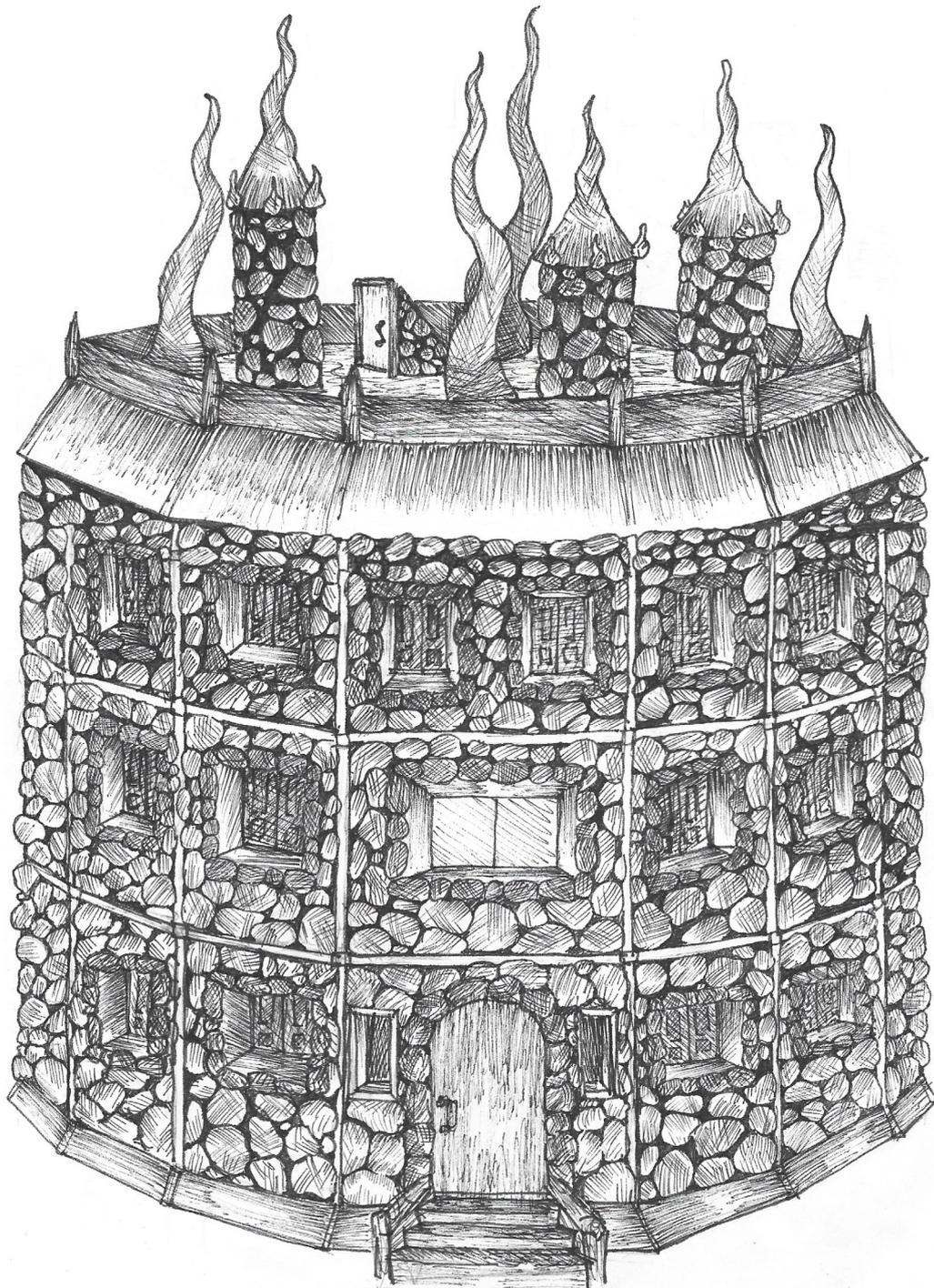


# Изумрудное пламя над бездной

Приключение по вселенной World of Darkness для Mage The Ascension.

*Далеко на западе Ирландии стоит особняк, построенный в незапамятные времена.  
Героям предстоит раскрыть его древние тайны.*



Автор приключения: Евгений Локу Троян

Оформление обложки: Владислава Тусхе Беликова

Приключение вдохновлено произведением Уильяма Хоупа Ходжсона «Дом на Краю» (William Hope Hodgson – The House on the Borderland).

В оформлении приключения использованы иллюстрации к различным изданиям «Дома на краю», взятые из открытых источников. Кроме того часть иллюстраций созданы нейросетью Kandinsky3.1.

Цитаты из произведения приведены по переводу, опубликованному издательством «Энигма» в 2010.

# Оглавление

Благодарности.....	3
Введение.....	4
Зацепки для персонажей.....	5
Окрестности.....	6
Слухи.....	6
Особняк.....	7
Обыск дома.....	8
Кабинет.....	8
Обыск кабинета.....	9
Подвал.....	9
Люк в большом подвале.....	10
Разное.....	10
Магия особняка.....	11
Задичавшие фруктовые сады.....	13
Чудо.....	14
Яма.....	15
Подземная часть и колодец.....	15
Узел.....	15
Резонанс.....	16
Тасс.....	16
Барьер (Gauntlet).....	16
Пламенная цитадель.....	17
Портал перехода.....	18
Свинорылые.....	18
История места.....	19
Фантастическая резьба.....	19
Развитие событий.....	20
Взгляд сквозь время.....	20
Смерть персонажей.....	21
Влияние цивилизации на Узел.....	21
Хроника событий.....	22
Пролог.....	22
Первое лето. Заселение.....	22
Осень. Время урожая.....	22
Зима. Неожиданное путешествие.....	23
Весна. Вторжение.....	23
Исследование Ямы.....	23
Беспокойные ночи.....	24
Осада.....	24
Лето. Передышка.....	25
Новая осень. В западне.....	25
Финал.....	26
Противники.....	27
Сторожевые духи.....	27
Свинорылые (миньон).....	27
Старший страж (Прецептор).....	28
Дополнение.....	29
Конверсия в метрическую систему.....	29
Чары духов.....	29
Древние практики.....	30
Перекованный маг.....	31
Заметки.....	32
Заметки.....	33

## Благодарности

Я посвящаю эту игру моим прекрасным игрокам пережившим это затянувшееся приключение до конца. Ваши искренние эмоции и критика позволили довести его до ума. Вместе мы куда лучше стали понимать систему Mage the Ascension.

Отдельно благодарю мою жену Александру за то, что поддерживает меня в таком странном хобби, как настольные ролевые игры.



Никиту ака частный детектив Бальтазар Кхенг



Ксению ака М.Д. Маурин Хануэр



Антонна ака преподобный Алексей О`Хорн



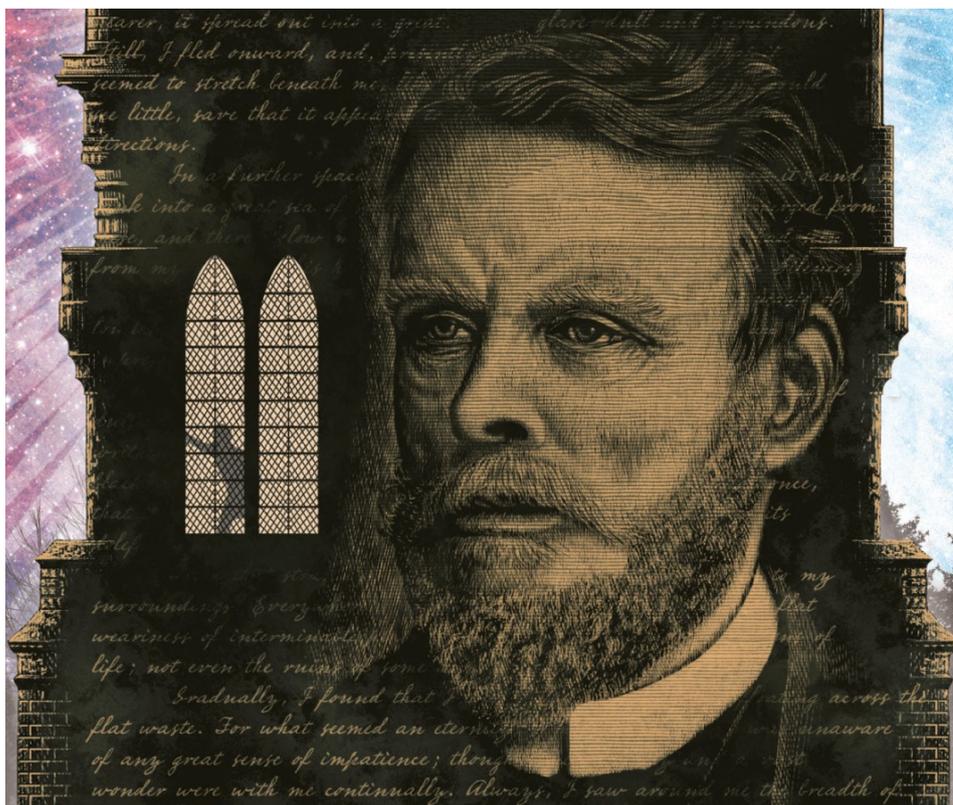
Романа ака охотник на демонов Хазаки Ямута



Владиславу ака дочь-бунтарка Абигейл Кхенг

Рисунки персонажей выполнены Владиславой Тусче Беликовой.

## Введение



Приключение написано с использованием правил Mage The Ascension 20th Anniversary Edition. Однако для приведения истории в соответствие с реалиями Мира Тьмы, использованы книги из серии Mage The Ascension 1 и 2 редакции, описывающие события до Бури Аватаров.

Началом приключения считается 1996 год, но вы можете перенести события в любой временной отрезок до 1999 года, адаптируя его в соответствии с современными ему реалиями.

Приключение разбито на 6 глав исключая Пролог и Финал. За окончание каждой главы начисляйте опыт.

В зависимости от того, насколько вы хотите детализировать историю, вы можете концентрироваться лишь на ключевых событиях, решая рутину дней несколькими проверками способностей, таким образом завершая главу или даже несколько за одну игровую сессию.

Если же вы хотите наполнить историю небольшими событиями и позволить игрокам раскрыть характеры своих персонажей, то разбейте каждую главу на месяцы или на недели, позволяя игрокам обыгрывать сцены обыденной жизни. Позвольте игрокам описывать какими делами занимаются их персонажи, как проводят время, не забывайте следить за тем, какими ресурсами они располагают. Конечно же такая насыщенная игра обещает быть долгой, но с опытным рассказчиком чрезвычайно интересной.

Вы также можете сократить количество глав, например, полностью пропустить главу «Первое лето. Заселение» и начать историю со второй главы. Вместо главы «Лето. Передышка» сразу начать события главы «Новая осень. В западне».

Вы можете отправить в это приключение «спящих», людей без пробуждённого аватара. К примеру, чародеев, практикующих линейную магию, исследователей из Арканума, владеющих полезными магическими предметами, или же самых обычных людей. Но учитывайте, что чем меньше персонажи способны взаимодействовать с мистическим миром, тем опасней для них столкновение с потусторонним, тем более изобретательными им придётся быть.

Историю последнего владельца особняка вы можете узнать из романа Уильяма Хоупа Ходжсона «Дом на Краю» (William Hope Hodgson – The House on the Borderland), на основании которого написано данное приключение.

## Зацепки для персонажей



1. Правительство Ирландии сдаёт в графстве Голлуэй в долгосрочную аренду участок земли под сельскохозяйственные нужды. Цена крайне низкая, а аренда доступна даже иностранцам. Для кабала магов это прекрасная возможность обзавестись убежищем вдали от интриг Традиций и погрома Технократии. Они особенно рады будут узнать, что на территории уже есть надёжное строение и большие, хоть и запущенные, фруктовые сады.

2. Кабалу магов в руки попадает часть рукописного дневника с приложенным к нему комментариями двух джентльменов, путешествовавших в начале 20 века по западу Ирландии. Далеко в глуши они обнаружили старинный особняк. Судя по записям само место и его окрестности навевали ужас. Быстро осмотрев дом они его спешно покинули забрав с собой повреждённый дневник последнего владельца. Обрывочные сведения из дневника свидетельствуют о том, что писавшему довелось пережить умбральное путешествие и это неким образом связано с домом. Такую информацию стоит расследовать, вероятно на месте таинственного особняка находится место, где барьер между мирами особенно тонок и есть выход квинтэссенции — ценное приобретение для любого кабала.



## Окрестности

### железнодорожная станция Ардрахан (англ. Ardrahan)

Это ближайшее к особняку поселение, в котором проживает примерно 500 человек.

Железнодорожная станция была закрыта в 1976 году, новую станцию откроют только в двухтысячных годах.

