаний о природе – это ведущее научное сообщество Англии, основанное в 1660 году. Оно по праву считается одним из старейших в мире.

Девизом общества стала фраза «Nullius in verba» (с латинского «Ничего со слов»), означающая, что доказательством чего бы то ни было могут быть лишь результаты экспериментов и точные расчёты, но никак не слова или мнение авторитетных людей.

В «Лондонское королевское общество» входит более тысячи человек, многие из которых – известные учёные.

Сейчас они продвигают идею о необходи-

мости развития науки параллельно с магией, считая, что нет никаких гарантий, что волшебство снова не покинет мир. Ведь много лет назад никто не смог понять, что послужило причиной пробуждения магических способностей у людей, и члены общества считают, что магия может точно так же исчезнуть из-за неизвестных факторов. Научные же достижения имеют понятную природу и будут работать точно так же даже в мире без волшебства.

Стоит отметить, что именно члены «Лондонского королевского общества» в эпоху Пробуждения разработали шкалу классификации магов по рангам, которой до сих пор пользуется ООН.

Организованная преступность

Несмотря на радужные настроения в обществе во время реформы полиции, после чикагского разоблачения 2026 года, когда выяснилось, что несколько частных детективов прикрывают членов преступной группировки (см. главу 1), пришлось признать: организованная преступность всё ещё существует.

Естественно, членам преступных группировок в мире КМ приходится прилагать невероятные усилия, чтобы сохранить инкогнито и не оказаться на месте незадачливых террористов, устроивших в 1992 году катастрофу в Нью-Йорке (см. главу 1). Новые технологии (особенно глобнет) делают задачу остаться в тени крайне нетривиальной. Кроме того, невозможность быстро оценить опасность предполагаемой жертвы (ведь все жители Земли владеют магией, носят с собой амулеты и т. д.) сильно усложнила жизнь преступным элементам.

Не дремлет и Интерпол, возможности которого очень велики, и многочисленные детективные агентства. Поэтому серьёзных преступных группировок в мире осталось мало.

Black Ties

Организация Black Ties видит смысл своей «работы» в контроле над направлением, по которому идёт развитие человечества. Организация старается «курировать» основные технологические, магические и кибермагические разработки, направляя историю Земли по выбранному ей пути.

Члены Black Ties торгуют интеллектуальной собственностью и частной информацией, похищают и продают новейшие разработки, не брезгуют шпионажем и махинациями на бирже. Также у Black Ties есть свои секретные лаборатории, где трудятся блестящие учёные.

Члены этой преступной группировки часто занимают довольно высокие посты, являясь, по сути, «серыми кардиналами» при крайне высокопоставленных особах.

Таланты волшебников Black Ties, а также высокое положение членов группировки, помогают организации «заметать следы» – магически или же по старинке, фабрикуя алиби.

Нигредо

По своей структуре Нигредо напоминает закрытую масонскую ложу: многослойное общество, каждый из уровней которого хранит свои тайны. Оно было создано бывшими военными и шпионами, оставшимися не у дел после введения Военных Игр и не сумевшими найти своё место в обновлённом мире. Отсюда и основная цель членов организации: удовлетворение амбиций.

Основным направлением деятельности Нигредо является контрабанда и торговля запрещённым товаром: магическими и технологическими устройствами, оружием, фальшивыми документами (не пасами), рабами, магическими камнями и прочим.

Гримуар

Члены Гримуара предпочитают действовать из-за спины наёмников и представителей мелких преступных группировок, которых, в случае возникновения опасности разоблачения, «сливают» без всякой жалости. Они не опасны, ведь чаще всего мелкие сошки не знают, кто стоит выше их по иерархической лестнице, поэтому просто не способны никого выдать.

В основном волшебники Гримуара выбирают своей специализацией магию сокрытия или изменения личности. Однако, в организации есть и «боевики».

Главной целью членов Гримуара является личное обогащение. Они не чураются самых грязных преступлений, выполняя зака-

зы на убийства и крупные грабежи и торгуя «синтирсом».

В 2017 году Интерполу удалось серьёзно прижать Гримуар, и многие из его членов залегли на дно, сильно снизив свою активность.



Искатель Истины

Орден Искателей Истины

Орден Искателей Истины был основан ещё во время изменения судебной системы в 2004 году. Во главе Ордена уже многие годы стоит **Эдрик Сторм**.

Все члены Ордена Искателей Истины – глубоко верующие люди (правда, последователи

разных религий), но не служители церкви. Каждый из них прошёл очень серьёзное и долгое обучение (сопоставимое с университетским), получив способность безошибочно определять правду и ложь. Считается, что ограничить эту способность может повязка на глазах, кото-



рую Искатели Истины не имеют права снимать нигде, кроме зала суда – их часто привлекают к процессам, чтобы установить, виновен ли человек.

Тем не менее, за Искателями Истины нет контроля, и вопрос ношения повязки во многом остаётся на совести самого человека. Например, сам Эдрик Сторм зачастую снимает её в знак приветствия при встрече со знакомыми.

Несмотря на общепринятое мнение, **обмануть Искателя Истины, даже не снявше-го повязку, невозможно** – они полагаются не только и не столько на глаза, но и на все другие доступные человеку органы чувств (слух, осязание, обоняние и т. д.). Повязка во многом является философским символом, говорящим о том, что глаза Искателя Истины закрыты от лживого мира.

Терра

Терра – секретная организация, удерживающая мир от безумия в самых крайних случаях, когда не в силах справиться даже Интерпол. Никто не знает людей, входящих в её состав, они «невидимки». Они появляются в критический момент, выполняют свою миссию и исчезают в неизвестном направлении. **Чаще всего они работают под видом частных детективов.**

Сотрудники Терры намного опережают людей по физическому развитию: у них невероятная скорость движений (а значит, и стрельбы, и бега, и умения уворачиваться и т. д.), намного более широкий диапазон слуха и зрения, к тому же они способны нарушать физические законы, например, закон гравитации.

Схему вербовки в Терру разработал создатель глобнета, магистр Атен аль-Бусири. Она происходит через медицинские комплексы, изучающие синдром Саммерса. После согласия вступить в ряды организации, все данные о завербованном человеке пропадают со всех носителей, а сам он «естественным образом» (имитация смерти, длительная командировка, отъезд, бегство из страны и т. п.) исчезает из поля зрения своих знакомых.

Агенты Терры тщательно скрывают свои действия. А периодически появляющиеся в желтой прессе статьи о «сверхлюдях» воспринимаются как обычная газетная утка.

Триумвират

Триумвират образовался благодаря политике Муссолини, оказывавшего после смерти Гитлера в 1938 году огромное влияние на Германию. Вскоре после этого Германия вместе с Италией одержали сокрушительную победу над Австрией, и Муссолини объявил об объединении всех трёх стран под своей властью (см. главу 1). Так появился Триумвират.

Чуть позже диктатор сменил политический курс внутри страны, поставив религию во главу угла. Теперь государство управляется Церковью, а его главой является Папа Римский Фредерик IV, сменивший Фредерика III.

Правительство Триумвирата в основном состоит из служителей католической церкви – аббатов и кардиналов, однако есть в государственном аппарате и просто глубоко верующие люди, не принявшие сан.

Триумвират, будучи религиозным государством, много занимается миссионерской деятельностью, стараясь распространить «свет католицизма» во все уголки Земли. Также в стране очень развит туризм, ведь именно на территории Триумвирата находится множество памятников культуры и истории.

Триумвират является одним из крупнейших игроков на мировой арене, сила служителей Церкви не подлежит сомнению. Говорят, они даже могут помочь человеку избавиться

от зависимости, вызываемой страшнейшим наркотиком современности, «синтирсом».

У Триумвирата, как у любого другого государства, есть команды ВИ.

Триумвират является одним из крупнейших игроков на мировой арене, сила служителей Церкви не подлежит сомнению.



Боевой герметик

ДОМЕНЫ И АРЕНЫ

- На чем мы в прошлый раз закончили?
- Саймон сунулся к *Black Ties*, его украли, мы погнались спасать и чуть не лишились еще и Бритвы.
- Может, надо было его оставить? Пусть бы сам выпутывался.
- Да ладно, я верю, он нам еще пригодится.
- Спасибо за веру, друзья...
- В общем, было весело. Но что-то еще было важное... А, Ноэль сходила в архив в катакомбы! Об этом-то мы и забыли.
- А зря, очень зря.



За 35 часов до того, как завыли сирены

Глупо, Ноэль, очень глупо. Нужно было рассказать всем сразу, не смотря ни на что, может быть, даже во время погони – или вместо нее. Как знать, действительно ли Саймона было так уж необходимо спасать? А вот от того, что удалось прочитать в архивах Ватикана, может зависеть судьба всего мира. Но что именно Ноэль там прочитала? Мысли путались. Похоже, защита на книге была сильнее, чем показалось...

– Я хочу, чтобы никто не расходился. Сейчас запремся в кабинете, и я вам все расскажу. Это важно.

Ноэль вошла в комнату первой и остановилась. Что-то было не так, но сознание уплывало, было сложно сконцентрироваться. Все зашли за ней, дверь хлопнула. Бритва неприятно спросила:

– А она что тут делает?

Точно, вот оно. Прямо перед ней стояла женщина. Смутно знакомая... В голове всплыло имя – Максим де Флонтэ! Взрыв самолета, шквал огня, черный снегопад из книжного пепла...



Максим властно вскинула руку:

– Никаких вопросов! Если хотите жить, быстро за мной.

Ноэль скорее почувствовала, чем увидела, брошенный на нее взгляд Эби. Вскинутая бровь, незаданный вопрос – мы правда будем ее слушаться? Ноэль отпустила свое тело и просто пошла за Максим. Всю силу воли она использовала для того, чтобы держать перед мысленным взором открытую страницу. «Когда звезды сойдутся». «Золотой перстень, искажающие очки, кроличья лапка, медальон, браслет, нож для писем». Рожица дьявола на полях. Подмигивает? Или ей показалось?

Краем сознания Ноэль отметила, что Максим повела их к тайному выходу из кабинета, о котором – теоретически – не знал никто, кроме Ноэль. А потом, как сквозь вату, услышала звон стекла. Это одновременно разлетелись все стекла в вилле. Пол выхватывает оружие, Бритва принимает боевую стойку. Крик Максим:

– Не тратьте силы!

Вместо узкого хода в другое крыло – расплывчатое прозрачное пятно в воздухе. Телепорт? Но откуда? Максим практически швырнула в него Саймона, следом прыгнула Эби, Ноэль вошла следом, как сомнамбула. И тут же стало очень светло.



По отработанной привычке, едва выйдя из телепорта, Ноэль метнулась к стене. И сразу поняла, как это нелепо выглядит в таком месте. Длинный очень светлый коридор, неестественный свет, никаких окон. Понемногу рядом с ней оказались все члены команды, последней из воздуха вышла Максим и легким движением руки схлопнула телепорт. Он, что, переносной? Такое вообще бывает?

Все молчали. Максим усмехнулась:

– Спасибо, что спасла нас, Максим... Очень мило с твоей стороны, Максим... Ладно. Здесь вам ничто не угрожает. Некоторое время. Поэтому, – она сделала неопределенный жест рукой, – откланиваюсь. Если будет что-то срочное, ищите на 96 этаже.

– А где мы? – наконец подал голос Пол.

– В Аксисе. На Луне. Лифт, если что, там.

И Максим первой зашагала в указанную сторону.

– Всегда мечтал побывать на Луне, – Саймон расплылся в одной из своих идиотски-безмятежных улыбок. – Да все как-то времени не было.

– Что нафиг за туристическая поездка! – взорвалась было Бритва. Эби положила руку ей на плечо. Бритва вдруг замолчала.

Интересно, отметила в голове Ноэль. Это что-то новенькое... Но не сейчас, сейчас нужно... Ее мысль прервал растерянный голос Пола:

- Шторм зовет в гости.
 - В смысле?
 - Он отследил точку нашего подключения и говорит, что мы прыгнули почти к нему домой. Так почему бы в таком случае и не зайти?
 - Шторм живет на Луне?!
- Слишком. Много. Информации. Для одного дня.



Конечно, Ноэль знала про Аксис, но до сих пор ей не приходилось тут бывать. Город высотой почти в сто этажей, лишь девять из которых возвышаются над поверхностью. Выходило, что Максим, кто бы ни была эта загадочная женщина, жила наверху, с настоящими окнами на настоящие кратеры, а вот Шторм обосновался существенно ниже, на 46 уровне.

Когда вся команда набилась в его квартиру, места почти не осталось. Но, познакомившись со Штормом лично, Ноэль понимала, почему он не подыскивает себе что-нибудь попросторнее. Совсем мальчишка, типичный кибермаг с декой, подключенной к шее, Шторм оказался инвалидом. Он едва мог поднять руку. Громоздкое, но удивительно эргономичное кресло походило на экзоскелет.

– Здорово, что вы тут! Располагайтесь. Да, вон там еще может быть табуретка. Очень приятно познакомиться, госпожа Мурамби.

Ноэль смотрела на него и не могла решить: знает ли она теперь его лучше, чем до сих пор, или настоящий он все-таки там, в виртуальности, а это тело – лишь неизбежная маска?

Собравшись в тесной квартирке своего шестого товарища, они, наконец, смогли спокойно поговорить. Ноэль, борясь с туманом в голове, рассказала обо всем, что нашла в архивах Ватикана. Предсказание о Судном дне, который случится, «когда звезды сойдутся». Подробности о Старших Менеджерах и принадлежащих им предметах. Даже упомянула о будто бы подмигнувшем ей со страниц фолианта черте.

– Ну, про звезды понятно, – подытожил Пол. – «Драконы» и «Титаны» – самые яркие звезды современности. И все это на полигоне, куда обращены миллионы взглядов в течение стольких лет.

– Изячно, – признала Эби. – Намоленное место. Восторг и чаяния всех зрителей полируют эту святыню и поддерживают ее...

– Не понимаю про предметы, – вздохнула Ноэль. – Понятно, что в них есть какой-то смысл. Ритуальный, наверное. Но они слишком маленькие, чтобы быть сосудами духов.

– Нашел!

Ноэль вздрогнула и посмотрела на Шторма.



– Что?

– Контакт капитана «Драконов». Нашел доступ.

– Что бы мы без тебя делали, – улыбнулась Ноэль.

– Пойдите, – голос у Эби был какой-то странный. – Пойдите...

Ноэль стало не по себе от взгляда, которым Эби обвела всех собравшихся.

– Нас шестеро.

– И что?

– Мы все время думали, что нас пятеро, а Шторм нам помогает. Но он один из нас, в этом была идея Хорста.

Какая-то нехорошая догадка шевельнулась в голове у Ноэль.

– Чертов Хорст, – Абигейл тяжело дышала, такой взволнованной Ноэль ее еще не видела. – Ведь с нами все происходит по принципу «Практической невозможности». Все это время... И нас – шестеро. Так же, как Старших Менеджеров. Так же, как предметов.

– Он специально собрал нас? – Даже Саймон выглядел испуганным.

– Скорее – они.

– Предметы... Они ищут себе новых владельцев.

– Кто-нибудь встречал упоминания про то, что произошло с предыдущими Старшими Менеджерами?

Ноэль отчетливо слышала треск искр там, где дека подключалась к разъемам в шее Шторма.



Ночью Бритва аккуратно открыла дверь в комнату Абигейл.

– Эби? Что с тобой?

У Абигейл было совершенно серое лицо.

– Я только что разговаривала с братом.

«Но он умер!» – Бритва сумела не сказать этого вслух.

– Он сказал, что в аду уже готовят... Готовятся.

– К чему?

Могла бы и не спрашивать. Она обняла подругу крепче.

– А еще, – Эби невесело усмехнулась, – кто-то оттуда передает привет Мурамби. Я так и не поняла, кто, но упоминание о нем заставляет моего брата трястись от страха. А ведь он уже мертв.

В этой главе мы расскажем о доменах, своеобразных «параллельных мирах» Кибермагии, и аренах, на которых проходят матчи ВИ. Домены – это не другие Вселенные или измерения, не альтернативная Земля. Скорее они похожи на страны со своими жителями, укладом и законами, причём не только юридическими, но и законами физики (например, в любом из них может оказаться своя гравитация). Они могут быть абсолютно разные – по размеру, строениям, природе, внешнему виду существ, их населяющих. Роднит их только одно: все они были созданы обычными людьми, магами. Как и арены, огромные магические стадионы, приспособленные даже для самых жестоких столкновений.

Попасть на арены (в теории) может любой желающий, а вот путь в домены для обычного

человека далеко не прост. Исключение составляют бродяги – люди с особым даром, способные ходить тайными тропами. Это довольно редкое умение, которое часто передаётся по наследству. Впрочем, мало кто из таких «счастливчиков» любит афишировать свой талант – практически все государства и крупные корпорации мира стараются использовать их в своих, не всегда честных и бескорыстных, целях. Тем же, кто не обладает подобным даром, но хочет путешествовать по доменам, приходится использовать очень сложные магические ритуалы.

ВАЖНО: *Здесь мы описываем далеко не все существующие домены и арены. Вы смело можете придумать и ввести в игру свои собственные.*

Домены

Крипто

Никто не знает истинных размеров домена Крипто, здесь всё зыбко, от очертаний предметов до линии горизонта. Здесь нет ярких красок, растений и голубого неба – в Крипто преобладают серые полутона, а пейзажи похожи на старые негативы.

Домен Крипто расположен на самой границе между миром живых и миром мёртвых, и именно здесь преграда почти исчезает, превращаясь из каменной стены в тонкую завесу. Крипто стал излюбленным местом для тех, кто не смог пережить потерю близкого человека или чувство вины, тех, кто отчаялся или ищет прощения – ведь именно в этом домене можно встретить призрак уже умершего человека и даже пообщаться с ним. Ходят сюда и за ответами, и за тайнами – теми, которые люди «унесли с собой в могилу».

Предвечные горы

Предвечные горы – это домен, населённый волшебными животными, домен-сказка с яркими тропическими растениями, богатой флорой

и фауной. Здесь можно встретить практически любое создание, которое описано в человеческих книгах, и многих других, порождённых фантазией создателей Предвечных гор.

Несмотря на многообразие зверей, многие из которых выглядят далеко не безобидно, агрессивных среди них нет. В этом домене нет места боли, страху, насилию и смерти в любом виде. Даже боевые заклинания здесь не работают, впрочем, и получить увечье, а тем более умереть в Предвечных горах нельзя. Сюда приходят за спокойствием и умиротворением, приходят, чтобы побыть наедине с природой, насладиться её первозданной тишиной и покоем.

Автохтония

Автохтония – домен всевозможных машин, где информация – это бог. Автохтония в прямом смысле населена роботами. Иногда их можно принять за разумных существ, но на самом деле это классические машины, следующие заложенной программе.

Под стать жителям и архитектура. Все строения Автохтонии идеально правильной



прямоугольной формы, причём стоят они настолько ровными рядами, что появляется ощущение, будто их выверяли по линейке. Растений и природных пейзажей здесь почти нет. Мир чётких линий, параллелей и перпендикуляров вообще небогат красками. Иногда даже появляется ощущение, что здесь нет ни восходов, ни закатов.

Зато в Автохтонии есть нечто другое – легендарная библиотека, где можно в буквальном смысле найти ответ на любой вопрос. Из-за этого попасть в Автохтонию мечтают многие великие маги и учёные. Впрочем, кроме известности библиотека принесла домену и много проблем – завладеть редчайшей информацией хотят не только искренние и честные люди.

Земля Битв, домен Войны

Земля битв, домен Вечной войны – словно огромная шахматная доска, на которой непрерывно идёт бой. Генералы, командующие армиями, на время забывают о своей жизни в других местах, считая, что бесконечное сражение – их вечная судьба, и ничего нет важнее его результата. Были и те, кто, утонув в спорах с соперником или в противоречиях с самим собой, так и не смог вспомнить, кто он, и обратиться оттуда.

