

# Город

1. [Предисловие](#)
2. [Город на побережье](#)
3. [Описание Города](#)
  - 3.1. [Medical Mechanical](#)
  - 3.2. [Храм](#)
  - 3.3. [Метрополитен](#)
  - 3.4. [Школы](#)
  - 3.5. [«Башня Стекла»](#)
4. [История Города](#)
5. [Оккультизм](#)
  - 5.1. [Школы](#)
  - 5.2. [Алхимия мусора](#)
  - 5.3. [Бессмертники](#)
  - 5.4. [Зеркальники](#)
  - 5.5. [Мистификации](#)
  - 5.6. [Урбанизм](#)
  - 5.7. [Адепты](#)
  - 5.8. [Деформация личности](#)
  - 5.9. [Ритуалы](#)
  - 5.10. [Следы на стекле](#)
  - 5.11. [Мёртвый квартал](#)
  - 5.12. [Пять точек](#)
  - 5.13. [Виктор Браун](#)
  - 5.14. [Статьи «Башни Стекла»](#)
  - 5.15. [Заключение](#)
6. [Секты](#)
  - 6.1. [Секта Мёртворождённого младенца](#)
  - 6.2. [Церковь Божественного совершенства](#)
  - 6.3. [Слуги Серого человека](#)
  - 6.4. [Обречённые](#)
  - 6.5. [Чёрные агнцы](#)
  - 6.6. [Орден Хранителей Смерти](#)
7. [Мифические профессии](#)
  - 7.1. [Таксисты](#)
  - 7.2. [Метрополитен](#)
  - 7.3. [Копромаги](#)
  - 7.4. [Служители рекламы](#)
  - 7.5. [Повара](#)
  - 7.6. [Психиатры](#)
8. [Население](#)
  - 8.1. [Анна-Певичка](#)
  - 8.2. [Бессмертные](#)
  - 8.3. [Галиил](#)
  - 8.4. [Гомункулы](#)
  - 8.5. [Демоны](#)
  - 8.6. [Едок](#)
  - 8.7. [Оборотни](#)
  - 8.8. [Отражения](#)
  - 8.9. [Полукровки](#)

- 8.10. [Смерть](#)
- 8.11. [Тараканы](#)
- 8.12. [Три Ведьмы](#)
- 8.13. [Фантомы](#)
- 9. [Слухи](#)

## ***Предисловие***

Данный текст был написан под влиянием шапочного ознакомления с системой «Unknown armies», правда, по пути я половину переврал, половину придумал сам. Оттуда же взята часть жаргона, кое-какие термины. Быть может, сия разработка покажется кому-нибудь интересной.

Разработка во многом оторвана от системного описания, что, в частности, привело к некоторой туманности описания магии и конкретных свойств чего бы то ни было. Это было сделано намеренно, так как, во-первых, разработка предназначалась для полусловесной игры, во-вторых, не предполагалось, что персонажи игроков получают доступ к непосредственному использованию магии. В таких условиях, гораздо проще и более атмосферно не оформлять магию системно, а лишь очерчивать общие границы, что и было сделано.

Теперь, впрочем, магия приобрела какое-никакое системное описание, хотя и не вся магия.

Многое так и осталось недосказанным. У читателя может создаться впечатление напускной туманности, призванной скрыть недоработки. Которые, разумеется, имеют место. Однако недосказанность в описаниях являлась намеренной. Хотя я и могу раскрыть большую часть мною же созданных тайн (те, над которыми я думал), я предпочту оставить их неназванными, препоручив эту обязанность тому гипотетическому Мастеру, что возьмётся плыть по этому мутному потоку сознания. К тому же, любая нераскрытая тайна лучше фактов, так как, если составлена более-менее грамотно, возбуждает интерес и любопытство, чего я надеялся добиться.

Ещё раз высказываю надежду, что моя разработка будет кому-нибудь интересна и благодарю за внимание.

P. S. Также вынужден признаться в беспардонном и грубом плагиате. Квартал Пяти Точек был нагло и тупо украден из модуля **Другого\_Макса** под Неизвестные армии, за что я перед ним извиняюсь.

## **Система**

Необходимое отступление, касающееся системы, использованной в данной игре... Город основан на системе Неизвестных Армий второй редакции, и все системные данные даны в терминах этой системы.

С другой стороны, система – это такая штука, которая, в общем-то, не важна для создания хорошей игры, но при этом оказывает на неё значительное влияние...

Иными словами, система здесь – далеко не главное, тем более что мои дополнения к Неизвестным Армиям не проверялась в живых условиях, так что они могут работать совсем не так, как я задумал. К примеру, я вижу как минимум одну явную дыру в системе – Обречённых, обладающих, пожалуй, слишком большой силой, лишь отчасти компенсируемой ограничениями роли. Если вы заботитесь о

балансе в своей игре, не позволяйте игрокам становится её членами (по крайней мере, достаточно знающими) или даже вовсе уберите эту секту из Города. Как бы то ни было, иногда проще обойтись вовсе без системы, заменив её внутриигровыми соображениями. Или вы могли бы решить провести игру по Городу на основе иной системы. Или же Неизвестные Армии могли бы мне надоесть рано или поздно.

Вот примерные способы перевода системы в словеску с правилами.

#### **Альтернативная бессистемная система.**

Если уж отказываться от системы Неизвестных Армий, то следует сказать пару слов о том, как интерпретировать эффекты заклинаний. Я постарался описать их достаточно подробно, чтобы их можно было понять без знакомства с системой. Просто переведите описанный эффект в термины той системы, которую вы хотите использовать.

**Способ первый, усиливающий:** Просто позвольте адептам творить заклинания (соблюдая ритуальные действия, указанные в его описании) когда он захочет и сколько он захочет, оставив действия, необходимые для получения зарядов, на волю и совесть игрока, поддерживающего образ своего персонажа. Балансу это не повредит, ведь для этого его ещё надо было бы найти. Некоторые ограничения могут понадобиться для создания больших заклинаний – можно просто использовать только для них один из следующих способов.

Также важно упомянуть, что при применении этого способа следует полностью убрать рандомную магию – она слишком сильна без затраты зарядов и даёт огромные возможности в рамках любого оккультного течения.

**Способ второй, нейтральный:** Просто заставьте адептов *находить* их заклинания. Обычно предполагается, что сколько-то заклинаний адепт получает ещё на этапе становления, потроша чужие дневники и мозги или учась по-иному смотреть на привычные вещи, экспериментируя или выдавливая из наставника крупинцы случайной правды. А теперь введите правило, согласно которому адепт начинает без единого заклинания за плечами – все его знания оказались ложны, всё то, что он мнил заклинаниями, не работает в его руках. И затем бросайте наживки в виде простейших и почти бесполезных заклятий в дневниках свихнувшихся конкурентов. Я думаю, не нужно говорить, что даже малые заклинания не валяются на улице и даже не пылятся в главной библиотеке Университета Атиса? Значительные заклинания можно найти в записях и памяти других, более могущественных (а, значит, более безумных и более опасных) адептов и древних книгах, потерянных многие годы назад. Большие заклинания... Вы уверены, что они существуют?

Этот способ следует использовать вместе с одним из прочих, регламентирующих само применение заклинаний, либо же насаживая на обычную систему.

Также он хорошо работает с отменой рандомной магией, делая нахождение заклинаний жизненно необходимым делом для каждого адепта.

**Способ третий, ослабляющий:** Просто возведите действия, обычно приводящие к получению зарядов, в ранг ритуальных. Урбанист хочет найти безымянную улицу? Пускай, в любое время. Только пусть *сначала* построит здание или там взорвёт бомбу на площади, и *сразу же* сотворит своё заклинание.

Этот способ сильно ослабляет адептов, почти полностью убирая всякий смысл из атакующих заклинаний, которые отныне станут средством быстрой и точно рассчитанной атаки, зачастую с использованием правила Увеличения дистанции – просто потому, что их невозможно будет использовать во внезапном столкновении, или просто когда вы долго отрезаны от возможностей исполнить ритуальные действия. Вы ведь не станете строить дом посреди схватки?

Заклинания становятся редкими, адепты же будут вести жизнь, практически не отличную от жизни обычного сдвинутого человека, лишь время от времени действительно творя магию.

Также вы можете посчитать, что Урбанист должен исполнить необходимое действие в отношении именно того лика Города, с которым он хочет взаимодействовать. Так, если он хочет создать стеклянный нож, сперва ему нужно разбить Стеклянную стену, выложить босыми ногами из стеклянных осколков своё имя или ещё что-нибудь в этом роде.

**Способ четвёртый, игры со временем и мастерского произвола:** Ограничьте сотворения заклинаний временными рамками. Это может быть как простое ограничение на количество применений в день/неделю/месяц/столетие. «Нет, ты не можешь воздвигнуть башню из чёрной стали прямо посреди Круглой площади, и заставить всех поверить, что так оно и было, пока не пройдёт месяц с тех пор, как ты провернул это в Ньюфолке». Это может быть время, необходимое на ритуал или там приведение своего сознания в правильное состояние. Скажем, пять минут (или день – если вы хотите существенно ослабить адептов) странных фраз и жестов или предельной концентрации для сотворения малых заклинаний, день (или неделя) для значительных и год для больших. Или же это может быть тот самый метод мастерского произвола – который, кстати, в определённой мере разумно использовать для больших заклинаний – определение времени, подходящего для заклинания по факторам, известным только Мастеру (персонаж может чувствовать, когда время, удачное для заклинания, уже наступило, но не когда наступит) или же и игрокам тоже (в данном случае, впрочем, они вполне могут не принять в расчёт некий фактор, меняющий всю картину или просто не знать о нём). «Нет, ты не можешь создать Отражение Города, в котором нет Храма и трущоб, а тебе поклоняются, как богу медикаментов, потому что звёзды ещё не заняли нужного положения». Метод не из лучших, но его можно использовать для ограничения больших заклинаний – например, если вы также используете первый способ. И, в принципе, этот способ может оказаться весьма интересным, если дать персонажам возможность узнать, когда придёт время того или иного большого заклинания. Конечно, для этого им понадобится информация, которой обладает старик где-то в Атисе, плюс шифр, содержащийся в Запятнанной книге...

Что касается магии сектантов и Мистических профессий, то к ним применим любой способ, кроме третьего. Также их относительно удобно просто перевести на навык или его аналог в используемой системе. Например, магия сект очень удачно ложится на навыки в WoD'e, с их разделением на пять точек – как и пять каналов магии сект.

Теоретически, вышеприведённые способы могут помочь перенести данную игру в рамки словески с какими-никакими, но правилами. Надеюсь, кому-то они пригодятся. Сам я склоняюсь к первому способу, за исключением больших заклинаний, к которым хорошо подходит третий способ.

## Город на побережье

Всё исчезает.

Всё рано или поздно стирается с лица земли.

Умирают люди и те, кого они приручили.

Умирают идеи, миражи и мечты.  
Прахом рассыпаются камни и стены домов.  
Города обращаются в руины.  
Только Я вечен.  
Я медленно, крупица за крупицей, накапливаю внутри сюда трупный яд.  
То, что остаётся после вас.  
То, что вы оставляете Мне.  
Ваша память, ваши следы, ваши свершения...  
Всё это принадлежит Мне.  
Я заточил саму смерть в Своих внутренностях.  
Иронично, не так ли?  
То, что могло Меня убить, становится Моей частью.  
Ещё одной крупицей силы...  
Живи, мечтай, бойся, умирай.  
И оставляй Мне всё, что можешь исторгнуть из себя.  
Всё, что переживёт тебя.  
Своих детей, свои изобретения, свои страхи, своё безумие.  
Простирая кости к небу, утопая потрохами в холодной земле.  
Теряясь в прошлом, прорастая в будущее.  
Я буду жить.  
Вечно.

Приписывается Виктору Брауну.

## Описание Города

Тысячи людей вдыхают густой смог,  
Исторгаемый сотнями заводов.  
Сотни торчков вдыхают сладкий дурман.  
Бриз несёт с моря смрад десятков гниющих на дне трупов.  
Сны несут дым нездешних костров.  
Тяжело вздыхает Город.

Генри Лай, передозировка героина

Город раскинулся на побережье, поглощая себя самого и прорастая  
переплетением вен сквозь узлы собственных нервов.  
На востоке он тонет в вечно сером море, далеко на западе горы окружили его,  
запечатав в котловане.  
Город – это фантасмагория, бред, вещь, которой не может быть. Он рождён из  
соития четырёх городов, ставших его центрами, городов, расположенных слишком  
близко друг к другу, чтобы это было случайностью.  
Хрустальная башня Храма Распятого Бога пронзает его, пригвождая к земле, не  
давая исчезнуть, растворившись в представлениях и огне.  
Добро пожаловать.

Вы турист? Здесь много туристов, съезжающихся поглазеть на древние соборы  
Атиса, на сам Храм или на Стекланную стену, разделяющую Город людей и  
зверей в людских обличьях.  
Яркими, но призрачными тенями вы мелькаете в Городе день или два (а, может,  
задержитесь и на неделю), оставляя свои деньги, а затем исчезните, так ничего и,

не увидев из того, на что стоит смотреть. Некоторые даже не сочтут вас человеком.

Вы родились и выросли здесь? Тогда вы должны знать, куда можно смотреть, а куда нельзя, и когда глаза следует и вовсе закрыть.

В семь часов вы встаёте и идёте на работу – обманчиво-повседневную, обыденную, естественную. В шесть заканчиваете её и, не оглядываясь, идёте домой, стараясь не замечать шорохов за спиной. Это не так уж трудно, если постараться...

По пятницам вы идёте вместе с приятелями в бар, где перемываете косточки начальству и тем из вас, кто в бар не пошёл. Вы стараетесь не смотреть друг другу в глаза, ведь тогда в них отразится смутное беспокойство, которое хуже страха, хуже ужаса. Ведь вы знаете, что *что-то* не так, но не знаете, *что*. И если в глазах вашего собутыльника вы увидите то же самое беспокойство, оно рано или поздно превратится в безумие и заиграет на сверкающих струнах ваших нервов.

Лучше заказать ещё скотча и не думать ни о чём этой ночью...

А в воскресенье вы пойдёте в Храм вместе с вашей семьёй. Если задуматься, вы ведь и в самом деле не знаете, зачем каждую неделю идёте за монахом в чёрной рясе, ведущим вас сквозь трущобы, в которых ютятся уродцы и психи, потерявшие человеческий облик ещё до рождения от смога и химикатов. Но вы не задумываетесь, а входите в кристалл Храма, боясь поднять взгляд на человека, распятого на рельсах, садитесь на древнюю скамью и благодарите Бога, кем бы он ни был, за то, что не живёте в тени его обители...

В Городе витает напряжение, передаваясь по нервам переулков. Безумный хохот слышится из глубин зеркал, а стекло преломляет взгляды, правя лица скальпелем света и тени.

Что-то *должно* случиться, иначе вы просто сломаетесь... Впрочем, вы уже сломлены.

Многие находят утешение и бегство в объятиях сект. В конце концов, такая ли уж большая цена деньги и разум за объяснение всего, что вас окружает и покой?

Другие ныряют в пучину оккультизма, становясь обманутыми дураками или знающими безумцами. Они находят то объяснение Города, которое желают найти, каждый раз разочаровываясь и продолжая поиски. Поиски чего? Чего-то неуловимого, того, что придаст окружающему смысл и цель...

Нет, я не прав. Вы приезжий, ведь так? Вы не нашли своё место ни на одном чёртовом клочке нормального мира. Везде вам мерещились шепчущие тени и потерянные двери без ключей.

Вы бежали. От чего – не так уж и важно... Многое неважно здесь... Быть может, вас преследовали, быть может, кого-то преследовали вы. Быть может, вы гнались за властью, знанием или мечтой.

Так или иначе, теперь вы в Городе.

Добро пожаловать, и постарайтесь вовремя закрыть глаза.

**Ньюфолк**, северо-западный центр. Город неоновых огней, дорогих магазинов, высоких небоскрёбов и квартала Пяти Точек, затмевающих весь его блеск своей тьмой.

Город, состоящий из огромного, разросшегося почти до пригорода делового центра, опоясанного улицами баров и магазинов, в которых может найти отдых любой из тысяч белых воротничков.

Корпорации, офисы компаний, торговые центры – стекло и сталь, скрывающие в своей тени больше тайн, чем любой из живущих в них может вообразить.

Ньюфолк известен также и тем, что именно здесь располагаются типографии большинства печатных изданий, включая (по непроверенным данным) подпольный офис «Башни Стекла».

Здесь же располагается квартал Пяти Точек. Хотя он несколько больше чем квартал – подземные его помещения расползаются, повторяя изгибы

Метрополитена, на довольно приличное расстояние.

Но об оккультном квартале чуть позже...

Если говорить об оккультистах, то Ньюфолк привлекает в основном урбанистов и зеркальных магов. Хотя представители прочих течений, цветущих и давно увядших, также время от времени появляются здесь, случается это всё реже, и на них смотрят со всё большей опаской и подозрением.

**Фартхиллс**, юго-восточный центр. Город бесчисленных заводов, смога и усталых рабочих с серыми от копоти и труда лицами.

Здесь не любят чужаков, сильны семейные или даже клановые узы.

Трущобы медленно захватывают своей язвой Фартхиллс – многие заводы закрылись в последнее время. Хотя закрытые заводы расположены довольно близко друг к другу и образуют кварталы новых трущоб, примыкающие к Стеклой стене, отдельные заводы закрываются и в центре Фартхиллс, бросая пятно на окружающие их ещё дымящиеся сооружения и людей, снующих в их тени.

Здесь же располагаются два порта Города, единственных и неповторимых, вокруг которых раскинулся портовый район, поделивший жителей Фартхиллс на две группы – ту, что живёт близ порта, обслуживая его или просто шляясь неподалёку, и ту, что работает на заводах.

Фартхиллс привлекает мало оккультистов, что тянутся к богатству, власти и средоточию власти. Но, будем оптимистами, оккультисты есть везде. Фартхиллс можно назвать обителью мусорных алхимиков, течения, отколовшегося от урбанистов. Местные районы новых трущоб, вместе с грандиозной свалкой на западе центра, привлекают искателей нового философского камня.

**Атис**, юго-западный центр. Милостью ли семьи Блэкфрайзерс, стараниями ли бессмертников и представителей вымирающих традиций, или по недосмотру, но именно Атис сохранил древние памятники архитектуры в своих чертогах, тем самым сохранив собственное лицо.

Соборы, древние усадьбы и дома, мощёные улицы, памятники и фонтаны (и, конечно, сувенирные магазины вместе с аттракционами – места великого паломничества и поклонения) – всё это представляет себе человек, говоря об Атисе.

Старый город привлекает к себе внимание туристов, странных людей, помешанных на истории или жаждущих посмотреть на арки собора, авантюристов разного толка, коим гораздо легче смешаться с первыми двумя группами, чем с белыми воротничками Ньюфолка или рабочими Фартхиллс и, конечно, мистиков и оккультистов, в первую очередь представителей вымирающих традиций, которым легко смешаться со всеми прочими группами.

Вместе с тем, Атис известен своими увеселительными заведениями. Даже самый выносливый человек рано или поздно устанет бродить по мёртвым анфиладам древних зданий. И тогда он придёт в один из многочисленных клубов, некоторые из них работают днём, другие – ночью. Или же он отправится на окраину, где за умеренную сможет найти более... чувственные удовольствия в домах восходящего солнца.

Есть в Атисе и более респектабельные заведения. Солидные тематические клубы, пытающиеся походить на английские, шикарные рестораны, закрывающиеся один за другим, и чудом сохранившиеся кофейни, куда люди приходят утром, чтобы скоротать за газетой время до работы.

Здесь же расположен Исторический Институт Города.

Желающие духовного просвещения обязательно встретят проповедника одной из многочисленных сект, который сунет им в руки листовки и скроется в толпе, искать следующего ищущего истину...

Атис известен не только дворцами и соборами, но также и их населением...

Можно сказать, что, в определённой мере, Атис – город колдунов и сектантов.

Конечно, они не составляют большую часть населения. Точнее, они составляют подавляющее меньшинство. Зато их больше, чем в любом другом центре Города, если не во всех вместе.

Гораздо проще хранить исчезающее наследие в древних стенах, которые ещё помнят если не пик его власти, то хотя бы начало падения.

Живут здесь, разумеется, и представители более... прогрессивных течений.

Хотя можно ли так сказать о бессмертных, многие из которых следуют путями более древними, чем наследники умирающих традиций?

Вероятно, да. Они ведь, в отличие от мертвецов, проложивших пути, время от времени достигают своих целей...

Здесь же живут мистификаторы, предпочитая древним камням новые клубы, с названиями типа «Ящик Пандоры», долженствующими придать им «исторический колорит».

Кстати, о клубах. Вокруг места, где предположительно стоял особняк Короля чумы, были построены шесть клубов, образовавшие неровный шестиугольник.

Хотя их держат бессмертники (по слухам, уже и не бессмертники, а бессмертные), в клубах собираются в основном представители иных, более многочисленных течений, проживающие в Атисе.

Наконец, **Сэндхейм**, северо-восточный центр. Центр власти, что тут ещё скажешь?

Центр Сэндхейма, средоточие всех рычагов управления Городом – Круглая площадь, на которой возведены здание мэрии, главная больница, пожарная часть, полицейское управление и... офис Medical Mechanical. От площади лучами отходят улицы, делящие Сэндхейм на равные доли. Вдоль них построены прочие административные здания, вместе с Круглой площадью образующие Административный центр, а далее – офисы влиятельных и богатых корпораций и предприятий, стремящихся быть поближе к властям, чтобы всегда быть в курсе дел и не упустить случая...

Около самой Стеклой стены располагается огороженная зона для «людей, потребляющих сомну». Не совсем ясно, зачем она установлена здесь. Можно предположить, что это удобно Medical Mechanical – зона будет всегда под рукой. Можно предположить, что это средство шантажа – если корпорация прекратит поставки наркотика, у властей под боком появится серьёзная проблема, в то время как работники корпорации могут отбыть на свой остров. Можно



предположить, что власти имеют в зоне свои интересы... Или, быть может, это ловушка для «золотой молодёжи» - прямо через улицу лежит источник бесплатного кайфа...

Точно сказать, впрочем, нельзя.

В зону через кордоны пускают свободно, а вот выпускают только после проверки на сом - если человек хоть раз попробовал её, он остаётся в зоне навсегда, выполняя по поручению властей различную работу.

В Сэндхейме нет постоянно проживающих оккультистов, или они предпочитают скрывать это ото всех, кто мог бы заинтересоваться.

В центре Города, вокруг Храма, окружённые Стеклой стеной, располагаются заброшенные **трущобы**, где нет власти, нет работы и, как говорят, нет жизни. В них живут уродцы, напоминающие людей лишь отдалённо. Их изуродовали несколько поколений инцеста, дурной воздух, плохая еда и, как говорят, медикаменты Medical Meskanical и тень Распятого Бога.

Ряды обшарпанных зданий, люди, стремящиеся скрыться от чужих глаз, не думающие о хорошей жизни, думающие лишь о выживании, жестокая секта Мёртворождённого младенца, установившая в трущобах подобие порядка, обещающая надежду, секта Божественного Совершенства, говорящая, что калеки избраны Богом, нищета, голод и, быть может, каннибализм - вот то, чем являются трущобы.

Неудивительно, что их отрезали от остального Города Стеклой стеной, даже на реке воздвигнув дамбы. Конечно, остаётся пара проломов, через которые уродцы могут проникнуть в Город, но куда они пойдут? Первый полицейский остановит их, никто не будет помогать им, даже если они просто спросят дорогу.

Трущобы - это место, где поколение за поколением умирают люди. Место, где цивилизация подошла к своему концу и захлебнулась в дурной бесконечности боли. Место, где не рождается людей. Здесь лучше не иметь глаз, чтобы не видеть упадка и безумия, пропитавшего асфальт и стены домов.

Есть и другие трущобы, между городами-центрами. Некогда перспективные районы, на развитие которых не хватило денег, районы, которые при слиянии городов пришли в упадок, или же районы, которые изначально застраивались приземистыми кирпичными зданиями, чтобы заселить сюда рабочих. Это просто бедные районы, где живут и честные люди, и подонки, сбивающиеся в банды. Здесь живут те, кто слишком стар, чтобы уезжать. И те, кто слишком беден, чтобы позволить себе уехать.

Четыре города выросли из небольших поселений в мегаполисы, сплелись в единый лабиринт улиц, став Городом. Шли годы, Город рос, расширялся, поглощая мелкие поселения, становясь всё больше, всё массивнее, всё больше **оживая**. Тянулись к небесам башни небоскрёбов, с каждым годом всё выше. Словно пальцы титанов, разрывших свою могилу, они тянулись к ненавистному небу, силясь затмить солнце. Всё более яркие огни красили ночь багровой краской.

Но Город рос не только вширь и ввысь, но и вглубь. Расширялась сеть Метрополитена, ко всё новым кварталам протягивались трубы канализации и газа. Старые туннели, построенные ещё до слияния городов (кое-кто говорит, что эти туннели тянутся до самого царства мёртвых и ещё глубже) сплетаются с современными утробами мрамора и цемента.

Грунтовые воды размывают фундаменты, подвалы рухнувших зданий скрывались глубоко под землёй, над ними строили новые. Парковки и целые автострады уходили под землю, силясь принять в себя всё новые и новые машины, тысячами спускаемые каждый год на дороги.

Под землю уходили и торговые центры, и клубы. Люди инстинктивно чувствовали – то, что не позволено под багровыми небесами, можно без страха свершить в подземной тьме.

Город обзавёлся венами и потрохами, огромная утроба поглощает всё больше и больше людей и вещей. Подземные парковки и тоннели автострад, на которых дорога становится единственной реальностью для водителя. Старые подвалы, торговые центры, клубы, многие из них соединены с тоннелями, причём зачастую даже владельцы этих зданий не знают об этих пуповинах. Переплетения тоннелей, живых и заброшенных, забытых людьми или населённых бездомными. Многие тоннели затоплены – перекрытия между ними и рекой зачастую ненадёжны, вода капля за каплей сочится сквозь щели, подтачивая их год за годом, пока однажды не прорвёт слой цемента и не хлынет сплошным мутным потоком, смывая крыс и заплесневелые собачьи кости.

Про подземную часть Города ходит множество слухов, естественно. Подземные своды притягивали людей так же, как небо и море. Что-то зарождается в человеке, проводящем много времени под землёй, будь то работник Метрополитена, бездомный, ночующий в закрытых тоннелях или клубный парень, предпочитающий клубы под землёй. Это что-то в их улыбке, что-то в трещинах на губах. В них селится нервозность или безразличие. Капля по капле из нависающих над ними стен сочится в их головы безумие.

Гноящимся шрамом река под названием Желчь рассекает Город на две части, унося в желтоватой воде грязь, мусор, промышленные отходы... И вещи, которые люди предпочли забыть.

Говорят, что река - это единственное, что не даёт Городу соединиться и стать чем-то иным.

Она рассекает надвое Ньюфолк, Фартхиллс и, конечно, трущобы, не задевая при этом Сэндхейм и Атис.

Желтоватый цвет вод официально объясняют песчаниками, которые река вымывает где-то у истока в западных горах, но наиболее популярной версией является теория сжиженного безумия, медленно текущего сквозь хрустальный Город.

В последние годы вода стала совершенно непригодной для питья, обратившись ядом, от которого бегут даже бродячие псы - кроме тех, что приходят на набережную умирать.

Раньше уровень воды в реке был выше, но она постоянно подмывает подземные коммуникации, затапливает тоннели метро и канализации, фундаменты домов и подземные парковки, так что теперь вода мутным вязким потоком плещется где-то внизу, а обнажённые обрывы берегов скалятся провалами старых туннелей.

Эти туннели обжили бродяги и те, кто не желает афишировать своё местонахождение. Сложилась целая инфраструктура неучтённых жилищ, часть из которых служат местом встреч и переговоров, другие же исполняют роль бесплатных ночлежек и убежищ, в которые не проникает свет. Они открыты каждому, кому больше некуда пойти.

Берега увиты сетью хлипких мостиков и лесенок, зачастую сложенных из подручных материалов и готовых в любой момент рухнуть. Некоторые лесенки, ведущие к "частным" жилищам настроены под вес жильца, человек, тяжелее жильца (например, несущий слишком тяжкий груз слишком большого калибра) просто упадёт в мутные воды далеко внизу.

Туннели имеют совершенно разное происхождение и назначение. Некоторые заканчиваются тупиком через десять метров, другие тянутся на многие кварталы вглубь Города, но также заканчиваются ничем. И некоторые ведут в подземные коммуникации - метрополитен, канализация... и иные, более древние коммуникации, проходящие глубоко под землёй, из которых доносятся визги скрипки и скрежет металла.

Редко кто-то спускается по туннелям достаточно глубоко, чтобы увидеть источник этих звуков - мало кто оказывается настолько глуп.

Водный шрам, с каждым годом всё глубже въедающийся в землю, стягивают швы многочисленных мостов. Большинство из них не ремонтировались годами, многие мосты ненадёжны и готовы рухнуть от сильного ветра и веса легковушки.

И если в Ньюфолке ещё можно найти крепкие мосты, то в Фартхиллс проезд по владениям дьявола больше напоминает извращённую игру в русскую рулетку. Зачастую единственным надёжным способом пересечь реку являются услуги лодочника. Особенно эта профессия популярна в Фартхиллс, ближе к портовому кварталу.

Утлые челны качаются на мутных водах, каждую секунду рискуя опрокинуться, но ведь лучше уж упасть с лодки, чем с моста в небесах, не так ли?

Впрочем, не все лодочники - честные люди... Жёлтые воды реки хорошо отмывают совесть, и многие неосторожные горожане, сойдя с одного берега, так и не добрались до другого.

Рано или поздно река погубит Город. Она медленно, но верно подмывает фундаменты, затапливает коммуникации, нарушает линии снабжения, отравляет водохранилища. Год за годом Город погружается всё ниже под землю, дюйм за дюймом он становится частью подземелий, офисы и жилые дома становятся пещерами, пополняя коллекцию городских мифов. Иногда здания скрываются под землёй вместе с жильцами...

Город окружен недостроенной кольцевой дорогой, которая соединяет все центры, кроме Сэндхейма и Ньюфолка. Между ними дорога примыкает к набережной. За кольцевой официально начинается район пригородов – спальные районы, куда люди приезжают вечерами и откуда уезжают утром. Город медленно наползает на пригород, Сэндхейм застроен вплоть до набережной.

За пригородом, на западе, находится **плантация Галиила**. Обширнейшие поля, где бывал мало кто из жителей Города, да и мало кто хотел бы этого. Непонятно, что именно выращивает Галиил. О его плантации ходит множество диких слухов. Известно, что люди из Medical Mechanical несколько раз были у него.

В каждом из четырёх городов есть свой деловой центр. Большинство офисов в нём закрыто... Точнее, они работают, в их окнах горит свет, вот только никто до сих пор так и не видел, чтобы в них кто-то входил... Некоторые офисы, впрочем, являются самыми обычными, в них работает множество людей, вполне реальных.

Очень редко люди переходят из одного центра в другой. Чаще человек всю жизнь проводит, лишь раз или два совершив путешествие по кольцевой... Ну, если не считать походов в Храм, конечно.

### **Интересные места.**

В первую очередь, конечно, нужно упомянуть **Храм**, расположенный точно в центре Города, видный практически из любого места в Городе, известный всем, объект поклонения, паломничества и слухов... Он построен сплошь из стекла и зеркал, лишь каркас у него металлический. На крыше, на двух перекрещенных рельсах распят некто, напоминающий человека в железной маске. Никто не может с уверенностью сказать, живой ли это человек или искусно сделанная статуя. В любом случае, его маленькая фигурка на фоне исполинской громады Храма приковывает к себе взгляд.

Верующие любых конфессий, близких к христианству, молятся в Храме каждую неделю. Чтобы попасть туда, они собираются в своего рода караваны под предводительством одного из монахов. Распевая молитвы, идут они по узким улочкам трущоб, и уродцы не трогают их, ведь они живут слишком близко к Храму...

Главные ворота Храма всегда закрыты, верующие должны входить в него через маленькую дверку на одной из граней, незаметную среди зеркал и стекла... Похоже, Храм делится на две части. Открытую, в которую приходят верующие, в её глубине живут сами монахи и их глава – Филипп Фишер, разветвляющуюся, занимающую большую часть Храма, включающую в себя как зал для молитв и кельи, так и хранилища, подсобные помещения и погреба с кладовыми. И закрытую, где не бывал никто с момента основания Храма. Поговаривают о лабиринте зеркал, о великих сокровищах и о спрятанном в Храме боге...

Вторым по значимости местом по праву можно считать квартал **Пяти Точек**, своего рода резиденцию оккультистов-теоретиков, сектантов, эскапистов и урбанистов. Впрочем, о нём я уже сказал многое ранее.

Вторым по значимости местом по праву можно считать главную резиденцию **Medical Mechanical**, «утюг», возвышающийся над Сэндхеймом. Это «закрытое» здание. По крайней мере, входа в него найти так и не удалось. Непонятно, как люди Medical Mechanical входят в здание и выходят из него. Директор Medical Mechanical, восьмидесятисемилетний Роберт Мوند, давно уже не показывался в Городе, предпочитая передавать свои распоряжения через личного секретаря, Чарльза Тимоти. Мوند пользуется пугающей славой. Многие говорят, что он

безумен, некоторые не верят, что он жив, кое-кто говорит, что он уже не человек. В любом случае, под его руководством Medical Mechanical процветает и является самой влиятельной организацией в Городе.

Символ Medical Mechanical – зеркальная чаша, в которой лежит Город. Вокруг чаши обвилась аптечная змея.

О **плантации Галиила** мало что можно сказать. Это бескрайние поля непонятно чего на западе от Города. Сам Галиил живёт в небольшом особняке где-то в центре своих владений. Рядом с его домом расположен целый городок, где живут его работники. В нём есть даже какие-то фабрики, магазины и ресторанчики. Работники никогда не покидают своё поселение. Поговаривают, что они давно уже мертвы.

Ходят слухи о **Здании** – здании какого-то завода с исполинскими чёрными воротами, - в котором скрыт Лабиринт. В нём каждый находит то, чего искал... И, как правило, остаётся там, ведь он обрёл всё, чего хотел, и ему незачем уже куда-то идти...

**Особняк Короля.** Он пропал из Атиса. Или его снесли, если верить официальной версии. Говорят, он появился на мифической изнанке Города, царстве людей, утративших жизнь, царстве ненужных вещей и забытых воспоминаний... Так ли это важно? Он просто пропал из обычной жизни... Никто его больше не видел.

Особняк – это просто жилище Короля чумы. Обычный особняк, изменённый Королём согласно своим желаниям. Многие верят, что для своего жилища он похищает людей, которые ему приглянулись.

Во **Дворец Графини** может входить лишь она сама, да её рыцари, которые не допускаются во все комнаты Дворца. Передняя Дворца – зелёный лабиринт, который должен пройти тот, кто желает стать рыцарем Графини. Сам Дворец – бесконечное переплетение узких коридоров и гулких залов, повествующих о былой роскоши и нынешнем упадке.

**Психиатрическая лечебница** имени Виктора Брауна, обычно именуемая «больницей Грейлла».

Крепость белой стерильности, дом, где нет места болезни.

Чистые коридоры, стены, что постепенно начинают давить на глаза, заставляя часто моргать.

Чахлые деревья, умирающие в белых клумбах посреди покрытого гравием внутреннего двора.

Бесцветные люди с тусклыми глазами, равнодушно и вежливо улыбающиеся посетителям и пациентам, которые тихо и медленно, день за днём истончаются, пока вовсе не исчезают среди царства белизны.

И хозяин этого дома – пышущий здоровьем улыбчивый уверенный в себе человек с безупречной осанкой, румяной кожей и правильным прикусом, облаченный в белый халат. Доктор Грейилл.

Чувствуйте себя как дома, вы останетесь здесь надолго.

Всё несколько изменяется, стоит пройти по стеклянному переходу из кабинета доктора в обособленный корпус в глубине территории клиники. Окружающее изолированный дворик чёрное приземистое здание, где в отдельных палатах ещё можно найти старые цепи и оголённые провода, где раздаются крики безумцев, чьё безумие лишь растёт день ото дня.

Эти стены помнят старые дни, и многие из заключённых здесь – тоже.

Во дворе скрюченные деревья прячут землю от света солнца, своей тенью пытаясь погубить густую траву под ногами потеренно бредущих кругами пациентов.

Это корпус для пациентов, имеющих отношение к мистическому и оккультному, тому, что интересует доктора Грейилла, но никак не хочет идти к нему в руки.

Он препарирует тайну, вскрывая умы её носителей, чтобы проникнуть в ускользающие от здравого рассудка тайны... Быть может, ему удалось?

Здесь нет бесцветных людей с выцветшими волосами, зато есть санитары, на чьих халатах навсегда остались бурые пятна. Они не задают лишних вопросов.

Часто они просто наслаждаются душной атмосферой нездоровья, чьим порождением они стали.

А вот и сам доктор в чёрном плаще из змеиной кожи, перчатках, цилиндре. Он опирается на трость с набалдашником из слоновьей кожи, а на его лице – белая птичья маска, скрывающая желтоватую пергаментную кожу, покрытую крупными тёмными пятнами.

Когда он возвращается обратно в кабинет, он втирает в лицо жёлтый порошок, растворённый в спирте. Излишне любопытным он говорит о хронической болезни и новейшем лекарстве, полученном им от друга из Medical Mechanical.

Подручные Грейилла ходят по Городе в поисках безумцев. Известно, что тот, о ком сам доктор или его ближайшие подчинённые сказали, что он безумен, вскоре оказывается за стенами клиники.

Методики доктора остаются его тайнами. Хотя он любит давать интервью, он никогда не впускает никого дальше своей приёмной.

Хотя больница Грейилла не единственная психиатрическая лечебница в Городе, она, без сомнения, самая крупная, известная и уважаемая среди них... И, вероятно, скрывает немало тайн...

Нельзя не упомянуть и квартал **Пяти Точек**, своего рода резиденцию оккультистов-теоретиков, сектантов, эскапистов и урбанистов. Впрочем, о нём я расскажу позднее.

### ***Medical Mechanical***

Medical Mechanical занимает важное место в Городе. Первоначально это была фармацевтическая компания, занимавшаяся также медицинским оборудованием. Однако по мере развития Города, компания обрела всё большее влияние.

Первоначально кампания представляла собой западный филиал корпорации Thoa heavy Mechanical. Однако в 1925 году Medical Mechanical откололась от корпорации, объявив себя независимой компанией. Примечательно, что Thoa heavy Mechanical не предприняла в этом отношении никаких заметных действий.

Medical Mechanical фактически осталась единственной компанией, занимавшейся фармацевтикой и медицинским оборудованием в этой области, что позволило ей быстро приобрести капитал, достаточный для последующих вложений в развитие Города.

Заключив в 1933 году союз с семьёй Блэкрейвсов, Medical Mechanical фактически обрела полное влияние над проектом развития городов, а, следовательно, и над обликом будущего Города. Однако компания проявило поразительную недалёковидность, позволив городам расширяться произвольно, без какого-либо чёткого плана, что привело к созданию огромного лабиринта в центре будущего Города. Особенно примечательным является и тот факт, что разработкой этого проекта занимались Блэкрейвсы, семья потомственных архитекторов, которые не могли не предвидеть подобной проблемы...

К 1950 году Medical Mechanical принадлежало порядка двадцати процентов заводов в центре Города самой разной направленности. Корпорация постепенно приобретает и политическое влияние, добиваясь право вето в отношении новых законов и кандидатур на посты в мэрию. Начато строительство нового блока заводов на острове Самди близ Фартхиллс, полностью принадлежащего корпорации.

В 1951 году резиденция корпорации переносится в Административный центр. Издаётся декрет, согласно которому директор Medical Mechanical имеет право распоряжаться на выборах голосами всех работников корпорации. Происходит планомерное закрытие заводов в центре. Всё делается в странной спешке – вывозится лишь лёгкое оборудование, все рабочие увольняются без компенсаций.

1982 год. Medical Mechanical вкладывает огромные деньги в проект по перестройке Города под руководством младшего из Блэкрейвсов. В частности, Фартхиллс полностью были отведены под постройку заводов и фабрик. Хотя проект предполагал многочисленные выселения людей без каких-либо компенсаций, Муниципалитет одобрил его. Люди, оставшиеся без жилья, устраивали пикетирования Medical Mechanical, Муниципалитета и лично особняка Блэкрейвсов, однако волнения очень быстро прекратились...

Как видно из вышесказанного, сейчас корпорация не только полностью контролирует фармацевтическую продукцию и медицинское оборудование, но также имеет обширное влияние на промышленность Города, не говоря уже о влиянии политическом. Странно, но Муниципалитет, похоже, полностью поддерживал амбициозную корпорацию во всех её начинаниях, даже если они ограничивали пределы его власти...

## ***Храм***

В самом центре Города, посреди района трущоб высится башня из стекла и стали, ставшая прибежищем христиан всех конфессий, не разделяющая католиков и протестантов... Храм Распятого Бога. Единственный официальный храм в Городе.

Может показаться, что трущобы – не самое лучшее место для воздвижения храма... Однако стоит учесть, что Храм не возводился в трущобах – трущобы возникли вокруг Храма после соединения городов. К тому же, сколь бы ни были безумны обитатели этого района, сколь ни падки до наживы, ни один из них до сих пор не осмелился напасть на караван верующих, возглавляемый одним из монахов, что идёт сквозь трущобы от Стеклойной стены к Храму. Более того, никто так и не осмелился напасть даже на одиноких монахов, которых время от времени можно наблюдать где-то в трущобах.

В Храме объединились верующие всех конфессий... Можно сказать, что он – нечто вроде прохристианской секты, подобно Свидетелям... Но он – нечто много большее... Никто не мешал верующим строить церкви в черте Города, никто не мешал им молиться под крышами своих домов... И однако каждое воскресное утро идут они, возглавляемые одним из безликих монахов в серых рясах, сквозь трущобы в Храм, о котором раньше ни разу не слышали...

Он – главная достопримечательность Города. Его центр, его сердце. Стоит пристальнее рассмотреть то, что оказывает подобное влияние...

В 1924 году возникла одна из многочисленных в этой области сект – Церковь Распятого Бога. Примечательным в ней был лишь лидер, поражающий своей молодостью для деятеля, способного сплотить сотни людей (тогда ему было всего 18) и своими амбициями. Он провозгласил, что отныне лишь Церковь Распятого Бога может называться истинной религией, что все прочие конфессии – ложь и ересь.

Многие, слишком многие для подобной секты пошли за Фишером и его учением, что основывалось не только и не столько на Библии, сколько на древнем мистицизме. С тех пор в черте городов не было ни одной прохристианской церкви – все они влились в Церковь Распятого Бога.

В 1926 году был построен Храм. Для его постройки было избрано равноудалённое от четырёх городов место. Храм был чудом архитектурской мысли – построенный сплошь из стекла, лишь каркас был металлическим. Огромная башня-кристалл казалась чем-то нереальным, чудом, свершённым новым богом... Который был распят на вершине Храма... До сих пор неизвестно, был ли то живой человек или статуя... На лице его – железная маска, изображающая древнего старика.

Храм состоит из двух частей. В первой живут и молятся монахи, там же находится зал алтаря, скамьи для прихожан... В эту часть ведёт неприметная дверка в дальней стене...