Здесь есть почта, в которой можно, как в мотеле снять комнату, нанять автомобиль, универсальный магазин, офис банка, три школы, церковь и руины средневековой башни.

Жители посёлка обслуживают скудную инфраструктуру.

Жители окрестных мест живут сельским хозяйством.

### деревня Крейтен (англ. Kreighten)

На самом западе Ирландии лежит крохотная деревушка Крейтен. Она расположена у основания невысокого холма. Далеко вокруг простирается унылая, невозделанная и совершенно неприветливая земля; кое-где на большом расстоянии можно обнаружить развалины какого-нибудь давно покинутого дома — нетронутые и застывшие. Земля кругом голая и безлюдная, слой почвы едва прикрывает лежащую ниже скальную породу. Единственно, чем богаты здешние края, это воздымающимися волнистыми грядами гор.

Заброшенная в начале двадцатого века, деревушка расположена в 40 милях на западе от Ардрахана. С Ардраханом её соединяет старая, неровная, каменистая дорога.

Река, рядом с которой расположилась деревня, является единственным верным ориентиром, указывающим путь к особняку, который находится примерно в 10 милях от Крейтена. Если путешествовать вдоль её берега, то неподалёку от особняка она исчезает в земле. Рядом в низине располагается лес фруктовых деревьев, за которым стоит таинственный дом.

Мы прошли еще примерно час, неспешно и с удовольствием разговаривая о том и о сём, несколько раз останавливались, чтобы мой сотоварищ — в некотором роде художник — сделал наброски поразивших его деталей девственного ландшафта. И вдруг, без какого бы то ни было предупреждения, река, вдоль которой мы так уверенно следовали, внезапно оборвалась — исчезла в земле.

### город Голуэй (англ. Galway)

Административный центр графства Голуэй, а также порт на побережье одноимённого залива, расположенного в устье реки Корриб. Население в 1996 году составляет примерно 60 000 человек.

Расположен в 5 часах езды на северо-запад от Ардрахана

Здесь есть связь, банки, крупные магазины и развлечения, в том числе спортивный стадион, образовательные учреждения включая университет, католические церкви и кафедральный собор.

В городе начинает развиваться промышленность и туризм, проводятся ярмарки и фестивали.

### посёлок Горт (англ. Gort)

Сельскохозяйственное поселение с населением в две с половиной тысячи человек. Здесь можно найти продуктовые и хозяйственные магазины, склады, есть несколько достопримечательностей.

Расположен в 15 минутах езды или 2 часах ходьбы на юг от Ардрахана.

## Слухи

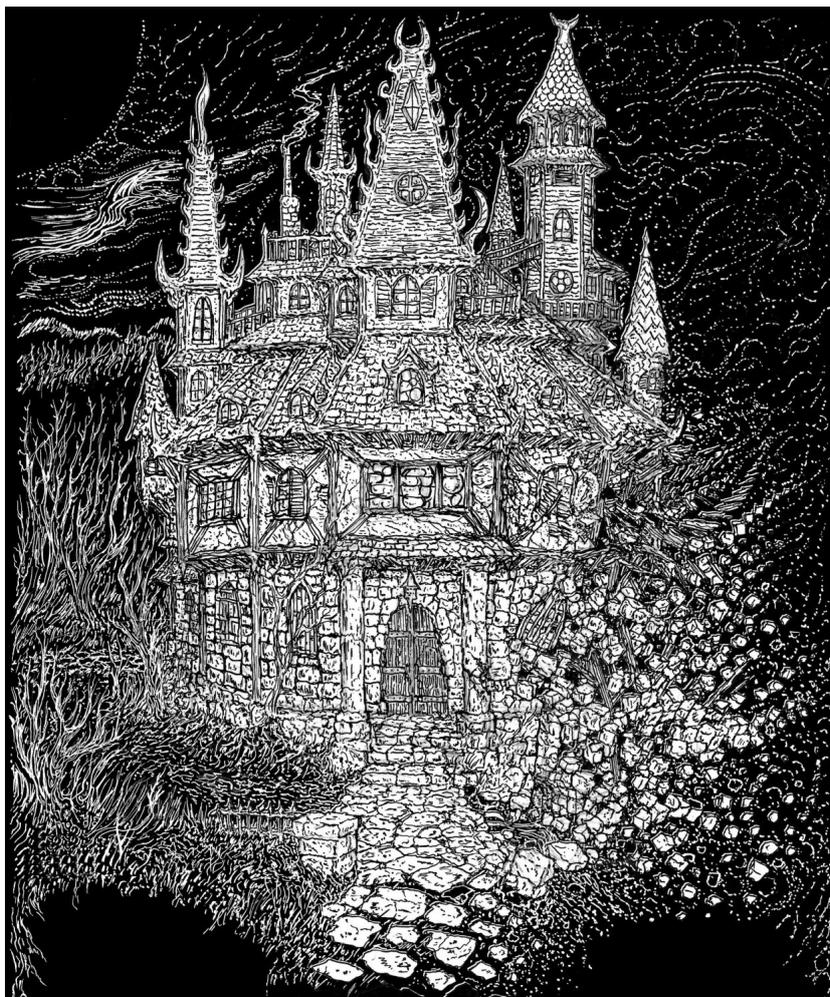
За прошедший век неоднократно пропадали люди, путешествующие в каменистых холмах, окружающих Крейтен.

Сады вокруг особняка были местом обитания фей и эльфов.

Особняк построил дьявол.

Глубокий овраг рядом с особняком крестьяне Крейтена называли Ямой.

## Особняк



Ближайшее жилое поселение Ардрахан находится в 50 милях (80 километров) от Особняка. Неровная дорога тянется на запад от Ардрахана до заброшенной деревушки Крейтен, а от Крейтена предстоит преодолеть ещё 10 миль по пересечённой местности. По факту дорога растягивается на куда большее расстояние и может занять весь день. На автомобиле будет сложно проехать дальше чем до Крейтена, а после только пешком или верхом.

Особняк стоит на большом участке земли и окружен задичавшими фруктовыми садами, объатыми энтропийным резонансом (страх смерти).

Рядом с домом на возвышении есть небольшая лужайка, окружённая железным забором с воротами в западной их части. Дверь кабинета выходит прямо на лужайку.

Позади дома, на расстоянии ярдов трехсот, находится темный, глубокий овраг, который крестьяне Крейтена некогда называли ямой. *По дну оврага лениво бежит ручей, деревья над ним нависают так густо, что его почти не видно сверху. Этот ручей — результат выхода на поверхность подземных вод. Он вдруг появляется на восточном краю оврага и исчезает так же внезапно под утесами западного края.*

Дом трёхэтажный более 30 метров в высоту.

(от крыши вниз 2 лестничных пролёта и там высота до земли 80 футов 26,24 метра)

Почти одновременно с выстрелом я услышал другой звук — звон разбитого стекла. Задержавшись только для того, чтобы перезарядить винтовку, я сбежал с крыши и спустился на два лестничных пролёта. Я понесся вниз, перепрыгивая через ступеньки и ориентируясь на треск ломающихся оконных переплетов, дошел до двери одной из пустующих спален в задней части дома и распахнул ее настежь. Стоя в укромном месте и глядя вниз, я удивлялся, как это им удастся забраться так высоко, ведь стена была довольно гладкой, а расстояние от земли составляло не менее восьмидесяти футов.

Причудливая архитектура особняка, до крайности любопытна и фантастична. Наверху четыре шпиля, очертаниями напоминающие языки пламени, и три небольшие круглые башни, да и основное здание тоже круглое.

Крыша плоская, крытая свинцовыми листами, по её краям проходит забор из каменных плит. Под крышей чердачный полуэтаж.

Вокруг дома установлены три водосточных трубы для отвода дождевой воды и жёлоб под крышей. Трубы проходят рядом с окнами комнат, так их было проще монтировать. Судя по всему водостоки установлены последним владельцем и это самый новый элемент здания.

Дом сложен из тёмных камней, скреплённых известью, некогда гладких, а сейчас шероховатых и выщербленных.

Перекрытия между этажами очень толстые, внутри них проходят закладные печные дымоходы. Дом имеет пять выходов. Двустворчатые двери ведут в зал на первом этаже, есть задняя дверь, ещё две двери по сторонам здания и дверь на втором этаже в кабинете. Все двери, кроме кабинета сделаны из массивного дуба и обиты гвоздями. Дверь из кабинета выходит на огороженную лужайку.

Я подумал, что сейчас самое время осмотреть линию обороны, и сделал это немедленно: снова обошел весь нижний этаж, проверил каждую дверь. По счастью, все они, как и задняя дверь, были сделаны из массивного дуба и обиты гвоздями. Затем я поднялся наверх, в кабинет. Эта дверь вызывала у меня наибольшее беспокойство. Явно более поздняя, чем остальные, она хотя и была довольно крепкой, не могла сравниться по прочности с другими.

Следует объяснить, что дверь кабинета выходила на небольшую лужайку на возвышении. Окна кабинета по этой причине были зарешечены. Все остальные входы — за исключением ворот, которые никогда не открывались, — находились на нижнем этаже.

На первом этаже прямоугольные окна забраны прочными решётками. На остальных этажах окна без решёток. В некоторых окнах сохранились витражи из ромбовидных стёкол.

Пока я предавался раздумьям, одно из ромбовидных стёкол выпало из оконного переплета и с мягким стуком упало на подоконник позади меня, подняв легкое облачко пыли. Повернув голову, я заметил свет в щели между камнями в кладке наружной стены. Очевидно, вывалилась скреплявшая их известь...

В задней части дома располагаются несколько спален.

В доме есть комнаты, некогда служившие мастерскими и кладовыми, но большая часть помещений пустует.

Огромный, холодный подвал, площадью больше самого дома, разгорожен колоннами и кирпичной кладкой.

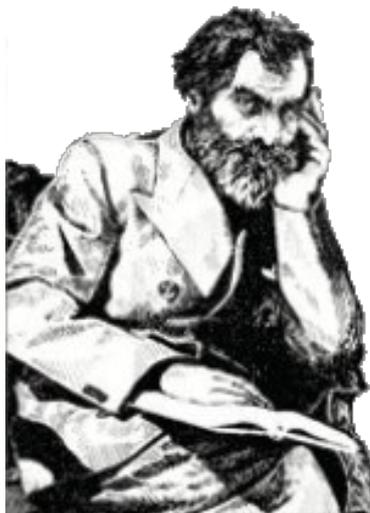
### Обыск дома

В особняке сохранилось немного полезных вещей, к примеру:

- посуда и столовые приборы, в том числе серебряные;
- небольшое количество свечей, в закрытом ящике;
- инструменты, требующие заточки и ремонта;
- мелкие личные вещи предыдущих владельцев.

### Кабинет

Наступил вечер, и я отправился в кабинет. Дверь, ведущая в сад, была надежно заперта на засов. Хорошо, что окна забраны решетками...



Кабинет располагается на втором этаже в левой (западной) части особняка. Внешняя дверь кабинета выходит на небольшую лужайку. В кабинете есть два зарешеченных с внешней стороны окна, одно большое с остатками занавесок внутри, второе маленькое торцевое, направленное в сторону лужайки.

В помещении есть камин, два шкафа возле двери, стойка с истлевшими ружьями, буфет с остатками галет и бутылками, в которых когда то было бренди, письменный стол, книжная полка, древние напольные часы, стулья и кресло.

В отличие от всего остального дома в этом помещении сильнее всего чувствуется разрушительное воздействие сфер Энтропии и Времени. Вся мебель обветшала и готова сломаться от прикосновения, полки под весом книг треснули, а рассыпанные по полу книги истлели. Большие древние часы остановились век назад, их корпус покрыт трещинами, механизм спёкся от патины и пыли. От железной решётки в камине остались ржавые пеньки придавая ему сходство с пастью древнего чудовища.

Кабинет на втором этаже некогда был святилищем (Sanctum). Основатели дома начертили здесь восьмиконечную звезду и вписали в неё важные для них магические символы. Звезда служила в качестве универсального фокуса для заклинаний и как вместилище постоянных эффектов. Здесь проводились ритуалы, позволяющие переносить посетителей в Умбральные миры. Не смотря на то, что звезда и символы давно стёрты, три, питаемые узлом заклинания, всё ещё действуют (читай ниже «Заклятия часовни»).

### Обыск кабинета

В кабинете хорошо сохранился только письменный стол. Бумаги на нём готовы рассыпаться от одного касания, но на них ещё можно прочесть последние записи предыдущего владельца дома.

