



Демоны падшие

Оригинальное название: Demon: The Fallen (2002)

Перевод: Демоны: Падшие

Авторы: William Brinkman, David Carroll, Steve Kenson, Michael Lee, Joshua Mosquera-Ashem, Patrick O Duffy, Lucien Soulban, Greg Stolze, Adam Tinworth и другие

Переводчик: Анна Шубина

Оформление: Deltair mod.su

ПЕРЕД ВЫХОДОМ НА СЦЕНУ

Почему я здесь?

Я стою в проходе смотрю на дверь с вывеской «Гримерная» и снова и снова задаю себе этот вопрос. Это я, Мельбогатра, недавно вернувшийся в этот мир с намерением уничтожить Творение, но первым, что я ощутил, оказавшись здесь, была любовь... безответная, на хрен никому не нужная любовь.

Бекки.

Я не могу освободиться от этого, как бы я не старался. Я пытаюсь расправить крылья, мои знаменитые крылья, на фоне которых горы некогда казались маленькими, но они упираются в ребра. Я накрепко застрял здесь, и это вызывает у меня головную боль. Я хватаюсь за дверную ручку и вхожу в примерку, не переставая задавать себе все тот же вопрос.

Она заканчивает гримировать кого-то из нашей труппы, пройдясь напоследок кисточкой ему по щекам, и указывает мне на кресло, а я разглядываю мелкие изъяны в ее внешности. Я сажусь, удивляясь, что же Макс нашел в ней, но и сам восхишаюсь каждой клеточкой ее тела. Смертному мне нравятся пряди ее светлых волос, выбивающиеся из-под красной банданы. Мне нравятся мелкие морщинки в уголках ее глаз, ее бледно-розовые губы. Я знаю ее, потому что ее знает Макс. Я люблю ее, потому что ее любит Макс. Настолько мы близки с Максом.

На самом деле Макс любил ее так, что перекинул веревку через потолочную балку и повесился, когда понял, что не сможет завоевать ее. Макс любил Бекки, а теперь ее люблю я. И это причиняет мне больше всего страданий.

Она замечает мой взгляд и начинает накладывать грим быстрее, чтобы заставить меня моргнуть и отвести глаза. Высокий воротник моего костюма скрывает от нее следы веревки у меня на шее, веревки, на которой повесился Макс, но она все равно чувствует себя неловко в моем присутствии. Она слегка хмурится, и тогда между бровей у нее запегает складка.

«Не делай так больше», — говорит она. Я слышу в ее голосе недовольство, но я слишком занят, наблюдая, как капля пота стекает по ее лилейно-белой шейке и исчезает в вырезе свободной безрукавки. Я чувствую, как она с силой проводит пальцами по моим щекам. Мне нравится, когда она прикасается ко мне.

Никто раньше не прикасался ко мне. Даже Бог.

Я протягиваю руку, чтобы коснуться ее лица, и моя рука касается красоты. Я не помню ничего столь волнующего, как тепло плоти. По сравнению с заключением в адской Бездне, где твоя кожа — острая ярость, это мгновение кажется... раем.

Складка между бровями становится глубже, и она отводит от меня взгляд.

«Боже, Макс», — говорит она. — «У меня нет на это времени». Она бросает на меня испепеляющий взгляд, собирает принадлежности для макияжа и переходит к следующему актеру. Она никогда не смотрит мне в глаза. Часть меня хочет, чтобы она все же решилась на это, потому что тогда она увидит, что мои глаза сияют новой силой.

Но нет. Я бы просто испугал ее. Я знаю это. Мои глаза сейчас светятся слишком ярко. Я не обладаю умением смертных скрывать разные важные мелочи. Ведь раньше у меня не было тела.

Я провожаю Бекки взглядом, не зная, что все наблюдают за нами. В гримерке царит тишина. В театре это называют «многозначительная пауза».

Я ловлю себя на мысли: «Оглянись, Бекки. Посмотри на меня. Поверь в меня».

Чарльз, помощник режиссера, заглядывает в дверь, прекращая затянувшееся неповкое молчание.

«Выход через пятнадцать минут».

Поднимается возня, все начинают поправлять костюмы и требовать, чтобы их грим привели в порядок. Бекки мечется между двумя актерами, помогая им с костюмами.

«Эй, Макс», — вмешивается Чарльз, пользуясь моментом. — «Нормально себя чувствуешь?»

Я говорю, что да. Я не рассказываю ему, что я — Макс... ладно, не важно, — расстался со всеми надеждами, надел петлю на шею и стал оболочкой для демона.

Нет, об этом я не рассказываю.

«Тогда здорово потрудился, подменяя тебя,» — говорит Чарльз.

Я улыбаюсь Тодду, который сидит с книгой на коленях, полностью одетый. Но сегодня ему не надо выходить на сцену.

Он одаряет меня улыбкой крокодила. Он хотел мою роль — заурядная мечта заурядного человека.

Возможно, скоро он ее получит.

* * *

Молчат все, и актеры, и зрители. Все актеры смотрят на меня расширившимися от удивления глазами. Зрители, похоже, затаили дыхание. Никто не двигается.

Я просто начал импровизировать перед нашим небольшим зрительным залом, прервав поток безжизненных диалогов и проходов. Даже зрители поняли, что в тексте такого не было, и им это понравилось. Это неожиданное развитие событий заинтересовало их сильнее, чем все то, что я сказал минуту назад.

Не поймите меня неправильно. Кэрил Черчилл — прекрасный драматург и сценарист. Любимый драматург Макса, если уж на то пошло, а это значит, что и мой. «Свет, сияющий в Бакингемшире» — одна из лучших ее пьес, но мне она просто не подходит.

В пьесе речь идет о грядущем пришествии Христа. Я играю Стара, богатого торговца зерном, который пытается привлечь молодежь в армию Христову. У меня были такие слова: «Если ты присоединишься к нашей армии сейчас, ты станешь одним из святых. Ты будешь править вместе с Иисусом тысячи лет».

Вот только я не стал этого говорить, потому что это бред. Уж поверьте мне. Я чувствую подобную ложь. Поэтому я задаю вопрос: «Но что, если каждый из нас — Христос?»

Чушь все это. Мы, «демоны», были первыми мессиями, первыми спасителями. Нас было три миллиона с лишним, тех, кто пытался спасти человечество, но мы проиграли. И один человек решил, что он может просить Бога о милости. Почему? Он что, решил, что у него больше шансов потому, что он был сыном божьим? Все мы Его сыновья и дочери. Если же Бог прислушался к мольбам Христа и не обратил внимания на всех остальных, знаете, что это значит для смертных? Это значит, что они стали ручными зверушками Христа. Меня это не устраивает. Поэтому я спрашиваю вас, что, если Христос был таким же, как и все смертные, рыдающие в своих Гефсиманских садах, отчаянно пытающиеся докричаться до Бога... и что, если смерть Христа на кресте была лишь ловким трюком, заставившим людей поверить, что Богу есть до них дело?

Все в шоке смотрели на меня, и актеры, и зрители. Половина актеров просто проигнорировала мою реплику, вторая половина попыталась как-то совместить ее с текстом пьесы. Некоторые даже стали спорить о ней, пытались не выйти из роли. Несколько мгновений они вели себя, как настоящие люди, а не персонажи пьесы, и все это благодаря мне.

Тогда-то я ее и почувствовал. Искру веры, зажженную моим высказыванием. Кто-то захотел поверить. Кто-то захотел пересечь черту, отделяющую пассивного наблюдателя от активного участника. Кто-то захотел сам поучаствовать в действе и, опять-таки, поверил.

* * *

Меня вышвырнули из театра — было бы чему удивляться.

Я почти час разглагольствовал на сцене подобно Де Ниро, изображающему проповедника любви и спасения, и что-то мне подсказывает, что никто даже не моргнул ни разу. Можно сказать, я был для них Богом. Сцена не оставила мне другого выхода.

В этом-то вся проблема. Наш директор ведет себя как примадонна, даже актерам до него далеко. Он просто не потерпит бы другого Бога в своей компании. Синдром пчелиной матки. Мне придется привыкнуть к этому.

Ну что ж, вне сцены я не пробыл и недели. Многие люди слышали о моем выступлении и приходили посмотреть классическую пьесу Черчилля в новой, необычной трактовке, надеясь увидеть там меня. Моя труппа хотела вернуть меня, но меня хотели заполучить и другие компании.

