

АНАСТАСИЯ ГАСТЕВА

ЗОВ АРКХЕМА: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О МОЛОДЫХ ГЕРОЯХ И ВЕЛИКИХ ДРЕВНИХ

*Часть материалов разработки,
примеров иллюстраций нет,
описания и истории персонажей урезаны.
Предварительные материалы для тестирования, часть 1.*

Санкт-Петербург
Студия 101
2019

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Г22

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Гастева А. А.
Г22 **Зов Аркхема**/Анастасия Гастева — 1-е изд., — СПб.: Студия 101, 2019. — XXX с.: ил.
ISBN XXX-X-XXXXXXX-X-X

УДК 794.02
ББК 77.056я92

Автор: Анастасия «Хима» Гастева.
Дизайн и вёрстка: Александр Ермаков.
Выпускающий редактор: Александр Ермаков.

Игра в разработке. Иллюстрации и дизайн будут.
ВКонтакте: https://vk.com/kadath_rpg
Форум: <https://karlmunchausen.ru/viewforum.php?f=37>

Настольная ролевая игра «**Зов Аркхема**» по правилам «**Кадат**».
Игровой мир: альтернативная современность, комиксы, лавкрафтианские мифы.
Жанр: героическое приключение, трагикомедия, драма, сатира, детектив.

Произведено 20 августа 2019. Срок годности не ограничен.
Формат 60×90/8 (220 × 290 мм). Гарнитур PT Serif Pro и Metropolis 1920.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Мы описываем детали альтернативной истории. Некоторые города, параллельные миры и даже один штат являются вымышленными. Однако многие исторические события шли своим чередом. Мы не желаем обесценить или смягчить реальную историю. Если в своей игре вы хотите поговорить не только о проблемах вымышленных народов и фантастических персонажей, но и затронуть актуальные острые темы, убедитесь в том, что это не расстроит никого из участников игры, и дерзайте. От того, что некоторые лавкрафтианские ужасы получили гражданские права, изменилось не так уж и много, как хотелось бы. Пусть ваши злодеи сделают этот мир лучше!

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Вселенная в опасности!

Могущественные герои, защитники Земли, известные как Лига Неравнодушных, что стояли на страже человечества уже почти век, — пали один за другим. А их бессменный и, как предполагалось многими, бессмертный руководитель, гениальный Доктор Возмездие — исчез из своей лаборатории без единого следа.

В то же время, надежда многих, икона молодёжи, всевластный Повелитель кошмаров, знаменитый борец с порождениями Ньярлатхотепа, сгинул в борьбе против Ктулху. Когда-то неоднозначный и любимый многими герой был способен объять силой своего разума сны всего населения нашей планеты, а миллионы детей спорили кто сильнее — он или глава Лиги. Но теперь загадочная Цитадель Тайн, скрытая в складках реальности, между сном и явью, стоит заброшенная, и никто не защитит людей от кошмаров из-за грани.

И только последний из легендарных трёх Столпов Равновесия, Слепой Флейтист, чьи речи бесчётное число раз останавливали хаос и разрушения, а пророчества формировали политику государств, ещё жив. И он просит помощи у вас, молодого поколения одарённых!

Настало ваше время, только вы можете защитить Землю, только вы — истинные дети эпохи сражений суперзлодеев против Великих Древних!

*— Джейн Ивилдоу, комиксист
аннотация к новому документальному комиксу
«Суперзлодеи против Великих Древних».*

ЛИГА НЕРАВНОДУШНЫХ

В первой половине двадцатого века мир изменился навсегда. Шёл 1938 год. Научно-технический прогресс омрачился Великой депрессией. Деятельные мечтатели 20-х стали нуарными циниками 30-х. Звёзды не предвещали ничего хорошего. Король в Жёлтом выбрал себе герольда, Ктулху сводил с ума художников, видевших его в своих снах, а служители Йог-Сотота открыли врата, чтобы впустить своего повелителя в этот мир...

Были и те, кто противостоял всем этим событиям. Однако этим людям приходилось тяжело, поскольку им нужно было бороться не только со слугами Великих Древних и запретной магией, но и придумывать условно рациональное объяснение происходящему, поскольку в полицейском отчёте не напишешь, что подозреваемого похитили насекомоподобные инопланетяне или человекообразные собакоголовые чудовища утащили его в другое измерение.

Лига Неравнодушных. Начало

Группа, которая впоследствии назвала себя *Лигой Неравнодушных*, изначально состояла из трёх человек — полицейского детектива **Стивена Маклена**, журналистки **Эмили Роджерс** и врача с частной практикой **Гектора Антрополоуса**, который иногда выступал в роли приглашённого специалиста, когда полиции требовалось заключение эксперта в области медицины. Эмили вела колонку криминальной хроники в «Аркхем Эдвертайзер», так что ей частенько приходилось работать с полицией. Возможно, этот клуб по профессиональным интересам не стал бы столь известен, если бы не несколько дел, которые поначалу казались обычными преступлениями, но расследование приводило к какому-нибудь оккультному кругу, члены которого пользовались самой настоящей магией, или к группе чудовищ, которые уже давно жили в подвале у сердобольной ста-

рушки и пугали по ночам соседей, или к безумцам, открывавшим врата в другие измерения, чтобы впустить в мир какую-нибудь неизбежно ужасную тварь.

