

## Introduction

Магия — это то, о чем все мечтают, но никто вроде как не обладает. Сила сотворять что-то из ничего, превращать человека в лягушку, проклинать врагов и их потомство, призывать молнии с неба и разорять города — этими силами обладали волшебники в мифах, легендах и эпическом фэнтези. Как бы то ни было, мы черпали из этих сказок не только потому, что в них изображены силы. Волшебники представляют другой вид обаяния: желание власти, смешанное с мудростью. Демоны и монстры обладают силой, но также и серьезными ограничениями и проклятиями. Маги обладают силой знания когда и как пользоваться силой. Хотя это и может быть ограничением, оно — самоналоженное, олицетворяющее дисциплину, редкую в этом мире.

Маг: Пробуждение — это игра о таких видах магов, и испытаниях и соблазнах, которые они встречаю на пути дисциплины и просветления. Обаяние власти постоянно угрожает увести их прочь от пути, прочь от мудрости. Маг — это тот, кто Пробудился, чья душа была освобождена от древнего проклятия, действующего на смертных. Души большинства людей спят, не подозревая о чистой силе, которую они могут направлять для изменения их мира. Правда была скрыта от них много жизней тому назад; все что они знают — ложь. Маги могут видеть сквозь ложь и исполнять данное человечеству с рождения право: Магию.

## Современно-магический мир

Маги живут здесь и сейчас, в этом мире, вниз по улице. Несмотря на то, что их общество больше напоминает феодальные государства прошлого, разбитые на балканизирующие регионы, по большому счету остающиеся без связи друг с другом, они все равно путешествуют и используют мобильные телефоны и интернет, как и большинство современных людей. Но они живут в мире секретов, где накопление секретов — форма денежного обращения. Разногласия между ментором и студентом, мастером и адептом, превращаются в разлад, так как подмастерья обвиняют мастеров в сокрытии необходимых знаний, и мастера объявляют большинство подмастерий недостойным их. Когда маг больше не может работать со своим ментором, он уходит на поиск своего санктума (святая святых) и кабала, группы магов, которым он может доверить свои секреты — по крайней мере, в теории. На практике, кабалы могут быть спорящими и злословящими группами, сражающимися за ту самую старую тему — владение секретами.

Маги покидают свои санктумы только когда это необходимо, искать магическую силу или новые тайны, или для создания редких (чаще временных) альянсов с другими магами, у которых есть что-то, что им нужно. Цельность духовной сферы может быть открыта для их исследований, но маги обычно видят мало нашего мира за пределами собственноручно выбранных областей.

Человечеством в целом несведуще об этом оккультном подполье. Колдуны и ведьмы живут на одной улице и иногда закупаются в одних магазинах, но общество не ведает этой удивительной истины. Даже если существование магов станет известно, большинство людей не поверит в это, а те, кто поверят, увидят в этом причину для тревоги и страха, а не чуда и благоговения. Магия действует в мире, но большинство людей отрицают это.

## Высокая магия

Маг представляет видение магии чем-то отличное от изображаемого в большинстве оккультной литературы, хотя и включает в себя множество знаменитых оккультных элементов. Маг

## Introduction

прислушивается к историям о высокой магии, мифическим рассказам о волшебной мощи и невероятном высокомерии, но происходит здесь и сейчас, а не в какой-то далекой Небыландии. Вместо представлений о персонаже как практикующем известные магические практики, такие как вуду, Кабализм и Герметицизм, Таоистский экзорцизм или любое количество других форм, Маг постулирует смертного, который стал осведомлен о более реальном мире, чем тот, в котором живем мы, тот, из которого мы все однажды пришли. Этот Пробужденный смертный исполняет магию, соединяясь с невидимым миром. Все магические практики, названные выше — подсказка, или, в некоторых случаях, речь о существовании высших сфер, но ни одна из них полностью не подготовит магика к встрече с ними. Для этого он должен пройти путями абсолютной Тайны, войти в реальность, неизвестную мирским оккультным традициям, но дополняющую и вскрывающую фрагментарность знания.

Персонажи в Маге — не стереотипные одинокие старые мужчины или женщины, живущие в далеких башнях, как думает большинство людей. Персонажи в этом сеттинге формируются в кабалы, группы магов, признающих необходимость совместной работы, так как лишь немногие из Пробужденных смогут овладеть всеми Мистериями Арканы. Группа может совместить своими магические ресурсы и знания для таких достижений, на которые одному магу, работая в одиночку, потребуются десятилетия. Но работать вместе не просто — каждый маг стремится иметь собственные идеи о том, как все должно работать. Маги привыкли находить свой путь в реальности, и считают сложным подстраиваться под ожидания других. Результат — обычно склочное существование, в котором каждый ревниво скрывает плоды своих усилий и исследований от других, пока открытие их не станет абсолютно необходимо. Для такой паранойи есть веская причина, так как маги многократно открывали к своему сожалению, что секреты должны зарабатывать, а не отдаваться просто так. Изучение магии требует разгадывать загадки и отвечать на непостижимые вопросы. В Мире Тьмы знание — реальная сила.

## Вековая мечта о силе

Хотя редкие единицы магов могут тратить свои дни, созерцая свои пупки и фантастические секреты вселенной, большинство магов находятся в гуще событий, всегда в эпицентре следующего, сильно влияющего события. Они не просто думают, они действуют — творя магию.

Маги — среди тайных движителей и сотрясателей мира. Их действия затрагивают само качество реальности — к худому ли, к доброму. И все равно, они действуют незримо, их силы невидимы для Спящих, обычных людей, которые защищены своим проклятием и слепы к истине. Хуже того, если Спящий мельком увидит истину, это испортит творение заклинания мага, повышая вероятность того, что что-то ужасное пойдет неправильно — что произойдет Парадокс, изменение реальности тем путем, который маг никогда не предполагал.

Магия — это не цель, но средство. Цель — достичь Божественного Царства — высшей реальности, которая является источником магии — так, чтобы ограничения Падшего царства — этого мира — никогда больше не досаждали магу. Как бы то ни было, узколобость смертных распространяется и на просветленных. Многие маги думают, что они в состязании друг с другом, как будто количество свободных билетов на небо ограничено. Лишь немногие достаточно открыты разумом, чтобы понять, что только если маг направит свои силы на несколько фронтов, любой индивид сохранит шанс на возвышение.