Через ни разу не открывавшиеся главные ворота можно попасть в запретную часть Храма... В которой бывал лишь сам Фишер... Ходят слухи о лабиринте зеркал, предваряющим тайные помещения, о Зелёной двери, спрятанной внутри, о чудесах и богах, томящихся в Храме, как в темнице... Быть может, никто и не строил эту часть Храма, быть может, она была здесь всегда...



Вплоть до 47 года у Храма было мало прихожан... Лишь монахи, жившие в нём... Простая жизнь, натуральное хозяйство... Лишь изредка приходили сюда люди, ищущие покоя или бежавшие от кого-то...

В Храме проводились странные ритуалы. Людей пронзали копьями, распяв на кресте, надев им на лицо железную маску... И жертвы говорили, то ли в бреду, то ли в откровении о чудесах и пророчествах, о жизни и смерти и о грядущих переменах... Чаше всего жертвами были сами монахи, вследствие чего численность секты заметно уменьшилась...

Монахи каялись в своих грехах зеркалам, и их отражения искажались, подобно портрету Грея, из них рождались чудовища... Или же сами монахи становились чудовищами?

Филипп прикладывал огромные усилия, чтобы достать все книги по оккультизму и рабочие дневники признанных адептов... Тогда их было гораздо больше, чем сейчас, и традиции мистицизма были разнообразны и зловещи...

Фишер говорил монахам, что собирает трактаты, чтобы уничтожить их... И книги сжигались, но иногда до их сожжения проходили дни, а иногда и месяцы...

В 1947 году всё переменялось. Города соприкоснулись, появился район центра, спиралью закрученный вокруг Храма. Прихожане со всего Города стали как один стекаться в Храм, признавая над собой власть монахов. Проповеди храмовников теперь имели особую власть, ведь их слушали тысячи людей, ловивших каждое слово, внимавших ему...

Храм приобретает огромное влияние. В 1987 году, например, это позволило Храму надавить на Муниципалитет, чтобы тот подтвердил анафему на мистиков.

И, однако, Храм по-прежнему остаётся на периферии городской жизни... Он почти не участвует в политике, его не волнует реклама или образование... Он практически не пользуется своей властью... Он просто возвышается в самом центре Города, не боясь обитателей трущоб, привлекая в свои стены тысячи людей, скрывая в себе тайны и зловещие обряды...

И почти никто этого не замечает, считая Храм обычной церковью...

## **Метрополитен**

Метро.

Работники, затягивающиеся очередной сигаретой под знаком «Курить запрещено». Переплетение проводов за чернотой окна. Лица чужих людей, жалкие, напуганные, видны там, где ваши отражения бледнее. Гулкая тишина поездки, в которой тонут звуки. Пугающий голос машиниста, прорывающийся сквозь шорох помех, невнятно объявляющий остановки.

Метро, оплетающее весь Город, проходящее даже под центром (хотя поезда и не останавливаются на станциях под трущобами, а сами станции закрыты) не может являться всего лишь средством передвижения. Это нечто гораздо большее.

Про Метрополитен ходит множество слухов, как и положено всякой уважающей себя подземке. Говорят, что в нём пропадают люди, говорят, что в нём живут мутанты, говорят, что есть потайные ветки. Разумеется, есть и легенда о призрачном поезде, который может отвезти в Ад или Величайший Подземный Торговый Комплекс в зависимости от того, купили ли вы билет.

Правда намного проще. Метрополитен – это мир мёртвых, подземное царство. Конечно, кое-какие слухи могут оказаться правдивыми... В конце концов, Метрополитен разворочен, перестроен и обжит людьми. Не весь, лишь верхние уровни, но всё же этого более чем достаточно, чтобы обычные страхи людские оказывали на него влияние.

Но в сути своей Метрополитен – это последнее пристанище мертвецов. Каждый после своей смерти оказывается там – много глубже любых людских построек, в древних тоннелях, в которые не ступала нога живого человека. Призраки оказываются в кромешной тьме и могут лишь брести наугад. Вскоре они обнаруживают стену, вдоль которой можно идти не одну вечность. На самом деле они находятся в небольшой круглой комнате, которая для них разрастается до бесконечных размеров. Многие остаются блуждать в этой комнате до скончания Города. Иные нащупывают дверь – щели на гладком камне стены – и выходят в туннели, где и бродят, иногда попадая в комнаты, залы или на станции, пока не найдут место, где должны быть.

Туннели столь же различны, сколь и однородны. Туннели могут буквально дышать древностью, стены их могут быть сложены из камня и покрыты паутиной, а на стальных кольцах могут быть закреплены факелы, окрашивающие туннели в тусклый жёлто-багровый свет. Они могут быть и более современными, в конце концов, всё изменяется, даже смерть. Тогда с потолка туннелей свисают оголённые провода, вдоль стен вьются трубы, горят аварийные лампы, а где-то вдалеке – всегда вдалеке – капает вода. Как бы то ни было, туннели всегда разветвляются, запутывают, сводят с намеченного пути, заканчиваются тупиками и теряются во тьме, расплываясь смутными очертаниями. Они – то, что связывает места Метрополитена, вот только связи эти слишком тонки и часто рвутся. По сути, невозможно сказать не только то, куда ведёт туннель, если он вообще куда-то ведёт, но и можно ли по нему пройти или хотя бы вернуться. Туннели – это тёмное переплетение больных изношенных извилин гниющего мозга. Они должны были соединять Метрополитен воедино, вместо этого они их разъединяют. И поглощают неосторожных путников, не считаясь с тем, что они уже мертвы.

Обжитые туннели, по которым гоняют поезда, - исключения из этого правила. Людская техника и колдовство работников Метро сделали их более-менее стабильными и предсказуемыми, насколько это возможно. Хотя и не все поезда, отправляющиеся с одной станции, приходят на следующую...

Но вернёмся к тому, что можно обнаружить, выйдя из туннелей. Места могут быть самыми разнообразными, ведь они сформировались из последних ощущений людей, посещавших их. Здесь можно найти Дом жёлтого сна, где умершие от передозировки наркотика люди находятся в плену собственных галлюцинаций и гниют, прикованные к койкам, пока по их венам струится льющее из капельниц жёлтое варево. Или Колёсная станция, где на колёсах, давших станции название, распяты умершие от старости. Жаркое место, от плиток пола идёт пар, стоит на них упасть капле пота. Местечко для тех, кому перед смертью не поднесли стакан воды.

Когда и если дух добирается по туннелям до того места, где он должен быть, он просто остаётся там навсегда, если только зов музыкантов не будет слишком силён...

Музыканты... Одна из трёх неприятностей, которые могут случиться с теми, кто уже мёртв. Есть мертвецы, которые не желают принять существующее положение вещей. Их ужасает окружающий их новый мир, они не могут примериться с собственной участью. Романтики, мечтатели, идеалисты... Они становятся музыкантами. Теми, кто понял: хочешь быть поближе к поверхности, быть может, покинуть когда-нибудь подземное царство, или хотя бы быть чуть более живым – тогда тебе необходимо поедать других мертвецов.

Из их останков и собственного тела (дух ты или призрак, но тело твоё всё ещё материально) можно создать музыкальный инструмент, чей зов будет манить незнющих и неосторожных.

С каждым съеденным мертвецом музыкант поднимается чуть ближе к выходу, чуть ближе к солнцу. И зов его музыки чуть усиливается.

Из останков своих жертв музыканты создают свои жилища – такие же прекрасные ловушки, как и их музыка, костяные сады, по которым текут ручейки желчи и слёз.

Конечно, нелегко решиться на то, чтобы кого-то съесть... Но... они ведь всё равно все мертвы. И лучше уж они, чем ты, верно? Да и потом – у них ведь всё равно нет жизни в этом мире, лишь страдания и тьма.

Вторая неприятность, бродящая на этот раз по туннелям, это машинисты. Вообще-то неправильно их так называть. Это, в конце концов, почти обычные мертвецы, не имеющие никакого отношения к поездам. Пока их не поймают маги Метро. Подземные колдуны приковывают таких мертвецов к поездам, потому что только так можно заставить туннели приводить поезда туда, куда нужно. Не верите? Тогда прислушайтесь к голосу машиниста, объявляющего станцию, когда запись с мелодичным женским голосом даёт сбой.

Нечленораздельное ворчание, с трудом прорывающееся сквозь шорох помех. В нём едва удаётся не то, что уловить название станции, но хотя бы узнать человеческую речь. Всё просто – машинисты не говорят на человеческих языках, их челюсти слишком деформированы. Они просто зазубривают звучание текста и воспроизводят его. Не очень удачно, но что вы хотите от мертвеца?

Кто такие машинисты? Подобно музыкантам, они знают, что поедание других мертвецов приносит с собой силу и возможность подняться чуть выше. Вот только они не хотят возвращаться назад или не верят, что это возможно. Вместо этого они желают заполучить власть над тем, что окружает их. В определённом смысле, им это удаётся.

Они, как и музыканты, поедают других мертвецов, но, в отличие от музыкантов, живут в туннелях и не заманивают свои жертвы, а охотятся на них.

Постепенно машинисты превращаются в ком плоти, передвигающийся на многочисленных руках, цепляясь ими за сплетение проводов и труб. Многие отращивают яркую лампу в центре тела, которая одновременно и освещает путь (в подземном мире никто не может видеть просто сквозь тьму), и ослепляет преследуемых, которые были настолько неосторожны, что оглянулись назад.

Туннели повинуются воле машинистов, выводя их туда, куда они желают прийти, но при этом машинисты почти не могут покидать туннели, разве что могут передвигаться по промежуточным станциям, но при этом становятся весьма неуклюжими.

Третья опасность – люди, столь назойливые, что не оставляют мертвецов и после смерти. Маги Метро, придавшие верхним слоям подземного царства привычный людям облик, обжившие разъединяющие туннели и подчинившие машинистов и иных мертвецов. Магам Метро часто нужны помощники среди мёртвых. Наркоманы Дома жёлтого сна дают энергию для работы электронных табло, к примеру.

Бойтесь магов Метро, ведь они не боятся вас.

## **Школы**

Как известно, с недавних пор в Городе перестали рождаться дети. То есть, конечно, не перестали, но рождаемость резко и необъяснимо сократилась. В связи с этим многие школы закрылись, осталось всего-то с десяток.

Те, что остались... Ну, скажем, они сильно изменились... Это незаметно со стороны. Разве что можно подметить, что коридоры и классы по большей части пустуют, но это и не удивительно в связи с ситуацией с рождаемостью... Однако, если присмотреться, изменения становятся очевидными.

Школы изнутри больше, чем снаружи. Во многие разы. Коридоры с каждым годом растут, появляются новые классы, в которые никто не заходит. Количество подсобных помещений в любой школе превышает количество учителей и учеников вместе с персоналом. Появляются новые коридоры, ведущие к выходу в неизвестные части Города или же просто в тупик. Под землёй школы соединяются с туннелями старого метро и имеют собственную систему лабиринтов.

На уроках черчения преподают построение пентаграмм и гексаграмм. На уроках географии говорят, что за Городом нет ничего. Учителя литературы и английского исчезают в лабиринтах коридоров.

Процветают новые мифы. В каждой школе – свой набор мистических помещений, ради входа в которые и появляются новые и новые коридоры (их столь много лишь потому, что неведомые архитекторы сами не знают, как добраться до места назначения).

В последнее время что-то странное стало твориться с языками. Обычно приезжие из других стран не чувствуют какого-то неудобства при общении друг с другом в Городе. Однако родители всё меньше понимают детскую речь, равно как и наоборот, хотя вроде бы ничего не изменилось.

В некотором роде, школы формируют отдельную от Города реальность. С каждым годом точек соприкосновения становится всё меньше.

## **«Башня Стекла»**

«Башня Стекла» - подпольная газета, чьей специализацией является разного рода оккультные и мистические сплетни.

В своё время газету официально закрыли по обвинению в клевете на должностных лиц и лично мэра, однако «Башня» не прекратила работу, и свежие номера её продолжают продаваться из-под прилавка во многих киосках.

Общеизвестно, что «Башню» можно купить у таксистов.

Адепты не жалуют газету, ссылаясь на некие старые случаи, однако «башня» чрезвычайно популярна среди обычных мистиков.

Достоверно известно, что всякая статья, напечатанная в «Башне Стекла», имеет под собой реальную основу...

.....

«Башня Стекла» была основана в 1967 году амбициозным журналистом Алексом Греем.

Сразу после своего основания «Башня» мало чем отличалась от сотен других, подобных ей, жёлтых псевдоокультистских газетёнок.

Однако Грей, в погоне за славой и прибылью, быстро принял решение, навсегда изменившее газету.

Он решил, что просто писать о мистических сплетнях – недостаточно для процветания «Башни». Он решил, что за каждой (либо просто за большинством) статей должны стоять реальные происшествия... Даже если придётся лично организовать эти происшествия...

Например, однажды мистер Грей нанял людей, чтобы они подорвали Стекланную стену и окружили пролом оккультными символами.

А потом нанял других людей, убивших первых, симитировав раны от чудовищных когтей.

Затем послал туда журналиста, чтобы он «провёл расследование странного случая, о котором нам сообщил неизвестный». Журналист, осмотрев пролом и трупы, установил: ритуал призыва каких-то тварей из трущоб, что затем убили неудачливых демонологов.

Газета, говорившая только «правду», быстро приобрела популярность. Деньги рекой потекли в карман Грея.

«Башня» выросла, теперь она издавалась многотысячными тиражами.

Однако инсценировать проявления сверхъестественного становилось всё сложнее. Слишком много людей было вовлечено в дело, слишком многие из них были убиты. Поползли слухи. Грей понял, что ему нужны настоящие мистики.

Он обратился к отщепенцам, «еретикам» оккультных течений.

Многие неписанные правила сковывают мистиков и оккультистов, если только они хотят продолжить общаться со своими «коллегами», обитать в оккультной среде, получая ценную информацию и просто делясь успехами и неудачами. Что завсегдаев Пяти Точек, что богему мистификаторов, что даже самых разобщённых мистиков, бессмертников.

Не связывайся с властями и Medical Mechanical. Не входи в Храм. Не вступай в секты. Не делись информацией с людьми не твоего «круга».

На нарушивших эти правила, что известны всем, хотя никем не озвучены, не устраивают гонений, их не убивают и даже не порицают. С ними просто не говорят. Друзья отворачиваются от них, заведения, ставшие пристанищем для мистиков, оказываются закрытыми на ремонт или учёт, стоит отщепенцам приблизиться к их дверям. Их начинают преследовать неудачи, оккультное знание не даётся им. Вскоре большинство из них меняют центр и становятся обычными жителями Города, постепенно забывая всё, что связано с городской изнанкой.

Если только такой изгнанник не был адептом.

Адепт-«еретик» встречается редко, поскольку адепты в большинстве своём знают о том, почему упомянутые неписанные правила так важны...

Однако не следует забывать о том, что все адепты в какой-то мере безумны и одержимы... Их безумие может толкнуть их на нарушение правила, либо же адепт может просто не предавать ему значения, сознательно отречься от традиций и законов... Или просто не знать об их важности...

К таким-то адептам и обратился Грей.

Иосиф Богослов, бывший бессмертник, решил, что он – новый Мессия. Он пошёл в Храм, чтобы предстать пред паствой в величии своём. Храмовники не нашли с ним понимания и изгнали из Храма, прокляв волдырями (которые так и не появились). Узнав о происшествии, прочие бессмертники отреклись от него. Иосиф согласился творить божественные чудеса для «Башни» при условии, что она будет часто писать о проклятом Храме потерявших истинную веру, оскверняющем Город своим присутствием и о еретиках-бессмертниках, возомнивших себя богами (в отличие от него, ведь он и вправду бог...). Марк, бывший урбанист, очень рассердился на храмовников и власти за то, что его похоронили на Неупокоенном кладбище. Выкопавшись, он сам пришёл к мистеру Грею, предложив помощь, если газета «откроет глаза» горожанам на тёмные ритуалы властей, на всю их низость и подлость. Элизабет Вайт, бывший мистификатор, соблазнилась (после прочтения Перумова) предложением Ордена Хранителей Смерти. Она перечисляла деньги, ей присылали электронные пособия... Ей удавалось скрывать своё «увлечение», пока она не попыталась обратить своё «могущество» против «оси зла» - Medical Mechanical.

У неё, однако, ничего не вышло, но методики Ордена были поверхностно известны мистификаторам, что видели её ритуалы. Таким образом, тусовка мистификаторов-перумистов, в которой вращалась Элизабет, узнала про её маленькое хобби.

Её изгнали, затем Элизабет нашёл мистер Грей, предложивший ей работу, в которой она могла бы проявить свою власть над книжными мирами. Вайт согласилась, поставив условие, что газета будет очернять Medical Mechanical и свяжет имя корпорации со смертью и тварями из трущоб, ведь она видела причины своих неудач не в обмане Ордена, но в коварстве корпорации.

Джереми Смит, урбанист, просто не желал признавать власть Графини и ушёл из Пяти Точек. Грей нашёл его, предложил работу, состояние и влияние, и Джереми согласился. Он, как и прочие, выдвинул своё условие: отныне новые журналисты должны были «вербоваться» из рядов мистиков, преимущественно из Пяти Точек. В этом он видел насмешку над Графиней и «неписанными законами».

Все эти условия, конечно, не могли не изменить «Башню». Она стала более агрессивной, встала в оппозицию к властям и корпорации. Структура, ввиду журналистов-мистиков, стала похожа на структуру тайного общества. Журналисты встречались с посланниками редактора в барах Пяти Точек и прочих местах собрания оккультных тусовок. Задания и материалы передавались тайно, был выработан рабочий жаргон, шифр.

И теперь за каждой статьёй действительно стояло реальное мистическое событие. Поговаривали, что, благодаря Элизабет, всё, что будет напечатано в газете, станет правдой.

Власти заметили газету и поспешили закрыть за клевету.

«Башню», однако, продолжили печатать и продавать из-под полы.

По неизвестным причинам, власти не преследуют газету целенаправленно, предпочитая смотреть на неё сквозь пальцы.

Хотя адепты не жалуют «Башню» и смотрят на её читателей искоса, она популярна среди мистиков, хоть они и не любят афишировать это или обсуждать газету с кем-либо, кроме близких друзей.

Конечно, общение сразу со столькими адептами сильно изменило мистера Грея. Начать с того, что его и четырёх адептов – звезду, венчающую вершину башни –

уже давно никто не видел. Редактор предпочитает передавать распоряжения по телефону, а деньги получать переводами на его счёт. О нём ходят дикие слухи. Говорят, что он тоже стал адептом, величайшим из всех, что он поглотил жизни и силу адептов и украл их имена, став божеством газет, что адепты убили его, что он не человек, а дух, олицетворяющий жёлтые псевдоокультурные газетёнки... И прочие, ещё более безумные слухи... Никто не знает правды, да и так ли она важна? Газета будет жить, окутанная мраком неразгаданной тайны. И помните, за каждой статьёй, за каждой строчкой стоит какая-то зловещая тайна... и чьи-то жизни...

## История Города

	325
Апатия.	326
Депрессия.	327
Паранойя.	328
Шизофрения.	329
Я спускаюсь по лестнице в вечность.	330
Каждый шаг изменяет меня.	331
Спираль безумия делает новый виток.	332
Конец близок, меня больше нет.	333...

## Маркус Тод, содержание в больнице Грейилла

В 1926 году секта, называвшая себя «Церковью Распятого Бога», возглавляемая своим двадцатилетним лидером, Филиппом Фишером, воздвигла свой храм на пересечении воображаемых линий, соединяющих четыре города, расположенных относительно недалеко друг от друга. Тогда Храм был у всех на слуху, поскольку построен был практически полностью из стекла, лишь каркас был металлическим... Ну и, разумеется, о нём ходила дурная слава, вызванная тогда ещё живым человеком, распятым над главным входом в железной маске. Некоторые старейшие жители Города утверждают, будто бы Храм был воздвигнут на каких-то древних руинах. То ли тут был старый город, ушедший со временем под землю, то ли тоже храм... Впрочем, вряд ли этим слухам можно доверять.

Храмовники жили обособленно, никому не мешали, не участвовали ни в каких делах, что могли бы заинтересовать власти городов, а посему о них вскоре почти забыли, превратив в страшную сказку для детей.

В 1933 году молодая компания Medical Mechanical при поддержке семьи Блэкрейвс вложила большие деньги в развитие городов, настояв на их быстром увеличении.

В 1947 году города соприкоснулись. Почти сразу начал образовываться квартал трущоб. Бездарный архитектурный план (точнее, его отсутствие) спровоцировал создание огромного лабиринта узких улочек и низких домов. В этом районе пришлось полностью перекрыть нормальное движение. Единственным транспортом здесь остались троллейбусы. Несмотря на всё это, район нового центра функционировал. Он был застроен, помимо низких пятиэтажек, также и заводами, изготовлявшими большую часть продукции Города. Около двадцати процентов всех заводов принадлежало Medical Mechanical. Смог укрывает в себе центр.

Происходит активное смешение оккультных традиций разных городов. Старые традиции отмирают, оставшиеся сливаются и переплетаются. Появляются первые секты, не строящиеся вокруг путей обретения могущества. Безобидные профессии становятся предметами слухов.

В 1951 году Город официально стал единым. Административные центры во всех городах, кроме Сэндхейма, были переоборудованы под полицейские участки и больницы. Город обрёл единый центр управления. Medical Mechanical перенесла резиденцию в новый Административный центр, установив её напротив мэрии.

Одновременно с «рождением» Города усилил своё влияние и Храм, приняв в себе всех верующих, кто хоть как-то относился к христианской религии.

Начинает вырождаться центр, становясь районом трущоб. Закрываются заводы, обваливаются жилые дома. Смог, ставший привычным в этой части Города, приобретает новые свойства и перестаёт зависеть от заводов. Иногда он даже внезапно исчезает...

Виктор Браун накладывает своё знаменитое заклинание удержания. В том же году он возводит свою клинику для душевнобольных.

1951-1960 гг. Постепенно со всех остановок исчезают расписания маршрутов. Схемы маршрутов, хранившиеся в префектуре, постепенно теряются, уносятся сотрудниками домой с неизвестной целью, сгорают и выбрасываются. Всё больше и больше водителей пропадают без вести. Троллейбусы и автобусы становятся частью происходящей мистерии. Похоже, их маршруты постоянно меняются. Невозможно даже проследить линии проводов для троллейбусов.

В 1975 году доктор Грейилл наследует клинику и переименовывает её в «психиатрическую лечебницу имени доктора Виктора Брауна». Больница под руководством нового владельца была почти полностью перестроена. Были установлены прочные решётки на всех окнах, сад был отведён под дополнительные помещения, в частности, под личную лабораторию доктора. Были переоборудованы камеры и подсобные помещения, персонал полностью поменялся. Лечебница выросла не только вверх, но и вниз. Были построены дополнительные подвальные помещения, соединённые сетью тоннелей, соединяющихся в двух местах с линией метро. Постепенно больница увеличивалась в размерах, в частности, было разбито два новых внутренних двора.

В 1981 году наступает необъяснимое затмение, приписываемое Томасу Либерти. Подобные затмения случались и ранее, но никогда не длились более десяти



минут. Данное же затмение продолжалось почти сутки (впрочем, это не совсем верно. Просто затмение плавно перешло в настоящую ночь).

Храм предал анафеме всех изучающих оккультные науки и якобы практикующих магию. Было учреждено кладбище неупокоенных, где хоронились все, кто когда-либо подозревался в занятиях магией или состоял в какой-либо секте. Там же в последствии стали хоронить самоубийц и безумных. Умерших, которых должны были похоронить на этом кладбище, запрещалось отпевать, их хоронили без надгробных плит или памятников в неглубоких ямах, без гробов, лишь обернув тело простой материей. Всё это сделало кладбище любимым местом сборищ разного рода мелких сект кровавой направленности, некрофилов, адептов, практикующих любую форму некромантии и подростков.

В 1982 году Город был полностью перестроен. Милостью семьи Блэкрейвс он превратился в царство бесконечных небоскрёбов, уподобившись отражению Храма. С этого момента Город окончательно отделяется от района трущоб. Воздвигается Стеклянная стена, якобы в карантинных целях (тогда действительно в трущобах вспыхнуло заболевание, похожее на чуму... Оккультисты и мистики связывают её с сектой Мёртворождённого младенца, но вряд ли это может считаться серьёзным аргументом). Хотя в трущобы допускаются все желающие, правом этим пользуются лишь идущие в Храм. И лишь при покровительстве одного из монахов. Из трущоб людей выпускают, лишь убедившись, что человек проживает не в них.

Улица, идущая вдоль Стеклоанной стены, была переименована в улицу Горя. Впрочем, обычно её называют «Горькой» улицей.

В 1986 году произошёл «философский коллапс» и появился Мёртвый квартал. Целый квартал исчез с лица Города, но никто этого даже не заметил. Тогда же старые традиции окончательно отошли в тень, став всего лишь ещё одним слухом. Молодые традиции, порождённые городами и собственно Городом, расползлись по разным углам.

В 1987 году в Ньюфолке возводится по проекту эксцентричной Графини Дворец, и вокруг него вырастают Пять Точек. В Атисе сносят старый, чудом сохранившийся двухэтажный особняк. Никто, впрочем, не смог потом вспомнить, чтобы туда кто-то приезжал, дабы разрушить здание. Говорят, его забрал себе Король чумы. Тогда же появляется легенда, что все разрушенные дома принадлежат Королю, как и души самоубийц. Вокруг бывшего местонахождения особняка строятся шесть зданий-клубов, копирующих исчезнувшее здание. В клубах начинают регулярно собираться бессмертники, обретшие некое подобие упорядоченности (впрочем, основная их масса по-прежнему представлена одиночками-самоучками).

Власти официально подтверждают от своего лица анафему Храма на колдунов. Хотя власти и признают право людей на изучение оккультных наук, такие люди будут и впредь хорониться на Неупокоенном кладбище, при этом власти не несут ответственность за сохранность их тел. Также теперь им запрещено появляться в Сэндхейме.

Власти официально признают легальным применение и распространение (но лишь в пределах Сэндхейма) наркотика сомы. Для употребляющих наркотик

организуется особая зона развлечений, включающая в себя спальные районы и ночные клубы. Употребляющие наркотик обязаны отрабатывать своё жильё, пропитание и собственно сомму, в качестве слуг и чернорабочих.

В один год строится метро, объединившее весь Город. Создаётся ощущение, будто метро никто не строил, но некто открыл, будто оно существовало задолго до самого Города.

В 1991 году впервые пробита Стеклянная стена. Из дыры вылезла некая тварь о двух головах, но без кожи, и издохла. В последующие годы стена была пробита ещё в нескольких местах – как с той стороны, так и с этой. Большинство из этих разломов охраняется полицейскими, но ходят слухи о том, что где-то между Фартхиллс и Атисом есть ненайденный пролом...

В 1993 году было полностью опустошено Неупокоенное кладбище. Тогда же была заложена плантация Галиила. Никто не знает, что он на ней выращивает. Поговаривают, что он поставляет нечто Medical Mechanical.

Описание Города.

Город окружен недостроенной кольцевой дорогой, которая соединяет все центры, кроме Сэндхейма и Ньюфолка. Между ними дорога примыкает к набережной. За кольцевой официально начинается район пригородов – спальные районы, куда люди приезжают вечерами и откуда уезжают утром. Город медленно наползает на пригород, Сэндхейм застроен вплоть до набережной.

За пригородом, на западе, находится плантация Галиила. Обширнейшие поля, где бывал мало кто из жителей Города, да и мало кто хотел бы этого. Непонятно, что именно выращивает Галиил. О его плантации ходит множество диких слухов. Известно, что люди из Medical Mechanical несколько раз были у него.

В каждом из четырёх городов есть свой деловой центр. Большинство офисов в нём закрыто... Точнее, они работают, в их окнах горит свет, вот только никто до сих пор так и не видел, чтобы в них кто-то входил... Некоторые офисы, впрочем, являются самыми обычными, в них работает множество людей, вполне реальных.

Очень редко люди переходят из одного центра в другой. Чаще человек всю жизнь проводит, лишь раз или два совершив путешествие по кольцевой... Ну, если не считать походов в Храм, конечно.

Все правительственные и просто важные учреждения сосредоточены в Административном центре, находящемся в северо-восточном центре (Сэндхейм). Мэрия, управление полиции, главная больница, различные административные учреждения... и главная резиденция Medical Mechanical, конечно...

В Сэндхейме же находится изоляционная зона для людей, потребляющих сомму. Такие люди заключают своего рода контракт с правительством. Их снабжают наркотиком, едой, им предоставляют жилище... За это они обязаны затем всю жизнь работать в качестве слуг, уборщиков... Сомма вызывает практически мгновенное привыкание, прекращение применения наркотика почти всегда означает смерть. Наверное, это лучшее изобретение Medical Mechanical.

Большинство зданий заводов и фабрик сконцентрированы в юго-восточном центре (Раннее название – Фартхиллс), за исключением заводов Medical Mechanical, расположенных на острове на востоке. Ныне густой смог окутывает Фартхиллс, как раньше окутывал центр Города.

О северо-западном (Раннее название – Ньюфолк) центре можно сказать разве что только то, что именно в нём расположены издательства большинства городских газет. В первую очередь, конечно, престижной *Oppidum newspaper* и жёлтой «Башни Стекла». Ну и, конечно, он славен своими барами и многочисленными магазинчиками, торгующими всякими псевдоокультурными товарами.

Юго-западный центр (Ранее называвшийся Атис) чьей-то безумной волей был превращён в запутанный лабиринт широких проспектов и узких переулков. Найти в нём дорогу практически невозможно, даже если вы всю жизнь прожили здесь. Есть десяток карт Атиса, и все они различны. Злые языки говорят, что бессмертники просто не могут договориться, как должен выглядеть Атис, поэтому он выглядит, как придётся...

Атис – признанный центр всевозможных сект, орденов, культов и оккультных кружков. Большинство из них зародились здесь. Представителя любой секты можно найти где-то в Атисе. Бессмертники благосклонно относятся к ним, считая, что сектанты могут поделиться с ними своими идеями и, возможно, помочь на пути обретения бессмертия.

## Оккультизм

На полях несуществующих тетрадей  
Раз за разом дрожащей рукой  
Я вывожу одну и ту же фразу:  
*«Город станет мной!».*

Джим Морган, пропажа без вести

В Городе имеют широкое распространение разнообразные оккультные практики. Хотя большинство из них соответствует реальным, таковые практики с каждым годом привлекают всё меньше последователей. В Городе правят бал новые мифы и оккультные учения, выросшие на них. Урбанисты, бессмертники, мистификаторы, новые алхимики, ищущие философский камень в вине или кокаине... Чем новее учение, чем больше оно соответствует обстановке в Городе, увлечениям и личностям его жителей – тем быстрее оно набирает последователей, тем больше разрастается.

Не существует каких-то структурированных сообществ мистиков и оккультистов. Существуют секты, но оккультисты в большинстве своём противопоставляют себя какой бы то ни было религии... Что же до тайных орденов... Их просто нет. Есть сеть разнообразных подпольных клубов и оккультных кружков, где мистики в тесной компании обсуждают те или иные аспекты тайной стороны Города. Это именно кружки по интересам, члены которых связаны скорее личными отношениями и дружескими узами, нежели принадлежностью к общей тайне.

Большинство оккультистов – теоретики. Адептов, то есть тех, кто может применять оккультные знания на практике, крайне мало, в лучшие годы их было

не более пары десятков на традицию. Это объясняется тем, что большинство учений – это учения о пути достижения могущества адепта. И крайне редко, как уже было сказано, кому-либо удаётся пройти путь до конца...

Чему, в частности, препятствует отсутствие систематизированных знаний. Магические рукописи представляют собой рабочие дневники, теории или рассуждения таких же оккультистов-теоретиков, в лучшем случае – адептов. Сведения, содержащиеся в них, неполны и неточны, ведь в большинстве своём они относятся к области изысканий мистиков, то есть представляют собой непроверенные знания.

Таким образом, каждый мистик усваивает не только собственно оккультные знания седых времён, если уж ему удалось добыть чей-то рабочий дневник, но и все ошибки предшественника.

Иными словами, каждое оккультное учение представляет собой сборник чужих ошибок, предположений, гипотез, шизофренического бреда и крупниц истины...

Возможно, адептом становится тот, кто смог найти все такие крупницы?

### ***Школы***

Это наиболее распространённые оккультные течения Города. Данное ниже описание – весьма приблизительное и неполное, призванное лишь дать представление об оккультизме, поскольку даже сами мистики мало что могут сказать определённого о своих знаниях...

### ***Алхимия мусора***

Землю заменил асфальт.  
Огонь горит в газовых конфорках старых плиток.  
Вода есть только отравленная и вода дистиллированная,  
И неизвестно, что хуже.  
По воздуху летают рукотворные птицы,  
В брюхах которых люди читают газеты.  
Эфир заполнен помехами и бранью.  
Старые стихи мертвы,  
Они стали мусором,  
Но в мусоре они возродятся.

Стэнли Робертс, отравление

(Вывранные страницы из дневника, принадлежавшего некоей Роззи, найденные на свалке близ Фартхиллс)

Записки на полях, подписанные «Эндрю»:

Мне кажется, что я должен прояснить то, чем я занимаюсь... Хотя бы для себя. Надеюсь, эта Джессика не сильно огорчится тому, что я использовал её дневник для своих записей. В конце концов, она выкинула его – я подобрал. Всё честно.

Всё началось очень давно, как и положено начинаться всякой уважающей себя истории. Как положено всякой уважающей себя мистической истории, всё началось в детстве.

Очень долго я не мог понять, для чего родители требовали, чтобы я выбрасывал мусор в пять разных контейнеров? Макулатура, коричневое стекло, зелёное и прочее стекло, органический мусор, прочий мусор. Это было бессмысленно – все знали (и в последствие я подтвердил своё знание информацией из газет и телевидения), что мусор смешивается на заводах переработки и тем более на свалках, прежде чем его сжигают. Бессмысленно.

Кажется, никто другой не замечал этой странности. Остальные дети удивлённо смотрели на меня, когда я спрашивал их, зачем разделять мусор? Взрослые же смеялись, говорили, что это действительно удивительно, а после забывали о вопросе.

Бессмысленность разделения мусора перед всеобщим его сжиганием накладывалась на таинственность мест его захоронений – свалок. Огромные пространства, полные удивительных вещей, многие из которых были совсем даже не сломаны, а лишь поцарапаны, незначительно повреждены или безнадёжно испачканы.

Все самые любимые свои игрушки я нашёл. Все были почти целы. Среди них был даже портативный чёрно-белый телевизор, работающий, правда, со страшными помехами и не имеющий антенн.

Вообще, люди выбрасывают удивительно много вещей, которые могли бы служить ещё месяцы или годы. И, кажется, некоторые из этих вещей никогда не существовали вне свалок...

Как бы то ни было, я вырос с пониманием, что чтобы жить, и жить хорошо, не нужно вообще ничего делать – достаточно долго бродить по свалке, и что-нибудь обязательно подвернётся. Даже еда почти не составляла проблем – если, конечно, вы не против несколько прогнившего гамбургера или просроченной банки консервов.

Однажды я нашёл растрёпанную книгу где-то между разбитыми склянками и осколками механизмов. Книга была об алхимии – одно из новомодных изданий, заполнивших все книжные прилавки.

Из книги я узнал, зачем нужно разделять мусор – это всего лишь первая фаза создания зелья, расщепление окружающего мира на элементы. Огонь, давно утративший божественность и горящий на газовых конфорках и в мусорных баках, землю, погребённую под слоем асфальта, воздух, отравленный смогом и воду, отравленную химикатами, заменили макулатура, коричневое стекло, зелёное и прочее стекло и органический мусор. Прочий мусор стал эфиром, субстанцией, заполняющей всё вокруг.

Теперь я знал, как использовать мусор – величайшее богатство, которого может достигнуть человек.

Я и раньше экспериментировал с остатками выпивки и просроченными медикаментами, но не решался использовать совсем уж ядовитые вещества, и проводил эксперименты крайне осторожно. Поэтому у меня было какое-никакое оборудование, главным элементом которой являлся перегонный аппарат, найденный где-то у Сэндхейма.

Теперь же осторожность была отброшена. Вначале я экспериментировал только с органическим мусором – самая близкая человеку стихия. Вскоре я установил, что при правильном обращении любое вещество утрачивает свои вредоносные свойства... Приобретая взамен другие, но всяко меньшие.

Затем пришла пора работы с остальными стихиями. Они также утрачивали любые вредные свойства, даже, казалось бы, неотъемлемые. Битое стекло не раскрывало гортань, макулатура не отравляла.

Также я выяснил, что в изготовлении зелий важна символика – из пивной бутылки можно получить выпивку, но не снотворное, из заплесневелого сыра – еду или лекарство от чумы, но не лекарство от простуды или яд.

К сожалению, мне не удалось полностью избавиться от побочных эффектов. Прочий мусор, использованный в качестве катализатора, усиливает побочные эффекты, равно как и положительные. Побочные эффекты зависят от зелья или вещества – выпивка как-то раз на неделю сделала меня пускающим слюни идиотом, а лекарственная смесь вызвала сильный жар, прежде чем помочь.

Чем лучше становилось моё оборудование, пополняющееся за счёт найденных на помойке деталей и приборов, тем качественней становились полученные зелья и вещества, тем меньше в них проявлялись побочные эффекты.

Я всё ещё живу найденными на помойке вещами, но уже не только потому, что не вижу смысла работать за то, что можно запросто взять бесплатно. Дело в том, что свойства эликсиров очень сильно зависят от вещей, которые удалось найти для их изготовления. И если сегодня я могу приготовить эликсир, возвращающий молодость (остатки пищевых добавок, смешанные с измельчёнными первой бритвой юноши и пожелтевшими детскими фотографиями, растворёнными в эссенции пластмассовых игрушек и смешанные с вытяжкой использованных подгузников), то завтра не смогу даже сварить выпивку (толчёное коричневое стекло, растворённое в луже блевотины) или бодрящий порошок (измельчённые пакетики растворимого кофе, смешанные с вытяжкой пластиковых бутылок из-под кока-колы), если не пройдуся утром по свалке в поисках подходящих вещей.

Кажется, алхимики, подобные мне, уникальны среди магов Города. Другие адепты – так зовут тех, кто действительно владеет колдовством – прошли через какие-то жуткие обряды посвящения. Они улыбаются пустыми улыбками, ими владеют странные навязчивые идеи. Они почти утратили рассудок. Я не такой. Я в здравом уме, пусть даже эти «нормальные люди» и не понимают этого. Как бы то ни было, я сделал выбор сам, я сам открыл закономерности и формулы. Мой рассудок никто не испытывал на прочность.

В последнее время я начал находить множество самых разнообразных ключей. Я думаю, где-то поблизости должен быть замок, к которому подходит хотя бы один из них.

...(поздняя приписка) И я нашёл тот замок. Он был в моей голове. Теперь я знаю кое-что про алхимию, чего никогда не скажу ни одному моему знакомому. Особенно тем, кто уже научились делать сносные препараты. Я вовсе не хочу, чтобы искусство соединения элементов покинуло и их...

Алхимия – огромная пустышка, в этом она похожа на мусор, который использует. Нет никакой символики, нет никаких законов мироздания, нет никаких закономерностей. Есть только я и куча отбросов. В моих руках они превращались в порошки, таблетки, вытяжки, обладающие неестественными свойствами...

Теперь всё ушло. Я знаю, что только мои иллюзии, моё представление о том, что происходило, вдыхало в эликсиры силу.

Передо мной стоял выбор – и дальше жить в лабиринте собственных иллюзий или вернуться в реальный, нормальный мир. Надеюсь, я сделал правильный выбор. Сегодня мой первый день работы. Теперь я дворник. Мне видится в этом некая насмешка над моей жизнью, но я просто не мог получить лучшую работу.

## **Примечания**

Алхимия мусора – действительно могущественная штука. Теоретически. Теоретически, вы можете создать всё, что вообще можно представить в виде зелья, порошка или таблетки. Наркотик, антидепрессант, снотворное, яд, зелье, от которого вы будете спать три дня, эликсир бессмертия, сыворотка правды – всё это и ещё многое и многое другое таится в мусорных баках позади ресторана или медицинской фабрики.

Если вы найдёте ингредиенты, символически связанные с нужным продуктом. И, конечно, если вы сами понимаете, что и как вы хотите сделать.

И, повторюсь, если вы вообще можете представить нечто в виде эликсира, порошка или таблетки. Зелье, расширяющее зрачки и позволяющее видеть почти в полной темноте (разумеется, если вспыхнет внезапно свет, возникнет небольшая проблема...)? Вполне возможно. Порошок для лазания по стенам или астрального путешествия? Вряд ли.

И, конечно же, табу. Любое колдовство налагает ограничения на своих адептов. Колдовство властвует безраздельно над теми, кто был достаточно глуп, чтобы проникнуть в его истинные тайны. Ну а сущность власти – причинять страдания. Иначе как вы можете быть уверены, что ваш слуга выполняет вашу волю, а не свою?

Так вот, табу – купить или продать любую вещь. Вы можете торговать недвижимостью, информацией, людьми или услугами (да, и тем, о чём вы подумали), но стоит вам купить несчастный хот-дог – и магия уйдёт из ваших рук, обращаясь здоровой кучей мусора, как и для тысяч людей вокруг. Для людей, над которыми властвует Доллар и Реклама. И вещи. Тысячи ненужных вещей. Алхимик мусора живёт только тем, что находит на свалке. Конечно, только с тех пор, как он осознал себя, как алхимика, в первый раз смешав эликсир. Если в детстве вы купили себе леденец – это простительно.

## **Бессмертники**

Войди в книжный магазин. В любой, желательно наиболее паршивый. Осмотри груды макулатуры, исписанной людьми, которые ничего не знают, но умеют хорошо врать. Что ты увидишь в этих книгах? Вампиры, маги, боги, демоны... Как хочется людям верить в то, что они не одни на этой земле, в этом Городе... Ха, если бы они видели то, что вижу я!

Зачем ты пришёл и тратишь моё время? Ты тоже хочешь найти тех, кто не может называть себя потомком обезьяны? О, ты хочешь стать одним из них... Что ж, могу тебя обрадовать. Ты хотел найти магов? Они есть. Ты хотел найти вампиров? Они есть. Ты хотел стать одним из них? Это возможно...

Но я вынужден огорчить тебя – никто из них не то, чем кажется. Бессмертные, они вечно скитаются по Городу и его отражениям, замкнутые в воздвигнутых ими стенах. Да, каждый из них могуществен, каждый из них бессмертен, зачастую не только в плане максимальной продолжительности жизни... Но готов ли ты заплатить великую цену за великую силу? Вечное проклятие, Плата. У каждого она своя. Кто-то переживает вечный цикл смертей и возрождений, кто-то оказался заключён в стенах иллюзий... Всё индивидуально и зыбко, и лишь одно постоянно – сила не приносит счастья. Никогда. Сила не исполняет желаний, не служит тебе. Да, ты будешь управлять ей, если пройдёшь весь путь. Но не будешь править. В некотором смысле, ты станешь рабом силы, влекомым призраками прошлого... Но, да. Ты станешь могущественным.

Ты согласен? Отрадно видеть такую одержимость в наше время... Слушай же дальше...

Первое, что нужно сделать на пути к бессмертию и могуществу – это купить мне выпивку. Шутка, не нужно на меня так смотреть.