Маклен, Роджерс и Антрополоус не были наделены сверхъестественными способностями с самого начала. Они их получили, когда закрывали врата, что должны были усилить влияние Йог-Сотота. Детектив обрёл призрачные крылья и научился летать, журналистка почувствовала способности к телекинезу, и только доктор не ощутил никаких изменений в себе. Как выяснилось позднее, он перестал стареть. Впрочем, истинная сила Гектора на деле была в том, что он не стеснялся применять полученную из оккультных книг информацию на практике, обращая силы врагов против них самих.

Четвёртым в клуб по интересам вошёл **Энгус Донохью** — знакомый Гектора, психоаналитик, начинающий писатель. Доктор Антрополоус называл его «моим другом шарлатаном», потому что ко всей этой «новомодной науке» относился с некоторой долей скепсиса. Так бывает, что человек, сразивший шоггота, может при этом не верить в пользу психоанализа. Энгус знал о существовании сверхъестественного, поскольку его с детства посещали зловещие видения, которые зачастую сбывались. А ещё ему снились сны про разные катастрофы.

Энгус нервно улыбнулся и решил отмолчаться, однако у него это не вышло: «Я у вас, доктор Донохью, спрашиваю, кто такой Ньярлатхотеп? Что-то не вполне понятно в моём вопросе? Кто такой Ньяр-ла-тхо-теп?»

Энгус ответил: «Эмм... я... даже не знаю... что сказать по этому поводу».

Гектор проговорил: «Послушайте, Донохью, мы уже много лет как друзья, и вы всегда знали, что сказать, по любому поводу. Почему теперь, когда мне очень нужна ваша помощь, вы растеряли все слова? У вас какие-то скрытые

страхи? Может быть, комплексы? Или ваше суперэго мешает вам ответить на мой вопрос?»

Энгус проговорил: «Раньше было проще. Вы называли меня вашим другом-шарлатаном и не спрашивали, кто такой Ньярлатхотеп!». С этого момента Энгус был готов делиться своими знаниями и видениями, раз уж доктор Антрополоус уверовал в «эти провинциальные сказки». Так у команды появился провидец.

Лига Неравнодушных вряд ли смогла бы просуществовать продолжительное время, если бы в клубе по профессиональным интересам не появился богатый эксцентричный художник-модернист и, что не менее важно, глава компании «Эмрис Машинери» **Десмонд Эмрис**. Знакомство было связано с драматическими обстоятельствами. Один безумец, страдающий от паранойи, решил, что «дьявольские» картины Эмриса являются вратами в другие миры, которые распадутся по воле художника на выставке в честь дня его рождения. По счастью, будущей Лиги Неравнодушных удалось узнать о готовящемся покушении немного заранее и эффектно спасти жертву. Десмонд Эмрис был первым случайным свидетелем, который увидел команду в действии. До этого дня герои старались скрывать свои способности, но тут ситуация была чрезвычайной. Эмрис пришёл в неопишуемый восторг не столько от того факта, что его жизнь и плоды его творчества были спасены, а от того, что «они существуют — настоящие супергерои!» Он тут же пожелал попробовать себя в новом жанре и заняться сочинительством комиксов. А потом Десмонд пошёл дальше и решил, что если его спасли самые настоящие герои, то почему бы им не продолжить совершать подвиги, а он будет освещать их в своих графических романах? Слово за слово, и появилась идея Лиги Неравнодушных, первым почётным меценатом которой стал Десмонд.

В то же время забрезжил рассвет золотого века комиксов. Истории в картинках пользовались всё большей популярностью. Супергерои и суперзлодеи стремительно становились частью культуры, и на этой волне один из тех, кто противостоял Великим Древним, решил, что человечеству пора узнать страшную истину, а также перестать препятствовать защитникам человечества. Ведь ничто так не мешает спасти мир, как бюрократия и невежество. И этот самый борец с эзотерическими опасностями взял себе прозвище **Доктора Возмездие** (так доктора Гектора Антрополоуса как-то назвал в шутку кто-то из друзей, а потом шутка перестала таковой быть) и дал своей команде имя — Лига Неравнодушных.

Доктор Возмездие возглавил Лигу, не потому что он был старше или ответственнее остальных членов, а потому что ему досталась короткая соломинка, когда они тянули жребий. Маклену предложили назваться Ангелом-хранителем, но он сократил это претенциозное имя до скромного «Хранителя». Роджерс взяла себе прозвище **Полтергейст**, а Энгус стал **Провидцем**.

Истории о движении за права глубоководных; рукотворном наводнении в Аркхеме; главном библиотекаре Университета Мискатоник докторе Генри Эрмитаж; о том почему на базе Старой Библиотеки появились курсы для молодых героев, на которые могли записаться все желающие вступить в Лигу Неравнодушных; о тёмных страницах истории середины прошлого века и Обществе Вигрид; о разломе над Дрезденом, чуть не уничтожившем мир; о том как представители Лиги и работники Старой Библиотеки МУ стали во время Сан-Францисской конференции гражданами мира и специальными представителями ООН; о смерти Провидца и появлении Слепого Флейтиста, — вы прочтаете позже, на страницах книги «Зов Аркхема».