Маги сражаются со своими предназначениями. Они делают это не на какой-то космической шахматной доске, но на улицах, которые называют домом. Путешествия в Царство Тени, домен духов,

## Introduction

отделенный от материального мира невидимым барьером, может предоставить озарения и силу — и намек на истинных врагов Пробужденных, — но эти инструменты нужно еще и вернуть домой, чтобы использовать. Есть разные степени угрозы, от соседствующих магов до легендарных Экзархов в их космических дворцах (легендарные маги, которые, говорят, контролируют реальность и пытаются предотвратить Пробуждения, побуждающие Спящих).

Настойчивые соперники всех магов — Провидцы Тронов, маги из тайного ордена, стремящегося установить контроль над миром во имя Экзархов. Провидцы не «владеют» и не управляют правительствами, но их агенты определенно влиятельны в бюрократических офисах, ускоряя или замедляя механизмы правительства.

Над провидцами находятся Экзархи — волшебники, которые, согласно древнему мифу, возвысились до Божественного Царства и вписали свои собственные эксклюзивные и эгоистичные видения в Гобелен (целостность реальности), и которые до сих пор определяют, скрытые от взгляда, направление знаний и целей простых смертных, включая Пробужденных. Эти тайные мастера и смертельные архонты, говорят, манипулируют событиями путями, незримыми даже Пробужденным. Только истинно мудрые могут разглядеть тень их руки за событиями и поэтому работают, чтобы воспрепятствовать им.

Не все еще полностью отдано этим скрытым силам, и говорят, что Оракулы работают против Экзархов на том же космическом уровне. Как и Экзархи, эти маги возвысились, но вместо правления над созиданием они развязали партизанскую войну против фальшивых правителей, надеясь, что однажды Пробудится достаточно смертных, чтобы повернуть события и выиграть сражение. Не все маги верят в существование Экзархов и Оракулов, но легенды о подъеме этих могучих магов и узурпации над Гобеленом побуждают многих на собственные поиски силы.

## Тема: Власть развращает

В магии есть опасность. Переплетение Гобелена творения может раздуть эго и поглотить мага в гордыне. Когда он получает больше власти — контроля над реальностью через творение заклинаний увеличивающегося контроля и сложности — он рискует потерять связь со своей собственной смертной природой, забыть ограничения разума, тела и души. Некоторые маги становятся черствыми, мало заботясь, если их магия оказала ненамеренные воздействия на невинных посторонних. Другие не видят смысла сдерживать свои могучие воли, и используют заклинания даже для самых банальных и повседневных задач, которые, как говорят мудрые, следует выполнять без отсылок к Божественной силе.

Бездна, отделяющая мир, который мы знаем, от высшего мира, по слухам, становится больше с каждым неверным использованием магии. Каждый раз, когда маг вызывает Парадокс из-за ошибочного творения заклинаний, миры отдаляются друг от друга, и все меньше и меньше душ Пробуждаются. Один тайный орден, Стражи Завесы, осуществляет полицейские функции в обществе магов, наказывая тех, кто считается нарушившим законы тишины и секретности, нанося вред самой вселенной своими эгоистичными практиками.

Сохранять баланс силы с мудростью — не просто, как можно представить, для кого-либо с силой обращать свои желания в жизнь. Помимо утверждаемых метафизических последствий неправильного использования силы, есть и более прозаические — все ненавидят дураков. Маг, неспособный контролировать собственную волю, быстро обнаружит себя как минимум изгоем или убитым магией другого мага, если не избежал появления врагов.

## **Настроение: Древняя тайна**

Истинная природа реальности — загадка, которая всегда за пределами решения. Различные тайные ордены следуют различным воззрениям, но ни один еще не смог их доказать. В конце концов, Тайна превалирует.

Космическая Тайна имеет мощное влияние на умы Пробужденных. Их влечет на поиск и решение ее, даже если решение одного аспекта лишь поднимает еще тысячу неотвеченных вопросов. Это настроение — более метафизическая версия темы Мира Тьмы, в целом — темная, тайная конспирация, манящая тех, кто знает. Вместе того, чтобы быть темой Мага, это — его настроение: пропитывающая атмосфера тайнописи, секретов и виднеющихся в дали космических откровений.

## Character creation

Эта глава представляет самих персонажей — магов, населяющих оккультный мир Пробужденных. Представляется процесс создания персонажа, вместе с показателями и системой, используемыми для превращения его в живое существо. Представлены в деталях пять Путей, которыми маги идут в своем Пробуждении, так же, как и инструменты, которые используют современные колдуны для работы с Искусством.

### Создание персонажа

Вы создаете персонажа, чтобы он действовал как ваша инкарнация в игре Сказаний, где акценты расставлены в пользу истории, драмы, а также персонажа. Куда более важно создать персонажа на основе вашего видения его личности, истории и причуд — от его странных привычек и до его общечеловеческих недостатков — чем собрать воедино идеального волшебника на основе каких-то тактических схем о создании лучшей мечущей пламя ведьмы или колдуна — заклинателя демонов.

Распределение способностей вашего персонажа должно показывать, кто он такой и через что прошел в жизни — не только после Пробуждения, но и в течение того времени, когда он и не подозревал о том, что может претворять свои фантазии в жизнь. Какие у него были надежды и мечты, когда он был простым смертным, целью камней и стрел неудачи? Как он изменился с момента Пробуждения? Использует ли он магию, чтобы исполнить желания своей жизни, или он отказался от них, что бы достичь новых? Рассказчик может помочь вам сформировать своего персонажа, будучи говорящей доской для идей и вопросов.

### Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из Книги Правил Мира Тьмы, и добавьте свойства мага Пробужденному персонажу в течение 5 шага.

Выберите Путь.

Выберите Орден. Для начала распределите 2 точки в одном Аркануме, 2 точки во втором Аркануме, и 1 точку в третьем Аркануме. Два из этих Арканумов должны быть из числа Основных Арканумов вашего персонажа (основываясь на его Пути). Наконец, распределите 1 дополнительную точку в любом Аркануме.

Персонаж владеет знаниями в механиках на 6 точек. Рейтинг конкретной механики равен высшей точке в Аркануме, необходимом для его колдования. Персонаж может выбирать механику из любой своей Арканы, но ни одна механика не может быть выше рейтингом, чем количество точек персонажа в этом Аркануме.

Маги могут иметь дополнительные преимущества из специального списка.

Моральность для Магов называется Мудростью.