Если серьёзно, пути столь же индивидуальны, сколь и Плата. Может быть, тебе достаточно проорать «Кровь – это жизнь!», публично отречься от веры и выпить означенной крови? Нет, этот путь не для тебя... Нет в тебе мрачной обречённости отрекшегося, но верующего, нет и самой веры, чтобы от неё отречься... Да и кровь для тебя – просто жидкость... Может быть, карты? Тысяча пасьянсов, тысяча раскладов, тысяча партий в преферанс и покер, татуировки тузов, вера в удачу и Пиковый туз – и пред нами новый бубновый король? Нет, ты не игрок, да и не шулер... Может быть, история трагической любви и жертва единственного, что тебе было дорого в твоей бессмысленной жизни? Нет, ты никем не любим и никого не любишь, фанатик... Как видишь, пути разнообразны. Одни из них коротки, другие длинны и извилисты... И в конце – могущество и вечный непосильный груз... Стоит ли искать, спрашиваю я тебя ещё раз? Стоит...

Ну что ж, ты спросил, и я отвечу. Чтобы пройти путь бессмертного, нужно осознать одну простую вещь: есть лишь ты и то, что тебя окружает. Ничто не важно, кроме твоей истории. Ты удивлён? Напрасно. Как я уже говорил, бессмертные заперты в собственноручно воздвигнутых стенах. Для них есть лишь их трагедия, их цели и желания...

А теперь подумай над такой вещью: станешь ли ты бессмертным? У каждого из них – свой путь и своя история. Чем твоя история столь примечательна, что *некто* заметило тебя? Большинство тех, кто зовётся ныне бессмертными, просто жил и преследовал недостижимые цели... Или просто страдал... У тебя есть цель в конце пути? Ты готов убить своих близких и съесть их сердца ради её



достижения? Нет, просто придумать себе невозможную цель нельзя... Многие так и делали, я иногда навещаю их... Кладу цветы на их новое жилище, протираю камень или крест, ставший им крышей, хе-хе... Многие из них живы и сейчас. Грейилл, знаешь ли, заботится о своих пациентах...

Чтобы стать бессмертным, ты должен найти цель, найти свой путь... Навряд ли ты сможешь разыграть личную трагедию, с жертвами любимой и призраками так, что ты будешь к ней непричастен, так что великая цель для тебя – единственный путь. Найди её и отрекись от всего, кроме неё. Гонись за химерой, чтобы так никогда и не настигнуть... Возможно, тебя заметят...

Можешь попробовать просто жить по иным правилам, нежели человек. Спи днём, не работай и живи найденными деньгами. Занимайся странными вещами, веруй в то, чего нет. Как тот игрок, про которого я говорил. Рано или поздно, если тебе повезёт, твои правила, правила игры, станут правилами твоей жизни, и потянут тебя за собой...

Неважно, каким путём ты идёшь, важно лишь полностью отдаться ему. Он – твоя жизнь, и нет более ничего. Только ты и твой путь, то, что тебя окружает... Я так и не смог поверить в цель, у меня её нет... Я знаю слишком много и верю слишком мало... Может быть, ты сможешь?

...Ты прошёл долгий путь. Ты нашёл свою химеру, ты уверовал в правила игры... И вернулся к старому учителю, который скоро умрёт... Но перед тем как сойти в объятия Вечной Спутницы, я сыграю с тобой последнюю шутку... Ты через многое прошёл, ты видел многое из того, чего нет ни для кого более... И теперь я дарю тебе знание, которое, возможно, погубит весь твой путь, уничтожит всю твою веру...

Помнишь, я говорил, что, чтобы стать бессмертным, нужно, чтобы *нечто* заметило тебя? Это ложь. Нет ничего, кроме тебя и твоего пути, помнишь?! Нет судьи, оценивающего твои поступки, нет ничего, кроме тебя и твоей веры! Люди творят бессмертных, как люди творили богов! Ты, лишь ты сам можешь сделать себя бессмертным, заодно навсегда отняв у себя счастье. Только ты и никто иной... Нет силы, нет богов, нет ничего... Есть лишь люди, которые так жаждут могущества и вечной жизни... Стоит ли ради этого жертвовать настоящей жизнью, стоит ли отказывать себе в счастье, гнаться за химерой, чтобы никогда её не догнать, но уверовать в её существование? Ты думаешь, что стоит?..

## **Зеркальники**

Я смотрю на незнакомца в зеркале,  
С удивлением узнавая в нём себя.  
Я ощупываю пальцами лицо,  
Как всегда, недоверчиво,  
Убеждаясь, что я похож на того,  
Кто смотрит на меня из зеркала.  
А затем оборачиваюсь к трупу в кабинке туалета  
И поднимаю нож.  
Работа ещё не закончена –  
Только я должен носить это лицо.

Тончайший слой серебра отделяет зеркало от простой стекляшки.

Или контраст света и тени.

Но в этом тончайшем слое и в этой игре теней скрывается много больше того, что человек мог бы увидеть... Или о чём он мог бы подумать...

Смотрите прямо в глаза своему отражению и медленно наклонитесь к зеркалу, прижмитесь к его холодной гладкой поверхности, пока не сольются в один зрачки отражения. Что вы видите в них? Себя? Темноту? Бездну? Насмешку. И ненависть.

По ту сторону живут, если о них можно так сказать, те, кем вы могли бы стать.

Будь у вас больше времени, больше усердия, больше терпения... Ваши

Отражения – сотни сотен, тысячи тысяч чудовищ с вашим лицом и вашими глазами, горящими одним-единственным желанием – украсть ваше имя. Они обладают всей властью, всем умением и всей силой, которой вы могли бы достигнуть... Но, вероятно, не достигните никогда. И всё же они заперты там, в мире серебряной амальгамы, между светом и тенью, по ту сторону стекла.

Можно с уверенностью сказать, что им не нравится такое положение дел.

Они хотят вашей крови, ведь вы живы, а они существуют лишь благодаря вам.

Они хотят украсть ваше имя, занять ваше место. Для этого им, конечно, следует убить вас – вы ведь не удивлены?

Разумеется, владеть именем может только один человек – или Отражение, - поэтому, если кому-то из них удастся добраться до вас, один из них займёт ваше место, остальные же станут его Отражениями, и будут жаждать уже его крови. Впрочем, об этом вам уже не надо будет волноваться.

Весьма вероятно, что вы уже видели Отражение, занявшее место оригинала. Как их узнать? Некоторые верят, что все левши – чьи-то Отражения. Впрочем, вряд ли это так. Каждое Отражение – мастер в каком-то деле, деле, что наиболее ценил оригинал, в котором он наиболее преуспел. Например, если мы говорим об Отражении урбаниста, то оно будет способно силой воли исказить Город, создавая аллеи и лабиринты.

И есть ещё один признак. В конце концов, мастера есть и среди людей. Но мало кто из людей смотрит в зеркало с торжеством, пылающим в глазах, с жестокой полубезумной улыбкой, застывшей на губах. Он вырвался, он успел раньше, он свободен, остальные – его сородичи – заперты в глубинах амальгамы. И он смеётся над ними, каждый день благодаря небо, Город, Распятого Бога или Макдоналдс за то, что он здесь.

Зеркала – это не только ужас, притаившийся на самом виду и опасность, о которой не знает никто. Это ещё и власть, как всякий страх. Немногие, очень немногие отваживаются искать силы в зеркалах. Гораздо проще сойтись лицом к лицу с демонами трущоб, вызвать гнев Распятого Бога, вечно гнаться за иллюзорной целью и знать об её иллюзорности, перелистывать беллетристику, как священное писание... Чем сойтись в битве с самим собой. Более чем с самим собой. С тем, кем вы всегда стремились стать, с тем, кем вы могли бы стать.

Зеркала близки к Стеклу, одному из ликов Города. Это и неудивительно, ведь что такое зеркало, как не стекло, покрытое с одной стороны амальгамой? Или же простое окно поздно вечером, когда свет падает на него только из комнаты, и смутные тени в его глубинах складываются в отражение. Разница между ними в

том, что Стекло преломляет взгляды, искажая картину мира, впитывая в себя то, что взгляд несёт в себе... Зеркало же прикрывается отражением, отправляет взгляд назад, создавая некую тайну и недосказанность, что становятся источниками власти.

Поэтому зеркальных магов считают ветвью урбанистов, хотя их силы и имеют различный источник и предоставляют различные возможности.

Зеркала дают власть над собственными и чужими Отражениями, над обликом и сутью, позволяя красть чужие способности и чужие лица. Это магия воров и убийц, что не побоялись потерять себя.

*Ты уже давно знал, что в зеркалах таится что-то, чего лучше не видеть. Ты боялся отражений, так похожих на тебя и всё же чем-то неуловимо отличных.*

*Ты научился бриться и причёсываться на ощупь, чтобы лишний раз не смотреть себе в глаза.*

*Ты разбил все зеркала в своём доме, ведь что такое семь лет несчастий против вечного страха?*

*И всё же ты не мог отвести взгляд от зеркальной глади.*

*Ты знал, что зеркала таят не только страх, но и власть.*

*В твоих снах сверкающие осколки складывались в маски и доспехи, что делали тебя неуязвимым и всемогущим.*

*Ты собрал осколки и сложил из них новый узор, напоминавший человеческую фигуру. Ты знал, что должен стать ей. Чтобы избавиться от страха. И чтобы обрести власть.*

*Затем был долгий поиск. Ты бродил по Городу, вглядываясь в чёрные провалы витрин и мутные зеркала в туалетах торговых центров.*

*Ты учился видеть то, что ускользало от взглядов тысяч людей, что каждый день смотрели туда же, куда и ты – и не видели и половины того, что сумел увидеть ты. Ты видел то, что скрывали края зеркала. Ты видел мир по ту сторону стекла, и тысячи Отражений, таящихся в его глубинах.*

*Ты узнал, что каждый человек отбрасывает сотни Отражений, жаждущих его крови и его имени. Каждое из них обладает всей полнотой власти, которой человек мог бы достигнуть, если бы никогда не сворачивал со своего пути.*

*Ты узнал, что становиться между двумя зеркалами – сущее безумство. Отражения при этом проскальзывают сквозь тебя, из зеркала в зеркало, в бесплодной попытке добраться до тебя. Это незримо подтачивает твой разум, обрекая на кошмары, в которых ты видишь собственную смерть... Или что-то много страшнее.*

*Ты узнал, что даже случайные брызги крови, попавшие на поверхность коварного стекла могут стать опасными. Ты видел – хотя и не мог поделиться своими видениями с другими людьми – как зеркало бурлит и клокочет, впитывая в себя капли жизни, как сами капли колышутся под волнами стекла, пытаясь сложиться в имя своего хозяина.*

*Ты узнал, что многие уже давно заменены собственными Отражениями. Некоторые даже не помнят об этом, они полностью убедили себя, что они те,*

*чьи имена носят. И они не понимают даже, почему каждый раз, когда смотрят в зеркало, в них просыпается торжество.*

*Ты узнал, что Отражения достаточно могущественны, чтобы их ненависть просочилась сквозь их глаза, заражая оригинал, если тот слишком долго смотрит в глаза своему отражению. От этого человек заболевает, от него отворачивается удача и всё в таком роде. Иногда и уличным предсказателям стоит немного доверять.*

*И ещё ты узнал, как получить власть серебряной амальгамы. Нужно всего лишь отказаться от себя. Порвать все старые связи, уволиться с работы и не искать новой, продать дом, оставив лишь ростовое зеркало, с которым ты так и не смог расстаться.*

*Перестав быть собой, ты потеряешь связующую нить с собственными Отражениями. Они станут никем, тенями на поверхности стекла. И тогда их можно будет убить. И взять их власть себе. Уподобиться им, обретя силу.*

*И вот ты стоишь на коленях перед зеркалом в чёрной раме, с разрезанным опасной бритвой пальцем, и выводишь своё имя каплями крови, борясь с волнами, прокатывающимися по зеркальной глади. Рядом с тобой на полу лежит револьвер. Ты **должен** успеть ухватить его.*

Отражение приходит в движение. Оно встаёт с колен и прикасается к имени на стекле, жадно впитывая порами кровь. Зеркало становится податливым, и на этой стороне уже показалась рука.

Обучение начинается с собственного убийства. Нет, не самоубийства, а убийства себя. Своего Отражения, точнее, вот только чтобы его убить, надо его призвать. А чтобы призвать своё Отражение, придётся отдать ему своё имя.

Напишите на зеркале – или, возможно, вам ближе витрина поздней ночью, - своё имя, и приготовьтесь встретить двойника, что придёт украсть его и убить вас.

Есть одна очень крупная проблема в этот момент: Отражение обладает всеми властью, знаниями и навыками, которых вы могли бы достичь, идя по своему пути. Иными словами, Отражение, как это не парадоксально, знает магию Зеркал. Поэтому полагаться лишь на свои силы – верный путь к смерти, которой, впрочем, заканчиваются большинство таких попыток.

Хотя, конечно, не всё потеряно – даже Отражение не устоит перед пулей в лоб или ножом под ребро. Вот только ни то, ни другое вы не должны держать в руке, когда пишете своё имя, и когда Отражение приходит из глубины зеркала – иначе ваш двойник тоже будет обладать оружием.

Вы оказались достаточно быстры?

Или, может, вы просто установили механическую ловушку перед зеркалом?

Возможно, вам просто повезло?

В любом случае, теперь вы по праву можете считать себя зеркальным магом... К сожалению, вы уже заплатили большую цену – вы потеряли собственное имя.

Какие это может иметь последствия для вас? Теперь вы – лицо в толпе, мало кто обратит внимание на вас и вообще заметит... Конечно, если вы не будете слишком активно привлекать к себе внимание, например, разбив витрину магазина и вытащив телевизор.

Вас перестанут узнавать старые друзья и близкие, хотя, конечно, вы сможете познакомиться с ними вновь – как другой человек. И, если вы будете видаться достаточно часто, они даже могут не забыть вас.

Ни одно ваше дело не войдёт в историю, даже в историю вашего квартала – после смерти лишь надгробный памятник будет напоминать о том, что вы когда-то существовали.

И в тот самый момент, когда Отражение безжизненно оседает на пол (не забудьте избавиться от трупа), вы осознаёте, что всё это было ненужно, что всё напрасно. Сила исходит не от ритуалов и жертвоприношений – она исходит от вас самих. Жертва была напрасной, вы могли достигнуть власти, просто думая соответствующим образом. Теперь, впрочем, поздно что-либо менять. Примите последствия с честью.

(Система: Самосознание 10, затем, по мере необходимости, много-много проверок на Изоляцию, опять же Самосознание, Сверхъестественное и, возможно, Беспомощность.)

Также вы больше не будете видеть собственных отражений в зеркалах. Они всё ещё там, таятся где-то в глубине, но скрываются, боясь показаться вам на глаза. Помните: на неподготовленного человека вид мага с неприметным лицом, не отражающегося в зеркалах, действует странно, заставляя его креститься и хвататься за острые предметы.

А теперь вы, видимо, хотите узнать, что получили за это?  
Не буду вас томить.

### **Стиль атаки Зеркальников**

Всё просто. Опасность ждёт в глубинах зеркал. И если всматриваться в них слишком долго, опасность всплывает из глубин и, преодолевая стеклянную поверхность, вонзается в тело жертвы тысячами стеклянных осколков. Чтобы атака Зеркальников вообще подействовала, в момент её применения цель должна где-то отражаться. В своём (или адепта) карманном зеркальце, в тёмной витрине, в окне дома напротив – где угодно, где есть стекло и достаточная разница света и тьмы по обе стороны от неё, чтобы отражения обрели форму и цвет.

Когда магическая атака совершена, зеркала, в которых отражается жертва, взрываются, и их осколки устремляются к жертве, безошибочно находя уязвимые места её тела.

В целом, урон не зависит от количества зеркал вокруг. Если зеркал много, осколки оставляют множественные, но по отдельности неопасные царапины. Если зеркало одно, но повреждение велико, осколок может вонзиться в глаз или горло.

Однако, зависимость всё же есть, хотя она и не очень заметна. Так, от осколков одного или двух зеркал можно попытаться Уклониться. Если же атака совершена в непосредственной близости от ростового зеркала или, тем паче, среди множества зеркал (в ярмарочном лабиринте, к примеру), то повреждение *значительно* увеличивается. Если вы применили малую атаку, она станет значительной. Если значительную... Давайте считать, что жертва наконец обрела покой и закроем эту тему, идёт?

**Получить малый заряд:** Пристально всматривайтесь в зеркало в течение, как минимум, трёх часов. Или же посмотритесь не менее пяти минут в зеркало, которого вы раньше не видели. Конечно, своего отражения вы там не увидите. Но, может быть, увидите нечто иное?

**Получить значительный заряд:** Создайте собственноручно зеркало. Маленькое карманное или ростовое – не важно, если только Мастер не захочет дать вам дополнительные заряды за величину или искусность зеркала.

Или же притворяйтесь кем-то ещё в течение дня, обязательно обманув хотя бы одного человека, знакомого с объектом подражания. Эта имитация не должна нарушаться даже в глазах других.

**Получить большой заряд:** Создайте уникальное зеркало, в которое будут смотреть миллионы людей по всему миру. Произведение искусства, зеркало, связанное с великим событием или, скажем, орбитальное зеркало для перенаправления солнечных лучей.

Или скупите все зеркала одного из городов-центров. Конечно, дело осложняется тем, что люди, у которых вы купили зеркала, будут покупать новые зеркала...

Или же убедите другого человека, что вы – это он, а он – ваше отражение.

О, и никакой магии.

**Табу:** Пройти мимо зеркала, которого вы раньше не видели, не посмотревшись в него с минуту или две в спокойной обстановке либо в течение трёх раундов в критической ситуации. Конечно, пока не пройдёт пять минут разглядывания зеркальной пустоты, вы не получите заряда... Но до него ли вам будет под дулами пистолетов?

**Домен:** Подражание чужой личности, воплощение желаний, связанных с тем, кем человек хотел бы быть – внешность, навыки, характер... Зеркальный мир и его обитатели, их подчинение и уничтожение.

**Начальные заряды.** На начало игры Зеркальник обладает четырьмя малыми зарядами.

**АКА:** Имеиджмейкеры.

## **Малые заклинания**

### **Вот моя карточка**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Превратите ваше карманное зеркальце в выбранную вами карточку. Однако нужное вам удостоверение должно было хоть на секунду отразиться в зеркале. Некоторые адепты специально подставляются под арест, чтобы заполучить в свою коллекцию блестящий значок. Если жертвы обмана не прокидывают проверку Разума с изменением -10%, они уверены, что карта та, что вы говорите. «Это ФБР, мэм».

### **Живое зеркало**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Украдите на часок внешность другого человека, отразившегося в вашем карманном зеркальце на мгновение. Каждый раз, когда вы творите это заклинание, вы можете украсть и иные черты жертвы. Голос, шаги, дыхание. Конечно, лишь внешние проявления.

Многие адепты используют это заклинание постоянно, чтобы хоть на время вернуть себе подобие индивидуальности.

## **Игра света**

**Цена:** 1 малый заряд

**Эффект:** Вы можете, проведя рукой по зеркалу, изменить картину, отражающуюся в ней. Добавить пару предметов или, наоборот, затенить некоторые из них. Изменение требует пристального взгляда и, в общем, занимает около пяти минут, зато и держится довольно долго – до следующего заката или рассвета, время смены света и тени. Или пока зеркало не закроют тёмной тканью, а стекло не прекратит отражать свет. Созданные предметы могут перемещаться по заданной при сотворении заклинания программе (или по программе, которую задаёт адепт на всём протяжении действия заклинания. При этом он может совершать и другие действия, если те не требуют сосредоточенности.). При этом они вполне могут проходить сквозь другие предметы, «заслоняя» их. Затенение объектов не действует на предметы, с которыми они могут взаимодействовать. Так, если человек, невидимый в зеркале, возьмёт со стола карандаш, в зеркале тот отразится парящим в воздухе. Объект должен отражаться в зеркале, чтобы его оттуда убрать.

## **Типичное лицо**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Когда вы творите это заклинание, выберите человека в пределах вашей видимости. Заклинание заставляет его чувствовать, что он уже где-то встречал вас прежде. Естественно, встречал... Каждый день, когда чистил зубы. Заклинание не в состоянии заставить человека вспомнить адепта, но вызывает мощное чувство *deja vu*. Это хорошее заклинание для того, чтобы заставить людей игнорировать ваше присутствие на «закрытой» области, и может также использоваться, чтобы закрепить хорошую линию разговора. («Простите, мисс... в какую школу вы ходили? Я знал это! Я сидел рядом с вами на, что там было, физике? Английском? Да, г. Джиллис. Вы – та, кто всегда хотела посмотреть мои записи, когда была больна, так? Да! Ваше имя вертится у меня на кончике языка... я могу угостить вас напитком? Во имя прошлого?»)

## **Облик ужаса**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Жертве этого заклинания кажется, что вы снимаете маску со своего лица, открывая ужасную форму – чем является эта форма, зависит от страхов цели, хотя ужас, о котором обычно рассказывают, просто чистое невыразительное лицо. Это вызывает проверку Сверхъестественное-8 и может спровоцировать страсть Страха жертвы. Вы должны обладать чем-то, что ассоциируется со страхами – дохлой крысой, человеческим или коровьим черепом, чёрной хламидой с пентаграммой – чем угодно, особенно хорошо будет, если вы используете аспекты страхов вашей жертвы. Также жертва должна постоянно отражаться в зеркале, соприкасающемся с вашей кожей – зажатой в руке, закреплённой на лбу, в общем, придумайте что-нибудь.

## **Осколки**

**Цена:** 3 малых заряда.

**Эффект:** Это малое заклинание атаки Зеркальников. Всё так, как описано выше.

## **Свет мой, зеркальце**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Это первое из заклятий призыва Отражений. Но лишь для разговора. Найдите зеркало, в котором недавно, не более девятнадцати минут назад, отражался интересующий вас субъект. Прошепчите его имя, плюнув на зеркало и растерев слюну. Появится его Отражение, расплывчатый силуэт, который может ответить на пять ваших вопросов касательно субъекта. Обычно Отражения довольно словохотливы, если это может повредить их хозяину, но они никогда не скажут того, что может хозяина погубить – он всё ещё нужен им. Перед каждым вопросом они вполне могут долго выяснять у вас, как вы хотите распорядиться полученной информацией. И могут отказаться отвечать на тот или иной вопрос. Тем не менее, он всё ещё будет входить в число пяти. Неплохое объяснение для друзей, посвящённых в вашу тайну, зачем вы часами торчите перед зеркалом...

## **Я снимаюсь на ТВ**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Если вы действуете как представитель специфической профессии – доктор, адвокат, кто угодно – вы получаете любой соответствующий навык на уровне, равном вашему навыку Зеркал. Заклинание развеивается, если кто-то усомнится в вашей власти – «Вы действительно водопроводчик?» например, или спрашивает ваше удостоверение – или после того, как наступит следующий закат или рассвет. Вы должны также обладать некоторыми атрибутами избранной профессии, так, что случайный человек мог бы вас опознать по ним.

## **Значительные заклинания.**

### **Зеркальные очки**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** Вам нужны плоские зеркальные очки. Такие, чтобы сидящий напротив вас человек видел в них своё неискажённое отражение. Вы должны капнуть на них чужой кровью, творя свою магию. Если всё пройдет нормально, у вас в руках окажется артефакт, защищающий вас от лишних взглядов. Магических, я имею в виду. Ваши мысли под замком, никто не разоблачит вас настоящий облик до тех пор, пока вы не снимаете очки. Конечно, это не идеальная защита. Фактически, каждый раз, когда кто-то хочет каким-либо образом магически просканировать вас, его бросок на соответствующий навык получает сдвиг в -50%. Если бросок не предусмотрено, бросается Душа с положенным сдвигом.

### **Обыватель**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** Это заклинание эффективно накладывает Типичное Лицо на каждого, с кем вы говорите в течение следующих двадцати четырёх часов. Как только вы привлекаете их внимание, люди начинают думать, что уже знают вас. Кроме того, это узнавание чуть более позитивно, чем нейтральное *déjà vu* Типичного Лица. Люди чувствуют, что не только знают вас, но и считают вас приличным типом. Это



не означает, что каждый встречный готов ради вас ходить на члене - но они, вероятно, признают за вами презумпцию невиновности.

### **Отражение наших желаний**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** В течение следующего полчаса вы кажетесь тем, кого встречные ожидают увидеть. Если она ожидает встретить её возлюбленного, вы выглядите и говорите, как он; если она ожидает её злейшего врага – что ж, это вы. Это заклинание затрагивает каждого, кто смотрит на вас, даже тех, кто знает, что вы находитесь под его действием – и может запутать ваших союзников, если они столкнутся с вами неожиданно. Это заклинание не предоставляет вам ни один из навыков или способностей ожидаемой персоны, но при этом не вынуждает действовать специфическим образом. Однако вы немедленно узнаете об ожидаемых и «соответствующих» действиях – вам подсказывают их Отражения встречных людей, живущие в ваших зрачках.

### **Злобный брат-близнец**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Создаёт постоянный артефакт – зеркальную маску человека, выбранного вами. Когда вы носите эту маску, вы походите всеми особенностями – видом, голосом, походкой, даже мелкими физическими особенностями – на вашу цель. Если вы когда-либо сталкиваетесь с вашей целью, нося эту маску, она навсегда теряет свою силу.

Создание маски без подготовки требует как минимум нескольких дней, если вы обладаете необходимыми для обработки навыками. Симпатический предмет, типа личной вещи или фрагмента тела цели (локон волос обычен, хотя кровь или сперма сделают маску прекрасной) необходим для сотворения заклинания. Иными словами, вы выдуваете стекло в форме человеческого лица (или его силуэта), наносите серебряную амальгаму на внутреннюю сторону, а между ними кладёте волос или разливаете кровь жертвы. Не забудьте проделать глазные прорезы.

Только адепт, создавший маску, может с уверенностью использовать этот артефакт. Если другой маг надевает маску, она функционирует как обычно в течение примерно десяти минут, после чего теряет всю свою силу.

А теперь идите и испоганите чью-то жизнь.

### **Дом Зеркал**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Когда вы находитесь в бою, вы можете использовать это заклинание для того, чтобы сделать себя намного менее уязвимым для ударов. В основном, нападающий на вас чувствует себя дезориентированным и воспринимает всех участников боя как вас. Его шансы достать настоящего вас уменьшаются в зависимости от того, сколько людей участвуют в бою.

Каждый, кто объявляет атаку по защищённому Домом Зеркал, делает рандомный бросок, чтобы увидеть, кого он *действительно* атакует. Чем больше людей вовлечено в бой (с обеих сторон), тем большую защиту предоставляет Дом Зеркал; она особенно сильна, когда враг превосходит вас в численности.

Недостаток заклинания в том, что оно не предполагает никакой защиты в поединках один на один, если поблизости нет свидетелей.

Это заклинание длится не более пяти боевых раундов. Оно может быть продлено на два раунда за каждый дополнительный значительный заряд, потраченный на это. Заряды могут быть добавлены в середине боя, но это тратит боевое действие. Возможно применять это заклинание на других людей.

## **Мёртвое Отражение**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Вновь призовите своё Отражение. Это будет труднее, чем в первый раз, у вас ведь больше нет имени. Вам необходимо войти в зеркальный мир, отыскать там себя (он будет от вас скрываться) и притащить – живого или мёртвого – в реальный мир. Если вы убили своё Отражение, поторопитесь, вы должны успеть за час после его смерти.

Теперь разделайте Отражение, аккуратно вырезав нужный орган – обычно сердце или мозг. Окропите его своей кровью и слюной и поместите в спирт или ещё куда-нибудь, где он сохранится подольше. Если орган не успел прогнить, то следующую неделю ничто не может повредить выбранный орган. Пули, что должны были разmozжить вашу голову, пролетают мимо или застревают в глазном яблоке. Нож проходит в сантиметре от сердца (и, естественно, перерезает аорту). Это заклинание можно сотворить множество раз, каждый раз выбирая новый орган.

Некоторые... нечистоплотные и достаточно удачливые, чтобы выживать, адепты держат десятки собственных Отражений, не давая им умереть раньше времени, и вырезая из них органы по мере надобности.

## **Танец отражений**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Вам нужно ростовое зеркало и ваша кровь на нём. Обведите кровью овал, в котором было бы заключено ваше лицо, если бы вы отражались в зеркалах, а потом размажьте её ровным слоем.

Это заклинание создаёт зеркало, в присутствии которого вас невозможно подслушать и почти невозможно обнаружить магическими методами.

Если кто-то пытается найти вас магическим путём или, к примеру, наслать на вас магическую атаку издалека, он терпит сдвиг соответствующего навыка в -50%.

Это также относится и к магическому подглядыванию типа «Смотрового стекла» и вообще ко всей магии, действующей за пределами видимости заклинателя.

В то же время, пока вы и ваши собеседники отражаетесь в зеркале (или находитесь в таком положении, что должны были бы отражаться), вас невозможно подслушать не магическим путём. Вместо вашего настоящего разговора шпион слышит просто нейтральный незапоминающийся трёп ни о чём. То же самое касается и электронных устройств.

Конечно, если шпион сам отражается в зеркале, и, тем более, если он один из участников разговора, он не подвержен его влиянию.

Следует отметить, что если вы, стоя перед зеркалом, говорите с кем-то по телефону, зеркало действует на вас в этой комнате, то есть уберёжёт ваши слова от жучка, установленного в телефоне. Но на том конце провода будут слышны ваши истинные слова, и кто угодно мог бы подслушать их.

## **Отражение власти**

**Цена:** 2 значительных заряда, плюс ещё несколько.

**Эффект:** Возьмите зеркало – достаточно большой, чтобы в нём уместилось ваше лицо, если бы вы отражались в зеркалах. Затем плюньте на него и разотрите слюну. Теперь любое следующее заклинание, ритуал или ещё какая-нибудь сверхъестественная гадость, направленная непосредственно на вас, будет поглощена зеркалом, отчего оно затуманится, так, что в нём не будет видно отражения. Пожалуйста, воздержитесь от естественного желания что-нибудь на нём нарисовать пальцем. Особенно своё имя.

Вы должны держать зеркало в руке, либо же оно должно как-либо ещё касаться вашей кожи, чтобы заклинание было поглощено.

Теперь вы можете в любой момент можете высвободить силу против любой цели, что отражается в зеркале – просто проведите по его поверхности рукой, чтобы открыть чистую поверхность зеркала.

Однако, все условия, касающиеся цели, обычно сопровождающие заключённую силу, должны быть соблюдены (например, необходимость знать имя цели или надобность в том, чтобы жертва была определённой расы или национальности). Если условия нарушены, сила потеряна, но зарядов вы не теряете.

При этом вы должны потратить столько же зарядов, сколько потратил сотворивший заклинание. Если сила, заключённая в зеркале, не требует зарядов, вы должны потратить два значительных заряда.

Если вы освободите силу, не имея достаточного количества зарядов, сила будет потеряна, но свои заряды вы не потеряете.

Нет никакого способа узнать, сколько зарядов стоит заклинание, кроме как попробовать.

Никто, кроме заключившего силу в зеркало, не может направить силу, но любой, кто проведёт рукой по зеркалу, эту силу сотрёт. Кстати, зеркало может очистить только человеческая рука – ни вода, ни тряпка, ни время не сотрёт дымку с её поверхности.

Одно зеркало может вместить только одну силу, но, как только сила выпущена, зеркало вновь пригодно для применения.

## **Я слышу свой голос**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Создайте зеркальную маску, как и в случае с Злобным братом-близнецом. Только симпатический предмет не нужен. А теперь подкрадитесь к кому-нибудь так, чтобы он в течение пяти минут отражался в маске. Причём не мельком, а заполняя своим лицом всю маску. Лучше всего подкрасться к жертве во сне. Вы можете навсегда украсть аспект его облика – внешность, походку, голос, характерные жесты, что угодно. Он навсегда лишается этой своей особенности. Например, если будет украден голос, человек онемееет, если походка – то походка его станет нейтральной, если внешность – то он запросто сможет слиться с толпой. Он станет никем.

Аспект облика заключается в маске, и адепт получает его лишь при ношении маски.

Одна маска – один аспект.

Если жертва надевает маску, то может пользоваться своим аспектом как обычно. Но, конечно, ограничения по времени, приведённые ниже, продолжают работать.

Маска может использоваться не более трёх часов подряд, иначе сила её иссякнет, и, чтобы вновь наполнить её, её необходимо будет окропить кровью или слюной жертвы. Этот ритуал, впрочем, не может быть проведён менее чем через сутки после потери силы.

## **Кризис личности**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Найдите ростовое зеркало, в котором не далее как неделю назад отразился интересующий вас человек. Напишите его имя собственной кровью на стекле, чтобы призвать – но всё ещё не выпустить – его Отражение. А теперь, пользуясь Игрой Света, вылепите из него то, что вы хотите видеть. И на следующие сутки человек будет казаться самозванцем всем, кто его знает. То, насколько они считают его самозванцем и что предпринимают при этом, зависит от контекста. Хотя он и может доказывать всем, что он – это он, например, рассказывая вещи, известные только ему, смутное чувство сомнения всё равно остаётся.

## **Сверкающая дверь**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Окропите собственной кровью зеркало. Не жалеите её – она должна покрыть всё зеркало, хотя вы и можете сделать это в несколько приёмов. Теперь проведите по нему рукой, выводя своё имя, если, конечно, вы ещё не забыли его. И когда зеркальная гладь пойдёт волнами, ступайте внутрь.

Вы можете теперь перемещаться по зеркальному миру, общаясь или убивая Отражения, заглядывать в чужие зеркала и выходить из своих – пропитанных кровью.

Вы можете притворяться одним из Отражений, заняв его место и отняв облик, хотя вы отнюдь не всегда сможете угадать необходимые движения.

Но будьте осторожны – мир по ту сторону амальгамы странен и опасен, и вряд ли его можно описать. Это мир Отражений, мир потаённых глубин того, каковы люди, каковы они на их взгляд и какими они хотят быть – он изменчив и губителен для любого, самого просвещённого разума. Но именно в нём можно найти тайные знания и тайную власть – например, заставить Отражения раскрыть секреты их хозяев.

Вы можете выходить из других зеркал, обработанных этим же ритуалом.

И вы можете гарантированно найти только помеченные вами зеркала. Мир по ту сторону отличается от Города, и в нём гораздо легче заблудиться. Ваша кровь – тёмные пятна на фоне сверкания тысяч зеркал. Вы можете идти к ним и легко находить дорогу. Но стоит вам сойти с проторённых троп, как вы оказываетесь потеряны в совершенно чуждом вам пространстве. Подумайте – может, лучше не рисковать?

Тратя каждый раз дополнительный малый заряд, вы можете творить свои заклинания изнутри зеркала наружу.

## **Семь лет несчастий**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Это значительное заклинание атаки Зеркальников. Помимо описанного выше, вы можете, потратив дополнительный значительный заряд, и при условии, что кровь жертвы попала на зеркало (даже на один из осколков некогда целого зеркала), призвать из глубин амальгамы сонм Отражений, тянущих десятки рук в попытке схватить и разорвать вашего противника...

Разумеется, жертва может попытаться (и, быть может, ей это удастся) вырваться из их цепкой хватки. И она должна находиться достаточно близко, чтобы руки достали её.

## Стеклянный слуга

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Добудьте чужую кровь и смешайте с собственной слюной, написав на зеркале имя подготовленной жертвы. Вы должны будете отдать её Отражению, так что позаботьтесь о том, чтобы жертва была под рукой. Иначе Отражение просто сбежит от вас. Однако вы должны отдать Отражению чужое имя. Вы должны написать на зеркале имя того, кому принадлежит добытая кровь. И отдать Отражению *другую* жертву. Так вы заставите пришельца серебряного мира служить вам. Однако вы фактически нарекаете Отражение, что даёт и ему определённую власть над вами. Вы не можете убить его, и вам будет сложно причинить ему вред, для этого вы должны преодолеть себя (скажем, проверки Самосознания 4 ранга будет достаточно). Если вам крупно не повезёт, вы можете поменяться с Отражениями ролями, и стать слугой того, кто даже человеком не является.

Если всё прошло успешно, и Отражение похитило имя жертвы, вы получили слугу, который, хоть и пытается вас обмануть, всё же выполняет ваши приказы и обладает весьма солидными знаниями и навыками – всем тем, чего достиг владелец имени к тому времени, как вы отдали имя Отражению.

Да, кстати о владельце. Он теряет своё имя. Величайшее воровство, на которое способен человек. И относительно просто выполнимое, не так ли?

## «Теперь я знаю кун-фу»

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Это заклинание позволяет вам украсть чужие навыки. Найдите человека, который в данный момент применяет интересующий вас навык. Например, стрелок в тире или уличной перестрелке, уборщик, занятый своим делом на задней стороне человеческого восприятия... Или другой зеркальник, крадущий чью-то внешность или личность...

Повторяйте за ним его движения. Не обязательно, чтобы у вас получалось точно, но вы должны стараться, чтобы было хотя бы похоже. Помните, что некоторые люди неадекватно реагируют на подобное поведение.

Занимайтесь этим примерно десять минут, если это спокойное занятие типа живописи или мойки окон и три раунда, если это напряжённое действие, связанное с риском типа канатоходства или стрельбы.

Заметьте, что вам не нужны атрибуты этого навыка. Вместо того чтобы почём зря палить из пистолета, вы можете нацелить в пустоту указательный палец и сказать «Паф». Я уже говорил, что обычно люди неадекватно реагируют на подобные действия?

Да, и, конечно, вы должны видеть человека, чтобы красть его навык. Просмотр по ТВ бокса не поможет – нужно тащиться на турнир, и махать на нём руками, рискуя быть выдворенным вон.

Теперь, когда вы проснётесь завтрашним утром, вы будете обладать нужным навыком на уровне 5% - а тот, у кого вы навык позаимствовали, этих 5% недосчитается... Хотя он вряд ли заметит это... сразу.

Если у вас уже был такой навык, он просто повышается на 5%, если он ниже навыка жертвы. Так, если жертва обладала навыком «Фигурная Мойка Окон» на уровне 55%, а вы обладали этим же навыком на уровне 50%, ваш навык становится 55%, а навык жертвы – 50%. Если же вы обладали навыком 55%, то ваш навык не растёт, хотя навык жертвы по-прежнему падает на 5%.

Если же ваш навык составлял 53%, он становится 55%, а жертва всё ещё теряет 5% от навыка.

### **Семь лет несчастий лучше, чем одно последнее**

**Цена:** 4 значительных заряда.

**Эффект:** Разбейте зеркало на множество мелких осколков – как вы уже догадались, руками.

Теперь прицепите осколки к вашей одежде. Они должны быть именно поверх одежды, так, чтобы все их видели.

Теперь, если кто-то стреляет в вас или, скажем, пыряет ножом, зеркала принимают на себя удар, отводя его в сторону. При этом осколок падает крошечком, открывая пространство для удара. Чем большая часть вашего тела прикрыта зеркалами, тем меньше у противника шанс попасть по вам. Вначале, если вы не ленились, этот шанс равен примерно 10%. И, конечно, если вы не закрыли, скажем, голову, никто не запретит противнику прострелить её.

### **Живое Отражение**

**Цена:** 4 значительных заряда.

**Эффект:** Этот ритуал превращает заключённого человека в почти полного двойника адепта. Внешность, воспоминания, личность - всё. Единственная недостающая вещь – навык Магии.

Чтобы исполнить это заклинание, адепт должен физически ограничить человека и очистить его лицо от кожи. Как только это сделано, GM бросает две кости и вычисляет повреждение как при атаке с помощью огнестрельного оружия. Тем временем, заклинатель делает проверку Насилия 7 ранга. Если она провалена, заклинание невозможно сотворить на этого человека, независимо от того, нападает ли заклинатель, убегает или просто стоит и пускает слюни.

Затем кожа переворачивается и прикладывается обратно во время сотворения заклинания. Если заклинание неудачно, жертва остаётся истекающей кровью и ужасно изуродованной, но заклинание нельзя будет применить на ней повторно. Если заклинание успешно, жертва получает проверку Души, если GM чувствует, что она обладает особенно сильной волей. Если эта проверка успешна, жертва просто умирает. Иначе она превращается в полную копию мага – как с физической точки зрения, так и с психологической.

Этот двойник имеет все воспоминания, навыки, цели и черты оригинала – вплоть до ДНК, сетчатки глаз и отпечатков пальцев. Есть только два различия: первое, урон, нанесённый «лицевым пиллингом», является постоянным, хотя и невидимым. Второе, двойник испытывает недостаток в навыке магии.

Этой копией управляет GM, и она может решить, а может и не решить идти нога в ногу с оригиналом. (Фактически, давление того, чтобы быть всего лишь несовершенной копией, может часто вызывать радикальные изменения личности, поскольку доппельгангер стремится отличить себя.) В андеграунде адептов ходят слухи, что, если доппельгангер когда-нибудь убьёт оригинал, он может узурпировать его положение, становясь сильнее – то есть, получая большее количество пунктов ран – и получая навык магии. GM решает, правда это или нет. Настоящая личность всё ещё здесь, между прочим. Если заклинание будет сломано так или иначе, самый обычный эффект – то, что очарованный человек возвращает все свои воспоминания и личность, забывает всё, что случилось, пока он был двойником, и восстанавливает утраченные пункты ранений. Внешность расколдованного человека зависит от метода, использованного, чтобы разрушить

заклинание. Традиционные меры, типа убийства собственного Отражения, обычно оставляют его с внешностью человека, что пытал и поработил его. Другие методы могут восстановить его настоящую внешность.

### **Большие заклинания**

Создать зеркальную маску, которая превратит безумца в здорового человека, а колдуна – в обычного человека, навсегда украсть чью-нибудь личность, создать зеркало, в котором ваш дух поселится после смерти, навсегда лишить человека его Отражений, подчинить себе все Отражения человека, создать Отражение Города.

### **Мистификации**

Шелест бумаги,  
Отголоски далёких битв.  
Неосторожное движение –  
И палец пронзает боль.  
Всего лишь бумажный порез.  
Из ранки течёт чёрная типографская краска.

Элоиза Уорингтон, отравление краской

Зайди в любой книжный магазин. Что ты видишь в книгах сих? Маги, вампиры, демоны, боги... Годами люди выдумывали их, годами люди зачитывались их подвигами... Ты ведь хотел бы, чтобы всё это было правдой, так? Ты хотел бы мановением руки обращать во прах врага, мгновенно переноситься с места на место и прочее... Могу тебя обрадовать – всё, абсолютно всё когда-либо написанное – правда. Авторы не «выдумывают» приключения своих героев, магические системы, миры и прочее. Они лишь видят то, что есть на самом деле... Где-то в другом месте, не здесь... Они приоткрывают завесу, скрывающую от нас истинные возможности человека и мира. Ты можешь быть могущественным волшебником или сильнейшим оборотнем... Надо лишь соблюдать кое-какие правила... Для начала, ты должен понять, что мы, к сожалению, не благотворительная организация... У каждого из нас – свои дела и свои проблемы, и если ты хочешь, чтобы я уделил тебе внимание и научил кое-чему, ты должен мне... э... помочь. В материальном плане... Скажем, тысячи на первый взнос будет достаточно...

Отлично, отлично, деньги помогут мне в моих... исследованиях... Итак, о чём это я? Ах, да. Ты хотел научиться плести магию, и я говорил тебе об истинности книжной лжи, хе-хе...