МАНИФЕСТ СУПЕРЗЛОДЕЕВ, СОСТАВЛЕННЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЕМ КОШМАРОВ ДЛЯ ЧЛЕНОВ ОБЩЕСТВА СУПЕРЗЛОДЕЕВ.

Я намереваюсь покорить мир своими уникальными знаниями, удивительными талантами и невероятным обаянием.

Я стремлюсь к тому, чтобы мне жилось хорошо и не мешали соседи. А чтобы мне не мешали соседи, я сделаю так, чтобы и им было хорошо. Скучно быть злодеем, когда всем вокруг и так плохо.

Если у меня появятся приспешники, я обязуюсь заботиться о них до тех пор, пока они разделяют мои идеи и исполняют мои поручения.

Я обязуюсь избрать себе любимого противника из числа супергероев и соревноваться с ним в уме, хитрости, ловкости или силе, а то и во всём сразу, чтобы ни один из нас не расслаблялся и не останавливался в развитии. Миру нужны герои, и лишь злодеи могут держать их в тонусе.

Политика — это хорошо, если я во главе. В остальных случаях — это грязное дело. Но кто-то должен убирать эту грязь. В конце концов, не геройское это дело.

Эффектный образ — это важно. Все должны знать, кого обожать и бояться.

Миру придётся принять меня таким/такой, какой/какая я есть, или измениться навсегда.

Истории о появлении Повелителя Кошмаров; конференции суперзлодеев; становление Партии объективного эгалитаризма; о Злодейском Подполье и о суперзлодеях первой и второй волны, — вы прочитаете позже, на страницах книги «Зов Аркхема».

ТРЕТЬЯ ВОЛНА СУПЕРЗЛОДЕЕВ

В середине 2010-х начали появляться суперзлодеи третьей волны — порождения экономических волнений, социальной несправедливости, подросткового максимализма и постмодернизма. От первой и второй волны суперзлодеи третьей волны отличаются тем, что их нельзя назвать движением. Это индивидуалисты, каждый из которых преследует свою цель и порой даже не является в полной мере суперзлодеем. Единственное, что их объединяет, — это яркие костюмы и публичность. Все они за редким исключением ведут блоги, выкладывают фотографии и видео и работают с аудиторией. Каждый из них протестует против чего-то своего. Кто-то борется за социальную справедливость, кто-то выступает против Лиги, желая привлечь её внимание к себе, кто-то не вполне законными методами выражает свою политическую позицию, а кто-то просто попал в дурную компанию. Некоторых причисляют к суперзлодеям, лишь потому что они не такие как все. И, оказавшись в таком незавидном положении, они начинают соответствовать ожиданиям.

Слепой Флейтист высказался на счёт суперзлодеев третьей волны следующим образом и, как это часто бывало и раньше, оказался прав: «Мы можем относиться к ним как угодно, но от них зависит наше будущее».

КЛАССИФИКАЦИЯ ЗЛОДЕЕВ, СОСТАВЛЕННАЯ ДЖЕЙН ИВИЛДОУ

Джейн Ивилдоу — ведущая сценаристка и художница комиксов, посвящённых «Лиге Неравнодушных» в «Эмрис Паблшинг». Она

по праву считается самой достойной продолжательницей дела Десмонда. До её прихода многие любители комиксов поговаривали, что «Лига Неравнодушных» уже не та, но Джейн удалось вдохнуть жизнь в старые линейки. Джейн ведёт блог, в котором делится некоторыми секретами техники рисунка, а также рассказывает разные курьёзные случаи из жизни издательства. Однажды она выложила шуточную классификацию персонажей, и эта классификация прижилась.

Супергерои

Это хорошие парни и девушки, которые борются с эзотерическими угрозами, спасают людей от чудовищ и опасной магии, сражаются с суперзлодеями и разрываются между семьёй, друзьями, долгом и чувствами. Как правило, они главные герои истории и наделены сверхъестественными силами. Их репутация более или менее чиста, а их недостатки нужны лишь за тем, чтобы подчеркнуть их достоинства.

У супергероев всегда куча фанатов. Если это не так, то это не супергерой.

Герои второго плана

Это тоже хорошие парни и девушки. Некоторые из них могут быть наделены сверхъестественными способностями, но зачастую это не так. Они помогают супергероям своими знаниями, профессиональными навыками, ресурсами. Однако герои второго плана иногда попадают в беду, и супергероям приходится их спасать.

Некоторые герои второго плана настолько обаятельны и интересны, что у них может быть даже больше фанатов, чем у иных супергероев.

Обаятельные суперзлодеи

Это парни и девушки, которые ступили на путь зла из-за того, что их дразнили в школе, их не поняло общество, их бросили роди-

тели или ещё по какой-то не менее уважительной причине. Обычно это эксцентричные индивидуалисты, которые самовыражаются, творя беспорядки. Это могут быть активисты, чересчур радикально отстаивающие свои идеи, или просто творческие люди, желающие всеобщего внимания. Разумеется, суперзлодеи наделены сверхъестественными способностями. Они обаятельны, их можно понять и иногда даже простить. Такие злодеи зачастую выбирают себе любимого противника среди супергероев и могут быть весьма сентиментальными. Они с лёгкостью попадают в тюрьмы и психиатрические лечебницы и с не меньшей лёгкостью сбегают из таких мест. Супергерои обычно сражаются с обаятельными суперзлодеями, но могут сотрудничать с ними, если того требуют обстоятельства. Более того, между героями и злодеями может завязаться дружба или возникнуть любовь. Иногда это приводит к тому, что у злодея истекает срок негодности, и он становится героем.