«Мы занимаемся пантомимами с импровизацией», — объяснил мне Джесс из "Holy Works". Пантомимы вели свою историю из Средних веков, когда бродячие труппы без декораций, костюмов и разного рода машин выступали на площадях, окруженные зрителями. Они играли миракли, выходя в центр площади и произнося свои реплики.

«Так что ты можешь импровизировать, сколько твоей душе угодно», — сказал Джесс с улыбкой.

Он знал, чего я хотел.

После того последнего спектакля Бекки пошла со мной домой. В ней была искра веры, которую я чувствовал. Трудно поверить, что за этой уверенной внешностью скрывалась отчаявшаяся душа, жаждавшая руководства. В конце концов, мы с ней не сильно различались.

Я принял предложение «Holy Works». Если Бекки смогла поверить в меня, я смогу привлечь и других.

* * *

Тот парень в третьем ряду. Тот, что одет в потрепанный коричневый плащ. Он выглядит так, будто не может вспомнить, когда в последний раз ел и спал. Он преследует меня.

Он приходит на все мои выступления, и я уже пару раз видел его у моего дома.

Этого парня окружает аура недоброжелательности, я бы даже сказал, постоянного гнева. Есть в нем и вера, но он запер ее глубоко внутри себя. Это его грязный секрет. Только его (так он думает).

За последний месяц он не пропустил ни одного моего выступления, где бы мы ни играли. Он почти так же привязан ко мне, как и Бекки и те пятеро, которые вышли на меня. Они окутывают меня своей верой, а в обмен получают надежду. Все просто.

Разумеется, я мог бы заключить с ними сделку и вынудить их заключить договор в обмен на богатство и власть, но я не из таких демонов. По крайней мере, не всегда. Я даю им то, что им надо, а не то, чего, по их мнению, они хотят. Это не в моем стиле, спасибо Максусу. Его мысли и воспоминания изменили все.

Но я уверен, что этот парень не похож на остальных — он преследует меня. Меня беспокоит, что он смог узнать моих новых друзей. Он наблюдает за ними почти так же внимательно, как и за мной. Я беспокоюсь не столько за себя, сколько за Бекки.

Я решаю дать парню отпор и тщательно подбираю нужные слова. В конце концов, это он пришел ко мне.

Сегодня вечером мы выступаем в местном клубе. Зал битком забит, но так было всегда в течение последнего месяца. Люди хотят видеть одаренного актера, который играет святых людей, порой весьма своеобразно толкуя их образы. Я играю всех: Христа, Моисея, архангела Михаила, святого Петра, Назаря...

На самом деле они приходят смотреть не на игру, хотя мало кто из них понял это. Они хотят верить, что все эти проповедники и святые существовали на самом деле. Для этого я и выхожу в центр сцены в черном обтягивающем трико мима. Они верят, хотя бы немного, что Иисус исходит кровавым потом в Гефсиманском саду потому, что знал правду, что Михаил предал Люцифера.

Когда мы заканчиваем представление, меня окружает толпа поклонников и почитателей. Не могу сказать, что мне это мешает. Но не сейчас, когда мой преследователь проталкивается через толпу и появляется передо мной.

Ему еще неделю назад надо было бы побриться и сменить одежду. От его плаща несет сигаретным дымом и самогоном. Налитые кровью глаза прячутся за солнечными очками. Я готов ко всему, что бы он ни делал.

Он наклоняется ко мне, чтобы только я мог услышать его.

„Я знаю, кто ты“, — говорит он. — „Я убью тебя“.

Затем он теряется в толпе.

* * *

Не поймите меня неправильно. Я ценю своевременное предупреждение, но разве свойственно убийцам соблюдать эти маленькие условности?

Мне просто любопытно.

Я мог бы убить его на месте — в лучших традициях Ветхого Завета — но Макс удержал мою карающую руку. Демон во мне разорвал бы преследователя на четыре части голыми руками и языком пронзил бы его сердце. Но из-за Макса я решил, что мое первое побуждение было просто ужасным... в основном потому, что слишком простым.

В такие вот моменты становится очевидной разница между мной и Максом. Тогда я понимаю, что сейчас мое существование более чем скромно.

По ночам я смотрю в звездное небо и порой ловлю себя на том, что меня переполняет восхищение.

Я забываю, что когда-то сам был там. Что когда-то я был одной из этих звезд.

* * *

Я стою у своей квартиры. Дверь распахнута, но внутри темно. В свете тусклой лампочки на лестничной клетке я вижу только руку, высывающуюся из-под перевернутой кушетки. Это Бекки.

Я врываюсь внутрь, в разгромленную гостиную, с трудом справляясь с лавиной обрушившихся на меня эмоций. Я чувствую, что кто-то еще прячется в тенях, заполнивших комнату, и уверенность, что я порву этого выродка на кусочки, — единственное, что удерживает меня в этой реальности.

Я беру руку Бекки и прижимаю ее к губам. Я чувствую ее ледяную гладкость. Я люблю ее сильнее, чем когда-либо ее любил Макс, и вся боль, которую я пережил за последние эпохи, поднимается во мне. Вера Бекки во мне позволила мне очистить ее кровь от наркотиков, которыми она травила себя. Любовь Макса к ней напомнила мне, что есть в человечестве нечто, ради чего можно выдержать любую боль. И все это было ни к чему. Бог хотел, чтобы она умерла, и она умерла.

Макс хочет лечь рядом с ее телом и разрыдаться, но Мельбогатра рассвирепел. Мои крылья бьются о ребра подобно колибри, запертым в маленькой клетке, я хочу, чтобы мой голос зазвучал как прежде, когда я мог криком вызывать торнадо. Но больше я этого не могу. Поэтому я концентрируюсь на всем, что будит во мне гнев и ненависть, возрождаю в себе то страдание, которое помогло мне пройти через Муку Бога — и вырываюсь из Макса.

Кто-то двигается в темноте. Я поворачиваюсь на звук.

Мой преследователь замахивается на меня какой-то железкой. Я с трудом уворачиваюсь от нее и слышу, как она свистит у меня над ухом. Я вызываю всю свою силу и уверенность, то, что я получил от Бекки и остальных. Я чувствую, как мои мускулы заполняются энергией, и всю эту энергию я вкладываю в удар. Я бью преследователя по плечу и чувствую, как что-то ломается. Он кричит от боли, но упорно пытается достать меня железкой, зажатой во второй руке. Он попадает мне по челюсти, но я почти не чувствую боли.

Моя сила вырывается на поверхность, изменяя меня. Я проявляюсь, и моя грудь начинает светиться. Жизнь с Бекки во многом утихомирила мой гнев, но сейчас я попал в безвыходное положение. Я проявляюсь в адском сиянии и регалиях, но все же я остаюсь тенью ангела, которым был когда-то. Мои искривленные крылья подобны холмам пыли, мои спиралевидные рога пробиваются сквозь виски, а мой 100-ваттовый нимб горит красным.

Может быть, по сравнению с Неопалимой купиной я выгляжу не очень, но я все же хренов ангел.

Мой преследователь отползает назад, придерживая покалеченную руку, и я следую за ним. Его глаза расширены от ужаса, он пытается закричать, но не помнит, как это делается. Я иду за ним, пока он не упирается в стенку, а затем пальцами обхватываю его дымящую шею. Я вдыхаю его

испуг, подобно урагану, вытягивающему воздух у него из легких. Он всхлипывает, его фанатичная воля рассыпалась в пепел, и тогда я останавливаюсь, чтобы нанести „укол милосердия“.

„Извини“, — стонет он. — „Я не хотел...“

Я смотрю на него, и ярость клокочет во мне. Мое тело переполнено энергией. Я хочу уничтожить его. Я хочу, чтобы его внутренности свисали с моей шеи. Я хочу раздробить его кости в мелкие шепки. Я хочу зубами вырвать его язык. Но...

Я не могу. Ведь тогда я потеряю все.

Я все еще люблю Бекки, и я не хочу, чтобы эта любовь сменилась ненавистью. Однажды я уже сделал такую глупость, и только через тысячи лет смог вернуть потерянное.

Я отпускаю его и прячу свою истинную сущность. Пыльные крылья уходят в землю, рога вновь прячутся в череп. Я снова выгляжу как Макс, но моему преследователю лучше знать. Он валяется у меня в ногах, сотрясаясь от всхлипов и гнева. Я могу чувствовать веру человека, но я могу чувствовать и его страдания. Он рыдает не от страха, а от безысходности, и в этом его понимаю и я и Макс.