Ближе к теме. Авторы фантастических произведений ничего не придумывают... Они не творцы, они летописцы... Просто каждый автор находит такое место, где ткань вуали, скрывающей от нас волшебство, истончается, приоткрывая ему истину. Чаще всего, конечно, это происходит во снах... И потом автор переносит на бумагу свои видения, зачастую даже не понимая, что это нечто большее, чем его фантазия... Существует всё, что возможно вообразить, существует всё, что было облечено в слова... И до всего можно добраться, если знать, как... Ещё тысяча тебе в этом поможет...

Прекрасно! Теперь я расскажу тебе, как добиться могущества, в книгах заключённого... Как постичь то, во что никто не верит по-настоящему, но то, чего все хотят... Итак, первое, что необходимо сделать, это выбрать произведение... Точнее, некий цельный мир произведения... Понимаешь, для тебя будет существовать только его реальность и только его магия. Ты можешь выбрать, как многие в Городе, Лавкрафта... После чего, если пройдёшь весь путь, ты сможешь ходить в царство снов и призывать на помощь того же Ктулху... И никогда не произноси три раза подряд имя Хастур! Хе-хе... Ну, второе, что необходимо сделать, это поверить в реальность существования полюбившегося тебе мира... Понимаешь теперь, почему для тебя он может быть только один? Ну а за третий шаг – новый взнос...

Что ж, третий шаг тоже, в общем-то, лёгок... Ты должен соблюдать стиль выбранного мира... Лавкрафт? Поминай Господа всуе почаще, используй эпитеты «богомерзкий» и тому подобное, пугайся намёка на неизведанное... Драгонленс? Больше пафоса, делай выбор (между Камелом и L&D, к примеру) так, словно от него зависит судьба мироздания... В общем, ты понял. Соблюдай стиль – в речи, в поведении, в манерах... Желательно, конечно, чтобы окружение соответствовало... Потому-то так часто выбирают Лавкрафта... В Городе проще всего соблюдать его стиль, пожалуй... Соблюдая стиль, ты нащупываешь тропу в твою персональную реальность... Ну, и желательно придумать своё «отражение» в выбранном мире... Персонажа, которым вы могли бы быть... Это помогает.

Что ж, я рад, что очередное пожертвование не заставило себя ждать. Что, придумал себе персонажа, общаешься со всеми высоким штилем, но так и не смог поганый файербол швырнуть? Это ничего, это так и должно быть... Дело в том, что дверь-то ты нашёл... Осталась самая малость – отыскать ключ... И вот тут начинается проблема... Видишь ли, ключ найти не так-то легко, ведь его, по сути, нет... То есть, по идее, ключ должен представлять собой кусочек нужного тебе мира... Только вот где его взять, если мир для нас с тобой существует только на бумажках?

Можно всю жизнь искать и не найти такой ключ... И однако же они есть, как ни странно... Я склонен объяснять это тем, что иногда завеса рвётся, и клочки иных миров попадают сюда, к нам... Нужно только их отыскать, а это, как я уже сказал, нелегко и малопредсказуемо... Самый действенный способ – искать места, похожие на описания в книге. Похоже, они притягивают ключи, хотя, опять же, шанс очень мал... Потом сиди себе у места сего, жди свершений хоть чего-то... Так ты, вероятно, проведёшь остаток жизни... А, может, тебе и повезёт... Ключ может быть чем угодно – песней, фразой, артефактом, персонажем, монстром... Это неважно... Главное, это узнать его и процитировать что-нибудь к нему относящееся из книги... И тогда ты получишь возможность заполучить силу колдовства того мира... Или просто его силу... Заманчиво, верно?

Итак, осталось последнее, что мне стоит тебе поведать, о великий жрец Ктулху... И даже бесплатно на этот раз... Итак, дело в следующем: всё, сказанное мною выше – ложь. Да, именно так. Другие миры, являющиеся авторам во снах? Чушь! Ключи-клочки иных миров? Бредни психа! А правда, как всегда, проста. Нет ничего, кроме тебя и твоего воображения. Ты сам заставляешь иные миры, иные законы, волшебство существовать. Ты принимаешь правила игры, и они из субъективных становятся объективными. Ты ищешь места, похожие на описания в книгах, а, найдя, заставляешь события книг разворачиваться перед собой... Ты заставляешь книгу быть правдой, а, значит, она – ложь. Ты заключаешь себя в



стены обмана, дабы обман обрёл над тобой власть. Ты соблюдаешь кучу табу, не нужных никому, кроме тебя... Ты готов всю жизнь верить тому, чего нет, чтобы только не принимать тусклую действительность? Ты готов бежать от реальности в страну грёз?

Нельзя точно сказать, что могут и чего не могут Мистификаторы. Они играют по чужим правилам – по правилам вымышленных миров и несуществующих систем магии. Иными словами, адепты Мистификации могут то, что они могут, и что им позволил автор их любимого произведения.

Следует также сказать, что они могут, теоретически, опять же, заставлять и других людей играть по их правилам...

### **Урбанизм**

Хруст стекла под ногами,  
Шёпот ветра в лабиринтах стен,  
Гул и крики толпы вокруг,  
Тайные знаки в тени телефонных будок,  
Ненаписанные номера улиц.  
Ты идёшь сквозь Город,  
А Город идёт сквозь тебя.  
Ты знаешь, что он давно пронзил твоё сердце  
Острым шпилем телебашни,  
И теперь бьётся с ним в такт.

Джек Блейм, падение с большой высоты

Итак, ты читаешь этот дневник... Значит, я мёртв... Или... или много хуже... Что ж, я надеюсь помочь тебе в твоих изысканиях, хоть я писал этот дневник для себя, а не для тебя... Я надеюсь, что он поможет тебе... Желаю тебе большей удачи, чем была у меня...

Урбанизм – одно из оккультных течений Города, пожалуй, самое известное и распространённое.

Прежде чем я опишу его, я должен прояснить ряд моментов:

- Оккультизм сам по себе не приносит возможности что-то реально творить, изменять что-то властью колдовства – это лишь знания (или, если уж быть совсем точным, всего лишь теории, которые лишь *могут* подтвердиться).
- Про адептов *говорят*, что они обладают властью колдовства. Ты ни разу не видел, чтобы кто-нибудь из них выходил за рамки сил, отмеренных человеку. То же и с Короной. Она может быть как могущественным артефактом, так и золотой безделицей.
- Ты многое слышал о демонах и тварях, таящихся в трущобах, о живом Стекле и разумной Толпе... Но подтверждений пока что нет... Всё это может быть мистификацией, больным бредом... Может, впрочем, и оправдаться...
- Кстати, о демонах. Распространены фотографии, подтверждающие их существования – на них изображены поистине отвратительные твари... Впрочем, они могут быть и просто уродами. Как известно, в трущобах реально добыть только просроченные лекарства, если не прибегать к связям с сильными мира сего... Да и многие клиники (и «чёрные» хирурги) заключили контракт с Medical Mechanical – они продают под видом того же аспирина или кеффлекса экспериментальные препараты, а затем наблюдают за состоянием подопытных.

Всё это выливается в мутации и уродства уже в третьем поколении (в третьем – стабильно. Отдельные случаи – уже во втором). Я лично знал парня, у которого на тонкой шее болталась рудиментарная вторая голова. Про него рассказывали, что он в младенчестве задушил своего «брата».

Теперь, когда я обрисовал ситуацию (слухи, предположения, кошмары, скрипы и стоны в ночи – но ничего, что можно было бы принять за неоспоримое доказательство), я опишу саму традицию Урбанизма.

Итак, постулат первый – Город – живой... Он дышит, он видит, он убивает... Он пожирает души тех, кто умер в нём... И тех, кто никогда не жил... Если ты хочешь выжить, если ты не хочешь в один прекрасный день обнаружить демона-убийцу в своей постели, ты должен жить по его законам, подчиняться ему, признать своим богом и господином... Ты должен сделать всё это, но ты совсем не обязан стать его игрушкой, марионеткой... Нет, ты будешь хозяином своего положения. Позволь Городу думать, что ты принадлежишь ему, соблюдай его правила, и ты сможешь жить так, как хочешь тебе (в пределах, что я описал).

Правила просты:

- Никогда никому не говори своего настоящего имени. Город всё слышит, и украдёт его.
- Никогда не разбивай зеркало или стекло... Лучше вообще держать зеркала подальше, ибо они – глаза Города.
- Ничему, что окутано тайной, не давай имени. Назвав что-либо, ты отдаёшь ему власть над собой.
- Не верь храмовникам. Они – слуги Города, хотя и думают, что служат Христу. Избегай их, не говори с ними, не ходи к ним.
- Держи глаза открытыми. Верь всему, что видишь, но ничего не принимай за абсолютную истину. Тварь, демон, может оказаться бессмертным, изменившим внешность или Отражением чьих-нибудь грехов.
- Держи под контролем свой разум. Безумцами овладевает Город.

Постулат второй – Стекло – продолжение Города. Но оно же и самостоятельное существо. Оно пожрёт твою душу, если ты будешь неосторожен. Никогда не допускай порезов от стекла (можешь изготовить из стекла нож – смертельное и ужасное оружие в умелых руках). Никогда не всматривайся в него. Но держись близко, ибо оно – источник могущества и самой жизни для рождённых в Городе. Без него ты умрёшь.

Постулат третий – Толпа – живое существо. Когда множество людей сливается в единый поток, рождается новый разум. К счастью, до сих пор он не проявлял всей своей силы. Толпа не просыпалась по-настоящему. Вероятнее всего, ты не сможешь избежать участи стать частью её. Способ есть – идти своей дорогой, не замечая других людей, но он слишком сложен для практического применения... Толпа пробудится рано или поздно по-настоящему... И кровь умерших зальёт Город, и Толпа пройдёт сквозь кровь, чтобы уничтожить Город, который поглотит и себя и её. Я надеюсь не дожить до этого дня.

Постулат четвёртый – Город заточил в лабиринтах улиц саму Смерть. Так он обманывает её, что позволяет ему жить вечно, переживая все пожары и бедствия. Если ты встретишься со Смертью, не смотри ей в глаза, и, может быть, тебе повезёт.

Постулат пятый – Город может дать тебе могущество, если ты примешь его правила. Он встанет на твою защиту, он будет тобой, ты – им. Ты сможешь запутывать людей, изменяя рисунок улиц, создавая фальшивые лабиринты, где проявляется сущность Города... Ты сможешь изменять его лицо, его мощь, его плоть обрушится на твоих врагов... Жаль, что я не могу этого делать... Если бы я знал, что нужно сделать, чтобы открыть эту дверь...

Постулат шестой (шесть, кстати, священное число для Города) – у каждого существа есть сотни Отражений, что таятся в Стекле и зеркалах. Они обладают всем потенциальным могуществом отбрасывающего их. Они хотят занять его место, украв имя. Не смотри слишком долго в зеркала...

Итак, я описал основы. Какие выводы можно сделать из них – решать тебе... Желаю тебе жить.

...Ты догадался поддержать дневник над огнём... Ты умён, но слишком любопытен... Всё, что ты знал, сейчас сгорит в пламени истины... Ты готов отказаться от веры, дарующей смысл жизни ради правды, которая обрушит на тебя свод твоего жалкого мирка? Ты готов узнать, почему я так и не стал адептом?

Готов...  
Тогда читай дальше!

Я говорил о Стекле, я говорил о живом Городе, я говорил об Отражениях и тенях... Я врал, ведь ты так хотел услышать эту ложь от меня... Нет ничего, ничего и не было. Город – груда камней и стекла. Нет в нём ни жизни, ни волшебства... Есть лишь ты, тот, кто дарует ему подобие жизни. Ты не Творец, так стоит ли удивляться, что жизнь эта – порождение кошмарных снов, сон разума, квази-жизнь? Есть лишь ты и твоя вера... Не веруй, и не будет для тебя ни монстров, ни магии, ни власти Короны... Лишь ты даёшь жизнь Городу, без тебя он – ничто, камень.

Ответь мне, ты готов навсегда запереть себя в мире своей веры, чтобы обрести над ним власть? Ведь именно это – сила адепта... Ты готов?..

Я, безымянный, так и не ставший адептом.

Ты проделал долгий путь.  
Прошёл трущобы, был в четырёх центрах Города, бежал от властей и прятался среди потребителей сомы.  
Тысячи страниц чужих дневников. В каждом из них – выведенная дрожащей рукой фраза «Город будет моим!». Когда-то и ты написал её в общей тетради... В каждом дневнике – не больше десятка важных слов, скрытых паутиной лжи, недомолвок и незнания.  
Бесконечные разговоры, в которых слова правды звучали случайными оговорками, а великие тайны выдавались за дикие слухи.  
Тебя пытались использовать в своих целях все, с кем ты встречался. И те, кого ты никогда не видел. Часто ты выполнял их волю. Не было выбора. Или они обладали нужной тебе информацией... Ну, ты думал так... Или ты просто не знал, что тебя используют.

Каждый шаг изменял тебя. Каждое законченное дело подводило к черте безумия чуть ближе. Ты видел то, чего не могло быть. Или то, о чём ты всегда догадывался. Демоны из трущоб, таксисты, срезающие углы по улицам, которых не найдёшь ни на одной карте, служители культов, меняющие здоровье на уродство, люди, кладущие себе на алтарь Интернета. То, о чём знают все. То, о чём не думает никто. Или то, что скрыто ото всех. Повседневные тайны мешаются со смутными догадками и с мерзкими секретами городской изнанки.

Потом – грандиозная ложь, затмившая собой всё остальное. Тебя поставили перед выбором. Навсегда остаться в клетке собственных грёз и получить то, к чему ты шёл, или выйти в реальный мир. Ты здесь, ты сделал правильный выбор. Но это было закономерно, ведь так?

Город всегда пугал тебя. Ты знал, что за его фасадом скрывается нечто. Что-то скрытое ото всех. Что-то, способное наделить властью. Что-то, способное свести с ума. Что-то, способное убить.

И ты стремился к нему. Человек всегда тянется к неизвестному и вселяющему страх. Если нет, ты просто недостаточно одержим.

Ты шёл по руинам своих иллюзий, на ходу возводя новые. По крупичкам собирая чужие слова, эхом отдающиеся в твоей душе. Что-то пробуждающие в тебе... Или просто приятные слуху.

Ты прошёл всё, что стояло между тобой и твоей целью. Может быть, хочешь узнать, к чему ты шёл?

Город живёт. Город дышит. Прислушайся, ты всегда слышал его тяжёлые вздохи. Выхлопы машин, завывание ветра, пойманного между небоскрёбами, восходящие потоки воздуха от нагретого асфальта. Дыхание людей, живущих в нём.

Город смотрит на тебя тысячью глаз. Крысы, бродячие псы, парень, прячущий нож, за твоей спиной, осколки выбитых стёкол, веки витрин. Пустые глаза людей из толпы.

Город говорит с тобой языком дорожных знаков и граффити, помётом голубей и трупами сбитых собак. Устами бомжа на углу.

Осмотришься вокруг, взглядишь в знакомые вещи. И попробуй увидеть, что скрывается за ними на самом деле.

Стеклянный осколок в твоих руках может стать ножом, отбирающим чужие имена. Обрывки газет – пророчествами или посланиями. Бумажные голуби оживают, стекло открывает глаза, смог укрывает тебя плащом, а небоскрёбы дрожат при твоём приближении.

Позволь Городу проникнуть в тебя, прорасти сквозь твоё тело, стань его частью – и правь им.

Ты слышал другое? Ты знаешь другое. Город опасен. Он украдёт тебя, стоит тебе лишь на секунду расслабиться, например, написать настоящее имя на чеке. Ты знаешь, что безумие – верный путь потерять себя. Безумцами владеет Город...

Быть может...

Наверное, так и есть...

Но ты ведь хочешь не просто знать, что есть на самом деле, а чего нет?

Ты ведь хочешь стать адептом.

Ты хочешь владеть этим Городом.

Я укажу тебе путь.

В каком-то смысле, ты уже часть Города. Это естественно, город немислим без людей, его населяющих... Каждый человек – часть города, город – часть каждого человека, хотя, конечно, ни один человек не важен сам по себе. Нет такого человека, чья внезапная смерть вдруг кардинально изменит город. Нет такого человека, чье появление превратит город во что-то иное.

Ты должен стать таким человеком.

А для этого тебе в определенном смысле придется срастись с Городом, стать не просто человеком в толпе, но человеком из толпы, если ты понимаешь, о чем я говорю.

Ты должен стать тем, кого заметит Город.

Тем, кого Город примет не как свою часть, но как своё дитя.

Порождение, если тебе угодно.

Он будет любить тебя или ненавидеть, бояться или принимать как союзника.

Это не должно волновать тебя.

Главное, что он будет подчиняться тебе...

До определенной степени, разумеется...

Но границы устанавливаешь ты.

Когда ты изменяешь Город или проникаешь под маску обыденности, скрывающую его лицо, или изменяешь множество людей, живущих в нём – Город изменяет тебя. Город прорастает сквозь тебя, сквозь твой разум и восприятие. Ты должен быть готовым принять его, но также и подчинить себе, направить его волю, как будто это продолжение твоей воли.

Ты должен стать Городом.

Как нетрудно догадаться из фразы, это означает стать на ступеньку ближе к безумию...

Но ты ведь не для того прошёл весь этот путь, чтобы отступить?

Хотя Город един, но един он в трёх лицах. Это Толпа, Стекло и сам Город, как переплетение улиц и площадей, тоннелей метро и канализации, кольцевой и Стеклой стены, которая, впрочем, относится к Стеклу.

Это разделение умозрительно. Конечно, каждый лик обладает своими свойствами, закономерностями, методы воздействия на каждый из них различны... Но все три лика – части единого Города, и в конечном итоге все манипуляции с колдовством сводятся к его изменению.

**Получить малый заряд:** Наблюдайте за ликами Города четыре часа.

**Город:** Наблюдайте за Городом, проникните в самое его сердце, узнайте его тайны или просто почувствуйте их... Пройдитесь по Горькой улице, глядя Стеклой стену, всматриваясь в узоры граффити на ней, пытаясь различить смутные силуэты за её чертой. Прокатитесь по кольцевой между Ньюфолком и

Сэндхеймом, остановитесь перед заграждением, за которым идёт работа по её завершению. Вы ведь всегда знали, зачем она нужна? Это не просто связь между центрами – иначе она была построена уже давно. Вы увидите многое, если будете смотреть внимательно... Быть может, впрочем, вы видите лишь то, что хотите?

**Толпа:** Встаньте у окна и рассмотрите каждое лицо в толпе. Вскоре вы заметите, что все они – одно лицо. Пройдитесь по главной улице Ньюфолка, почувствуйте удары локтем под дых, запах немытых тел, обрызганных дезодорантами, плывите по течению, чтобы, как все, стать течением... Но всегда держитесь чуть в стороне, понимая, что именно вы делаете.

**Стекло:** Разбейте парочку окон, склейте из их осколков кристалл и посмотрите сквозь него на Город, наблюдая, как он искривляется в гранях стекла, показывая своё настоящее лицо... А потом разбейте его – и кристалл и Город в нём. Разбейте кулаком, чтобы чувствовать, как тёплая кровь стекает по руке, заливая стеклянные грани, превращая стекло в почти настоящий рубин. И посмотрите сквозь него вновь.

**Получить значительный заряд:** Заставьте лики Города заметить вас.

**Город:** Взорвите что-нибудь. Подложите бомбу под школу или мост, наблюдайте, как обломки строения вперемешку с кровавыми ошмётками разлетаются во все стороны. Или постройте что-нибудь. Примите участие в проектировании нового здания или квартала, приобретите больницу Грейилла или целую улицу – и переименуйте, подарив ей своё имя.

Если вы приложили большие усилия к проектировке и строительству городского объекта или же его назвали в вашу честь, и этот объект для Города был достаточно важным, вы будете получать значительные заряды каждый день даже не выходя из дома. Чем важнее объект, тем больше зарядов. Полицейский участок даст вам по одному заряду в день, здание мэрии – пять. Жилой дом не даст ничего, кроме одного заряда после того, как будет достроен, как обычно.

**Толпа:** Спровоцируйте панику – пусть организованное, упорядоченное движение превратится в ревущую беснующуюся толпу, топчущую всё на своём пути. Или возглавьте её, направив гнев на ваших врагов или случайных людей. А, может, вам по душе организовать концерт или митинг, что соберёт тысячи людей?

**Стекло:** Разбейте все окна в квартале, и сложите круг из осколков, а потом пройдитесь по нему босиком, выложив из них своё имя. Постройте хрустальную комнату, в которой никогда не бывает тени. Разбейте Стекланную стену.

**Получить большой заряд:** Навсегда измените лики Города.

**Город:** Примите участие в расширении Метрополитена, постройте кольцевую, уничтожьте трущобы. Или, наконец, дайте Городу имя. Своё имя. Когда-то Блэкфрайзерсы смогли получить великий заряд, построив и перестроив Город...  
Быть может, получится и у вас?

**Толпа:** Возглавьте бунт, который свергнет нынешние власти. Или устройте Кровавую бойню, в которой погибнут тысячи. В любом случае, будет весело.

**Стекло:** Воздвигните новый Храм, который преломит в себе Город и привлечёт в свои стены верующих. Разрушите Стекланную стену. Напайте стёкла всех окон одного из городов-центров своей кровью и слюной.

**Табу:** Урбанист никогда не сможет покинуть Город. Для остальных его жителей это реально – хотя и труднодостижимо, о чём, впрочем, мало кто догадывается, – урбанист же обречён жить здесь, пока не сойдёт в подземный мир, оставшись при этом в Городе, ведь подземный мир – это то же Метро... Он, однако, может войти в одно из отражений Города, в *другие места*, при этом он терпит неудобство подобно Урбаномансеру из Неизвестных Армий, покинувшему свой город. Его магия не работает в Отражениях, а самого его тянет назад, в привычный лабиринт стекла и бетона. Сначала Урбанисту просто тревожно. Затем неудобно. В конечном итоге, ему становится просто невыносимо находиться вне Города, Город необходим ему, как курильщику необходима затяжка. Если его пребывание вне Города продлится слишком долго, он, фактически, станет инвалидом в колдовском аспекте. Его навык урбанизма упадёт на -10% или -20%, в зависимости от того, насколько долго он отсутствовал. И, возможно, потребуются проверки Изоляции и Беспомощности для отражения его отчаянья. С тех пор, как Урбанист получает свой первый значительный заряд, он больше не может покидать город-центр, где был получен заряд – Ньюфолк, Фартхиллс, Сэндхейм или же трущобы за Стекланной стеной, иначе он терпит описанные выше неудобства.

Также Урбанист теряет все его заряды, если он касается земли, на которой построен его город. Ему лучше избегать парков и скверов и осторожно ходить по пригороду. Хотя ботинки защищают колдуна, даже брошенная горсть земли, попавшая на кожу, иссушит все его заряды.

**Домен:** Всё, что связано с Городом, его ликами и группами людей внутри него. Вы не можете, обычно, влиять на конкретных людей, зато имеете власть над толпами, организациями, кружками и так далее. Также вы можете получать информацию о Городе, но, как правило, она доходит до колдунов сильно искажённой и лживой.

**Начальные заряды:** В начале игры Урбанист обладает четырьмя малыми зарядами.

**Примечания:** «Нормальные» урбанисты (нормальные в кавычках, потому что редкого колдуна можно так назвать) не связываются со Стеклом.

Предоставляемые возможности могут казаться соблазнительными, но за них придётся платить болью и собственным рассудком. Многие верят, что Стекло похищает души тех, кто обращается к его силам...

Странно, что какие-то стекляшки обладают подобной властью, не так ли? С другой стороны, тысячи людей каждый день смотрят сквозь них с надеждой, страстью, страхом, отчаянием, даря невидимой преграде свои эмоции...

Стекло искажает восприятие тех, кто слишком долго смотрит в него (или через него – через стеклянные глаза), окрашивая окружающий мир в цвет знамён внутренних демонов смотрящего.

Стекло – глаза Города, но оно же – самая пугающая сила по эту сторону кольцевой.

И ещё один момент относительно Стекла. Ты можешь, получив заряд, воздействуя на Толпу, применить его, чтобы изменить Город и наоборот.

Однако, чтобы получить власть над Стеклом, ты должен получить заряды способом, угодным ему. Да, это часто предполагает боль. Однако только так ты сможешь получить всю власть.

Стекло стоит особняком. Оно часть Города, но оно обладает... цельностью. Как и ты сам. Ты – часть Города, но ты сам по себе. Поэтому со Стеклом тебе придётся находить иные пути общения... И да, «стеклянные» заряды нельзя тратить на взаимодействие с Толпой или Городом

**АКА:** Крысы, Стеклодувы, Градостроители.

## **Малые заклинания.**

### **Дикий образ**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Возьмите осколок стекла, желательно тот, что использовался для получения заряда, тот, что уже обогрёт вашей кровью и опалён огнём магии. Что, уже испугались? На этот раз не придётся ничего вырезать. Только пронзать. Это заклятье позволяет, ни много, ни мало, вживить стеклянные шипы вам в кожу, тут же зарастив шрамы вокруг них и закрепив их под нужными углами. И заодно заклинание придаёт осколкам твёрдость стали, а их неправильная форма и зазубрины не дают ранам ваших врагов заживать долгое время.

Обычно осколки вживляются под ногти, подобно когтям, но некоторые экстравагантные урбанисты усеивают ими предплечье или даже всё тело. Ну а некоторые даже вырывают себе зубы, вставляя осколки на их место, разрезая дёсны.

Помните: на каждый осколок тратится один малый заряд; осколки затем невозможно извлечь иначе чем, вырезая их с плотью; осколок должен быть не длиннее 10 сантиметров.

### **Дневной пропуск**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Это заклятие позволяет вам использовать любой общественный транспорт совершенно бесплатно и настолько эффективно, насколько это возможно. Турникеты открыты, проводники не могут заметить вас и так далее. Заклятие длится в течение одной поездки к пункту назначения, выбранному при сотворении заклинания. Малый вариант заклятия позволяет вам избегать утомительного движения на пути к вашей цели.

### **Красочный узор**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Вы можете оставить скрытое сообщение в любой части города, где его могут прочесть люди, которых вы выбираете при сотворении заклятья (например, «Бренда Лаусон» или «все работники Макдоналдса»). Вы должны находиться в области, где вы собираетесь оставить сообщение, в момент сотворения заклятья. За 3 малых заряда вы можете послать сообщение, которое само найдёт ваши цели, если они находятся Городе.

Сообщение может принимать множество форм – расплывчатые надписи на стенах распылителем, отметины, оставленные на тротуаре мелом, песня, спетая идущим мимо ребёнком, писк бегущих крыс, внезапно складывающийся в слова. Сообщение может состоять не более чем из двадцати слов. Тёмная сторона заклятья в том, что любой Урбанист, оказавшийся в зоне, где оставлено



сообщение, узнаёт, что там использовался Красочный узор, и может потратить малый заряд, чтобы прочесть сообщение. Сообщение остаётся на месте в течение недели.

Получение такого сообщения провоцирует стресс по шкале Сверхъестественное третьего ранга, когда это происходит в первый раз. Во второй раз оно провоцирует стресс первого ранга.

### **Хрустальный цветок.**

**Цена:** 1 малый заряд.

**Эффект:** Возьмите осколок стекла. Пивные бутылки, разбитые окна, треснувшие очки – неважно, хотя обратите внимание на цвет, выберете тот, что вам больше нравится.

Закопайте осколок в землю среди других цветов. Где-нибудь на клумбе или в личной оранжерее. Каждый день в течение трёх недель поливайте осколок жидкостью вашего тела – кровью, слюной, желчью или (что чаще всего) мочой. Осколок даст росток, и примерно через месяц превратится в прекрасный цветок. За это время он выпьет жизни других цветов. Каждую неделю затем подсаживайте к нему новые цветки – цветку нужна пища.

Если всё будет сделано правильно, вы получите стеклянный цветок, равного которому по красоте и изяществу линий найти очень непросто.

И, быть может, весной он даст семена, из которых со временем вырастет стеклянный сад.

### **Вуаль боли**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Многие колдуны из Пяти Точек скрываются в своих кабинетах за модным аксессуаром – «дождём» из проволоки, на которой закреплены стеклянные осколки. Таинственная и опасная штукавина, придающая колдуну внушительный и экстравагантный имидж.

Немногие из них знают, откуда пошла эта мода.

Настоящий колдун может вложить в проволоку и стекляшки частичку своей силой, обогатив их своей кровью.

Когда кто-то входит в его дом или кабинет, минуя проволоку, и царапается об неё, оставляя на осколках несколько капель крови, колдун узнаёт имя вошедшего и несколько фактов из его биографии – как правило, самые яркие воспоминания, чаще всего стоящие перед глазами вошедшего в этот самый момент.

### **Глаза вредителей**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Вы должны держать в руках крысу, голубя или подобное городское животное, чтобы сотворить это заклятье. Теперь вы видите глазами этого животного и можете контролировать его действия, пока они остаются естественными для животного – например, вы могли бы направить голубя в какую-нибудь специфическую область, но не можете заставить его атаковать кого-нибудь. Эффект длится до тех пор, пока вы не прекращаете его, но вы не можете переключаться туда-сюда между вашим восприятием и восприятием животного; как только вы вернётесь назад, заклятье закончится.

### **Двери открываются**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** потребуйте остановить поезд! Вы должны сойти, немедленно!

Откройте двери поезда, когда он проезжает очередной туннель. Потяните за чёртов рычаг, пробормотав слова извинений и ругательств – вы ведь опаздываете, чёрт возьми! Вы забыли выключить утюг.

Сойдите с поезда в подземный мрак.

Теперь вы – в мире мёртвых, в Метрополитене.

Здесь можно найти тени умерших, потерянные вещи и несбывшиеся сны.

Вы уверены, что это ваша остановка?

### **За стеклом**

**Цена:** 2 малых заряда

**Эффект:** Окропите своей кровью оконное стекло. Прислонитесь к нему лицом и представьте себе как можно точнее место, которое хотите узреть. Вы получите возможность увидеть его, если достаточно на нём сконцентрировались (проверка Разума, сложность зависит от расстояния и точности ваших воспоминаний).

Чтобы завершить ритуал, необходима так же проверка Разума, без повторов.

Иначе вы навеки останетесь прикованы к стеклу (а теперь представьте себе эту картину). Чтобы ритуал вообще подействовал нужно, чтобы в наблюдаемом месте было стекло, и не было зеркал, вносящих в видение помехи. Конечно, вы не слышите то, что происходит за стеклом.

### **Лицо в толпе**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Вы растворяетесь в толпе. Ваши черты не изменяются – вас просто становится невероятно трудно различить в огромной массе людей. Все попытки преследовать или обнаружить вас изменяются на -50%, пока вы не покинете толпу.

### **Стеклянный глаз**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Глубоко вздохните, сжимая его в кулаке, а затем резко погрузите в глазницу и извлеките правый (не перепутайте) глаз, вставив на его место осколок, вогнав его под кожу.

Боль невыносима, не так ли? Рано или поздно она прекратится, а раны заживут вокруг осколка. Зато теперь вы получили глаз, улавливающий малейший свет, что позволяет вам, как кошке, видеть в почти полной темноте.

И вас невозможно ослепить вспышками света – стекло преломляет его, пропуская лишь необходимое количество.

Однако следует помнить, что только один глаз у вас стеклянный. А это значит, что второй ваш глаз не видит в темноте, и вы всё ещё будете ошарашены вспышкой света, если только не закроете левый глаз, но в этом случае вам придётся полагаться только на один глаз.

Стеклянный глаз прочнее обычного стекла – случайные удары не разобьют его, равно как и падение. Но вот если кто-то пырнёт вас острым концом трости, или шальная пуля попадёт неудачно...

Ну и, конечно, это просто стильно – стеклянные очки, измазанные в крови, вросшие в кожу. Теперь вам открыта дорога в любой ночной клуб.

### **Псы войны**

**Цена:** 2 малых заряда.

**Эффект:** Урбанист должен издать тоскливый вой, похожий на собачий. Тем самым он призывает к себе всех бродячих собак в, примерно, пяти кварталах вокруг. Собаки воспринимают заклинателя, как своего, и будут защищать, если ему кто-то угрожает, хотя, вероятно, разбегутся, получив несколько ранений. Собаки будут следовать за Урбанистом в течение дня, куда бы он ни пошёл, и, вероятно, будут претендовать на долю его еды.

### **Лучше бы я не родился**

**Цена:** 3 малых заряда.

**Эффект:** Это малый разрушительный эффект Урбанизма. Как было описано выше, город, используя любые кажущиеся-нормальными средствами, атакует цель, если та находится в ситуации, где ей мог бы быть нанесён вред.

### **Значительные заклинания.**

#### **Ненайденная дверь**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** Прикоснитесь к двери, проведите по нему рукой. Вы видите, как под вашей ладонью войлок превращается в дерево, крашенное облупившейся зелёной краской? Как медленно появляется истёртая медная ручка? Это дверь на ту сторону, в потроха Города, в тайные лабиринты без названий.

Переплетение туннелей и коридоров, лестниц и лебёдок раскинется перед вами. Аварийные лампы, масляные светильники, украденные уличные фонари, электрические факелы будут освещать ваш путь и указывать дорогу к цели, что вы наметили при сотворении заклатья.

По тайным коридорам можно добраться куда угодно в черте Города, на любую улицу, в любой из городов-центров – но только на улицу, вы ведь выходите из лабиринта.

Бойтесь тех, кто притаился в нишах, под канализационными люками, за гобеленами, в тени трансформаторов. Людям здесь не место, это владение порождений Города, червей, копошащихся в его утробе. И вряд ли они будут рады незваному гостю...

Или наоборот, слишком рады...

#### **Моя дорожка**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** Очень важное заклатье, устанавливающее ваше магическое господство на определённой территории – территория может занимать квадратную милю в черте города, но должна иметь чёткие границы, типа «Круглая площадь» или «Портовый район». Вы автоматически чувствуете любое сотворение магии на этой территории, и можете определить, что ещё вы воспринимаете, но только один тип – криминальная активность, вход бессмертного, и так далее. Вы можете брать сколько угодно типов происшествий, которые вы будете воспринимать, потратив на каждый из них один малый заряд. Это заклатье должно возобновляться каждую неделю, и одновременно только одна область может быть под воздействием этого заклатья. Эффекты заклинания могут быть уменьшены или увеличены при каждом возобновлении.

Если область действия заклинания включает в себя исторически значимое или важное для Города здание (мэрия, Разрушенный Собор или больница Грейилла, например), Урбанист может вытягивать из него по одному малому заряду в день.

### **Одиночество в толпе**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** Цель этого заклятья становится парией на неделю. Никто не нападает на неё и не дразнит открыто, но каждый старается избегать её. Если она в толпе, люди сохраняют дистанцию, по крайней мере, в фут. Разговоры становятся короткими и настолько колкими, насколько возможно. Единственное исключение – близкие друзья и семья, которые видят жертву в обычном свете. Чеки Изоляции и Беспомощности весьма вероятны в этот период.

### **«My eyes have seen you Free from disguise»**

**Цена:** 1 значительный заряд.

**Эффект:** Это заклинание делает из обычных очков не совсем обычные. Вы сможете разделять людей, и тех, кто не является людьми, хотя ходит в их обликах.

Посмотрев на кого-то через очки, вы сразу поймёте, владеет ли он магией, является ли бессмертным или, быть может, он демон в человеческом обличье? Для вас больше нет тайн такого рода. Если вы обладаете соответствующими познаниями, вы можете даже определить, что именно увидели.

Конечно, жертва может сопротивляться. Заклинания, специально скрывающие истинную сущность, а не просто дающие новую внешность, действуют и на очки – ведь смотрите вы всё равно своими глазами, даже если раньше они не принадлежали вам. Но если жертва ничего не подозревает, вы получаете неплохое преимущество.

Помните только, что очки сохраняют свою оптическую силу, так что подбирайте их по своему зрению.

### **Безымянная улица**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Есть улицы без названий. Есть автострады без номеров. Есть дома, где никто не бывал и о которых никогда не слышал. Город скрывает многое на поверхности.

И есть способ проникнуть в спрятанное и заблудиться там... Или вернуться обратно, если повезёт.

Выйдите на улицу. Позвольте толпе увлечь вас за собой. Слейтесь с ней, станьте её частью. Не думайте, не чувствуйте, отрекитесь от себя.

А теперь закройте глаза.

Вокруг стало свободнее, запах немых тел исчез, в нос ударил новый запах – запах опасности и озона.

Откройте глаза.

Незнакомая улица, пылающие огнём в вечернем мареве витрины. Прохожие на другой стороне улицы – без лиц, один сплошной туман...

Нет, лица у них есть, но они сливаются, глазу не за что уцепиться...

Но вы всматриваетесь дальше, и постепенно в людях из толпы проявляются общие черты. На одном лице вы разглядели тонкие губы, словно присыпанные серым пеплом, на другом – пустые серые глаза. Постепенно складывается лицо.

Лицо, которое вы никогда не видели, но которое каждый день смотрит на вас из зеркал – лицо толпы, лицо среднего человека, лицо Города. Впрочем, отвлечёмся от них. Вокруг – дивный новый Город. Населённый людьми-фантомами, демонами, тварями и чудовищами большого разума.

И теперь вы – один из его жителей, пока не найдёте Ненайденную дверь. Сказать вам, почему она так называется или сами догадаетесь?

Зачем люди идут сюда?

Чтобы сбежать от своей судьбы, чтобы сбежать от своей жизни, чтобы сбежать от чужой мести. Или чтобы найти власть.

В местных магазинах торгуют особым товаром – осколки несуществующих стёкол, утраченные вещи и обрывки древних двойников.

Город здесь послушен и подвижен, он подвластен вашей воле, и вы можете лепить из него город своей мечты... Создавая, сплетая свой собственный лабиринт, свою улицу без названия...

Добро пожаловать в ваш дивный новый город.

### **Не тот путь**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Это заклятье гарантирует, что его цель заблудится в публичном месте, которое вы выберете, когда она в следующий раз будет путешествовать в городе. Место может быть вашим домом, центром худшей части города, чем угодно. Как обычно, толпы, уличное движение и совпадения навлекают на цель эффект вашего заклятья. Единственный способ избежать действия заклятья – сотворить другое заклятье путешествий. Любой другой путь сопротивления просто делает эффекты заклятья более очевидными и, возможно, более болезненными – быть сбитым санитарной машиной и увезённым ей совсем рядом с домом адепта, после чего она в итоге ломается.

### **Преломление души**

**Цена:** 2 значительных заряд.

**Эффект:** Сокрушаетесь оттого, что осколок в правом глазу смотрится несимметрично? Пришло время это исправить. Процедура та же, только с левым глазом, и цена больше.

Но эффект несколько отличается... Этот глаз, помимо того преломляет в себе саму реальность, раскрывая владельцу суть вещей.

Его владелец видит сотворение заклинаний, а также различает невидимых существ и отделяет людей от нелюдей, видя примерную природу последних. Этот глаз, однако, много более хрупкий, чем его малый аналог. Он обладает прочностью обычного стекла, так что не пропускайте ударов в лицо, иначе рискуете увидеть ваш череп изнутри.

Да, небольшое примечание: вы можете использовать это заклинание и без заклятья Стеклового глаза. Просто с ним эффективнее и эффектнее.

Эффективнее потому, что данный осколок, преломляя в себе окружающую реальность, реагирует на свет как обычный, человеческий глаз. Иными словами, с этим осколком вы не будете видеть в темноте и вас всё ещё можно ослепить.

### **Я вижу тебя насквозь**

**Цена:** 2 значительных заряда.

**Эффект:** Это заклинание позволяет создать магические очки из обычных. Они позволяют вам буквально видеть человека насквозь.

Для вас больше не будет тайной его поверхностные мысли – то, о чём он думает в данный момент – и его эмоции. Вы сможете даже, в некоторой мере, предсказывать развитие разговора, отвечать на незаданные вопросы и всё такое. Иными словами, вы получаете чуть больше власти над человеком. Быть может, именно сейчас он думает о своём самом грязном секрете? Или о том, как хочет вас убить?

Помните только, что очки сохраняют свою оптическую силу, так что подбирайте их по своему зрению.

### **Безумие толпы**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Это заклятье начинает бунт. Должна существовать напряжённость вокруг некоторой проблемы – возможно, созданной Урбанизмом, по общему признанию – чтобы недовольство людей взорвалось вокруг. Вы можете определить область, в которой начнётся бунт, и цели, против которых будет направлена толпа – гнев, который должен соответствовать напряжённости, которую вы нагнали, чтобы сотворить заклятье. Будьте осторожны: вы должны присутствовать у истока бунта, чтобы сотворить заклятье, и сразу после этого толпа всколыхнётся.

### **Дорожное происшествие**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Это значительный разрушительный эффект Урбанизма.

### **Потрёпанные воины**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Многие люди, давно ставшие бездомными, начинают терять их индивидуальность, становясь частью пейзажа города, и становятся восприимчивы к власти Урбанизма. Это заклятье позволяет Урбанисту концентрировать его разум для управления одной из этих жалких пародий на человека. Цель должна находиться на Дорожке Урбаниста (смотри «Мою Дорожку» выше) во время сотворения заклинания, или быть иначе засечённой с помощью магии. Урбанист не может контролировать своё тело, когда он использует это заклинание, и должен прервать его, чтобы вернуться в себя. С другой стороны, за каждый дополнительный потраченный значительный заряд, можно в то же самое время управлять ещё одним бездомным.

Есть две тёмные стороны этого заклятья. Во-первых, управляемых людей вряд ли можно назвать атлетами. Заклинатель может использовать его физические навыки, но он ограничен показателем Тела цели, который равен  $20 + d10$  или около того. Во-вторых, это чрезвычайно порочная и зловещая вещь, что создаёт определённые препятствия. Вы должны бросить чек Самосознания-6, чтобы просто сотворить это заклятье и Самосознание-7, чтобы управлять более чем одним человеком. Жертвы терпят чек Беспомощности-10, если они пытаются сопротивляться контролю – если, конечно, они уже не впали в постоянное безумие. Любой бездомный с пятью проваленными зарубками на любой шкале не может сопротивляться этому заклятью. После того, как действие заклятья закончится, жертва должна бросить чек Самосознания-8.

В некоторых кварталах появляются бездомные, потерявшие всю их индивидуальность из-за этого заклятья. Они просто сидят там, мягко покачиваясь, пока тот или иной Урбанист не решит использовать их как инструмент.

## **Стеклянный нож**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Возьмите осколок стекла... Вы запомнили, я думаю.

Только этот осколок следует напитать чьей-нибудь кровью, не вашей. Достаточно пары капель. После этого можете выходить на охоту.

Раны, нанесённые этим клинком, не заживают, медленно вытягивая жизнь жертвы вместе с её кровью. Перевязки и жгуты лишь замедляют кровотечение, не в силах остановить его. Переливанием крови можно добиться неопределённо долгой жизни жертвы, но кровь всё равно будет течь, что обречёт жертву на проведения остатка жизни в больнице под капельницей. Единственный способ избежать подобной участи – найти этот нож и заткнуть им рану. Навсегда.

Зачем вам создавать подобное оружие, кроме как для того, чтобы наверняка кого-нибудь убить? Пронзите себя туда же, куда вы поразили свою жертву. Теперь её силы будут вливаться в вас, исцеляя раны. Каждый день, пока жертва жива, вы будете получать по малому заряду. Если вы будете ранены, то эти заряды (и только их) можно будет использовать для исцеления (подобно закланию Эпидеромансеров Регенерация). Когда жертва умрёт, выньте нож и перевяжите рану – он вновь готов к применению.