У каждого обаятельного суперзлодея есть группа симпатизирующих ему фанатов и порой даже немалая.

Омерзительные суперзлодеи

Это опасные психопаты со сверхъестественными способностями, желающие поработить всё человечество, уничтожить страну, народ или континент, ставящие опыты на людях против желания последних, разрушающие города, потому что им это нравится, маньяки, насильники, убийцы, террористы, кровожадные чудовища и так далее. Супергерои с ними ведут войну на уничтожение или хотя бы пытаются их нейтрализовать, если убить их не получается. Перемирие между супергероем и омерзительным суперзлодеем практически невозможно. Обаятельные суперзлодеи могут сотрудничать с омерзительными, но обычно это длится недолго, потому что и те, и другие не умеют работать в команде. С большой вероятностью,

омерзительный суперзлодей в конце концов пожертвует обаятельным ради какой-то своей выгоды. Так что обаятельные суперзлодеи, если их не вынуждают обстоятельства, обычно держатся подальше от омерзительных.

Если у омерзительных суперзлодеев и есть фанаты, то это люди им под стать. Обычно считается хорошим тоном не любить омерзительного суперзлодея, но бывают исключения. Если омерзительный суперзлодей начинает слишком нравиться публике, то зачастую у него истекает срок негодности, и он становится обаятельным суперзлодеем, отказываясь от совсем уж отвратительных планов, или антигероем.

Антигерои

Это разочаровавшиеся супергерои, которые решили, что для достижения высших целей иногда можно и пренебречь этикой и моралью; либо суперзлодеи, решившие встать на путь добра, но не отказавшиеся от нечистых методов. Зачастую это одиночки. Супергерои сторонятся их, потому что не одобряют их способы решения проблем. Суперзлодеи опасаются их, потому что антигерои ведут себя непредсказуемо. В какой-то момент антигерой может действовать со злодеем заодно, а в следующий момент запереть его в межпространственной ловушке, чтобы тот не вздумал помешать его планам, хоть злодей и не собирался этого делать.

У антигероев тоже обычно есть фанаты, которые считают, что эти персонажи наделены здравым смыслом и логикой поболее всех остальных.

В рамках игрового мира классификация шуточная, но с точки зрения правил и повествования она очень даже нешуточная. Обратите внимание, что все персонажи игроков поначалу обаятельные суперзлодеи. Если по ходу истории они станут супергероями, в этом нет ничего плохого. Так бывает.

ПАДЕНИЕ ЛИГИ

До недавних пор костяк Лиги состоял из Доктора Возмездие, Белого Ирбиса, Искры и Эльфа. Доктор Возмездие разрабатывал планы операций и снабжал героев устройствами, которые не успели стать последним словом эфирной техники, потому что о них мир ещё не узнал. Белый Ирбис продумывал, как внедрить план в жизнь и принимал во внедрении активное участие как со стороны закона, так и вне его. Искра разрешала ситуации, когда требовалась грубая сила, невероятная ловкость и неимоверная выносливость. Эльф же вместе с Доктором Возмездием разгадывал магические шарады. Иногда Эльф применял иномирную магию, чтобы предотвратить очередную эфирную катастрофу.

Главой штаба супергероев и старшим библиотекарем была внучка Банши и правнучка Генри Эрмитажа — **Алиша Эрмитаж** — решительная женщина с железной деловой хваткой и стальными нервами.

Главным сценаристом документальных комиксов в «Эмирис Паблшинг» была **Джейн Ивилдоу** — остроумная и в то же время злая на язык темнокожая женщина с пышной шевелюрой.

Престарелый эфирный программист **Николас Лоунли** (известный по суду над Повелителем Кошмаров) возглавлял аналитический отдел Старой Библиотеки. И его неизменным коллегой и помощником был **Оскар Личгейт**, который также вёл курсы для желающих вступить в Лигу.

В Лиге было около десятка супергероев «второго плана», которые вели оперативную деятельность по всему миру. Картина могла бы казаться благостной, если бы не обстоятельства, описанные в главе «Тёмная сторона Лиги Неравнодушных».

Три года назад Николас Лоунли вышел на пенсию в силу своего почтенного возраста и начавшихся проблем со здоровьем. Год назад Белый Ирбис оставил тонущий корабль

Лиги Неравнодушных, вступил в «Партию объективного эгалитаризма» и теперь выдвигается от неё на пост президента. Месяц назад Доктор Возмездие пропал из лаборатории Старой Библиотеки, и с тех пор никто ничего не слышал о его судьбе или местоположении. Три недели назад Искра, узнав о нашествии странных тварей на урановых рудниках, отправилась расследовать это дело и, по слухам, погибла. Две недели назад Оскар Личгейт оставил своим коллегам записку на столе, которая гласила следующее: «Алиша, мы остались вдвоём. Других героев нет. И я уже давно не герой, но должен предотвратить катастрофу. Береги себя. Ты единственная надежда Лиги. С уважением, О. Личгейт». С тех пор Оскара никто не видел.