— книги рассыпаются в прах от прикосновений, от многих остаётся только обложка, но две книги, которые последний владелец часто брал в руки сохранились, это его дневник, описывающий путешествие сквозь время и пространство и библия, которую он часто читал;

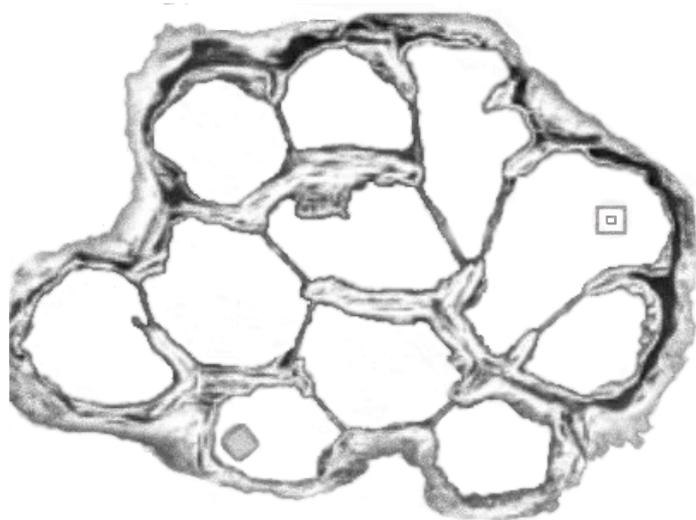
— хранящиеся здесь старинные ружья больше напоминают кусок металла и горсть щепы;

— запас старинных патронов к ружьям и дробовику; повезёт, если хотя бы один из двадцати не даст осечку;

— большая куча пыли под письменным столом на самом деле истлевшие останки крупного пса по имени Пеппер, тщательное исследование, магия или шестое чувство помогут узнать об этом. Пеппер погиб во сне охваченный силами Времени и Энтропии.

### Подвал

...как вдруг мне пришла в голову мысль еще раз взглянуть на подвалы... поскольку из всех огромных, внушающих ужас помещений этого дома подвалы были самыми большими и самыми таинственными. Гигантские мрачные пещеры, куда никогда не проникает дневной свет.



В подвал ведёт тяжелая дубовая дверь, запираемая на ключ. За дверью лестница спускается вниз на несколько метров.

В подвале можно обнаружить небольшое количество строительного материала, скобяных изделий, ящики, сосуды из стекла и керамики, посуду и другие полезные в быту предметы.

Подвал велик и его дальняя часть находится за пределами фундамента дома над подземным колодцем, связанным с Ямой.

Секции подвала разделены колоннами и кирпичной кладкой.

Слева от лестницы есть кладовая, в которой можно обнаружить остатки давно испорченных продуктов. Хлеб, масло, вино и другие скоропортящиеся продукты хранились здесь.

За кладовой находится склад каменного угля для каминов. Остатков должно хватить, чтобы отапливать дом неделю.

Стены подвала сооружены с удивительной точностью и тщательно отделаны. Через правильные промежутки стоят массивные столбы, служащие опорой сводчатых потолков.

Пол сделан из массивного камня, местами покрытого влажной землей, местами чистого, если не считать тонкого слоя светло-серой пыли.

Подвал состоит из ряда больших подвалов и одного, самого большого, потолок которого поддерживают столбы. Вход в большой подвал представляет собой арку, на которой можно видеть удивительную, фантастическую резьбу, при свете свечи отбрасывавшую странные тени.

## Люк в большом подвале

Я остановился у входа. Повернулся и пошел к центру между столбами, поглядывая по сторонам. На половине пути я задел что-то ногой, раздался звон металла. Мгновенно остановившись, я поднял свечу и увидел, что это было большое металлическое кольцо. Наклонившись, расчистил вокруг пыль и понял, что кольцо приделано к почерневшему от времени массивному люку.

...я снова поднял массивный люк. Оставив его открытым, я взял фонарь и, встав на колени, опустил его в проем. Влажный ветер и брызги несколько минут мешали смотреть, но, даже когда протер глаза, я не мог увидеть внизу ничего, кроме тьмы и кружащихся брызг.

Понимая, что бесполезно пытаться различить что-либо, если источник света так высоко, я нашел в одном из карманов бечёвку и на ней попытался опустить фонарь ниже. И вдруг бечёвка выскользнула из моих неловких пальцев, и фонарь полетел в темноту. Несколько секунд я наблюдал его падение и видел свет на клокочущей белой пене футах в восьмидесяти-ста ниже пола. Затем фонарь исчез.

В самой большой секции подвала в полу имеется тяжёлый металлический люк с массивным железным кольцом. Под люком располагается темный бездонный колодец из которого слышен шум воды. Текущий по Яме ручей впадает в колодец на высоте примерно 50 метров от люка, отчего слышен плеск воды и чувствуются водяные брызги.

Колодец огромен, его глубина на самом деле примерно 300 метров, а диаметр в верхней части приблизительно 100 метров, на его дне располагается каменный саркофаг в котором покоится мумифицированное тело одного из основателей часовни, подробнее читай «Яма», «Узел» и «История».

## Разное

**Водой** дом снабжается с помощью водопровода с сифонной трубкой, подающего ледяную воду из грунтовых вод на кухню первого этажа дома. Бронзовая сифонная трубка, вделана в кирпичную кладку, протянута через все этажи от чердака до грунтовых вод. Сифонная трубка должна атмосферным давлением выталкивать воду, но она прохудилась, засорена и требует трудоёмкого ремонта. На первом этаже дома есть ручной насос, так же способный подавать воду из грунтовых вод, но его механизм сломан и требует ремонта.



**Обогрев здания** производится с помощью сложной системы дымовых труб. На каждом этаже есть крупный камин, дым из которого немного обогревает помещения через которые проходят закладные трубы. Чтобы дать достаточно тепла необходимо топить камины углём. Трубы достаточно широки, чтобы в них поместился худощавый человек невысокого роста.

**Дымовые трубы** закопчены и замусорены и по прошествии одного сезона дым из каминов станет невыносим.

**Сантехника** в доме представлена туалетами с каменными унитазами и умывальниками, а так же ванными комнатами с чугунными ваннами, расположенными на каждом этаже в правой половине здания. В каждой спальне есть каменная раковина со сливом в ведро под ней.

В туалетах унитаза снабжены дренажом, но сливного бака у них нет, чистить необходимо вручную. Умывальники представляют собой деревянные шкафы с бронзовыми раковинами, вода из которых сливается в ведро под ними (наподобие «Мойдодыра»). Умывальники находятся в крайне плохом состоянии и могут развалиться.

**Ванные** так же снабжены дренажом, но воду в них необходимо набирать вручную.

Вода из туалетов и ванн сливается по дренажным трубам в выгребную яму примыкающую к правой стене дома. Выгребная яма закрывается деревянным люком. Люк давно прогнил и зарос вьющимися растениями.

## Магия особняка

Магию этого места творили ещё до того, как были сформулированы девять Сфер, её изучение должно вызвать у персонажей сложности. Например, нет очевидных отличий в ауре Сил и Жизни, они буквально представляют собой один поток. Увеличьте сложность на проверках способностей при изучении заклинаний особняка.

### Кабинет

Кажется, прошло много времени, и теперь мне ничего не было видно. Я пролетел мимо неподвижных звезд и погрузился в бесконечную черноту, ожидавшую меня за ними. Все это время я почти ничего не чувствовал, кроме собственной легкости и ощущения холода. Но ужасная тьма, казалось, вползла в мою душу; меня охватил и страх и отчаяние. Что станет со мной? Куда я лечу? И только подумал об этом, как в непроглядной темноте, окружавшей меня, очень далеко забрезжил слабый, похожий на дымку кровавый свет. И сразу же страх исчез, отчаяние утихло.



Все заклинания в кабинете подпитываются квинтэссенцией из Узла, но они также рассчитаны на питание местным тассом (соком старых деревьев). Для этого достаточно выпарить сок на жаровне так, чтобы пар стелился по октограмме на полу. При должном умении с этим справится даже не пробуждённый аколит.

Портал перехода (Дух ●●●●, Связи ●●●●)

Позволяет путешествовать на планету Плутон (мир-осколок) к Пламенной цитадели. Заклинание открывает проход в умбру и устанавливает связь с точкой назначения. Путешествие занимает 12 часов.

Требует 5 тасса или квинтэссенции для активации.

Шар безмятежности (Силы ●●, Дух ●●, Жизнь ●●●)

Срабатывая вместе с магией портала, защищает во время путешествия через Умбру. Персонажи помещаются в невидимый пузырь где они ограждены от физических угроз и атак духов. Тела персонажей расслаблены, они пребывают в состоянии лёгкой сонливости, но остаются в сознании и могут спокойно дышать. К сожалению есть и пить им всё равно необходимо, поэтому путешественники по прибытию на место могут быть весьма истощены.

Требует 5 тасса или квинтэссенции для активации.

Магическое ограждение (Основы ●●●, Время ●, Дух ●, Жизнь ●, Силы ●, Энтропия ●)

Более старое подобие знаменитой Parma magika. Действуя схожим образом, оно защищает всех, кто находится в пределах восьмиконечной звезды, некогда начертанной на полу кабинета.

Эффекты магического ограждения:

- заклинание реагирует на искажение времени, поддерживая внутри звезды стабильность;
- защищает от проклятий и попыток навредить здоровью;
- развеивает созданные магией стихийные энергии;
- причиняет вред энергией Основ духовным сущностям, пытающимся пройти через ограждение, и находящимся внутри;
- ограждение не препятствует воздействию на разум и не отражает физические атаки.

Содержит в себе 30 единиц квинтэссенции, используемой для контрмагии и причинения вреда духовным сущностям.

## Шпили

Резонанс Энтропии и Связей исходит от спиелей, растворяя воспоминания и отводя от дома внимание. Дом обладает дополнением Морок [Arcane] 4.

## Крыша

Статический резонанс сферы Времени (уровень 1) стекает с крыши вместе с дождевой водой. Должно быть он веками хранит дом нетронутым или же это остатки древнего заклинания.

## Стены

Помимо раствора, скрепляющего камни, глифы сферы Материи делают стены особняка невероятно прочными. Стены имеют прочность 8, структуру 10. Структура стен восстанавливается по 1 в неделю.

## Помещения

Не заклинание, но энтропийный резонанс уровня 3 (печаль, уныние, скорбь об утраченном) разлит по всему дому, везде чувствуется запустение и ветхость.

## Подвал

Здесь можно обнаружить поток квинтэссенции текущий к дому от самой большой секции подвала, где расположен металлический люк, глубоко внизу в колодце располагается узел.

## Закладной камень



Камень, с начертанными на нём именами основателей, находится под каменной лестницей ведущей в подвал. Лишь одно имя на нём рассыпалось. Магия связывает резонанс имён на камне с заклинаниями дома и старшим стражем, определяя кто является хозяином этого места.

Чтобы утвердить себя хозяином дома необходимо начертать свои истинные имена на закладном камне и оставить отпечаток духовного резонанса. Маги и чародеи могут это сделать с помощью простых ритуалов. Обычный смертный должен либо найти как провести подобный ритуал (вполне возможно его описание зашифровано в «Фантастической резьбе» на арке в подвале), либо переживать очень сильные эмоции

обрабатывая камень. На броске магии необходимо набрать успехов не меньше чем Гнозис старшего стража. В случае неудачи придётся начать всё заново, а в следствие провала потребуется больше успехов при следующей попытке.

Если старший страж не повержен, он будет противопоставлять свою Силу воли, как контрмагию, попыткам персонажей зачаровать закладной камень. Смертному же придётся соревноваться со старшим стражем Силой воли. Побеждает тот, кто первый продолженным броском превзойдёт значение постоянной Силы воли соперника.