Если вы убьёте жертву с помощью этого ножа, вы получите значительный заряд сразу же.

## **Царь никакой горы**

**Цена:** 3 значительных заряда.

**Эффект:** Это заклание заставляет человека занять положение, дающее власть и уважение, в пределах его окружения. Всё это происходит в течение трёх месяцев. Точное положение, которое займёт человек, не может быть определено заклинателем, и зависит от самого человека – он может стать докладчиком комитета, лидером бригады, официальным представителем города-центра и так далее. Вы можете сотворить это заклание непосредственно на себя. Цель заклания может, конечно, как весьма успешно продвигаться дальше, опираясь на собственные достоинства, однажды получив повышение, данное свыше, так и рухнуть обратно вниз, потеряв всё, чего она достигла.

## **Распродажа века**

**Цена:** 4 значительных заряда.

**Эффект:** Вам нужно стекло из витрины какого-нибудь популярного магазина.

Качество товаров или их цена не важны, важно только, чтобы как можно больше людей каждый день смотрели сквозь витрину на товары. Или чтобы некоторое количество людей очень долго смотрело сквозь витрину.

Это могла бы быть витрина магазина одежды, в которой выставлены платья, приковывающие к себе взгляды всех женщин, мнящих себя модницами. Или витрина игрушечного магазина, перед которым всегда вьётся стайка детишек. Или витрина продуктового магазина в голодные годы.

Как бы то ни было, предположим, что вы добыли витрину. Сойдёт и осколок витрины, но тогда он будет воздействовать только на те взгляды, что проходят сквозь него.

Теперь плюньте на неё и аккуратно разотрите, творя свою магию, призывая Стекло.

И тогда витрина вспомнит вождение во взглядах, голод, жажду вещей, отделённых непроницаемой преградой денег. Теперь любой взгляд сквозь витрину словно бы напивается той жаждой. Жадой обладания вещами за витриной.

Человеку начинает чудиться, что за стеклом находится его самая сокровенная мечта – если только её можно представить в виде вещи.

Сила витрины столь велика, что человек может принять за свою мечту любую вещь, лежащую перед витриной, сколь бы обыденной и ничтожной она ни была. И адепт вполне может затребовать за неё почти любую цену.

Если цена сильно расходится с убеждениями человека (или, если она выражается в деньгах, просто слишком дорога, чтобы человек спокойно мог её позволить), требование провоцирует проверки Самосознания. А если жертва пройдёт проверку Души со сдвигом -30%, то она может отказаться от покупки.

Позднее, если требования предполагают длительные действия, жертва может делать новые проверки Души каждый раз перед непосредственным исполнением требований. То есть, если, скажем, требование заключается в ограблении банка, подготовка к нему, включающая изучение плана банка и расположения камер, а также дорога до банка перед ограблением не предполагает проверок, если не происходит ничего неожиданного. Но вот перед самым выходом из машины, когда на голову уже напылен чулок – тогда да, проверка вполне оправдана.

Ну и, соответственно, проверки Самосознания и, возможно, Беспомощности. Последнее особенно актуально после проваленных проверок.

### **Большие заклинания.**

Сделать кого-то мэром, начать бунты во всех городах-центрах, повысить рейтинг преступности в Городе, переплести улицы подобно паутине, создать лабиринт или новое здание в центре Города так, чтобы никто не помнил, что было вместо него раньше.

### **Адепты**

Адепты – это те оккультисты и мистики, что владеют (или про них говорят, что они владеют) практическими познаниями в оккультизме... Проще говоря, они – маги, те, кто реально может изменять окружающий мир, те, кто своей волей управляет Городом...

Про них говорят, что они безумны. Одержимы. Кто знанием, кто властью, кто кошками или там однофамильцами... Так или иначе, их одержимость связана с магией, которую они практикуют.

Одержимость – вот что на самом деле заставляет вращаться этот мир.

Настоящий маг немыслим без одержимости – это его суть, его сила. Многие наивно полагают, что адепт *знает*, как всё устроено, и это даёт ему власть над окружающей действительностью. Чушь! Адепт может не знать *ничего*! И есть сколько-то там людей, которые точно знают, как оно всё работает, но изменить что-либо неспособных.

Нет, чтобы владеть ситуацией, нужно в определённом смысле не принадлежать себе. Быть фанатиком, безумцем – одержимым. Чем – не важно. Жажда мести, жажда знаний, любовь к выпивке... Всё тленно, важно само состояние. Если человек одержим, он может навязать окружающему свою волю и свои правила. Конечно, в какой-то мере он слеп. Он не видит того, как всё есть на самом деле,



но ведь это и не важно – он заставляет всё быть таким, каким видится ему. Заблуждения, подкрепленные силой безумия, сами становятся силой.

Джеймс Сержи, адепт

урбанизма

Некоторые верят, что, чтобы стать адептом, необходимо сознательно заключить себя в паутину собственных иллюзий, подменить правду своим воображением, своими представлениями о действительности... В таком случае, адепты заперты в клетках собственного безумия, причём заперты добровольно.

## ***Деформация личности***

Есть множество способов сойти с ума в Городе. И стать адептом – просто ещё один путь, который, впрочем, предполагает чуть большую власть, чем остальные...

Конечно, адепты сходят с ума из-за того, что они видят, как и прочие обитатели Города, причастные к его тайной жизни. В конце концов, в Городе сложно долго оставаться в абсолютном неведении, рано или поздно появляются подозрения, догадки... быть может, даже их подтверждение. Что уж говорить об адептах, которые сами собой воплощают эту «тайную жизнь»? Им приходится сталкиваться с тем, с чем никогда не столкнётся банковский служащий, и это не слишком полезно для рассудка.

Тем не менее, адепты сходят с ума ещё и из-за того, что они делают. Они одержимы навязчивыми идеями, крепко связывающими их с их властью.

Одержимость изменяет, деформирует их личность, подгоняет их к тому, чем они должны являться – идеальным воплощением своей силы.

Немногие выдерживают это, и навязчивые идеи перерастают в психозы, нервные расстройства, отклонения.

У каждого адепта – свой набор, но есть некие общие тенденции для каждой из школ.

**Алхимики мусора.** То, от чего они бежали – вещизм. Философия алхимиков основана на отказе от мирских благ, мирских вещей. Они живут тем, что находят на помойках, иначе власть покидает их. Предполагается, что вещи так же легко уходят, как и приходят. Сегодня алхимик смотрит старый чёрно-белый телевизор, найденный между кучей пластиковых пакетов и поломанным манекеном и подключённый к электрогенератору на прогнившем картофеле, а завтра телевизор остаётся за спиной, и вскоре адепт забывает о нём.

Это не так. Алхимики ценят всё, что находят, потому что для них может оказаться полезным и важным любой клочок бумаги, любая жвачка. Эти соображения приводят к тому, что алхимики часто таскают за собой все свои ценные вещи в огромных тюках или даже оборудуют дом из выброшенных кем-то листов железа и ящиков, в который стаскивают всё, что имеет для них хоть какую-то ценность. Это может показаться не таким уж большим недостатком, но представьте себе парня, который подбирает на обочине осколки бутылок или использованные презервативы – и таскает их с собой месяцами.

**Бессмертники.** Эгоизм. Гордыня, возможно. То, чего требует от них их путь – уверовать в собственную исключительность. Они точно знают, что всё вокруг – фон для их драмы. Не самые приятные ребята...

И, да. Они следуют разными странными путями, ставят перед собой недостижимые цели и накладывают на себя странные правила. Рано или поздно они или перестают быть бессмертниками, или же действительно начинают верить в важность цели, в необходимость правил, в собственную исключительность... Они строят стены собственных иллюзий, часто сознательно. И плутают в лабиринте своих желаний.

И вы не хотите знать, как изменяется личность тех, кто всё же стал бессмертным.

**Зеркальники.** Ложь. Зеркальники живут тем, что выдают себя за других людей. Они убеждают себя в том, что они – это не они, а совсем другие люди. Меняя лица, личность, день за днём нося то одну, то другую маску, избегая своего собственного лица – ведь в нём нет примечательных черт, оно серо и тускло, как очень старое зеркало – они и сами забывают, кто они на самом деле, какую ложь они говорили одним людям и какую – другим. Они больше не знают себя и не дают узнать другим.

И ещё... Зеркальный мир – одно из самых прекрасных чудес, существующих в Городе. Он завораживает и притягивает. Он опасен, но его красота выше опасности.

Многие зеркальники не могут отвести глаз от зеркал, их тянет в мир по ту сторону амальгамы... О, и когда они набирают достаточно зарядов, они стремятся уйти в тот мир.

И многие из них остаются там навсегда.

**Мистификаторы.** Идолы. Мистификаторы блуждают в чужих мирах, которые пытаются соединить с реальным – или с тем, что остальным кажется реальным. Они живут по чужим правилам. Чем-то они похожи на бессмертников, только если бессмертники живут по законам, которые сами себе назначили, мистификаторы живут по законам жанра. И не понимают, как мог враг выстрелить им в ноги прямо посреди пафосной речи.

**Урбанисты.** Самое многочисленное течение может похвастаться парой распространёнными психозами.

Естественно, многие урбанисты питают страх перед природой. К счастью, Город не может похвастаться многочисленными естественными пейзажами. Но всё же в нём есть несколько парков... Прогулка в которые – тяжелейшее испытание для психики урбанистов. Даже вид комнатных растений или деревьев по обочинам дороги часто неприятен магам Города, и они делают всё, что в их силах, чтобы искоренить эти жалкие островки природы с улиц мегаполиса.

Некоторые урбанисты начинают, как это они называют, «слышать шёпоты Города». Наверное, Город на самом деле не говорит с ними. В точности неизвестно, живой ли он вообще. Странно об этом говорить, не так ли? Но многие урбанисты верят в то, что Город жив, что он является чем-то вроде божества или очень большого животного, или ещё какой-то тварью.

Для таких урбанистов естественна идея о том, что Город хочет говорить с ними. Он ведь даёт им власть, так? Они – его часть, и, как часть, могут рассчитывать на то, что будут замечены целым.

Теоретически. На самом деле нет подтверждений того, что Город говорит с кем-то.

Зато случается, что люди говорят с Городом.

Такие урбанисты думают: «сегодня лифт стоял на тринадцатом этаже, когда я пришёл. Мне пришлось пять минут ждать его. Наверно, он был чем-то обижен» - или: «Обрывки газет закружились в вихре вокруг моих ног. Я чувствую, да, я абсолютно уверен, что Город хочет, чтобы я пошёл за ними».

Они пытаются найти смысл в таких «посланиях» и, обычно, стремятся их исполнять.

Это похоже на голоса внутри головы, только эти голоса – вокруг, в любом клочке бумаги, в любом разбитом окне.

**Стеклодувы**, то есть ветвь Урбанистов, использующая силу Стекла. Паранойя. Они как никто другой понимают, что за каждым их движением наблюдают сотни глаз – окна домов, стёкла машин, очки прохожих. Каждая стекляшка связана с Городом, стекло – его глаза. Более того, Стекло связано с Городом, но имеет собственную... ну, можно назвать это волей. Огромное существо, состоящее из тысяч осколков, наблюдающее за каждым вашим шагом, быть может, направляющее вас...

Помимо мании преследования, стеклодувы страдают ещё и некоторой тягой к боли. Невозможно овладеть Стеклом не испытав боли от множества порезов. И многие Стеклодувы находят в этом извращённое удовольствие.

## ***Ритуалы***

Есть магия, а есть ритуалы. Стать адептом – то ещё занятие. Среди нет ни одного нормального, психически здорового человека, да и путь к их могуществу зачастую оказывается длиннее отдельно взятой жизни... Однако, для тех, кто причастен к магии и хотел бы овладеть хотя бы частичкой её, существуют и ритуалы... Их может исполнить кто угодно, если, конечно, знать, что и как делать... Конечно, они таят определённые опасности. Первая, самая очевидная – вы вынуждены доверять тому, кто создал ритуал. Нет никаких гарантий, что ритуал вообще будет работать, а если и будет, то так, как вы предполагаете. Вы используете их на свой страх и риск. Но, во всём есть и положительная сторона – так у вас больше шансов сойти с ума и сделать ещё один шаг к обретению могущества адепта.

### **Врата богов.**

Ритуал, применяемый в первую очередь храмовниками. Для ритуала вначале необходимо изготовить Железную маску (каждый раз новую) по форме лица выбранного медиума. Маска надевается на медиума. Сам он распинается (обычно, подобно Распятому богу, на двух рельсах, но это не суть важно). Одежда его по обычаю должна составлять лишь набедренную повязку. Когда все приготовления сделаны, жрец (или проводящий ритуал) читает молитву (любую, лишь бы на латыни – она лишь символ). Если всё сделано верно, через Врата богов с проводящим ритуал сможет говорить, отвечая на вопросы... некая сущность. Жрецы полагают, что это их Распятый бог, урбанисты – что это сам Город. Есть много мнений. Ответы не всегда могут быть правдой. Более того, вероятно, они в той или иной степени лживы. За словесными изгибами скрывает божество истину. Вам дано постичь её? После проведения ритуала жертва умерщвляется. По традиции, жертву пронзают копьём в бок, но может для тех же целей сгодиться и нож.

### **Жертвоприношение.**

Чтобы сохранить что-либо, всегда приходится жертвовать чем-то другим... Если нечто находится под смертельной угрозой, угрозу можно отвести, принеся жертву Городу. Жертва должна быть сообразной объекту. Необходимо пожертвовать вещь столь же ценную, что и сохраняемое. Жертва должна быть уместной, а, значит, тем или иным образом быть связанной с сохраняемым. Нет особенной формы проведения ритуала. Просто ритуалист должен чётко осознавать, что он делает.

### **Исповедь.**

Ритуал используется, прежде всего, храмовниками.

Творящий ритуал должен покаяться во всех своих грехах зеркалу, окропив его своей кровью. Тем самым он создаёт из своего Отражения Гомункула – послушного слугу, чья сила, свойства и даже внешность зависят от тяжести и сути грехов творящего ритуал. Гомункул выглядит как злая пародия на ритуалиста, в его внешности отражаются излитые на зеркало грехи. Нельзя дважды создавать Гомункула, каясь в одних и тех же грехах – Исповедь освобождает от них перед Зеркалами.

### **Кровь не как жизнь, но как сила.**

Один из древнейших ритуалов, пожалуй. Кровь – древний символ жизни. Но не только жизнь можно передавать через кровь. Кровь – это и символ сущности её носителя, следовательно, отдавая кровь, можно отдать и свою силу. Ритуал прост. Необходимо выпить чью-то кровь (необязательно с позволения «донора»), произнеся пред этим имя «донора». Выпивший получает в своё пользование часть силы «донора», в зависимости от сущности его силы и количества выпитой крови. Необходимо помнить, что чем больше заёмной силы у вас, тем более вы подвержены влиянию мировоззрения «донора», вплоть до полной замены личности.

### **На четверть из меди и воска**

Порой весьма сложно бывает обзавестись умными и лояльными слугами. Разве можете вы кому-либо доверять? Тем более думающему человеку. Тем более человеку с идеалами.

Но есть один способ создать таки слуг...

Найдите подходящую кандидатуру. Достаточно умного, чтобы выполнять вашу волю, достаточно крепкого, чтобы не умереть раньше времени.

Введите каким-либо образом этому человеку особый наркотик. Те, кто знают этот ритуал, держат его состав в секрете, но есть все основания полагать, что сома вполне подойдёт.

Теперь вам понадобится воск и две долларовые монеты.

Расплавьте воск и аккуратно нанесите его тонким слоем на лицо и руки вашего будущего слуги. При этом вы можете вылепить любое лицо, какое вам больше понравится.

Затем положите долларовые монеты на глаза слуги, утопив их в воске. Теперь возьмите восковую свечу, и расположите её так, чтобы свет падал на монеты.

Теперь осталось только ждать.

Когда действие наркотика закончится, и человек придёт в себя, блеск денег ослепит его, а воск на руках не даст его телу рефлекторно снять монеты.

Человек ослеплён сверканием денег, и готов принять любую ложь за истину. Вы можете сказать ему, что он ваш сын или создание, или демон из преисподней. Вы можете поведать ему о луне из сыра и о мире мёртвых в Метрополитене. О безликих Людях Правительства и о кольцевой дороге, отрезающей Город от реального мира. Он поверит всему.

Кстати, следует как можно скорее задуть свечу.

Воск на лице и руках человека останется, и со временем срастется с кожей. Он сохранит определённую пластичность. Человек сможет говорить, улыбаться, на его лице будет отражаться гнев и изумление, и пальцы не утратят гибкости. Однако, хотя воск и станет весьма крепким и стойким к посторонним воздействиям, он будет очень бояться открытого огня. Даже пламя слабой свечки, поднесённое слишком близко, может оставить уродливый потёк, а пламя костра может расплавить всё лицо, обнажив мышцы.

Если обе монеты выпадут, человек освободиться от власти денег, и вспомнит, кем он был, и что произошло.

Если выпадет только одна монета, ложные и настоящие воспоминания перемешаются в единый бессвязный поток информации, который, вероятно, сведёт вашего слугу с ума.

Следует отметить, что слуга сохраняет свой ум и свои знания – но лишь те, которые не могут разоблачить вашу ложь. Позаботьтесь о том, чтобы броня вашей лжи была крепка.

### **Разделение.**

Иногда бывает так, что груз лишних знаний, груз ненужных воспоминаний и непосильной ответственности давит на человека, сводя его с ума, подводя его к самоубийству... Выход есть – Ритуал Разделения, что изолирует тяжкие думы, отдавая им созданное из Отражения тело... Для проведения ритуала необходимо пожертвовать частью своего тела – пальцем, глазом, ухом... В общем, это символическая жертва. Прислонив жертву плоти к ростовому зеркалу, кровью нужно написать: «приди, спаси» и поставить подпись... Отражение, привлечённое кровью и именем ритуалиста, окажется в ловушке новой плоти, что образуется из жертвы плоти. В Отражение уйдёт всё то, что ритуалист не желает больше хранить в себе... При этом Отражение становится обычным человеком и напрочь забывает, чем было раньше. Две личности обычно больше никогда не пересекаются, ведь Отражение испытывает желание как можно скорее и дальше уехать от места проведения ритуала.

### **Растворение.**

Экстремальный способ самоубийства. Встаньте меж двух зеркал и назовите своё имя. Отражения явятся на зов и разорвут вас на части, но при этом будут обязаны исполнить вашу последнюю волю. Отражения (призываются два Отражения) обладают всем *потенциальным и достигнутым* могуществом оригинала. Иными словами, их могущество – венец того, чего мог бы добиться, теоретически, ритуалист, не сворачивая со своего пути.

Кажется, этот ритуал сохранился с давних времён. По крайней мере, о нём помнят старейшие мистики Города – и предпочитают молчать.

Для сотворения сокровенного яда придётся многое сделать. Необходимо собрать каплю крови, слёзы горя, слёзы радости, испарину больного, холодный пот,

вызванный страхом, и слюну, полученную при поцелуе. Все эти жидкости должны быть получены у одного человека. И яд, естественно, подействует лишь на него.

Вероятно, вам придётся очень долго находиться подле человека, чтобы собрать все ингредиенты. Благо, что годятся компоненты любой давности, даже засохшие или промёрзшие в холодильнике.

Затем следует смешать компоненты, добавить смесь в любой напиток по вашему вкусу – и плюнуть в него.

Теперь дайте вашей жертве отведать отравы, которая для неё обретёт вкус амброзии, и яд найдёт путь к сердцу, когда жертва будет спать.

Сокровенный яд отравляет не тело, он отравляет личность, подтачивая её сомнением, раздувая в разуме жертвы огонь одержимости, сжигающий прошлые идеалы и ценности, превращающий человека в нечто чуждое ему самому – тому, кем он был всего день назад...

Человек слабой воли или, напротив, излишне принципиальный, вскоре сходит с ума, не в силах вынести диссонанса между его привычными мыслями и новыми сомнениями.

Обычный человек теряет почву под ногами. Старые идеалы ставятся под сомнение, личность медленно меняется, превращаясь во что-то иное. Не столько противоположное, сколько чуждое жертве. Человеком завладевает одержимость какой-то идеей, что раньше показалась бы ему чудовищной и неестественной. Вместе с тем появляется и усиливается чувство неправильности, изъясная в окружающем мире, пустоты в жизни.

Жертва открывается для мистических влияний и оккультного видения мира.

Любой адепт, способный связно изложить концепцию своего пути, может вложить своё видение в глаза жертвы.

Если жертва пойдёт в Храм, тень Распятого целиком поглотит её, превратив в Его преданного слугу.

Жертва теряет способность сопротивляться любому мистическому внушению, даже обычно не затрагивающему её (например, Потрёпанные Воины).

Жертва буквально притягивает демонов, питающихся её прогрессирующим безумием.

Теоретически, жертва способна обрести бессмертие, заблудившись в лабиринте духовной жажды и сомнений – и, конечно, заплатить свою плату.

Действие яда прекращается через месяц. За это время жертва становится другим человеком, чья личность построена вокруг одержимости. Новая личность такова, что не имеет решительно ничего общего с прошлой. Иными словами, это не просто смена полюса, но смена системы нравственных координат. Верующий не станет демонопоклонником, но может стать одержимым коллекционером бабочек.

Вы были со своей жертвой в горе и радости, болезни и здравии, и совершили одно из величайших предательств, ради которого Люцифер не отказался бы отрастить четвёртую пасть.

Будьте счастливы.

### **Уподобление.**

Ваша личина вас не устраивает? Можете сменить её... Для проведения ритуала необходимо одеться, как тот, чью личину вы желаете принять, и съесть его частицу (волос, ноготь, кровь...), произнеся его имя. После означенных Действий, вы уподобитесь избранному вами человеку, обретя его тело, а, следовательно, все физические характеристики (хотя вы можете не осознать их, что, при большой разнице может наложить штрафы на сложность броска). Однако помните, что эффект продлится лишь до тех пор, пока вы не назовёте своё имя вслух, либо пока вас не изобличат в обмане. После проведения ритуала требуется проверка Сознательности. В случае неудачи броска Силы Воли – раздвоение личности.

### **Шёпот трупа.**

Ритуалист вырезает у мертвеца язык. Приложив его к уху и сконцентрировавшись (примерное время концентрации – тридцать минут), он может услышать так называемый шёпот трупа – имя убийцы, если мертвец был убит и знания мертвеца. Ритуалист не властен над трупом полностью – он не может приказать трупу говорить нужные ему сведения, получая вместо этого те знания, что мертвец сочтёт нужным нашептать ему. Впрочем, они тем или иным образом всегда оказываются полезны. Шёпот трупа не предназначен для людских ушей. Он требует проверки Сознательности. Если бросок Силы воли провален, жертва получает психоз, соответствующий полученным знаниям и личности мертвеца.

### **Следы на стекле**

Идя босиком по стеклу, нельзя не оставить следов.

...Кто-то проходит сквозь жизнь, как нож сквозь масло, кто-то трётся об неё, как кремень о кремень, кто-то камнем идёт на дно... Но даже масло тупит нож, кремень крошится, а камень сглаживается.

Каждый наш шаг меняет мир вокруг нас, и с каждым шагом мир всё больше меняет нас.

Где-то между этими процессами лежит след из каменных крошек, осыпавшихся с наших душ. Наша личная Вселенная, остров памяти, созданный океаном перемен...

...Возможно, всё так и есть.

...Тысячи глаз смотрят на тебя. Тысячи глаз никогда не сомкнуться, не упустят ни малейшего твоего жеста. Отражения, духи, фантомы, Распятый Бог, призраки родителей, обвиняющие тебя в своей смерти, Старший Брат людей в чёрном, Матрица, жаждущая тебя поиметь, масоны, которых нет, сияющие Иллюминаты, покрытые паутиной теней, серые пришельцы, которые где-то рядом...

Тысячи лиц, и неважно, кто из них реален.

Ведь кто-то из них существует. Должен существовать.

И всё выдувает и выдувает стеклянный футляр твоей жизни...

...Возможно, всё так и есть.

...Древний солипсический миф верен. Мир – всего лишь иллюзия, сон, абстракция, игра больного воображения, фантазия...

Мир – это то, что ты создал вокруг себя.

Вот только он расколот надвое.

Тот, что есть сейчас, и тот, что был когда-то.

Тот, в котором ты позволяешь жить другим людям, и принадлежащий лишь тебе одному.

Мир твоей памяти.

...Возможно, всё так и есть.

Есть тайны, которые хранят себя сами. Вы ни за что не узнаете их, даже если будете их частью. Есть тайны, известные всем. О них никогда не говорят. Вы тоже их знаете. Если нет – то не узнаете никогда. Есть тайны, хранимые другими людьми. Ради власти, ради безопасности, ради денег, ради самоуважения. Ради самоутверждения. Людей можно купить, запугать, вытряхнуть и них всё, что они знают, как вытряхивают пыль из ковра. Некоторые сломаются, другие нет. Эти тайны легко узнать. Легче, чем все остальные.

А есть следы на стекле. Как объяснить их тому, кто не знает о них? Это просто, но не просто найти того, кто объяснит. Следы на стекле находятся, в определённом смысле, конечно, внутри самого человека. А люди редко интересуются, что у них внутри. Вы знаете, сколько в вас костей? Не в «человеке» - вскрытом трупе из биологического класса, а в вас. Или сколько прыщей вы выдавили за свою жизнь. Тогда вряд ли вы заинтересуетесь следами на стекле.

Те, кто слышал о них – а таких немало – не расспрашивают много. Они спрашивают: «это путь к власти?». «Нет» - отвечают им. «Это способ получить лишний бакс?» - снова вопрос. «Нет» - неизменный ответ. «Это может убить меня?» - «Нет». «Это вообще может быть мне полезно?» - «Нет», - хотя тут собеседники немного лукавят. «Тогда лучше расскажи мне о Стекле и о демонах». О следах на стекле знают те (или, по крайней мере, хотят узнать), кто слышал или сталкивался с кровавыми дорожками. Если кто-то распотрошил вашу внучку, а затем вы весь день чувствовали себя так, словно на вашей могиле выстроили футбольное поле – вы захотите узнать, что это, чёрт возьми, было. Или если какой-то придурок вырубил вас бейсбольной битой, а в больнице вы узнаете, что не досчитались пинты крови. Или вы услышите о чём-то, что позволяет расправиться с вашими врагами, не вылезая из-под одеяла или подсмотреть, с кем спала ваша девушка до того, как встретила вас... И с кем спала после.

Вы захотите узнать. Или, быть может, вы могли бы быть настолько одержимы, что хотите знать всё, что не имеет отношения к ценам на бензин и чизбургеру в Макдоналдсе. Даже о том, что, как вы думали, не могло служить вам.

И рано или поздно, если будете хорошо искать, выйдете на древнего старика, воображающего себя колдуном, который колет себе вместе с героином ещё и раствор краски со сто долларововой купюры, думая, что это продлит ему жизнь. Или на паренька, продавшего видак за кокс, но исправно платящего арендную плату. Или работника в банке крови, которому его работа осточертела ещё до того, как он устроился на неё – и однажды, после воскурения новых священных благовоний, ему в голову пришла замечательная мысль... Вы выйдете на одного из этих людей – большинство из них даже никогда не появлялись в Пяти Точках или Шестиугольнике, не слышали о Графине и тварях из трущоб, - вы выйдете на одного из них и добьётесь своих ответов. В конце концов, эту тайну хранят всего лишь люди...

Следы на стекле – это особое пространство... или пространства, индивидуальные для каждого человека. Точнее, вокруг каждого человека существуют следы на стекле – его личная Вселенная.



Как они возникают, почему и зачем нужны – точно не известно (вы ведь совсем не удивлены этому, не так ли?), да это и неважно, ведь гораздо важнее, что они собой представляют, и что из них можно извлечь.

Эта Вселенная создаётся воспоминаниями человека, она – его следы в этом мире.

Картины прошлого, искажённые субъективной оценкой и подсознательными ассоциациями, живут в следах на стекле собственной жизнью. Время не властно над ними – картины всегда столь же свежи, как в день своего появления.

По ним сложно восстановить события жизни их владельца, ведь они отражают ощущения, и притом самые яркие, а не реальные события. В некоторых следах может играть музыка, заглушающая слова, в других отсутствовать видимость. Предметы и люди могут обретать причудливые детали, превращаясь в нечто совсем иное. В следах любителя книг не отличить реальную жизнь от книжных сюжетов.

Склад памяти, личный мир, окрашенный в удобные его хозяину цвета – вот что такое следы на стекле. След, оставленный босыми ногами на битом стекле...

Но это лишь часть тайны. Сама по себе она не более чем пустой слух, любопытная легенда, пусть даже правдивая, но кому какое дело?

Что действительно ценно и, быть может, пугающе, это существование кровавых дорожек. Вряд ли вы бы хотели, чтобы по вашей памяти ходили посторонние люди с грязными ногами, не так ли?

«Ад – это другие люди»

Что было бы, если бы кто-то мог проникнуть, «войти» в самую суть человека? Вступить на его след?

Кровавые дорожки – пути в чужие Вселенные, в чужие следы на стекле.

Приготовьте попкорн – скоро мы взлезем в чью-нибудь душонку.

Проложить путь просто... ну, относительно всей этой мишуры, которая обычно нужна, чтобы просто зажечь сигарету без зажигалки. Нужно знать имя жертвы, которым его называли родители (если они по каким-то причинам не нарекли своего ребёнка, сойдёт любое имя, под которым вашу жертву знают), и добыть несколько капель её крови.

Сложность создаёт тот факт, что идущему по кровавой дорожке следует связать себя «кровными узами» со своей жертвой. То есть попросту вколоть чужую кровь себе в вену. Разумеется, вкалывать себе кровь другой группы или резус-фактора может быть не самой лучшей идеей.

Есть и «обходной путь», поворот дорожки, если угодно. Всего лишь кровные родственники жертвы, чья кровь также пригодна для ритуала.

Вот только её нужно больше.

Крови тех, кто отстоит от жертвы не далее, чем на одно колено – братьев, сестёр, детей, родителей – и связан с нею прямыми узами – дядюшки и двоюродные бабушки не подходят – нужна пинта.

Тех, кто отстоит от жертвы на семь коленей, пришлось бы высушить досуха, если бы топки крематориев не постарались за нас.

Кровь представителей боковых линий слишком жидка для этого ритуала.

Вообще, в качестве примерных ориентиров для объёма необходимой крови можно использовать вероятности рождения вырожденца при инцесте – чем вероятность выше, тем меньше крови нужно вколоть в вену, чтобы породниться с жертвой.

Итак, уже разгромили ближайший дом престарелых, распотрошили прабабку своей девушки, уговорили чёрного хирурга перелить вам кровь и теперь жаждете узнать, что же вы можете получить за все эти неудобства?

Дальше будет проще. Примите сому, кокс, кислоту или что вы там колете, когда хотите расслабиться? И произнесите имя вашей жертвы. Попросите людей в белом потуже затянуть ремни – вас ждёт незабываемое путешествие.

Вы попадёте в чужую вселенную, в самое первое воспоминание жертвы... Пусть даже она сама давно забыла его.

Следы на стекле созданы из обрывков воспоминаний и отголосков ощущений.

Они окрашены в потерянные эмоции и оттенены забытыми размышлениями.

Они отражают жизнь их владельца, но отражают через аллегории и образы.

Детский сад может стать заброшенным концлагерем, где распухшие от голода дети дерутся за хлебные корки, а с высоты из-за решёток и стекла за ними наблюдают одетые в чёрные мундиры надзиратели – и всё это лишь потому, что кому-то запомнилось, как за шалость его лишили обеда, и он назвал воспитательницу «фашисткой», а затем подрался с одноклассником из-за того, что стащил его хлеб.

Смутные аллегории, обрывки символов могут быть и менее явными, не обязательно они должны быть понятны хозяину следов – подсознание любит шутить с нами...

Так или иначе, следы на стекле почти всегда выстраиваются в «дорожку», состоящую из сменяющих друг друга сцен – наиболее ярких воспоминаний жертвы.

«Почти» относится к той не слишком распространённой породе людей, что просто живёт, ни к чему не стремясь.

Конечно, людей, плывущих по течению, всегда было и будет много, но редко когда человек не ставит перед собой вообще никаких целей, не увлекается чем-либо или не имеет хоть чего-то, что давало бы ему причину жить.

Но есть и те, кто просто живёт.

Кто сидит в офисе с восьми до шести, не зная, не задумываясь, зачем ему это.

Кто приходит домой в семь и смотрит телевизор до десяти.

И он не несчастлив.

Он не стремится к осуществлению своей мечты, к повышению или к прибавке к зарплате.

Он вообще не мечтает.

Он не живёт.

Он существует.

Некоторые мистики не считают его и ему подобных людьми.

Я хочу верить, что подобных людей очень мало.

И в их следах легко заблудиться – ведь они представляют собой огромный мир, по большей части пустой, в котором нет дорожки... И из которого нет выхода.

Будем считать, ваша жертва не одна из них. Вряд ли бы вы заинтересовались подобным типом.

Дверь открыта, шаг сделан, наркотический бред сменился осознанием чужого мира вокруг. Уже интересно, куда вас занесло?

Следы представляют собой вполне материальный и достаточно обширный мир...

Правда, вас не всюду пустят... Вы тут не хозяин, даже не нежданный гость, а вор, коварно прокрадывшийся с чёрного входа. И дорожка перед вами чётко очерчена, хотя может выглядеть как угодно. Дорога из жёлтого кирпича, окропленная мистером Лисом куриной кровью, ваши собственные следы, навечно застывшие вмятинами в асфальте, кости ваших предшественников (воображаемых... я так

думаю), разбросанные тут и там. Просто единственная открытая дверь в каждом новом коридоре.

Отойдёте от дорожки дальше двадцати одного шага – пополните ряды местных жителей, станете ещё одним живым фантомом.

Кстати, о местных жителях.

Каждый след – живой мир, населённый соответствующими ему обитателями.

Неизвестно, «реальны» ли они, но они точно могут вас убить... или одолжить десятку, если вам удастся произвести должное впечатление.

Все, как и в жизни, несмотря даже на иные законы – физические и метафизические, - ведь следы на стекле – это и есть жизнь, только чужая.

Уже предвкушаете, как безнаказанно будете расчленять несуществующих, но от того не менее реальных ночных бабочек?

Не спешите.

Во-первых, очевидно, обитатели следов в обиду не останутся, если только вам не попадётся след отъявленного пацифиста или самоубийцы, да и то... Никогда не знаешь, что может хранить в себе человек...

Ну а во-вторых... Во-вторых, каждое изменение (точнее, обычно, только необратимое или очень важное изменение) влияет на его хозяина, изменяя и коверкая его личность, сводя с ума...

Вы знаете, как изменился бы человек, если бы вместо весёлого пикника в памяти осталась кровавая оргия?

Тогда не спешите это узнать.

К тому же, в некотором смысле, каждое ваше действие вы совершаете под объективом видеокамеры – вы ведь идёте сквозь следы самых ярких воспоминаний вашей жертвы. Так что, когда всё завершится (но об этом позже), не удивляйтесь, если хозяин следа задаст вам вопрос: «Мы с вами раньше встречались?», - если только не узнает вас сразу же в лицо.

Безумие позади, перед вами – Зелёная или Ненайденная дверь, лестница в небо или лысый негр с красной таблеткой – символ выхода для вашей жертвы. Всё завершилось. А теперь я скажу, зачем всё это затевалось.

Выход, несущий с собой понимание чужой личности. В какой-то мере ваша жертва становится вашей частью, вы понимаете её так же, как она себя.

И обладаете над ней огромной властью.

Вы можете просто убить её и вернуться в своё тело.

Или просто уйти, ничего не тронув...

Но вы ведь не для того прошли сквозь Ад?

Вы можете *стать* жертвой, получив её тело... и её личность. Вы не потеряете память, вы по-прежнему будете осознавать себя. Просто ваша личность – мечты, желания, принципы, вкусы, вера – всё – изменится. Многие, кто пошёл по этому пути, хотели бы забыть, что они прошли по кровавой дорожке...

Ну и, наконец, вы можете занять чужое тело, оставшись самим собой. Для этого вам надо было убить всех, кто встретился вам на дорожке. Что значит, я не сказал вам этого раньше?

Переступите порог, и вершите судьбу – чужую и свою собственную.

### **Некоторые тонкости.**

Кровь. Кровь – это не слишком хорошо ни для жертвы, ни для идущего. Любое убийство пачкает след кровью, что влечёт за собой необратимые последствия.

След начинает гнить. Стены зданий покрываются ржавчиной, трава обращается прахом, реки высыхают, а солнце тускнеет.

А обитатели следа сходят с ума. Каждый по-разному, но ничего хорошего это не сулит.

Рано или поздно гниение следа сведёт его хозяина с ума, и единственный способ спастись – пройти по чужому следу и взять себе чужую жизнь.

Но не так всё и плохо – ведь нормальных людей всегда было немного, а ваше безумие не будет бросаться в глаза. Некоторые могли бы счесть, что его и нет вовсе. Если оно не перехлестнёт через край.

Идущему по кровавой дорожке тоже нелегко – след убийцы враждебен ему, стремится уничтожить чужака любыми средствами.

Кровь пачкает не только убийцу, но и жертву, так что кровь жертвы пригодна к ритуалу так же, как и кровь самого хозяина следа.

Более того, если убийство совершено с особым, отличительным подчерком, то достаточно лишь в точности повторить его, чтобы получить необходимую кровь.

Если, к примеру, убийца удушил жертву шарфом, а затем вырезал на лбу число «616» опасной бритвой, делайте как он, найдя похожую внешне жертву. Только не забудьте собрать кровь.

Многих, наверное, интересует, что будет, если ступить на след мертвеца? Ничего особенного – мертвецы тоже люди, и их след отличается от остальных ровно так же, как и любой другой след. Разве что он более тускл. Серые тона, ну, вы понимаете.

Вот только на выходе вас будет ждать смерть. Спасения нет, разве что навсегда остаться среди этих следов на стекле.

Кровные родственники до седьмого колена включительно могут ходить по следам друг друга, не прибегая к переливаниям. Так что если ваша матушка в опиумном бреду бормочет ваше имя – самое время принести с кухни нож.

Некоторые мистики полагают, что весь Город – просто чей-то след, по которому рано или поздно кто-нибудь пройдёт. Если уже не прошёл, конечно.

Никто не может ступить на свой собственный след, как не может войти в свою тень.

### ***Мёртвый квартал***

Почему последователи разных оккультных традиций предпочитают сидеть по разным уголкам Города и пересекаться как можно реже? Тому есть вполне определённая и весомая причина... Во-первых, упомяну для ясности, что обычаи и традиции оккультистов формируются адептами. Где собираются адепты, там собираются остальные оккультисты. Это понятно, ведь большинство мистиков или ищут чудеса в обыденности, или ищут ответов на мучающие их вопросы... И близость к адептам даёт им надежду обрести искомое...

Так вот, ближе к теме. Раньше, когда Город только-только объединился, существовал Канареечный квартал. Что-то вроде Пяти Точек... Впрочем, он полностью соответствовал Пяти Точкам – сборища мистиков, философов, романтиков и прочих психов... Ну, понятно, не было Графини и её свиты. Ну и ещё отличие – в барах Канареечного квартала собирались представители всех течений, всех конфессий... В том числе, конечно, и адепты... Причём тогда в Городе существовало гораздо больше течений, чем ныне. Древняя магия

процветала, тогда как сейчас она вытесняется молодой, урбанистической магией... Город меняется, принимая новое обличие... Давно исчезли узкие улочки, мощенные булыжником... Ещё до того, как Город стал единым целым... Древняя, тёмная и кровавая магия пережила своё время на много веков... Теперь, должно быть, пришла пора и ей кануть в небытие...

Никогда не слышал о Канареичном квартале? Неудивительно, ведь теперь его называют не иначе как Мёртвый квартал...

Никто уже не помнит точно, из-за чего началась та драка... Кто-то говорит, те два адепта не поделили могущественный артефакт, кто-то, что один адепт случайно задел второго по пьяни... Знаешь, я склоняюсь ко второму варианту... Впрочем, неважно. Суть в том, что тогда сошлись в бою два человека, наделённых силой – последователь древней, кровавой магии и урбанист, отрицающий старых идолов, обожествляющий Стекло и Камень...

Адепт заточил волшебника в Лабиринт. Гнусное место – замкнутый сам на себе участок Города, где его власть абсолютна. Пленник Лабиринта обречён скитаться среди иллюзий и фантомов, порождённых властью Города, среди теней и Отражений... Волшебнику расклад не понравился, и он решил исправить положение, разбив Лабиринт... Дело рискованное, но, теоретически, возможное... не для него, впрочем... Древняя магия столкнулась с молодой, произошёл, своего рода, «философский коллапс», хе-хе...

Квартал навсегда изменился... Теперь там дикое пересечение древнего и нового, волшебного и урбанистически-окультичного... Туда боятся ходить даже адепты и, как говорят, большинство бессмертных... Я как-то проходил мимо того места, где он должен был находиться – там нет ничего, стены двух домов плотно смыкаются, перетекая друг в друга... Странно, что люди не замечают необычности этого места... Говорят, двери в Мёртвый квартал открываются в Макдоналдсе, в одной из городских библиотек и где-то ещё... Не знаю, да и знать не хочу... В любом случае, соваться туда сейчас – безумие. Ты даже преддверья не пройдёшь... Хотя, говорят, дорога через Мёртвый квартал ныне ведёт к чему-то действительно ценному... Или опасному... Один мой знакомый адепт (да, я знаю адепта, тебе кажется это странным?) называл Мёртвый квартал «дорогой власти». Хочешь узнать, что он имел в виду?

Ну, и со времён той драки, мистики и, особенно, адепты предпочитают сидеть по разным углам... Конечно, древняя магия умирает, всё меньше остаётся несовместимых направлений... Но... никогда ведь нельзя быть полностью уверенным, что понимаешь метафизику процесса и можешь предсказать все последствия, ведь так?

### ***Пять точек***

В северо-западном центре расположен квартал, за которым издавна закрепилось название Пять Точек. Только те, кто понимает, где начинаются настоящие Пять Точек, знают, откуда пошло это название. Просто на заре образования этого квартала было всего пять мест, где встречались люди, действительно имеющие отношение к тайнам.

Где-то между пустыми офисами и кварталом стерильно-чистых ресторанчиков располагается самое известное место встреч оккультистов - квартал Пяти Точек. Не совсем правильно называть это место кварталом - скорее это несколько переплетающихся кварталов, связанных общей репутацией и общей публикой. Они фальшивы, как и офисы на западе, как и улыбки официантов ресторанчиков

на востоке.

Квартал Пяти Точек - это скопление книжных магазинов, торгующих популярными оккультными трудами, известными всем, контор практикующих магов всех цветов и оттенков - антураж на любой вкус, от рунистов до потомственных святых, вот сертификат из генетической лаборатории, ген святости в наличии, - и разнообразных клубов, баров, забегаловок, где люди могут поговорить о том, кому шире открыли третий глаз.

Здесь обитают те, кого считают колдунами. Профессиональные лжецы.

В этой части Пяти Точек есть единственное настоящее место, центр, оправдывающий существование квартала. Дворец Графини.

Но здесь же, чуть в отдалении от шума и толпы, находятся полуподвальные помещения, заполненные дымом и приглушёнными разговорами.