„Почему?“ — всхлипывает он. — „Почему я не могу убить тебя? Я знаю, кто ты. Я видел тебя на сцене“.

Я сердито смотрю на него, еще не решив, будет он жить или умрет. Я был идиотом, решив, что никто не заметит меня. Моя уверенность сделала меня беспечным, и я позволил проявиться своей божественности. В конце концов, кто-то понял, что я есть, и Бекки заплатила за это.

„Каждый раз, приходя на твое выступление“, — продолжает он между всхлипами, — „я думал, что сегодня убью тебя. Сегодня уж точно“.

„Почему же ты этого не сделал?“ — спрашиваю я сквозь стиснутые зубы.

„Я не смог. Я смотрел, как ты играешь. Каждый раз я ... верил, но я не хотел. Каждый... каждый раз я шел на попятный. Завтра, говорил я себе. Ты умрешь завтра“.

Я слышу гнев в его голосе и чувствую, как яд отравляет его веру.

„Почему?“

„Потому что я не хотел верить в Бога!“ — кричит он. — „А ты заставил меня!“

„Что?“

Мой преследователь шумно втягивает воздух, возвращая себе самообладание. Я пробудил в нем что-то, веру, которую он не хотел, но для него это не стало неожиданностью.

„Я всегда думал, что если Бог и существует, то он — самый настоящий подонок, создавший то дерьмо, в котором мы живем. Моих родителей убили. Моя жена умерла от рака. Вся моя жизнь была разрушена. Бывает же такое дерьмо!“ — говорит он, вставая. — „Бога нет, так что он в этом не виноват. Бред, да?“ Мой преследователь добирается до кресла и садится. Он смотрит на меня влажными от слез глазами, баюкая искалеченную руку.

„А затем появляешься ты и заставляешь меня поверить“, — говорит он. — „Внезапно я поверил в Бога, но теперь я вижу, что мы ему безразличны. Ему на всех плевать“.

В комнате повисает тишина. Я опускаюсь на колени рядом с телом Бекки.

„Я не хотел причинять ей вред“, — говорит он. — Я ждал тебя, а она появилась совсем внезапно. Она..?»

«С ней все будет в порядке», — говорю я, и ложь жжет меня подобно огню. — «Тебе лучше уйти».

«Что?» — спрашивает он.

«Убирайся отсюда на хрен».

«Но я пытаюсь убить тебя», — говорит он, медленно вставая. — «Почему...»

«Потому, что ты прав», — отвечаю я. — «Богу действительно нет до тебя дела, и никогда не было. Знать это — достаточное наказание».

Мой преследователь поражен. Он пробирается к двери, только раз оглянувшись, но так просто ему не уйти. Я все еще хочу отомстить.

«Есть одно условие», — говорю я.

Мой преследователь со страхом смотрит на меня. Мое величие поразило его, и теперь он психически слаб и податлив.

«Условие», — повторяет он.

«Да. Видишь ли, Богу, может, и плевать, а мне нет. Я беспокоюсь о своих друзьях, и я не хочу, чтобы рано или поздно ты наведался к ним или ко мне».

«Нет-нет, я не стану», — обещает он, на мой взгляд, чересчур быстро.

«Не слишком убедительно», — я встаю и подхожу к нему, глядя на его посеревшее, покрытое слезами лицо. Он пытается отступить, но я хватаю его за воротник и возвращаю на место. — «Тебе придется поклясться — своей душой — что ты никогда не придешь за мной».

«Моей душой», — говорит он. Он нервничает, как и положено, но теперь его легко убедить.

«Я сделаю так, что ты забудешь о моем существовании и моей игре».

«Ты можешь сделать это?»

Он настолько отчаялся, что верит мне. Сейчас отчаяние и слабая воля — мои союзники. Иначе он бы понял, что я могу заставить его забыть обо всем, не требуя обещания, обеспечив при этом себе и своим друзьям полную безопасность.

Но он не понимает, что, даже забыв о моем существовании, он будет связан со мной клятвой. Благодаря этой связи я смогу тянуть из него жизнь, постепенно, на расстоянии, каплю за каплей. Он останется слабым и измученным до конца жизни, не зная, почему он медленно умирает. Это станет еще одной соломинкой в его вязанке страданий. Он станет во всем обвинять Бога, потому что, даже забыв меня, он навсегда сохранит веру в жестокого, бессердечного творца, который чихать на него хотел.

Нет, я не дам ему забыть об этом. Макс успокаивающе влияет на Мельбогатру, но и Мельбогатра влияет на Макса. Макс и я накрепко связаны, и мы оба хотим, чтобы этот парень страдал из-за сделанного.

На самом деле даже моя любовь к Бекки не способна так быстро исправить все то, что достойно гнева. Я все же демон, и это может помешать мне, но впереди у меня долгая дорога.

Поэтому я киваю. Да, я могу сделать это. Я могу забрать боль, которую я вызвал.

Поэтому я здесь.

ВВЕДЕНИЕ

*Душе я сказал — смирись! И тьма пусть падет на тебя —
Тьма Господня будет.*

Уст Коукер. М. С. Энот

Как известно, историю пишут победители. Станет ли мятеж «всесокрушающим восстанием» или «предательским бунтом», зависит от того, кто же в конце концов одержит верх, при этом проигравших станут называть предателями, тиранами, а то и похуже. Их историю забудут.

Говорят, что демоны — это воплощения зла, духи, чьей единственной целью является соблазнять невинных и вести праведных к уничтожению. Ими движет неумная ненависть ко всему святому, к жизни и свету. Они повинны во лжи и неправде, они затуманивают разум смертных обещаниями славы и богатства. Так о них говорится в одной хорошо известной книге. Поэтому-то они были повержены во тьму Бездны, закованы в цепи огня и обречены оставаться там до конца дней. Только Господь знает, что случится, если эти злые духи сумеют вырваться на свободу.

А теперь человечеству предстоит услышать другой вариант этой истории.

Рассказ

Книга, которую вы держите в руках — это основная книга правил для игры «Демоны: падшие» от White Wolf Publishing. Опираясь на приведенные в этой книге правила, вы и ваши друзья сможете примерить на себя роли чудовищных демонов и сочинить истории о надеждах, страхах, победах и поражениях своего персонажа.

В модуле игроки создают себе персонажей, соответствующих правилам, а затем проводят этих персонажей через приключения и испытания, которые порой называют «историями». Эти истории создаются из пожеланий игроков и указаний рассказчика.

Каждый игрок выбирает себе персонажа — в данном случае — падшего ангела, захватившего смертное тело — и, подобно актеру театра импровизаций, рассказывает, что его демон говорит и что делает. В целом этот процесс ничем не ограничен — персонаж может делать все, что угодно, если его слова и действия не противоречат его личности и не ограничиваются его способностями. Успех того или иного действия определяется с помощью кубика и описанных в этой книге правил.

Если возникает противоречие между правилами и историей, приоритет остается за историей. Правила нужны только для того, чтобы рассказать захватывающую историю о страхе, поражениях и победах.

Нароки и рассказчики

В «Демонов» лучше всего играть в группе из двух-шести человек. Большая часть этих людей — игроки. Они создают демонов-персонажей — воображаемых личностей, похожих на увиденных в книгах и кинотеатрах. Один из участников группы берет на себя роль рассказчика. Рассказчик не создает для себя персонажа. Он является чем-то средним между режиссером, арбитром, рассказчиком и судьей. Создавая сюжеты и конфликты, рассказчик придумывает события, через которые проходят персонажи. Рассказчик также исполняет роли всех второстепенных персонажей — союзников, с которыми общаются игроки, или противников, с которыми те сражаются. Рассказчик продумывает детали игрового мира — бары, ночные клубы, предприятия, другие организации, в которых приходится бывать персонажам. Игроки решают, как их персонажи реагируют на ту или иную ситуацию в игре, но только Рассказчик может решить (опираясь на правила), удалось ли персонажу то или иное действие. Иначе говоря, в руках рассказчика сосредоточена власть над событиями игры.