## Примечание

*Старший страж, находясь на материальном плане, властен управлять заклинаниями наложенными на особняк. Он не способен контролировать только заклинания кабинета. Кроме того он может затопить до люка колодец под домом.*

## Задичавшие фруктовые сады

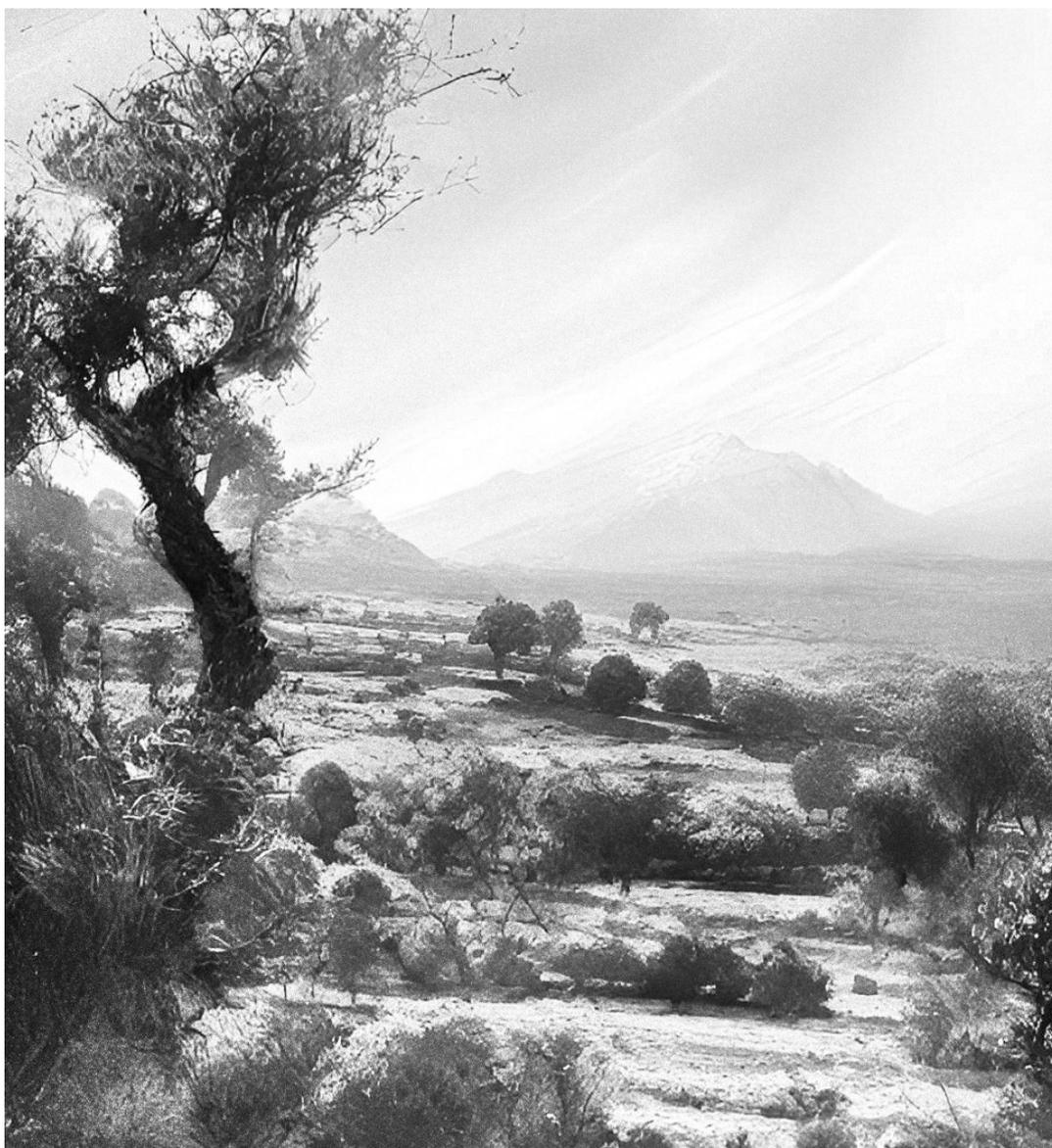
... низины, поросшей лесом... Мы спустились вниз по пологому склону и вошли в заросли деревьев и кустарников — ветви одних нависали сверху, ветви других переплетались между собой. Всё выглядело мрачным, хотя было не настолько темно, чтобы не разглядеть, что большинство деревьев фруктовые, кое-где были заметны почти стершиеся следы давнего ухода за ними. И я понял, что мы идем по огромному старому заброшенному саду. Я поделился этой догадкой с Тоннисоном, и он согласился, что для моего предположения есть основания. Какое это было дикое, мрачное и безрадостное место! По мере того как мы продвигались вперед, я все больше ощущал тихое одиночество и заброшенность старого сада. Меня начала бить дрожь. За спутанными ветками кустов мне мерещились страшные звери, в самом воздухе ощущалось нечто жуткое.



Особняк буквально окружает лес старых фруктовых деревьев. Энтропийный резонанс узла (уровень 3) проявлен здесь животным страхом опасности и смерти.

В садах произрастают преимущественно яблони, груши и сливы, местами можно встретить другие лиственные деревья. Среди деревьев сохранились небольшие полоски каменных дорожек и остатки оград.

Здесь обитают дикие кошки и пару видов других мелких хищников. Здесь устраивают гнёзда различные птицы включая небольших хищных.



## Чудо

*Вы не обязаны включать в своё повествование эти чудесные фрукты, но они могут наполнить его интересными переживаниями, а также разбавить персонажам рутину дней. Или вы можете использовать эти испытания качестве Исканий ваших магов.*



В начале осени фруктовые деревья плодоносят. Среди множества плодов один раз в 12 лет можно найти три особенных: чёрное яблоко (нигрето), белую грушу (альбедео) и рубиновую сливу (рубедо). Как любые другие фрукты они провисят на деревьях некоторое время, а потом опадут и сгниют, если их вовремя не собрать. Фрукты можно сохранить в холоде на один сезон, но после они начинают стремительно портиться, магия поможет сохранить их на более длительный срок.

Каждый плод представляет собой чудо, которое можно съесть. Полный эффект от Чуда персонаж получит, только съев его впервые. В последующем Чёрное яблоко будет только лишь навевать сонливость, Белая груша внушать радость, а Рубиновая слива поможет концентрироваться. Похожий эффект будет у отвара или другого блюда которое из них сделано, независимо от того ел ли персонаж эти фрукты или нет.

Любой из фруктов, кроме Рубиновой сливы можно разделить на 4 части и каждая часть будет обладать полным эффектом. Мякоть Рубиновой сливы необходимо съесть всю. Фрукт поделенный на большее количество частей потеряет свою силу и будет считаться салатом, по сути блюдом со слабым эффектом, как это описано выше. Косточки этих плодов не обладают волшебной силой, из них вырастет обычное растение своего вида.

Если одновременно съесть два фрукта то эффект будет иметь только проглоченный первым. Должен пройти 31 день, прежде чем сможет подействовать другой фрукт.

Чёрное яблоко погружает съевшего в летаргический сон на 31 день. Во сне тело не нуждается в еде, воде и не болеет, его душа погружена в дрему, бродя по берегу Моря сна («Дом на краю», глава «Море сна»). Пребывая здесь, маг не способен творить динамическую магию, подобно мертвецу он отделён от своего аватара, аватар спит. Тёмная сторона личности персонажа (тень, как у призрака) общается с ним, убеждая, что он мёртв и никогда не проснётся или, например, заманивает в бездну Забвения. Если персонаж впадёт в отчаяние или отдастся на волю тени, то после пробуждения она прочно поселится в его разуме. Персонаж будет страдать от помешательства «Раздвоение личности». Если персонаж выдержал испытание, то он полностью восстанавливает запас временной Силы Воли и получает точку постоянной.

Белая груша дарует съевшему на 31 день радость жизни, вдохновение и возбуждение. Все проверки общения, творчества и ремесла проще на 1. Если двое разделят и съедят этот плод то станут любовниками, чьи чувства будут пылать на протяжении всего месяца. Персонажу будет сложно сопротивляться флирту, возбуждению и творческим порывам. Рутинные занятия и не связанные с творчеством занятия, требующие сосредоточенности, будут вызывать скуку. Проверки, связанные с подобными занятиями сложнее на 1. Чтобы сопротивляться этим эффектам нужно пройти проверку Силы Воли по сложности 8 или потратить пункт Силы Воли.

Рубиновая слива таит в себе величие и знания предвечной бессмертной Мировой Души. Персонаж должен пройти проверку Силы Воли по сложности 10, в случае успеха персонаж получает 5 единиц опыта, в случае неуспеха он теряет весь запас и точку постоянной Силы Воли, при провале он теряет весь запас и две точки постоянной Силы Воли. Если до этого персонажу доводилось есть Чёрное яблоко и Белую грушу, то он без броска получает 10 опыта.

Если персонаж съест Чёрное яблоко и Белую грушу после Рубиновой сливы он также получит 5 единиц опыта.

## Яма

Позади дома, на расстоянии ярдов трехсот (273 метра), находится темный, глубокий овраг. По дну оврага лениво бежит ручей, деревья над ним нависают так густо, что его почти не видно сверху. Этот ручей — результат выхода на поверхность подземных вод. Он вдруг появляется на восточном краю оврага и исчезает так же внезапно под утесами западного края.

Глубина ямы насчитывает около полутора ста футов (45 метров), чтобы благополучно спуститься, требуется время и большая осторожность. Нависающие ветки деревьев загромождают берег ручья.

### Подземная часть и колодец

Проход шел под уклон и влево. Это направление сохранялось, и я понял, что ход ведет прямо по направлению к моему дому.

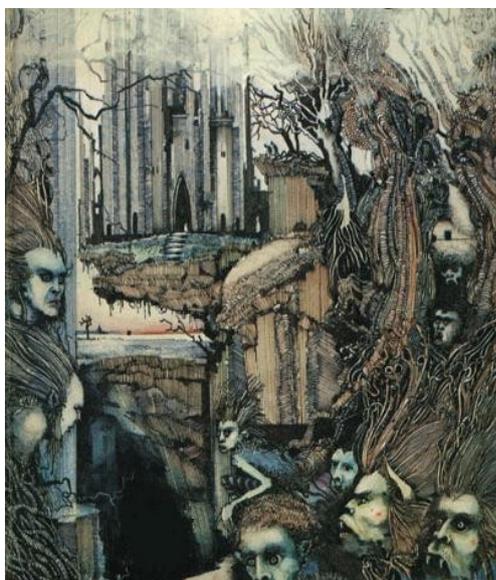
... преодолел ярдов сто... Я осторожно прошел дальше ещё ярдов на пятьдесят, тропа исчезала, а на ее месте зияла черная пустота, из которой на меня повеяло ужасом. Затем шагнул левее посмотреть, нет ли там продолжения тропинки. У стены я обнаружил ведущую вперед узенькую тропку не более трех футов шириной. Я было пошел по ней, но, пройдя совсем немного, пожалел об опасной затее: через несколько шагов и без того узкая стежка превратилась в уступ мощной неподатливой скалы, поднимавшейся к невидимому своду, с другой стороны зияла пропасть. К моему глубокому облегчению немного дальше тропинка неожиданно расширилась до своих первоначальных размеров. По мере продвижения вперед я заметил, что она все время уходит вправо, через несколько минут мне стало ясно, что я не продвигаюсь вперед, а просто хожу вокруг огромной пропасти. Очевидно, приближаюсь к концу хода. Пять минут спустя я вернулся на место, откуда начал свое путешествие, обойдя, как теперь понимал, гигантскую яму, не менее ста ярдов в диаметре у верхнего края.

Чтобы попасть в подземную часть Ямы, где пролегает русло ручья необходимо нырять в холодный ручей. Выбраться можно только проплыв обратно по ручью, что ещё сложнее. Беспрепятственный проход откроется только после вторжения свинорылых, когда весной от их действий сместится каменная порода.

От входа на дне Ямы дорога идёт под уклон и влево. Примерно через 150 метров выходит к колодцу и узкой тропкой опоясывает его по всей окружности.

Следует соблюдать осторожность, поскольку всегда есть шанс подскользнуться и упасть на дно колодца. Во время паводка здесь находиться крайне опасно.

## Узел



Давным давно, когда через воды этого колодца феи проникали в земной мир, Узел был вдвое сильнее, но изменения в реальности неумолимо его ослабили.

Узел 4 производит 8 единиц квинтэссенции в неделю: 2 свободных, 2 уходит в тасс, 4 поглощают заклинания материи, времени и сокрытия часовни.

Узел располагается в колодце глубоко под Домом, подпитывая действие наложенных на дом старых заклинаний. Узел усилен пробуждённым аватаром, привязанный к мумифицированному телу мага. Тело лежит в саркофаге на дне колодца на глубине примерно трёхсот метров.

На умбральном плане колодец питается водами из Стикса — Реки Ужаса (книга Beyond the Barriers — The Book of Worlds). На материальном через него протекают воды множества подземных источников, струящихся под этой скалистой местностью.

Без привязанного аватара это место всё равно будет излучать немного квинтэссенции (Узел 2 будет производить 4 квинтэссенции в неделю).

**Сердцевина узла (Устье).** Колодец под особняком и секция подвала под люком. Квинтэссенция концентрируется на дне колодца и восходит вверх, подпитывая древние заклęcia наложенные на дом.

**Прилегающая местность (Удел).** Особняк и сто метров вокруг него.

**Местность рядом (Двор).** Лес фруктовых деревьев.

**Страж** привязан к часовне на мире-осколке Плутона.

### Резонанс

Сильный энтропийный резонанс узла (уровень 3) связан с умиранием и утратой. Живущие здесь смертные с течением времени теряют свои желания и устремления, принимая нависший над ними рок, как должное. Целеустремлённые натуры и работники Воли могут сопротивляться распаду, но рано или поздно их психика не выдержит. Пробуждённые маги рискуют погрузиться в Безмолвие, став безучастными к страданиям других.