Здесь вам расскажут о настоящей магии. О демонах трущоб, о стеклянных глазах и о силе смеха.

Вот только лжи здесь много больше, чем правды. Вместе со слухами о любимцах Города, перед которыми открыты двери общественного транспорта и лабиринтов, ведущих сквозь Город, вам расскажут об аллигаторах в канализации, и о голосах в их головах.

Здесь обитают люди, которые слышали что-то, видели что-то, *ощущали* что-то, чего нельзя объяснить ни наукой, ни мейнстримом оккультного течения.

Они разрабатывают собственные версии случившегося, нащупывают истину, скрытую даже от владеющих ей...

И, естественно, плутают в лабиринте собственных иллюзий без надежды выйти на свет...

Здесь обитают те, кто считает себя колдунами.

И есть несколько мест, в которые приходят люди с огнём одержимости в глазах, изувеченные открытыми им тайнами. Эти места не рекламируют себя, никого не зовут сюда специально. Просто иногда люди приходят сюда, когда понимают, что жить один на один с изнанкой реального мира невыносимо... Или когда им нужны настоящие знания, а не ложь, краем страниц отражающая отблеск правды.

Маленький кабинет старого стеклодува, бар, в который можно войти только через дверь в тоннеле метро, квартира коллекционера зеркал, запотевших от последних вздохов людей, подворотня, в которой бездомные варят пойло из коричневого стекла.

Здесь обитают колдуны.

Самое известное место Пяти Точек (и единственное *настоящее* место в самом квартале, среди «Магазинов Величайших Тайн») - Дворец Графини. Графиня правит Пятью Точками, все, кто попал в них, обязаны подчиняться её воле. Она никогда не выходит из Дворца, передавая свои приказы через рыцарей - вернейших и преданных слуг (злые языки рассказывают об оргиях между рыцарями и Графиней, которые и обеспечивают их собачью преданность). Никто не видел её уже лет сорок, но, говорят, она бессмертна и никогда не состарится и не умрёт. Она окутана множеством слухов, например, о Короне, что позволяет ей контролировать всех адептов, или о том, что она - гермафродит (потому что Точками должен был править Король, а она, надев Корону, не смогла, будучи женщиной, стать Королём, и стала Графиней)... Много слухов и ни одного факта...

В любом случае, она держит под контролем Пять Точек, и никто ещё не осмелился бросить ей вызов и отнять власть.

## **Виктор Браун**

Самый знаменитый оккультист в истории Города, о котором, однако, почти ничего неизвестно. Что, собственно, сделал он, чтобы прославиться, как величайший мистик? Наложил заклинание на море, где, по его же словам, были захоронены тысячи мертвецов... Основал психиатрическую больницу, в которую недопускал никого, кроме работников и собственно умалишённых... Написал книгу, которую видели единицы, но в которой, якобы, раскрыты все оккультные тайны... После чего покончил с собой...

Так как же мог прославиться такой человек? Он ничего не делал, кроме описанного выше... Конечно, большую часть своей славы он обрёл после знаменитого заклинания... Однако не мог же обычный, ничем не примечательный колдун просто сказать, не приведя ни одного доказательства, что на дне морском покоятся тысячи трупов, что в любую минуту могут выйти в Город, пытаясь вернуться к своим жизням, а затем наложить заклинание, которого никто раньше не слышал, и тут же прославиться... Конечно, он был адептом, а к их словам обычно прислушивались... Но адептов было достаточно, и не каждый из них стал идолом...

Да, можно сослаться на то, что за пятьдесят с лишним лет обстоятельства его жизни забылись, стёрлись... И, однако, мне не кажется правдоподобной эта версия. Не могли исчезнуть за данный период все упоминания о славе такого человека. Принять иную форму – да. Исказиться до неузнаваемости – конечно... Но не исчезнуть!

Что же произошло тогда такого, что все, не замечая того, начали узнавать Брауна? Начали признавать в нём величайшего мистика?

Ещё более загадочной выглядит история написания «Запятнанной книги». Доктор никому, включая собственного ученика, не говорил о своей работе над дневником. Более того, доктор работал по своему обычному расписанию до самой своей смерти. Как известно, вначале, сразу после смерти доктора, дневник был утерян. Сам Браун никому не сообщал о его содержании. Откуда же пошли слухи о «единственной полной книге по оккультизму»?

Имя Виктора Брауна окутывает множество тайн. Вряд ли они когда-либо будут разгаданы...

## **Статьи «Башни Стекла»**

**Об истории магических трактатов Города и о людях, из-под чьего пера они вышли.**

Оккультные традиции Города не имеют аналогов и заслуживают самого пристального внимания и изучения. Непонятными остаются множество фактов: под влиянием чего формировались представления мистиков Города о тонких материях, возможно ли объединение всех или хотя бы некоторых традиций, распространённых в Городе, в стройную единую теорию, кем были

родоначальники учений, каковы магические практики т. н. адептов, практикующих магов Города и прочее. В одной статье невозможно рассмотреть все традиции, да и многие из них, за недостаточностью материалов, невозможно классифицировать. В этой статье я хотел бы пройти по магическим трактатам, имеющим хождение в Городе. Т. к. большинство адептов предпочитает не доверять свои тайны бумаге и крайне неохотно делятся своими знаниями даже с учениками, то неудивительно, что большинство «трактатов» представляют собой простые дневники адептов. Дошедших же до нас хотя бы в таком состоянии магических текстов не хватит даже на то, чтобы заполнить полку в захудалой библиотеке. Что, впрочем, позволяет мне подробно остановиться на каждом из них.

Самая знаменитая и, как уверяют все без исключения адепты, самая полная книга по странному городскому оккультизму носит имя «Запятнанной книги». Она представляет собой дневник известного адепта и психиатра Виктора Брауна, которому, помимо прочего, приписывается заклинание ограждения, удерживающего на дне морском армию трупов. В дневнике своём доктор Браун подробнейшим образом изложил все свои познания в тонких материях, которые он сам называл «безумие неодушевлённого». К сожалению, по неизвестным причинам, доктор покончил с жизнью сразу после окончания работы по написанию книги, 17 октября 1975 года, в возрасте пятидесяти двух лет. Он застрелился, склонившись над столом с законченной рукописью. Кровь залила дневник, погребя под собой знания великого адепта.

Впрочем, позже утерянный к тому времени дневник был найден оккультистом-теоретиком Томасом Либерти. Мистер Либерти сумел восстановить дневник и почерпнуть из него знания доктора. Он так и не поделился ими ни с кем до самой своей смерти, наступившей через месяц после восстановления дневника от разрыва сердца, и не оставил после себя никаких записей. Известно, однако, из заявлений его близких друзей, что после прочтения дневника он обрёл некие необычные силы. Так, именно ему приписывается часовое затмение 12 января 1981 года. До этого упоминания о подобной магии всегда включали в себя имя доктора Брауна. Можно даже заявить с некоторой долей уверенности, что эта магия была открытием и визитной карточкой доктора. Дневник со смертью Либерти вновь был утерян по вине его сына, Чака, который, разбирая вещи отца, наткнулся, по его словам, на «полусгнивший дневник, залитый кровью, грязью и ещё чёрте-чем» и, недолго думая, выбросил дневник вместе с прочими ненужными вещами.

В 1993-м году дневник вновь объявился, на этот раз в руках адепта т. н. традиции Урбанизма, Нильса Вудроу, которому также удалось восстановить дневник, к тому времени принявшему весьма неприглядный вид. После прочтения дневника Нильс быстро собрал все вещи, которыми дорожил, расплатился с долгами, продал квартиру и всё, что не пожелал или не смог унести и ушёл из Города, выбросив дневник в море.

Однако дневник не пропал. Его вновь нашли уже в 2001 году. Новым владельцем дневника стал Филипп Фишер, патриарх Храма Распятого Бога. Пока что нет никаких свидетельств того, что господин Фишер обрёл какие-либо необычные силы, но, как уверяют т. н. рыцари, служители культа Графини, со дня находки дневника Храм стал всё больше походить на закрытую секту, в его стенах стали практиковать кровавые ритуалы, а самого Фредерика с тех пор видел лишь его приближённый – Вирджил Стауф.

Следует также упомянуть, что ходят слухи и о других владельцах дневника, чьи имена мне узнать так и не удалось, а потому не удалось и проверить эту



информацию. По заверению одного из оккультистов, Арчибальда Нааса, у дневника было уже около двадцати владельцев к тому времени, как им завладел Фишер.

Вот комментарий ученика доктора Брауна, доктора Грегориана Грейилла: «Без сомнения, Виктор был безумен. Но его безумие было безумием гения. Он сумел создать нечто такое, что до сих пор никто не может познать в полной мере. Я слишком многое видел в стенах своей клиники, чтобы отрицать существование сил, превосходящих понимание смертных. Поэтому, думаю, дневник моего учителя будет и далее появляться в разных местах Города и в руках разных людей. Одних он сведёт с ума, другим даст необычные силы, коими был славен Виктор, третьих доведёт до смерти. Я не могу с уверенностью сказать, что в дневнике содержатся хоть какие-то правдивые знания, однако его сила бесспорна».

До нас также дошли несколько рабочих дневников доктора Брауна, посвящённых определённым исследованиям. Конечно, они не сравнятся в своём масштабе с «Запятнанной книгой», но именно они, возможно, формируют фундамент современной традиции Урбанизма, тем более что их копии получили широкое распространение среди интересующихся подобными вещами людей.

Помимо т. н. «Запятнанной книги», дневника знаменитого Виктора Брауна, являющейся, без сомнения, самой полной и выдающейся книгой по оккультизму, в Городе в различных источниках, имеющих отношение к оккультизму, также часто встречаются упоминания двух книг: «Книги длинных летних теней» и «Книги коротких зимних теней», указывающих на существование общества, известного как Ловцы теней. Подробнее о нём можно узнать из статьи Владимира Коробова «Новые материалы к изучению истории «общества ловцов теней»». Для нас примечательным является тот факт, что в вышеупомянутых источниках сообщается, что «Книги» содержат подтвердившиеся теории и утверждения касательно природы теней. По некоторым предположениям, некоторые аспекты «Книг» можно трактовать и как описание Отражений.

К большому сожалению, расспросы так и не позволили мне узнать хотя бы приблизительно, ни о том, что именно говорится в «Книгах», ни об «обществе Ловцов Теней». Единственное, что можно упомянуть по этому поводу, так это заявление Антона Грина, адепта традиции «Бессмертников», что к «Книгам» запрещено прикасаться руками. Читающий их должен переворачивать страницы специальным длинным серебряным пинцетом, похожим на раздвоенный змеиный язык. При необходимости, пинцет этот мог также служить оружием. Тот же адепт сообщил, что авторство «Книг» приписывается тени Симона Мага, и что до наших дней дошли лишь две копии «Летних теней» и одна копия «Зимних».

Без сомнения, многие из опрошенных мной имели большие познания касательно содержимого «Книг», но по какой-то причине пожелали их скрыть. Это позволяет мне предположить, что среди адептов и оккультистов существует некая общая тайна, связанная с «Книгами». Это примечательно уже само по себе, т. к. очень редко к соглашению могут прийти даже два адепта разных традиций, не говоря уже о десятках. Я чувствую себя не в состоянии когда-либо приоткрыть завесу тайны над этим сговором.

Широко известен, особенно у начинающих мистиков, трактат «Звуки, пойманные слухом» за авторством уже упоминавшегося выше Антона Грина. Трактат повествует о т. н. «звучащих» духах. В трактате повествуется, что, помимо духов

обычных, воспринимаемых нами через зрение, слух и, в редких случаях, через осязание, существуют также духи, кои могут проявить себя лишь через один из способов восприятия. Особое внимание Грин уделяет духам, которых можно лишь услышать. Антон наделяет духов большим могуществом, которое, однако, сковано многими сложными и запутанными законами. Он утверждает, что, изменяя область проявления духов, можно воззвать к ним (посему, особенно просто обратиться к тем самым «звучащим» духам, которые откликаются на музыку) и подчинить их, скорее, даже вступить в некий симбиоз, имеющий как положительные, так и отрицательные стороны. По утверждению Грина, подкреплённому весьма убедительными доводами, большинство музыкантов в той или иной мере вступили в союз с духами. Поэтому многие из них пристрастились к наркотикам или покончили жизнь самоубийством. Трактат будет особенно интересен людям, ищущим в занятиях магией романтику, т.к. является собой своего рода магию музыки и написан большей частью в виде художественного произведения.

Собственно, вышеозначенными четырьмя наименованиями и исчерпывается «официальная» библиотека Города. Большая часть остальных мистических книг, имеющие хождение в Городе, широко известны за его пределами (как, например, знаменитый Некрономикон, особенно распространённый в Фартхиллс, несмотря на то, что, фактически, является недоказанным даже то, что он вообще существует за границей фантазии Лавкрафта) и являются, по сути, продуктом современной культуры. Подобными талмудами интересуется в основном молодёжь, решившая «поиграть в колдунов». Они не могут рассматриваться в серьёзной статье.

Прочие оккультные трактаты являются рабочими и обычными дневниками адептов и теоретиков тонких материй, как и было сказано в начале этой статьи. Остановлюсь на некоторых из них подробнее.

Самого пристального внимания заслуживает «Том Брауна» - рабочий дневник Кейна Брауна, сына великого доктора. Дневник посвящён исследованию проблемы создания жизни из не-жизни: прививания души неодушевлённому, возвращению жизни в умершее и созданию жизни из ничего. Будучи хирургом, Кейн имел широкий доступ к «материалам» для своих исследований. В некотором роде, он объединил и продолжил исследования Парацельса, создавшего, как он сам утверждал, гомункула в своей лаборатории, и Франкенштейна, чьи исследования существовали лишь в фантазии Шелли. В своём дневнике Кейн повествует об исследованиях, проводимых в родной больнице по ночам. С педантичной точностью описывает он, как отбирал материал для экспериментов в морге и как высекал скульптуры из камня для другой ветви исследований. Дневник обрывается на том месте, где Кейн описывает заклинание обращения камня в плоть, его окончательную на то время разработку. К тому времени Кейн отказался от мысли создавать жизнь из пустоты – это представлялось ему невозможным, - и из умершего, путь к последнему он видел в науке, а не в магии. К сожалению, внезапный пожар, вспыхнувший в его доме этажом выше, трагически оборвал его жизнь и не позволил окончить исследования. Примечательно, что оба Брауна – отец и сын – умерли в один день, некоторые даже утверждают, что в одну минуту. Многие видят в этом знак судьбы. Дневник долгое время считался сгоревшим, пока его не нашёл в куче мусора летом 2002 года бездомный. Поняв, что ему в руки попала какая-то книжечка, повествующая о странных и даже зловещих вещах, он продал её первому попавшемуся гадателю из квартала Пяти Точек. Тот, узнав фамилию автора

дневника, выгодно перепродал дневник коллекционеру мистических безделушек по имени Вильям Шоу. Тот, впрочем, был разочарован, когда, очистив дневник от грязи, обнаружил, что авторство принадлежит сыну доктора, а не ему самому. Он даже хотел потребовать назад свои деньги, но содержание дневника настолько его заинтересовало, что он продолжил исследования Кейна, чем он и занят на данный момент.

Необходимым также считаю указать тот факт, что книгу с таким же названием написал Натаниель Просперо, близкий друг доктора Брауна. В 1983 году её выпустило на прилавки издательство «Харон». Книга эта имеет к оккультизму посредственное отношение, т. к. является жизнеописанием доктора. Впрочем, в ней есть несколько интересных для нас моментов. Так, например, в «Томе Брауна» описывается знаменитое заклятье ограждения доктора и события, повлёкшие за собой необходимость его наложения.

Нельзя не упомянуть также книгу близкого друга и ученика доктора Брауна, доктора Грейилла, хотя она относится к мистике лишь косвенно. Грейилл, сделав своеобразный реверанс в сторону покойного учителя, назвал книгу «Безумием живых». В ней в основном рассказывается о разнообразных случаях, с которыми доктор сталкивался в своей практике, а также об исследованиях Грейилла в области психологии и методов излечения умалишенных. Нам она будет интересна лишь отчасти, т. к. в ней описываются также и престранные случаи из практики доктора, которые, похоже, никак невозможно объяснить, кроме вмешательства потаённых сил. Сам доктор философски отзывается об этих случаях, указывая, что «то, чего нельзя понять, нельзя и вылечить, и независимо от причин, повредивших разум моих пациентов, мне жаль тех, для кого я ничего не могу сделать». Тем самым доктор даёт понять, что главное для него – помочь больному, вернуть его в нормальное состояние души и рассудка, что, безусловно, весьма похвально. Нам же остаётся внимательнейшим образом изучить описанные случаи и надеяться, что нам не придётся испытать то, что свело этих несчастных с ума.

Несмотря на колоритную фигуру Виктора Брауна, стоящую в центре оккультных традиций Города, мистические труды были и до него. Ниже я расскажу о трактате, на который, по слухам, опирался сам Браун в своих исследованиях. Обычно данный труд датируют 1942-43 годом и приписывают Мартину Аскли, знаменитому адепту того времени, который, по поверьям, стоял за соединением четырёх городов и созданием собственно Города. Трактат обычно именуют «Наследием», хотя дошедшие до нас копии лишены какого-либо названия. Трактат представляет собой рабочий дневник искушённого адепта. Хотя знания, хранящиеся в нём, весьма обрывочны, а часть из них ко всему ещё зашифрована (напомню, это именно рабочий дневник, первоначально не предназначавшийся для прочтения никому, кроме его владельца), записи охватывают практически все оккультные практики, существующие или существовавшие в Городе. Даже того, что можно почерпнуть из «Наследия» прямым текстом, хватит, чтобы освоить азы практической магии, многие записи наводят на определённые направления исследований, могущие увенчаться успехом. Ходят также слухи, что до нас дошли в основном неполные копии «Наследия», а в оригинале (и нескольких уцелевших старых копиях) приводится также некое пророчество о конце Города. Правда это или нет, нам, наверное, не суждено узнать никогда.

Несмотря на то, что есть ещё десятки магических трактатов и рукописей, они не заслуживают пристального внимания. Большинство из них, являясь, опять же,

дневниками, несут ценность лишь для их владельцев. О многих из них просто нет сведений, у ещё многих есть владельцы, являющиеся также и авторами. В любом случае, для Города характерна передача мистических знаний устным путём, а записи являются лишь вспомогательными средствами. Надеюсь, что этой статьёй я хотя бы в общих чертах обрисовал картину мистических знаний Города и помог начинающим исследователям и оккультистам.

С почтением ко всем, кто читает этот текст,

Франк Ифрит, 27 октября 2002 года.

### **В ответ на статью Франка Ифрита «Об истории магических трактатов Города и о людях, из-под чьего пера они вышли».**

Несмотря на то, что уважаемый мистер Ифрит, в общем и целом, верно излагает уникальную ситуацию с магическими трактатами в Городе, он совершает довольно грубые ошибки в изложении исторических фактов. Хотя я ни в коей мере не умаляю достоинств полной и точной в аспектах, касающихся мистических текстов, статьи, я считаю своим долгом опровергнуть некоторые утверждения мистера Ифрита и общее впечатление, которое вызывает прочтение статьи.

Мистер Ифрит, насколько я смею судить, излишне преувеличивает важность для городских мистических традиций фигуру Виктора Брауна. Конечно, я не могу поспорить, что доктор Браун является одним из известнейших, если не самым известным, адептом урбанизма за всю историю Города. Однако фундамент самой традиции был заложен задолго до него. Возможно, Мартином Аскли, возможно, ещё до него. Более того, доктор Браун, как известно всякому заинтересованному лицу, так до самой своей смерти и не передал никому своих познаний в области тонких материй. Дневники, на которые мимоходом ссылался мистер Ифрит, несут в себе обрывочные сведенья, которые можно было к тому времени почерпнуть во многих иных магических трактатах, копии которых свободно продавались оккультистами-теоретиками и некоторыми адептами. Что же до знаменитой «Запятнанной книги», она и вовсе не оказала никакого равно влияния на развитие традиции урбанизма. Всплывая то тут, то там, она служит скорее искушением, несбыточной мечтой всех мистиков, нежели практическим или теоретическим пособием.

Таким образом, доктор Браун никоим образом не может считаться «стоящим в центре оккультных традиций Города».

Не могу также не обратить внимания на странное впечатление, создающееся у всякого, кто прочтёт статью мистера Ифрита. Ощущение это такого, что все значимые трактаты о тонких материях были написаны людьми, так или иначе связанными с Виктором Брауном. Действительно, что мы видим: в статье даны обзоры трудов Кейна Брауна, - сына доктора – доктора Грейилла, - ученика доктора – Мартина Аскли, который в статье предстаёт перед нами как своего рода учитель всё того же доктора Брауна. В статье упоминаются и иные наименования трактатов, конкретно, «Книги...» и «Звуки, пойманные слухом», но им не уделяется и десятой части того внимания, что пришлось на долю «семейки Браунов». Более того, мистер Ифрит стремится представить вышеозначенные трактаты, имеющие, бес сомнения, огромную ценность для любого практикующего мага или же теоретика колдовства, как нечто, не стоящее пристального внимания.

«Книги...» описываются нам, как нечто почти недостижимое, а потому не стоящее времени, потраченного на поиски «химеры». «Звуки...» же мистер Иффрит стремится представить книженцией для эскапистов и мечтателей, хотя «Звуки...» в действительности заслуживают самого пристального внимания, поскольку предлагают совершенно иную классификацию духов, коими традиционно населяют Город, и, в отдалённом будущем, способны заложить фундамент новой традиции.

Незаслуженно забыты имена Джонатана Лоджетса, Максима Семиона, Марка Маркова и многих других адептов, чьи имена золотыми буквами вписаны в историю оккультизма Города. Конечно, ведь они не состояли в родственной связи с доктором Брауном, и он даже не удосужился прочесть их записи, которые, между прочим, представляют огромную ценность для всякого мага! Именно эти мистики заложили фундамент той традиции, к которой имел честь принадлежать знаменитый доктор. Более того, их труды, в отличие от трудов самого доктора, стали широко известны среди определённого круга лиц и в значительной степени повлияли на представление людей о практической магии.

Ещё раз хочу подчеркнуть, что я ни в коем случае не умаляю достоинств статьи мистера Иффрита. Обзоры, приведённые в ней, весьма познавательны и, в целом, верны, но представляются мне несколько однобокими. Надеюсь, своим ответом на «Об истории магических трактатов...» я смог несколько прояснить общую картину и указать читателям и автору на очевидные с моей точки зрения ошибки. С искренним почтением к благодарным читателям Башни Стекла,

Алистер Гринвуд, 15 декабря 2002  
года.

## **Заключение**

Как удобно всё выходит, не так ли? Мистик по крупицам накапливает знание: где прочитав дневник коллеги, где на собственном опыте, где выспросив у тех, что уже не люди... А потом открывает, что на самом деле всё, что он знает – ложь, что нет ничего, кроме его собственной фантазии и силы воли, которые только и придают форму Городу, наполняют его мистическими существами и магией... И перед оккультистом встаёт выбор: навсегда запереть себя в клетке собственных иллюзий, забыть, что всё вокруг – лишь иллюзия и морок, но обрести власть над собой и другими... Или разрушить их, потеряв всё потенциальное могущество, так и не ощутив его... Но зато видеть вещи такими, каковы они на самом деле...

Однако, не странно ли, что ни один мистик так и не узнал этой пугающей истины до того, как мог стать адептом? Это знание не записано ни в одном дневнике (исключая, быть может, Запятнанную книгу), ни один адепт или тот, кто мог стать адептом, не поделится этим с мистиком, что находится в середине пути... Истину невозможно узнать до тех пор, пока знание и одержимость мистика не приблизят его к овладению новой магией, пока ему не останется сделать единственный шаг, чтобы стать адептом...

Странно, да... Знания о городском оккультизме хаотично разбросаны по самому Городу. Невозможно предугадать, какой секрет узнает мистик, когда и где... И,

однако, есть один секрет, самый важный секрет, который ускользает ото всех до самого конца... Неправдоподобно, да?

Ну, так и есть, это очередной обман... Своего рода испытание, в котором отбираются те мистики, которым всё равно: реальна или иллюзорна их сила... Те, чья одержимость целью, одержимость магией достаточно велика, чтобы заключить их в тюрьму собственного восприятия...

И отсеиваются те, кто ставит подлинность восприятия, реальность того, что он видит, превыше красочных иллюзий...

Ещё одна тайна. Кому и зачем, какой силе понадобилось отбирать подобных людей и наделять их властью? Городу, напрашивается ответ? Но что он такое в этом случае?

## **Секты**

Истина кипит в моих венах.  
Я чувствую, как пар заполняет мои лёгкие,  
И поднимается вверх по глотке.  
Я раскрываю вены, выпуская истину наружу.  
Она грязными потёками остаётся на эмали ванной.  
Я верю.  
Я знаю.  
Рано или поздно  
Она затопит город.

Маргарет Севенс, вскрытие вен

Разнообразные верования весьма распространены в Городе, несмотря на влияние Храма. Особенно в Атисе. В Городе можно найти как банальных сатанистов или свидетелей Иегова с кришнаитами, так и более... нетрадиционные религиозные объединения... Ниже приведены заслуживающие наибольшего внимания секты и церкви.

Для каждой секты (кроме секты Мёртворождённого Младенца и Чёрных Агнцев) приведено системное описание магии, которой эта секта может обладать. Это – только и всего лишь рекомендация. Можно как расширить границы магии, доступной той или иной секте, ввести дополнительные возможности и табу, так и решить, что все слухи о могуществе сект (или слухи о могуществе этой конкретной секты) – не более чем слухи.

### ***Секта Мёртворождённого младенца***

Зловещая секта, захватившая власть в трущобах.

Нечестивая Дева, железной рукой правящая в своих владениях.

Двенадцать апостолов, стоящих за большинством преступлений по ту сторону Стеклойной стены.

И жертвоприношения – куда уж без них – совершаемые в те моменты, когда разум старой карги ненадолго проясняется.

И последняя надежда смертельно больных.

Вы готовы расстаться со своей внешностью и посвятить остаток жизни служению мёртвому божеству, чтобы продлить этот отрезок?

Многие были готовы.

Многие будут готовы.

И секта будет жить в тени равнодушного Распятого бога.

**Инициация:** Чума, проказа, холера... Эти болезни давно забыты в цивилизованном мире, они практически полностью ушли в прошлое. Но на их место пришли новые. Рак, СПИД, птичий грипп... Смертельные болезни во все времена терзали и будут терзать людские тела, подтачивая тем самым и их души. И на каждую найденную вакцину придётся две новых хвори, на каждого излечившегося – десять умерших.

И часто, слишком часто вам просто не могут оказать хоть какую-то помощь, кроме продления агонии ещё на сутки... Или несколько лет.

А теперь представьте себе, что надежда есть, что в сердце язвы на теле Города лежит лекарство от ваших собственных язв. Исцеление просит страшную цену за себя – болезнь умирает, но перед уходом бурлит и клокочет в теле, скручивая и ломая его, проступая на коже волдырями и язвами, оставляя рубцы напротив сердца и раздувая животы белесыми выделениями.

И, конечно, вы навсегда останетесь в трущобах, обречённые примкнуть к зловещей секте, правящей в них.

Вы бы заплатили эту цену за свою жизнь?

Если да, то вы уже примкнули к секте – осталось лишь прийти в подземный храм в воскресенье, в час утренней молитвы, и прикоснуться к останкам

Мёртворождённого Младенца, что дарит своё проклятое исцеление в обмен на служение себе.

**Иерархия:** Во главе секты стоит Нечестивая Дева, старая карга, которая всё никак не может отдать, наконец, концы. В редкие минуты просветления, когда взгляд её, как раньше, горит безумной одержимостью, она отдаёт приказ о жертвоприношении младенцев, родившихся в трущобах, своему ребёнку, а также иные, более приземлённые приказы.

В остальное время она просто существует, доживая остатки своих лет.

Ей служат двенадцать Апостолов, ведающих делами секты в разных районах трущоб.

Один из них, Питер Сент-Мартин, постоянно находится при ней, поддерживая её угасающее здоровье и толкуя её старческий лепет, обращая его в божественные откровения.

Им подчиняются все прочие члены секты – несчастные, нашедшие исцеление, кров и смысл жизни в секте. Из них Апостолы могут выбирать себе помощников, назначать управляющих отдельными ячейками секты и учреждать любые другие должности, в зависимости от надобности секты.

**Взаимоотношения с другими сектами:** Секта Мёртворождённого Младенца правит трущобами, как старейшая и наиболее обширная из них. Многие люди идут в неё не потому, что больны, а потому, что она даёт хоть какой-то кров и еду – отобранные от менее удачливых жителей трущоб.

Секта с подозрением относится к Церкви Божественного Совершенства, считая её своим конкурентом. Хотя между сектами и нет открытой вражды, время от времени случаются стычки и побоища, и лидеры Церкви Божественного Совершенства прикладывают огромные усилия, чтобы они не переросли в войну.

Все прочие секты, действующие на территории трущоб, либо контролируются сектой, либо просто игнорируются, как не заслуживающие внимания и неспособные дать новых членов, либо искореняются.

**Слухи:** Ходят слухи, что Мёртворождённый Младенец давно мёртв, как ему и положено, а исцеление дарует его гниение.

Ходят слухи, что Мёртворождённый Младенец – сын Распятого Бога.

Ходят слухи, что Младенец – демон страха перед болезнью и смертью.

Ходят слухи, что секта нашла в старых туннелях Метро под Храмом Ненайденную дверь, ведущую в новый мир – туда, куда обещала увести своих последователей Мария. Со дня на день, когда все приготовления (как обычные, так и магического толка) будут закончены, секта уйдёт из Города, покинув трущобы.

Ходят слухи, что Питер – любовник Марии, тянущий из некогда «вечно-молодой» Девы силы и молодость.

Ходят слухи, что по ночам Младенец выбирается из своей колыбели в подземном храме и выходит в трущобы, чтобы находить спящих детей и пожирать их. Массовые жертвоприношения нужны тогда, когда Младенец впадает в спячку и способен питаться лишь теми, кто умер собственной смертью в его присутствии.

### ***Церковь Божественного совершенства***

Доктрина секты «Церковь божественного Совершенства» утверждает, что всякое врождённое уродство есть благословление, поскольку, к примеру, слепец обладает глазами сто крат более совершенными, чем зрячие, просто не в силах мы увидеть и постигнуть их совершенство, и не в силах он познать, как видеть с их помощью, поскольку он – всего лишь человек.

Последователи секты – увечные и юродивые, в основном, жители трущоб. Важно заметить, что секта принимает в свои ряды лишь людей с врождёнными уродствами и дефектами.

Сектанты верят, что под руководством глав церкви (глухонемых слепых безумцев с атрофированными руками и ногами и жирными телами) они смогут научиться использовать «благословления» себе во благо, став более совершенными, нежели обычные люди...

И действительно, ходят слухи, что старшие сектанты получили таковые возможности. Слепые видят больше, чем зрячие, безрукие поднимают одним лишь усилием воли предметы, сопоставимые с ними по весу.

Резиденции секты находятся в трущобах и в Атисе, всегда в полуподвальных помещениях со спёртым застоявшимся воздухом, который сектанты почитают своего рода благовонием.

По понятным причинам, номинальные главы секты не могут в полной мере руководить церковью. У каждого из них (а всего их шестеро) есть Голос – специально приставленные к ним культисты, в обязанности которых входит уход за главами, омовение, трактовка и передача остальной церкви их воли.



**История появления:** Около тридцати трёх лет назад в трущобах и Атисе появились проповедники в аккуратных тёмных костюмах, обещающие калекам, тем, у кого с рождения атрофирована какая-то часть тела, подарить ей замену. Слепцы будут видеть лучше зрячих, люди с отсохшими руками смогут победить силачей в армрестлинге, безногие станут спринтерами.

Многие пошли за ними, потому что им некуда больше было идти. В страхе и надежде они доверились проповедникам Церкви Божественного Совершенства.

Те привели их в раскиданные по трущобам убежища – развалины домов, кое-как очищенные и отстроенные. В каждом из шести таких убежищ лежал «глава секты» - глухонемой человек с отсохшими конечностями и болезненно-раздутым животом.

Проповедники приказали последователям прикоснуться к человеку. И калеки почувствовали, как в них вливается новая сила, обещая вернуть отнятое ещё до рождения...

С тех пор по Городу распространяются слухи, что секта действительно может пробуждать в калек с рождения скрытые возможности. И многие приходят в Церкви, надеясь на исцеление.

И становятся рабами секты. Проповедники, Донося волю Голосов глав сект, заставляют калек грабить и воровать, стоять на паперти или панели или же просто поддерживать в сносном состоянии убежища и ухаживать за «главами секты».

Говорят, что некоторым, самым умным, самым полезным, действительно возвращают утраченные возможности...

В конце концов, откуда-то же берутся Голоса, трижды уже менявшиеся и проповедники...

А может, им просто сообщают, что ничего нет, кроме секты, зарабатывающей деньги...

Теперь из шести убежищ в трущобах остались три. Три были построены в Атисе, в старых домах, построенных ещё до соединения, купленных на деньги калек, надеющихся найти исцеление в секте.

**Инициация:** Проповедники стоят на площадях и в больницах, бродят по заброшенным районам и домам престарелых. Они обещают исцеление тем, кто с рождения лишён чего-либо... И многие идут за ними, за своей последней надеждой...

**Иерархия:** Номинально во главе секты стоят шестеро глав.

Но они недееспособны, а потому реальная власть принадлежит их Голосам, говорящим, что главы сообщают им свою волю телепатически.

После Голосов идут проповедники, чьи обязанности заключаются в поиске новых членов секты, и зодчие, управляющие калек-сектантами, отдающие им приказы по воле Голосов.

Все они вышли из рядовых членов секты, из калек, надеющихся вернуть утраченное.

**Взаимоотношения с другими сектами:** Церковь Божественного Совершенства находится в напряжённых, но холодных отношениях с Чёрными Агнцами. Две секты предпочитают не вступать в открытое противостояние, однако ненавидят друг друга.

Церковь заигрывает с Церковью Мёртворождённого младенца, стараясь не нарушать её интересов и соприкасаться с ней как можно меньше. Две секты делят трущобы, и Церкви Божественного Совершенства совсем не улыбается враждовать с правителями этого ада...

Так что Церковь Божественного Совершенства забирает к себе лишь тех, кто не интересуется Нечестивую деву. Конечно, церковники могли бы уйти в Атис... Чтобы столкнуться с Чёрными Агнцами, что не упустили бы такую возможность.

**Слухи:** Ходят слухи, что главы – могущественные телепаты, действительно правящие сектой. Именно они держат в подчинении калек, что давно разубедились бы в секте.

Ходят слухи, что главы – вовсе не люди, а какие-то порождения трущоб. Может быть, демоны, может, что-то ещё.

**Система:** Скорее всего, магией бы обладали лишь проповедники, зодчие и Голоса. Или же иерархами секты становились бы только те, кто овладел магией под влиянием глав.

01-50% Слабая замена нормальным органам. Если у сектанта отсутствует рука, он может медленно передвигать лёгкие предметы, типа карандашей, ручек, ключей и прочего. Если у него нет глаз, то он может различать светлые и тёмные области, силуэты. Если у него нет ноги, он может опираться на воздух, как на костыль, если будет действовать быстро. Если он глух, то сможет различать шум и его тональность в общих чертах, и тишину. Немой может воспроизводить чистые гласные и шипящие.

51-70% Аналог нормального органа, функционирующий, как настоящий. Только, разумеется, ему невозможно повредить и, если это конечность, увидеть.

71-90% Максимум того, что может достигнуть человек и чуть больше. Призрачные руки поднимают огромный вес, подобно цирковым силачам, незрячие глаза видят всё, как в оптический прицел, различая малейшие детали... Например, бьющуюся от страха жилку. Призрачный слух может различать тональности эмоций, малейшие изменения, или падения гвоздя в другой комнате. Отсутствующая нога выдаёт тридцать километров в час. Голос достигает ультразвуковых тональностей, воздействуя на окружающих собак и внушая страх в людей.

91-100% Больше того, что может достигнуть человек. Поднять машину, увидеть мысли человека, бежать рядом с машиной, общаться телепатически.

100% Кто знает, чего могут достигнуть магические чувства?

## **Слуги Серого человека**

Одна из сект Города заслуживает самого пристального внимания. Эта секта поклоняется своим кошмарам, точнее, тем, кого они видят в своих снах. Члены этой секты верят, что сны – это иной план бытия, не менее реальный, чем окружающий их мир. Посему, всё, что встретилось спящему человеку в его снах реально и, так или иначе, влияет на обычный мир. Они верят также, что существуют сущности, правящие царством снов.

Они верят, что сновидения правят реальностью. Реальность – лишь отражение снов. Следовательно, те, кого они видят во снах, более реальны, нежели они сами... И могут дать им силу изменять реальность или даже навсегда остаться на плане снов.

Старшие иерархи секты никогда не просыпаются. Жизнь в них поддерживают их силы, почерпнутые во сне. Указания свои они, разумеется, передают через сновидения последователям.

Особым почётом среди секты пользуются кошмарные сны, поскольку именно кошмары наилучшим образом передают сущность истинной реальности.

Резиденция секты находится в Разрушенном соборе в Атисе, бывшем до объединения городов главным храмом Атиса. В соборе на верхнем этаже установлены кровати, на которых спят высшие иерархи, которые предпочли сны реальности.

Сила последователей секты – изменять свои сны, навевать нужные сны другим людям, получать из сновидений информацию, навыки и даже материальные предметы.

Правда, подобная деятельность опасна. Почти все члены секты рано или поздно сходят с ума, посему многие из них уже отправились за стены больницы Грейилла.

**История появления:** Слуги Серого Человека – очень древняя секта. Нельзя точно сказать, когда именно она возникла, но точно ещё до соединения городов-центров.

Говорят, когда-то Разрушенный собор был центром Атиса, его гордостью и его душой. Что Атис вырос вокруг собора...

Но то было давно, если и было... Давно стены собора покрылись паутиной трещин, слюда в окнах потускнела и разбилась, крыша просела и, в конце концов, рухнула.

Долгие годы собор стоял заброшенный и забытый в самом сердце старого города, один из многих памятников былого.

Но сорок лет назад в него пришли новые хозяева.

Джон Марш – основатель секты – привёл своих последователей, собранных во время его странствий по рыбацким поселениям и мелким городкам, раскинувшимся вдоль побережья.

Слуги Серого Человека отстроили, как могли, собор, вычистив его помещения, поправив стены, но не стали трогать ни обвалившуюся крышу, лишь убрав обломки, ни разбитые окна.

Когда все приготовления были закончены, Джон Марш и его приближённые легли спать. И спали до самой своей смерти. Их волю до остальной секты доносили их помощники, говоря, что узривали её во сне, а потом они сами заняли место своих господ.

Так секта существует и по сей день – спящие владыки сменяют друг друга, их приближённые толкуют их волю, узревая её во сне, а прочие члены секты пытаются проникнуть в тайны младшего брата смерти, чтобы самим когда-нибудь занять место спящих господ...

**Инициация:** Какой может быть инициация в секту сновидцев? Сон, разумеется. Многим людям снятся кошмары. Многим кошмары снятся постоянно. Психические травмы, сильные наркотики, возможность увидеть слишком многое – причин множество...

Итак, человеку снятся кошмары. Более того, кошмары постепенно затмевают реальную жизнь, уводят разум человека в пучины безумия, подтачивая его психику...

Человек не может сам справиться с тем, что видит в своих снах. Мистические силы или безумие – не так уж и важно, если исход один – комната в доме, где стены обиты войлоком.

Психиатр не помогает – наоборот, после сеансов гипноза кошмары усиливаются. То же самое с антидепрессантами – они лишь стимулируют видения, но никак не помогают от них.

Куда лежит путь человека дальше? В мистику.

Мистические практики, дающие надежду на контроль собственных снов...

Догадались, что будет дальше? Они не помогают. Медитации, травы, дыхательная гимнастика – всё вызывает лишь новые видения.

Зато занятия «колдовством» помогают нашему человеку узнать о Разрушенном соборе... Быть может, он узнал о нём и раньше, обсуждая кошмары со своими знакомыми или психологом, или выкладывая свою историю в Интернет.

Разрушенный собор, место обитания Слуг Серого Человека, секты, обещающей помочь каждому, кто не может справиться с собственными снами.

И человеку остаётся лишь отправиться к ним либо сойти с ума...

Если он ещё не сошёл, конечно.

И тогда он приходит в Атис, в старый город, где ещё сохранились здания времён до соединения, место обитания всевозможных сект, мистиков, оккультистов, воров и убийц, исследователей и историков.

И находит, в конце концов, Разрушенный собор.

Его с радостью принимают Слуги Серого Человека, обещая в первую же ночь избавить от кошмаров...

И кошмары уходят, оставляя человеку спокойный сон, наполненный фантастическими образами...

Человек остаётся жить неподалёку от Разрушенного собора, возвращаясь в него каждую ночь, ведь вне его стен, там, где не воскуриваются особые травы, кошмары возвращаются вновь.

Но постепенно сны становятся всё более осмысленными, всё больше появляется в них общих деталей. Постепенно в них формируется образ Города. Отражения реального Города, охваченного бесчисленными огнями. Города, в котором вечно идёт праздник, на котором люди умирают, смеясь, заливая себя огнём. Город, в небоскрёбах которого идут вечные балы, и люди, одетые в старинные наряды, дарят друг другу яд.

Изменения накапливаются постепенно, завораживая человека, заставляющего его хотеть увидеть ещё больше. Сначала удивительные, фантастические, чудесные, постепенно они наполняются огнём, болью и безумным смехом людей, отмеченных печатью Феникса, ведь они не умирают, сгорая и рассыпаясь пеплом или опадая в руках партнёра по танцу – они просыпаются.

И человек попадает в ловушку снов, он жаждет навсегда остаться в них, вечно бродить по улицам призрачного Города, забредая в чужие дома, проникая в чужие сны, принося с собой огонь и смерть, безумие пылающих снов.

Рано или поздно, хотя чаще всего на склоне лет, человек засыпает, чтобы больше никогда не проснуться.

Все члены секты уже тронуты печатью безумия, что принесли с собой кошмары... Сны, навеваемые травами собора, часто служат причиной усугубления психозов сновидцев.

Тех, кто переступил черту, за которой нет ничего, кроме клокочущей пучины безумия, секта отдаёт Грейиллу. Слуги не говорят о них, предпочитая забыть... И не думать, что и сами могут окончить так же...

**Иерархия:** Главами секты считаются спящие господа – те, кто уснул навсегда, чтобы уйти в призрачный Город, общаться с его обитателями и решать, как лучше поступать секте дальше.

За ними идут их ближайшие помощники, в чьи обязанности входит поддерживать жизнь своих господ, нанимая врачей и оплачивая оборудование, а также нести волю господ рядовым членам секты, прозревая её в навеянных господами снах. Именно они станут новыми спящими господами, когда уснут навсегда или когда господин отойдёт в мир иной окончательно.

В последнем случае помощника усыпляют досрочно, оставляя на сутки перед костром дурманной травы.

У каждого помощника господина есть и свой помощник, выбираемый ими из рядовых членов секты.

После них, хотя и несколько особняком, стоит круг из шести человек – знатоки трав, вечно сжигаемых в стенах собора. Трав, уносящих с собой кошмары и

навевающих сны о призрачном Городе. Они следят за тем, чтобы костры никогда не гасли, а травы не заканчивались.