### Шаг 1. Идея персонажа

Идея, описывающая персонажа, — это основа, на которой он строится. Неважно, насколько сложный или неприятный наступит выбор в его карьере, вы как игрок всегда будете иметь главную идею в качестве ориентира. Идея — это главная мысль, рассказывающая всем о том, кто же ваш персонаж такой.

Идея в основном — это прилагательное и существительное — бесстрашный исследователь, ненормальный библиотекарь, жестокий детектив, одержимая жертва. Он может быть и более детальным, если вы того хотите: «Мой персонаж — бывший коп, который был уволен из структур за проблемы с контролем гнева. Он просто не может вынести вид преступников, играющих с системой и свободно уходящих от расплаты. У него была серьезная полоса жестокости, и сейчас, когда он может рассчитывать на магию, у него есть как и с кем рассчитаться».

Идея вашего персонажа может включать его Путь и орден, или вы можете решить, что он слишком нов в мире Пробужденных, чтобы изменить свои основы и включить эти элементы. Если вы создаете персонажа прелюдии, который еще не Пробудился, вы должны разработать идею для смертного, неосведомленного о магии как о реальной силе, которой он может обладать.

### Шаг 2. Выбор атрибутов

Теперь вы можете превратить ваши решения о личности и истории персонажа в количественные правила, выбрав его Атрибуты. Они описывает естественные способности персонажа. Силен ли он? Умен? Обаятелен? Упрям? Персонаж имеет 9 Атрибутов, разделенных на три категории: Ментальные (Интеллект, Смекалка, Решимость), Физические (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальные (Впечатление, Манипуляции, Собранность).

Первый шаг — решить, какая из этих категорий — основная, категория, в которой персонаж наиболее преуспевающ. Потом определите второстепенную, категорию в которой персонаж достаточно обычен. Оставшаяся категория — слабейшая у персонажа, третичная. Один персонаж может быть атлетом от природы, с Физическими показателями в качестве первичных, но который будет застенчив и наивен в социальных ситуациях — третичная Социальная категория. Будьте свободны в игнорировании ожиданий и игре против стереотипов — ваш атлет может быть силен (высокая Сила), но не иметь дряхлеющей силы (низкая Выносливость), и, хотя его Впечатление и Манипуляции могут быть низкими, он все равно может иметь приличную Собранность, что означает, что он не очень хорош в заведение друзей, но так же и не тюфяк.

Все персонажи начинают с одной точкой в каждом Атрибуте — базовые человеческие способности. Пять точек распределяются в основной категории персонажа, четыре — во вторичной категории, и три точки — в третичной категории. К примеру, атлет имеет пять точек для распределения среди Физических Атрибутов, четыре — среди Ментальных, и три — среди Социальных.

Пятая точка в любом Атрибуте стоит две точки для приобретения. Если вы хотите, чтобы ваш атлет имел Силу, равную 5, то вам нужно потратить 5 точек. (Напоминаем, первая точка — бесплатная, следующие три стоят по одной точке каждая, и последняя, пятая точка, стоит две точки).

### Шаг 3. Выберите Умения

Умения разделены на те же три категории, что и Атрибуты: Ментальные, Физические и Социальные. Ментальные Умения должны представлять знания и науки о мире и улучшаются посредством дальнейших изучений и/или практических применений. Физические Умения должны представлять тренированность, улучшаемую посредством практики и повторения. Наконец, Социальные Умения основываются в основном на межличностном опыте и улучшаются посредством взаимодействий с другим, или через испытания и ошибки.

Как и Атрибуты, категории Умений распределяются на основную, вторичную и третичную. Основная категория получает 11 точек, вторичная категория получает 7 точек, и третичная категория получает 4 точки. Заметьте, что, в отличие от Атрибутов, персонажи не начинают игру с одной точкой в каждом Умении — возможно не иметь ни одной точки в Умении, что отображает абсолютное отсутствие тренированности в данной области. Более этого, это не необычно, так как простые смертные не могут знать все. Так же, как и с любым Преимуществом, пятая точка в любом Умении стоит две точки для приобретения.

### Шаг 4. Выберите Специализации Умений

Хотя персонажи и могут иметь значительную тренированность в какой-либо области или деятельности, таких как вождение машин или изучение оккультного, они превосходны в конкретных аспектах этих областей. К примеру, Джек «Змея» Тёрнер может иметь специальные навыки в обращении с мотоциклами, но не фурами. Он может быть способен водить большинство машин, но большая часть его опыта связана с Харлеями. Представляя это в игровых терминах, такой персонаж может иметь три точки в Вождении, со специализацией на мотоциклах.

Выберите три Специализации Умений для вашего персонажа в течение создания. Они должны быть очень специфическими, в тоже время вы можете выбрать несколько Специализаций для одного Умения. Используя предыдущий пример, Джек «Змея» Тёрнер может иметь Специализации и на мотоциклах, и на внедорожниках.

### Шаг 5. Добавьте свойства Мага

Когда персонаж пробуждается, его мир меняется, и он уже не может оставаться прежним. Он видит вещи, которые никто другой не видит, чувствует незримую рябь в потоках реальности и знает о высшем мире, закрытом для большинства смертных. Его воля проявляется в мире, он и есть магия.

Обратите внимание, что персонаж не может обладать несколькими сверхъестественными свойствами, и что некоторые Преимущества недоступны для сверхъестественных персонажей. Вампир или оборотень не может Пробудиться, и они не могут обладать большинством магических Преимуществ.

#### Путь

Путь мага представляет его внутреннюю связь с высшей реальностью. Это — результат его Пробуждения. Его душа добралась до одного из пяти Высших Царств или его имя было записано там на Сторожевой Башне. Посредством этой духовной связи маг может ниспускать законы Высших Царств, исполняя магию.

## Introduction

Путь персонажа придает цвет ауре его магии и часто проникает в его сны, влияя на воображение и, временами, даже поведение. Его Высшее Царство зовет его, и он чувствует себя как дома среди мест и картин, напоминающих ему о тех странных землях. Символика и мифы, указывающие на места и присутствия его Царства также важны и даже критичны для его методов практики своего Искусства.

Маги спорят о теориях — действительно ли чей-либо путь предопределен или выбирается собственной свободной волей души. Есть серьезные доказательства у обеих сторон, заставляющие большинство пожимать плечами и говорить, что в Высшем Мире возможно все.

Просмотрите описания пяти Путей и определите, к которому вы хотите чтобы ваш персонаж принадлежал.