Все растения в пределах Узла дикорастущие или посаженные недавно, несут в себе отпечаток энтропийного резонанса. Употребление в пищу их плодов и продуктов из них усиливает влияние резонанса на психику. Всё чаще будет чувствоваться лень, при трудностях — апатия, а потом — безразличие.

С другой стороны Узел богат тассом, подходящим для изготовления талисманов и зелий, связанных с сохранением, успокоением и тому подобными эффектами.

### Тасс

Тасс формируется во дворе, а не в устье узла. В садах произрастают несколько невысоких, старых деревьев, которые никогда не плодоносят. Корни этих деревьев невероятно длинные жадно пьют воду из подземных ручейков, наполняя стволы энергией энтропийного резонанса и квинтэссенцией. Из их соков или коры можно еженедельно добывать тасс.

Для поиска тасса потребуется набрать 5 успехов продолженным броском **Восприятие + Экстрасенсорика** по сложности 7, или **Гуманитарные науки (ботаника) (+1 сложность)**, или **Выживание (+1 сложность)**. Магией можно узнать о существовании здесь тасса и упростить его поиск, уменьшив количество требуемых успехов или снизив сложность броска.

## Барьер (Gauntlet)

Ровный гладкий берег простирался и исчезал в отдалении справа и слева от меня. Впереди мерно шевелился огромный спящий океан. Иногда мне мерещился слабый проблеск света под его поверхностью. За мной высились высоченные суровые черные утесы. Небо надо мной было ровного холодного серого оттенка — весь пейзаж был освещен огромным шаром бледного огня, плывшим немного выше далекого горизонта и излучавшим на тихие воды похожий на пену свет. Если не считать негромкого рокота моря, кругом царил тишина.

**Особняк.** В самом доме Барьер между мирами ослаблен из-за наличия узла (пронзить барьер сложность 3, успех 1). В окрестностях дома барьер характерный для дикой местности (пронзить барьер сложность 5, успехов 2), что неудивительно для такой глуши.

**Ближняя Умбра** в пределах Узла почти не отличается от материального мира, но лишена красок. Только кольцеобразное солнце, освещает пространство красным светом, которое сменяет ночью серая Луна.

Большинство **духов** леса здесь никогда не пробуждались. А те немногие, что живут в этом безрадостном месте много веков пребывают в дрёме. Они ничего не знают о Доме. Возможно только древнейшие из них, могут рассказать хоть что-то о времени до погружения в сон.



**Море сна.** Иногда, особенно зимой, когда дом изолирован от цивилизации, барьер в кабинете слабеет и даже обычный человек может проникнуть на берег «Моря сна» («Дом на краю» глава «Море сна»), места, расположенного где-то в мире мёртвых. Что это за место? Возможно пограничье нижней Умбры.

Море сна это безмятежное место, где персонажи могут встретить призрак предыдущего владельца особняка и, возможно, призрак его возлюбленной. Воля сестры владельца была недостаточно сильна и её душу поглотил старший страж.

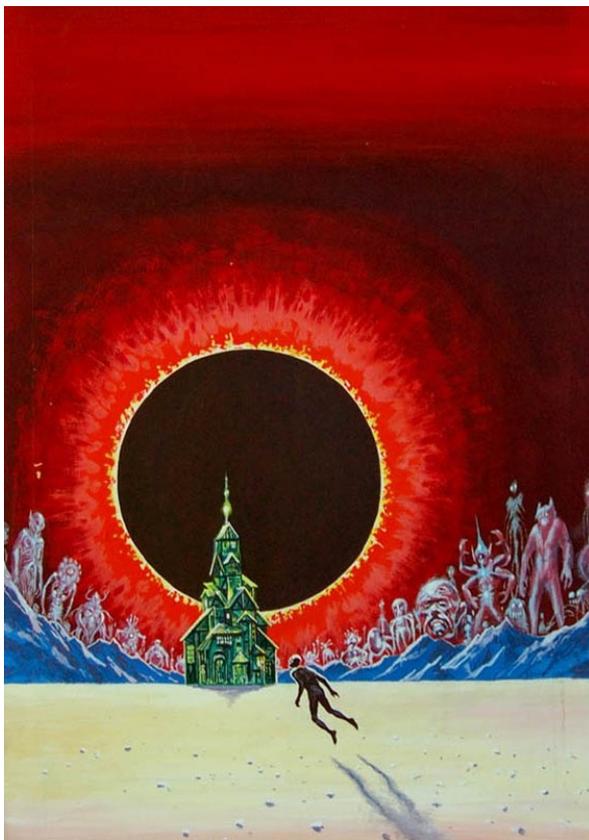
**Колодец под особняком.** На дне колодца находится гранитный саркофаг с мумифицированным телом древнего мага. Но в сердце узла барьер между мирами истончён до предела, тот кто нырнёт на дно колодца и будет недостаточно внимателен может не обнаружить ни дна, ни саркофага. Через некоторое время он поймёт, что плывёт по подземной реке, которая выведет его к Реке Ужаса (Стикс) (The Dread River) (Beyond the Barriers — The Book of Worlds), а опытный путешественник по Умбре может найти истоки и притоки рек из других миров.

## Пламенная цитадель

Глава «Тёмная туманность»

Великая безмолвная равнина, кольцообразное солнце, горящее красным светом.

Колоссальное здания, сооруженное, очевидно, из зеленого нефрита. Это одинокое здание ничем, кроме цвета и огромных размеров, не отличается от Дома. Громоздящиеся амфитеатром горы — арена представляет собой правильный круг десяти-двенадцати миль в диаметре, Дом стоит в самом ее центре. Поверхность арены, как и равнины, кажется покрытой каким-то туманом, но это не туман.



Особняк или скорее крепость расположена на планете Плутон<sup>1</sup>, покровительствующего энтропии.

Пламенная цитадель Представляет собой Часовню уровня цитадели (Stronghold).

Пламенная цитадель внешне, похожа на особняк в материальном мире, но втрое его больше. Маги лишь скопировали её внешний вид при постройке особняка, но сама умбральная цитадель не была создана людьми и находится здесь тысячелетиями. Возможно это один из затерянных форпостов падших ангелов. Наверное поэтому часовне для существования не требуется подпитка квинтэссенцией, но энергия требуется заклинаниям перехода.

Вероятно умбральная часовня была окончательно покинута людьми ещё в тринадцатом веке, а то и раньше.

Какие богатства таит в себе Пламенная цитадель остаётся решать рассказчику.

<sup>1</sup> Согласно книге Beyond the Barriers, Сенекс, глава часовни эвтанатос, закрыл все порталы, ведущие на Плутон и его луны Харон и Цербер, действует лишь один портал в часовню на Цербере (события 1996 года). Тем не менее путешественники через космическое пространство могут высадиться на поверхность планеты и именно таким образом работает портал в кабинете. Располагается ли Пламенная цитадель на самом Плутоне (Shard Realm), на незримом мире Плутона (Shade Realm), таинственной Прозерпине или где-либо ещё — решать рассказчику.

## Портал перехода

Это случилось после полуночи двадцать первого января. Вдруг пламя обеих горящих свечей уменьшилось, а потом засияло призрачным зеленым светом. Я быстро поднял глаза и увидел, что пламя становится тусклокрасным, и вся погруженная в сумрак комната начинает рдеть странным мрачным алым светом, отчего тени стульев и столов делаются чернее и глубже, а те места, куда падает свет, кажутся залитыми светящейся кровью.

Кабинет на первом этаже некогда был предназначен для перемещения между мирами. Почти все заклинания утратили свою силу, но осталась связь с умбральной часовней.

Некогда маг-путешественник жертвовал тасс, произносил заклинание и пассажиры летели в сторону Плутона. Теперь магия медленно накапливает энергию из узла и, как правило, зимой спонтанно срабатывает в присутствии любого разумного существа.

И в ту же минуту взгляд мой упал на циферблат часов в противоположном углу комнаты. Я оставил еду и уставился на них. Потому что, хотя тиканье их означало, что они идут, стрелки еще не дошли до полуночи, а я твердо помнил, что первое из странных явлений, описанных мной, произошло значительно позже этого времени.

Я замер в изумлении. Если бы часы показывали то же время, что я видел, в последний раз посмотрев на них, я бы решил, что стрелки застряли на месте, а механизм продолжает работать. Но назад — стрелки никак не могут идти назад. Затем, когда я с трудом пытался осмыслить это явление, мне пришло в голову, что я не осознавал видимый мир в течение почти двадцати четырех последних часов. Поняв это, я вернулся к еде. Все еще чувствовал сильный голод.

Утром, за завтраком, я небрежно спросил сестру, какое сегодня число, и понял, что моя догадка верна. Я действительно отсутствовал — почти целые сутки.

Магия, позволяющая переместиться в отражение особняка, помещает пассажиров в защитный кокон и несёт через космос до планеты на которой располагается цитадель. Полёт сквозь космос занимает примерно 12 часов в одну сторону. Когда пассажиры прибывают к цитадели, магия несёт их без остановки сквозь осколок мира Горизонта и возвращается обратно на материальный план — похоже что-то произошло с пунктом назначения. Случается так, что путешествие может занять больше чем 24 часа.

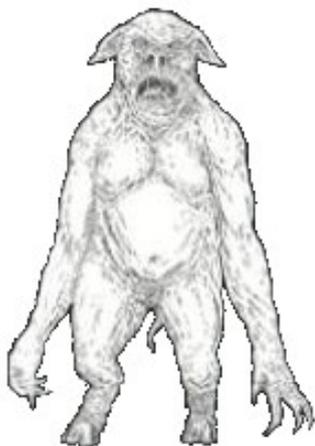
Маг, владеющий по крайней мере второй точкой сферы Духа или Связей, может попытаться покинуть транспортный кокон, но если он не подготовлен, то возле Цитадели его встретит грозный Старший страж.

## Свинорылые

Гротескный рот, но подбородок настолько мал, что о нем нечего говорить. Нос вытянут, похож на рыло. Именно нос в сочетании с маленькими глазками и странными ушами придавал этому существу сходство со свиньей. Лоб маленький, покатый, а вся морда отвратительного белого цвета.

Передвигается странными прыжками. Держится почти прямо, подобно человеку.

Лапы, в отличие от морды, красновато-коричневые: четыре пальца и отдельно стоящий большой, но до первого сустава они соединены перепонкой, как у утки. Когти — длинные и мощные, похожие на когти орла.



Старший страж ходит вокруг Цитадели и, увидев путешественников, попытается на них напасть, но транспортная магия отправит пассажиров назад в кабинет. С этого момента старший страж начнёт путешествие в материальный план, но прежде направит туда своих слуг.

Сторожевые духи созданы из перекованных Старшим стражем человеческих душ. Они примитивны и не используют никакого оружия, но коварны, охотятся стаями и владеют, воздействующими на разум чарами.

## История места



Это место силы изначально было колодцем фей и вело в миры Грёз. Не позже VI века нашей эры ковенант, состоящий из кельтских колдунов и римских магов-меркурианцев основал здесь свою твердыню. В основании дома был положен закладной камень на котором члены ковенанта начертали свои истинные имена. Для освящения новой твердыни маги принесли в жертву своего коллегу, погружённого в глубокое безмолвие (5 уровень). Возможно таким образом они пытались его спасти от более худшей судьбы. Имя мага, затерялось в глубинах времён, растрескалось на закладном камне и никто, кроме собственного аватара, его не вспомнит. Душа была отделена от тела и из неё создали могучего сторожевого духа в мире Горизонта. Погружённое в стазис тело, стало якорем для аватара, теперь он вытягивает энергию из астральных миров Грёзы и питает ею земную часовню. Но это *тёмные грёзы*, колодец соединён с ними через Реку Ужаса — Стикс, чей исток расположен в Верхних мирах, а русло проходит через Преисподнии.

Внутреннее убранство дома многократно перестраивалось, однако внешние стены оставались нетронутыми. В подвале лишь некоторые секции были отгорожены кирпичной кладкой.

Закладной камень расположен под каменной лестницей, ведущей в подвал.

### Фантастическая резьба

Вход в самую большую секцию подвала представляет собой арку, на которой можно видеть *«удивительную, фантастическую резьбу, при свете свечи отбрасывавшую странные тени»*. Резьба напоминает вьющиеся скандинавские узоры с растениями, птицами, животными, предметами и людьми. Люди изображают магов-основателей этого места, животные и птицы символизируют события и магию, а растения и предметы связь между ними.