Далее идут рядовые члены секты, которые просто живут вокруг собора, работают, в общем, живут обычной жизнью. На ночь они приходят в Разрушенный собор, боясь возвращения кошмаров. Именно они дают средства на поддержание собора в сносном состоянии, на поддержание жизни спящих господ и на покупку трав.

Рано или поздно они или умрут, или попадут к Грейиллу, или сами станут помощниками господ и самими господами.

**Взаимоотношения с другими сектами:** Слуги Серого Человека не любят воевать с кем-то. Они не привлекают последователей активно, к ним приходят по собственному желанию. Они предпочитают жить, не мешая остальным сектам, тем более что в их идеологию входит понятие о том, что реальный мир не так уж важен – важен лишь сон и призрачный Город. Так зачем растрачивать силы на бессмысленные дела, если ночью вас ждёт удивительное путешествие в единственный по-настоящему реальный мир?

**Слухи:** Странное название, не так ли? «Слуги Серого Человека». Кто такой этот «Серый Человек»? Ответа нет, более того, о Сером Человеке не говорят ни помощникам, ни травникам, ни, тем более, рядовым членам секты. Быть может, о нём знают только спящие господа, быть может, о смысле названия знал только Марш... Ходят слухи, что Серый Человек – властелин призрачного Города снов.

Ходят слухи, что Серый Человек – это исчезнувший Король чумы, пришедший в Город снов.

Ходят слухи, что Слуги Серого Человека разносят кошмары по постелям жителям Города.

И, соответственно, приход к Разрушенному собору никогда не бывает случайным – кандидатов отбирают по неведомым признакам и медленно сводят с ума, вынуждая искать спасения в соборе.

**Система:** У всех сновидцев, достаточно (более года) проводящих ночи в Разрушенном соборе, есть навык Сновидчества, растущий по мере их странствий по призрачному Городу.

**Табу** для них является провести хоть одну ночь вне Разрушенного собора.

01-50% Возможность входить в призрачный Город во сне и странствовать по нему. Возможность понимать его обитателей. Не требует броска. Броска потребует желание остаться неподверженным воздействиям Города. Огню, заливающему улицы, ядовитому дыму духов и костров, стеклянным ножам в руках отражений и огненному дыханию неба. Смерть означает ваше пробуждение.

51-70% Возможность, войдя в любой дом в призрачном Городе, входить в чужой сон или изменять собственный. Например, можно создать себе любой наряд, взять в руки меч или револьвер... Или искривить витрину или чужое оружие. Однако изменять окружающее можно только в своём сне, то есть, в призрачном Городе. В чужом сне можно изменять только себя, вы вынуждены будете играть по чужим правилам, хоть и с преимуществом.

71-90% Возможность изменять чужие сны или выводить сновидцев в призрачный Город.

91% Власть над простыми сновидцами, не обладающими этим навыком, возможность приказывать всем, кто не понимает окружающего, кто думает, что это просто сон. То есть, власть над обычными спящими, не сновидцами Разрушенного собора... или местными обитателями. Возможность навсегда уйти в призрачный Город, став его частью... Вы больше не зависите от собственного тела... По крайней мере, пока оно живо... Неизвестно, что будет, когда тело умрёт, пока вы будете в призрачном Городе... Быть может, вы просто останетесь здесь. Так или иначе, если вы ушли в призрачный Город навсегда, вы будете «отрезаны» от тела, для вас оно перестанет существовать, вы станете одним из обитателей этого Города.

100%... Быть может, Серый Человек в совершенстве овладел Сновидчеством? Быть может, ничего не произойдёт? Быть может, вы получите в собственное владение квартал? Неизвестно.

### **Обречённые**

Всё смертно. Рано или поздно умрёт каждый человек, истлеет каждое дерево, обратятся в пыль камни и сама земля, опустеют моря... Вечности нет. Ни для кого, даже для смерти – всё исчезает, и все исчезают. Рано или поздно. Так какая разница, во что верить, к чему стремиться, что делать? Нет ничего, что могло бы быть важным, ведь то, что уйдёт из этого мира, не может быть важным... Любые деяния, мысли, намеренья – дело лишь личных предпочтений... Каждый волен проводить время до своей смерти так, как ему самому хочется. Каждый волен думать и поступать как угодно – это не важно. Кто-то убил десятки людей? Они и так умирали, просто медленно, в течение десятков лет, которые они называли жизнью... Кто-то воздвиг великий храм в честь себя? Что ж, храм когда-нибудь обратиться в руины, так ли важно, что он представляет собой сейчас?

Такова вкратце философия одной из многочисленных сект Города, не имеющей собственного имени. Иногда их называют Обречёнными, иногда – Безумцами... Они не обращают внимания на прозвища...

Самое любопытное, что они обладают могущественной и сильной магией. Те, кто постиг их мрачную философию более полно, нежели прочие, обладают властью изменять мир вокруг себя согласно своим желаниям, видениям, страхам... Они не придают этим изменениям большого значения, не чтят свою силу и не изучают её специально. Действительно, эти изменения так же не важны, как и всё прочее в этом мире... Они исчезнут, не оставив после себя ничего... Как и всё остальное...

Каждый последователь секты волен заниматься чем угодно, по вполне понятной причине. Секта, по сути, является просто кружком, объединяющим людей со сходным взглядом на жизнь.

Удивительно на первый взгляд, но многие последователи секты очень активно вмешиваются в дела Города. Впрочем, на самом деле это закономерно – что бы ты ни делал, ничто не важно, значит, можно делать всё, что хочется. Немногие последователи подавляют свои желания и стремления.

Старейшие члены секты обычно удаляются от городской жизни, запираясь в собственных жилищах, превратившихся в театр абсурда и ужасов, живущий по своим собственным правилам.

**История появления:** Вальтер Стауф и трое его ближайших приятелей основали этот кружок пятнадцать лет назад. Вначале это был именно кружок по интересам – приятели собирались в квартире, снятой на общие деньги, и обсуждали свои идеи. Что ничего, по большому счёту неважно, что смысла нет, и есть лишь личные предпочтения относительно того, как проводить остаток жизни.

Постепенно в кружок стали входить новые люди – знакомые основателей, коллеги, девушки – те, кто разделял или думал, что разделял их убеждения.

Но кружок всё ещё оставался просто кружком. Небольшим клубом, в котором люди собирались для того, чтобы вести, как им казалось, умные разговоры, а затем просто расходились, чтобы вернуться к нормальной жизни...

Всё изменилось, наверное, после смерти Чарли Эрли, одного из основателей круга. Он покончил с собой, написав в записке, что, раз ничего не важно, то и его смерть не должна волновать никого из кружка, да и его самого.

Его смерть заставила многих задуматься, зачем они всё ещё состоят в круге? Зачем им нужно это и действительно ли жизнь не важна? Многие ушли. Остался лишь Вальтер Стауф, Роджер Барклер, старинный приятель, один из тех троих, да ещё человек пять убеждённых в философии кружка.

Они не оплакивали смерть Чарли. Кажется, они вообще не заметили её. Ричард Мемфис, последний из основателей, пытался достучаться до Вальтера, обличая его в безразличии. Вальтер лишь пожимал плечами – всё бессмысленно. Чарли мёртв, рано или поздно умрут все. Зачем волноваться по этому поводу? Ричард ушёл. Через месяц он застрелился. Его смерть Вальтер и Роджер тоже не оплакивали.

Круг вновь вошёл в привычную колею – сборы за бокалом коньяка в просторной квартире, разговоры о бессмысленности окружающего... Вот только теперь разговоры уже не казались пустой болтовнёй. Людям, собиравшимся здесь, действительно было безразлично всё окружающее. Их волновало только собственное удовольствие. Ничего не важно, значит, следует устроиться поудобнее и наслаждаться зрелищем.

Через год Вальтер обнаружил, что может прикуривать от воздуха, а кресло само подкатывается к нему, когда он хочет сесть. Он не удивился, ведь это всё было не важно...

Через два года он купил коттедж в пригороде Атиса, старый двухэтажный дом. Больше его не видели, хотя соседи, вскоре переехавшие оттуда, рассказывали,



что видели голубое сияние в окнах дома Вальтера и слышали звуки музыки и смеха, хотя никто не входил в дом и не выходил из него.

Постепенно круг начал расти. Но не так, как раньше. Просто те, кто не придавал значения окружающему, время от времени узнавали об Обречённых, как круг начали именовать в Городе, и приходили в старую квартиру, а затем и загородный дом, купленный на добровольные пожертвования рядом с домом Вальтера.

Люди приходят к Обречённым без особой цели, просто потому, что люди близки к ним. Кто-то уходит через некоторое время, испугавшись того, что видит... Или того, что убеждения Обречённых – искренни... Некоторые умирают, их смерть никто не оплакивает. Некоторые овладевают силой менять окружающее. Некоторые запираются в собственных мирах.

**Инициация:** Какой-то особой процедуры не существует, разумеется. Просто если вы слышали об Обречённых и думаете, что их идеалы вам подходят или жаждете овладеть их силой, вы можете прийти в загородный дом близ Атиса – его адрес Обречённые не скрывают, и в Атисе, в околоокультурных тусовках его легко узнать, - и появляться в нём время от времени.

Если вы действительно разделяете убеждения Обречённых, рано или поздно их сила сама придёт к вам.

**Иерархия:** Не существует. Разве что тех, кто пришёл в особняк Обречённых намного раньше, следует уважать больше.

**Взаимоотношения с другими сектами:** Не пересекаются и не интересуют... Если говорить об Обречённых в общем. Однако, конкретные представители секты могут даже входить в другие секты или же сражаться против них – это всё неважно, в конце концов...

**Слухи:** Ходят слухи, что Обречённые – это архитекторы Города. Что он использует их силу, чтобы изменяться, как ему угодно.

**Система:** Сила Обречённых – изменение окружающей их реальности.

*Примечание:* не рекомендовано игрокам позволять играть Обречёнными... Хотя, ограничения по характеру персонажа несколько компенсируют потенциальные возможности.

**Табу** для них – придать чему-то значение большее, нежели любопытной безделушки, развлечения на несколько вечеров.

01-50% Мелкие изменения, типа прикуривать сигарету от пальца, зажечь свечку, завести двигатель строптивой машины, расплавить весенний ледок, вывести узоры на заиндевевшем окне, заставить кирпич свалиться кому-нибудь на голову, заставить спуститься шину и прочее.

51-70% Небольшие изменения, например, заставить прорваться трубу отопления, превратить воду в вино, а вино придать вкус краски, взорвать бензоколонку или бак машины, заставить пулю попасть во врага и прочее.

71-90% Значительные изменения. Наслать на кого-то болезнь, искривить стены и потолок комнаты, вызвать красочные иллюзии, неотличимые от реальности, зажечь огонь, подобный хорошему взрыву, взорвать небольшой домик, спровоцировать приступ.

91-100% Создать свой собственный мир, ограниченный примерно трёхэтажным домом. Мир, однако, соприкасается с реальностью. Так, в нём сохраняются стены или земля, лестницы, окна.

100% Возможно, создать собственный мир?

### **Чёрные агнцы**

Чёрные агнцы – странная организация... У них нет какой-то определённой цели, в то же время нельзя сказать, что они проповедуют какую-то религию... Поэтому к сектам их можно отнести только с некоторой натяжкой...

Чем они занимаются, никто толком не знает... Ну, то есть знают, конечно, но, как уже говорилось, непонятно, для чего Чёрным агнцам это понадобилось? Суть в том, что они собирают под своим крылом отличающихся людей. Отличающихся от тех, кто окружает этих людей. Причём какого-либо чёткого критерия не существует. Просто если человек, как говорится, не вписывается в коллектив, чем-то заметно отличен от окружения, им почти наверняка заинтересуются Чёрные агнцы, рано или поздно. Примечательно то, что человек может быть отличным по какому угодно признаку. Он, работая, скажем, в некой фирме, может быть умнее или амбициознее коллег – или же напротив полным бездарем, лишённым устремлений и желаний. Равно как он единственный из коллектива может не ходить на корпоративные вечеринки или быть холостым. Но только если это заметно остальным.

Итак, к отличающемуся человеку рано или поздно подойдет один из Чёрных овец с предложением вступить к ним. Условия каждый раз новые – кого-то завлекают деньгами, кого-то - религией. Многих – сексом и оргиями. Обещания выполняют, как правило.

Больше про них сказать особенно нечего. Неизвестно, занимаются ли Чёрные агнцы чем-либо ещё кроме завлечения новых членов и выполнения обещаний. Скорее да, чем нет, иначе это была бы довольно-таки бессмысленная секта, не так ли?

**История возникновения:** Около двадцати пяти лет назад Фридрих Геббел, молодой, но уже известный психолог, прибыл в Город, после того, как получил капитал отца, признанного недееспособным из-за психического отклонения. Фридрих не стал открывать клинику, предпочтя устроиться работать в клинику Виктора Брауна, где он, по прошествии года, стал учеником знаменитого мистика наравне с Грейиллом.

После смерти Брауна через три года и наследования Грейиллом клиники, Геббел удалился от дел на некоторое время, чтобы через год возглавить Чёрных Агнцев, в то время состоявших лишь из десяти выпускников психологических факультетов, жаждущих проверить свои теории и завоевать место под солнцем.

Пользуясь репутацией учителя, капиталом отца и своими и его сподвижников способностями, Геббел сумел пробить союзников наверх, в штат мэрии и в ряды управленцев городских филиалов корпораций, создав тем самым прочную базу для действий секты, обретя одновременно защиту от властей и источник капитала, нужный для привлечения новых людей.

Сейчас секта насчитывает сотни людей по всему Городу, многие из которых так или иначе облечены властью. И, тем самым, могла бы оказывать заметное влияние на жизнь Города... Однако, усилия Чёрных Агнцев направлены в основном на исполнение желаний своих членов и обеспечение собственной безопасности.

Те члены секты, что состоят в штабе властей, стараются во всём, что не касается секты, следовать общему курсу и не привлекать к себе особого внимания... Если, конечно, не жаждут упиваться властью, но такие люди быстро сменяются новыми...

**Инициация:** Множество людей чем-то отличается от остальных... Иногда в лучшую сторону, иногда нет. Калеки, выродки, умалишённые... Мистики, бессмертные, гении... Садисты, ублюдки, маньяки... Кто-то отличается от окружающих лишь тем, что не может читать иначе как по слогам, у кого-то шесть пальцев на ноге, а кто-то в шесть лет изучил два языка...

Есть множество способов быть отличным от окружающих людей, в той или иной мере каждый человек уникален.

Но только тот, кого замечают и сторонятся окружающие, будет интересен Чёрным Агнцам.

Почему? Ну, на то есть две простые причины. Если никто не знает, что у тебя шесть пальцев на ноге – как об этом узнает кто-то посторонний? И если тебя не избегают окружающие, если ты – душа компании, то привлечь тебя в какую-то там секту будет гораздо сложнее... Конечно, есть исключения. Если человек амбициозен, если он сам отгораживается от остальных, ставит себя выше прочих, даже если сами они не видят этого – такой человек тоже заинтересует секту.

В обязанности рядовых членов секты входит шарить по сети, особенно в Живом Журнале в поисках людей, недовольных своей жизнью и при этом выделяющихся на фоне окружающих их людей. Это не просто, ведь в сети каждый пытается приукрасить себя, и отделять зёрна от плевел – белых овец от чёрных – под силу далеко не всем.

Но, предположим, такой человек найден. Далее Чёрный Агнец заводит с ним сетевое знакомство, разведывая его характер и привычки, пытаясь завоевать доверие. Бывает, разумеется, что член секты делает ошибку – тогда он просто передаёт своего подопечного кому-нибудь ещё.

Ну а потом назначается личная встреча, на которой член секты, уже закрепивший впечатление и полностью уверенный в том, что будущий Чёрный Агнец воспримет его как друга, начинает завлекать человека в свою секту, пользуясь знанием вкусов и привычек, разумеется. Но об этом чуть позже.

В обязанности других членов секты входит бродить по Городу, задерживаясь в различных кварталах, и расспрашивать людей о местных слухах и сплетнях, пытаясь обнаружить кого-нибудь необычного.

Люди любят позубоскалить на счёт своих соседей, особенно если те не похожи на них...

Ну а когда член секты находит кого-нибудь подходящего, он, опять же, пытается завязать знакомство, втереться в доверие и завлечь этого человека в секту. Хотя, конечно, подобная задача труднее, нежели проделывать всё это в сети, ведь сложно сделать так, чтобы в случае ошибки смена агентов выглядела естественно.

Итак, человек найден, Чёрные Агнцы убедились, что он подходит секте, и теперь стараются завлечь человека к себе.

Методы просты – обещать человеку исполнение его желаний. У секты обширные капиталы не совсем ясного происхождения и обширные связи, так что большинство из того, что может пожелать человек, секта может исполнить.

Деньги? Это не проблема. Власть? Это можно устроить, откуда иначе секта получила бы свои обширные связи? Секс? Легко, и в любых вариантах. Знание? Крупнейшие университеты и закрытые библиотеки ждут вас. Могущество? Нет ничего невозможного в этом Городе...

Почти любое желание секта может исполнить. То, что она исполнить не может, она может пообещать. А потом станет слишком поздно...

Ведь, какими бы ни были конечные цели секты, путь к ним лежит через развращение её членов.

Чёрные Агнцы потакают любым порокам своих членов, а при её возможностях это и не удивительно. Всё начинается с маленьких шажков. Лёгкие наркотики, не попробуешь – не узнаешь, подходят ли они тебе. Личные слуги, исполняющие любое желание хозяина. Возможность безнаказанно убить их, никто не придёт их искать. Парочка раскрытых тайн власть имущих, дающих власть над ними самими...

Пути к падению разнообразны, но само падение неизбежно – слишком тонко подходят к этому вопросу Чёрные Агнцы, слишком искусно подбирают приманки.

А что за ним? Что произойдёт, когда человек превратиться в маньяка, извращенца, безумца, садиста, убийцу, зверя? Когда он утратит человеческий облик и сделает последний шаг?

Человек исчезает. Это всё, что можно выяснить на счёт судьбы несчастных. Вероятно, исчезновение членов Чёрных Агнцев отвечает их целям, но, не зная целей, нельзя сказать, каким образом...

**Иерархия:** Глава секты, Фридрих Геббел, бессменный руководитель и координатор. Именно он одобряет или отклоняет новые кандидатуры членов, без его ведома ни один из Чёрных Агнцев не возвысится к вершинам власти. Только он знает истинные цели секты.

Ему непосредственно подчиняются около десятка – точное число изменяется со временем, то увеличиваясь, то уменьшаясь – профессиональных психолога, заинтересованных в своих экспериментах настолько, что готовы работать на Чёрных Агнцев... В их задачу входит составлять индивидуальные планы по растлению каждого члена секты. Они думают, что сами свободны от влияния секты, но на самом деле их давно развратила власть – власть над чужим рассудком и чужими жизнями. Фридрих говорит каждому из них разную версию целей секты. Для кого-то Чёрные Агнцы – грандиозный эксперимент по

психологии, для кого-то – поиск избранных, тех, кто не поддастся на растлевающее влияние, для кого-то – просто хорошо оплачиваемая и дающая неплохие привилегии, благодаря множеству связей, работа.

За ними идут те, кто непосредственно подводит человека к границе, следуя составленному психологами плану. Часто это декаденты, богатые люди, власть имущие, те, кому надоели законы общества, кто хочет испробовать что-то новое... Например, растлить кого-нибудь, сделать из человека зверя... Неудивительно, что эти кадры меняются очень быстро.

Далее идут те, кто должен отбирать новых кандидатов в секту. Об их работе уже было сказано. Часто это те же рядовые члены секты, помогающие «другим особенным людям найти себя и друзей». В большинстве своём они не замечают растлевающего влияния, и им не говорят о целях секты – истинных или ложных, маскируя их рассказами о клубе, помогающем необычным людям или о религиозной организации, ищущей пятьсот настоящих людей или ещё о чём-то подобном...

Ну и, наконец, идут рядовые члены секты. Они могут занимать самое разное социальное положение, лично прикрывая секту от взгляда властей, но в секте они – одни из многих. И скоро, скоро они исчезают, уступая своё место и свою власть новым людям, не похожим на окружающих...

**Взаимоотношения с другими сектами:** Особенных отношений нет. Большинство сект – закрытые организации, интересующиеся массами. Теми, кого легко контролировать. Теми, кто не выделяется. Однако к Чёрным Агнцам это не относится.

Вот разве что с «Церковью Божественного Совершенства» отношения у них, мягко говоря, не слишком дружественные. Что ни говори, а увечье, тем более, врождённое – весьма отличительная черта, так что «клиенты» двух сект в этом пересекаются, калеки интересуют обе организации.

Проповедники Церкви обличают Чёрных Агнцев в ереси и совращении избранных на тёмный путь (что, в общем-то, в чём-то верно), призывая не поддаваться их лживым речам.

Если прихожане Церкви уверены, что смогут скрыть следы, они могут убить Чёрного Агнца, случись им встретиться в тёмном переулке и при условии, что прихожане знают Агнца...

Но обычно отношения между сектами напоминают холодную войну. Церковь боится Чёрных Агнцев, облечённых властью, те же не трогают враждебную секту, пока та не предпринимает активных мер. Ведь Церковь может укрыться в трущобах, где её проповедников знают и принимают, а Чёрных Агнцев потрошат. К тому же, кто знает, может быть, слухи о магии, которой владеет Церковь, правдивы? Среди Агнцев не так уж много колдунов, предпочитающих не связываться ни с сектами, ни с Храмом, ни с властями. А то, чего не понимаешь, лучше не трогать, пока оно не мешает настолько, что его становится невозможно игнорировать.

Ну и ещё у Чёрных Агнцев существует своеобразная связь с Орденом Хранителей Смерти.

Согласитесь, торчок, не знающий, от чего он торчит, называющий себя некромантом – достаточная отличительная черта, чтобы привлечь Агнцев. Так что бывшие клиенты Ордена часто становятся клиентами Агнцев, если раньше не погибают от ломки...

**Слухи:** Ходят слухи, что люди, опустившиеся на самое дно, перешагнувшие все свои принципы и устои – это ключ к некой двери, двери нового мира, в который могут шагнуть лишь они сами. Мира проклятых и проклятий.

Ходят слухи, что развращение – это путь к высвобождению могущества, скрытого в человеке. Что тот, кто перешагнул через себя, становится всемогущим... Но за всё надо платить, и рано или поздно могущество убивает своего обладателя...

Ходят слухи, что сам Геббел давно сделал последний шаг, упиваясь властью над жизнями всех, кто связан с ним и над их рассудками. И секта – всего лишь отражение его безумия, которого он сам не видит. Что он окружает себя психологами, которые опускаются на самое дно, думая, что правят другими, потому что они похожи на него.

Ходят слухи, что настоящая фамилия Фридриха – Геббельс.

### **Орден Хранителей Смерти**

*«Орден Хранителей Смерти. Постигните тайны жизни и смерти! Обретите власть над душами умерших и телами усопших! Власть над величайшей тайной мира доступна Вам!*

*Всего лишь за \$4 000 в семестр за два года мы обучим вас основам общей магии и Некромантии! Звоните сейчас! У нас всегда есть свободные места! Сайт: [www.ordenxc.org](http://www.ordenxc.org)»*

Примерно такие объявления можно встретить чуть не на каждом шагу в Городе. Орден Хранителей Смерти – оккультная (псевдооккультная?) организация, за плату обучающая всех желающих древним таинствам смерти... Или обещающая научить... Еженедельно в «Башне Стекла» появляются письма учеников Ордена, утверждающих, что они теперь могут легко воскресить мертвеца или убить своего врага (а затем воскресить). Правда это или нет, достоверно неизвестно, поскольку никаких официальных или неоспоримых подтверждений этому не наблюдается... Однако желающих обучаться год от года становится всё больше, и разорение Ордену явно не грозит...

**История возникновения:** Точно не известна. Просто около пяти лет назад появился сайт и реклама на популярных ресурсах сети. А потом секта начала свою деятельность...

**Инициация:** Заинтересовавшийся человек заходит на указанный сайт, где его просят заполнить анкету и оплатить обучение за первый семестр, после чего ему высылаются электронные копии оккультных книг, где каждое слово – ложь, сплетённая с популярными выдумками, взятыми из паршивых фэнтези-книг. Обучение начинается...

В целом, это обычная заочная система – человеку присылаются материалы для изучения и задания, которые он должен выполнить в течение месяца... Ничего

практического – только тесты, на которые он должен ответить, диаграммы и гороскопы, которые он должен построить и прочее в том же роде.

За два года человек учится «основам магии» - заговорам, приворотам, привлечению удачи... Памятуя имидж Ордена, особое внимание уделяется, конечно, всяческим «тёмным наговорам», спиритуализму, гаданию по внутренностям голубей и прочим вещам, вызывающим ассоциации с некромантией. Обучение и преподаваемая информация построены таким образом, что человек не может быть до конца уверен, работает его магия или нет. И одновременно с тем человек, ожидающий, что сейчас, вот уже скоро случится хоть что-то, начинает воспринимать вполне обыденные вещи, как последствия его колдовства. И если его сосед падает с лестницы через неделю или месяц или полгода после того, как ученик Ордена навёл на него свой заговор, ученик твёрдо знает, что это он и его магия виновны в несчастном случае.

Через два года, когда первое обучение подходит к концу, человек обычно уже достаточно убеждён в существовании магии, более того, в том, что он и сам колдун, чтобы продолжить обучение. Разумеется, следующий этап потребует больших вложений.

В следующий этап, длящийся неопределённое время, человеку приходят не только сетевые, но и почтовые посылки, в которых под видом благовоний и медитативных трав адепту Ордена подбрасываются галлюциногенные и наркотические вещества. Разумеется, многих адептов Ордена поймали за хранение наркотиков, выследив по этим посылкам, но настоящие иерархи Ордена Хранителей Смерти достаточно умны, чтобы их выследить по посылкам было невозможно.

Итак, обучение продолжается, человек воскуривает травы, пытаясь призвать духов умерших и воскресить давно усопших. И под действием медитативных трав он видит, как покойники оживают, духи отвечают на его вопросы, а враги страдают и умирают в жутких мучениях.

Информация, предоставляемая на этом этапе такова, что все видимые эффекты, разумеется, могут наблюдаться, лишь пока горят травы.

Тем временем цены на обучение продолжают расти. Иерархи Ордена объясняют адептам рост цен тем, что травы всё сложнее становится добывать, что их сезон прошёл, что срываются поставки... Неважно, ведь человек уже попал в зависимость, и ему не остаётся ничего иного, кроме как платить. Это тоже объясняют. Тем, что настоящему колдуну необходима постоянная мистическая поддержка, обеспечиваемая этими травами... Или ещё что. Неважно, главное, что цены всё растут, пока у человека не остаётся ничего, что он мог бы продать.

И тогда Орден разрывает связь со своим адептом. Говоря ему, например, что он закончил обучение, даже выдавая диплом. Или не сообщая ничего, просто прекращая отвечать на его письма и слать посылки. Человек остаётся без денег, без медитативных трав, с охапкой бледных распечаток оккультных книжек и с зависимостью от веществ, названий которых он даже не знает.

Поздравляю, теперь вы – дипломированный некромант.

**Иерархия:** Неизвестна. Члены Ордена достаточно умны, чтобы не афишировать свои звания и не показываться на публике.

Та иерархия, которая сообщается ученикам Ордена, представляет собой классическую пирамиду «магических орденов». В самом низу ученики, дальше – адепты, за ними – мастера, а на самом верху – глава Ордена.

Что же до того, как всё обстоит на самом деле... Вероятно, есть основатель. Глава, организатор.

Вероятно, есть люди, обеспечивающие связь с общественностью – те, кто рекламируют сайт в сети, те, кто отвечает на вопросы по почте и на форуме, те, кто заведуют сайтом...

Есть те, кто отвечает за обучение – составление тестов, текстов, заданий, кто проверяет результаты, следя, чтобы никто не подловил Орден на специально допущенных ошибках и прочее.

И есть те, кто добывает нужные травы. Наверное, скупая их у дилеров, прикидываясь торчками. Или же сами заделавшись дилерами.

Возможно, кто-то сочетает разные роли.

Иерархия неясна, но так ли это важно, если членов Ордена никто не видел?

**Взаимоотношения с другими сектами:** Никаких. Интересы Ордена не распространяются за пределы сети, он не противопоставляет себя другим сектам и не является конкурентом большинству из них. Хотя он и известен, и многие попадают в его сети, он не оказывает заметного влияния на жизнь Города.

**Слухи:** Ходят слухи, что истинные члены Ордена – настоящие колдуны и некроманты, задавшиеся целью не допустить распространения истинных знаний своей профессии, и с той целью обдирающие тех, кто слишком уж интересуется тайнами смерти. Но ведь есть ещё немало сект подобной направленности, да и сидеть в сети, ни с кем не встречаясь – лучший ли это способ нейтрализовать подобную угрозу?

Ходят слухи, что в текстах оставлены подсказки, позволяющие умным и проницательным людям (вариант – людям, не чуждым колдовству) увидеть ложь и обойти её. Таких людей Орден вызывает на личную встречу, раскрывая свои карты и обучая уже настоящему искусству.

Ходят слухи, что члены Ордена – мертвецы, или сетевые призраки, развлекающиеся тем, что издеваются над людьми, пытающимися овладеть тайнами смерти.

Что касается магии... Если и есть те, кто действительно получил от Ордена настоящие знания, они предпочитают не раскрывать своих секретов.



Однако в руках Ордена вполне могут находиться многие полезные и связанные со смертью (или даже с *Ним*) ритуалы. Например, **Шёпот Трупа** из раздела про ритуалы. Или следующие два ритуала.

### **Братская могила.**

Хотите стать профессиональным некромантом? Орден Хранителей смерти вам поможет! За скромную плату он пришлёт вам по электронной почте описание данного ритуала.

Суть его проста – выройте глубокую яму в хорошей, чёрной, рассыпчатой почве, которой так славятся плантации Галиила. А теперь свалите туда достаточно разложившиеся трупы собак и крыс, а также людей и чудовищ – хорошо, что последовательность не важна, ведь их так трудно различить...

Не знаете, как определить, когда труп достаточно разложился? Прижмитесь к нему щекой. Если по ней потечёт слизь и сукровица, если вас вырвет прямо на труп, то достаточно.

Свалили? Теперь хорошенько утрамбуйте, попрыгайте на трупах босыми ногами. Можете даже станцевать что-нибудь и прокричать какую-нибудь дикую песню. Если уж проводить этот ритуал, то следует получать от него как можно больше удовольствия.

Смочите трупы своей кровью и слюной, да хорошенько. Можно в несколько приёмов. Только постарайтесь успеть до того, как мертвецы встанут, чтобы разбрестись по Городу после того, как получат от вас удовлетворительный ответ, зачем вы на них скакали, выкрикивая гимн США. Шутка, конечно, обычно такого не бывает... Обычно.

А теперь заройте их на ночь, но вернитесь к рассвету. Когда первые лучи тусклого солнца упадут на свежую землю, голем поднимется. Он будет состоять из земли, багровой от крови. Из него будут торчать кости животных и людей, быть может, даже и не кости вовсе, а полусгнившие конечности. Из пустых провалов на земляном лице на вас будут смотреть глаза дохлой собаки, откуда-то из горла будет торчать чья-то челюстная кость.

У вас есть слуга. Ему следует дать имя, чтобы укрепить связь. Рекомендую назвать его Пушок – посмотрите, как трогательно он смотрит на вас чьими-то глазами...

Через шесть месяцев после своего рождения голем развалится. До тех пор обращайтесь с ним бережно. Помните, мы в ответе за тех, кого воскресили.

### **Разговор по душам.**

Убейте дважды. Ну, или найдите два свежих тела. Похороните их. Не волнуйтесь, от вас не требуется проявлять благородство или уважение к умершим. Себя закопайте рядом, оставив над землёй лишь голову или даже вообще только нос. Ваше тело должно соприкасаться с мертвецами. Ночью к вам явятся тени мертвецов. Их будет много, они будут выть и угрожать, и скалиться, и плевать в вас. Мертвецы рядом с вами попытаются сбежать. Схватите их (для вас не станет преградой земля) и держите всю ночь. Они будут спрашивать вас, за что. Отвечайте так: «потому что я могу». Они будут просить отпустить вас, обещать и угрожать, отвечайте отказом. Тогда они предложат открыть тайны подземного мира. Согласитесь, если вы достаточно безумны. Вы узнаете много тайн, которые убьют вас или просто окончательно сведут с ума. Но вас ведь это не волнует? После ночи, проведённой в могиле, мертвецы, если вы отказали им в праве рассказать тайны Метро, восстанут и будут служить вам до скончания вас или

Города. После они заберут вас с собой и разорвут вашу тень. Не бойтесь, тогда вам будет всё равно... Я так думаю.

Они – просто ожившие мертвецы, те люди, которыми они были прежде, только заключённые в подгнившие тела и постоянно испытывающие холод, который может преодолеть только погребение в земле.

Они обладают теми навыками, умениями и способностями, которыми обладали при жизни, но не помнят ничего, что произошло с ними после смерти.

## **Мифические профессии**

Восьмой круг Ада.

Становится холодно, и я включаю печку в машине.

На девятом кругу я поворачиваю от левой головы Люцифера

Налево, на проклятый хайвэй.

Хайвэй платный, и я оставляю там свою душу.

Фальшивый огонь и лживые улыбки,

Мертвенный свет и густой дым, которого никто не замечает.

Я оборачиваюсь к пассажиру на заднем сиденье.

«Мы прибыли, сэр. Добро пожаловать в Город».

Дэвид Миддоун, автокатастрофа

Многие вроде бы мирные и обыденные профессии в Городе окружены слухами и легендами... Некоторые из них оправданы, некоторые нет... Однако, не смотря ни на что, они заслуживают определённого внимания...

## **Таксисты**

Таксисты – одна из мистических профессий Города. Рассказывать о них особенно нечего. Магия таксистов – магия путей. Они учатся читать тайные знаки на теле Города, находить пути между любыми точками и изменять свою и чужую скорость. Разумеется, вся эта магия доступна им лишь в их машине. Также таксисты, по пятам за которыми идёт какая-то беда (скажем, кредиторы) могут в определённое время проехать по определённому маршруту (на который указывают знаки), и беда потеряет их след, заблудится в лабиринтах Города.

Таксисты – секта с очень жёсткой структурой. Хотя в неё принимают совершенно разных, зачастую безумных людей (и не только людей), внутри секты поддерживается практически абсолютный порядок. У каждого таксиста есть свой Статус, определяемый тем, как много знаков может он видеть. Знаки определяют его скорость, но чем больше скорость, тем больше в лабиринтах Города опасностей подстерегают таксиста, тем запутаннее и страннее становится маршрут. Таксисты делятся на «круги», зависящие от их скорости передвижения по тайным тропам Города. Чем выше круг, тем почётнее положение таксиста.

Есть небольшая группа т. н. частников – таксистов-дилетантов, проповедующих анархический взгляд на искусство тайных троп. Они думают, что каждый водитель должен найти собственный путь постижения знаков Города и что неважно, к какому кругу скорости ты принадлежишь – это лишь дело твоего выбора, все круги равны между собой.

Если таксисты предельно формализованы (строгое распределение членов секты по кругам, униформа и раскраска машин, кстати, таксист имеет право практиковать магию только в такси, а не в своей машине), то частники – собрание индивидуальностей, которые, по сути, почти не знают друг друга. Разумеется, между двумя этими группами издревле идёт свирепая вражда. Внешняя (финансовая) сторона дела – лишь верхушка айсберга.

## **Метрополитен**

Кто не слышал слухов о метро, в недрах которого исчезают поезда, а один из них, конечно, отвезёт неудачливых пассажиров в Ад?

В общем, конечно, большинство слухов – полная ерунда, но... Их слишком много, чтобы хоть что-то из них не имело отношения к реальности...

На самом деле, метро действительно многое скрывает. Если говорить кратко, метрополитен – это закрытая секта, изучающая довольно странную магию. В метро всегда шло работать очень небольшое количество людей. Это не случайно, ведь секта бдительно следит за чистотой своих рядов. Разумеется, никто из работников метро никогда больше не выйдет из-под земли. Эта жертва, которую они приносят ради обладания властью и тайнами.

Сперва будущий аколит живёт почти над землёй – в зданиях метрополитена. В его обязанности входит наблюдение за людьми и создание иллюзии нормальной работы метро. По мере того, как он докажет свою полезность и преданность, он опускается всё ниже под землю (сначала будка у экскаватора, потом – работа в туннелях). По мере продвижения аколит узнаёт всё больше тайн подземного мира.

Первое, что узнаёт аколит – под землёй есть не только ветки метро. По сути, они-то как раз не важны, они служат чаще всего лишь прикрытием. Собственно, они занимают часть действительно важных туннелей – сосудов Города. Под землёй скрывается исполинская система кровообращения, опутанная трубами и проводами. Многие туннели выводят в древние склепы и тайные комнаты. Туннели могут привести служителя метрополитена куда угодно, открыться в любой части Города, подарить ему многие предметы и знания. Всё, что было потеряно, может быть найдено в туннелях. Туннели также граничат с канализацией. Работники верят, что канализация – это сосуды Города, поражённые некой болезнью. Однако, до сих пор они не нашли способа её излечить.

По сути, под Городом сокрыто целое царство, огромное, необъятное, населённое странными обитателями, которых среди работников принято называть духами или демонами.

Кстати о демонах. Нет ни одного водителя-человека. Все водители поездов – демоны, навсегда прикованные к своим поездам. По сути, они и их поезда образуют единое тело. Когда запись, сообщающая о скоростном закрытии дверей, по какой-либо причине не работает, мы можем услышать их настоящие голоса – грубые и неразборчивые. Это не удивительно, ведь они не знают нашего языка, а сообщение заучивают как простой набор звуков.

Иногда демоны выходят из-под контроля и уезжают в своё неведомое царство. Разумеется, они увозят в себе и всех пассажиров, которые пропадают бесследно. Демонов также надо кормить. Пассажиры, которые едут в последнем вагоне, редко доживают до нужной остановки.

Будка продавца билетов – мистическое место. Плата не важна – она символична. Тем самым человек расстаётся с частью имущества, чтобы иметь возможность сойти в подземный мир. Видимо, к началу 21 века Харон научился-таки продавать билеты до захода в лодку...

Разумеется, те, кто не купил билет или там жетон (олицетворяющий драхму – плату Харону), редко доживает до выхода из метро. Поезд, везущий его, сворачивает в глубь туннеля, привлекая духов-демонов подземного мира, которые забирают себе тело вора.

Камерами, не так давно появившимися в метро, никто из людей не управляет. Говорят, это глаза самого Города.

Разумеется, метро построено не людьми – люди лишь придали ему облик, более-менее соответствующий их представлениям об обычном, пусть и подземном транспорте.

Кажется, метро постоянно растёт и расширяется вместе с Городом. Примечательно, что в Городе сначала увеличивается метро, а потом уж он сам.

Аколиты метро имеют власть над подземными путями, могут взимать плату за проход как с людей, так и с духов, им открыты сокровища погибших людей и потерянные вещи. Они также научились заклинать демонов, дабы они возили поезда. Аколиты метро обладают властью над духами умерших людей, которых можно найти в подземном мире. Аколиты могут освободить духов за плату в виде услуги или совета.

Недавнее временное закрытие метро связано с тем, что несколько демонов-машинистов освободились и начали уничтожать древние туннели. Разумеется, они были быстро остановлены.

По ночам посвящённые метро низших рангов выползают в переходы, чтобы под шипение демонов-водителей вдохнуть, возможно, в последний раз воздух улицы.

### ***Копромаги***

Под городом... Под любым городом... Находится второй, мёртвый город. Мало кто задумывается о его существовании. Переплетение бесконечных тоннелей, освещённых редкими лампами, забранными решётками. Бездонные коллекторы, заполненные смесью дерьма, мочи и утонувших трупиков смытых в унитазы черепашек и золотых рыбок.

Город крыс и редкий рабочих, столь часто пропадающих здесь.

И потаённые двери в подземный город – в каждом доме, такие привычные и незаметные. И, разумеется, они не обошлись без собственных шаманов, разглядевших силу в нечистотах.

Итак, в Городе сохранилось несколько туалетов старого образца – кирпичных и больших. Разумеется, множество биотуалетов разбросано по всему Городу, и в каждом кафе, ресторанчике, торговом центре и прочем есть свой общественный туалет. Необходимо прояснить, что магия связана именно с общественными туалетами, а не с туалетами в частных домах и квартирах.

Работать в туалет идут очень немногие, да оно и неудивительно... Однако эти немногие получают доступ к необычной магии и всеми забытым тайнам.

Низшая ступень – обслуживать биотуалеты. Фактически, это испытательный срок, в течение которого к человеку присматриваются, оценивают его.

Далее человека переводят в один из старых общественных туалетов или в какое-нибудь предприятие, которому нужен уборщик.

Все «копромаги» делятся на тех, кто взимает плату за вход в туалет (разумеется, они есть лишь среди персонала старых общественных туалетов) и на уборщиков. Первые представляют своего рода светскую власть. Они (в основном это древние старухи) руководят копромагами и ведут нужные переговоры с общественностью. Магией почти не обладают. Уборщики же проникают в самые грязные в прямом смысле этого слова тайны.

Каждый копромаг привязан к своему туалету, и не может сменить место работы. Поэтому, когда какой-нибудь старый туалет пытаются закрыть, все его работники устраивают пикеты, опасаясь потерять доступ к своей силе.

Стоит упомянуть, что копромаги, работающие в туалетах торговых центров, кафе и в прочих учреждениях, никогда не достигают вершин своего искусства и вынуждены навсегда остаться дилетантами.

Магия работников туалета... малоаппетитна. В прямом смысле – они учатся тянуть из дерьма соки, тем самым и питаюсь. У них есть своеобразная алхимия, позволяющая придать дерьму разный вкус и свойства. И даже, в редких случаях, что сопряжено с большими трудностями, превратить его в золото.

Для копромагов открыт вход в подземный мир канализации – древнее царство, населённое странными существами (духами или демонами, работающими обслуживающим персоналом в канализации). В туннелях, более древних, чем сам Город, скрываются множество тайн и сокровищ, до которых могут добраться копромаги. Также копромаги могут наслать всякого рода болезни, имеющие отношение к кишечнику, вонь и прочие хвори.

Ходят слухи о древних копромагах, похищающих людей, вскрывающих их и пожирающих внутренности кишечника, а затем проглатывая и сам кишечник, поскольку зубов у них давно уже нет.

Теоретически, копромагия способна обеспечить бессмертие, если поддерживать определённый состав веществ в кишечнике.

У них древняя война с работниками метро, поскольку последние думают, что канализация – это заражённое неизвестной болезнью метро.

Живут копромаги тем, что находят в туннелях, а находят они множество полезных и необычных вещей.

Особняком стоят сантехники, работающие с туалетами в квартирах. Они – своего рода иной путь практики сей магии. Они верят, что нельзя привязываться к одному источнику, поскольку однообразие рано или поздно приведёт копромага к стагнации и деградации. Остальные копромаги презируют сантехников, считая их своего рода вампирами, пьющими соки случайных людей. Сами же сантехники считают, что лишь их путь правилен, поскольку они обладают наиболее разнообразными свойствами и силами вследствие многообразия источников.

Есть также сантехники, не являющиеся людьми. Они – демоны, приходящие на зов людей и пьющие соки из призвавших их.