### Ордена

Орден — социальная организация для блага и пользы магов, помогающая им в оттачивании практик Искусства для целей, которых придерживается орден. Большинство орденов говорят о действительно древнем наследии, ведущем вплоть до прославленной Атлантиды, хотя один из них куда более современен, и ищет способ объединить научный и магический взгляды на мир. Хотя ордена и часто работают вместе, каждый преследует собственные цели и практики. Это часто вызывает конфликты, особенно когда затрагивается вопрос владения ценными магическими ресурсами.

Хотя и персонаж может быть посвящен в орден в процессе создания персонажа, он может позже покинуть этот орден и примкнуть к другому (или остаться один в качестве «отступника»). Маги, которые покидают свои ордена, как бы то ни было, часто оскорблены своим прежним орденом и могут даже вызывать недоверие у членов нового ордена. Если маг не может продемонстрировать дисциплину, чтобы остаться с теми, кто в начале обучал и наставлял его после его Пробуждения, возможно, у него отсутствует необходимая решимость для достижения мастерства в Искусстве. Такие маги могут быть опасны для остальных, особенно если они достаточно непостоянны, чтобы принимать любой союз, им предложенный. Маги не просто заводят друзей; они рассчитывают на мудрость своих орденов для отсева недостойных их внимания и времени.

Орден учит специальным магическим секретам своих членов. Они похожи на Специализации Умений, за исключением того, что они касаются только колдования механических заклинаний, которые были кодифицированы мастером и вдумчиво практиковались заклинателем. Во время колдования механик, использующих одну из Механистических Специализаций ордена, +1 бонус добавляется к набору кубиков заклинания, кидающихся для персонажа. В отличие от Специализации Умений, Механистическая Специализация включает все умение, а не отдельную его специальную функцию этого Умения. Польза от них проявляется только в течение колдования механики, использующей Умение.

Механистические специализации	
Адамантиновая стрела	Атлетика, Запугивание, Медицина
Свободный Совет	Ремесла, Убеждение, Наука
Стражи Покрова	Расследования, Скрытность, Обман
Мистериум	Расследования, Оккультизм, Выживание
Серебряная Лестница	Выразительность, Убеждение, Обман

## Introduction

### Избранные Атрибуты Сопротивления

Пробуждение заточивает разум мага до остроты бритвы, делая его более сосредоточенным на концентрации или практически невозмутимым к любому сюрпризу. Маги получают +1 бонус к точкам Решимости или Собранности, в зависимости от их Пути:

Акантус	Собранность
Мастигос	Решимость
Морос	Собранность
Обримос	Решимость
Тирсис	Собранность

### Аркана

Все феномены вселенной могут быть описаны через действия 10 различных принципов или элементов — Аркан, секретов Сотворенного. Практика Арканы — изучение Тайн, истины за иллюзиями мира.

Понимание магом Арканы и их взаимоотношения — механизм, который он использует для изменения реальности в соответствии со своей фантазией. Чистая сила на подобные деяния исходит из Гносиса; знание того, как работать с помощью магии, исходит из его владения Арканой.

Магия — это нисведение законов Царства Пути мага, посредством благодати Сторожевой Башни этого царства, и наложения их на нормальную реальность. Эти законы различны в пяти Высших Царствах. Каждое царство имеет пару Определяющих Арканумов, два аспекта одной темы в ее материальной и тонкой форме. Каждое царство также имеет один Подчиненный Арканум, особенно слабый принцип именно в этом царстве. Маги не могут улучшить свое понимание Подчиненного Арканума своего Пути выше базы (2 точки) без помощи мага другого Пути.

Путь	Определяющий Аркан	Подчиненный Аркан
Акантус	Время/Судьба	Силы
Мастигос	Пространство/Разум	Материя
Морос	Материя/Смерть	Дух
Обримос	Силы/Суть	Смерть
Тирсис	Жизнь/Дух	Разум

Маг может изучить вплоть до пятой точки в Определяющей Аркане или вплоть до второй точки в его Подчиненном Аркануме. Для изучения пятой точки в любой, кроме Определяющей, Аркане, он должен искать наставлений от мага, чей Путь представляет эту Аркану Определяющей. Точно так же, для изучения более чем второй точки в его Подчиненном Аркануме, маг должен искать наставлений от мага, для которого этот Арканум — не Подчиненный. Если к моменту завершения создания персонажа его точки Арканы превышают разрешенные его Путем, подразумевается что он получил наставления от мага другого Пути.

### Гносис

В тот момент, когда персонаж Пробуждается, он начинает понимать реальность в терминах Высшей истины, видя сквозь ложь предположений и парадигм Падшего Мира. Гносис представляет его степень Высшего понимания, его связь с высшим миром и способность направлять его энергии в низший мир.

## Introduction

Гносис позволяет магу творить магию, в то время как то, *как* он работает с магией, зависит от его знаний Арканы.

Пробуждение персонажа дает ему одну точку Гносиса. Точки Преимуществ могут быть потрачены, чтобы его повысить. Соотношение — три точки Преимущества за одну дополнительную точку Гносиса. Другими словами, вы можете потратить три из семи своих точек Преимуществ, на Гносис 2, или шесть из семи на Гносис 3.

### Шаг 6. Выберите Достоинства

Начинающий персонаж имеет Достоинства стоимостью семь точек, которые могут быть распределены по вашему усмотрению. Эти свойства должны подходить под идею персонажа. Тирсисский затворник из пустошей вряд ли будет иметь точки в Достоинстве Славы, если только это — не часть его предыстории. Рассказчик может поощрять или запрещать определенные Достоинства, или даже предоставлять точку бесплатно (возможно, представляя политический контакт, критичный для хроники). Приобрести пятую точку любого Достоинства стоит две точки.

#### Высокое наречие

Все ордена учат своих посвященных основам Атлантического Высокого Наречия. Каждый член получает Достоинство Высокого Наречия бесплатно. Отступники не получают это Достоинство, если только одна из семи их начальных точек Преимуществ не распределена на это, или на изучение не потрачены очки опыта.

### Шаг 7. Определите Преимущества

То, что следует ниже, меньше сосредоточено на игровой механике, и больше — на важности некоторых преимуществ для персонажей-магов.

#### Сила Воли

Творение волшбы может быть коварным занятием, и магу нужна вся сосредоточенность, которую он может собрать для приведения своих фантазий в реальные вещи или события. Сила Воли — это благо для мага в ситуации, уменьшающей его набор костей, которому необходим прилив концентрации для увеличения. Как и в обычных правилах, трата пункта Силы Воли дает магу +3 бонус к броску.