Символизм данной резьбы уникален, а на изображениях не всегда легко опознать конкретное животное, а тем более растение, к тому же порядок чтения не линейный, резьба змейкой вьётся по всей арке и не всегда находящиеся рядом события происходили последовательно, однако все события связаны растительными узорами.

Расшифровка резьбы потребует продолжительного броска **Интеллект + Исследования** по сложности 9 или **Интеллект + Загадки** по сложности 8. Необходимо набрать 12 успехов чтобы разгадать эту головоломку. Каждый бросок, в зависимости от возможностей персонажа, должен занять до недели кропотливого труда. Если персонаж вынужден отвлекаться на рутинные обязанности то сложность броска увеличивается на 1 или занимает вдвое больше времени.

Смысл расшифрованных изображений сам по себе является небольшой шарадой. Рассказчик может предложить игрокам расшифровать её самостоятельно и в случае успеха вознаградить их персонажей 1 опыта или восстановить от 1 до 2 пунктов силы воли.



Изображения повествуют:

- мудрецы-волки и мудрецы-олени встретились (римские и кельтские маги);
- они опёрлись друг на друга (объединились);
- они скитались (путешествовали);
- скитания преобразили их (успешные Искания);
- одного охватила Скорбь (впал в безмолвие);
- они обнаружили струящуюся Дорогу (узел, колодец фей);
- скорбящий нашёл Изумрудное пламя (безумный маг проложил дорогу к Пламенной цитадели в Умбре);
- был заложен Первый камень (буквально первый камень, начато строительство);
- но камня два, тёмный и яркий (установлена связь с цитаделью на мире Горизонта);
- скорбящий разделён на Сердце и Голову (аватар отделён от души мага);
- Сердце помещено Внизу (аватар привязан к материальному плану в основании узла);
- Сердце пребывает в Спокойствии (аватар свободен от безмолвия);
- Голова помещена Вверху (душа помещена на мир Горизонта);
- Голова становится Яростной (ритуал превратил душу мага в сторожевого духа);
- положен Последний камень внизу и вверху (строительство завершено);
- они возделывают сад мудрости (приумножают знания);
- они в Печали (случились горестные события, но причина их неясна).

### Примечание

Расшифровав фантастическую резьбу, игроки могут пожелать узнать, как древние маги сумели отделить аватар от души и привязать его к мёртвому телу и как они сумели превратить душу мага в сторожевого духа. Знания об этих ритуалах могут храниться в Пламенной цитадели или ими может поделиться покорённый Старший страж.

Описание ритуалов читай в разделе «Дополнения».

### Развитие событий

Если убрать тело и освободить аватар то узел ослабнет, но вполне возможно феи вновь найдут сюда дорогу. К худу это или к добру, покажет время.

### Взгляд сквозь время

За прошедшие века энтропия, охватывающая сады и дом, практически стёрла воспоминания об этом сооружении и его истории. Имена и личности магов, основавших часовню, стёрты из истории и прочесть их можно только на закладном камне. Быть может где-либо остались записи об их странствиях, но связать их с этим местом практически невозможно. От древних времён остались лишь статичные образы, немногим более чёткие чем узор на арке в подвале. Если маг сферой Времени перенесётся в прошлое этого дома то он увидит его замершим, статичным, фигуры людей недвижимы и больше похожи на призраков, от некоторых остались только тени. В глубине веков не осталось даже теней, только внутреннее убранство дома немного меняется. Однако события 19го века ещё существуют в истории. По ним можно узнать судьбу последнего владельца особняка (читайте *The House on the Borderland* за авторством William Hope Hodgson).

Вполне возможно память о прошлом особняка, его строителях и владельцах остались в астральных мирах Верхней умбры. Их поиск может стать отдельным интересным приключением.

## Смерть персонажей

Если персонажи погибают в пределах действия узла, то их души затягивает в сердце узла к саркофагу, откуда потом их заберёт старший страж.



Чтобы сопротивляться поглощению, душе придётся ежедневно или при переходе в другую зону Узла проходить проверку Силы Воли. Пройдя проверку душа может перемещаться в пределах зоны, но если она выйдет в следующую зону ей немедленно придётся вновь проходить соответствующую проверку. Если проверка неуспешна, то душу затягивает в следующую зону ближе к Устью узла и она теряет пункт временной Силы Воли, при провале душа сразу оказывается в Устье и теряет пункт временной Силы Воли.

Если душа персонажа находится:

- во Дворе узла сложность проверки будет 7;
- в Уделе узла сложность проверки будет 8;
- в Устье узла сложность проверки будет 9.

### А что после?

Вырвавшись за пределы Двора, душа может существовать как обычный призрак, покуда её не поглотит собственная тень.

Если погибший персонаж знал о Море сна, то находясь в Уделе или в Устье, его душа может пройти проверку Силы Воли по сложности 8 или потратить пункт временной Силы Воли, чтобы шагнуть туда. Над этим местом Старший страж не имеет власти и единственная опасность для души мертвеца это её собственная тень.

Если душа, прикладывая Силу Воли, будет двигаться из Устья узла по колодцу вниз, то таким образом она может достичь Реки Ужаса (Стикс) и Адских миров, через которые она протекает.

## Влияние цивилизации на Узел

Чем сильнее современная цивилизация проникнет в дом и его окрестности, тем сильнее консенсус будет рассеивать чудеса этого места. К примеру, большое количество современных предметов в доме, мощный генератор, радиостанция, регулярные посещения особняка спящими, пролёт над домом самолётов и вертолётов, частое использование автомобилей и техники поблизости от Узла. Чем больше подобных событий, тем больше чудес будет безвозвратно потеряно. Сначала часовня постепенно потеряет дополнение Морок [Arcane], а потом сила узла будет ослабевать. Первой исчезнет свободная квинтэссенция, потом тасс, следом развеются заклинания башен, шпилей и стен, последними станут заклинания в кабинете. Если же дом будет перестроен и на его месте появится современное здание, то падут заклинания удерживающие аватар в сердце узла.

Когда часовня потеряет Морок, особняк начнут регулярно посещать государственные чиновники, они наверняка потребуют уплаты налогов, устроят перерасчёт имущества или просто будут требовать взятку. Даже если персонажи смогут справиться с этой проблемой, вполне возможно место привлечёт внимание Технократии или алчных коллег из Совета традиций.

Чтобы сохранить магию этого места, часовню необходимо переосвятить и начертать на закладном камне имена новых владельцев. Если персонажи ещё не победили Старшего стража, то им предстоит превзойти его власть над связующей магией закладного камня.

# Хроника событий

## Пролог

*Начиная историю используйте подходящую зацепку для персонажей. Например.*

Кабал магов получает сообщение от знакомого о старом доме в глухом районе на западе Ирландии. Дом, судя по всему, находится в месте силы и это стоит выяснить. Вполне возможно, что персонажи смогут заполучить в свои руки могучий узел, а потому собирают вещи и переезжают.

## Первое лето. Заселение

Лето – период энергии и полноты. Летом проекты достигают своего пика, организации становятся яркими и полными участников, группы достигают большинства своих целей.

Приключение начинается в конце лета. У персонажей есть месяц для того, чтобы обжить дом и привести его в порядок прежде, чем начнут происходить события.

Окна выбиты, массивные двери покосились, по коридорам гуляет ветер, везде грязь и запустение, почти вся мебель пришла в негодность.

### Проблемы

Отсутствие комфорта чревато заболеваниями:

- холодно;
- спать приходится на полу, в спальниках или импровизированных кроватях;
- сложно мыться и стирать одежду.

Сложности с едой.

— подвозить еду сюда сложно и она стоит денег, а тратить придётся наличные, владельцы грузовых автомобилей отказываются ехать по заросшим каменистым холмам, проще воспользоваться лошадью с телегой, но телега много не увезёт.

Сложности со снабжением водой.

- воду можно набирать в Яме, но это трудоёмко из-за заросшего крутого склона;
- в доме есть водопровод и ручной насос, но они сломаны и требуют ремонта.

## Осень. Время урожая

Осень – время стабильности и зрелости. Рост прекращается, все хорошо развито. Фокус обращается внутрь, на поддержание структур и текущего порядка.

Заклинания в кабинете начинают тянуть энергию, из-за этого Узел неожиданно слабеет и теперь из него можно извлечь только 1 квинтэссенции и 1 тасса в неделю.

Если персонажи не обращали внимание на печные трубы, то теперь они сами напоминают о себе. Дым из камина практически не уходит, становится невыносимо находится рядом.

Выгребная яма переполнена и если её не обнаружили ранее, то теперь точно найдут по запаху.

Созревает урожай, дикie сады обильно плодоносят. Фрукты продать сложно, поскольку они не соответствуют рыночным стандартам. Фрукты пригодны в пищу, но несут в себе отпечаток энтропийного резонанса, регулярно питаясь ими персонажи всё чаще будут чувствовать себя расслабленными, а при трудностях легче впасть в апатию. Активные действия и действия требующие усилия воли выполняются ими с повышенной сложностью.

Частые дожди наполняют Яму водой, исследовать её становится всё опасней из-за бурного потока.

## Зима. Неожиданное путешествие

Зима – это немощь, распад и смерть. Слабые погибают, а сильные выживают. Группы объединяются, чтобы пережить суровые времена. Запасы вскрываются и используются, активность прекращается.

Из узла, как и осенью, можно извлечь только 1 квинтэссенции, тасс не восстанавливается.

Отказывает водопровод. Замерзшая вода повреждает его, но ремонт не поможет, уровень воды слишком мал. Работает только ручной насос, но качает меньше воды.

Окрестности заваливает снегом, регулярно бушуют метели. Подвоз продуктов и топлива крайне затруднён, даже если персонажи договорились об их доставке, не всегда у курьера будет возможность добраться до особняка.

Барьер между мирами слабеет, границы между прошлым и настоящим истончаются и персонажи могут видеть застывшие во времени фантомы событий прошлого, получая намёки на свою судьбу.

В один из январских вечеров (например 21 января) персонажей, находящихся в кабинете, затягивает в портал, переносающий к Пламенной цитадели, где они едва не сталкиваются со старшим стражем часовни («Дом на краю» главы: «Равнина безмолвия», «Дом на арене», «Земля»). Эта изнурительная экскурсия заканчивается возвращением в материальный мир. Персонажи отсутствовали в доме сутки, они устали и проголодались. По ощущениям прошли столетия. Читай выше раздел «Заклинание перехода».

Расследуя это событие, персонажи смогут обнаружить следы заклинания, перемещающего в мир горизонта. Оно работает нестабильно и включается редко, поскольку медленно накапливает энергию.

## Весна. Вторжение

Весна – сезон рождения и обновления. Старое и умирающее обновляется. Появляются новые идеи. Созидательность и энергия на их пике. Это лучшее время для быстрых действий, вроде начала новых исследований.

Постепенно восполняется энергия узла, он вновь производит 2 квинтэссенции и 2 тасса в неделю.

Когда сходит снег, в материальный мир один за другим проникают младшие стражи. Они начинают гнездиться в овраге, который подкапывают, отчего тот понемногу обрушивается.

Своими действиями игроки могут спровоцировать вторжение значительно раньше.

Стражи со свинными рылами сперва осторожно обследуют окрестности и следят за персонажами, однако стараются не попадаться на глаза и при встрече убегают. Игроки должны получить намёки на их присутствие и на то насколько они опасны. Похоже что стражи не любят свет Солнца и стараются выходить из своего убежища только вечером, а под утро прятаться. Тем не менее днём они тоже могут быть активны.

*Всего вторгаются от пятнадцати до тридцати свинорылых стражей. Регулируйте количество в зависимости от силы и возможностей персонажей.*

### Исследование Ямы

Вторжение стражей преобразует расселину. Выбираясь на поверхность они подкапывают её из-за чего склон понемногу обрушивается, открывая проход в подземное русло ручья.

Исследование позволит обнаружить колодец под домом, к которому ведёт люк в подвале (читай «Подвал» и «Яма»).

Регулярные весенние дожди чреватые тем, что уровень воды в Яме может быстро подняться и смыть бурным потоком незадачливых исследователей подземного русла.

Темного, поросшего лесом оврага, каким оно было недели две назад, с лениво бегущим по дну, почти закрытым листвою ручьем, больше не существовало. Вместо него моим глазам предстало ущелье с неровными склонами, частично заполненное мрачным на вид озером мутной воды. Один склон оврага лишился подлеска, обнажилась скала.

Немного левее склон ямы тоже обрушился, образовав глубокую V-образную расселину в скалистом обрыве. Эта расселина шла от верхнего края склона почти до самой воды, вклиниваясь в обрыв футов на сорок. Ширина ее вверху составляла не меньше шести ярдов, потом она сужалась до двух. Но даже сильнее, чем огромная расселина, мое внимание привлекло большое отверстие в ней, немного ниже края, на правой стороне буквы V. Оно было четко очерчено и формой напоминало арочный дверной проем, хотя я не мог разглядеть его досконально, так как оно находилось в тени.