Земля битв – мир, населённый призрачными фигурами, у каждой из которых есть строго определённые функции. Следуя повелению подсознания генералов, они принимают нужную форму, становясь хоть солдатами и танками, хоть кавалерией и боевыми слонами. Лишь люди здесь обладают свободой воли.

Лето

Лето – домен ярких красок, тёплого солнца и голубого неба, домен Вечного детства. Каждый, попадающий сюда, вспоминает годы, когда все проблемы были решаемы, а груз воспоминаний ещё не давил на плечи. Это невероятно красивый домен, где все счастливы.

Его населяют магические создания из дет-

ских сказок и удивительные растения, полные светлого волшебства. Среди обитателей этого домена нет ни одного «отрицательного персонажа».

В Лете нет строений, возведённых людьми, нет фабрик и небоскрёбов. Это мир первозданной природы, мир удивительных пейзажей и волшебных садов – мир детства.

Эфириум

Домен Эфириум – это дом звёзд, которые мы знаем по ночному небу. Несмотря на то, что они прекрасно видны с Земли, на самом деле звёзды не покидают Эфириум, а просто наблюдают за происходящим в нашем мире. Таково их предназначение – всю свою бесконечно долгую жизнь светить людям, следить за их историями и помнить.

Эфириум похож на площадку обсерватории космической станции. У людей, попадающих в него, появляется ощущение, что они стоят одни на краю мира, а вокруг них бесконечный звёздный купол. Но звёзды в Эфириуме – не просто яркие точки на небе. У каждой из них свой характер, и с ними вполне можно общаться и даже дружить.

Эфириум – любимый домен **Антуана де Моли**, который часто приходит сюда поболтать с его обитателями.

Перекрёсток

Перекрёсток – один из самых маленьких доменов, его размеры вполне можно сравнить с городской площадью. Это домен «многих путей» – место, где пересекается множество дорог, соединяющих разные островки Вселенной.

Выглядит Перекрёсток соответствующе – как путаница из тропинок, мостовых, грунтовых, каменных, асфальтовых и даже воздушных трасс. И на каждом пересечении стоят указатели. Сказать по правде, не всем путникам под силу разобраться в этом хитросплетении, но здесь всегда можно обратиться за помощью – **хранитель Перекрёстка Долей** с удовольствием подскажет дорогу.

Лаборатория де Моли, частный домен

Лаборатория де Моли – это частный домен, созданный Антуаном де Моли. Любящий уединение и не желающий впускать в свою жизнь посторонних или просто неприятных людей, маг «вынес» свой дом за пределы Земли.

Этот домен похож на большой садовый участок с уютным особнячком в центре. Дом окружён цветущим садом, а невдалеке находится оранжерея, созданная матерью Антуана, Воплощением Жизни Авророй де Моли.

Попасть в домен без разрешения хозяина практически невозможно.

Ад

Ад – один из самых больших доменов. Его нельзя описать одним словом, он очень двойственен. С одной стороны, это ужасное, мрачное место, где страдают души грешников, расплачиваясь за свои грехи.

Ад поделён на круги, в каждом из которых мучаются души, совершившие определённый вид преступлений против Бога и людей: от первого, где оказываются души некрещёных младенцев, до девятого, самого страшного круга, куда попадают предатели родных людей, родины, единомышленников, гостей, сотрапезников, благодетелей...

Однако важно понимать, что в мире Кибермагии попасть в Ад можно только по своему собственному, пусть даже неосознанному, выбору. Души, томящиеся здесь, искупают грехи лишь потому, что уверены – они заслужили это, и иначе им не попасть в Рай. Более того, они вполне могут покинуть это место, как только сами решат, не умом, а сердцем, что расплатились сполна.

Это одна, привычная всем и каноническая сторона Ада. Но есть и другая, закулисная. В Аду живут и работают демоны всех мастей – умершие маги, многие из которых ещё при жизни заключили контракт с Адом, или те, кто был уверен в своей загробной карьере, а, главное, представлял для домена интерес. Естественно, никто из них не обладает добрым

нравом и прекрасными душевными качествами, демоны – всегда мерзавцы, но чаще всего они умные и талантливые, способные соблазнять людей, завлекая в Ад. Для этой цели работники Ада используют любые средства. Все офисы этого домена оснащены по последнему слову техники, его сотрудники имеют доступ к самым современным технологиям и глобнету.

В Аду очень жёсткая иерархия, но у каждого служащего, даже у страдающих душ, если они захотят работать на Ад, есть реальная возможность подняться по карьерной лестнице – здесь оцениваются лишь личные качества и заслуги перед доменом.

Однако любое решение – от просьбы души о помиловании до рапорта о повышении в звании или запроса на командировку на Землю, – обязано пройти через чудовищную бюрократическую машину Адской канцелярии. Каждое изменение в структуре Ада сопровождается сбором огромного количества документов, справок и подписей.

Рай

Большинство обитателей мира Кибермагии уверено, что Рай (а также его аналоги всех известных религий) существует на самом деле. Но никто и никогда не встречал человека, который побывал там и сумел вернуться, так что описания того, как выглядит этот домен, просто не существует. Поэтому каждый верующий представляет себе Рай по-своему, в зависимости от религии и воображения.

Глубина

Домен Глубина – часть кибермагической сети глобнет, состоящей из кластеров, иначе говоря, технологических ячеек. Кластеры раскиданы по всему миру (хотя точного их расположения никто не знает) и прекрасно защищены. Основной слой глобнета – это 3D-пространство, доступное каждому человеку. Но за ним скрывается следующий пласт, куда могут попасть лишь избранные, – Глубина.

Глубина отличается от основного слоя глобнета, как реальность от фотографии. Это



полноценный мир со своими особенностями, законами, структурой. Жители Глубины всегда вежливы и проявляют уважение друг к другу. Правда, не потому, что так хорошо воспитаны. Просто каждый из них легко может повлиять на реальность другого, причём не обязательно в лучшую сторону. Однако люди, пользующиеся всеобщим уважением, вне опасности – общественное мнение здесь играет огромную роль.

Глубина – место, доступное лишь для сёрферов (см. главу 5), которые в этом домене почти всемогущи. Но каждый из них, при желании, может привести с собой кого-то ещё. Обычно новички, попадающие в домен подобным образом, обладают теми же способностями, что и в реальном мире – здесь многое зависит от воображения и фантазии, а непривычным людям сложно сразу поверить, что их возможности безграничны. К тому же, в отличие от профессиональных сёрферов, которых убить в Глубине невозможно, они уязвимы, и в случае смерти их «выкидывает» обратно в реальность. Правда, подобный «выход» из домена крайне болезненен.

Здесь же находится Цитадель – дом Араша ибн-Хазри, полностью ушедшего из реальности в Глубину (см. главу 9).

Тюрьма «Сент-Маргерит 2»

Хотя это и не домен в прямом смысле этого слова, данная тюрьма – место столь необычное, что мы решили упомянуть о ней именно здесь.

Каждому человеку в мире известно, что построенная французами «Сент-Маргерит 2» – самая надёжная из ныне существующих тюрем,

и что она находится где-то в глубоком космосе, там, где слабеет фидеонное поле, а маги теряют силу. На самом деле, это не так. В действительности расположение «Сент-Маргерит 2» – тайна, известная лишь небольшой группе людей. Тюрьма находится глубоко под землёй посреди пустыни Сахара. Место выбрано не случайно: во время разработки проекта группа учёных обнаружила там древний комплекс, судя по радиоуглеродному анализу некоторых находок, построенный во времена Древнего Египта. Комплекс окружён странным полем, не пропускающим магию, и, проведя некоторые исследования, волшебники пришли к выводу, что его назначением было удерживать некую невероятно могущественную сущность.

Стены «Сент-Маргерит 2» защищены от любых воздействий, как изнутри, так и извне, всеми известными человечеству технологическими, кибермагическими и магическими способами. Попасты в это уединённое место можно только через официальный портал.

К заключению в «Сент-Маргерит 2» приговариваются только самые опасные преступники, тёмные гении мира, которых вряд ли удержат обычные стены. Все, сидящие здесь, – это сильнейшие маги, гиперы, пошедшие по кривой дорожке. Многие из них, например, лорд Джеймс Александр Хобэлтон Третий (см. главу 9) возглавляют серьёзные преступные группировки.

Как и обычные уголовные элементы, все они обязаны работать, чтобы обеспечить своё содержание. Довольно часто, они во много раз перекрывают затраты на себя, так как все заключённые – великолепные профессионалы.

К заключению в «Сент-Маргерит 2» приговариваются только самые опасные преступники

Арены

Плавающая арена «Марианское плато»

Как несложно догадаться из названия, плавающая арена «Марианское плато» находится непо-

далёку от Марианской впадины, где её несколько лет назад построила компания AKS (см. главу 7). Отличительной особенностью арены является неизменное использование воды в том или ином виде во время всех матчей – например,

иногда она льётся с потолка или фонтанами бьёт из пола, постепенно затапливая помещение.

Кроме своего основного назначения, – стадиона для Военных Игр, – арена по совместительству является научным центром по исследованию глубоководных шельфов.

Арена «Нью-Йорк»

Арена «Нью-Йорк» охватывает весь Манхеттен, а его пригороды превращены в зону для гостей соревнований. Это самая большая арена из существующих в мире. Она поделена на 36 квадрантов, а полностью используется только для самых серьёзных матчей, например, для столкновений «Драконов» и «Титанов» (см. главы 7 и 9).

Естественно, во время Игр строения Манхеттена могли бы серьёзно пострадать, но озабоченные сохранностью зданий, считающихся историческим памятником теракту «09–11», чародеи укрепили их с помощью научных и магических технологий.

Арена «Журналишта Мариу Филью» («Маракана»)

Арена «Журналишта Мариу Филью» (более известная как «Маракана») находится в бразильском городе Рио-де-Жанейро. Она расположена на месте бывшего футбольного стадиона, и получила своё название в наследство от него – когда-то журналист Мариу Филью сумел помочь воплотить в жизнь проект строительства площадки, а Маракана – название речушки, текущей неподалёку. В центре арены находится полоса препятствий и комплекс укрытий.

Это была бы совершенно стандартная арена, использующаяся для небольших столкновений, если бы не некоторые удивительные моменты в её истории. В 2018 году во время матча разошедшиеся игроки умудрились вынести бой за пределы отведённой площадки. Осознав, что могут пострадать не только зри-

тели, но даже мирные жители окружающих территорий, все присутствовавшие на арене квалифицированные маги начали спешно укреплять границы «Мараканы», чтобы даже эхо боевых заклинаний не зацепило невинных людей. Результат их совместных усилий превзошёл все мыслимые ожидания – теперь это одна из самых защищённых арен Земли.

Арена «Зона 25»

«Зона 25» – одна из главных арен Румынии. После первых прошедших на ней матчей ВИ группа неизвестных магов на время превратила её в отдельный домен, магически скрытый от любых несанкционированных посещений. Впрочем, спустя несколько лет домен исчез, а «Зона 25» появилась на прежнем месте. Вот только место это оказалось проклято. С тех пор во время матчей игроков поджидают не самые приятные сюрпризы, вроде появления призраков на поле боя. Но, правды ради, нужно сказать, что никто не собирается устранять этот спецэффект, придающий столкновениям на арене особый шарм.

Арена «Пять колец»

Арена «Пять колец» – это самый большой и хорошо оборудованный в мире многофункциональный спортивный комплекс, расположенный неподалёку от Москвы. В огромном здании находится множество отелей и ресторанов, услугами которых с удовольствием пользуются даже самые взыскательные гости матчей. Сама арена круглой формы и состоит из нескольких дисков,двигающихся независимо друг от друга, и многоэтажного модульного лабиринта. В середине строения находится подвижная площадка, в зависимости от условий матча, способная подниматься и опускаться, оказываясь напротив разных уровней здания. Впрочем, «Пять колец» не только арена – основные постройки окружены огромным олимпийским комплексом, где можно найти стадионы, услуги и развлечения на любой вкус.



Интерпол

ПРОТАГОНИСТЫ И АНТАГОНИСТЫ

За 5 часов до того, как завывли сирены

- Почему ты решил исповедаться сейчас, сын мой?
- Потому что меня ждет ад.
- Это сильное утверждение, Пол. Не стоит им злоупотреблять.

– Вы не поняли. Это не фигура речи, это факт. Несколько часов назад я встретился лицом к лицу с одним из Старших Менеджеров «Инферно Ин-корпорейтед». Теперь я точно знаю, что место в аду для меня и моих друзей уже подготовлено.

Нет, не надо. Не спрашивайте. Мне так страшно говорить об этом, что лучше я не буду останавливаться, чтобы не замолчать. Замолчу – больше не соберусь с духом. Не соберусь с духом... всё закончится.

Я посмотрел ему в глаза и знаете, что я увидел? Ничего. Это уже не человек, одна оболочка. Стильная пустышка. Я думаю, что она может испытывать боль и страх. Может быть, вожделение. Девчонки вокруг него так и вились... А душа давно уже очень далеко. Если, конечно, она еще существует. Скажите, святой отец, душу можно уничтожить?

Нет, не отвечайте. Лучше скажите, за что это мне? Я давно знаю, что я неудачник. Эби и Ноэль говорят, это старый дурак шаман повесил на меня в детстве ловушку маниту, злобных духов, знаете?.. Шею ему свернуть мало... Впрочем, это все мелочи, с ними я научился справляться. Но такое! За что мне это? И всем нам. Мы не настолько плохие люди. Мы не успели нагрешить так... Не успели же?

- Я так не думаю, сын мой. Успокойся. Хочешь, я возьму тебя за руку?
- Нет, святой отец. Я боюсь, что тогда и Вы попадете под удар. Со всеми, кто оказывается слишком близко, случаются неприятности. Мы прокляты.
- Это не проклятие, Пол. Это испытание. Все, что происходит с тобой



и твоими товарищами – это горнило, из которого вы выйдете новыми людьми.

– А если нет?

– Тогда вы сгорите в геенне огненной. Точнее, будете гореть там вечно.

– Это не успокаивает, святой отец.

– Это и не должно успокаивать. Если бы ты не боялся до помутнения рассудка, что это было бы за испытание?

– Я не хочу испытаний. Я не просил о них. Я неплохой детектив и средней руки шаман, пусть так и будет. Не понимаю, с какой стати какие-то, чтоб их, очки, которые я даже никогда не видел, вдруг ставят мой мир на дыбы и велят переться в самое пекло.

– Очки?

– Искажающие очки. Артефакт, которым владеет Старший Менеджер... Йозеф Фло. Я думаю, они предназначаются мне. Зовут меня... И переворачивают вверх тормашками все вокруг.

– Это с ним вы встречались?

– В Москве? Нет. Там был Джон Джонсон. Кроличья лапка. С огромным, серьезно, просто громадным големом-охранником. Его не взяли наши ментальные амулеты. А кроличья лапка зовет Саймона. Что-то у этого Джонсона было общее с ним... Интересно, увижу ли я себя в Йозефе Фло?

– Ты встретишься с ним?

– Да. И очень скоро. Время на исходе. Знаете, святой отец, я не думаю, что вы правы. Я все еще чувствую, что есть третий путь. Я могу подчиниться, отказаться от борьбы. И тогда... Я не знаю, что случилось бы, но, мне кажется, тогда все стало бы проще. Может быть, это обман дьявола, но я чувствую, что это возможно.

– Именно так ты собираешься поступить?

На этот раз Пол ответил не сразу. Он отсчитал десять вдохов и только после этого поднял глаза на кардинала Бенедикта.

– Нет, святой отец. Я отправлюсь в Америку. Хитростью и обманом проберусь на полигон Военных Игр. Найду Старших Менеджеров и помешаю им, что бы они ни задумали. Им не удастся ни очернить Игры, вернув в мир войны, ни превратить нас в своих союзников.

– Где твои друзья, Пол?

– Они спят, святой отец. Но скоро они проснутся, и мы вместе сделаем то, что должны.

Магистры и их ученики

Лайам Ниддл

Лайам Ниддл родился в небольшом ирландском городке Гвидор 13 июня 1945 года. Впервые мир услышал его имя, когда мальчику исполнилось 14 лет – именно он, первым в истории человечества, сумел приручить легендарного чёрного дракона.

Лайам рос не совсем обычным волшебником: сразу после прорыва у него появился



Лайам Ниддл

дар разговаривать с магическими животными. Любящий природу и обладающий столь редким талантом, Ниддл выбрал для себя магическую школу друидов и белый путь.

Он оказался сильным волшебником и постепенно дорос до звания магистра. Параллельно с совершенствованием в магии, он вступил в Ассоциацию наставников и начал обучать воспитанников. Увы, на этом поприще он не преуспел – его ученики часто склонялись к чёрному пути, а иногда и вовсе не могли полностью раскрыть свои таланты и найти своё призвание.

Это сильно повлияло на магистра, который, сказать по правде, и так был не без червоточинки. Лайам старался вести себя правильно и со стороны казался добрым и благородным, но внутри него бушевали страсти. Поняв, что потерпел фиаско на стезе наставника, Ниддл сменил выбранный ранее путь и стал чёрным алхимиком.

В 2026 году Лайам Ниддл – высокий, слегка сгорбленный старик, предпочитающий носить чёрный балахон, испещрённый руническими символами. Годы оставили на нём свой след, – на его коже появились морщины и старческие пятна, – но он всегда опрятен и гладко выбрит, а в ярких зелёных глазах можно заметить не только груз прожитых лет, но и задорную молодую искорку. Характер волшебника со временем тоже не стал лучше – сильный и талантливый маг, к тому же обладающий редким даром, он начал относиться к большинству людей с нескрываемым презрением. Обзавёлся Ниддл и странными привычками. К примеру, он часто отключается от реальности, полностью погружаясь в свои размышления.

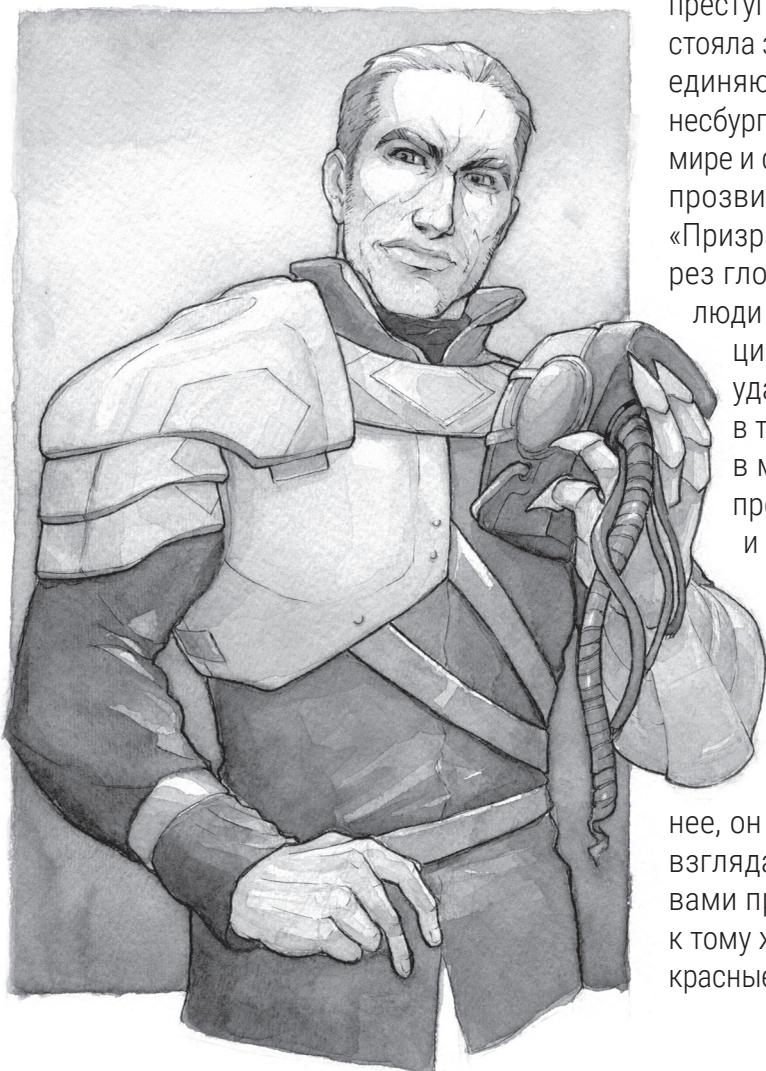


Лорд Джеймс Александр Хобэлтон Третий

Лорд Джеймс Александр Хобэлтон Третий, потомок древнего английского рода, родился в Лондоне 15 июля 1970 года. Он рос очень замкнутым и предпочитал книги обществу других детей. Как и все аристократы, он получил прекрасное воспитание, научился ездить верхом, фехтовать и играть в гольф.