Мастера Арканумов могут пожертвовать точкой Силы Воли для создания механики — проверенной формулы заклинания. Очки опыта мага могут быть потрачены на восстановление потерянной точки Силы Воли по стоимости 8 очков опыта за точку.

Вы можете тратить Ману в тот же ход, в который тратили пункт Воли.

#### Мудрость

Как только человек становится Пробужденным, он рискует потерять связь с реальным миром. Его способность буквально воплощать свои фантазии в жизнь, обладать чистой властью над окружающими — ужасное искушение. Многие уступают соблазну власти и используют свою магию для самых ничтожных и банальных занятий — телекинетически поднимают утреннюю газету, в то же время магически варя кофе — и для собственного возвеличивания и богатства, обычно контролируя

## Introduction

разумы окружающих и превращая свинец в золото. Те, кто не нашел свой путь в мире, смеоря трудности с помощью выученных уроков, рискуют сойти с пути Мудрости.

Моральность мага — не просто критерий этичности или психологической стабильности в бедственных ситуациях. Это — мерило его способности сдерживать порывы собственной магии, использовать ее мудро и только тогда, когда это необходимо, и избегать причинения вреда окружающим, особенно тем, кто не осведомлен или не имеет защиты от магии.

В качестве необязательного правила, Рассказчик может позволить игрокам, добавляющим свойства мага в процессе создания персонажа, обменять точки Мудрости на очки опыта. Этот обмен отражает высокомерное поведение мага, выпестованное и выученное (соответственно с добавленными очками опыта), но которое так же глубоко его ранило (объясняя потерю Мудрости). Игроки могут принести в жертву одну точку Мудрости за пять очков опыта, опуская показатель Мудрости персонажа вплоть до пяти (до максимальных 10 очков опыта).

Учтите, что уменьшая Мудрость таким способом, так же уменьшает начальное количество очков Маны во время создания персонажа.

### Пороки и Добродетели

Несмотря на чистую власть и Сверхъестественное понимание, маг — все еще человек. Он имеет те же победы и фобии, что и смертные. Маги имеют те же Пороки и Добродетели, с которыми они начинались. Они редко меняются в течение Пробуждения, хотя Рассказчик может разрешить вам изменить Пороки и/или Грехи вашего персонажа, в зависимости от того, что произошло в течении Пробуждения. Хотя основная суть Добродетелей и Пороков для магов не меняется, риски следования им становятся выше. Магу, который утверждает в распространении Надежды, будет легче это делать, когда он сможет творить чудеса словом или жестом, но победить свой Порок Зависти ему становится сложнее, когда он обладает властью, способной привести к падению своих противников.

Дополнительно, когда бы маг не удовлетворял свои Добродетель и Порок, его нимб — выражение его магической ауры — может становится видимым другим, даже Спящим.

### Испытания Огнем

Рассказчик может решить позволить игрокам потратить до игры конкретное число очков опыта, чтобы отобразить часть их жизни между Пробуждением и посвящениями и началом хроники.

Любитель	0 очков опыта
Сформировавшийся маг	35 очков опыта
Маг-ветеран	75 очков опыта
Потрясатель мира	120+ очков опыта

### Шаг 8. Пробуждение к Жизни

На этом моменте ваш персонаж достаточно четко очерчен, по крайней мере, в сфере правил. Теперь вам нужно изложить в деталях, что же значат его свойства и преимущества. Существенная часть вашего персонажа — не терминология правил, которая описывает его, но драматические детали, делающие его живым. Какого цвета его волосы? Как бы вы описали его внешность? К каким особенностям он склонен? Нравится ли он незнакомцам, когда заходит в комнату, или остается

незамеченным?

На все эти вопросы можно ответить с помощью свойств, которые вы распределили. Есть ли у него высокий показатель Впечатления? Тогда он привлекает внимание, даже когда не делает ничего примечательно. У него низкий показатель Смекалки? Тогда на то, чтобы выбрать, какой именно кофе он хочет заказать, ему потребуется больше времени, что, естественно, будет раздражать посетителей в очереди позади него. У него выдающаяся Собранность? Тогда он невозмутим, не обращая внимания на нападки и даже шокирующие события, наподобие произошедшей рядом автомобильной аварии.

За свойствами и точкам, как бы то ни было, есть причуды и привычки, которые есть у всех, и которые формируют большую часть индивидуальности. Курит ли ваш персонаж только самокрутки? Есть ли у него пирсинг или тату, или у него безупречно ухоженный вид? Одет ли он в одежду по последней моде или от Армии Спасения?

Наконец, как Пробуждение изменило эти элементы? Бросил ли он курить, или наоборот начал курить трубку, думая, что так выглядит более мудрым? Проявилась ли у него новоприобретенная уверенность, или он — все тот же заикающийся неудачник? Такие вопросы могут быть заданы с бесчисленными вариациями, и ответы, которые вы даете, уникальны для вашего персонажа.

### Стиль и Суть

Занятия мага магией не subtilны, и не без эмоционального градуса. Каждый маг вырабатывает стиль, или абсолютно уникальный, или имеющий следы его культуры, или представляющий его Путь или Орден. Большинство современных магов смешивают эти влияния, хотя некоторые и ищут «чистоты» одного стиля.

Магические стили состоят в основном из символик — группы знаков, печатей и символов, которые маг предпочитает использовать для усиления собственной магии, тем же путем, что используются мудры для запуска механик: как якоря памяти для воображения. На современном Западе это обычно означает мешанину оккультных символов, от пентаграмм Таро до Египетских иероглифов — все, что удобно магу. Эти символы используются, чтобы подстегнуть воображение и помочь усилить связь с его Сторожевой Башней. Символы — даже Спящие создают знаки — по верованиям, резонируют с конкретными Высшими Царствами, так же, как и некоторые системы верований и мифические циклы.

В некоторых культурах, маги предпочитают работать в духовной или сверхъестественной традиции, извенной Спящим этой культуры. Маги когда-то тоже были Спящими, и смысл, который для них представляли эти роли и образы, не был стерт Пробуждением — на самом деле, он стал сильнее. Следовательно, встретить мага-христианина, использующего более эзотерические техники этой религии, Амазонских шаманов-магов, говорящих на том же духовном диалекте, что и Спящие курандерос, или даже европейских магов, погружившихся в Нордические знания рун — не редкость. Что отличает этих магов от их Спящих товарищей (кроме того факта, что они — Пробужденные, и могут заниматься настоящей магией) — это их знание о Высшем Мире и Атлантической системе *Arg Misteriorum* — истины, скрытой под поверхностью.