Полторы недели назад Повелитель Кошмаров объявил о том, что намеревается разобратся с проблемой пробуждающегося Ктулху и сгинул где-то в Тихом Океане вместе с Эльфом.

Несколько представителей Лиги погибли в разных частях мира при невыясненных обстоятельствах. Другие предпочли покинуть Лигу, пока не поздно.

Неделю назад трансляция на многих телеканалах была прервана внезапным включением чёрно-белой записи. Доктор Возмездие, одетый по моде сороковых, вещал с экранов: «Уважаемые телезрители, если вы видите эту ленту, значит, Лига Неравнодушных прекратила своё существование. Возможно, мы не справились с очередной угрозой, или... мне точно надо это говорить? — он обращается к кому-то за кадром, — Ладно... или всё это результат грязных политических игр, коррупции и неосмотрительных решений ООН. Как бы там ни было, Лига пала. Настало время новых героев, героев, способных победить то зло, с которым нам не удалось совладать». Эта же запись одновременно с телетрансляцией появилась в сети и распространилась подобно вирусу.

МАГИЯ БЫЛА ВСЕГДА

К магии, чудесам и необычным явлениям человечество в разные времена относилось по-разному. Иногда люди со сверхъестественными способностями становились богами, и им поклонялись и просили их о защите и покровительстве. В другие же времена ведьмы и колдуны подвергались гонениям и истреблению. То же касается разнообразных нечеловеческих тварей, предки которых зародились ещё до того, как человечество появилось на свет.

Людям присущи два борющихся друг с другом стремления: стремление познавать новое и стремление уничтожать непонятное. И когда второе брало верх над первым, а такое случалось нередко, разнообразным волшебным существам и чародеям приходилось туго. Колдуны не раскрывали своих изысканий, не демонстрировали свои силы и не называли себя колдунами, феи и оборотни прикидывались обычными людьми, а существа, не похожие ни на людей, ни на обычных зверей, вроде ми-го или крысотварей, прятались в местах, где ни один привычный к удобствам человек не поселится. Со временем расслабившемуся человечеству начало казаться, что сверхъестественного не существует, что маги, упыри и лепреконы — это лишь выдумки.

Бум двадцатого века

С начала двадцатого века количество эфирномодифицированных граждан выросло. Можно было бы предположить, что это лишь вопрос легализации. Однако эфирномодифицированные дети всё чаще стали появляться у эфирноотрицательных родителей. Существует масса гипотез о том, почему так происходит, но ни одна из них не подтверждена в полной мере.

Легализация магии и мистики

В 1938-м году втайне преследуемые правительством глубокоководные попытались захватить город Архкем, перегородив реку Мискатоник плотиной. Но Лига Неравнодушных не только спасла жителей от потопа, но и раскрыла правду о происходящем. Последовавший за этим социальный кризис (защитники глубокоководных, героические выступления Лиги и марши упырей) вынудил весь мир осознать тот факт, что человечество — не единственный разумный вид, магия — тоже наука, и всё это уже давно часть нашей реальности. И, теперь, ещё и часть нашей культуры и законов.

Подробности об эфирном праве, проблемах долгожителей, исследовательских центрах, отделах борьбы с эзотерической преступностью, правительственных подвалах, исследованиях граждан с эфирными мутациями и эфирных программистов, других разумных видах и тайнах магической инициации в разных практиках, а также многое другое — вы найдёте в полной книге «Зов Арххема».

Нормалы, мутанты, колдуны и иные

Эфирномодифицированные люди — это термин, который спешно ввели учёные, когда назрела потребность как-то называть всех тех созданий, что вышли из тени в результате появления Лиги Неравнодушных. Общественность довольно быстро поняла, что это не вполне верный термин, потому что не всех, кто больше не прятался, вообще можно было назвать человеком. Тогда появился ещё один термин, который относили к разумным нелюдям — разумный негуманоидный вид. Людей, которые успешно пользуются эзотерическими практиками, но не претерпели никаких внешних изменений, называют эфирными программистами или «гражданами, использующими эзотерические практики». Граждан, у которых сверхъестественные способности открылись спонтанно и не в результате эзотерических практик, называют гражданами с эфирными мутациями. *Эфирноотрацательными людьми* называют людей, не имеющих сверхъестественных способностей. Зачастую вместо слова «люди» используется термин «граждане», чтобы избежать ещё большей видовой неловкости.

Но такими словами обычно пользуются лишь те, кто заполняет бумаги и выступает с трибун. Давайте разберёмся, как называют друг друга и порой обижают разные граждане.

Эфирноотрицательные граждане называют себя «нормальными». Однако остальные именуют их *людьми* (вежливо нейтрально), *обычными людьми* (вроде нейтрально, но как-то обидно), *нормалами* (нейтрально), *хомячками* (грубо и обидно), *отсталыми* (грубо и обидно), *обезьянами* (грубо и обидно).