Когда мальчику исполнилось четыре года, его наставником стал Лайам Ниддл, сумевший развить в пареньке не только магический дар, но и честолюбие, чувство собственного пре-

Лорд Джеймс Александр Хобэлтон Третий



восходства и желание добиваться своих целей любыми средствами. Постепенно эти черты личности стали основополагающими в характере юного лорда, что в будущем сказалось и на его «карьере».

Талантливый кибермаг, Джеймс Хобэлтон сумел сравняться в силе со своим учителем и стать его преемником. Он далеко не беден, но постоянно приумножает своё состояние – в сферу его интересов входит добыча золота и драгоценных камней, использующихся как носители заклинаний. Иногда его называют «скромным миноритарием», так как он вложил деньги почти во все крупнейшие мировые корпорации.

Однако существует и другая сторона его бизнеса. Именно он возглавил самую секретную и мощную из существовавших в мире преступных группировок, «Структуру». Она же стояла за «Хунтой Мбату» – организацией, объединяющей преступные группировки Йоханнесбурга. Хобэлтон, получивший в преступном мире и среди блюстителей порядка множество прозвищ – «Падший», «Паук», «Профессор», «Призрак», – виртуозно управлял делами через глобнет, оставаясь в безопасности. Его люди ошиблись лишь однажды – при операции в Йоханнесбурге. Стражам порядка удалось выйти на Паука и посадить его в тюрьму, считающуюся самой надёжной в мире. Впрочем, это не помешало ему продолжать руководить своими людьми и реорганизовать пошатнувшуюся после неудавшейся операции «Структуру».

Сейчас Хобэлтон – солидный высокий мужчина, явно уделяющий немало внимания своей внешности и фигуре, хотя с возрастом у него и появились лёгкие залысины. Тем не менее, он всё ещё довольно красив. С первого взгляда на него становится ясно, что перед вами представитель благородной династии, к тому же далеко не бедствующий. У него прекрасные манеры и вежливая улыбка, он мог бы

казаться приятным человеком, но его выдаёт очень холодный и цепкий взгляд.

Впрочем, не чужды ему и обычные человеческие слабости. К примеру, у него прекрасная коллекция лат и доспехов разных эпох.

Максимилиан Хорст

Максимилиан Хорст родился 28 октября 1937 года в династии американских промышленников, мультимиллионеров, разбогатевших на военных разработках для государства. С детства мальчик проявлял незаурядные способности к науке и всё схватывал на лету.

После возвращения магии в мир он много времени уделял научным разработкам. Именно ему человечество обязано программой обучения магии, использующейся сегодня во всём мире, и получившей в официальных документах название «Практическая невозможность», а в неофициальных – «Шоковая терапия» (см. главу 1). Он же в 1963 году открыл в Техасе первый в мире Университет магии.

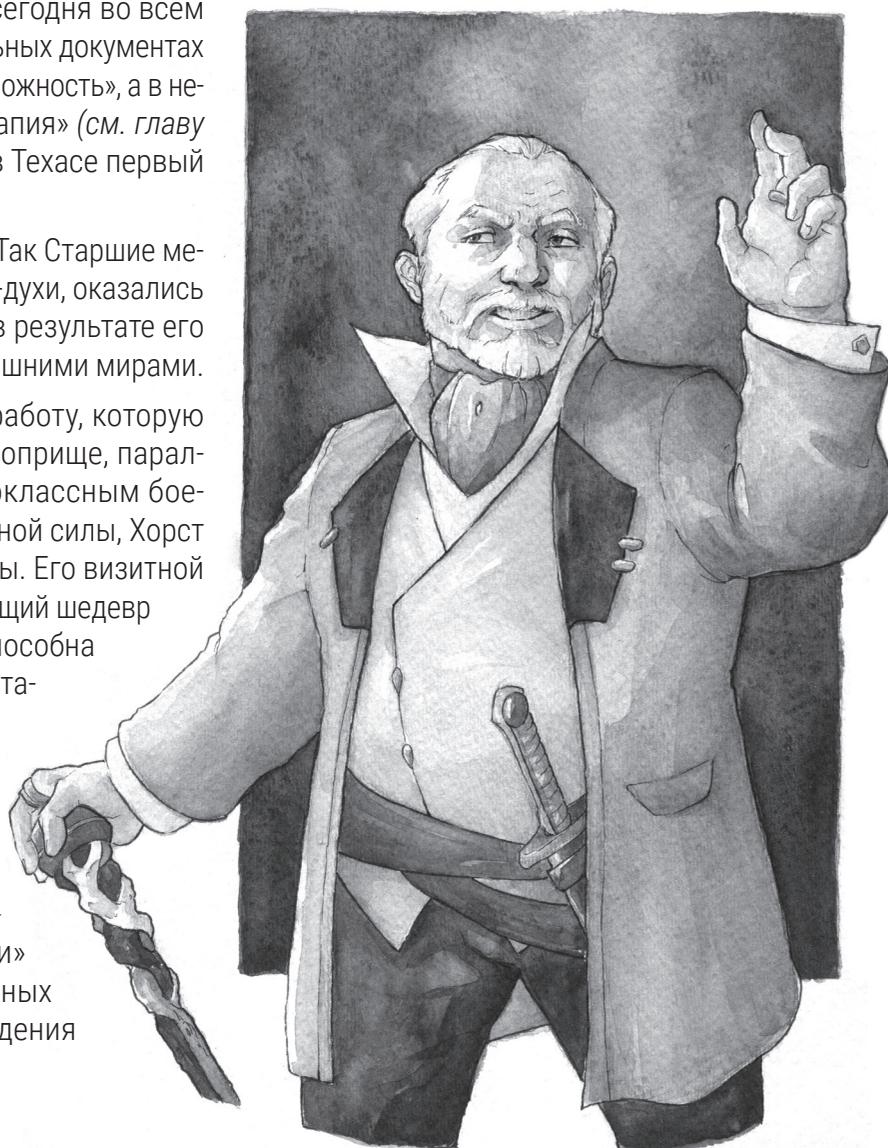
Были у Хорста и неудачи. Так Старшие менеджеры Inferno Inc., сущности-духи, оказались выпущенными в мир именно в результате его ошибок в экспериментах с Внешними мирами.

Несмотря на огромную работу, которую Хорст проделал на научном поприще, параллельно он сумел стать первоклассным боевым магом. Помимо собственной силы, Хорст любит использовать артефакты. Его визитной карточкой стала трость, настоящий шедевр композитной магии. Трость способна собирать и аккумулировать остаточную энергию заклинаний. Кроме того, в ней заключены три духа. Также никто и никогда не видел Максимилиана Хорста без узорчатого перстня с заклятиями «антипрорицания» и «невидимости» и рубиновых запонок, способных призывать химеру, – произведения чёрной магии крови.

Много слухов ходит и про дворецкого Хорста, метафора Хризалиса, могущественного порождения магии, подаренного Максимилиану Воплощением Жизни за помощь в борьбе с самим Сатаной. Сплетённый Геей из воздушных нитей, вобравший в себя силу стихий, Хризалис бесконечно предан своему хозяину, а в случае опасности может превратиться в грозного воина.

При этом сам Хорст выглядит довольно заурядно: он невысок, успел обзавестись брюшком, хоть и довольно жилист. Несмотря на это, у него безупречное чувство стиля, а весь его облик дышит могуществом.

Максимилиан Хорст





Абигейл Элизабет Фиона Уинни Уэскетт

Абигейл Элизабет Фиона Уинни Уэскетт, английская герцогиня Норфолк, родилась 19 августа 1972 года в фамильном замке. У Абигейл был брат-близнец Джеймс Реджинальд Малкольм Уинни Уэскетт, родившийся всего на 7 минут позже, чем она.

С самого рождения близнецы были очень близки, легко улавливали эмоции друг друга и безошибочно знали, когда с кем-то случилась беда. Сказать по правде, для Абигейл Джеймс был намного ближе, чем вечно занятая собой мать или жёсткий, не терпящий возражений отец.

Абигейл Элизабет Фиона Уинни Уэскетт

С детства воспитанием близнецов занимался их дядя, член Ассоциации наставников, глава одного из Орденов магов-герметиков Артур Ричард Эдвард Уинни Уэскетт. Когда близнецам исполнилось 17 лет, они покинули фамильное поместье и отправились в Америку, поступив в Университет магии Хорста.

Во время учёбы Абигейл вступила в тайный Ковен магов-герметиков «Стелла Матутина», получив прозвище «Зейн». А Джеймс, отучившись год, решил бросить учёбу – ему, воспитанному под строгим надзором, хотелось свободы, приключений, активных действий. Он принял решение поступить на службу в полицию. Увы, она оказалась недолгой – незадолго до нью-йоркского теракта 1992 года он погиб при выполнении задания.

Не в силах пережить потерю, Абигейл разработала и провела сложнейший ритуал: пожертвовав куском собственной кожи с солнечного сплетения, она установила связь с погибшим братом. Чтобы скрыть травму, чуть позже она нанесла татуировку на это место.

В этот же момент её отец Гарольд Ричард Эдвард Уинни Уэскетт заставил её оставить учёбу и вернуться на родину, чтобы заключить династический брак с Альбертом Джоном Рональдом Джеральдом Бриджес, герцогом Шандо, маркизом Карнарвон. Несмотря на активное сопротивление, Абигейл пришлось подчиниться железной воле отца.

Через год у молодожёнов родился сын, которого Абигейл назвала в честь погибшего брата – Джеймс Альберт Джон Артур Бриджес. Вскоре после появления ребёнка Абигейл бросила семью и практически тайком сбежала обратно в Университет. В этот раз ей удалось получить грант, закончить образование и найти работу в корпорации Future Today.

В FT она плотно занималась разработкой и поставкой новейшего вооружения в Интерпол. В этот момент ей и заинтересовались сотрудники «Inferno Inc». Абигейл спасла связь с погибшим братом – именно у него получилось предупредить её о грядущей опасности, прошепав: «За тобой идут». После этого она ушла из «Future Today», хотя и сохранила некоторые контакты в корпорации.

Уволившись, Абигейл начала работать в Фонде Хорста и заниматься продвижением методики «Практической невозможности». Параллельно она продолжала управлять «Стелла Матутина» с помощью двух своих ближайших сподвижников, Зарры и Зигфрида.

Карьера шла в гору. Абигейл, показавшая себя как ценный сотрудник, вскоре возглавила Департамент образования Фонда, центральное отделение которого находится в Вашингтоне, а два вспомогательных – в Сиэтле и Лос-Анджелесе. Её ближайшим помощником стал Элайджа Россини.

Фрида де ла Мора

Фрида де ла Мора родилась в Мехико 30 марта 1943 года. Девочка с детства была доброй и сострадательной и выбрала себе профессию медсестры. Когда в мир вернулась магия, Фрида приложила все силы для того, чтобы постичь, как она может улучшить жизнь людей. В 19 лет ей удалось создать первый в истории человечества магический артефакт – браслет, защищающий от нежелательной беременности. Тогда её открытие перевернуло мир, а её саму пригласили на работу в корпорацию «Future Today».

Через два года после создания браслета Фрида сумела усовершенствовать артефакт, добавив к его свойствам защиту от всех существующих ЗППП. Невероятно талантливая и трудолюбивая, госпожа де ла Мора сыграла огромную роль в развитии Future Today, быстро поднявшись от простого разработчика



Фрида де ла Мора

до исполнительного директора. Множеству магических новинок, серьёзно упрощающих жизнь, человечество обязано именно ей.

Делая карьеру, Фрида не забывала постоянно совершенствоваться в магии, и у неё открылся пророческий дар. С годами она стала Магистром Времени, то есть человеком, который видит одновременно прошлое, настоящее и будущее. Но постепенно она стала терять контроль над своими способностями, и дар обернулся против неё. Не в силах справиться с постоянными видениями, её разум стал распадаться на части. И сейчас Фрида не всегда понимает, где и когда она находится.



Это сказалось и на её внешности. В молодости Фрида была очень гибкой, подвижной, атлетичной. Сейчас в ней угадываются остатки былой красоты, но со стороны она кажется слегка безумной, сильно измученной, высохшей старухой. Однако железный и непреклонный характер этой женщины до сих пор внушает уважение каждому, кто с ней встретится.

Её дела были бы совсем плохи, если бы не два её ближайших сподвижника: Изабель Тевейро и Густаво де Геро. Изабель, бывшая ученица де ла Мора, а ныне магистр, практически посвятила жизнь служению бывшей наставнице. Благодаря тесному контакту разумов и способности Тевейро впускать в себя сознание других людей, у Фриды сохранилась связь с реальностью.

Де Геро же специализируется на боевой магии, оберегая и Фриду, и Изабель от опасностей.

Изабель Тевейро

Изабель Тевейро родилась 9 мая 1991 года во Флоренции. Она рано осталась сиротой, но ей повезло попасть в ученицы к Фриде де ла Море, заменившей девочке мать.

Изабель училась изо всех сил, стараясь не огорчать любимую наставницу, к которой искренне привязалась. Тевейро оказалась очень талантливой девочкой и быстро совершенствовалась в магии, пока не достигла звания магистра.

Не самое безоблачное детство наложило серьёзный отпечаток на её характер – Изабель выросла замкнутой, молчаливой и сдержанной, многие знакомые даже называли её в шутку «Снежной Королевой». Тем не менее, в душе она очень добрая, верная и преданная.

Даже когда Фрида де ла Мора стала сильно сдавать, Изабель не оставила свою учительницу, а сделала смыслом своей жизни помощь ей, фактически предоставив в распоряжение наставницы свой разум.



Изабель Тевейро

Именно из-за Фриды де ла Мора Изабель пошла работать в корпорацию Future Today, и теперь является полноправным представителем компании. Как и все магистры, она практикует заклинания сразу двух школ: неовикки и анимагии.

Кирилл Жженов

Кирилл Жженов родился в СССР 1 сентября 1959 года. Он с молодости избрал научную стезю и к моменту возвращения магии в мир вполне мог оклеить патентами на изобретения небольшую комнату.

Именно он сумел обнаружить частицу магической энергии, которую назвал «фидеон».

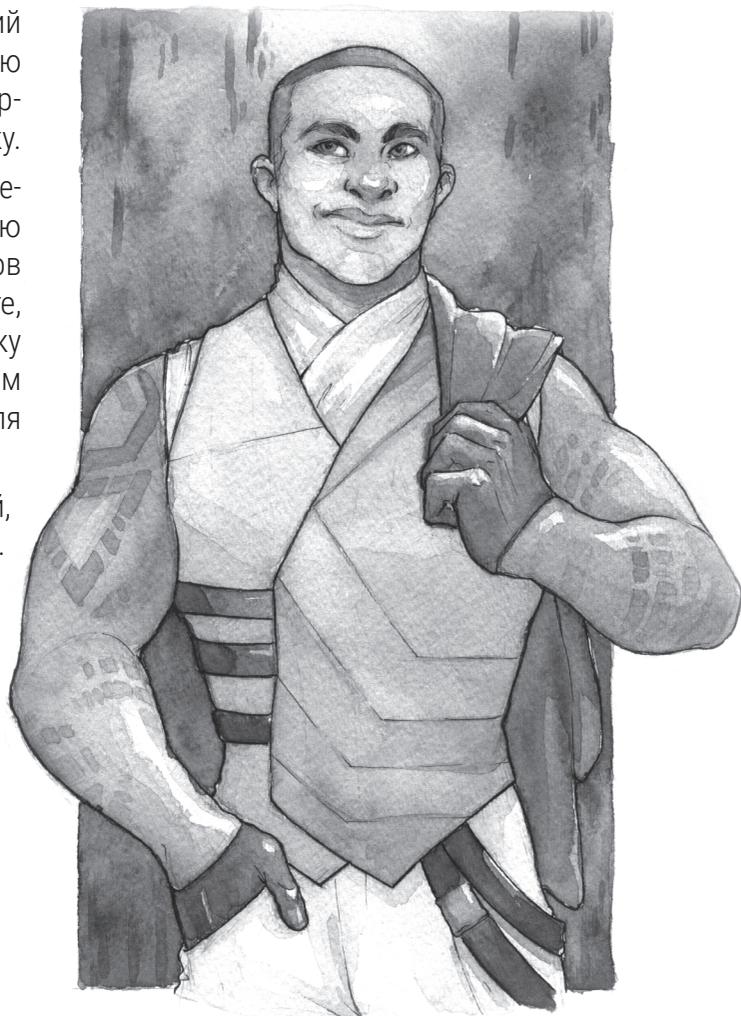
Он же сформулировал и доказал физический закон, включающий магию в единую теорию поля. По сути, Жженов подарил миру кибермагию, сумев «сплавить» волшебство и науку.

После своего величайшего открытия Жженов серьёзно помог своему другу Николаю Парченову в реализации некоторых проектов его компании. Именно благодаря его работе, Парченов смог выиграть патент на разработку вооружения для Интерпола и стать основным поставщиком магического оборудования для ВИ (см. главу 7).

К 2026 году это высокий, слегка пузатый, седой человек с небольшими залысинами. В одежде предпочитает строгий стиль: носит галстуки, костюм «двойку» с заплатами на локтях, пользуется тростью и обожает



Кирилл Жженов



Мейс Брейди

тёмные очки. Он полностью поглощён научной работой, хотя, когда отвлекается от экспериментов, становится похож на порывистого, стремительного и эмоционального молодого человека.

Мейс Брейди

Мейс Брейди, один из сильнейших колдунов-неомагов за всю историю человечества родился 17 апреля 1981 года в Лос-Анджелесе. Мальчику сказочно повезло – он стал учеником самого Кирилла Жженова.

После совершеннолетия жизнь Брейди складывалась достаточно бурно – от природы любознательный и активный, он просто не мог, как его великий учитель, проводить всё время



в лабораториях. Поэтому Брейди много путешествовал и, чего греха таить, часто попадал в передраги.

Когда-то во время своих странствий он побывал в Автохтонии, домене, где информация – царь и бог (см. главу 8). Легендарная библиотека Автохтонии была предметом мечтаний многих волшебников и учёных, так как в ней в буквальном смысле слова можно найти ответы на все вопросы.

Брейди попал в Автохтонию в критический для жителей домена момент, но, благодаря своим знаниям и опыту, сумел помочь им. В награду ему предложили взять столько книг, сколько он сможет унести. Брейди провел в библиотеке не один месяц, не в силах выбрать самые важные книги. И нашёл другой выход. Гениальнейший неомаг, он заменил свою кожу на специальный экран с хранилищем информации, куда сумел записать почти всю библиотеку Автохтонии.

Чуть позже, вернувшись оттуда, Брейди получил звание магистра. Его экзаменационная работа стала переворотом в науке. Раньше никто не мог создать искусственный интеллект, «безопасный для рода человеческого» – все подобные творения относились к людям агрессивно. Первым, у кого это получилось, стал Мэйс Брейди. Он создал Ремизу – дружелюбно настроенный ИИ, призванный, в том числе, защищать человечество от своих злобных аналогов.

Мэйс Брейди до сих пор не женат. У него серые глаза и гречишные волосы, он предпочитает зеленоватые костюмы. Состоит в Терре.

Атен аль-Бусири

Атен аль-Бусири родился в Египте 3 декабря 1950 года.