ПРИМЕР: Эндрю, Лиза, Карл и Майк собрались для игры в «Демонов». Эндрю, Лиза и Карл — игроки. Эндрю играет за Дьявола Иззириэля (харизматичный, властный демон), вселившегося в тело Гарольда Льюиса, прокурора штата. Лиза играет за Изверга Юриэль (демона, который может работать с иллюзиями и имеет власть над временем), обитающую в теле Андреа Уинн, студентки колледжа. Карл играет за Кнута Хазарота (демона, способного повелевать ветрами и вселять жизнь в неживые предметы), попавшего в тело Джона Уолкера, частного сыщика. Майк исполняет роль рассказчика. В истории, которую он ведет, персонажам пришлось столкнуться с жестоким демоном, который использует школу для трудных подростков как питомник для будущих носителей демонов. Персонажи смогли проникнуть в школу и столкнулись там с демоном, захватившим тело директора школы.

Майк (описывая ситуацию): Охранник открыл двойные стеклянные двери и предложил вам пройти в пустынный коридор с мраморными полами. Он запер за вами дверь. Вы идете к фойе, расположенному напротив лифтов. Когда вы подходите к фойе, дверь одного из лифтов открывается и оттуда выходит высокая, величественная женщина в темном деловом костюме. В тусклом освещении фойе ее бледная кожа сияет здоровьем, ее движения отличаются точностью и плавностью. Ее глаза цвета штормового моря внимательно смотрят на вас. Сила ее взгляда такова, что вы почти не замечаете четырех охранников, вслед за ней вышедших из лифта.

Майк (говоря за монстра): Охрана у ворот сказала, что вы прибыли сюда по поручению прокурора штата. Меня не предупредили об этом визите. Могу я увидеть ваши документы.

Игроки должны решить, что они делают.

Эндрю (за Гарольда): Конечно.

Эндрю (описывая действия Иззириэля): я достаю свое удостоверение личности и показываю ей.

Карл (за Джона): Мы хотели бы задать вам несколько вопросов о попытке побега, произошедшей в прошлый четверг.

Лиза (за Андреа): Мне требуется поговорить с ребенком и оценить ее физическое и психическое состояние.

Майк (изображая реакцию демонессы): Она берет удостоверение Гарольда и внимательно его изучает, затем холодно улыбается. «Учитывая, что попытка побега произошла глухой ночью и ребенок сумел добраться только до внешней ограды, вы хорошо информированы. Никто из моих людей не разговаривал с прессой и не делал никаких заявлений. Так откуда вы получили эту информацию?» (Он бросает кубик, выясняя положение игроков, и описывает действия демонессы). Вы чувствуете, что ее взгляд скользит по вашему телу подобно бархату, расслабляя и успокаивая разум. Обычный смертный вывернулся бы наизнанку, чтобы угодить ей, и уж точно рассказал бы все, что ей надо, но ваша демоническая природа устойчива к ее чарам. Когда она понимает, что ее сила не действует, она издает глухое рычание, обнажая острые зубы.

Эндрю (описывая действия Изиризля): Я вызываю апокалиптическую форму Изиризля (Гарольд внезапно превращается в высокого, сияющего ангела, заливающего коридор ослепительным светом) и говорю охранникам Гласом Небес (одно из его сверхъестественных умений): «Она — чудовище, охотящееся за невинными. Схватить ее!»

Дальнейшее развитие событий зависит от действий игроков и решения рассказчика. Как можно заметить, каждый игрок сам определяет слова и действия своего персонажа. Но именно Майк, рассказчик, решает, как отреагирует демон на действия персонажа. Майк отыгрывает его ответные действия. И именно Майк определяет, удалась ли персонажу его действия.

ЧТО ЭТО ЗА МЕСТО?

Мир «Демонов: падших» — это не наш мир, хотя и пугающе похож на него. Можно сказать, что мир демонов похож на наш мир, если смотреть на него через затемненное стекло. Зло в этом мире осязательно и вездесуще. Конец близок, весь мир охвачен напряжением. Это мир тьмы.

Коротко говоря, Мир Тьмы похож на тот мир, в котором мы все живем. В нем популярны те же музыкальные группы, насилие так же захлестывает города, взяточничество и коррупция разъедают правительства, общество считает города воплощением культуры. В мире Тьмы есть статуя Свободы, есть Эйфелева башня, есть закусовые МакДональдс на каждом углу. Но в нем сильнее, чем в нашем мире, ощущается ужас. Все пороки нашего мира сильнее выражены в Мире Тьмы. Его страхи более реальны. Его правительства более развращены. Его экосистема ухудшается с каждым днем. И в этом мире по земле ходят демоны.

Добро пожаловать в Мир Тьмы.

Готик-панк

Возможно, лучше всего Мир Тьмы можно описать словами «готик-панк». Там царит пестрая мешанина стилей и жанров. Напряжение, вызванное противостоянием национальностей, социальных классов и субкультур, превращает этот мир в опасное, тревожное место. Все эти явления знакомы обычному жителю этого мира. Всю свою жизнь они живут рядом с этим. Но до сих пор они не знали, что рядом с ними живут монстры и что эти монстры влияют на мир.

Атмосферу Мира Тьмы можно описать словом «готика». На фоне неба вырисовываются мощные строения, украшенные колоннами и горгульями. Жители подавлены величиной зданий, они теряются

среди ипсилей, устремленных в безразличное Небо, будто стремящихся вырваться из реального мира. Существующие религии стали достоянием фанатиков и торгашей, которые набивают себе карманы, пользуясь страхом людей, или порицают всех и вся. Повсюду процветают тайные культы, которые обещают спасение и силу. Организации, призванные управлять обществом, погрязли в консерватизме и косности. Многие из тех, кто имеет власть, предпочитают пороки мира сегодняшнего тому хаосу, который может возникнуть при переменах. Это мир, где четко разделены власть и покорность, богатство и бедность, чрезмерность и убогость.

Жизнь в стиле «панк» ведут многие обитатели Мира Тьмы. Чтобы придать своему существованию смысл, они бунтуют, пытаясь бороться с неприступными твердынями власти. Банды заполняют улицы, процветает организованная преступность. Во многом это является реакцией на предписанную модель существования — на жизнь «в футляре». Музыка становится все громче, быстрее, агрессивнее, или наоборот, гипнотизирует своей монотонностью, давая людям возможность убежать от реальности. Речь грубее, мода смелее, искусство стремится шокировать, технологии позволяют получить все это, просто нажав кнопку. Этот мир разрушается быстрее, его люди духовно обездолены, эскапизм часто заменяет надежду.

Настроение «готик-панк» поддерживается в течение всей игры. В основном за поддержание атмосферы отвечает рассказчик, но и игроки должны следить, чтобы их персонажи соответствовали общему настроению. Описания зависят от вашего вкуса. Некоторые игроки предпочитают готику стилю «панк», другие смешивают эти направления в равных пропорциях. В конце концов, это ваша игра и вы можете делать все, что вам угодно. Но помните, что создание мира — это совместная работа, и все, что делают игроки и рассказчик, помогает сделать этот мир более реальным. Действия, атмосфера, персонажи, описания — все поддерживает настроение «готик-панк».

Словарь

Демоны долгое время находились вдали от Земли, но у них сохранилась богатая культура и история, восходящие к первым моментам Творения и достигшие кульминации в конце тысячелетней войны против Небесного Воинства. За это время сформировался целый словарь терминов и имен собственных, который мы и приводим здесь:

- **Аннунаки:** самоназвание мятежных ангелов земли. См. **Преступники**.
- **Апокалиптическая форма:** физическое отражение божественной природы демона. См. **Образ**.
- **Ашару:** самоназвание мятежных ангелов ветра. См. **Кнуты**.
- **Бездна:** тюрьма, созданная творцом для заключения падших. См. **Яма**.
- **Век Гнева:** термин, описывающий тысячелетнюю войну между Небесами и падшими. См. **Падение**.
- **Демон:** определение, описывающее падшего ангела, одержимого безумием и ненавистью; извращенный, злобный дух. Часто используется применительно ко всем падшим.
- **Дом:** иерархическая организация ангелов, призванная выполнять определенные функции при сотворении мира и наблюдать за вселенной.
- **Дьяволы:** распространенное наименование мятежных ангелов рассвета. См. **Дьяволы**.
- **Жаждущие:** группировка демонов, стремящаяся к уничтожению вселенной. См. **Жаждущие**.
- **Знание:** основа возможностей Небожителей; по сути дела — это способы манипулирования тканью реальности.
- **Изверги:** распространенное наименование мятежных ангелов неба.
- **Кнуты:** распространенное наименование мятежных ангелов ветра.
- **Ламмасу:** самоназвание мятежных ангелов моря. См. **Осквернители**.