Эфирномодифицированных граждан зачастую именуют *мутантами* (нейтрально), *модификантами* (нейтрально), *изменёнными* (вежливо нейтрально), *эфирниками* (пренебрежительно), *мьютами* (пренебрежительно, если это слово употребляют эфирноот-

рицательные граждане, нейтрально, — если сами мутанты), *уродцами* (обидно), *рыжими* (по современным меркам звучит странно, но всё равно немного обидно, особенно если ты не рыжий), *гражданами с особыми эфирными потребностями* (официозно и обидно одновременно). Сами эфирномодифицированные граждане предпочитают именовать себя по фамилии, если это какой-то известный род, или по мифологической принадлежности. Уотли, Орны, Уэсты, оборотни, тенгу, упыри и т. д. Если эфирномодифицированные граждане не носят известную фамилию или не являются представителями крупных групп, то они могут называть себя очень по-разному в зависимости от традиции, принятой в конкретном социальном слое или сообществе.

Граждан, использующих эзотерические практики, зачастую называют *колдунами* (нейтрально), *ведьмами* (нейтрально), *магами* (нейтрально), *волхвами* (нейтрально), *жрецами* (нейтрально), *медиумами* (нейтрально), *знахарями* (нейтрально), *шаманами* (нейтрально), *шарлатанами* (грубо и обидно), *культистами* (грубо и пренебрежительно), *сектантами* (грубо и пренебрежительно). Сами себя они именуют в зависимости от специализации. Медиумы, жрецы Дагона, хунганы, каббалисты и так далее.

Негуманоидные разумные виды называются так — *иные* (вежливо нейтрально), *нелюди* (нейтрально), *чудовища* (зачастую это правда, но всё равно обидно), *монстры* (то же, что и чудовища), *чужие* (пренебрежительно), *животные* (грубо и обидно), *звери* (нейтрально, если речь идёт о разумном звере, например, тотемном духе, но обидно, если это какой-нибудь старец или ночная мверзь), *особи* (пренебрежительно). Сами себя представители негуманоидных видов называют по-разному. Зачастую они относят себя к своему народу: ночные мверзи, старцы, небесные тигры и так далее.

Порождения Великих Древних

[...]

Эфирные мутанты всегда вызвали неоднозначную реакцию общества. Это и страх, и зависть, и отвращение — в общем полный букет чувств, которые в среднем толпа испытывает к не таким как все. Из всех эфирномодифицированных граждан мутанты оказались наименее защищёнными от произвола и ксенофобии. Опасными силами обладали лишь единицы. Многие были сравнительно безобидны. Однако их боялись на всякий случай. Не знаешь, чего ожидать от «этого рогатого» или «вон от того, у которого по шесть пальцев на каждой руке».

[...]

ЧУДОВИЩЕ

Чудовище (так ласково называет своё дитя мама) — человекоподобное создание андрогинной внешности и неясного пола, голову которого венчают рога, а за спиной раскрываются крылья.

Джозефина Карвен — мать Чудовища — невероятно богатая и влиятельная женщина. Она как-то связана с венчурными фондами и какой-то ещё такой же скучной ерундой. У неё есть свой остров, где её окружают верные служители. И на этом острове прошли детство и пропадает юность Аксис — порождения Джозефины и Магнуса Блэка — владельца компании «Блэк Медиа Индастриз». Отец иногда приезжает на остров, чтобы понаблюдать за успехами Аксис, но ни разу не откликнулся на просьбу взять его/её с собой в большой мир, потому что по словам отца «мир к этому ещё не готов». Круг общения Чудовища был ограничен людьми матери (скучными служителями Ньярлатхотепа). И если в детстве это ещё было забавно, то сейчас, когда Аксис — уже взрослый мальчик (или девочка, впрочем, какая разница?), он(а) хочет

свободы. Надо сказать, что его/её магические силы весьма впечатляют. Чудовище много раз слышало о том, что оно является вестником Ньярлатхотепа, что ему предстоит когда-нибудь впустить его в мир, что у него очень значимая роль... И, честно говоря, Аксис устал(а) от этой нудятины. В какой-то момент он(а) хлопнул(а) дверью, угнал(а) катер и покинул(а) остров, несмотря на все чары и охрану. Он(а) хочет доказать всему миру и в первую очередь маме и себе, что его (её) судьба в его/её руках (в смысле в её/его, а не в маминых), и он(а) сам(а) будет решать, как служить Ньярлатхотепу и служить ли ему вообще! Сказать по правде, Аксис не желает никому служить. Это как-то унижительно.

Сейчас Чудовище прячется от мамы и папы, познаёт мир вокруг, учится общаться с людьми, которые в панике от него разбегаются, и дружит с некоторыми суперзлодеями, которые пользуются его магическими силами в своих тёмных целях.

Однако теперь, когда мир содрогнулся от внимания Великих Древних и прочих иномирных существ, к Аксис начали относиться с подозрением. Но Чудовище знает, что оно на своей собственной стороне, а не на стороне каких-то там сил извне.

Личное логово: номер в дешёвом мотеле.

Грани личности: «дитя колдуньи», «очаровательное чудовище», «потомок Великих Древних».

Мотивы откликнуться на письмо Слепого

Флейтиста: показать маме и папе, что ты сам(а) можешь выбрать свой уникальный путь; обрести настоящих друзей, служители культа и гости твоей мамы никогда таковыми для тебя не были; узнать этот мир во всём его многообразии, спасая его.

ЭФИРНЫЕ ИНЖЕНЕРЫ

[...]