Мир впервые услышал его имя в 1984 году, когда он выступил с предложением о создании кибермагической информационной сети. Вместе с Арашем ибн-Хазри из Ирана и Паваном Джихияни из Индии он стоял у истоков глобнета (см. главу 1).



Атен аль-Бусири

Через несколько лет после создания глобнета магистр Атен аль-Бусири, убедившись, что его детищу уже ничто не угрожает и ни одно государство или корпорация не захватит контроль над сетью, отошёл от дел. По данным жёлтых газет, он живет в Полинезии на весьма скромные гонорары от патента. Более он не планирует заниматься развитием своего творения.

Зато он участвовал во многих других проектах. Великий кибермаг, мастер личин, способный полностью изменить свою внешность,

Атен аль-Бусири помог Интерполу схватить неуловимого Профессора во время событий в Йоханнесбурге. Тогда, вместе с Бритвой и Мурамби, его внедрили в «Хунту Мбату» под прозвищем «Самум».

Также именно Атен аль-Бусири стоит за самой секретной организацией, защищающей мир на Земле, – Террой.

Вильгельм «Шторм» Брейхер

Вильгельм «Шторм» Брейхер родился 21 октября 2001 года в Швеции. Когда ему было 5 лет, его родители погибли в авиакатастрофе при загадочных обстоятельствах. Интерпол, не сумев полностью разобраться в истинных причинах трагедии, просто закрыл дело. С тех пор Шторм искренне недолюбливает эту структуру и всех её сотрудников. К тому же, несмотря на строгую систему отбора, он не верит в их «идеальность».

Ученик Атена аль-Бусири и талантливейший сёрфер современности, Брейхер брался за самые сложные задания и проекты. Один из них серьезно изменил его жизнь – попытавшись взломать базы Inferno Inc., Вильгельм оказался полностью парализован. Однако это не остановило его.

Мальчик рос очень талантливым сёрфером (уже в 13 лет он стал фриланс-разработчиком Future Today), но долго не мог полностью раскрыть свой потенциал. Ещё в детстве он узнал о настоящей подоплёке системы «Практической



Вильгельм «Шторм» Брейхер

невозможности» (людей ставят в крайне тяжёлые обстоятельства, но происходящее контролируют опытные маги, и реальной опасности нет), поэтому никогда не испытывал нервного напряжения во время работы по данному методу. Но однажды Вильгельм попал в настоящую беду, и его способности, наконец-то, раскрылись полностью – всего за несколько лет он прошёл путь от обычного мага до магистра.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Антуан де Моли

Антуан де Моли, 43-летний француз цыганского происхождения, живёт в Марселе. Сын Воплощения Жизни Авроры де Моли и её первого мужа Поля де Моли. Антуан – чародей-путешественник, умеющий ходить по всем доменам, хотя больше всего его привлекает Эфириум, который он посещает, чтобы поговорить со звёздами о судьбе, за что его называют астрологом. Он всегда носит с собой волшебные шахматы с трансформирующимися фигурками. Внешне он довольно симпатичен, хотя, благодаря манере говорить и держаться, его можно считать простовато-восторженным: у него острые черты лица, живые карие глаза и непослушные волосы, которые он часто забывает постричь. Он защищён от любого влияния Ада старой сделкой, которую заключила его мать.

Араш ибн-Хазри

Араш ибн-Хазри родился в Иране 20 мая 1953 года. Колдун и очень сильный кибермаг, он вместе с Атенем аль-Бусири и Паваном Джихи яни участвовал в разработке глобнета. По сути, это был проект его жизни, и, когда сначала Джихияни, а за ним и аль-Бусири отошли от дел, он впал в глубокую депрессию. Одиночество почти сломало его и чуть не толкнуло на кривую дорожку – ибн-Хазри практически решился «завладеть» сетью, наплевав на принцип свободной и независимой информации, но в последний момент нашёл другой выход. С помощью кибермагии он перенёс своё сознание в кластеры глобнета, и теперь живёт в сети. Пообщаться с ним напрямую можно только в его Цитадели, построенной в Глубине.

Арсений Артёмович Полено

Арсений Артёмович Полено – волхв-извозчик, чародей из Нижнего Новгорода, специа-

лизирующийся на путешествиях по доменам, однако, довольно необычным путём. Арсений может перемещаться между ними, просто идя по земле. Точно так же он может легко сократить расстояние между разными точками планеты, за час пройдя путь от Франции до Таиланда. Он поклоняется Борею-ветру. Цель его жизни – помогать людям ходить тайными тропами. Когда-то Арсений был одним из Всадников Воплощения Войны Самавы Унбанги.

Астарис Гроув

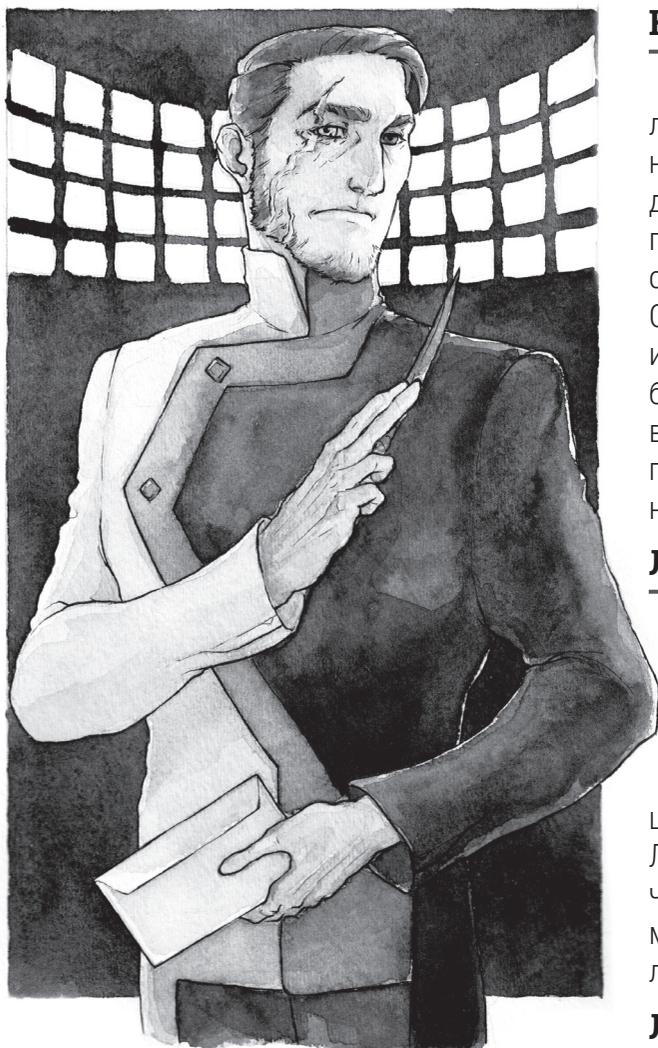
Астарис Гроув с 2017 года является старшим менеджером Службы безопасности Inferno Inc. Также он по собственной инициативе собрал группу с говорящим названием «Доводим до вашего сведения», которая юридически не является частью компании. Астарис не только прекрасно развит физически, но и очень умен, а его деловой хватке может позавидовать кто угодно. Однако природа наделила его довольно отталкивающей внешностью – у него непропорционально длинные руки и короткие ноги, жидкие светлые волосы и всегда недовольное, слегка брезгливое выражение лица.

Густаво де Геро

Густаво де Геро – ближайший сподвижник Фриды де ла Моры, защищающий её и Изабель Тевейро от любых опасностей. Густаво – очень сильный неомаг (ранга «чародей»), в его тело встроено множество устройств: например, его руки полностью заменены на многофункциональные протезы, а на глаза, повинувшись велению мысли, выдвигаются специальные очки. Густаво абсолютно лыс, и, как любой маг, специализирующийся на боевых столкновениях, прекрасно физически развит.

Даниэль Харальд

Даниэль Харальд – очень красивый мужчина атлетического телосложения. Увы, насколько природа наделила его красотой, настолько же



Астарис Гроув

обделила умом. 49-летний австриец Даниэль – подданный Триумvirата, паладин кардинала Бенедикта. Несмотря на ровный характер, находиться рядом с ним довольно тяжело – у человека быстро возникает ощущение угрозы и давления. Даниэль умеет накапливать в себе негативные эмоции, в нужный момент выплёскивая их на неугодных ему людей, что со стороны выглядит ужасающе.

Также он обладает способностью, которую даёт ему клерикальная магия, «Движимый Божьей волей» – он может безошибочно найти нужного человека. К тому же, на него самого заклятия разных школ действуют крайне слабо.

Харальд принимал участие в уничтожении виновных в теракте в Нью-Йорке.

Кардинал Бенедикт

Кардинал Бенедикт – камерленго Католической Церкви. Он уже довольно стар, что не мешает ему с неуёмной энергией заниматься делами, чаще всего связанными с «внешними проблемами» Церкви. Кардинал Бенедикт – очень умный, мудрый и проактивный клирик. Со стороны он может показаться суровым и неприветливым, но на самом деле это глубоко верующий человек, старающийся жить в соответствии с заповедями. Правда, врагам христианской веры не стоит рассчитывать на его милосердие.

Лиссе Штолл

Лиссе Штолл – одна из самых сильных наёмниц Black Ties и член группы «Доводим до вашего сведения» под управлением Астариса Гроува. Любимым транспортным средством Штолл стала уникальная колесница «Лонгиниус», способная летать через океан. Лиссе прекрасно развита физически, но в бою чаще использует не свои навыки, а троих кама-итачи, выглядящих как средних размеров ласки с серпами.

Луиш Фоко (мэстрэ Кеалу)

Луиш Фоко – бразилец, прекрасный рукопашный боец и специалист по капозэйре. Это один из сильнейших боевых демонов Inferno Inc. на территории Южной Америки. Однако у него сильно повреждена личность, так как он много раз умирал. Способен на серьёзную боевую трансформацию.

Максим де Флонтэ

Максим де Флонтэ – 36-летняя француженка, красивая женщина с длинными волосами. Любит серые костюмы с чёрными пластиковыми вставками. Её хрупкая и безобидная внешность обманчива – Максим по праву считается одним из лучших детективов. Также она является членом Терры. В бою Максим виртуозно использует два пистолета (ган-до), мгновенно меняя положение своего тела в пространстве и ускоряясь в десятки раз.



Наташа «Тарантул» Стоик

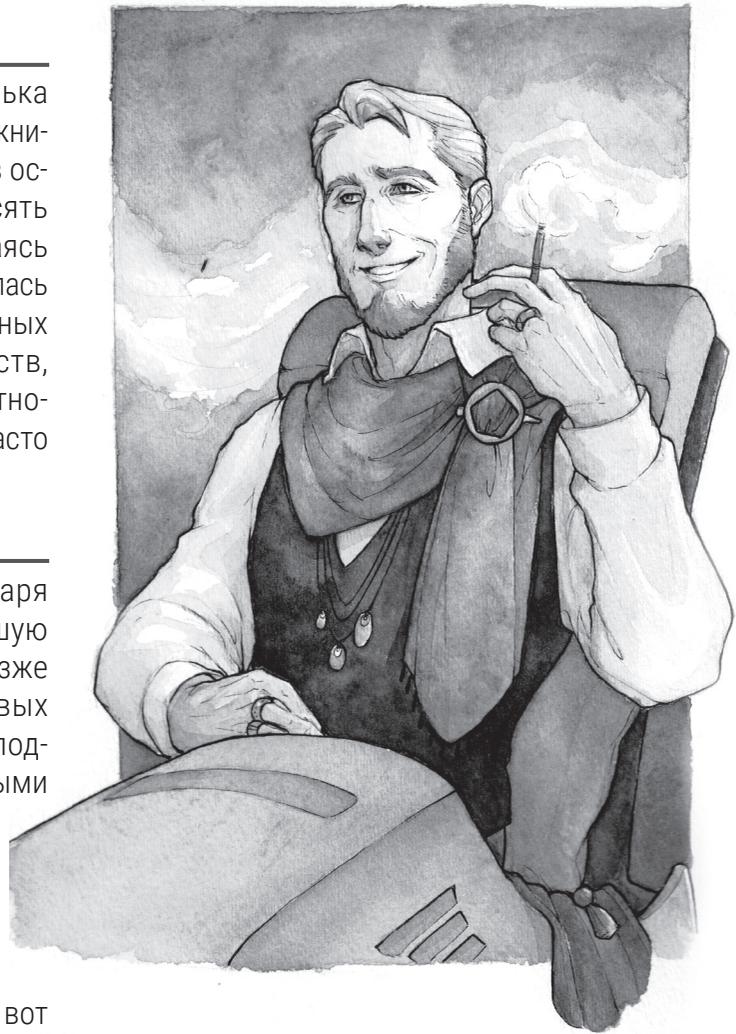
Наташа Стоик – очень красивая полька 33 лет. Один из известнейших в мире художников и фотографов, однако зарабатывает в основном торговлей на чёрном рынке. Десять лет назад она попала в передрагу и, пытаясь решить свои финансовые проблемы, оказалась втянута в игры Inferno Inc. Кроме очевидных рисков, это дало ей и много преимуществ, в частности, теперь между ней и неприятностями стоит ряд защитников. Также она часто работает с Профессором.

Николай Парченов

Николай Парченов родился 14 января 1952 года. В 1993 году основал небольшую компанию «Инверитас», которая чуть позже развилась в один из крупнейших мировых концернов «Русь». Он был жилистым и подвижным мужчиной среднего роста с чёрными волосами, но, с трудом пережив два покушения, оказался прикован к хOVER-креслу и полностью поседел. Тем не менее, Парченов всё ещё выглядит крайне элегантно и представительно. Он мог бы, как и раньше, располагать к себе с первого взгляда, вот только когда-то тёплые синие глаза заледенели. Сейчас он живёт в Англии.

Паван Джихияни

Паван Джихияни родился в Индии 24 февраля 1958 года. Невероятно талантливый кибермаг (ранг «колдун»). Участвовал в создании глобнета. Очень давно Джихияни заказал у компании AKS подводное транспортное средство, ставшее прообразом сабтрейнов. В память о произведениях Жюль Верна он назвал свой корабль «Наутилус» и скрылся от мира под прозвищем «Капитан Немо». С 2005 года много времени провёл под водой, изучал морское дно, защищал Землю от всевозможных морских катастроф. Также он проводил аукционы, где продавал не вышедшие в свободную продажу магические, технологические и кибермагические устройства. Это продолжалось вплоть до его смерти в конце 2025 года, когда он снял



Николай Парченов

печати с Тота, заключённого древнеегипетского магистра, сошедшего с ума и считавшего себя богом.

Тадеуш М. Фрост

Тадеуш М. Фрост с 2017 года работает старшим менеджером отдела PR «Inferno Inc». Это крайне скользкий тип, хитрый и очень опасный, способный обмануть кого угодно. Фросту недавно стукнуло 84 года, но со стороны ему никак не дашь больше 30. Никогда и никому Тадеуш не раскрывал секрета своей вечной молодости. Правду знает лишь древний африканский колдун, в обмен на серьёзную услугу создавший для Фроста небольшую бронзовую статуэтку, выглядящую как полная его копия. С той поры Тадеуш ни разу не заболел и не со-

старился ни на день – все его недуги и возраст забирает фигурка.

До прихода в Inferno Inc. Тадеуш много лет проработал в табачном лобби Америки. Нужно сказать, он оказался невероятно талантлив в этой области – именно Фрост придумал и превторил в жизнь самые успешные и прибыльные промоакции.

Теберия «Эхо» Санга

Теберия Санга – одна из учениц Эрика Сторма. Она хотела стать Искателем Истины, однако во время обучения получила психологическую травму. Теберия пришла к выводу, что лучше самой выносить людям приговоры, а не помогать суду установить истину, и ушла из Ордена. После этого она создала в Йохан-



Эдрик Сторм

несбурге собственную банду, которая брала заказы на наёмные убийства. Теберия – негритянка, у неё резкие движения. Её характер можно было бы описать словом «борзая», но в ней почти физически ощущается надлом.

Уолтер «Стиратель» Кроуфорд

Уолтер Кроуфорд – один из поздних и неудачных учеников Ниддла. Закончив обучение, вступил в ряды военных США. Он оказался сильным чародеем, выбравшим школу друидов, но специализирующимся на проклятиях. Ярко выраженный социопат. В 1995 году работал специалистом по охране FT в Йоханнесбурге. Во время нашумевшей операции «Хунты», пытаясь защитить небоскрёб компании от налёта банд, проклял его. После этого начал медленно сходить с ума. В 1998 году участвовал в одном из последних военных конфликтов на Земле в Венесуэле в качестве «консультанта». Уже полубезумный, Кроуфорд проклял сразу два с половиной квартала, от чего пострадало множество людей, а один даже превратился в сундук. В 2017 году его уволили из армии, и он вернулся в проклятый им небоскрёб и поселился на 16-м этаже, ревниво оберегая здание от любого, кто пробовал переступить его порог.

Хавьер Зезо

Хавьер Зезо родом из Мексики. Профессиональный переговорщик Inferno Inc., способный «вернуть» умершего сотрудника. Выглядит как благообразный старец. Долгое время работал под началом известной пророчицы и медиума Сони Коул.

Эдрик Сторм

Эдрик Сторм – глава Ордена Искателей Истины. Эдрик Сторм уже далеко не молод, тем не менее, прекрасно выглядит и следит за собой. Высокий и сухощавый, он предпочитает элегантные костюмы-тройки. Те, кто когда-либо видел его без повязки, могут сказать, что в его серо-голубых глазах застыла грусть. Он прекрасный рукопашный боец и один из близких друзей Максимилиана Хорста.

Игроки ВИ

Клуб «Драконы»

Джеймс «Форвард» Уолден, капитан команды

История Джеймса похожа на классическую «золотую историю Америки». Парень родился в заштатном городишке и сумел пробиться в высшую футбольную лигу только благодаря своим талантам, упорству и постоянному труду. Несмотря на то, что Уолден рано стал звездой, он стеснялся поклонников, да и вообще старался держаться в стороне от шумных зрелищ, был



Джеймс «Форвард» Уолден

застенчив и молчалив. Даже на вечеринках, куда приглашали всю команду, он оставался на втором плане. Именно это сочетание таланта и скромности и привлекло к пареньку внимание агентов Лиги.

Джеймс неплохо выступал на большой арене, однако получил серьёзную травму и был вынужден временно покинуть спорт. Тогда он решил «познать жизнь, пройдя по следам многих великих американцев», проще говоря, пойти в армию. Буквально через два месяца его перевели в отряд «коммандос». Во время одной из операций-тренировок Джеймс открыл в себе особый магический дар: умение замечать опасность, даже если её источник находится вне зоны видимости – он научился чувствовать противника буквально кожей. Этот талант не раз спасал жизнь всей его группе – а Джеймс быстро дослужился до командира – во время операций в Южной Америке. Со временем Уолден научился использовать свой дар, даже если опасность не была смертельной.

Честно отдав долг родине, Джеймс, получивший за годы службы прозвище «Форвард», попытался вернуться в большой спорт, но выяснилось, что его место занято, и капитанов, желающих взять его в команду, попросту нет. Тогда он принял предложение поучаствовать в «Матче смерти» за команду США.

Лю «Нефрит» Сан Чи

Лю Сан Чи стал первым игроком, которого Уолден пригласил в свою команду. Они познакомились на легендарном «Матче смерти», где Джеймс играл за сборную США, а Лю – за Китай.

Сан Чи по праву считается одним из сильнейших бойцов современности. Он владеет древней «духовной» формой китайского фехтования, позволяющей мастеру перемещаться в пространстве, нарушая законы физики,

к примеру, мгновенно перелетать с вершины одного дерева на другое. Кроме того, Лю умеет менять свою кожу, делая её прочной, как нефрит. Именно из-за этого навыка он и получил своё прозвище.

Кендзи «Кадзё» Ицумото

Кендзи Ицумото родом из Японии. Он очень разговорчив, весел и открыт. Но, если узнать его поближе, становится понятно, что за внешней беззаботностью скрывается глубокая мудрость. Многие могли бы даже назвать его блаженным.