Ваш персонаж может выработать свой собственный магический стиль — даже если это всего лишь избирательная смесь различных источников вдохновения. Он может выбрать символы, имеющие для него личное значение (возможно, что и со времен до Пробуждения), или значимые для Высшего Царства его Пути (изображение тотема животного для Первобытных Пустошей, к примеру), или символы, иллюстрирующие его орден (такие, как, к примеру, символы, ассоциирующиеся с духовным

## Introduction

искусством войны Адамантиновой Стрелы). Выбор за вашего персонажа — ваш; ни один маг не может указывать другому, какой стиль он должен использовать (хотя это и не удерживает многих от попыток этого).

## Краткий обзор Свойств Мага

### Путь

Выберите Путь, представляющий Высшее Царство, из которого персонаж черпает свою магию. Это так же определяет Основные Арканы персонажа.

#### Акантус

Путь Чертополоха, Сторожевая Башня Шипа Алхимического Серебра, Царство Аркадия, Королевство Чародейства, обиталище Фей, управляемое Арканами Судьбы и Времени. Чародеи воплощены картой Таро «Дурак», полагаясь на удачу и интуицию для определения своего пути.

#### Мастигос

Путь Бичевания, Сторожевая Башня Железной Перчатки, Царство Пандемониума, Королевство Кошмаров, обиталище демонов, управляемое Арканами Разума и Пространства. Колдуны характеризуются картой Таро «Дьявол», воспевая неограниченную волю.

#### Морос

Путь Гибели, Сторожевая Башня Свинцовой Монеты, Царство Стигия, Королевство Склепов, обиталище теней, управляемое Арканами Смерти и Материи. Некроманты характеризуются картой Таро «Смерть», оставаясь постоянными во время перемен.

#### Обримос

Пусть Сильных, Сторожевая Башня Золотого Ключа, Царство Этер, Королевства Божественных сфер, обиталище ангелов, управляемое Арканами Силы и Сути. Теурги характеризуются картой Таро «Сила», следуя воле божеств.

#### Тирсис

Путь Удовольствия, Сторожевая Башня Каменной Книги, Царство Первобытной Пустоши, Королевство Тотемов, обиталище зверей, управляемой Арканами Жизни и Духа. Шаманы характеризуются картой таро «Луна», следуя позывам страсти и импульсивных действий.

## Ордена

Выберите орден, мистическое сообщество, в котором состоит ваш персонаж. Если вы не хотите, чтобы он присоединялся к ордену, запишите «Отступник» в вашем листе персонажа. Ордена учат своих членов использованию механик более эффективно, когда используются Механические Специализации.

Адамантиновая стрела защищает святилища и кабалы своей боевой магией. Механические Специализации: Атлетика, Запугивание, Медицина.

Свободный Совет пытается освободиться от условностей прошлого и осовременить магическое ремесло. Механические Специализации: Ремесло, Убеждение, Наука.

Стражи Покрова охраняют Тайны от любого, кто расточает их и посмеет открыть их непосвященным. Механические Специализации: Расследования, Оккультизм, Обман.

## Introduction

Мистериум ищет ценные знания, спрятанные в материальном и невидимом мирах. Механические Специализации: Расследования, Оккультизм, Выживание.

Серебряная Лестница желает установить разумную иерархию Пробужденных — со своими членами во главе. Выразительность, Убеждение, Обман.

<b>Избранные Атрибуты Сопротивления</b>	
Акантус	Собранность
Мастигос	Решимость
Морос	Собранность
Обримос	Решимость
Тирсис	Собранность

### **Аркана**

Персонаж получает 2 точки в одном Аркануме, 2 точки во втором Аркануме, и 1 точку в третьем Аркануме. Две из этих Аркан должны быть Определяющими Арканами его Пути. Наконец, персонаж получает 1 дополнительную, которую можно поставить куда угодно. Он может использовать эту точку чтобы изучить четвертый Арканум или улучшить один из трех существующих Аркан.

Смерть	Призраки, разложение и Подземный мир
Судьба	Удача, шансы, клятвы и проклятия
Силы	Огонь, гравитация и шторм — энергия во всех ее материальных формах
Жизнь	Сила над органическим миром растений, животных и даже людей
Материя	Камень, металл, пластик — все неорганические материальные субстанции
Разум	Сила читать и контролировать мысли и эмоции
Суть	Магия сама по себе — Мана, иллюзии и чары
Дух	Общение и контроль духов
Пространство	Управление расстоянием и пространством: телепортация и наблюдения
Время	Прорицание прошлого, провидение будущего, контроль над течением времени

### **Механики**

Выберите механики. Потратьте 6 точек на механики. Рейтинг механики равен высшей точке Арканума, необходимой для сотворения волшебства. Персонаж может выбрать из любого своего Арканума, но ни одна механика не может быть рейтингом выше, чем количество точек в этом Аркануме у персонажа. К примеру, если у него есть Разум 3, Пространство 2 и Силы 1, он может выбрать одну механику Разума 3, одну механику Пространства 2 и одну механику Силы 1. С другой стороны, он может выбрать три механики Разума 2, и/или Пространства 2, или две механики 2 степени и две 1 степени, или шесть механик 1 степени из Разума, Пространства или Силы в любых комбинациях.

## Гносис

Гносис персонажа, его просветленная воля, начинается с 1, но можно потратить очки Достоинств, чтобы его повысить. Соотношение — 3 точки Достоинств за каждую дополнительную точку Гносиса. Другими словами, мы можете потратить 3 из 7 своих точек Достоинств на Гносис 2, или шесть из семи на Гносис 3.