- **Люцифериане:** группировка демонов, стремящаяся найти Люцифера и возобновить войну с Небом.
- **Миротворцы:** группировка демонов, стремящаяся к превращению Земли в рай, каким она была до Века Гнева.
- **Намару:** самоназвание мятежных ангелов рассвета. См. **Дьяволы**.
- **Неберу:** самоназвание мятежных ангелов неба. См. **Изверги**.
- **Небожители:** общее наименование для ангелов и демонов, отражающее их божественное происхождение и предназначение быть слугами Творца. См. **Элохим**.
- **Образ:** другое название апокалиптической (или демонической) формы падшего.
- **Осквернители:** распространенное наименование мятежных ангелов моря. См. **Осквернители**.
- **Падение:** пробуждение Люцифером и третью Элохим сознания в людях, приведшее к тысячелетнему **Веку Гнева**.
- **Падшие:** распространенное наименование ангелов, восставших против Неба.
- **Пожиратели:** распространенное наименование мятежных ангелов дикой природы..
- **Преступники:** распространенное наименование мятежных ангелов земли..
- **Привязанные к Земле:** общее наименование группы демонов, вызванных из Бездны в древние времена и нашедших способ закрепиться в материальной вселенной. Теперь они стремятся поработить или уничтожить падших.
- **Рабису:** самоназвание мятежных ангелов дикой природы. См. **Пожиратели**.
- **Себетту:** дословно «семеро», общее название мятежных Домов падших.
- **Скрытные:** группировка демонов, стремящаяся раскрыть тайну исчезновения Люцифера и найти ответы на вопросы, связанные с Падением.
- **Слуга (раб):** смертный, связанный с демоном договором веры.
- **Убийцы:** распространенное наименование мятежных ангелов смерти..
- **Фаустианцы:** группировка демонов, стремящаяся подчинить человечество и превратить его в оружие против Неба.
- **Халаку:** самоназвание мятежных ангелов смерти. См. **Убийцы**.
- **Элохим:** самоназвание божественных слуг Создателя, в основном известных как ангелы.
- **Яма:** другое название Бездны. См. **Бездна**.

Как пользоваться книгой

Книга разделена на несколько глав, в каждой из которых описывается тот или иной аспект игры. Но не забывайте, что самая важная для игры «глава» — это ваше воображение. Не позволяйте ничему мешать вашему творчеству.

Глава 1. В начале. Здесь рассказывается о происхождении ангелов и об их взгляде на создание вселенной, о рождении человечества и причинах, которые подтолкнули Люцифера к бунту против Творца.

Глава 2. Лучше царствовать в Аду. Глава рассказывает о тысячелетней войне ангелов против Неба и обстоятельствах, которые привели к поражению Люцифера.

Глава 3. Апокалипсис сегодня. В главе рассказывается, как из заключенных ангелов получились демоны, об их случайном побеге, о том, как демоны проникли в современный Мир Тьмы.

Глава 4. Легионы проклятых. Здесь дается описание существования демонов, рассказывается, телами каких смертных они могут завладеть, зачем им нужна вера.

Глава 5. Дома Тьмы. Описываются семь Домов, а также пять философско-политических группировок, к которым принадлежат демоны.

Глава 6. Отпечатки в глине. В этой главе рассказывается, как создать персонажа для игры «Демоны».

Глава 7. Глаза огня. Здесь описываются умения и способности демонов, их апокалиптические формы, правила использования этих способностей.

Глава 8. Правила. В главе рассказывается, как следует оценивать те или иные действия персонажа.

Глава 9. Системы. Здесь рассказывается, как отыгрываются различные действия — от поездки в машине до экзорцизма.

Глава 10. Рассказ. Даются советы рассказчикам о том, как можно создать занимательную историю и вовлечь в нее игроков.

Глава 11. Противники. В главе приводятся правила для демонов-противников, охотников на демонов и слуг Привязанных, с которыми персонажи могут столкнуться по воле рассказчика.

Ролевая игра

Большинство игр в системе «Демоны» проходит за столом, игроки просто описывают свои действия. Но игра может вестись и «в живую». Эта форма игры чем-то напоминает театр импровизаций, когда игроки переодеваются в костюмы своих персонажей и разыгрывают их действия. Иными словами, вместо того, чтобы сказать «Мой персонаж подходит к столу и берет древний документ», вы на самом деле подходите к соответствующим образом декорированному столу и берете «древний документ» (этим документом может быть созданный рассказчиком муляж — например, кусок пергамента, «старый» и порванный по краям, покрытый «пылью»).

При этом рассказчик по-прежнему управляет сюжетом и определяет итог действий. Он описывает имеющуюся обстановку и наблюдает за действиями персонажей. В любой момент он может прервать игру.

В «живой» ролевой игре кубики обычно не используются. Вместо них при определении результата действия используются альтернативные системы, например, система, описанная в линии **Mind's Eye Theatre**, издаваемой *White Wolf Publishing*. Большая часть ситуаций может разрешиться через действия и указания рассказчика.

Безопасность

Ролевая игра должна доставлять удовольствие и быть безопасной для всех ее участников и наблюдателей. Для этого необходимо соблюдать некоторые правила. Если большая часть правил игры «Демоны: падшие» может быть нарушена, то эти правила должны соблюдаться в обязательном порядке.

- ❖ **Нельзя прикасаться друг к другу.** Точка. Все сражения и другие действия, требующие применения физической силы, проводятся с помощью кубиков или любой другой абстрактной системы. Во время игры участники не должны хватать друг друга, бить, применять друг

к другу силу. Если игроки начинают вести себя слишком агрессивно, рассказчик может остановить игру.

- ❖ **Нельзя использовать оружие.** Реквизит, такой, как шляпы, соответствующие эпохе костюмы, трости, очень важен для ролевой игры. Оружие — нет. Никаких ножей, мечей, ничего такого, что хотя бы отдаленно напоминает огнестрельное оружие. Не надо приносить игрушечные мечи, водяные пистолеты и резиновые кинжалы. Если вашему персонажу необходимо оружие, возьмите учетную карточку и напишите на ней «ружье», «меч», все, что вам может потребоваться. Во время отыгрыша столкновений покажите эту карточку рассказчику, который решит, как наличие «оружия» повлияло на исход стычки.
- ❖ **Игра на определенной территории.** Ролевая игра проходит в доме или на любой заранее определенной территории. Не стоит вовлекать в игру посторонних. Убедитесь, что все, находящиеся на этой территории, понимают, что вы делаете. Посторонним людям ваша игра может показаться чересчур агрессивной, даже пугающей. Не пытайтесь шокировать или напугать прохожих. Такое поведение не только отдает инфантильностью, но и может вызвать вполне заслуженное противодействие.
- ❖ **Время остановится.** Если рассказчик объявляет тайм-аут или перерыв в игре, участники должны немедленно остановиться. Рассказчик остается последним арбитром для всех событий игры. Поэтому, когда период игры закончен, участники должны снять костюмы и объявить, что наступила ночь.
- ❖ **Это только игра.** Ролевая игра — это способ развлечения. Может победить соперник, ваш персонаж может погибнуть, планы пойти прахом, но это не означает конец света. Иногда игроки собираются за пределами игры для обсуждения событий — например, группа новичков может собраться, чтобы обсудить, кого им надо защищать или преследовать, — и в этом нет ничего плохого. Но не стоит звонить своему игровому союзнику в четыре утра и просить ее помочь в выполнении вашей миссии. Помните, вы хотите получить удовольствие от игры.
- ❖ **Основной момент:** Ролевая игра может стать незабываемой, если ее проводят умные, ответственные люди. Да-да, именно умные и ответственные. Вы участвуете в игре, поэтому вы должны относиться к остальным игрокам с уважением, ценить их. Эта игра не о «настоящих» сражениях и подчинениях, она не приводит к эротическим или сверхъестественным действиям. Вы не демон — вы просто участвуете в игре.

ИСТОЧНИКИ

Описания обитателей ада можно найти в литературе, искусстве, массовой культуре. Эти описания будут различаться от банальностей до действительно пугающих образов. Изображение падших как мучающихся, чудовищных существ, которые в итоге оказываются героями, — непростая задача. Для того, чтобы понять различные аспекты природы демоном, можно ознакомиться со следующими источниками:

«Потерянный Рай», Джон Мильтон. Поэму семнадцатого века нельзя назвать легким чтением, но с ней ознакомиться просто необходимо: Люцифер, сражающийся с небесами, изображен там с симпатией и сочувствием. Хотя в поэме им скорее движет зависть, чем любовь к человечеству, его мятеж против Всемогущего все равно остается героическим поступком.