На противоположном склоне ямы растительность сохранилась, но местами была измята и изломана и вся засыпана пылью и мусором.

С западной стороны я насчитал четыре непрерывно низвергавшихся водопада. Они были значительно выше поверхности озера — по моим расчетам, футов на пятьдесят.

## Беспокойные ночи

Свинорылые начинают осматривать дом и заглядывать в окна первого этажа, при встрече с персонажами убегают. Это может длиться до трёх дней, но затягивать это событие не стоит.

Цель этой главы предупредить игроков о надвигающейся опасности и показать, что лес заполнен опасными существами.

Если игроки нагледят, то стоит столкнуть одного персонажа или его спутника со свинорылым, так чтобы он получил раны.

Свинорылые могут воздействовать на разум человека чарами Развращение [Corruption] и наверняка попытаются свести с ума персонажей и их спутников, если таковые есть, заставить открыть двери погасить огонь, сломать или выкинуть полезные вещи и тому подобное.

## Осада

Вскоре они смелеют и действуют открыто, стаей нападая на персонажей. Теперь из ночи в ночь персонажи находятся в осаде. Вторжение стражей продлится всего несколько дней, но после осады страх должен удерживать персонажей в доме по крайней мере неделю.

### Тактика свинорылых.

Стражи действуют предельно осторожно высматривая уязвимые места в доме. Таковыми являются:

- двери, особенно более хлипкая дверь в кабинете;
- три водосточных трубы, по которым они могут добраться до окон и крыши;
- люк в подвале, если он не закрыт, поскольку во время весеннего паводка вода может подняться почти до его уровня;
- на первом этаже и в кабинете массивные оконные решётки не дадут легко проникнуть внутрь, но стражи будут заглядывать в них стараясь поймать взгляд персонажа и с помощью чар Развращение [Corruption] заставить его открыть двери.

Свинорылые ходят стаями по три-пять особей и готовы долго выжидать, ища подходящего момента для атаки. Своими Ужасными завываниями [Terror] они периодически наводят ужас на жителей дома.

Свинорылые не пользуются инструментами, даже импровизированными, двери стараются выдавить или выбить собственной силой, их сверхъестественные когти легко поражают плоть, но для искусственных материалов это обычные когти. По этой же причине им крайне сложно сломать решётки на окнах. Взобравшись же по водосточной трубе свинорылые без труда ломают окна и проникнут внутрь.

Столкнувшись с кем-либо внутри дома одинокий страж попытается чарами захватить разум противника, а потом его сожрать. Если не получается или противников больше одного, то атакует.

Двое и больше стражей внутри дома сразу атакуют персонажей, при возможности используя свой ужасный вой, чтобы их запугать.

Материализованные оболочки своих павших товарищей свинорылые съедают, восстанавливая эссенцию, потраченную на материализацию. Остатки тел вскоре развеются без следа, а сами духи будут долго восстанавливаться в своём убежище на Плутоне.

После безуспешной осады свинорылые отступают в Яму и топясь в водах Узла, покидают особняк.

Если свинорылые успешно захватывают особняк, то загоняют души погибших поближе к сердцу узла и дожидаются прибытия Старшего стража.

## Лето. Передышка

Лето – период энергии и полноты. Летом проекты достигают своего пика, организации становятся яркими и полными участников, группы достигают большинства своих целей.

У персонажей есть время привести дела в порядок и продолжить исследования.

Энергия узла снова истощается. Узел не производит свободную квинтэссенцию, но можно получить 2 тасса в неделю. Старший страж начал тянуть энергию, готовясь вторгнуться в материальный мир.

## Новая осень. В западне

*Вы можете не откладывать финальное событие до осени и начать его ещё летом, тем не менее дайте игрокам время ослабить бдительность.*

В материальный мир проникает старший страж. Он поглощает из Узла всю свободную энергию. Квинтэссенцию не добыть, тасс не производится.

Старший страж напитывает эссенцией узел, искажив старые защитные заклинания, он погружает весь дом в стазис, отсекая его от реальности.

Персонажи попадают в ловушку прямо в своём жилище. Нерушимые стены сдвигаются, закрывая дверные проходы наружу. Окна затягиваются полупрозрачными витражами из ромбовидных пластинок слюды невероятной прочности. Остаётся только выход на крышу.

*Стены имеют прочность 8, структуру 10. У окон прочность 6, структура 8. Структура стен и окон восстанавливается по 2 единицы за ход.*

*Используйте Силу Воли старшего стража, как контрмагию против магии Материи или Сил, направленных на здание.*

Вид с крыши простирается не дальше края леса, каменистые холмы затянуты туманом.

Энтропия, просачивающаяся через портал, медленно, но верно начинает захватывать особняк. С каждым новым днём в доме всё явственней становятся следы разрушения и распада, даже сами персонажи начинают чувствовать себя всё хуже. Всё что они привнесли в дом нового быстро портится, часто ломается. Создавать и созидать в том числе с помощью магии становится сложнее.

*Считайте, что всё окружение и персонажи прокляты заклинанием Энтропии 4. Вычитайте по 1 успеху из результата любой проверки. Или кидайте Гнозис старшего стража по 6 сложности и вычитайте столько успехов, сколько у вас выпало.*

Выбравшись из дома, персонажи не смогут уйти дальше удела Узла (примерно сто метров вокруг особняка). Куда бы они не шли, дорога выведет обратно к особняку. Знание сферы Связей может помочь ориентироваться, но пространство постоянно играет в чехарду, дорожки путаются, пространство за пределами фруктового сада заволочла дымка. Тем временем старший страж, возможно вместе со своими миньонами, будет охотиться за беглецами.

*Используйте Силу Воли старшего стража, как контрмагию против магии Связей.*

Страж не торопится атаковать, он ждёт когда захватчики будут максимально истощены.

Выбрав подходящий момент Страж, позволяет силам Времени охватить весь Дом. Защиту можно найти только в кабинете на втором этаже, все кто остаётся вне кабинета очень быстро стареют, умирают и обращаются в прах. Защитное заклинание несовершенно и Время касается даже тех кто находится под его действием. Пережив свою собственную смерть, а потом смерть вселенной персонажи приходят в себя живыми, но истощёнными до крайности.

Теперь Страж проникает в Дом и своими способностями стремится сломить волю персонажей, чтобы потом отдать их останки силам Энтропии, а из душ создать новых свинойрылых стражей.

## Финал



Страж повержен. Чары спадают, заклинания особняка начинают функционировать как обычно.

Победив старшего стража в материальном мире персонажи не убьют его окончательно. Его сущность перенесётся в мир Горизонта и погрузится в дрему, где будет долго восстанавливаться.

Чтобы предотвратить его возвращение героям необходимо перенестись в мир Горизонта и победить стража там, например, пленить его или окончательно развоплотить. Если поторопятся, то застигнут старшего стража беспомощным. Если же он успеет восстановиться, то предстанет перед персонажами огромным чудовищем втрое большим чем он был на Земле.

Персонажи могут расследовать происхождение старшего стража и зная его прошлое, освободить аватар из плена. В этом случае старший страж теряет свою оболочку из эфемеры и становится просто призраком, его практически ничего не удерживает от забвения. Растворится ли он немедленно, станет спектром

или задержится возле Моря Безмятежности зависит от героев. Узел ослабнет до значения 2 (1 свободная квинтессенция, 1 тасс, 2 поглощают заклинания часовни). Часть, наложенных на особняк, заклинаний перестанет работать. Если персонажи не перенаправят энергию то в первую очередь откажут Морок [Arcane], глифы материи на камнях и стазис времени.

Однако, владея знаниями о прошлом стража, персонажи могут подчинить его себе, утвердив себя владельцами этой часовни. Для этого потребуется найти закладной камень в основании дома и начертать на нём свои истинные имена.

Если старший страж будет очищен от духовной эфемеры и останется служить кабалу, он может выступать наставником и учителем. Несмотря на то, что разум бывшего мага повреждён и воспоминания неполные, его архаичные познания в Загадках, Космологии, Оккультизме и Эзотерике не меньше 4 точек.

Наградой также могут служить, хранящиеся в Пламенной цитадели древние талисманы и гримуары, написанные пиктограммами подобными тем, что вырезаны на арке в подвале (читай раздел «Фантастическая резьба»).

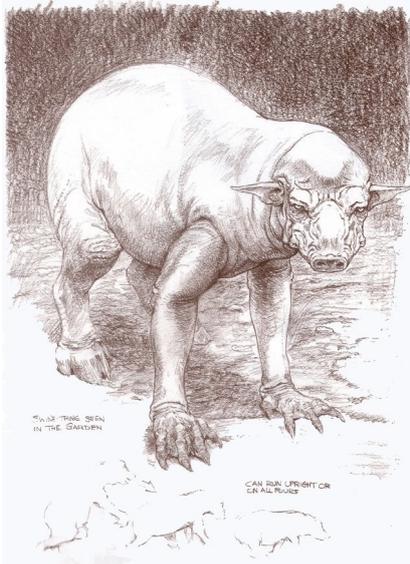
# Противники

## Сторожевые духи

Когда я поворачивался, свет лампы отразился от двух ярких пятен за окном. Я всмотрелся. Они медленно вращались и отбрасывали попеременно то зеленые, то красные искорки, так, во всяком случае, мне показалось. Я понял, что это глаза.

Постепенно я различил неясный силуэт одной из тварей. Казалось, она держалась за оконные решетки и собиралась лезть по ним. Я подошел к окну и поднял лампу повыше. Здесь нечего было бояться: решетки стояли крепко, и можно было не опасаться, что эти существа их сдвинут. И вдруг, несмотря на то, что я мог чувствовать себя в безопасности, ко мне вернулся ужасный страх, поразивший меня ночью неделю назад, — то же ощущение беспомощности и сотрясающая все тело дрожь. Я смутно понимал, что взгляд этой твари неотрывно направлен прямо мне в глаза, стремясь подчинить меня, и попытался отвернуться, но не сумел. Теперь окно было видно как в тумане. Потом появились еще глаза и стали смотреть на меня, и еще, и еще; казалось, целая вселенная злобных, уставившихся на меня зрачков держит меня в плену.

Во главе свинорылых духов стоит Старший страж — бывший маг, чья душа была перекована коллегами по кабалу, чтобы служить охранником часовни. Старший страж из захваченных душ создаёт себе на службу свинорылых.



Свинорылые сторожевые духи разумны, хотя и примитивны, их язык напоминает хрюканье и повизгивание, однако прислушавшись можно обнаружить сходство с человеческой речью. Они не используют никакого оружия, но коварны, охотятся стаями и владеют чарами, воздействующими на разум.

Приключение подразумевает, что свинорылые сторожевые духи и старший страж приходят на материальный план во плоти, то есть материализованными. В таком состоянии они более уязвимы. Если хотите увеличить сложность игры, то используйте их обычные характеристики духов.

Материализация духов описана на странице 493 «Mage the Ascension 20th Anniversary Edition». А также в: «Ascensions' Right Hand», «The Book of Shadows», «The Bygone Bestiary», «Forged By Dragon's Fire». Используйте любые вам подходящие.

### Напоминание

*Материализованные духи могут поглощать любые виды повреждений с помощью Силы Воли или Выносливости, в зависимости от того, что выше и используют Гнозис вместо социальных и ментальных атрибутов.*

### Свинорылые (миньон)

Сила воли (Willpower) 5, Ярость (Rage) 7, Гнозис (Gnosis) 5, Эссенция (Essence) 25

Чары: Airt Sense, Materialize, Corruption (взгляд в глаза жертве), Terror (рык или визг)

Силы: Когти (повреждения Сила 4 летальные +1 аггравированные)

### Материализация

Атрибуты			Эссенция 10 Здоровье 0   -1   -1   -2   -2   -5   развоплощён
Сила 4	Ловкость 3	Выносливость 2	
Способности			
Таланты	Навыки	Знания	Атака 6     Повреждения 4 лет. + 1 агр.     Уклонение 6   Поглощение 2
Атлетика 3	Выживание 1		
Бдительность 2	Скрытность 1		
Драка 3			

## Старший страж (Прецептор)

Взгляд этой твари неотрывно направлен прямо мне в глаза, стремясь подчинить меня, я попытался отвернуться, но не сумел

Сила воли (Willpower) 8, Ярость (Rage) 9, Гнозис (Gnosis) 7, Эссенция (Essence) 60

Charms: Airt Sense, Materialize, Corruption (взгляд в глаза жертве), Terror, Blast

Силы: Когти (повреждения Сила 4 летальные +1 аггравированные), Пагубная инфекция\*

*Способности мага, превращённого в старшего стража, не исчерпываются его статистикой, как духа.*

### Материализация

Атрибуты			Эссенция 35 Здоровье 0   -1   -1   -2   -2   -5   развоплощён
Сила 4	Ловкость 3	Выносливость 3	
Способности			Атака 6     Повреждения 4 лет. + 1 агр.     Уклонение 6   Поглощение 2
Таланты	Навыки	Знания	
Атлетика 3	Выживание 2	Оккультные 2	
Бдительность 3	Скрытность 1		
Драка 3			

Старшему стражу не требуется даже рычать, аура ужаса вместе с гнилостным смрадом плесени распространяется вокруг него.