### ***Служители рекламы***

Есть множество духов, лишь немногие из них антропоморфны, ведь духи олицетворяют в первую очередь идеи, абстракции, обобщения... Деньги, Наркотики, Преступность, Секс... У некоторых из них есть свои служители – осмысленно или же нет вставшие на путь служения своим новым хозяевам, которых сами же когда-то породили...

Пожалуй, самая интересная секта почитателей духа – это секта Рекламы. Реклама всюду проникает в нашу жизнь – кино, улицы, видеоигры, книги... Всюду нас встречает оптимистическое обещание решить все наши проблемы – реальные или надуманные – за какие-то жалкие деньги... В конце концов, реклама перестала быть просто особым родом информации. Можно сказать, что она стала цельной идеей, понятием... И, как апофеоз, вполне материальным (если в данном контексте это слово употребимо) духом.

Естественно, что со временем у неё появились свои служители. Люди, работавшие ранее в рекламном бизнесе, обнаружили в себе некие новые силы... И новый долг перед объявившемся сюзереном...

Вполне естественно, что сила рекламы – запудривание мозгов, наделение предметов ценностью, которой они не обладают. Собственно, этим в основном и манипулируют её адепты. Управление людскими мечтами – их сила.

Цели самого духа не ясны. Однако, ясно, что он распространяет своё влияние через расклеенные по всему Городу листовки с разнообразнейшей рекламой. Если вы прочитали листовку или просмотрели рекламный ролик, он знает ваше имя, если вы сорвали листок с телефоном или заказали товар под влиянием рекламы, дух (и высшие иерархи вновь образованной секты) знает о вас всё. И имеет определённую власть над вами и вашими мечтами.

### ***Повара***

Разумеется, повара едят людское мясо. Это ведь всем известно, все об этом знают и уже даже не говорят – это же очевидно. Нет более пошлой шутки, чем

шутка об истинной природе стейка (хотя, конечно, понятно, что вам-то повар человечины не даст – самому мало).

Правда, сейчас всё больше разговоров идёт о том, что, мол, всё это слухи и ничего более. Дурная шутка, анекдот. А всё потому, что повара стали скрывать истинное положение вещей.

Оно и понятно. Раньше к подобному относились с пониманием, как же, древняя традиция, повар – лишь сосуд какого-нибудь древнего звериного бога. Накорми бога, он накормит тебя. Дай ему человеческого мяса, он даст тебе мясо зверя. Честный обмен, приятный обеим сторонам (но, конечно, не тем, кого съели).

Теперь старую традицию не уважают. Всё началось с вегетарианцев...

Извращенцы! Они сказали, что, мол, человеку мясо зверей не нужно. И повара, страшно подумать, должны сосредоточиться на готовке салатов. И, соответственно, не должны есть человечину. Чушь, конечно. Более того, чушь опасная – древние боги обиделись, долгие годы повара готовили зверей без их одобрения, что породило вспышки эпидемий и отравлений.

Теперь, конечно, древняя традиция потихоньку начинает возрождаться – древние звериные боги вернулись. Жрецы-повара вновь набирают вес, питаюсь своими клиентами, чтобы лучше кормить оставшихся. Но теперь всё по-другому...

Традицию стали скрывать... Довольно ловко – обернув всё слухами, досужими сплетнями и дурными шутками.

Но правда в том, что повара действительно едят людей. Иначе как бы они готовили зверей?

## ***Психиатры***

Ведите себя смирно, молодой человек, и я обещаю в самое ближайшее время снять с вас смиренную рубашку.

Вы знаете, почему вы здесь? Всего лишь потому, что вашему опекуну нужны были ваши деньги, а ваше совершеннолетие приближалось столь быстро, что он не успел бы их потратить... Поэтому он согласился расстаться с некоторой частью теперь уже своего капитала – немалой частью, если это вас утешит, - чтобы снять вам комнату в моём имении.

И, раз уж вы здесь, вы должны были бы сойти с ума... Или должны будете сойти, в конце концов, вы проведёте здесь остаток своей жизни, так что торопиться некуда.

Не волнуйтесь, вы не растратите жизнь впустую. О, нет, вы сможете послужить нам, попутно обрета власть, о которой не смели и помыслить... Хотя, конечно, вы будете уже не в состоянии ей воспользоваться.

Я был бы очень признателен, если вы не будете двигаться, пока я делаю укол – иначе нашим санитарам придётся применить силу.

Вот и всё, вскоре вы увидите удивительнейшие сны.

Посреди переплетений старинных лабиринтов Атиса высится старинная психиатрическая лечебница. В отличие от больницы Грейилла, здешние обитатели старомодны, и предпочитают высокие серые стены и тёмные коридоры, наполненные шорохами, стонами и запахом разложения людских умов.

Их клиенты – не те, что томятся в палатах, а те, кто отправил их сюда, - достаточно богаты, чтобы обеспечивать больницу всем необходимым - например, защитой от внимания властей - и достаточно умны, чтобы не рассказывать о том, что они могли бы увидеть в стенах лечебницы.

Это больница для богатых детишек, что слишком рано могли бы вступить во владение своими капиталами и для старых хрычей, что никак не хотят уходить на покой.

И ещё кое-что. Это средоточие власти и силы, центр «психической энергии» людей. Или, попросту, колодец безумия.

Психика человека – это такая тонкая вещь... Невозможно быть уверенным, кто здоров, а кто болен. Это помогает получать клиентов. Невозможно сказать, что именно подорвёт её – но многое можно испробовать. Это помогает удерживать клиентов. И невозможно сказать, что она собой представляет на самом деле, и какие тайны хранит. Это то, что даёт цель и власть владельцам «Дома Болезни».

Безумец – если он достаточно оторван от реальности, разумеется, - создаёт вокруг себя собственный мир, в котором сам является центром, стержнем, источником, определяющим, в какой узор сложатся тени на стенах, и чья рука постучит в окно ветвями ивы. Знающие люди говорят, что безумец не разделяет реального мира и собственных следов на стекле, прочие же говорят, что безумец живёт в мире своих фантазий.

А теперь представьте, что этот мир – бред больного человека – можно спроецировать в реальность, обратив вымыслом камни мостовой под ногами и телефонную будку, к которой в бессмысленной попытке бегства бежит ваша жертва.

Проблема заключается в том, что, чтобы проекция была возможной, человек должен потерять последнюю связь с реальностью. Иными словами, пациента приходится накачивать галлюциногенами и постоянно воздействовать на его психику всё более изощренными методами, разрушая её.

Ну и, конечно, после подобных... процедур пациент вряд ли будет питать любовь к доброму доктору, и фантазии его будут полны крови человека в белом халате... А потому его волю следует уничтожить, перехватив власть над всем разумом пациента, кроме его бреда, галлюцинаций, которые и дают врачу власть.

Молодые психиатры предпочитают сильнодействующие галлюциногены, оказывающие непродолжительный, но сильный эффект... К сожалению, они также подрывают здоровье пациента, быстро сводя его в могилу.

Более опытные врачи предпочитают изображать из себя великих инквизиторов, воздействуя на психику пациентов разговорами, музыкой на грани слышимости, записками и книгами, оставленными на столе в нужный момент и иными, более изощренными методами, индивидуальными для каждого пациента.

Что же получает врач за то, что разрушает психику и личность своих пациентов? Возможность проецировать их страхи, страсти и галлюцинации на реальный мир. Магия иллюзий – вещей, существующих только в вашей голове, скрипов несуществующих половиц, теней ваших кошмаров и строгого голоса вашей мамочки.

Говорят, что мастера своего дела могут материализовывать бред своих подопечных, погружая своих врагов в реальность кошмаров... Впрочем, мало ли что говорят. Кто может знать об этом, кроме врачей, их пациентов и их жертв?



Первые не говорят, вторым никто бы не поверил, а третьи уже не могут говорить без помощи квалифицированного некрофила.

Вот только магия эта тем сильнее, чем ближе добрый доктор к благодарным пациентам. Иными словами, реальную силу она имеет лишь внутри стен больницы, да в пределах двух-трёх кварталов вокруг неё. Не особенно разгуляешься, да?

Выход есть – источником власти являются пациенты, а не стены больницы (хотя они, пропитанные стонами и холодным потом, помогают). Каждый врач, вписанный в штат больницы (в отличие от тех же санитаров, лишь некоторые из которых станут добрыми докторами, прочие же так и останутся помощниками и охранниками, владеющими лишь частичкой власти) владеет собственным питомцем – пациентом, которого он имеет право везде брать с собой, если только это не навлечёт ненужное внимание на больницу.

Конечно, одного пациента не сравнить с десятками, с ним врачу доступна лишь относительно простая магия – тем более сильная, чем безумнее питомец, чем более сломлена его воля (всё ещё сопротивляющаяся давлению доброго доктора), и чем дальше он от реальности.

Особенно заслуженным и уважаемым врачам позволено брать с собой и больше пациентов, если только те объяснят причину, ведь уход пациентов ослабляет больницу в целом.

Не нужно думать, что настоящие маги – пациенты, а добрые доктора просто используют уже готовую силу. Напротив, нужно обладать большим мастерством, чтобы лепить из пластилина расплавленной психики монолит своей власти.

## **Население**

Я шёл по пустой улице, когда услышал шаги.  
Я побоялся повернуться, и предпочёл ускорить шаг.  
Я шёл всё быстрее, но шаги только приближались.  
Я побежал, и шедший за мной так же перешёл на бег.  
Я обернулся.  
За мной шла лишь моя тень,  
Шаги, которые я слышал, были моими шагами.  
Это всего лишь моя тень...  
Но в её руке зажат нож.

Генри Формтень, шесть ножевых ранений.

Город населяют не только люди или мистики... По крайней мере, сами мистики так говорят...

## **Анна-Певичка**

Анна была одной из многих. Певичка в дешёвых барах и кабаках, без голоса и слуха. Наивная девица, мечтавшая о славе, богатстве, признании, поклонниках... Наивность по капле покидала её, и ей суждено было встретить конец от передозировки наркотиков или же покончить со всем своей рукой...

Но кое-что изменилось. В один прекрасный день она пришила себе пуговицу к груди.

Она говорила, что ей совсем не больно. Она говорила, что это нужно, чтобы открыть её голос.

Теперь она... по большому счёту, она всё та же дрянная певичка. Пару раз её показали в телевизионных шоу, один раз она даже выступила на большом концерте. Но пуговица - слишком малая деталь, чтобы стать звездой, а слуха и голоса она не обрела, насколько об этом можно судить.

Даже когда она пришивала пуговицу за пуговицей, пока не превратила своё тело в подобие пиджака, ей не удалось удержать ускользающую популярность.

Впрочем, надо отметить, что теперь она выступает в менее дешёвых заведениях.

У неё даже появилась горстка поклонников, которые говорят, что её голос действительно улучшился, просто теперь он звучит на иных, нечеловеческих частотах, которые только знающие люди могут услышать.

И теперь ей явно не грозит самоубийство - она обрела уверенность, поставив себя и свою музыку в центр собственного культа. Она верит, что скоро станет великой, что откроет всю скрытую силу своего голоса...

### **Бессмертные**

По Городу ходит множество слухов о мистических существах. Маги, истинные маги, а не выскочки-адепты, древние вампиры, полубоги и дьяволы... По большей части, всё это – всего лишь слухи, досужие разговоры и мечты человечества о могуществе и бессмертии...

Однако, как водится, в сплетнях есть и частица правды. Бессмертные существуют, хотя их никогда не было много и, как правило, они не являются тем, чем их представляют.

Есть пути достижения практически божественного могущества, есть пути достижения относительного или полного бессмертия. Все они, так или иначе, связаны с большими жертвами, платой... И они полностью индивидуальны. Невозможно заранее предсказать появление нового бессмертного, невозможно даже понять, чем он будет и какими силами наделён. Одному достаточно было убить своего брата, чтобы превратиться в идеального убийцу, что будет жить вечно и каждую ночь отнимать чью-то жизнь... Другой убил свою семью и съел их сердца, но так и не стал чем-то большим, нежели пациент психиатрической клиники. Кому-то достаточно отречься от своей веры, кто-то пройдёт длинный путь, полный крови и предательства или же спокойный и безмятежный. В Фартхиллс живёт старушка, которая уже двести лет тихо и подло вредит своим соседям, шпионит за ними и сплетничает о них. Вероятно, через тысячу лет она всё так же будет сидеть в своей квартирке, прильнув к глазку...

Их называют бессмертными, поскольку ни один из них не умрёт своей смертью. Если уж ты сумел найти такой путь, что приведёт тебя к твоему личному могуществу, то уж от старости ты не умрёшь... Некоторых из них, однако, можно убить. Одних простой пулей в голову или ножом под ребро, других – тайным обрядом в новолуние, третьих – так, как подскажет извращённая фантазия... Никогда не угадаешь заранее. Есть и такие, которые будут жить до конца времён (та старушка, например).

Их силы индивидуальны. Один не может ничего, он просто не умирает, но в остальном – тривиальнейший из людей. Он может даже работать в офисе с восьми до шести. Другой может убивать взглядом. Или, к примеру, за считанные дни выращивать картошку у себя в ванной силой мысли. Силы индивидуальны, они зависят как от личности бессмертного, так и от того, как он бессмертие получил... Большинство из них личности вполне себе незаурядные, так что силы их разнообразны... В большинстве.

Есть, разумеется, и отрицательная сторона подобного бытия. Каждый бессмертный приносит определённого рода «плату» в обмен на своё бессмертие. Плата эта, как следует из вышесказанного, может быть любой. Кто-то заключён в вечном цикле смертей и возрождений, кто-то теряет память каждый день, кто-то не может ни на что повлиять... Это своего рода проклятие, тёмная сторона существования бессмертного... Как правило, в плате заключается некая ирония. Так, стремившийся к вечной жизни из-за того, что боялся смерти и боли, может обнаружить, что он по-прежнему старится и умирает... Чтобы через день возродиться в помолодевшем теле и начать всё заново... И так раз за разом... Как правило же, могущество и вечная жизнь не приносят счастья. Цели, к которым стремился человек, так и останутся недостигнутыми или потеряют смысл, восторг от приобретённого могущества сменится скукой и горечью, возможно, тоской по прежним дням. Медленно, но почти неотвратно всеми бессмертными завладевает безумие. Некоторые превращаются в зверей, убийц без жалости, чья единственная цель – получение удовольствия от своей жестокости и боли жертв. Другие деградируют до уровня детей. У некоторых постепенно стирается личность, остаётся лишь доминирующая черта, определяющая всё их поведение. Многие начинают «играть в жизнь» - обзаводиться работой, семьёй, друзьями... Но это им быстро наскучивает, и они избавляются от маски. Кто-то гонится за всеми наслаждениями, что может испытать человек и которые он испытать не может... И, в самом худшем случае, бессмертные гонятся за знанием и мудростью...

Бессмертные – уже не люди, но их разум всё ещё человеческий. Они либо изменяются, ломают что-то в себе, чтобы приспособиться к новым условиям, либо сходят с ума, не в силах принять или хотя бы осознать глубину изменений...

## **Галиил**

Владелец плантаций, на которых, как говорят все пьяницы Атиса и Ньюфолка, что живут на окраинах, работают мертвецы.

Его редко видят в Городе, он предпочитает жить в своём поместье в центре рабочего городка, хотя никогда не отказывается принять гостей.

Галиил - разумеется, это не настоящее его имя, он слишком умен, чтобы рассказать кому-то, как называли его почившие родители - слегка гостеприимный полноватый человек, одевающийся в хаки и пробковый шлем и любящий пить чай из блюдца. Он часто обнажает в дружелюбной улыбке мелкие ровные зубы. Галиил любит слушать новости, которые рассказывают ему редкие гости, которых он с удовольствием принимает. А вот о своих делах он никогда не говорит, предпочитая отделяться неуклюжими шутками и молчанием.

Мертвы они или нет, Галиил не считает своих рабочих за людей. Даже если кто-то из них просто свалиться во время рабочего дня от усталости или разложения

(если он всё же мёртв), ему не будет позволен отдых. Скорее уж Галиил изобьёт его своей любимой палкой, которую он всегда носит под мышкой. Пусть черви точат язвы, но работа должна продолжаться. Солнце ещё высоко.

### **Гомункулы**

Псевдодемоны. Гомункулы – порождение ритуалов храмовников... Если ты раскаешься в своих грехах – истинных или мнимых – перед зеркалом, и твоё раскаяние и чувство вины будут достаточно сильны, одно из твоих Отражений превратится в Гомункула, отражение твоих грехов...

По большому счёту, это те же демоны, разве что порождены не безумием как таковым, но раскаянием в содеянном... И они много слабее демонов, подчиняются воле хозяина и питаются его жизнью, чтобы жить самим. И не имеют имени.

В остальном их свойства подобны свойствам демонов: их внешность зависит от «грехов», равно как и силы.

Может быть, именно гомункулы послужили причиной возникновения слухов о демонах? Или же те и в самом деле существуют?

### **Демоны**

Город наполнен слухами о «демонах» - тварях из трущоб и подземки, воплотившихся из древних трактатов и священных текстов...

Красноватая чешуя, длинные когти, покрытые смертельным ядом, кривые клыки, перепончатые крылья и пылающие адским огнём глаза – типичное описание облика этих демонов... Неверное, разумеется...

Ну, то есть, частично неверное... Большая часть тех, кого современные мистики зовут демонами, являются уродцами из района трущоб, мороками или галлюцинациями. Иногда галлюцинации возникают и в разуме адепта, что, быть может, послужило их материализации...

Однако же демоны могут существовать и в действительности... Правда, это было бы совсем не то, что воображают оккультисты и мистики...

Они бы возникали из «сна разума» - безумия, что вызывает бред и страх, и лихорадку, что доводит безумца до самоубийства... Если бы он при этом посмотрел в зеркало, то увидел бы уродливое существо, чудовище, в которое превратилось его отражение...

Итак, демоны, если они таки существуют, представляют собой плод чьего-то разрушительного безумия... Достаточно разрушительного, чтобы довести самого человека до смерти...

Они рождаются из его смерти и его Отражения. Отражение таки добивается своей цели – освобождается из зеркальных оков... Правда, ему уже не украсть имени своего хозяина, только что сошедшего в подземный мир Метрополитена, но это и не важно, ведь Отражение отныне свободно...

Правда, внешность оставляет желать лучшего, ведь теперь она отражает природу безумия. Так, демон, рождённый из паранойи, обладал бы сотнями глаз и ушей по всему телу, а рождённый из шизофрении – множество ртов или голов. Маниакально-депрессивный демон менялся бы с течением времени... И так далее...

Да и возникают новые потребности – новое тело слабо пригодно для жизни в этом мире. Оно медленно умирает, истончается, пока не исчезнет вовсе. Чтобы прожить дольше, демон вынужден совершать то, что дало ему жизнь – сводить с ума других людей.

Демоны обладают могущественными силами, связанными с природой безумия, их породившего. Скажем, упомянутый демон паранойи может видеть и слышать всё, что происходит в его доме или на некой территории, нащёптывать людям в их снах пугающую ложь или внушать подозрения к друзьям и близким... И не столь явно связанные с безумием силы имеются в распоряжении демона... К примеру, демон сомнений (который родился из сомнений, доведших человека до смерти. Например, из сомнений, правильна ли вера человека, не ошибается ли он в ней) не может быть напрямую убит. Каждый раз он ускользает, оборачивается мороком... Подобно сомнениям, он неуловим... И подобные художественные аллегории...

Сводя человека с ума, доводя его до самоубийства, демон пьёт силу новорождённого демона. Он продолжает жить за счёт чужой двойной смерти.

Всё это, конечно, верно, если вы верите в демонов... Но вы ведь не верите в старые мифы?

### ***Король Чумы***

Он что-то вроде основателя бессмертников. По крайней мере, ходят слухи, что именно он заронил искры огня одержимости в первых членов этого маленького оккультного течения...

И он единственный широко известный бессмертный, выставляющий свою причастность к тайнам напоказ, разгуливая по Городу в костюме средневекового врача. Плащ из змеиной кожи, такие же перчатки, высокий цилиндр, трость с набалдашником из кости и белая маска птицы, закрывающая лицо.

Про него ходит множество диких слухов, чьё число удвоилось с тех пор, как он исчез.

Говорят, что он мог войти в дом любого человека, каким-либо образом соприкасающегося с оккультным или же умалишённого, и потребовать от него исполнения любого приказа, как от своего подданного. Человек, выполнивший приказ, вскоре заболел простудой, ангиной или, в редких случаях, гриппом. Человек, отказавшийся подчиниться, на следующий день находил у себя бубоны. Говорят, что Король Чумы повелевает всем искажённым, сломанным и разрушенным. Его владения - сожжённые дома, его подданные - колдуны и безумцы, в которых пылает огонь одержимости. И самоубийцы.

Некоторые верят, что он ушёл в город снов, снес свой дом, чтобы тот последовал за хозяином. Он ушёл, потому что вскоре ночной город будет объят пламенем пожаров, и станет центром, столицей владений Короля.

Другие полагают, что Король и по сей день с нами, просто он покинул своё

жилище, что просто исчезло без своего хозяина, чтобы стать незаметным и править тайно.

Третьи говорят, что Король Чумы на самом деле дорогой доктор Грейилл. Что ж, логично, старые болезни не отвечают новому времени, в отличие от неврозов и психозов. И когда доктор унаследовал клинику, ему просто стала не нужна его маска... Точнее, ему не нужно было больше показываться в ней в Городе - ему хватало собственных владений, населённых сломленными людьми.

### **Оборотни**

Иногда кто-то видит странный бирюзовый туман, стелящийся по асфальту Горькой улицы или трущоб. Иногда кто-то застаёт на диване перед телевизором свою жену, на чьих похоронах вчера этот кто-то присутствовал...

Оборотни – это люди, которые очень не хотели умирать... Настолько сильно, что цеплялись за всякую возможность, за иллюзию жизни и за чужую жизнь... Их желание было выполнено – они стали бирюзовым или серебристым туманом, не рассуждающим, как и положено туману, низко стелящимся по кварталам, где часто бродит Он.

И когда они находят чьё-то бездыханное тело, что ещё не успело разложиться... Жизнь притягательнее смерти, даже такая жизнь...

Оборотни цепляются за обрывки жизни. Чужие воспоминания, чужие эмоции на некоторое время дарят им иллюзию, что они никогда не умирали, что они по-прежнему живы...

Они возвращаются домой. Давно забыв собственную жизнь, думая, что они – те, кто когда-то обладал их теперешними телами. Они возвращаются в семьи, смотрят телевизор и едят пиццу, на время обретая сладкую иллюзию...

Тело продолжает разлагаться. Поведение изменяется по сравнению с тем, что было до смерти. Проходит день, другой, и друзья, родные замечают, что он ведёт себя как-то странно... И что его всюду преследует сладковатый запах...

Иллюзия рушится. К оборотню возвращаются последние воспоминания всех пережитых жизней. И последние – его собственной... Он покидает полуразложившееся тело, вновь становится серебристым туманом, войдя в который, чувствуешь сладкий запах, холод и страх...

Он страдает, помня свою смерть? Нет, он вновь всё забывает и ищет новое тело... Чтобы почувствовать себя живым...

### **Отражения**

Когда вы смотрите в зеркало, вам не кажется, что в ответ на вас смотрит кто-то другой, не вы? Ловили вы себя на том, что видите, как ваше отражение моргает?

Если да, то у вас паранойя... Но это не значит, что отражения не более чем оптический эффект...

У каждого человека – сотни отражений... В каждом зеркале, в каждой витрине, в каждом окне... Они обитают по ту сторону серебряной мембраны, за Стеклом... Что там находится, разумеется, неизвестно... Быть может, мир, копирующий или заметно отличающийся от нашего, быть может, ничего или бесконечный жидкий свет... Не важно, нам всё равно не проникнуть туда.

А вот оттуда отражения могут проникнуть в наш мир... Для этого необходимо соблюдение определённых условий. Для начала, в присутствии зеркала (достаточно большого, чтобы сквозь него и в самом деле мог пройти человек) или иной отражающей поверхности, в которой видно отражение человека, этот человек должен произнести своё имя. Далее... должно произойти что-то ещё... Например, на этого человека должна нагадить птица... Или зеркало должно разбиться... Или рядом произойти авария... Вариантов масса, и каждый может освободить Отражение, а может и оставить его там, где оно прибывает... Заранее предугадать ничего нельзя...

Отражение ненавидит своего хозяина, ведь только ему дана настоящая жизнь и настоящее имя, хотя Отражение более достойно и того, и другого. Его первая цель – украсть имя хозяина, что связано с его убийством. Конечно, Отражение может украсть любое имя, но имя хозяина – его законная добыча... К тому же, чтобы имя украсть, его нужно знать...

Если Отражению удаётся кража, оно навсегда остаётся в этом мире. Отныне все прочие отражения относятся к удачливому собрату, как к оригиналу (то есть ненавидят его и стремятся украсть его имя). Однако новообретённая жизнь наносит удар по психике отражения. Оно может начать думать, что всегда было оригиналом (кстати, вместе с именем Отражение получает и всю память хозяина), может потерять свои воспоминания, подменив их воспоминаниями хозяина, может даже забыть о своих силах. Это, впрочем, случается не так уж часто.

Кстати, если уж зашёл разговор о силах Отражения. Оно обладает всеми силами, знаниями и возможностями которых хозяин мог бы достигнуть в своей жизни. Что часто даже в случае с обычными людьми немало...

Можно подчинить себе Отражение (даже своё, хотя это многократно сложнее), если дать ему украденное чужое имя... Но это сопряжено с огромным риском, ведь, давая кому-то имя, вы даёте ему власть над вами...

Ходят также слухи о том, что Отражения одного человека неоднородны, что есть Отражения кривых зеркал и слуги Города, порождённые витринами... Впрочем, всё это – лишь слухи, не так ли?

### ***Полукровки***

Хотите увидеть всю глубину изменений бессмертного по сравнению с человеком? Убедиться, что бессмертные – уже не люди? Посмотрите на их детей... Выродки, гибнущие сразу после рождения или через несколько дней после... Единицам удаётся прожить достаточно долгое время, если это можно назвать жизнью...

Насмешка над жизнью, насмешка над силами бессмертных. Уродцы, которых, так или иначе, ждёт скорая смерть.

Все они носят печать вырождения. Гемофилия, усыхание конечностей, раковые опухоли, язвы – лишь малая часть возможных отклонений, характерных для полукровок, рождённых от бессмертных. Они могут родиться без кожи, у них могут отсутствовать кости или конечности... Пожалуй, нет такого уродства, что не встречалось бы у них...

Они не предназначены для жизни. Даже если им удаётся пережить первые годы, они влачат жалкое существование в трущобах, питаясь отбросами (как пищевыми, так и отбросами общества...).

И, однако, некоторые из них обладают какими-то мистическими силами... Что, однако, в большинстве случаев лишь ускоряет их смерть...

## **Смерть**

Смерть давно заблудилась в лабиринтах городских улиц и переулков... Что позволяет самым везучим ускользать от её объятий... А самым невезучим ускорять свой конец...

В Городе распространено довольно... странное представление о смерти, как о существе. Начать следует с того, что смерть для мистиков и адептов не она, а *Он*. Именно так, с выделением интонацией и непременно с большой буквы.

Что первично: представление людей о *Нём* или *Он* сам, неизвестно... Возможно, смерть, заплутав в Городе, приняла такой облик по каким-то своим причинам, возможно, массовое бессознательное определило облик...

Кстати, об облике: *Он* выглядит как высокий мужчина в сером костюме с пустыми глазницами. Разумеется, в оккультной среде *Его* глазам были даны многочисленные определения... «Провалы в бездну», «бездонные колодцы, в которых плещется запредельная тьма» и прочее... Что косвенно подтверждает версию о том, что люди сами создали новый облик смерти...

Возможно, самым интересным вопросом является то, как же смерть вообще заблудилась в Городе? И, тем более, как *Он* мог заблудиться?

Ответов, как водится, нет. Или они не существуют. Да и нужны ли они в подобной истории?

Чем же *Он* занимается, спросите вы? Бродит по улицам Города, только и всего лишь... Возможно, ищет выход, возможно, нечто иное... Те, кто встречается *Ему* на пути, не живут достаточно долго, чтобы о чём-то рассказать, если даже и смогли бы что-либо узнать. *Его* прикосновение несёт смерть, ведь *Он* сам смерть... Даже *Его* взгляд опасен, поскольку ввергает людей в апатию, насылает кошмары и безумие, что вскоре приводит человека к самоубийству.

Иногда встречаются глупцы, что присягают *Ему* на верность... Без сомнения, безумцы. *Он* – не сюзерен, даже не хозяин. *Он* – сила, стихия, и нет ничего глупее, чем служить огню или цунами. Те, кто всё же решается (в основном это всякого рода готы, подростки, нахватавшиеся различных слухов, думающие, что служить самой смерти – это круто...)... Что ж, они не умирают. Более того,



некоторые из них даже добиваются своей цели, хотя большинство не в состоянии ни найти *Его*, ни воззвать к *Нему* так, чтобы *Он* откликнулся.

Их судьбе можно посочувствовать... Они перестают быть людьми. Они лишаются воли и личности. Становятся просто *Его* послушными куклами, марионетками... Самое забавное, что *Ему*, похоже, они и не особенно-то нужны... Редко, очень редко *Он* снисходит до того, чтобы дать своим «верным слугам» какое-нибудь задание... По большей части они просто лежат без движения на том месте, где *Он* откликнулся на их зов... Или просто исчезают куда-то... Бессмысленные, бесполезные глупцы, рискнувшие привлечь внимание древнейшей стихии...

Ну, таков был их выбор. Есть ещё кое-что интересное в *Его* личности, если здесь применимо это слово... Похоже, будто у *Него* развилось нечто похожее на раздвоение личности... По Городу бродят слухи, что, проведя верный ритуал, можно призвать *Его*, чтобы купить *Его* помощь – воскрешение из мёртвых...

Только присутствует определённые проблемы... Во-первых, цена не определена. Вы сами должны назвать её, когда *Он* явится на ваш порог. Вы должны указать, чем готовы пожертвовать, чтобы вернуть кому-то жизнь. Неизвестно ни какую плату нужно назвать, ни возможно ли назвать неверную плату... Есть ли правильный ответ, и можно ли ошибиться... И, главное, чем это грозит. Во-вторых, вернёмся к тому, с чего начали: к раздвоению личности. *Он*, явившись, может как выполнить просьбу, спросить о цене, так и убить призвавшего *Его*... Кое-кто из адептов ставил эксперимент по этому поводу... В двух этих случаях *Он* выглядел и действовал, как два различных чел... существа. Ходят слухи, что и те, кто случайно встречал *Его* на улицах Города, могли повстречать двух разных существ, скрывающихся за единой сущностью...

Может ли смерть сойти с ума?

## ***Тараканы***

Мелкие мерзкие насекомые, объединяющие людей в ненависти к ним. Если их раздавить, то от звука хруста хитинового панциря чувствуешь одновременно удовлетворение и омерзение.

Большинство людей не отдаёт себе отчёта в своих чувствах к этим насекомым. Древние страхи, скажут нам учёные, сохранившиеся с доисторических времён. Это не верно. Тараканы опасны, особенно для ослабленных горем или болезнью людей. Если вас мучает плохой сон, если инфекция подтачивает силы, если вы не можете спокойно спать по ночам, то они выбираются из тёмных щелей, подкрадываются к вам, заползают на руки и лоб, чтобы пить выступившую испарину, забирая ваши силы и, если это будет долго продолжаться, и жизнь.

## ***Три Ведьмы***

Между Фартхиллс и Атисом расположена величайшая в Городе свалка. Сюда, аккуратно разделённые во время ежедневных ритуалов на коричневое стекло, зелёное стекло, макулатуру, органику и прочий мусор, стекаются все городские отходы, чтобы вновь слиться в единую дышащую массу, лениво переворачивающуюся с боку на бок вслед за движением солнца. Здесь, среди нагромождения остовов древних машин, перед которыми когда-то вышагивали люди с красными флагами, стоит не менее древняя сторожка,

сложенная из листов жести и фанеры, из старого оборудования, выброшенного с близлежащих заводов, закрытых ещё до слияния городов.

В этой сторожке, греясь у доменной печи, с трудом переваривающей мусор, дева, мать и древняя карга (все три - стары как сам Город) в древнем котле, заменившем им чрево матери, из кусков асфальта с отпечатками чужих следов, рыбьих голов, не съеденных кошками, и потерянных мобильных телефонов варят людские тени.

Старухам прислуживает чёрный карлик с множеством глаз. Большинство его глазниц пусты - ведьмы вырывают глаза и отдают их теням, чтобы те следили за самыми интересными людьми Города. Глаз на всех не хватает, к тому же их запас подходит к концу вместе с карликом...

Троице ведомо множество тайн, но они никому их не расскажут. Никто не приходит в покосившуюся сторожку, а ведьмы не могут покинуть её. Иначе кто же будет следить за котлом?

### **Фантомы**

Есть люди, которые идут на работу к восьми утра и уходят с неё в шесть вечера. Они всегда хорошо делают свою работу, но их никогда не повышают выше менеджера среднего звена.

У них есть семьи, дети, приятели.

Вот только их фотографий нет в альбомах выпускников школ или институтов.

Их родители умерли, и о них никто не помнит.

Если уж на то пошло, жён, фотографии которых такие люди любят показывать коллегам, никто и никогда не видел.

Как и детей.

У них нет хобби, нет увлечений.

Они любят те фильмы и книги, которые любит большинство.

Они ни к чему не стремятся.

Потому что они не живут.

### **Слухи**

Ну и какой же город обойдётся без своих слухов? Бредовых, невозможных...

Интригующих, в чём-то правдивых... Половина приведённой ниже информации – форменная чушь. Ещё четверть – то, что могло бы быть, но так и не случилось. И ещё четверть – истина в последней инстанции... Возможно.

Оккультист из Пяти Точек (приближённый самой Графини!) уже предсказал день, когда Толпа, наконец, пробудится. В общем, я уезжаю. Сейчас же.

Места средоточия мистической силы совпадают с зонами охвата мобильной связи. Так гораздо легче контролировать людей.

Все, кто пытался хоть что-то выяснить о Храме Распятого Бога (кроме очевидного) таинственным образом исчезали... Говорят, последнего – Юлия Джетсона – видели дня два назад. Он шёл по улице Древних Монет и хохотал как сумасшедший, а сзади на поводках за ним тащились трое измождённых детей... Вообще, много странного происходит в этом Храме, похоже...

В трущобах появился демон, похищающий шаги людей... Чёрт его знает, что это значит...

Какой-то адепт подчинил себе часть Стекла и теперь шпионит за всеми женскими раздевалками.

В юго-восточном центре вырос круг из поганок. В нём нашли мёртвую девушку. Нашедший – отец – скончался через два дня от сердечного приступа... У него было абсолютно здоровое сердце до того времени!

Новая секта напала на Храм, разбив одну из стен, повредив много икон... С тех пор о них ничего не слышно...

Видели телохранителей мэра? Тех, что в чёрных костюмах и тёмных очках? Это не люди. Он как-то умудрился извлечь несколько Отражений и подчинить их своей воле.

Макдоналдс – секта, подчиняющая сознание людей.

Любая дверь может привести в Город, но из Города дороги нет...

Кто-то стоит за недавними атаками на Пять Точек... Или в Городе появились новые адепты, или что-то похуже вылезло из трещин...

В сигаретный табак добавляют дурман, подавляющий волю и гасящий разум. Это заговор мас... Иллюминатов. Они надеются использовать безвольных людей в некоем тёмном ритуале, связанном с Макдоналдсом.

Книги про Гарри Поттера содержат тайную строку на древнем языке (в транскрипции на английский), проходящую через все книги. Все дети, прочитавшие цикл книг, становятся «вратами богов». Когда они вырастут, в их тела вселятся демоны. Такова была плата Роулинг Королю чумы в обмен на успех, славу и богатство.

Тот, кому родители не дали имя, после смерти становится оборотнем.

Пиво – это умершие в бутылках джинны.

Ктулху проснулся ещё сорок лет назад. Теперь вы зовёте его «мэр».

Мэр начал проект по постройке кольцевой дороги вокруг Города. Он хочет окончательно отсечь Город от реальности и править им безгранично.

Если в полночь выпить две бутылки виски, а после выколоть себе левый глаз серебряной вилкой, то можно увидеть невообразимые вещи.

Если обклеить уборную банкнотами в сто долларов, то её дверь превратится в проход в Царствие Денежное, где путника ждут Величайший Скряга, Вечный Расточитель и Святой Ростовщик (и пусть хоть кто-нибудь посмеет усомниться в его святости! Все мы живём в долг, а процентами ведаёт он) – три лика Состоятельного Господина, купившего этот мир у творца.

Один адепт хранил свою душу в бутылке из-под виски для большей сохранности. Всё хотел обрести бессмертие... Почему в бутылке? Он считал, что всякие

кристаллы привлекают слишком большое внимание других адептов. В итоге дело кончилось тем, что к нему в квартиру забрались грабители... Нашли «виски» и распили его... Сам адепт исчез, никто не знает, что это за собой повлекло.

Тела людей, подвергнутых эвтаназии, правительство продаёт на плантацию Галиила. Он воскрешает трупы, обучает управлению техникой и заставляет работать бесплатно, пока они совсем не развалятся. Тогда они служат удобрением. Я знал один труп – он заходил по пятницам в бар в пригороде. Он-то и рассказал мне эту историю.

Сома (легальный наркотик, разработка Medical Mechanical) переводит сознание человека на новый план бытия. Здесь остаётся лишь оболочка, нужная для поддержания жизни и могущества.

События одиннадцатого сентября – дело рук Города. Ему никогда не нравился Нью-Йорк, они часто враждовали и в прошлом.

На морском дне близ Города нашли пристанище сотни трупов – жертв мафии, адептов, многочисленных последователей сект и храмовников. Они хотят выйти на волю, но их удерживает заклятье Брауна. Если бы кто-нибудь нашёл ключ... Ну, он мог бы устроить парад трупов... Вряд ли они станут подчиняться кому-либо.

Ни в коем случае нельзя убивать своих врагов (особенно искренне ненавидящих вас), ведь ваша сила проистекает из их силы.

Ложь может стать правдой, если в течение трёх часов повторить её девятнадцати разным людям.

Бойся людей, носящих маски. Пока их лица скрыты, за их дела и помыслы отвечает Распятый.

Если кто-то забудет своё имя, то за все его грехи будет отвечать кто-нибудь другой. Впрочем, все лавры также обойдут безымянного стороной.

Тенями людей становятся грешники. Это самое жестокое наказание, ведь наблюдать за повседневной жизнью чужого человека и повторять все его движения – это так скучно...

Сны – это непрожитые нами жизни. Они посланы нам в наказание, чтобы нам всегда было о чём жалеть.

Если вы нарисуете круг на своей груди, в вас обязательно кто-нибудь выстрелит.

Мы все давно умерли. Но мы не поверили в смерть... Или не заметили её... Или не обратили внимания... И теперь живём здесь, в Городе. Вообще, Город – это единственное место, где осталось хотя бы подобие жизни... За его пределами – лишь руины других городов. Иногда, наверное, лучше не замечать смерть...

Город – это минус первый круг Ада. Дьявол создал его, чтобы было, куда ссылать всех, кто его раздражает.

В оконном стекле отражается ваше лицо, в стекле бутылки – душа.

Смерть – это только начало... Начало больших неприятностей.

Птицы – это агенты Города. А их помёт – что-то вроде чёрной метки. Если вам нагадили на костюм, долго вам не жить.

Как-то раз некто додумался спустить в унитаз фикус. Фикус, достигнув канализации, пустил там корни и дал ростки. Теперь вся канализация оплетена хищным растением. Скоро он прорастёт и на поверхность. Поговаривают, что он обрёл разум и подчинил городских крыс.

Город родился из похороненного под ним огромного быка. Кости быка стали домами, жилы – улицами, а кровь – людьми.

«Через десять дней наступит конец света», - повторяет один старик на площади в северо-восточном центре каждый день. Если он замолчит или умрёт, конец света и впрямь настанет.

Безумцы – это вместилища Распятого. Каждого из них ведёт его воля.

Мёртвые уже восстали для Страшного Суда. Но бог так и не явился, поэтому сейчас они работают на правительство и Галиила.

Город порождён разумом одного безумца. Всё в Городе – отражение больного разума его создателя.

Рекордное количество сект, культов, орденов и тайных мистических обществ на единицу площади объясняется тем, что Город сам не решил, чем ему быть.

Смерти нет.

Смерть есть.

Крысами становятся люди, умершие от болезни.

Антихрист и Христос помирились и открыли маленький ресторанчик «У Яхве» где-то в юго-западном центре.

Война за души людские была проиграна. Вопрос – кем?

Проклятия, как и СПИД, передаются половым путём.

Телевизор зомбирует вас. Это все знают. Этим никого не удивишь. Пропаганда, искажение фактов, реклама, создание масс-культов – всё это известно очень давно, чуть ли не с начала существования телевидения вообще.

Теперь к многочисленным методам контроля сознания прибавился ещё и оккультный. Или, по крайней мере, околооккультный.

Телешоу. Особенно детские. Весьма часто ведущий в какой-то момент говорит, смотря прямо в объектив телекамеры: «А теперь повторяйте за мной».

Бессмысленные фразы, движения, действия. Стихи, песенки, танцы.

Вы повторяете за ним – часто бессознательно, занимаясь своими делами.

Он обретает над вами власть.

Ограниченную – если он вдруг скажет: «А теперь возьмите бритву и вскройте себе вены. И помните, детишки, резать надо вдоль, а не поперёк» - вряд ли кто-либо подчинится ему.

Вначале.

В конце концов, воздействие телевидения преследует человека всю жизнь, становится частью его жизни, являясь почти религией.

И рано или поздно власть телеведущих становится абсолютной.

Потому что их слушают. Потому что им верят. Потому что без них не прошло и недели жизни.

В Городском музее в Атисе есть мёртвая витрина, в которой выставлен экспонат под названием «Типичный человек нашего времени». Экспонат часто меняется. И рядом с витриной всегда стоит тяжёлый и чуть сладковатый запах.

Один псих умертвил разнообразными и весьма познавательными с анатомической точки зрения способами семь женщин в парке Кал-де-сэк в Атисе.

Каждую неделю он убивал новую жертву.

На седьмой неделе он понял, что полиция ещё долго будет ловить его, и он сам пошёл в полицейский участок, с фотографиями и отрубленными пальцами – он хотел умереть, но боялся убивать себя сам.

Учтя то, что он сдался самостоятельно, суд приговорил его к нескольким пожизненным срокам в городской тюрьме.

Тупой псих.

Храмовники строят вторую Вавилонскую Башню... Точнее, копают под Храмом – виток за витком.

Они уже достроили первый виток, пробудив при этом катакомбы мира мёртвых, из-за чего и возник Город.

Когда они достроят второй виток Башни, люди сойдут с ума, приняв истинную природу Города.

Когда будет построен третий виток, люди потеряют имена.

Когда будет построен четвёртый виток, второй Город прорастёт через людские сны и кошмары, объединившись с первым Городом. Тогда возникнет Город огня и ядовитого дыма, безумного смеха и чужих страхов.

Когда будет построен пятый виток, Толпа пробудится, Стекло обретёт глаза, и кровь захлестнёт Город, потушив огонь.

Когда будет построен шестой виток, люди уйдут туда, где не нужны глаза.

В этом и состоит истинная цель Храма.