«Письма Баламута», К. С. Льюис. Книга, составленная как сборник писем от одного демона к другому, позволяет лучше понять природу соблазна и веры в божественное.

«Мы верим в бога, но какого?», Джудит Хейс. Хейс, известная атеистка, поворачивает вопрос так, что, если Бог и существует, Он не стоит нашего поклонения. Для игроков, которые хотят лучше

понять, почему их персонажи отвергают бога, эта книга может стать существенным подспорьем. Она написана с юмором, вызывает на размышления, но не раздражает.

«Легион», Уильям Питер Блэтти. Роман, последовавший за известной книгой «Изгоняющий Дьявола», излагает интересную теорию о природе зла, свободной воле и личности Люцифера.

«Музыка лезвий», Камерон Роджерс. Это произведение поможет создать историю для городской фантазии. Особый интерес представляет описание артефактов, созданных еще до восстания Люцифера.

«Нужные вещи», Стивен Кинг. Роман Кинга — превосходное описание работы Преступника в маленьком городке.

«Царствовать в Аду», Стивен Браст. Сейчас эту вещь трудно найти. В книге с превосходным черным юмором рассказывается о восстании Люцифера.

«Американские Боги», Нэйл Гэйман. Запоминающаяся (а порой и пугающая) история о богах и их сосуществовании с человечеством. Здесь прекрасно рассказывается о силе человеческой веры.

Фильмы и телепередачи:

«Адвокат Дьявола». Люцифер в исполнении Аль Пачино — превосходный образец Дьявола, затерявшегося в Муке. Его монолог на тему «смотри, но не трогай» в конце фильма стал классикой.

«Сердце ангела». Вызывающая страх история о темных мечтах и невидимом разрушении. Отдельного упоминания заслуживает тонкая игра Роберта де Ниро, исполняющего роль Луиса Цифера.

«Американская готика». Это ТВ-шоу середины 90-х годов помогает понять, как демон в образе человека может проникнуть в жизнь сообщества, набрать рабов и исчезнуть, совершив убийство. Селена Кумс стала бы неплохим экземпляром слабого Осквернителя, пытающегося улучшить свою жизнь.



Внизу — Тьма, над головой — душающий шторм. Гавиэль из всех сил сопротивляется притяжению Бездны, чтобы прорваться туда, в центр яростного Вихря. Ветер рвет на части его душу, но он радуется этой боли. Он чувствует, что еще чуть-чуть — и он будет отброшен назад, в вечное забвение, и страх перед исчезновением придаст ему сил. Лучше сражаться и проиграть, чем сидеть и ничего не делать. Этому учила их Бездна, и Гавиэль хорошо усвоил урок.

Чем выше он поднимается, тем сильнее становится ветер, но там, за ураганом, Гавиэль чувствует зрань мира духов, а за ним — ткань физического мира. Вихрь попытался отбросить его назад в вечную ночь, полоснув по сердцу ледяными ножами, но демон рвется вперед, упиваясь аонией. Если бы он мог говорить, королевство мертвых услышало бы его дерзкий смех. С каждым мановением он приближается к тому миру, который, как он думал, потерял для него навсегда. Он уже мог вспомнить, каково это — чувствовать темный холод межзвездного пространства, ощущать трепет оаня, пробегающего по твоей форме. Он уже мог почувствовать вкус этого зеленого мира, который он позволял создавать, почувствовать радость оттого, что под ногами у тебя — живая земля. Он жаждал этого. Доэие эпохи он не знал страсти, и вот теперь он снова чего-то желал. Больше у него не будет этого соблазна.

Гавиэль pogodно оаненной стреле пронзил Завесу между мирами, почти не отдавая себе отчета, что на подвиг он истратил слишком много сил. Мир лежал перед ним, его можно было коснуться, но Гавиэль чувствовал, что его дух трепещет, боясь поражения, он чувствовал, что ему нужно надежное убежище, чтобы укрыться от шторма.

Он рухнул на землю pogodно метеору, его душа купалась в симфонии из шести миллиардов душ, и в их надеждах и страхах Гавиэль чувствовал отражение из смертных тел. Некоторые души светились pogodно новорожденным звездам, другие мерцали как угли, их сладкий свет терялся в пустой плотской оболочке. Он нашел одно такое тело, сильное физически, но сломленное духовно, и молнией ворвался в него.

Кстати Вихря не шли ни в какое сравнение с потрясением от вселения.

Навина образов. Чувства. Воспоминания. Но сравнению с воспоминаниями Гавиэля они казались сладкими, неустойчивыми, но их было много... они врывались в его сознание, повардая его под своим весом.

Он открыл глаза. Щекой он чувствовал ледяной влажный асфальт, кожа горела и саднила. Кто-то дернул его за плечи, пытаясь перевернуть. Со стоном Гавиэль позволил сдвинуть себя.

«Господи! Ради Бога, скажи мне, что с тобой все в порядке!» На него смотрела женщина с покрасневшими от холода щеками и влажными голубыми глазами.

Он лежал на середине заснеженной улицы. Холод, над головой бездушно мерцают мутные оани, ветер швыряет на них снег. Слева от него стоит автомобиль, он видит его фары и передний бампер, двигатель все еще работает. На бампере он видит кровь.

Женщина цепляется за его кашемировое пальто и умоляет Господа простить ее за то, что она сделала. А Гавиэль, покинутый Небесами, надирает в свои новые левые ботинки и смеется.

ГЛАВА 1. В НАЧАЛЕ

*В первый наш мир. Идем
За посолом дрозда? В первый наш мир.
Ллал они, там — величавы, незримы,
Ллыли неспешно над палой листвою
В осеннем тепле сквозь трепещущий воздух...*

Уст Коукер. М. С. Анот

Преподобный Мэттью Уоллас сидел за столом, хмурился и тер глаза, пытаясь сосредоточиться. Было поздно — почти полночь — а он все еще сидел у себя в кабинете, изучая лежащий перед ним текст. Длинный документ был написан сухим языком и содержал не самые хорошие новости. Это были результаты изучения рейтинга его шоу, Час власти Иисуса. Уже три года подряд рейтинг держался на одном и том же уровне, но владельцы телесети начинали проявлять беспокойство. Им нужна была широкая аудитория. Они хотели, чтобы он увеличивал число своих поклонников. От него требовалось привлечь многочисленных зрителей из пригородов.

«Почему бы им просто не сказать, что им нужны белые зрители?» — проворчал он.

Он почти не думал о документе. Он смотрел на печатные строчки и размышлял, но текст не полностью поглотил его внимание. Его мысли вновь и вновь возвращались к Джине.

«Не надо», — пробормотал Уоллас себе под нос. Он пролистнул страницу и стал читать о своей уменьшающейся популярности среди чернокожих профессионалов. Он прочел почти половину, но затем его мысли вновь вернулись к Джине.

«Я мог бы сейчас позвонить Зоуле», — пробормотал он. — «Она поймет, что я все еще на работе, когда увидит номер телефона. Сказать ей, что я до сих пор работаю — ведь так оно и есть. Это будет правдой, когда я буду говорить это. А затем смыться. Может быть, сделать Джине сюрприз...» Он тряхнул головой. Он не стал звонить жене.

Прочтя еще два параграфа, он наткнулся на идею, которая показалась весьма полезной для него и его спонсоров. Это отвлекло его внимание еще на пару страниц, а затем он снова стал думать о том, что можно было бы позвонить жене.

«Я мог бы позвонить ей, а потом позвонить Джине. Или сначала позвонить Джине, убедиться, что она на месте. Дать ей время, чтобы подготовиться к моему приезду». Он устал, но при этой мысли почувствовал некое приятное шевеление. Но нет. Нельзя. Это неправильно. Он посмотрел на фотографию Зоулы, стоящую на столе, и позволил себе погрузиться в чувство вины.

«Черт бы все это побрал!»

Он встал, убрал отчет и решительно направился к выходу из офиса. Он шел домой, к жене и детям. Он шел туда, где его ждали. Он говорил себе, что он слишком стар, чтобы бегать по бабам. Стар и потрепан. Он порвет с Джинной. Может быть, в эту субботу, когда Зоула повезет детей к бабушке.

В любом случае, он собирался повидать Джину в эту субботу. Может быть, пришло время покончить со всем этим. Может быть.