Ицумото – один из величайших мастеров катаны. Из-за своей невероятной скорости движений он получил прозвище «Кадзё», что в переводе с японского означает «ветер».

Шамишван «Брахман» Ради

Шамишван Ради – индийский колдун-мудрец, владеющий секретами древнего магического оружия «Астравидья», что в переводе значит «Небесное оружие». Ради следует классическому пути брахманов и никогда не убивает своих противников, за исключением случаев самозащиты. Благодаря выбранной им жизненной философии он и получил прозвище «Брахман».

Максим «Троица» Нестеров

Максим Нестеров – русский кибермаг, до прихода в ВИ служивший в спецназе. Максим крайне набожен, за что и получил прозвище «Троица». Он считает кибермагию способом очищения души путём познания собственного тела через дух и волю.

Нелли «Ши» Беллс

Нелли Беллс – очень красивая молодая девушка из Ирландии, практикующая магию друидов. Очень спокойная, доброжелательная и немного наивная, Беллс крайне увлечена изучением всего, связанного с выбранной ею школой. Она умеет «становиться вратами для Ши» (или, во всяком случае, уверяет в этом окружающих), то есть, выпускать в мир все-

возможных легендарных магических существ, предоставляя им своё тело, что сказывается на её поведении и речи.

Джон «Квотермейн» Купер

Джон Купер – англичанин, считающий себя воплощением всех достоинств и недостатков английского героя Квотермейна («Сокровище Монтесумы», «Лига Выдающихся Джентльменов»). У него очень благородная, «породистая» внешность и манера держаться, достойная английских лордов. Несмотря на некоторый снобизм, Купер – прекрасный снайпер и отличный рукопашный боец. Он необычайно смел, его невозможно запугать или сбить с толку.

Арман «Мастер» ди Андерра

Арман ди Андерра – испанец, мастер древней школы фехтования на длинноклинковом оружии. Он высокий, гибкий, невероятно красивый мужчина, но его холодная и сдержанная манера поведения может оттолкнуть самого дружелюбного собеседника. Многие женщины, оскорблённые таким отношением, даже считают его геем. Впрочем, это неправда. Правда в том, что истинная страсть Армана – его оружие и сражения. Он великолепно владеет клинком и способен даже закрыться им от пуль.

Бренда «Бритва» Фостер

Близнецы Бренда и Брендон Фостер начали карьеру в составе региональной команды «Чайки Сан-Франциско», где и обрели свои прозвища: «Бритва» у Брендзы за агрессивный стиль игры и «Броня» у Брендона за стойкость и сдержанность.

Карьера Брендзы складывалась неплохо и она заключила спонсорский контракт с компанией Future Today, обязавший её использовать их новейшую разработку, нанонить. К несчастью, в переломный момент игры она не справилась с непривычным оборудованием и потеряла обе руки. Пытаясь прорваться на помощь к сестре, Брендон забыл об осторожности, и этот манёвр стоил ему жизни. Бренда



выжила, но тяжело переживала гибель брата и надолго пропала из большого спорта.

Только в 2017 году после курса психологической реабилитации и контроля гнева Бренда возобновила тренировки. Она привлекала внимание капитана «Драконов» Джеймса «Форварда» Уолдена и получила предложение занять место ушедшего на заслуженный отдых игрока «Драконов» Кендзи «Кадзэ» Ицумото. Сейчас она успешно играет в команде и специализируется на холодном оружии ближнего боя.

Клуб «Титаны»

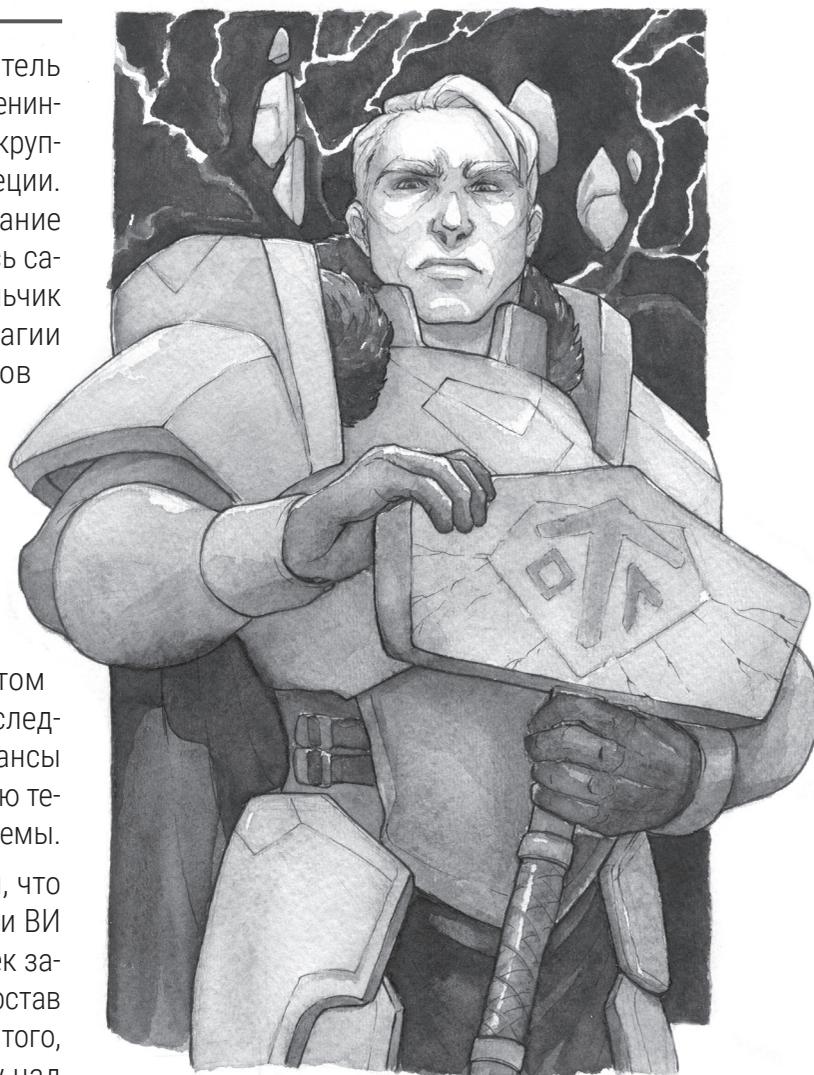
Вильс «Змей» Кенингрен, капитан команды

Вильс Кенингрен, яркий представитель золотой молодёжи, наследник династии Кенингренов, владельцев активов целого ряда крупных машиностроительных компаний Швеции. С детства Вильс получал лучшее воспитание и образование, его развитием занимались самые известные преподаватели мира. Мальчик проявил незаурядные способности к магии и под руководством лучших наставников к 19 годам стал одним из самых выдающихся годи – магов, следующих традиции Асатру. Его учителя считали, что Вильс мог бы достичь и большего, если бы не распылял свои силы: стараясь максимально сблизиться с Тором, прекрасно развитый физически, Вильс тратил времени на занятия с двуручным молотом не меньше, чем на магию. К тому же, наследник династии обязан был вникать и в нюансы управления компанией, и в экономическую теорию, и во многие другие насущные проблемы.

Когда Вильсу было 25 лет, он узнал, что Джеймс Уолден создал первую в истории ВИ коммерческую команду. Молодой человек загорелся этой идеей и попытался войти в состав клуба «Драконы», но получил отказ. Более того, Кенингрен воспринял это как насмешку над собой и своими талантами и возненавидел Уолдена лютой ненавистью.

Привыкший получать всё желаемое, Вильс создал собственный клуб, который назвал «Титаны». Благодаря своему влиянию и богатству, ему удалось заполучить в свою команду многих известнейших наёмников. Ходят слухи, что, стремясь к поставленной цели, Кенингрен плотно сошёлся с Inferno Inc., компанией, исполняющей любые желания за... символическую плату. С этого момента его всё чаще стали называть Змеем – в честь могучего змея Йормунганда, способного проглотить Землю.

В 2004 году «Титаны» сошлись в прямом столкновении с «Драконами», которых Кенин-



Вильс «Змей» Кенингрен

грена почти в открытую называл врагами. Вроде бы дружеский матч получился очень жёстким и чуть не закончился смертью нескольких участников, что только усилило неприязнь между командами. Но, несмотря на жестокость противников, «Драконы» всё-таки победили, а Вильс дал клятву убить Джеймса Уолдена в бою и съесть его сердце.

«Пророк»

Пророк вступил в клуб «Титаны» одним из первых. Он не назвал своего имени, так как давно отказался от него и предпочитает использовать исключительно прозвище. Пророк – араб-ассасин, виртуозно владеющий двумя саблями и отравленными кинжалами. Он умеет «скрываться в тени», становясь, по сути, невидимым для своих врагов. Он мало говорит и никогда не рассказывает о себе, весь его образ окутан тайной, но даже мало знакомый с ним человек чувствует – он крайне опасен. У Пророка есть странная привычка – предвещать смерть своим недругам. Обычно его предсказания сбываются, правда, зачастую причиной этого служит сам Пророк.

Сабрина «Бьянка» Люми

Сабрина родом из Франции. Это очень красивая молодая женщина, невероятно сексуальная высокая блондинка. Наверное, на свете не было бы мужчины, способного устоять перед ней, если бы не арктический холод, которым веет от этой девушки. Ко всему прочему, она одна из лучших наёмных убийц мира и прекрасный снайпер.

Кжен «Гром» Гражевиц

Кжен – поляк, помешанный на огнестрельном оружии, особенно любит автоматы и пулемёты. На словах он насмешлив и мало к чему относится серьёзно. Но задевать его не стоит – Гражевиц крайне агрессивен и легко впадает в ярость. Вряд ли хоть один психиатр смог бы сказать, что он душевно здоров.

Айя Тоутанга

Айя Тоутанга – одна из сильнейших демонических ведьм Южной Африки, специализирующихся на магии Вуду. Айя не знает английского, что абсолютно не мешает ей взаимодействовать с командой – у неё есть дар понимать все языки мира.

Сэм «Бык» Болд

Сэм – афроамериканец. Он очень высок, – мало кто из команды достаёт ему хотя бы до подбородка, – и силён. Сэм много времени уделяет своему физическому развитию, постоянно занимаясь спортом. Он мог бы быть великолепным бойцом ближнего боя, если бы не парадоксальный страх крови, доводящий его до безумия. Эта странная фобия и вынудила Сэма стать снайпером.

Антонио «Песо» Герейра

Антонио – рослый мексиканец средних лет. За годы работы наёмником он заработал множество шрамов, которыми почти сплошь покрыты его тело и лицо. Он замкнут, угрюм, немногословен и не прощает обид. В бою предпочитает тяжёлое оружие. Получил своё прозвище благодаря любимой фразе, фактически ставшей его визитной карточкой: «Я бы не дал за вашу жизнь и ломаного песо».

Бахчи «Жало» Чанда

Бахчи был одним из лучших тайских спортсменом – ему не хватало всего одного шага, чтобы стать мастером по муай-таю, агрессивному тайскому боевому искусству. Но он получил серьёзную травму и вынужден был оставить спорт. Тогда Бахчи и начал практиковать неомагию, что позволило ему снова стать одним из сильнейших бойцов нашего времени. Он по-прежнему предпочитает ближний бой и сражается острыми лезвиями, «растущими» прямо из рук.

Воплощения

Очень мало кто в мире знает о существовании такого понятия, как Воплощения. Тем не менее, они существуют, и они крайне могущественны. Воплощение – это человек, который буквально олицетворяет собой определенное значимое понятие. Можно сказать, что это «должность», которую в определенный момент занимает наиболее подходящий кандидат из всего человечества. Процесс смены Воплощения никому не известен, но явно отличается для каждого из них. Вероятно, существуют воплощения и других значимых понятий, но основных – всего пять.

Воплощение – это человек, который буквально олицетворяет собой определенное значимое понятие. Можно сказать, что это «должность», которую в определенный момент занимает наиболее подходящий кандидат из всего человечества.

Воплощение Войны

Сейчас Воплощением Войны является профессор Кэмбриджа Сэмидашан Амивадха. Хотя Сэмидашан и индеец, его семья уже два поколения живёт в Англии. Сам он родился в Лондоне в 1985 году. Его родители погибли во время теракта в Нью-Йорке, Сэмидашану тогда было всего 7 лет. Мальчик рос необычайно одарённым, учился с удовольствием, и к 17 годам сумел стать доктором математических наук. Он любит рок 80-х годов, много и быстро читает.

В Сэмидашане чувствуется некая двойственность. Внешне это блистательный молодой учёный, классический британский профессор. Но внутри него таится совсем другая личность – агрессивный боец-чародей, склонный к разрушению.

Впрочем, понять, что этот «книжный червь» далеко не так безобиден, можно с первого взгляда. Несмотря на увлечённость наукой,

Сэмидашан не забывал и о физическом развитии: он долго занимался бодибилдингом и плаванием. Он небольшого роста, 165 см, однако широк в плечах и прекрасно сложен – даже под классическим костюмом видна отлично развитая мускулатура, а быстрота и точность движений выдают в нём прекрасного бойца. Ко всему прочему Сэмидашан – гипер, сильнейший маг, практикующий школу «Астравидья». У него есть особое умение: входя в транс, он может почувствовать так называемую «точку напряжения», место в пространстве, куда можно ударить, чтобы сломать предмет, или

нужную секунду в потоке времени, когда можно переломить ситуацию.

Уже в 14 лет, ещё до принятия Военно-игровой конвенции, он входил в спецподразделение британских военных сил Zero Ground. Увы, это не прошло для него бесследно. Во время одной из боевых операций, где Сэмидашан отвечал за анализ ситуации, его подвело сенсорное оборудование компании Future Today. Из-за ошибки датчиков пострадали практически все бойцы его группы – все, кроме Сэмидашана. Мальчик выжил, но чувство вины за гибель товарищей осталось с ним навсегда. Как и неприязнь к корпорации Future Today.

Также у Сэмидашана возникли проблемы с порталами. Однажды во время перехода он получил психологическую травму, которая теперь мешает ему ориентироваться в пространстве при телепортации. С тех пор он старается реже пользоваться этим методом перемещения.

Когда Сэмидашану было 26 лет, погибла его невеста Сара Донован. Официально при-

чиной смерти посчитали несчастный случай в магической лаборатории, где она, талантливый маг-герметик, проводила очень много времени. Но сам Амивадха заподозрил, что девушка покончила с собой, не сумев пережить потерю ребенка. Эта мысль до сих пор не даёт ему покоя, ведь в этом случае душа любимой попала в Ад.

В 33 года Сэмидашан Амивадха стал Воплощением Войны, сменив на этом посту Самаву «Грозного» Унбангу.

Самава Унбанга родился в 1939 году. Это событие сопровождало множество знамений, указывающих, сколь необычный ребёнок появился на свет. Колдун, принимавший роды, увидев волю небес, назвал его Спасителем Африки.

Самава – высокий зулус, чья кожа покрыта ритуальными узорами, а в глазах плещется огонь Войны. Он предпочитает спиритуальное холодное оружие. Это сильный маг (ранга «колдун»), под конец жизни вступивший на чёрный путь.

Воплощением Войны Самава стал уже в 12 лет. В том же году он пережил покушение – взрыв, которым хотели его убить, выжиг всё в радиусе 1,5 километра. Но Самава выжил. Впрочем, загадочным образом информация об этом инциденте оказалась стёрта со всех носителей.

Сейчас Самава счастливо женат на Воплощении Жизни Авроре де Моли. Он очень любит жену и увлекается шахматами.

Воплощение Жизни

Сейчас Воплощением Жизни является Аврора де Моли. Она родилась в 1953 году в Латинской Америке. Невысокая смуглая креолка с яркими зелёными глазами, она умеет сразу расположить к себе собеседника. Любой, кто встречается с ней, чувствует, что это женщина удивительной доброты. Впрочем, сложно не заметить и её внутреннюю силу, и железную волю.

Аврора – талантливая волшебница, специализирующаяся на целебной магии. Она умеет

лечить даже самые тяжёлые недуги с помощью «Песни Жизни». Впрочем, люди обожают слушать её тихий и мелодичный голос и в случае, когда она просто напевает обычные мелодии. Также она может избавить человека от любых негативных эмоций и стресса.

Она умелая травница, ведь знания о целебных свойствах растений передавались в её роду из поколения в поколение. Ещё в глубоком детстве Авроре нравилось забираться на колени к матери и вместе с ней разглядывать справочник «Целебные и защитные свойства растений». Нравился ей и запах, который всегда был у них дома – терпкий дух сушёных трав, нежный аромат живых цветов и пряный запах настоек и бальзамов.

Аврора рано вышла замуж, влюбившись во француза Поля де Моли. Она очень хотела ребёнка, но первенца пришлось ждать довольно долго – её единственный сын Антуан де Моли родился только в 1983 году. Сразу после этого Аврора стала Воплощением Жизни.

Аврора очень любила сына, но вот с мужем отношения не ладилась, и супруги решили разойтись. Вскоре после развода Аврора встретила Самаву Унбангу и вышла за него замуж, хотя и решила оставить фамилию первого мужа.

Со стороны невозможно определить, сколько лет этой удивительной волшебнице – у неё есть дар представлять перед окружающими в любом возрасте. Хотя больше всего ей нравится выглядеть естественно, то есть не скрывать своих лет (хотя, если совсем честно, некоторые морщинки она всё-таки убирает) или же представлять перед окружающими 25-летней, в том возрасте, когда она была влюблена и счастлива.

Воплощение Выбора

Воплощением Выбора или, если вспомнить самое известное из его имен, Сатаной с незапамятных времён является Натаниэль Блейм. Несмотря на то, что выглядит Блейм лет на 30–35, уже никто не сможет вспомнить, в какой момент это имя впервые появилось



Натаниэль Блейм

в мировой истории – вполне возможно, что родился он не одно тысячелетие назад. Где это произошло, тоже не известно.

Когда речь идёт о столь могучем маге, как Сатана, люди невольно представляют себе облик, дышащий величием, возможно, уродливый, но излучающий могущество каждой клеточкой тела... Блейм же выглядит, мягко говоря, незрочно. Невысокий и слегка щуплый хипстер в очках, он носит мешковатую одежду, особое предпочтение отдавая свитерам.

Тем не менее, по его поведению чувствуется, что этот мужчина уверен в себе и знает себе цену. Он крайне умный и эрудированный

человек с хорошо подвешенным языком – из тех, про кого говорят «за словом в карман не лезет». Во всех его высказываниях сквозит тонкий юмор, иногда довольно злой.

Он очень активен и суёт нос во все мало-мальски важные дела. Именно его слегка сутулая тень маячит за множеством странных историй, заставивших поломать голову, как Интерпол, так и простых обывателей.

Он могущественный маг (как и все Воплощения, уровня «магистр») и практикует некую уникальную школу, больше всего похожую на Фиду.

Воплощение Истины

Воплощением Истины с января 2026 года является Малу Макстон, которого при рождении звали Малу Тему.

Его мать Таня, дочь древнего рода вождей одного из кеннийских племён, стала участницей страшного ритуала. Маги племени сумели призвать одну из самых сильных сущностей Внешних Миров Думго (Шакала). Он завладел телом лучшего воина племени, правой рукой вождя, но... не самого хорошего человека Элеки Кунга. И именно от него забеременела Таня, даже не верившая, что ритуал пройдёт успешно. В положенное время у неё родился сын... Но ребёнок оказался мулатом, что считали дурным знаком. И Таня попала в опалу. Тогда она и приняла решение бежать из родной страны в Америку. Там девушка вышла замуж и поменяла фамилию – и себе, и сыну.

Выросший в США, Малу не помнит другой жизни и искренне считает себя американцем. Он долгое время работал грузчиком в порту, умудряясь совмещать это с карьерой подпольного бойца на аренах района Беверли.

Естественно, такая профессия отразилась и на его внешности – Малу очень накачанный, физически развитый парень. Он довольно высокий, длинные непослушные волосы обычно собирает в пучок, предпочитает самую простую одежду.