Старший страж, находясь в Умбре возле часовни, может создавать свинорылых сторожевых духов из пленённых человеческих душ.

Старший страж, находясь на материальном плане, властен управлять заклинаниями наложенными на особняк. Он может ускорить или обратить вспять время в доме, сделать дом непроницаемым снаружи или изнутри, усилить энтропию, наслав неудачу и беды. Старший страж не властен только над заклинаниями, вписанными в магическую октограмму кабинета. Кроме того он может затопить водой колодец Узла до люка в подвале.

### \* Пагубная инфекция:

Шесть дней я ничего не ел. Сейчас ночь. Сажу на своем стуле. Боже! Ощущал ли кто-нибудь такой ужас, какой довелось испытать мне? Разрастающееся пятно горит. Оно покрыло всю мою правую руку и бок, начало захватывать шею. Завтра оно расплзется по лицу. Я стану жуткой массой, разлагающейся заживо. Спасения нет.

Раны, нанесённые когтями духа, не заживают и гноятся, от них исходит зеленоватый фосфоресцирующий свет. Каждый день заражённый получает 2 ударных повреждения от болезни. Он может поглотить повреждения проверкой Выносливости по сложности равной гнозису духа.

Инфекция заразна, другие живые существа могут получить её через кровь при телесном контакте с кожей заражённого, а также через слюну и другие телесные жидкости, если они попадают на слизистые оболочки тела, свежие раны или даже царапины.

Обычная медицина в лучшем случае может продлить жизнь жертве болезни. Магическое лечение вульгарно, магу требуется набрать успехов не меньше чем значение Гнозиса у духа.

### Примечание

Описание Чар духов читай в Mage The Ascension 20th Anniversary Edition:

Airt Sense (pg.490), Blast (pg.490) Materialize (pg.493), Corruption (pg.491), Terror (pg.495)

# Дополнение

## Конверсия в метрическую систему

### Дистанция

1 фут = 0.3 метра / 30  
сантиметров  
1 ярд = 0.91 метра  
1 метр = 3.28 фута / 1.1 ярда  
1 километр = 0.6 мили  
1 миля = 1.6 километра

### Масса

1 унция = 28 грамм  
1 фунт = 0.45 килограмм  
1 килограмм = 28 унций / 2.2 фунта  
1 тонна = 0.9 мегаграмм (метрическая тонна)  
1 метрическая тонна = 1.1 тонны

### Объём жидкости

1 унция = 30 миллилитров  
1 пинта = 0.47 литра  
1 кварта = 0.95 литра  
1 литр = 1.06 кварты / 0.26 галлона  
1 галлон = 3.8 литра

## Чары духов

### Mage The Ascension 20th Anniversary Edition

**Blast:** An all-purpose attack Charm, this power projects damaging energies against the spirit's opponents. Those energies cost one Essence per die of bashing damage, two Essence per die of lethal damage, and three Essence per die of aggravated damage.

(For a deadlier option, the spirit may simply spend a point of Essence and roll the spirit's Rage as aggravated damage, as seen in *Werewolf: The Apocalypse 20th Anniversary Edition*. As noted above, however, this option may be too lethal for Mage chronicles.)

Whatever type of damage it inflicts, the form of the Blast depends on the nature of the spirit; a fire elemental could breathe flame, a frost spirit might spin frost, a shrieking horror from beyond space might warp its target's bones, and so forth. The spirit does not need to hit, and the attack cannot be dodged, although the Spirit Sphere can be used as counter-magick against the Blast.

As a rough guide to range, assume that this Charm can reach one yard for each point of Essence in the spirit's permanent Essence Trait. An Essence 20 entity, then, could Blast an opponent from up to 20 yards away. Spending Essence does not decrease this range; that same entity could still Blast its opponent from 20 yards away even when its Essence has dropped to 5.

### Corruption:

As a demon or other spiritual temper employs this Charm, the Storyteller spends one Essence point. The spirit whispers foul suggestions in the target's ear (perhaps in a voice only that victim can hear...), and the victim must make a Willpower roll or else act out the corrupting spirit's suggestions. If that character might be inclined to act on the suggestion to begin with (like, say, a bank teller facing a bunch of money that hasn't yet been logged into the system), she might not even try to resist it.

### Terror:

Through awesome majesty or horrific appearance, the spirit invokes a primal, screaming fear. Mortals and other spirit beings confronted with this entity and its Charm must make Willpower rolls, difficulty 7, or else tremble with soul-deep terror. (If the roll fails, the character is at minus three dice to all dice pools if she tries to act; she succumbs to headlong flight if she can manage to run or fly away from the spirit.) A botch on the Willpower roll reduces the target to weeping, fetal panic.

The charm costs three Essence to activate. By spending 10 Essence instead, the entity can raise that Willpower roll's difficulty to 9, force everything that fails that roll to collapse in fear, and subtract three dice from even the targets who do make the roll. For even nastier effects of this Charm on unfortunate characters, see *Things Man Was Not Meant to Know* under Part III: Health and Injury.

## Древние практики

Как и вся магия, творимая в древние времена, эти практики уникальны для сегодняшних дней, поскольку их создал объединённый кабал римских мистиков и кельтских колдунов ещё до того, как была придумана система Девяти Сфер. Маги из традиций Ордена Гермеса и Вербена могут найти знакомые элементы, но метафизические детали ритуала причудливы даже для них. По этой причине ритуалы требуют детального воспроизведения. Тем не менее в описании практик приведён список необходимых Сфер и описание их воздействия, чтобы персонажи могли их изучить и практиковать.

Сложность ритуалов увеличена на 2, для успешного завершения необходимо набрать не менее 10 успехов.

Во всех случаях место проведения ритуала желательно оградить от вмешательства потусторонних сил. К примеру, в зависимости от парадигмы этому могут послужить, размещённые вокруг каббалистические печати или священные предметы, проведённые в данном месте герметические ритуалы или церковные службы. Возведённая защита помешает призраку или духу покинуть место или быть похищенным другими потусторонними сущностями.

### Узы Даймона

(Энтропия ●●●●, Основы ●●●●, Дух ●●●●, Материя ●●, Разум ●, Жизнь ●)

Прежде чем приступить к ритуалу, маг, чья душа будет отделена, должен в течение двух дней соблюсти пост без еды и воды, желательно медитируя или молясь. На утро третьего дня ещё живого мага коллеги готовят к мумификации — стягивают конечности верёвкой или бинтами, натирают солью, кладут душистые травы, сопровождая эти действия инкантициями, обращёнными в внутреннему Даймону мага. На грудь мага кладут кинжал или другое оружие и зачитывают заклинание, привязывающее душу к данному оружию. Если оружие являлось личным фокусом мага, то заклинание не требуется. В рот магу кладут небольшой отполированный кристалл горного хрусталя или алмаз. После чего заклётым кинжалом вскрывают магу кровеносные сосуды на бедре, запястье и шее. И пока кровь вытекает призывают Даймон помнить о своём долге, а душу остаться рядом с телом. Когда кровь перестаёт течь, не произнося ни слова заканчивают мумификацию тела и уносят его, чтобы вместе с кристаллом и кинжалом захоронить в месте силы, из которого аватар может тянуть квинтэссенцию. По окончании ритуала аватар сливается с умерщвлённым телом, а призрак мага встаёт рядом.

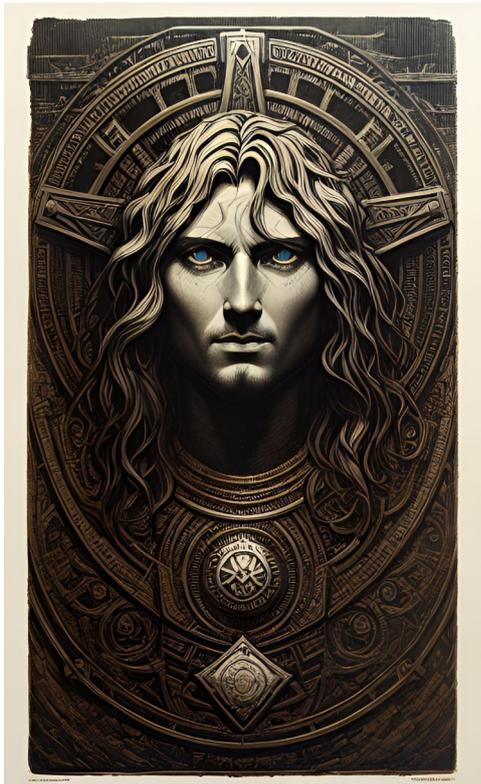
Самое удивительное в этом ритуале то, что тело умирает окончательно, но силы Энтропии сохраняют память об узоре Жизни, позволяя аватару остаться в теле, поскольку поддерживается связь с душой сформированная Разумом и Основами.

Разум + Основы + Материя создают эмпатическую связи души и тела с, заключённым в него, аватаром. Энтропия + Жизнь + Материя сохраняют узор Жизни в мёртвом теле. Дух + Жизнь + Энтропия отделяют душу от ещё живого тела. Материя + Энтропия + Основы поддерживают тело нетленным. Основы + Материя — позволяют мёртвому телу служить проводником энергии, давая возможность аватару питаться квинтэссенцией и пропускать её через себя.

Считайте тело с привязанным аватаром — Узлом 1, если маг обладал дополнением «Аватар» в 5 точек и более — Узлом 2. Тело, помещённое в уже существующий Узел, усилит его на своё значение. Призрак мага может колдовать динамическую магию, пока находится поблизости от захороненного тела, то есть в пределах двора Узла, с ним связанного. Призрак может путешествовать в пределах нижней Умбры сохраняя эмпатическую связь с аватаром, но если он лишается разума или будет окончательно развоплощён, то аватар отсоединится от тела и переродится в другом человеке. То же самое произойдёт, если расчленив мумифицированное тело и унести с места захоронения кристалл с кинжалом, тогда призрак лишится своих оков и может развоплотиться.

## Духовный дамасск

(Дух ●●●●, Основы ●●●●, Энтропия ●, Разум ●●● или ●●●●)



Подобно тому, как куят дамасскую сталь, корпус призрака сковывают с эфемерой духа.

Из двух разных металлов, например меди и олова выплавляют фигурки символизирующие призрака и духа. Подготовленных призрака и духа, заключают в фигурки ритуалом связывания. После чего в жаровне или в горне, если используются тугоплавкие металлы, разогревают фигурки и, сложив их вместе, начинают отковывать на наковальне так, чтобы слои металлов перемешивались между собой. Ковка сопровождается речами поэтически описывающими процесс слияния духовных материй. Когда металлы достаточно перемешались из них начинают формировать новую фигурку. Этот процесс сопровождается инкантициями, описывающими какими качествами получившийся духовный дамасск должен обладать, и заклетьями, указывающие какие задачи должен исполнять. Закончив работу маг остужает фигурку держа её в клещах над головой. После остывания маг внимательно изучает фигурку на предмет изъянов и при необходимости

исправляет их, заканчивая свою работу хвалебными словами. В завершении маг высвобождает духовный дамасск, ломая фигурку и расплавляя её остатки.

Сфера Духа нужна для связывания души и духа, их сплавления и высвобождения духовного дамасска. Сферой Разума и Духа сокрушают сознание одной из двух личностей и внедряют команды, которые получившийся дух будет исполнять, либо же вносят изменения в личность дабы он беспрекословно служил поставленной цели. Сферой Основ свеже созданный дух напитывают энергией и он получает новые чары, которыми не обладал дух-донор. Энтропия необходима, чтобы видеть изъяны в духовном сплаве и исправлять их по мерековки духовного дамасска.

## Перекованный маг



Душу мага отделили от аватара, сковали с первобытным духом и приказали защищать Пламенную цитадель. Таким образом был создан Старший страж часовни. Со сменой своей сущности он более не может пребывать в нижней Умбре, но может находиться в средней не теряя связи с аватаром. Хоть его эмаптическая связь с аватаром осталась, но пропитанный эфемерой, он больше не может творить динамическую магию. Тем не менее, поблизости места погребения своего тела ему доступно множество чар, связанных с магией, наложенной на особняк.