Почувствовав некоторую уверенность, он запер за собой дверь и повернулся к стоянке, поднимая воротник, чтобы защититься от дождя. Внезапно он заметил, что рядом с его БМВ стоит еще одна машина... знакомая машина, Lexus...

Машина Ноя.

Когда Мэттью в последний раз видел своего старшего сына Ноя, они не смогли поговорить. Потому что они кричали.

Он был недоволен тем, что его сын недавно объявил себя атеистом.

Ной назвал своего отца мошенником, который торгует спасением как растительным маслом.

В ответ Мэттью заорал, что Ной раньше не отказывался от крыши над головой, от жратвы, от денег на карманные расходы и от образования, которого у Мэттью никогда не было.

Тогда Ной сказал ему о полной стипендии, полученной им в рамках программы Университета Боулинг Грин. Он заявил, что ему больше не нужен отец, что он сможет избавиться от его золотых цепей.

Мэттью назвал его маленьким неблагодарным ублюдком и пригрозил, что откажется от него.

Ной сказал, что он блефует.

Это произошло два года назад, и с тех пор они не виделись.

Откровения

Из темноты выступил человек. Высокий, красивый одетый в пальто из верблюжьей шерсти и изящные кожаные ботинки. Он не стал прятать коротко подстриженные волосы под шапкой; белый кашемировый шарф резко контрастировал с шоколадно-коричневой кожей. Кажется, он был немного светлее, чем Мэттью, но темнее, чем Зоула.

Мэттью облизал внезапно пересохшие губы.

«Сын?» — прохрипел он. Он сглотнул и снова повторил это, уже громче, уверенней. — «Сын!»

Ной ничего не сказал.

«Ной... Ной, я...», — он распахнул руки для объятия. — «Я скучал по тебе, сынок. Ты не представляешь, как я молился об этой встрече».

Человек стоял, не двигаясь и ничего не говоря. Мэттью почувствовал, как волосы у него на шее встали дыбом.

«Ной... Сын...», — он запнулся. — «Я знаю, что я наговорил тебе ужасных вещей. Я сожалею об этом. Я не настолько горд, чтобы не признать, что я был неправ. Не было ни одного дня, когда бы я не думал о том, что произошло между нами. Ни одного дня. Пожалуйста... Пожалуйста, скажи мне, что ты вернулся».

«Ты действительно молился о возвращении своего сына?» — это был голос Ноя, но говорил он с холодной отстраненностью, как судья, выносящий приговор.

Преподобный нахмурился: «Ты знаешь, что да».

«Даже зная, что раньше ответ был один — „нет“?»,

«Так было раньше. Ведь теперь ты здесь».

Человек засмеялся... а затем изменился.

Там, где только что стоял красивый чернокожий мужчина, теперь плясало яркое пламя. Текущая с неба вода отскакивала от него, превращаясь в пар. Пустая стоянка внезапно осветилась неземным светом, и Мэттью упал на колени, судорожно сжимая руки. Его глаза были широко распахнуты.

«Господь мой Бог!» — воскликнул он. — «Господь мой Бог!»

«МЭТТЬЮ!» — произнесло видение, некогда бывшее его сыном. — «НЕ БОЙСЯ».

«Что Тебе угодно?»

«ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ ДАТЬ МНЕ?»

«Все! Все, Господи! Я Твой слуга! Я повинуюсь Тебе!»

«МНЕ НУЖНА ТОЛЬКО ТВОЯ ВЕРНОСТЬ, МЭТТЬЮ. ТВОЕ ДОВЕРИЕ И ОБЕТ ОТ ТЕБЯ».

«Я Твой! Ты заешь, что я принадлежу Тебе, всегда принадлежал! Да будет воля Твоя, Господи! Да будет воля Твоя!»

«Я НАЛОЖУ ПЕЧАТЬ НА ТВОЕ ЧЕЛО, ЧТОБЫ УКАЗАТЬ, ЧТО ТЫ МОЙ НАВЕКИ».

Зажмурившись в предвкушении, Мэттью подался вперед, подставляя лоб.

Даже через опущенные веки он видел, что чудесный свет поблек, потемнел, а когда он снова открыл глаза, он увидел, что стоянку освещают только желтые уличные фонари и голубеющая в тумане луна.

Перед ним снова стоял его сын.

«Дурак», — сказал Ной с презрением.

Мэттью внезапно почувствовал, как холодная сырость пробирается вверх по его ногам от коленей, и его страх сменился гневом.

«Что все это значит?» — требовательно спросил он, вставая с земли.

«Ох, Мэттью... Таких, как ты — один на миллион. Мало кто из людей способен просто встать и начать задавать вопросы Богу — ну, или тому, кто объявил себя Им». В его голосе слышалась насмешка, но лицо оставалось бесстрастным.

«Что я видел?» — Мэттью нахмурился.

Ной прищурил темные глаза: «А как ты сам думаешь?»

«Я видел славу Господа Всемогущего!»

При этих словах Ной опустил глаза, но через мгновение потряхнул головой и презрительно хмыкнул: «Нет, Мэттью, ты не видел славы Господа Всемогущего. Ты видел то, что осталось от святой славы Бога после того, как Он отнял ее. Это была... тень малой части величия Создателя. Пепел».

«Ной...», — начал Мэттью, но его разум по-прежнему не подчинялся ему, не в силах поверить в увиденное.

Человек наклонился к нему и спросил: «Как ты думаешь, кто я?»

«Я решил, что я вижу одного из ангелов Божьих»

Ной ухмыльнулся отцу в лицо: «Подумай еще». Он повернулся к зданию, перед которым они стояли, и прочел вывеску у входа: «Celestine Productions Incorporated, владение Мэттью Уолласа и Часа власти Иисуса». Он покачал головой: „Похоже, Христу ты отвел второе место“.

„Что происходит?“ — спросил Мэттью.

„Давай войдем в здание и поговорим“, — Ной потянулся к тяжелым дверям двумя руками, но внезапно зашипел.

Глаза Мэттью расширились от удивления, когда он увидел струйки белого дыма, вырывающиеся из пальцев Ноя. Ной отдернул руки и скривил губы, рассматривая свои пальцы.

Преподобный почувствовал дурноту, увидев, как вскакивают волдыри, как чернеет плоть, кровь... Ной опустился на колени и сунул руки в маслянистую лужу. Когда он вынул их, его ладони были покрыты кровью и клочками обгоревшей кожи.

„Очень интересно“, — сказал он, рассматривая двери студии с настороженным уважением. — „По-моему, нам надо все это обсудить“.

„Кто ты?“

„Ну-ну, у кого-то совсем плохо с фантазией“. Ной, которого Мэттью знал раньше, никогда не прищипывал при разговоре и не закатывал глаза в шутовском удивлении. Этот новый Ной пугал Мэттью неизвестно откуда взявшимися привычками.

„Давай прикинем...“, — Ной стал загибать окровавленные пальцы. — „Странное создание с огненными крыльями. Не ангел Божий. Пытается убедить смертного поклясться в верности... Ему вредит святая земля. Как ты думаешь, что все это значит?“

Человек с меньшей верой, возможно, отнесся бы к этому скептически, но Мэттью, при всех его недостатках, был человеком искренне верующим.

„Оставь меня, Сатана“, — прошептал он.

Ной прорычал: „Может быть, тебе проще будет отвернуться?“

Мэттью рванулся вперед, схватил Ноя за отвороты пиджака и потряхнул так, что тому пришлось встать на цыпочки. „Что ты сделал с моим сыном?“ — проревел он.

Человек — демон? — ничего не ответил, лишь слегка улыбнулся, прикрыв глаза.

Если бы Мэттью был агрессивным человеком, он бы разбил это ухмыляющееся лицо, выцарапал прищуренные глаза, размазал бы то, что осталось, по тротуару. Если бы лицо перед ним принадлежало не его сыну, он бы прижал его к дверям здания, надеясь, что святой огонь сожжет его. Но Мэттью был человеком слов и жестов, поэтому он просто стоял, сжимая пальто Ноя, и с каждой минутой все сильнее осознавал, что он выглядит дураком.

„Похоже, мы не поняли друг друга“, — тихо сказал стоящий перед ним. - „Это пальто принадлежит мне. Я бы попросил тебя отпустить его“.

Мэттью сузил глаза и оттолкнул создание от себя.