Некоторые духовные практики также позволяют заниматься эфирным программированием, но какие из многочисленных религиозных течений используют настоящую магию, а какие лишь говорят о ней, тоже понять сложно. Иногда так называемые чудотворцы выходят к общественности. Некоторые и правда являются чудеса эфирного программирования и таким образом собирают вокруг себя толпы верующих. Другие же — искусные фокусники... и тоже собирают вокруг себя толпы верующих. Кто-то утверждает, что эфирному программированию можно научиться, не обладая изначально сверхъестественными способностями. Возможно, это даже кому-то удалось. Но проверить всё это крайне сложно, потому что маги ещё менее охотно сдают на милость учёным, нежели глубоководные или упыри.

[...]

МАХИНАТОР

Махинатор — таинственный сумрачный гений, создающий разнообразные дьявольские машины. Заклятый враг и соперник Доктора Возмездие, сходившийся с ним неоднократно в поединках разума и технологий (по крайней мере, так говорят). Мало кто знает, что за зловещей маской Махинатора прячется чрезвычайно талантливый студент Джона Мэлисон. У него с детства не складывались отношения с ровесниками, ему всегда было интереснее со взрослыми. Джона поступил в Мискатоникский университет, а не в какое-нибудь учебное заведение в Аскалоне, чтобы доказать себе и окружающим, что может проложить свой путь без помощи известных и небедных родителей. Сейчас же он звезда университета, подающий надежды учёный и несколько замкнутый в себе молодой человек. Его родители Мар-

та и Малькольм Мэлисоны живут в Аскалоне. Малькольм — врач в Центре Уэста-Мэлисона. Марта Вагнер-Мэлисон работала экспертом по эзотерическим вопросам в той же организации, однако два года назад её выбрали в качестве триумвира — одной из трёх глав Церкви Всего в Едином. Родители гордятся своим сыном и ожидают, когда же он наконец-то вступит в ряды культа. Джона не спешит с этим решением. Он не хочет оказаться в тени своего предка-основателя церкви Найджела Мэлисона, мамы-члена триумвирата, папы-известного врача и прочих знаменитых представителей этой несомненно талантливой семьи.

Джона мечтал учиться у доктора Возмездие, но стеснялся его об этом попросить (да что попросить, он даже стесняется себе признаться в этой мечте в полной мере), зато не постеснялся чинить ему разные мелкие и не очень пакости в надежде, что тот его заметит. Однако Доктор Возмездие не успел уделить Джоне должного внимания до своего исчезновения. Быть может, если Джона сумеет найти его и спасти, то всё изменится? И Доктор наконец признает гений Махинатора?

Личное логово: гараж в промзоне Кингспор-та.

Грани личности: «студент», «гений», «изобретатель».

Мотивы откликнуться на письмо Слепого

Флейтиста: доказать родителям, что ты можешь прославить своё имя, не прибегая к ресурсам и влиятельности семьи; спасти Доктора Возмездие и дать ему понять, что ты достоин быть его любимым противником; обрести единомышленников и, может быть, даже друзей.

СТИХИАЛЬНЫЕ МОДИФИКАНТЫ

[...]

Даже учёные Университета Мискатоник не очень охотно делятся сведениями о том, как можно стать магом. Некоторые говорят об особых обрядах инициации, в ходе которых даже эфирноотрицательные граждане могут обрести способность манипулировать эфиром. Эти обряды весьма отличаются в разных эзотерических практиках и культах. Для кого-то это оказывается экзаменом на знание магических формул, кто-то произносит торжественные клятвы, а кто-то приносит жертвы своему потустороннему покровителю... Как бы там ни было, обряд связан с каким-то испытанием, зачастую и физическим, и психологическим. Если кандидат в колдуны это испытание проходит успешно, он обретает способность работать с эфиром, которую может совершенствовать до бесконечности. Далеко не все традиции подразумевают, что кто-то может посвятить себя в колдуны самостоятельно без помощи наставника.

[...]

Никс

Лаура и Мартина Ольсен — сёстры-близнецы. С детства они были очень близки и редко расставались друг с другом. Они вместе играли, вместе делали уроки, вместе поступили на исторический факультет Мискатоникского Университета, вместе управляли доставшейся от родителей антикварной лавкой на одной из старых улочек Аркхема и даже вместе изучали ночами попавший к ним в магазин почти за бесценок фолиант... Надо сказать, что поначалу они несерьёзно отнеслись к книге и предложенные там обряды восприняли как игру. Однако проведённый сёстрами в шутку ритуал возымел совершенно не шуточные последствия. Лаура обрела власть над жаром, а Мартина — над холодом.

Освоившись с новыми способностями, близнецы даже какое-то время вместе делали мир лучше, как умели.

Искра (Лаура) всегда была более энергичной и общительной, можно сказать, яркой и, несмотря на то, что сёстры внешне были почти неотличимы друг от друга. Мартину всё больше раздражало, что Лауре внимания журналистов и прочих спасённых перепадает больше. Искра активно общалась с другими супергероями, в то время как Мартина затворничала в унаследованной антикварной лавке. Когда Лауру позвали в Лигу Неравнодушных, а Мартину нет, Мартина обиделась на сестру и на весь мир. Она взяла себе имя Никс и пошла своей дорогой, добывая всё новые фолианты и археологические находки разными (не всегда чистыми) путями.