Малу сильный маг, гипер, но у него синдром Саммерса на второй стадии. Таня очень волновалась за сына – ведь каждый гипер обречён на свою, особую, судьбу. Именно она посоветовала ему попробовать обмануть злой рок, обращая внимание на всё, что думают о нём окружающие, – ведь гиперы обычно идут на поводу исключительно у собственных желаний. С тех пор Малу очень зависим от мнения других людей.

Одним из важнейших людей на Земле для Малу стала его сестра, Ния, которая, несмотря на задатки блестящего детектива, выбрала себе путь театральной актрисы. Впрочем, и на этом поприще она оказалась весьма талантлива.

Воплощение Творения

В 2016 году Воплощением Творения стала Эмилия Сейн. Она родилась в Калифорнии в 1974 году. Это женщина удивительной красоты: у неё идеальные пропорции тела, длинные рыжие волосы, серо-зелёные глаза и смугловатая кожа.

И очень тяжёлая судьба. Родители Эмилии погибли в автокатастрофе, когда девочке было всего 3 года. О ней заботились дальние родственники, передавая ребёнка друг другу как эстафетную палочку. В результате Сейн выросла крайне разносторонней личностью. Она была и профессиональным юристом, и волонтером ряда миротворческих организаций, а с 2012 по 2016 год занимала пост президента США. Но настоящей её страстью всегда было изобразительное искусство – картины Эмилии Сейн известны по всему миру. Они «оживают» под взглядом смотрящего на них человека, дополняются деталями, которые подсказывает зрителю его подсознание, – именно так проявляется удивительный и редчайший дар художницы.

А вот отношения с людьми у Эмили не складывались с детства. Лишённая нормальной семьи, она не сумела создать и свою, крайне неудачно выйдя замуж за скандально известного голливудского актёра Шона Макинроя. Увы, брак вскоре распался.

Преступные группировки

Black Ties

Грэхем «Булыжник» Таут

Мало кому довелось лично пересечься с мистером Таутом, одним из глав Black Ties. Говорят, что встреча с ним всегда является последним, что доводится пережить человеку. На самом деле, это далеко не так. Мистер Таут, а точнее – генерал Военных Игр Соединенного Королевства Джеймс Тиксон – личность весьма публичная. В руках его ведомства сосредоточена почти вся работа по «военной части» внешней политики Великобритании. Однако, благодаря уникальному магическому дару «активного снохочества» он не просто остаётся многие годы неуловимым, но и прекрасно справляется с основной частью своей теневой деятельности буквально под покровом ночи.

Мэри «Скрипка» Альт

Настоящее имя госпожи Альт, еще одной из старших чинов Black Ties, давно стерто из истории, как, впрочем, и ее истинный возраст. Те, кому довелось с ней работать, чаще всего описывают ее, как весьма пожилую, благообразную и приветливую женщину, отдающую предпочтение крайне неприятной одежде и массивным очкам с мощными линзами. Мало кто из них в курсе, что этот образ был специально и тщательно разработан для «позитивного и открытого контакта». И уж точно, никто из живых не знает, что госпожа Альт – мастер трансформации. Ее магия позволяет ей принять совершенно любое обличье. И далеко не только человеческое. Кроме того, именно госпожа Альт является финансовым гением, который стоит за всеми тонкими и эффективными схемами организации.



Отец Альфонсо «Изувер» Тенацио

Отец Альфонсо, на первый взгляд, может показаться одним из самых беспринципных людей в мире. Этот высокий худощавый немолодой мужчина служит главой прихода Церкви Третьего Дня в предместьях Рима. И одновременно с этим занимает весьма высокий пост лейтенанта Black Ties. Совмещая несовместимое. Но для него самого всё крайне просто: много лет тому назад он пришел к выводу, что Ад, очищающий грешников после смерти... неэффективен, и бороться с грехом людским надо еще при жизни. Только пришел он к этому решению еще будучи генералом Ада, демоном по имени Имраэль, известным своим искусством захвата контроля над чужими телами. И отец Тенацио, тогда еще простой священник, в результате очень трагичного стечения обстоятельств стал его «сосудом», проводником в мир. Теперь внутри Изувера идет постоянная борьба: между истинным Альфонсо и Имраэлем. Но вот уже многие годы Имраэль побеждает.

Уильям «Санкюлот» Бэрроу

Мистер Бэрроу, наследник крупнейшей текстильной компании Британии, меценат и организатор благотворительных инициатив с мировым именем. Заподозрить этого человека в двойной жизни почти невозможно. Что не мешает ему проводить крайне успешные переговоры за закрытыми дверями. Широкие связи и огромная сеть должников позволила Уильяму выстроить настоящую империю шантажа. Информация – его стихия. А многие с виду крайне благородные инициативы служат лишь интересам Black Ties.

Гидеон «Перевозчик» Флоу

Глава небольшой частной авиакомпании «Алас», мистер Флоу, полноватый и очень уверенный в себе мужчина 60 лет, является контрабандистом с очень существенным

стажем. Свою сеть контактов и закрытых аэродромов Гидеон сформировал, еще когда работал по частным контрактам с разведкой США. Теперь же, много лет спустя, он успешно использует свои ресурсы для перевозки самых нестандартных предметов и людей для Black Ties.

Нигредо

Лили Дрейзен

Таинственная леди Дрейзен стоит за этой амбициозной организацией со времен ее основания. У тех, кто находится в высших кругах Нигредо, нередко возникает ощущение, что она присутствует повсюду одновременно. И отчасти это верно. «Л. Л. Дрейзен» – рабочее название одного из немецких проектов, закрытых в связи с прекращением войн. По факту это целая сеть разнообразных роботов, централизованно управляемых биологическим мозгом. Некоторые из них снабжены голографическими конверторами, способными создавать весьма реалистичный человеческий образ вокруг обшивки. Таким образом, леди Дрейзен действительно вездесуща. А также абсолютно безумна. Кроме того, ее оболочка весьма нестабильна и требует существенных средств как на поддержание, так и на сохранение инкогнито.

Эжен Марсо

Блистательный шпион и несравненный колдун, мсье Марсо обладает поистине уникальными способностями к предвидению. Свою молодость он провел в самых настоящих застенках спецслужб, где его дар использовался «во имя высшего блага». В результате текущим лозунгом мсье Марсо, после его освобождения силами фрау Дрейзен, стало: «Бери от жизни всё!» Он не признает никаких ограничений в своих желаниях и неуклонно подпитывает свой аппетит всё более и более дорогими «игрушками». Тем не менее, благодаря дару он остается незаменимой (и совершенно неуязвимой) частью высшего эшелона Нигредо.

Джулия Бёрн

В своём прошлом мисс Бёрн успела поработать во всех крупных корпорациях и концертах мира. Ее неумная фантазия в сочетании с талантом к кибермагии могли бы превратить ее в самого знаменитого разработчика вооружения в мире. Однако, целый ряд ее идей выходил далеко за стандарты всех возможных военных конвенций. Что несколько раз не остановило госпожу Бёрн. На данный момент она числится в розыске Интерпола, однако умудряется успешно скрываться. Возможно, это связано с тем, что она вообще более не покидает один из секретных научных комплексов Нигредо.

Ран Нобу

Имя Нобу-сана всплывало в большой прессе всего один раз, когда он проходил основным обвиняемым по делу о продаже целого ряда военных секретов Японии заинтересованным государствам. После этого его весьма успешная карьера контрразведчика резко пошла под гору. Дело в том, что этот сравнительно молодой японец, талантливый телепат и крайне умелый следователь, в рамках одного из своих дел перешел дорогу представителям Black Ties. Это разрушило его жизнь, и с тех пор он поставил себе задачу уничтожить эту сеть. Используя ресурсы другой преступной сети, Нигредо. Впрочем, курирующий его мсье Марсо уверен, что Нобу-сана ожидает совсем не такой путь, какой тот себе представляет.

Алексей Сергеевич Лист

Алексей Сергеевич прослужил большую часть своей жизни в ФСБ и был уволен в чине майора. Сутью его жизни и работы был отдел «Н», посвященный «внешним угрозам». Внешним, впрочем, не для России, а для всей Земли. Господин Лист с молодости был одним из Всадников, соратников бывшего Воплощения Войны Самавы Унбанги. Умный, образованный, дисциплинированный Алексей стоял с ним плечом к плечу во время самых существенных

конфликтов. И вот, с годами, внезапно... оказался никому не нужным. За его отстранением от деятельности стояли могущественные силы, которые умело разыграли козырь в виде резких антимагических настроений Алексея и успешно вывели его из игры. Впрочем, после отстранения господин Лист очень быстро нашел для себя источник новых ресурсов в виде крайне заинтересованного в его талантах Нигредо. Для него преступная деятельность – лишь слабое подобие настоящих угроз извне. И в этой битве майор не остановится ни перед чем.

Гримуар

Амрит Вадани

Вайшнав астравидьи, гуру, лидер движения «Стопы Вишну», активный политический деятель, писатель, журналист и теле- и кинозвезда... и по совместительству один из глав Гримуара Амрит Вадани начал свою жизнь в труппах. Его путь невозможно назвать простым – каждый кусок он выгрызал сам. Из всех лидеров преступных организаций мира, пожалуй, именно Вадани самый безжалостный. И тем не менее, он до сих пор не пойман. Секрет прост: Амрит в совершенстве владеет даром бродяги. Он без стеснения принуждает и использует всевозможных существ из различных доменов для реализации своих нужд, параллельно обеспечивая себе безукоризненное алиби.

Герман Шеммейр

В самом прямом смысле «голова Гримуара», герр Шеммейр стоит за планами самых дерзких налетов и ограблений последних 10 лет. Этот степенный и дородный пожилой мужчина живет в скромной деревушке в Баварии, что совершенно не мешает ему до сих пор составлять безукоризненные планы грабежей. Специалист по всем возможным техническим и магическим системам безопасности, господин Шеммейр еще и обладает нечеловеческой удачей. Поэтому на самые сложные дела Гримуара он до сих пор отправляется лично.



Алиса Панкратова

Вы никогда и ничего не найдете про Алису Панкратову. Вы не найдете ни одной газетной вырезки, ни одного адреса, ни одного упоминания в глобнете, ни одного счета... Впрочем, это касается и ее клиентов. Алиса является непревзойденным специалистом в сокрытии людей. Не зная того, ее услугами регулярно пользуются разнообразные федеральные агентства по всему миру для сокрытия особо значимых свидетелей. Как, впрочем, благодаря ей скрываются от закона и сотни преступников, решивших залечь на дно. Впрочем, неудивительно, что Алиса столь могущественна: в конце концов, у Архивариуса Автохтонии есть свои преимущества... Она была одной из первых сущностей, с которой заключил контракт Вадани в своих путешествиях, и вот уже много лет она помогает Гримуару в обмен на бесценные знания.

Борго Жжевич

Взрыв с сотнями погибших? Поезд, сошедший с рельсов? Утечка на химическом заводе? Саботаж и кровавые убийства – фирменный почерк Борго, лейтенанта Гримуара. Пожалуй,

это один из самых успешных (и жестоких) наемных убийц в мире. По крайней мере, на текущий момент. Этот монстр совершенно не стесняется маскировать гибель своей непосредственной цели множеством невинных жертв. К счастью для Жжевича, его талант и амбиции достаточно рано разглядели главы Гримуара. И лишь поэтому ему до сих пор удается скрываться.

Сель ибн-Хет

Никто не знает истинного имени Селя ибн-Хета. Он держит небольшой магазинчик электроники в Эр-Рияде, и любой из соседей с радостью подтвердит, что это очень добрый и отзывчивый человек. Но истинное его имя лежит в Глубине. Сель ибн-Хет – один из самых умелых сёрферов современности, количество его личин в глобнете не поддается подсчету. Как, впрочем, и количество измененных им данных. Ходят слухи, что когда-то он учился лично у Араша ибн-Хазри, но был изгнан учителем из-за своей жадности. Как бы то ни было, именно перу глоботектора ибн-Хета принадлежит сейчас самое большое количество уникальных представительства в глобнете.

Магические животные

В мире Кибермагии существует огромное множество всевозможных магических животных. Мифобиологи, учёные, специализирующиеся на их изучении, разделяют все виды на малые, средние и крупные формы. В этом разделе мы расскажем вам о самых распространённых волшебных зверях.

Крупные формы

Вани

Впервые вани заметили у берегов Японии. Это доселе невиданное существо, похожее одновременно на змею, акулу и крокодила, резвилось в прибрежных водах. Вани сопоставимы

по размерам с синими драконами, но намного более ловкие и гибкие – у них длинное тело, похожее на туловище змеи, акульи плавники и пасть крокодила. Вани – амфибии, способные дышать как в воде, так и на суше. Они не разумны в общепринятом понимании, но для животных у них довольно высокий интеллект, и они поддаются дрессировке. Интересно, что вокруг места обитания вани всегда скапливается множество рыбы, чем часто пользуются рыбаки.

Жители подводных городов Японии настолько привыкли к морским гигантам, что воспринимают их, как жители обычных городов – бродячих кошек.

Драконы

Большинство людей знает, что на Земле обитает три дракона.

В Мадриде живёт красный дракон Исхариэль. Он не самый большой из встречавшихся людям, но крайне ядовитый. Исхариэль умеет становиться невидимым, любит купаться в песке и земле.

Самый крупный из драконьего племени, чёрный Градион по кличке Колосс, является прямым потомком той самой легендарной самки чёрного дракона, которую сумел приручить Ниддл. Размеры Градиона потрясают воображение – он с трудом может уместиться на месте целого квартала. К счастью для обитателей Земли, пища Колоссу не нужна. Он умеет дышать огнём, его шкура крепче любой существующей брони, а силы хватит, чтобы остановить вращение планеты. Не жалуемый людьми, Градион предпочитает скрывать своё местоположение.

Где находится третий, самый маленький и слабый дракон, восточный Ямата но-Орочи, сейчас также неизвестно. Он от природы совсем небольшой, но способен менять свои размеры. У Яматы восемь голов и хвостов, синяя чешуя, красное брюшко и глаза. Он умеет свободно путешествовать по доменам.

Но встречался людям и четвёртый вид драконов – синие. Выглядят они как создания из сказок о феях: у них мягкие подушечки лап, стрекозиные крылья и огромные яркие глаза. Они обладают способностью усиливать магию окружающих и умеют делиться воспоминаниями – их память одна, общая на всех существ их вида, и всё, что видел один, знают другие.

У синих драконов очень добрый характер, они прекрасно приручаются и поддаются дрессировке. Питаются в основном овцами.

Вот только доверие к людям дорого обошлось их виду. Двое взрослых драконов, Ласания и Кроцимон, «служившие» в венгерской армии, погибли в 1992 году: террористы, устро-

ившие трагедию в Нью-Йорке, два высших военных чина Венгрии, использовали их, чтобы отбиться от группы элиминаторов (карателей, убивавших заговорщиков). Их старший сын Вимаррур во время той битвы пропал без вести. От Ласании и Кроцимона осталось только яйцо, из которого в 2025 году вылупилась маленькая дракошка. В том же году люди вновь увидели Вимаррура.

Все драконы, кроме синих, гермафродиты.

Средние формы

Грифон

Грифоны, крылатые львы с орлиными передними лапами и головой, появились в мире вскоре после пегасов. У них белоснежные или золотые крылья, задняя половина туловища чёрная, а передняя – красная. Голова, нос и рот грифона пылают огненным цветом. У них бритвенно-острые когти и длинный, похожий на змеиный, хвост. Грифоны легко поднимаются в воздух с любой поверхности и могут переносить груз, во много раз тяжелее их самих.

О характере грифонов нельзя сказать ничего конкретного – у каждой особи он свой. Кто-то спокойный и никогда не нападёт без прямой угрозы, кто-то агрессивный и крайне опасный.

Грифоны живут в гнёздах, которые выют преимущественно в пустынных местах и высокогорьях.

Кама-итачи

Кама-итачи, обитающие на Востоке магические существа, выглядят как ласки. У них крепкие как сталь и острые как бритва когти, а мех колючий, словно у ежа. Они издают странные звуки, напоминающие тьяканье собаки.

Кама-итачи приходят и уходят с ветром, а двигаются так быстро, что за ними невозможно уследить невооруженным глазом. Они питаются кровью и жизненной энергией людей, но, чтобы насытиться, им необязательно убивать. Кама-итачи всегда путешествуют



Градион по кличке Колосс

и нападают втроём, обрушиваясь на противников с воздуха. Тактика кама-итачи проста: первый нападающий сбивает жертву с ног и валит на землю, второй наносит множество глубоких порезов задними и передними лапами, а третий смазывает раны волшебной мазью, мгновенно залечивающей их так, что ни одна не оказывается смертельной. Говорят, что кама-итачи способны вырезать из тела жертвы целые куски, не пролив ни капли крови. Более того, нападение и исцеление происходят настолько быстро, что, зачастую, жертва просто не успевает ничего заметить – пострадавшему кажется, что он просто споткнулся, упал, а потом поднялся с парой болезненных царапин и общей слабостью.

Люди, желающие поймать кама-итачи, часто прибегают к уловке – отравляют свою кровь с помощью специальных заклинаний. Попробовавшее такое «угощение» животное немедленно заболевает. Также кама-итачи можно поймать с помощью дара предвидения. Тех же, кто старается уберечься от нападения этих существ, могут защитить предки, если относиться к ним с почтением.

Пегас

Впервые пегасы, крылатые белоснежные кони, появились на территории России – на побережье Баренцева моря. Несмотря на возможность летать, они мало отличаются по характеру от обычных лошадей. Единственным нюансом являются крайне сложные условия размножения – чтобы получить приплод, нужно обеспечить правильный корм, температуру и влажность воздуха (ошибка в 1 градус вполне может испортить всё дело). Дикие пегасы предпочитают обитать в предгорьях или на берегах морей и других водоёмов.

Как только первый пегас попался на глаза человеку, сразу же появились желающие использовать их как обычных лошадей, то есть для верховой езды. Реализовать эту идею получилось не сразу, но спустя несколько лет, когда пегасов стало довольно много и люди

научились с ними обращаться, она перестала казаться абсурдной. Теперь каждый желающий (и способный заплатить за это весьма дорогое удовольствие) может завести себе ездового пегаса.

Кроме того, пегасы прекрасно чувствуют воду, и с их помощью легко найти место, где бьют подземные ключи.

Малые формы

Крысоволки

Крысоволки – небольшие магические существа размером со среднюю собаку. Внешне они напоминают помесь крысы и волка, хотя крысиного в них намного больше. Крысоволки очень ядовиты: их укус может быть смертельно опасен. За их молниеносными движениями сложно уследить – это необычайно ловкие звери. Убить их очень непросто: крысоволки могут прожить ещё пару часов даже со смертельной раной. Это ночные животные, они предпочитают тёмные места и не любят солнечный свет.

Аликанто

Птицу аликанто впервые заметили в предгорьях Чили. Больше всего она похожа на Жар-птицу, как её описывают в человеческих сказках. Это довольно крупное и невероятно красивое создание, у него длинные крылья металлического цвета, мощный загнутый клюв и хищные когти. Летать эта магическая птица не умеет. Дело в том, что питается это существо исключительно драгоценными металлами, отдавая предпочтение золоту и серебру. Досыта наевшись, аликанто едва способна переставлять ноги, не говоря уже о том, чтобы взлететь. Зато её крылья начинают нестерпимо ярко сиять – от того, чего в трапезе было больше, золота или серебра, зависит и цвет блеска её оперения. Аликанто ведут ночной образ жизни, но, если выследить эту птицу, она вполне может привести к залежам драгоценной руды. Правда, если аликанто заметит преследователя, то может специально заманить его в скальные



расщелины или мрачные подземные лабиринты, откуда незадачливый авантюрист вряд ли вернётся.

Вапалузи

Вапалузи – небольшой зверёк, похожий на таксу с ногами дятла и заострённым хвостом. Он обитает в лесах, живёт в дуплах на верхушках деревьев. Вапалузи крайне проворные зверьки, они быстро перемещаются по стволам, цепляясь когтями и складываясь на манер гусениц. Питаются вапалузи древесными грибами и чагой.