## Мана

Стартовые очки Маны персонажа равны его Мудрости

## Достоинства

Пробужденные персонажи, будучи членами любого ордена, получают Достоинство Высокого Наречия бесплатно. Также они могут приобрести следующие специальные Достоинства: Артефакт (••• или выше), Судьба (от • до •••••), Сны (от • до •••••), Улучшенный предмет (от • и выше), Фамильяр (••• или •••••), Место силы (от • до •••••), Высокое Наречие (•), Зачарованный предмет (от •• и выше), Библиотека (от • до •••••), Затенение (от • до •••), Святилище (от • до •••••), Помощник Сноходец (от • до •••••), Статус (от • до •••••; Консилум или Орден), Должник (•••)

Цены в очках опыта	
Атрибут	Новая точка × 5
Умение	Новая точка × 3
Специализация в умении	3
Определяющая Аркана	Новая точка × 6
Обычная Аркана	Новая точка × 7
Подчиненная Аркана	Новая точка × 8
Механика	2 за каждую точку
Достоинство	Новая точка × 2
Гносис	Новая точка × 8
Мудрость	Новая точка × 3
Сила воли	8

## Character creation example

Сэм пригласил Кэйтлин поиграть в его хронике Магов. Она происходит в Бостоне и включает дробление древних альянсов в городе из-за тайных магических событий. В то время, как старая гвардия защищает свое и старается помешать противникам прийти к власти, кто-то должен разобраться в том, что действительно происходит. Что такое Тайный Пресс, и почему он ветшает? Странные вещи происходят в пригороде, и если маги, не имеющие политических интересов, не смогут найти причину, город может превратиться в магическую мертвую зону.

Сэм дал Кэйтлин чистый лист персонажа, и она потратила какое-то время, размышляя о том, какого типа персонажа она хочет отыграть, до того, как начать писать в листе.

### Шаг первый: Главная идея

Кэйтлин решает, что хочет играть персонажем, одержимым «Старыми путями», земной мудростью, известной местным народам, которые когда-то жили в этой местности. «Старые пути» сейчас почти забыты, их не изучают современные маги. Персонаж Кэйтлин верит, что даже те, кто практикуют связи с ведьмовством и религиями Викки, касаются лишь поверхности древнего знания, которое она пытается открыть.

Кэйтлин выбирает имя персонажа, полученное при рождении — Элизабет Дарлинг, и тайное имя — Макульда, придуманное слово, которое, как она считает, является именем духа, говорившего с ней для Пробуждения.

### Шаг второй: Атрибуты

Кэйтлин распределяет приоритеты и определяет Атрибуты Макульды. Она хочет, чтобы та вела естественный образ жизни и хорошо владела собственным телом, поэтому делает Физические Атрибуты своей главной категорией. Это дает ей пять точек для распределения. Она ставит три в Выносливость, что дает Макульде четыре точки (она начинает с одной точкой в каждом Атрибуте); она крепка и редко болеет. Она ставит одну точку в Силу (для двух точек в результате) и оставшуюся точку в Ловкость (так же, для двух точек в итоге).

Затем Кэйтлин выбирает Социальные Атрибуты как свою вторичную категорию, решая, что Макульда предпочитает работать с другими, включая духов и животных, любым типом аналитических способностей, которые представляют Ментальные Атрибуты. Она распределяет четыре точки среди этих Атрибутов: две во Впечатление (для трех точек), одну в Манипуляции (для двух точек), и одну в Собранность (для двух точек). Макульда обладает сильной личностью и сбалансированными способностями взаимодействовать с окружающими или сопротивляться их попыткам оказать на нее личное давление.

Наконец, она распределяет три точки среди своей третичной категории Ментальных Атрибутов: одну в Интеллект (две точки в итоге), одну в Смекалку (две точки) и одну в Решимость (две точки). Макульда — разносторонний персонаж и в этой области, без выдающихся талантов или полного их отсутствия.

## Шаг третий: Умения

Потом Кэйтлин распределила ее Умения схожим с Атрибутами способом. Она вновь выбрала Физические главной категорией, распределила 11 очков по этим Умениям. Она поставила 4 точки в Выживание, три — в Скрытность, три — в Атлетику. Малькуда знает, как жить вдали от цивилизации, если это потребуется, тихо передвигаться сквозь леса, и может пробежать мили без остановок для восстановления дыхания. Потом она распределила 7 точек среди её вторичной категории, которой, по ее решению, стали Ментальные Умения. Она поставила три точки в Окультизм, две точки в Ремесла и две точки в Расследования. Малькуда читала о сверхъестественной истории местности так много, как только могла, знает, как сделать самой необходимое без необходимости в современной потребительской культуре, и может искать следы секретов своих оккультных знаний, которые еще не найдены.

Наконец, она распределила 4 точки среди ее третичной категории — Социальных Умений. Она поставила две точки в Приручение и последнее две точки в Выразительности. Малькуда знает, как остановить дикое животное или вылечить раненое, и ей нравится петь старые песни, приятные уху земли.

## Шаг четвертый: Специализации Умений

Теперь Кэйтлин определяет три Специализации Умений Малькуды, области, в которых она заметно опытна. Она ставит одну Специализацию в Окультизм — Малькуда много знает о Водьмовстве. Кэйтлин определяет свою вторую Специализацию в Выживании: Малькуда знает приемы Навигации в дикой местности, находя именно то место, которое она ищет, без нужды в компасе или карте. Кэйтлин ставит свою последнюю Специализацию в Расследования: Малькуда что-то знает об артефактах прошлого.

## Шаг пятый: Свойства Мага

Теперь Кэйтлин имеет дело с Пробужденной сутью Малькуды — каким типом мага она стала. Ее главная идея уже отчетливо указывает на Путь Тирсиса, с его акцентом на духовной магии. Она решает, что он и будет Путем Малькуды.

Так как Малькуда одержима прошлым и его секретами, Кэйтлин думает, что она добьется большего успеха в Мистериуме. Она может использовать ресурсы этого ордена в своих исследованиях, и у нее уже есть хорошие показатели в двух Механических Специализациях этого Ордена (Расследования и Выживание).

Избранный Атрибут Защиты для Тирсиса — это Собранность, так что она добавляет одну точку, что дает Малькуде три точки в этом свойстве.

Теперь она выбирает Арканы Малькуды, суть того, как она работает с магией. Она ставит две точки в Дух, Арканум, наибольшим образом отображающий концепт ее персонажа, и еще две точки в Жизнь, Арканум с сильным резонансом с ведьмовством. Она ставит одну точку в Арканум Пространства. Так два из них — Определяющие Арканы для ее Пути, она выполнила минимальные требования Пути. Финальную точку она добавляет к Пространству, что дает ей две точки в этом Аркануме — Кэйтлин хочет, чтобы Малькуда могла колдовать симпатическую магию на расстоянии.