Но тут Искра погибла, кажется, в сражении с какими-то инопланетянами. Никс эта новость поразила до глубины души. Потеряв сестру, она поняла, как много та значила для неё и как сестра, и как главный враг и соперник. Без неё и её яркого пламени жизнь Мартины теряла если не смысл, то довольно много. Она решила во что бы то ни стало выяснить, как именно погибла её сестра, достойно похоронить её и, разумеется, отомстить тем, кто её погубил.

Личное логово: задняя комната антикварной лавки.

Грани личности: «антиквар», «завсегдаятай чёрного рынка», «тайное наследие».

Мотивы откликнуться на письмо Слепого Флейтиста: пролить свет на судьбу Искры; получить доступ к архивам Библиотеки; доказать миру, что тебя напрасно не взяли в Лигу Неравнодушных.

ЭФИРНЫЕ МЕТАМОРФЫ

[...]

Также есть обширная группа эфирномодифицированных граждан, обладающих способностью изменять форму своего тела и, что более удивительно, видовую принадлежность. Эти существа каким-то образом полностью перестраивают свой геном за сравнительно короткое время. Учёным из Центра Мэлисона удалось доказать, что геном разных форм отличается и каждый соответствует своему виду (речь идёт, конечно же, о хорошо изученных видах, например о *homo sapiens sapiens* и *canis lupus*). Некоторые представители этой группы также способны к горизонтальному переносу генов.

[...]

Лихая Рысь

Лихая Рысь выступает за права людей с особыми способностями, потому что, по её мнению, их дискриминируют, когда борются с ними. А то что эти люди с особыми способностями творят зло, так это от того, что их никто не понимает и не хочет слушать. Обычно она выглядит как покрытая шерстью рысь с человеческой фигурой, но может превращаться в большую кошку.

Когда-то Рысь была человеком, звали её Марта Шнейдер, она мечтала стать архитектором, однако в подростковом возрасте она открыла в себе способность к оборотничеству. Не приняв свою дочь такой, какая она есть, и вынудив её лечиться от «чудовищности», родители и учёные превратили её в настоящее чудовище. Ошибка в вычислениях или какая иная причина привела к тому, что девушка утратила человеческий облик. И теперь она борется за свои права и права других «чудовищ», не стесняясь прибегать к чудовищным методам. Она громит научные центры, в которых занимаются изучением суперсил, а на самом

деле, конечно же, ищут оружие против их носителей; грабит банки и переводит средства в фонды помощи не таким как все; вламывается в специальные учреждения, где преступники с суперсилами отбывают наказание, и выпускает их на волю и так далее. С точки зрения Рыси каждый суперзлодей — это непонятый и не принятый обществом несчастный человек, а преступления, которые он совершает, — плоды, взращённые этим обществом.

Личное логово: зловещая хижина в лесу.

Грани личности: «борец за права», «вне закона», «опасный зверь».

Мотивы откликнуться на письмо Слепого Флейтиста: помогать не таким как все с позиции спасительницы мира проще и эффективнее; вернуть Белого Ирбиса на путь супергеройства или хотя бы понять, что с ним случилось, проще, имея постоянный пропуск в Старую Библиотеку; стать героиней комиксов от Джейн Ивилдоу — весьма приятно.

ДРУГИЕ АРХЕТИПЫ

Вас ждёт ещё как минимум пять героев и связанных с ними типажей. У каждого из персонажей есть своя проработанная история, грани личности и уникальное место в мире.

Сноходцы и онироманты

Вы познакомитесь с ними на примере Мордредра, сына Повелителя Кошмаров. Никогда ранее не покидавший Цитадель Тайн, расположенную на границе Мира Снов и реальности, теперь он вынужден броситься на поиски своего отца.

Homo Sapiens Nocturnus

Упыри раскрыты на примере Даймонда Пикмана, талантливого художника. Их богатая магическая и культурная традиция, культ еды, понятие интернет-гулинга, ритуалы погребения и путешествия между мирами, — заслужили отдельной главы в книге.

Homo Sapiens Demersus

Глубоководные так же, как и упыри, получили отдельную главу. Вы узнаете историю появления штата Й'хан-тлеи и возьмёте на себя роли Мариссы Олмстед, дочери мэра Инсмута, вынужденно ставшей предпоследним в мире некромантом.

Гемоглобинозависимые граждане

Существует множество различных семей вампиров — от созданных Кровавым Дьяволом до последователей Гекаты, ведущих свой род из античности. У каждого рода свои особенности и ограничения. С одной из семей мы познакомимся на примере Артура Личгейта.

Маги наследственно-зависимых практик

Некоторые эфирные способности можно обрести только обладая особым наследием. Маг крови, Дестини Эмрис, наделена такими способностями. Ещё одним её наследием когда-нибудь станет мегакорпорация «Эмрис Машинери». Говорят, после исчезновения Кровавого Дьявола Уотли магов крови больше не осталось... но Дестини научилась кровавому колдовству по комиксам. Удивительно, не так ли?

Правила игры и разрешения конфликтов, создание персонажей и подробные истории персонажей игроков (а не только выдержки, приведённые выше), правила игры «в кадре» и «за кадром», управление проектами и общей базой Старой Библиотеки, — вы найдёте в книге «Зов Аркхема».