Феникс

Феникс – очень красивая птица с красно-золотым оперением. Внешне феникс немного напоминает орла. Никто точно не знает, сколько живут эти создания, но, судя по некоторым легендам, срок их жизни составляет 1461 год, хотя, по другим источникам, это 12994 года. Когда приходит время умирать, феникс строит гнездо из ароматических трав

и сжигает себя в нём. И тут же, из его пепла, рождается новая птица.

Многие пытались приручить это создание, но в неволе фениксы не живут.

Левкрота

Левкрота внешне напоминает лошадь с пастью до ушей, способную подражать человеческой речи. У неё ноги оленя, шея, хвост и грудь как у льва, голова барсука и раздвоенные копыта. Вместо зубов у левкроты одна сплошная кость. Размерами даже самые крупные особи не превосходят дикого осла. Это очень быстрые животные, сравниться с ними в скорости не могут ни лошади, ни олени, ни любые другие звери. Несмотря на способность подражать человеческому голосу, левкроты не разумны и говорить не умеют – они просто транслируют услышанные звуки, хотя память у этих зверей феноменальная. Некоторые умельцы пытались приспособить их для передачи сообщений, когда хотели сделать это инкогнито.

В этом разделе мы расскажем вам о не-

Существа

которых известных людям существах, обитающих в других доменах. Многие из них крайне ограничены и обладают определённым набором задач. Любая попытка «вывести» их за пределы функционала заканчивается провалом. Строго говоря, это не разумные существа, хотя и могут казаться таковыми, – своих желаний и воли у них нет.

ВАЖНО: *Существа доменов не могут выглядеть, как люди. Если в домене вы встретили человека, это именно человек. Впрочем, он вполне может прикинуться каким-нибудь существом.*

Долей, хранитель Перекрёстка

Долей, хранитель Перекрёстка (домена многих путей), похож на человека, хотя его чер-

ты лица и пропорции тела напоминают классические описания эльфов в земных книгах. Его манера одеваться также напоминает человеческие сказки – одежда Долея похожа на женские восточные наряды.

Долей может помочь путникам пройти нужным им путём, но его услуги далеко не бесплатны. Правда, и цена у них странная, для каждого – своя. Например, были случаи, когда Долей забирал рассказанную историю, при этом она полностью пропадала из памяти странника.

Антиания, звезда Эфириума

Антиания, звезда из домена Эфириум. В 1975 году группа неизвестных магов заточила Антианию в средневековый доспех. Зачем им понадобилось запирать звёздочку, осталось неизвестным. Но с тех пор Антиания, облада-

ющая живым характером и неуёмной жадой странствий, много путешествует по доменам. Однажды, устав, она захотела вернуться домой, но почему-то не смогла попасть в Эфириум.

Антиания – нежная, восторженная, искренняя, в чём-то похожа на ребёнка, ещё не научившегося лгать и притворяться. Но так же, как дети, она будет мстить и ни перед чем не остановится, если её обидеть.

Sqrt, механоид из Автохтонии

Sqrt, механоид из домена Автохтония, достаточно часто перестраивается, меняя свою внешность, поэтому никто не знает, как он выглядит на самом деле. Однако в любом облике у него есть отличительная деталь – бронзовая панель с выгравированной на ней загадочной формулой, очень отдалённо напоминающей математическую.

Задача Sqrt – доставлять адресату информацию. Причём от него нельзя услышать указаний или требований, он просто сообщает сведения. Хотя они достаточно часто влияют на жизни и поступки людей.

Демоны Ада

Как уже говорилось в главе демоны Ада – не потусторонние сущности, а обычные люди,

пусть даже среди них много великих магов. Их внешность полностью зависит от их желания: они могут выглядеть так же, как при жизни, но могут и «оборачиваться», отрачивая рога, хвосты, копыта и прочие атрибуты, издревле приписываемые адским созданиям. Ходят слухи, что количество таких изменений определяет ранг демона в иерархии Адской Канцелярии. Чем могущественнее демон, тем сложнее ему пробраться на Землю, тем больше сил нужно потратить, чтобы построить для него проход.

Например, как знают хорошо информированные люди, чтобы Абигор, один из самых воинственных генералов Ада, смог попасть в наш мир, ему построили тело из кибермагической брони. Именно так он смог появиться на территории Копенгагена в 2025 году. За операцией стояла тайная организация «Крыло Мидгарсорма», а ритуал проводился в церкви, скрытой под клубом «Час бури». Появление Абигора привело к разрушению целого квартала Копенгагена, но, к счастью, Интерпол отреагировал быстро и сумел остановить демона.

ВАЖНО: бесы, дьяволята, суккубы и прочие мелкие формы нечисти – это созданные настоящими демонами существа, которые, в нашем понимании, ближе всего к големам.



Сёрфер

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

1 секунда после того, как завывли сирены

В первый миг Ноэль показалось, что тысячи боевых труб вдруг грянули по всему миру. Ей стало страшно и весело, все тело как будто вытянулось и загудело в унисон.

– Нашу магию засекли. Будут здесь минут через пятнадцать... – Бритва собрана, голос бесстрастный. Бывалый игрок на поле.

Эби первой выскочила из укрытия и бросилась ко входу в небоскреб. Бритва и мужчины за ней. Ноэль, не поворачивая головы, краем глаза проверила за плечом. Уловив согласие, бросила им в спину:

– Встретимся наверху!

И взмыла в воздух.

Бетонные деревья разошлись ветвями и потянулись вверх серыми полосами. Перед глазами мелькали окна. Выше, выше, еще выше. Ноэль редко пользовалась этой возможностью, до сих пор ей приходилось летать всего два раза. Оба ей не понравились. Духи, которые помогли ей преодолеть притяжение, были сложно устроенными мрачными созданиями, иметь дело с которыми совсем не хотелось. Но сейчас на кону стояло так много, ее решимость и отчаяние были так велики, что духи устремились в небо одним неистовым рывком. Нужно убедиться, что никто не сбежит по воздуху.

Где-то на середине башни Ноэль заметила, что воздух начал сгущаться темнотой. Кожу покалывало. Внизу остались залитые солнцем остовы пустого города, но она старалась не смотреть вниз, и без того было жутко.

Когда приблизилась крыша, она резко затормозила. Сердце чуть не выскочило из груди.

Ноэль осторожно выглянула из-за края. В центре крыши собрались они. Шестеро человек, мыслями о которых были наполнены ее послед-



ние семьдесят два часа. Покалывание стало почти нестерпимым, такой сильный эмоциональный фон шел от этих людей.

Ближе всего к ней стояла красотка восточноевропейской внешности. Любава Грош, вспомнила Ноэль, 28 лет. Любава была очень хороша собой – и выглядела бы еще краше, если бы ее лицо не искажала гримаса злобы. Она отчаянно ругалась. Ее противник, крупный сорокалетний мужчина с аккуратно зачесанными волосами по плечи, Крис Кенни, орал и брызгал слюной. По долетевшим до Ноэль обрывкам фраз можно было заключить, что они считают друг друга непроходимыми тупицами, и никак не могут сойтись по какому-то жизненно важному вопросу.

– Коллеги! Да заткнитесь уже! – это подала голос самая старшая из собравшихся. Пятидесятилетняя Агата Кросс, морщинистая и неприятная. – Сейчас мы станем свидетелями величайшего события в истории мира со времен его сотворения, а ваша ругань даже его заглушит!

Ноэль сама не заметила, как оказалась у самого края, ее пальцы вцепились в бетонную кромку. Что происходит? Ах да, она, сама того не замечая, тянется к Любаве Грош. С усилием Ноэль оторвала взгляд от девушки.

– Все встаньте на свои позиции, – снова Агата. – На те, которые обозначила я. Время начинать ритуал.

Любава тихонько зашипела (Ноэль с ужасом отметила, что даже это показалось ей завораживающим), но замолчала и сдвинулась на шаг. На шаг ближе к Ноэль. Крис Кенни замолчал, но Ноэль даже без дополнительной ворожбы могла сказать, что он кипит от раздражения.

Все шестеро заняли свои позиции и затянули какую-то мелодию. В этот момент Ноэль заметила шевеление у противоположного края крыши – наконец, ее товарищи добрались сюда. Пение продолжалось, расходилось на несколько голосов, и Ноэль вдруг различила невесомые ниточки, которые сплетались между Старшими Менеджерами, образуя все более плотную паутину. Несколько нитей были чуть толще, они соединяли самых менеджеров и образовывали ровный шестиугольник. Гексаграмма!

Громкий посторонний звук. Да это же Пол споткнулся! Звук вывел ее из транса, и Ноэль вдруг поняла, какая непроглядная тьма окутала всю крышу. Это была какая-то странная, неестественная темнота. Она скрадывала очертания крыши и города внизу, но каждый человек был отчетливо виден. И не просто виден, а как будто подсвечен изнутри недобрым светом, проявляющим все самое неприятное. Некрасивые морщины Агаты Кросс, выступающий шрам на шее Любавы Грош, неприятная опухлость щек Саймона, красные от гнева глаза Бритвы... И хуже того, на какое лицо ни глянь – его искажал отпечаток уныния, злобы, самодовольства, глупости. Ноэль стало невыносимо тоскливо. И это – грандиозные враги, из-за которых разрушалась ее жизнь? И это – союзники, с которыми она собиралась противостоять концу света?

Старшие Менеджеры почему-то не обратили внимания на появившуюся компанию. Хотя – Ноэль слышала это даже отсюда – ее товарищи забыли о всякой маскировке, дружно ругая Пола за неуклюжесть. Что же они делают, идиоты? Ноэль захотелось высказать им это, заорать, что есть мочи, но вдруг палец взорвался болью, отломилась половина ногтя. Оказывается, в своем раздражении она не заметила, как пыталась оторвать кусок от стены, чтобы бросить его... Она даже не помнила наверняка, в противников или в друзей.

Да что же с ней происходит?

Спор с другой стороны крыши стих, Ноэль почувствовала возмущение знакомой магии. Нестройно, но ее друзья пытались напасть на музицирующих врагов. Судя по всему, совершающих ритуал как будто накрыл какой-то купол, ни одно из брошенных заклинаний не достигло их. Ни один даже не повернул головы.

Пение Старших Менеджеров все продолжалось. Из раскопанных данных она знала, что все они в последнее время брали уроки вокала (никто из команды не придавал этому значения, только дружно потешались, считая случайным совпадением), но на пользу оно пошло не всем. Нестройное многоголосье стало громче, и Ноэль различила слова:

– Приди и разрушь! Приди, о Великий Покровитель Боли, и сотри! Время пришло, Звезды сошлись, Великая Битва началась. Суди нас! Суди всех! Время Великого Суда пришло!

– Даже в камерунской попсе слова лучше... – прошипела она себе под нос.

– В самом деле? А я так развлекся, их сочиняя.

Голос прозвучал над самым ухом, от неожиданности Ноэль отпустила духов и ухнула вниз. Падение остановилось так же резко, как и началось, и она увидела незнакомца, стоящего на краю крыши, который галантно протягивал ей руку. Приятное открытое лицо, искренняя улыбка, белый свитер.

Ноэль приняла руку незнакомца и ступила на крышу.

В небе загрохотало, тучи раскололись самой яркой молнией, которую она видела в жизни. Старшие Менеджеры восторженно взвыли, а Ноэль на мгновение почувствовала, что закончить жизнь в эпицентре разрушающего мир ритуала рядом с этим человеком – это уже очень много.

А в следующий миг ее захлестнула волна, идущая от Любавы Грош. Точнее, от золотого перстня с огромным алмазом на ее руке. Теперь она знала каждой клеточкой, что может – должна – надеть его на свой палец, и получит гораздо больше. Все. Все, что есть в этом мире.

– Конечно, этот мир не закончится, – сказал незнакомец. – Ни для кого, кроме этих идиотов. Они уволены. Должности свободны.



«Идиоты», в очередной раз взыв: «Владыка!» – вдруг, как по команде, повернулись к Ноэль и незнакомцу и застыли с разной степенью недоумения на лице. Они явно ожидали увидеть кого-то другого.

– Натаниэль Блейм, – негромко представился незнакомец. Не Менеджерам, Ноэль.

Дальше все произошло очень быстро. Эби и Пол одновременно атаковали Менеджеров с тыла: Крис Кенни даже не успел повернуться, но стоящая рядом коротко стриженная женщина выхватила кастет и прыгнула на Эби. Цель Пола, мужчина в очках с модной оправой, успел отскочить и выставить щит, Пол пропахал коленями крышу, на ходу уворачиваясь от летящих в него заклинаний. Бритва, перехватив огромного голема, уже подняла его над головой и, кажется, собиралась просто отправить его вниз, с крыши. Ноэль, более не таясь, перехватила поудобнее копье и бросилась на Любаву, направляя духов. Кто-то из менеджеров заорал: искрящий глобер прожег одежду и кожу. Похоже, Шторм на своей Луне тоже не остался в стороне.

Любава хрипела: лицо и руки посинели, словно кровь покинула ее тело. Еще один короткий выверенный удар милосердия – затихла. Осталось только наклониться и взять кольцо. Ноэль уже потянулась к нему, но вдруг сквозь всю какофонию и гром молний услышала голос Пола.

– Больше не страшно, – тихо, но отчетливо говорит он. И Ноэль понимает, дело плохо. Жалость и тревога пронзают сердце. Ей сразу становится как-то безразличен перстень. Бросив взгляд на Пола, она снова видит своего друга: умного, неловкого, доброго парня, который вот-вот или умрет от рук какого-то бездушного корпората, или сам наденет искажающий артефакт, чтобы самому стать таким.

– Отойди от моего друга! – ревет она.

Противник Пола и сам поворачивается как-то неудачно. Ноэль чувствует присутствие в этом чужой воли. Но она не раздумывает – бьет копьем, отбрасывает врага, и тут же отшвыривает ногой подальше очки, упавшие совсем рядом с Полом. Она бросается к другу, зажимает его объятьем, так, чтобы он не мог потянуться к ним, и твердит: «Пол, Пол, Пол, все хорошо, смотри на меня, мы уже победили...»

Она поднимает глаза. На нее смотрит Натаниэль Блейм.

– Мы победили? – спрашивает она у него.

– Может быть, все же примеришь кольцо? – он говорит это так, что Ноэль кажется, будто он делает ей предложение. Но она уже избавилась от наваждения и лишь молча, не отводя взгляд, смотрит в ответ.

– Одна из твоих подруг скинула с крыши человека с артефактом, который звал ее, чтобы спасти... – Натаниэль оглянулся, – любимую, видимо. А этот вообще...

Блейм скривился, и только тут Ноэль услышала, что Саймон, стоя в самом центре крыши, громко читает молитвы.

Снизу послышался шум вертолета.

– Это за вами. Так что, пожалуй, откланиваюсь. Но – я буду ждать тебя.

Он исчез без всяких спецэффектов. Был – и нет. Ноэль нашла глазами друзей. Поодаль, привалившись друг к другу, сидели Эби и Бритва. Рядом улыбался Саймон. В ее объятиях завозился Пол.

– Отпусти уже. Руки затекли.

Данная глава посвящена рассказчику, важнейшему в игре человеку, и носит сугубо рекомендательный характер. Если вы не согласны с какими-то нашими соображениями

или у вас есть абсолютно другие идеи, смело делайте так, как нравится вам. Тем не менее, мы предложим несколько простых советов.

Самое главное, не бойтесь взять на себя роль рассказчика. Многим кажется, что ведущий должен «назубок» знать правила системы, быть опытейшим игроком и мгновенно ориентироваться даже в самых запутанных ситуациях. На самом деле, если вы дочитали до десятой главы (и даже если нет), у вас есть все необходимые знания, ведь главное для рассказчика – его фантазия и воображение. Именно он заставляет «вертеться» мир Кибермагии, и именно по его воле в нём происходят самые удивительные и невероятные события.

Правило первое

Всегда помните, что игра должна быть в удовольствие. Да, на протяжении всей книги мы рассказывали вам об удивительных событиях, произошедших в мире Кибермагии. Но если что-то из этого мешает придуманной вами истории или просто не вписывается в неё, смело игнорируйте. Это же золотое правило работает и в отношении игротехнических моментов (аспектов, особенностей, оборудования и т. д.).

Правило второе

Подстраивайтесь под игроков. Допустим, вы уже придумали сюжет, а тут ваши игроки приносят вам листы персонажей с длинной историей. Не поленитесь вставить в модуль элементы из их биографий – так будет веселее и им, и вам.



Правило третье

Рассмотрим другую ситуацию: ваши игроки впервые пришли в мир Кибермагии и слегка растеряны, то есть не умеют придумывать полноценных, многогранных персонажей. Вы можете предложить им готовые концепции (с точки зрения идеального состава партии), помочь распределить атрибуты или продумать героя вместе с ними.

Правило четвёртое

Истории бывают разные. В зависимости от частоты встреч и формата сессии, вы можете выбрать как модуль, занимающий один вечер, так и повествование, которое будет тянуться месяцами. Более того, вы можете создать целый цикл завершённых историй, связанных в единую легенду.

Правило пятое

Поговорим о модуле. Не всегда получается придумать всё и сразу, к тому же, в нескольких вариантах (ведь не известно, как поведут себя ваши игроки). Поэтому для начала продумайте общую канву и обозначьте реперные точки. Готовиться лучше к каждой сессии отдельно (конечно, если ваше повествование не рассчитано на одну встречу) и творить историю мира вместе с игроками.

Правило шестое

Если история рассчитана не на одну встречу, то в начале каждой сессии стоит напоминать игрокам о том, что было во время предыдущих. Тем более, если кто-то из них пропустил какое-то собрание.

Правило седьмое

В зависимости от действий игроков, история может повернуться любым боком... даже совсем неожиданным. Поэтому для каждой реперной точки стоит заготовить несколько вариантов развития сюжета – никогда не знаешь, какой именно пригодится. В случае, если

вы совсем не были готовы к такому повороту событий, импровизируйте – даже если получится не очень, это намного лучше, чем ставить ваших игроков в жёсткие рамки.

Правило восьмое

Естественно, на протяжении истории каждый из ваших игроков раньше или позже плохо кинет кубики и получит провал. Используйте эти моменты не для того, чтобы ещё сильнее расстроить человека (у него и так уже не получилось задуманное, а любимый персонаж получил осложнения), а чтобы сделать интересный поворот в истории.

Правило девятое

Мы уже говорили, но это крайне важно, поэтому повторим ещё раз: если вам кажется что-то из книги неправильным, не подходящим к вашей истории, или наши персонажи видятся вам совсем иными, не стесняйтесь менять это по своему вкусу, – возможно, так будет намного интереснее.

Правило десятое

Дайте участникам возможность подумать. Иногда в сложной ситуации игрокам (да и, чего греха таить, рассказчику тоже) нужно время, чтобы проанализировать события и понять, как персонаж должен себя повести (исходя из характера, предыстории, специализации и т. д.). Не стесняйтесь делать паузу. Впрочем, если она затягивается и явно мешает другим участникам, вы можете ограничить время на раздумья.

Правило одиннадцатое

Конечно, историю здесь рассказываете вы. Но зачастую участники начинают играть друг с другом. Не перебивайте их, дайте им время. Возможно, они придут к неожиданному решению, которое приятно удивит всех.

Правило двенадцатое

Разница в информации. То, что знает игрок, и то, что знает персонаж, – совсем не одно

и то же. Не стесняйтесь лишний раз напомнить об этом участникам. Если вам кажется, что чей-то персонаж действует, исходя из знаний игрока, а не из собственных, попросите кинуть проверочный бросок. Это же правило работает, если есть явное несоответствие между атрибутами игрока и персонажа. Например, очень приятный и располагающий к себе человек может создать крайне непривлекательного героя. Если он при этом начинает действовать, исходя из собственных данных (харизмы), требуйте кинуть кубики.