## Introduction

Теперь Кэйтлин выбирает механики Малькуды, заклинания, для изучения которых она тяжело тренировалась. Хотя она и может колдовать любое заклинание как импровизированное колдовство, её механики легче в колдовстве и требуют меньших затрат магической силы. Она получает шесть точек механик. Ее выбор ограничен механиками первой и второй точек Жизни, Пространства и Духа; она не может иметь механики с рейтингом выше двух точек (так как у нее есть только две точки во всех Арканумах)

В качестве первой механики она выбирает «Ясновидение» Дух 1 заклинания, которое дает ей Взор Мага, позволяющий ей видеть сверхъестественные феномены и изучать их. Ее вторая механика «Язык духов» Дух 1 заклинания, которая позволяет ей говорить с духами (её орден называет эту механика «Бесслотная речь»). Следующая ее механика — «Касание Госамера» Дух 2 заклинания, позволяющая ей касаться эфемерных духов и предметов.

Она решает использовать другую Аркану для оставшихся точек. Она выбирает «Самолечение» Жизнь 2 заклинание, буквально спасительное средство во времена опасности. На этом все ее шесть точек распределены.

Гносис Малькуды начинается с одной точки. Хотя Кэйтлин еще не достигла шага, в котором распределяются Достоинства, она решает, что собирается потратить три из семи очков Достоинств для поднятия Гносиса на вторую точку.

Очки Маны Малькуды в начале равны семи, что равно ее показателю Мудрости.

### **Шаг шестой: Достоинства**

У Кэйтлин осталось всего четыре очка Достоинств, так как она уже потратила часть на поднятие Гносиса. Она использует все четыре оставшихся очка Достоинств, чтобы получить воплощенного фамильяра. Она решает, что это будет ворон (хотя бобер и является для нее значимым животным, она решает, что с ним будет тяжело путешествовать), и распределяет его свойства схожим со своим способом.

### **Шаг седьмой: Преимущества**

Теперь, когда все остальные свойства Малькуды распределены, Кэйтлин может выбрать ее Преимущества. Складывая Решимость и Собранность Малькуды, она записывает очки Силы Воли Малькуды на пять точек. Мудрость Малькуды начинается со стандартных семи точек, и Кэйтлин решает, что ее Добродетелью будет Стойкость (ее способность оставаться на выбранном курсе вопреки давлению современного мира), и что ее Порок — Гордыня (она несколько самовлюбленна на тему того, что была избрана духами).

Сложение показателя Размера Малькуды равный 5 и ее четырех точек Выносливости, дает ей девять точек Здоровья. Суммируя Ловкость и Собранность, ее Инициатива равна 5. Ее Защита равна 2, такая же как и ее Смекалка и Ловкость. Наконец, Кэйтлин складывает Силу+Ловкость+5 Малькуды и получает Скорость, равную 9.

## Шаг восьмой: Пробуждение к жизни

Теперь у Кэйтлин есть хорошее представление о том, кто такая Малькуда — по крайней мере, кто она такая на данный момент. Она размышляет о ее прошлом, и о том, что сделало ее такой, какая она есть сейчас. Она решает, что Малькуда выросла в зажиточной семье среднего класса в пригороде. Ее родители ездили в город, в то время как она ходила по полям и лесам в местную школу, иногда возвращаясь поздно и грязной после игр рядом с родниками и ручьями, с лягушкой в кармане. Как раз в тот момент, когда она перешла в старшую школу, ее родители развелись, и Элизабет (настоящее имя Малькуды) уехала жить со своим отцом в город. Она ненавидела его. Пробки, мало зеленых пространств, ужасно многолюдная гавань — все это заставляло ее мечтать о доме в пригороде.

Она начала мечтать о лужайках и лесах, и в ее снах бобер-самка приходила к ней и показывала различные виды ремесел и образов жизни Коренных Американцев. Позже она изучала это по книгам и поняла, что все было по-настоящему — во сне она выучила набор умений, которые большинство современных людей давно забыли. Она стала одержима этими направлениями и поступила в колледж на отделение археологии и антропологии. Но она была слишком вольной, чтобы надолго задержаться в залах, поросших плющом. Она бросила учебу и переехала в окрестности Салема, где несколько ее друзей оказались связаны с Виккой. Она нашла мир в этой религии, но казалось, что она предлагает куда больше, чем могут донести ее учителя, обещает невозможные в современном мире вещи. С ней связался маленький ковен, который работал за пределами местной общины, элитная группа, практикующая только с теми, кто был приглашен, с теми, кто показал серьезный потенциал, который они искали. Они привели ее на насыпь, на которой, как они утверждали, коренные жители отмечали равенство. Узкий проход вел под землю к маленькой пещере, которая, как предполагалось, прекрасно улавливала лунный свет, и направляла его на вырезанные в стене пиктограммы. Она пробралась внутрь, чтобы исследовать это — и закричала, когда остальные запечатали проход за ее спиной. Запертая в полной темноте, плача от ярости и оскорбленная своей же глупостью, она услышала царапание неподалеку. Испуганная тем, что может быть с ней в темноте, она теребила фонарик и наконец включила его — для того, чтобы увидеть самку бобра из своих снов, ее нос шевелился, в то время как она улавливала запах Элизабет.

Успокоенная видом друга детства, но взволнованная возможностью того, что она уже без сознания и галлюцинирует, Элизабет, тем не менее, последовала за животным через крошечный проход. Он был похож на чрево, и она чувствовала, как он начинает смыкаться на ней. Она заплакала от боли и гнева — и широко раскинула руки. Она стояла в широкой пещере, воздух волновался от далекого ветерка. Перед ней была плоская стена, разрисованная древними пиктограммами — она знала, что это были имена. Самка бобра ткнула в ее руку кусок обгоревшего угля своей лапой, и начала ждать. Она подняла его и начала писать свое имя на стене, книге из камня, записывая свое имя не буквами, а рисунком — бобра.

Элизабет проснулась в лесу недалеко от насыпи, с расплывчатыми воспоминаниями о прохождении сквозь проход, который сейчас она нигде найти не могла. Она хмурилась, пытаясь найти любой знак ковена, поймавшего ее, но он исчез. На входе к насыпи был конверт, адресованный ей, со странным знаком, напечатанным на нем. На картинке была связанная и запертая книга с отчетливой личинкой для ключа на обложке.

Скоро Элизабет была посвящена в Мистериум и взяла свое тайное имя от имени ее духа-покровителя, самки бобра Малькуды. Она узнала, что есть и другие места, похожие на насыпь, по всей Новой Англии, забытые и брошенные, некоторые — сокрытые под современными строениями. Она знала, что кто-то должен найти их и понять их древние секреты. Это казалось именно тем, к чему она

## Introduction

готовилась всю свою жизнь.

Итак, персонаж Кэйтлин готов к пути, и Сэм готов начать хронику.