Правило тринадцатое

Вы придумали историю и всевозможных персонажей. Но, если вам кажется, что по ходу сюжета (или боя) стоит ослабить или усилить NPC, не стесняйтесь менять показатели.

Правило четырнадцатое

Не требуйте бросков кубов на каждое, даже самое простое, действие. Многие вещи можно оставить «на отыгрыш».

Правило пятнадцатое

Вы имеете полное право делать броски за мастерских персонажей «взакрытую», не показывая игрокам результат и трактуя его в свою пользу. Однако не советуем увлекаться «натягиванием» результатов – помните, кубики не врут. К тому же, иногда игра становится только интереснее от того, что участники легко решают очень сложную задачу за счёт хороших бросков или, наоборот, не могут справиться с чем-то примитивным и вынуждены искать другие пути.

Правило шестнадцатое

Придумывайте необычные повороты сюжета, удивляйте игроков. Например, главным злодеем может оказаться работодатель героев, нанявший их. Вдохновение можно черпать из фильмов и книг.

Правило семнадцатое

Готовясь к сессии, изучите место, где будут разворачиваться события: посмотрите фотографии, почитайте информацию в интернете и т. д.

Правило восемнадцатое

Не пренебрегайте обратной связью. Спросите игроков после сессии, что им понравилось, что нет, чего не хватает. Это поможет внести коррективы на ходу, сделав игру ещё интереснее.

Практические советы

Здесь мы приведём несколько простых правил, которые помогут вам рассчитать боёвку.

- ▶ Стоит сделать у **боссов** (самых серьёзных противников) показатели защиты по всем трём аспектам (контрмагия, воля, подвижность) равные 5.
- ▶ Одного, пусть даже сильного босса, для интересной боёвки мало – он вполне может не пережить даже первую атаку пяти героев. Поэтому стоит делать либо двух серьёзных противников, либо усиливать одного незначимыми персонажами.
- ▶ У боссов вполне может быть **вторая фаза**. То есть, герои нанесли врагу 5 осложнений и уже готовятся праздновать победу, но вроде бы поверженный противник внезапно перерождается (становится демоном, призраком, окутывается магической бронёй и т. п.), и бой начинается заново.
- ▶ Если враги подстерегали в засаде и ни один из героев не сумел их заметить (бросок кубов на наблюдательность + подходящие свойства из особенностей), то до броска инициативы злодеи могут совершить одно какое-то действие.



- ▶ Если в бою участвует много незначимых персонажей, то не стоит бросать кубы за каждого – их можно **объединить**. В этом случае вы берёте показатель атаки (допустим, это моторика, равная 3), прибавляете к нему свойства из подходящей особенности (например, их 2) и по +1 за каждого персонажа после первого (например, таких героев 5, значит, к броску прибавляется 4). В результате вы кидаете 9 кубов за их суммарную атаку.
- ▶ Если герой пытается атаковать сразу нескольких персонажей, можно рассчитать их общую защиту. Берёте высший показатель (например, контрмагия, равная 3) и прибавляете к нему по +1 за каждого персонажа после первого. К примеру, если герой атакует банду из пятерых человек, то к 3 прибавляется 4, и сложность получается 7.

Незначимые персонажи

Незначимые персонажи – это не важные для сюжета и использующиеся в качестве массовки герои. У них сокращённый список осложнений (по 2 для каждого аспекта), и после получения второго они автоматически выходят из боя. Значение их атрибутов варьируется от 1 до 3. У них не больше двух особенностей, в каждой из которых есть 2–3 подходящих свойства. Везение таких персонажей равно 0. Заявлять активную защиту они не могут.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Рассказчик – ведущий игры.

Игрок – участник игры.

Персонажи – аватары игроков и рассказчика в мире игры.

Секунда – минимальная единица времени, за которое совершается действие.

Раунд – очередной круг действий всех персонажей, когда учет времени имеет значение. Состоит из секунд.

Сессия – одна полноценная встреча рассказчика и игроков для игры.

История – одна целостная история про приключения персонажей. Состоит из сессий.

Легенда – набор историй, связанный глобальным сюжетом. Состоит из историй.

Атрибуты – глобальные статистики всех персонажей, например, сила или харизма.

Аспект – набор атрибутов и осложнений («Тело», «Разум» и «Магия»).

Особенности – элементы, описывающие и характеризующие персонажа на основе его истории, например: «Герметическая традиция» или «Интерпол».

Свойства – элементы, составляющие особенность, например: «Сфера Огня» или «Гладиус Интерпола». Могут иметь пререквизиты.

Оборудование – временное (одноразовое или многократное, до утери) свойство.

Черта личности – совокупность одного положительного и одного негативного качества персонажа, например: «Профессионализм» и «Гордыня» или «Предусмотрительность» и «Страх».

Очки развития – очки, получаемые за прохождение сессий, которые можно тратить на развитие персонажей.

Набор кубиков – количество кубиков, которое кидает игрок или рассказчик для совершения описанного действия на основании статистик персонажа.

Сложность – количество успехов, необходимое для результативного действия. Устанавливается рассказчиком или определяется защитным атрибутом персонажа.

Успех – кубик, выпавшее число на котором в результате броска равно или превышает «4».

Неудача – бросок кубиков, в котором не выпало нужное количество успехов (рассчитывается по сложности).

Провал – бросок кубиков, в котором не выпало ни одного успеха и есть хотя бы одна «1».

Осложнение – одно из состояний, в которое попадает успешно атакованный или провалившийся персонаж.

Действие – описание действия игроком → определение сложности → бросок набора кубиков игрока → проверка на провал → (опционально) активное сопротивление → результат.

Активное сопротивление – бросок набора кубиков персонажа в ответ на то или иное действие.



УКАЗАТЕЛЬ

В

Black Ties 120, 147, 157-159

Ф

Future Today 15, 19, 20, 23, 29, 32, 33, 34, 35, 112, 116, 117, 118, 119, 140, 141, 142, 145, 149, 151, 154

И

Inferno Inc 23, 33, 36, 85, 110, 139, 141, 145, 146, 147, 148, 149, 152

С

Sqrt 165

А

Абигейл Элизабет Фиона Уинни Уэскетт 140

Аврора де Моли 131, 146, 155

Автохтония 129, 130, 144, 160, 165

Ад 61, 131, 146, 155, 158, 165

Айя Тоутанга 153

Аксис 20, 35, 118

Активная защита 100

Алексей Сергеевич Лист 159

Аликанто 163

Алиса Панкратова 160

Амрит Вадани 159

Амулет 73, 74, 78, 90, 104, 105, 114

Анимагия 69

Антиания 164, 165

Антонио «Песо» Герейра 153

Антуан де Моли 130, 131, 146, 155

Араш ибн-Хазри 25, 33, 132, 144, 146, 160

Арена 18, 111, 112, 114, 129, 132, 133

Арман «Мастер» ди Андерра 151

Арсений Артёмович Полено 146

Асатру 69, 152

Аспект 50, 99, 101, 102, 103, 173, 174, 175

Астарис Гроув 146, 147

Астрavidья 70, 151, 154

Атака 99, 100, 101, 182

Атен аль-Бусири 16, 23, 25, 26, 33, 36, 122, 144, 145, 146

Атрибут 50, 51, 52, 53, 175, 180

Б

Бахчи «Жало» Чанда 153

Белый путь 60

Бесто 70

Бес 165

Борго Жжевич 160

Бренда «Бритва» Фостер 151

Буддизм 79

В

Вани 160

Вапалузи 164

Ведовство 70, 71

Везение 50, 53, 98, 99, 104, 174, 182

Викка 71

Вильгельм «Шторм» Брейхер 145

Вильс «Змей» Кенингрен 112, 152

Вирту 22, 36, 77

Военные Игры (ВИ) 18, 19, 87, 88, 111-115, 133, 143, 150-153

Воля 50, 53, 99

Воплощение 91, 131, 139, 146, 154-157, 159

Г

Герман Шеммейр 159
Герметическая магия 72
Гидеон «Перевозчик» Флоу 158
Глобнет 16, 17, 18, 22, 23, 25, 26, 31, 33, 34, 76, 118-119, 120, 131, 138, 144, 146, 148, 160
Глубина 76, 131, 132, 146, 160
Гримуар 121, 159, 160
Гриффон 161
Грэхем «Булыжник» Таут 157
Густаво де Геро 142, 146

Д

Даниэль Харальд 146, 147
Дары 62
Детектив 24, 28, 36, 82, 86, 89, 90
Джеймс Александр Хобэлтон Третий 132, 138
Джеймс «Форвард» Уолден 112, 150, 152
Джон «Квотермейн» Купер 151
Джулия Бёрн 159
Долей 130, 164
Домен 88, 91, 129-132
Дракон 15, 32, 33, 37, 137, 160, 161
«Драконы» 19, 35, 112, 133, 150-153
Друид 72

Ж

Жетоны везения 50, 98, 104

З

Защита 101
Земля Битв 130

И

Изабель Тевейро 142, 146
«Инверитас» 118, 148
Инициатива 50, 99, 101, 173

Интеллект 50, 52, 53, 98, 104
Интерпол 18, 22, 24, 26, 28, 34, 36, 60, 61, 86, 111, 115-117, 118, 120, 121, 122, 141, 143, 144, 145, 156, 159, 165
Искатель Истины 27, 34, 85, 121-122, 149
Ислам 79, 80
Иудаизм 80

К

Кама-итачи 147, 161
Камути 73
Кардинал Бенедикт 147
Кендзи «Кадзё» Ицумото 151, 152
Кжен «Гром» Гражевиц 153
Кирилл «Феникс» Булычѳв 23
Кирилл Жженов 16, 24, 33, 73, 118, 142-143
Клерикальная магия 61
Компания AKS 20, 23, 29, 34, 35, 36, 118, 132, 148
Контрмагия 50, 53, 99, 100, 103, 105, 116, 173, 174
Корректность связей 60
Концерн «Русь» 23, 28, 34, 35, 112, 116, 118, 119, 148
Крипто 129
Крысоволки 163
Кувва толсман хаариджи 74

Л

Лаборатория де Моли 131
Лайам Ниддл 15, 33, 137, 138, 149, 161
Лайбон 52-53, 74
Левкрота 164
Лето 130
Лили Дрейзен 158
Лиссе Штолл 147



Лондонское королевское общество по развитию знаний о природе. 60, 120

Луиш Фоко 147

Лю «Нефрит» Сан Чи 112, 150

М

Магические животные 15, 32, 33, 89, 112, 129, 137, 160-164

Магические камни 63

Магический потенциал 24, 50-53, 59-61, 63, 99, 104-105

Максим де Флонте 147

Максимилиан Хорст 15, 18, 33, 117, 139

Максим «Троица» Нестеров 151

Малу Макстон 156

Мейс Брейди 23, 143-144

Моторика 50, 53, 99

Мэри «Скрипка» Альт 157

Н

Наблюдательность 50, 53, 86, 89, 90, 99, 173

Набор кубиков 97, 104, 175

Натаниэль Блейм 155-156

Наташа Стоик 148

Нелли «Ши» Беллс 151

Неовикка 19, 35, 74, 75, 142

Неомагия 22, 35, 61, 75

Неудача 50, 97, 98, 100, 175

Нигредо 121, 158, 159

Николай Парченков 118, 119, 143, 148

О

Оборудование 51, 53, 61, 68, 97, 99, 103, 104, 105, 171, 175

Огнестрельное оружие 50, 68, 75, 82

Оммёдо 75

Орден Искателей Истины (см. *Искатель Истины*)

Осложнения 50, 90, 97, 99, 101, 102-104, 110, 172, 173, 174, 175, 182

Особенность 51, 53, 68-91, 97, 99, 100, 104-105, 170, 174, 175, 182

Отец Альфонсо «Изувер» Тенацио 158

Очередность хода (см. *Инициатива*)

П

Паван Джихияни 25, 33, 144, 146, 148

Папа Римский Фредерик III 20, 24, 35, 36, 122

Пас 19, 26, 116

Пегас 163

Передвижение 101

Перекрёсток 130, 164

Подвижность 50, 53, 99, 100, 101, 173, 182

Потенциал (см. *Магический потенциал*)

Предвечные горы 129

Пререквизиты 68, 69, 175

Провал 97-98, 100, 101, 102, 103, 104, 172, 175, 182

«Пророк» 153

Р

Разум 50, 62, 85, 99, 100, 102, 103, 104, 175

Рай 61, 81, 131

Ранг 51, 53, 60, 61, 68, 69, 75, 104, 120

Ран Нобу 159

Раунд 98, 99, 175

Результат 60, 97, 173, 175

Реи-цзин 76

Ресурсы 60

Рукопашный бой 50, 83

С

Сабрина «Бьянка» Люми 153

Самава Унбанга 155

Свойства 51, 53, 68, 69, 73, 75, 99, 175, 182

Сель ибн-Хет 160
Сёрфинг 22, 61, 73, 76, 132
Сессия 175
Сила 50, 53, 99
СИМ 77
Синтирс 32, 34, 121, 123
Синтоизм 80
Скорость 50, 53, 98, 99
Скриптория 31, 53, 91
Сложность 51, 61, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 175, 182
Соня Коул 149
Стойкость 50, 53, 103
Сэм «Бык» Болд 153
Сэмидашан Амивадха 154-155

Т

Тадеуш М. Фрост 148
Теберия Санга 149
Тело 50, 99, 104, 175
Терра 122, 144, 145, 147
«Титаны» 19, 35, 112, 152-153
Триумвират 13, 14, 18, 32, 61, 69, 81, 110, 115, 122-123, 147
Тюрьма «Сент-Маргерит 2» 132

У

Уильям «Санкюлот» Бэрроу 158
Ульфхеднар 77
Уолтер Кроуфорд 149
Уолтер Уилсон 19, 27
Успех 61, 97, 175

Ф

Феникс 164
Фида 77, 156

Фидеон 16, 22, 24, 25, 33, 60, 61, 63, 132, 142
Фрида де ла Мора 15, 33, 119, 141, 142, 146
Фэншуй 78

Х

Хавьер Зезо 149
Харизма 50, 53, 85, 99, 102, 173
Холодное оружие 50, 84, 100
Христианство 81

Ц

Церемониальная магия 78
Цитадель 132, 146

Ч

Черный Путь 60
Черта личности 52, 53, 175

Ш

Шамишван «Брахман» Ради 151
Шиваизм 81

Э

Эдрик Сторм 121-122, 149
Эжен Марсо 158
Эмилия Сейн 157
Эфириум 130, 146, 164-165

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА



КИБЕР
МАГИЯ

Имя:	Игрок:	ОР:	История:
------	--------	-----	----------

Атрибуты

Магия	Потенциал ▢▢▢▢▢	Везение ▢▢▢▢▢	Контрмагия ▢▢▢▢▢		
Разум	Харизма ▢▢▢▢▢	Интеллект ▢▢▢▢▢	Наблюдательность ▢▢▢▢▢	Воля ▢▢▢▢▢	
Тело	Сила ▢▢▢▢▢	Подвижность ▢▢▢▢▢	Моторика ▢▢▢▢▢	Скорость ▢▢▢▢▢	Стойкость ▢▢▢▢▢

Осложнения

Магия	Опустошен <input type="checkbox"/>	Невезучий <input type="checkbox"/>	Зачарован <input type="checkbox"/>		
Разум	Устал <input type="checkbox"/>	Обозлен <input type="checkbox"/>	Подавлен <input type="checkbox"/>	Потерян <input type="checkbox"/>	
Тело	Ранен <input type="checkbox"/>	Ранен <input type="checkbox"/>	Ранен <input type="checkbox"/>	Ранен <input type="checkbox"/>	Болен <input type="checkbox"/>

Черты личности

Положительное качество:

Негативное качество:

Особенности

Особенность:	Особенность:
Свойства:	Свойства:
Оборудование:	Оборудование:
Особенность:	Особенность:
Свойства:	Свойства:
Оборудование:	Оборудование:
Особенность:	Особенность:
Свойства:	Свойства:
Оборудование:	Оборудование:

ЛИСТ ИНИЦИАТИВЫ

1	2	3	4	5
Каждый раунд вы- ставьте персонажа на следующую секунду: 10 + «Скорость» + бросок «Скорости» + бонусы – осложнения «Тело»	В секунде первым действует тот, у кого выше (с уче- том осложнений): скорость подвижность наблюдательность везение бросок кубика			
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

ПОДСКАЗКА

Сложности

1 успех: элементарно	2 успеха: стандартно	3 успеха: требовательно
4 успеха: сложно	5 успехов: экстремально	6+ успехов: легендарно

Действие

1. Потратить нужное количество секунд.

- ▶ Активное сопротивление = 1.
- ▶ Бег (подвижность * 2 в метрах) + фраза до четырех слов = 1.
- ▶ Открыть незапертую дверь, поднять предмет или человека = 1 метр из движения.
- ▶ Прикрытие = 1.
- ▶ Прочие действия + фраза до четырех слов = 3.

2. Установить сложность.

- ▶ Действия против пассивного сопротивления: устанавливается рассказчиком. Стандарт: 2.
- ▶ Атака: защитный атрибут из той же группы, что применяется для атаки.
- ▶ Помощь в атаке: 2.
- ▶ Помощь в восстановлении: количество осложнений в соответствующей группе.
- ▶ Восстановление: количество еще не восстанавливаемых осложнений в группе минус все успешные броски помощи.
- ▶ Другие виды помощи: все, у кого атрибут равен или больше сложности основного броска, автоматически дают +1.
- ▶ Активное сопротивление (должен быть использован атрибут из той же группы, что и атака): количество успехов агрессора минус бонус прикрытия (если есть).

3. Сформировать набор кубиков.

- ▶ +1 кубик за каждую эффективную помощь.
- ▶ +1 кубик за каждый уровень атрибута.
- ▶ +1 кубик за каждое подходящее свойство и оборудование из одной особенности.
- ▶ +2 кубика, если использовано положительное качество черты личности.
- ▶ -1 кубик, если использовано негативное качество черты личности.
- ▶ -1 кубик за каждое осложнение из той же группы, что и используемый атрибут.
- ▶ Ситуационные бонусы.
- ▶ Везение: добавить количество кубиков, равное «Везению», и получить одно осложнение на выбор.

4. Бросить кубики. Все результаты 4, 5 и 6 дают успехи. Если нет ни одного успеха и есть хотя бы одна «1», это провал: получите осложнение из той же группы, что и атрибут броска.

5. Везение: один раз перебросить кубик(-и). 1 пункт «Везения» = 1 переброс кубика за сессию.

6. Активное сопротивление. Даже если все успехи агрессора аннулированы, провала у него нет.

Над книгой работали:

Автор идеи:

Александр «Сеть» Гаршин

Текст:

**Александр Гаршин, Алена Калабухова,
Анна Володина, Екатерина Лаврентьева**

Иллюстрации:

**Павел Бондарев, Алина Богданова,
Юрий Вишняков**

Редактор:

Юлия Шлезингер

Корректор:

Дарья Кардаева

Верстка:

Наталья Киселева





КИБЕР МАГИЯ

Вы никогда не задумывались, что случилось бы, если бы история Земли пошла по-другому, если бы человечество выбрало иной путь? Возможно, каникулы на Луне стали бы вполне обычным явлением. А, возможно, в мир вернулась бы магия.

2026 год. Магический дар есть у каждого человека на планете. На стыке волшебства и сверхсовременных технологий родилась кибермагия. Мир изменился. Летящие колесницы конкурируют с автомобилями, лунный город Аксис охраняют роботы, политические конфликты решаются в ходе «Военных Игр», а все состоятельные люди мечтают о езде на пегасах.

Хотите поступить в Магический университет или стать героем, который повернет ход истории, создать уникальный артефакт или решать судьбы целых государств в «Военных Играх»?

«Кибермагия» – настольная ролевая игра, где вы сможете придумать не только героя, но и целый мир вокруг него, а простые всеобъемлющие правила помогут отправиться на поиски приключений, не теряя ни секунды.

Для игры вам понадобится только эта книга, несколько шестигранных кубиков и надежные товарищи.