„Теперь, если ты не возражаешь...“

Внезапно Мэттью поднял руки к свинцовому небу. „Господь Иисус, услышь мою молитву! Сохрани меня от этого зла! Избавь своего слугу от этого исчадия бездны!“ Его голос эхом отражался от бетонных стен ближайших зданий.

„Прекрати это!“ — сказал Ной.

„Прошу тебя, добрый Господь, сохрани своего верного слугу! Ты — мой пастырь, нет ничего, что я бы делал против Твоей воли!“

„Я предупредил!“ — лицо Ноя исказилось от ненависти... и страха.

„Прошу тебя, Иисус сладчайший, именем твоим прошу...“

Прежде чем Мэттью успел сказать что-нибудь еще, Ной оказался прямо перед ним, белые зубы сверкнули в нескольких дюймах от его носа. „Ты молишься Иисусу, когда идешь трахать свою хористку? Ты молился Ему, чтобы он помог тебе затащить ее в постель? Ты падал на колени и просил: Господи, сделай так, чтобы моя жена не узнала?“

Мэттью осекся. Он попытался начать с начала: „Ты — мой щит и моя судьба...“

„Что она дает тебе, преподобный? Она сосет тебе, а жена отказывается это делать, так, что ли? Ты молишь о прощении каждый раз, когда смываешься, чтобы натянуть ее, или приберегаешь все молитвы для большой ежемесячной исповеди?“

„Закрой свой вонючий рот!“

Создание расслабилось, поправило пальто, отряхнуло руки, покрытые гладкой, здоровой кожей. „Для экзорцизма это перебор“, — сказал Ной.

Мэттью уставился на тротуар: „Убирайся“, — сказал он. — „Оставь меня в покое“. Но он больше не требовал. Он умолял.

„Ты этого действительно хочешь?“ — голос Ноя звучал неожиданно мягко. „Если ты хочешь, чтобы я ушел, я уйду. Ты больше никогда меня не увидишь“. Мэттью не ответил, и Ной вынул что-то из кармана и протянул ему. „Похоже, я должен тебе это вернуть“.

Мэттью заколебался, но когда он узнал предмет, он сразу же схватил его.

Это была Библия — Библия в коричневой кожаной обложке с золотым обрезом. Он узнал ее. Он дал ее Ною после его первого причастия. Открыв ее, он прочитал: *Да хранит тебя Бог. Я люблю тебя, сын.*

„Почему ты делаешь это?“ — прошептал Мэттью.

„Я думал, ты сможешь помочь мне“, — ответил тот, разворачиваясь, чтобы уйти.

„Подожди!“ — крикнул Мэттью.

Ной повернулся к нему.

„Ты пойдешь со мной?“ — спросил Мэттью.

Сделка с Дьяволом

За два дома от церкви находилось здание *Rollings Productions*. Сонни Роллинг был прихожанином церкви Мэттью и считал его своим первым клиентом. Он дал Мэттью ключ много лет назад.

Кабинет Сонни был маленьким и тесным (и насквозь пропах табачным дымом), но здесь отыскалась пара удобных кресел и кофеварка.

„Забавно“, — сказал гость священника.

„Что забавно?“ — спросил Мэттью.

„Твоя телестудия стоит на святой земле“.

„Прежде всего, это церковь“.

Его собеседник хмыкнул: „Ну да. Поэтому-то она и стоит в центре протянувшейся на много акров промышленной зоны, вдали от жителей, которые могли бы собираться в ней“.

Мэттью покачал головой: „Церковь — это не здание, это состояние. “Где двое или трое собраны во имя Мое...?“

«Или смотрят дома телевизор, если уж на то пошло. Слово «собрание» теперь стало включать и тех, кто просто одновременно молится поодиночке».

«Зачем ты пришел сюда?» — спросил Мэттью. - «Впрочем, нет, начнем с другого вопроса: кто ты?»

Гость молча изучал его — так игрок в покер изучает расклад у него на руках. Мэттью тоже молчал, ожидая, когда тот примет решение. «Наедине можешь называть меня Гавиэль. Ноем будешь звать тогда, когда рядом кто-то есть. Чтобы не возникало вопросов».

«Гавиэль»

«Не относись к этому легкомысленно», — что-то в глазах Гавиэля убедило Мэттью, что он не шутит.

Мэттью сжал кулаки и стиснул зубы, но его голос — его лучшее оружие — звучал спокойно и уверенно. «Ты — демон».

«Можно и так сказать».

«Ты завладел телом моего сына».

Гавиэль кивнул: «Боюсь, что да».

«Ты должен понимать, что я не успокоюсь, пока не изгоню тебя».

Гавиэль опустил взгляд и, как показалось Мэттью, с грустью произнес: «Я не убивал твоего сына. Я не вынуждал его покинуть тело. Можешь мне поверить».

«Хотел бы, но кое-какие подозрения у меня все же есть».

«Ноя Уолласа больше не существует, Мэттью. Мне очень жаль, но это действительно так».

«Но я вижу перед собой его тело и слышу его голос», — Мэттью говорил спокойно, но даже его умение держать себя в руках не могло помочь ему в этой ситуации.

«Осталось тело. Остались воспоминания. Но душа твоего сына ушла. Пять дней назад, когда он переходил улицу у своего университета, его сбила машина. Был поврежден мозг».

«Я не верю тебе. Это какой-то розыгрыш! Просто розыгрыш!»

«Был составлен полицейский отчет. Ты можешь сам его посмотреть. Мозг был поврежден, душа ослаблена, и я это почувствовал. Я занял его тело, а он отошел, подчиняясь судьбе, которая ожидает всех людей. Я владею его воспоминаниями и умениями, но тот Ной, которого ты знал — та его часть, что и была для тебя Ноем — ушел».

«Ты лжешь!»

Гавиэль вздохнул: «Ну и зачем мне лгать тебе об этом?»

«Ты боишься, что я изгоню тебя!»

«По-моему, мы уже выяснили, что для этого твоей веры недостаточно», — ответил демон.

«Может быть, я слаб, но я слугитель Бога».

«С очень незначительной степенью, полученной в семинарии».

«Я доктор теологии!»

«Ты получил звание почетного доктора от колледжа, в котором, как и в твоей alma mater, поддерживается та же политика, что и на курсах вождения грузовиков. К тому же, тебе присудили это звание в том году, когда ты пожертвовал 25 тысяч долларов в фонд стипендий колледжа», — Гавиэль покачал головой. - «Ты даже Библию прочесть не можешь».

«Я каждый день читаю Библию!»

«Каждый день ты читаешь перевод Библии, но знаешь ли ты латынь? Или только "qui pro quo"? Греческий? Древнееврейский?» — Гавиэль явно наслаждался замешательством человека.

«Вера важнее. Вера важнее степеней, образования, успехов».

«А вот тут я с тобой согласен. Поэтому я и пришел к тебе», — он наклонился к собеседнику. — «Ты понимаешь, что я мог бы отметить твою душу там, на улице? Я мог бы сделать тебя своим — своим рабом, который подчиняется моей воле и живет или умирает по моей прихоти. Но я этого не сделал. Я позволил тебе сохранить душу, я даже позволил тебе наложить на меня руки, оскорбить и унижить меня, воззвать к гневу Господню».

«Ты чего-то хочешь. Ты чего-то хочешь от меня».

«Милость господа действительно бесконечна?»

Вопрос застал преподобного врасплох.

«Да. Конечно, да».

«Она распространяется на все грехи, не важно, насколько они тяжелы?»

«Если раскаяние искренне».

«А как там с падшим ангелом, преподобный? Может ли Бог простить и его тоже? Того, кто намеренно не подчинился Его прямым приказам? Того, кто намеренно исказил все Его творение? Того, кто претендует на поклонение человечества?»

При этих словах Мэттью нахмурился: «Не знаю. Может ли такое существо искренне раскаяться?»

Гавиэль помолчал, потом снова улыбнулся: «В этом-то и вопрос».

«Ты этого хочешь? Вернуться к Богу?»

«Если это возможно. Ты веришь, что заступничество одного человека спасло всех людей. Я верю, что заступничество человека может спасти и мою расу. Ты поможешь мне?»

Мэттью прищурился: «Я бы попытался. Если бы был уверен, что ты говоришь искренне».

Гавиэль вытянул вперед руки: «Я уже продемонстрировал тебе сострадание и терпение. Какое еще доказательство тебе надо?»

Мэттью наклонился вперед, его глаза вспыхнули: «Освободи моего сына!»

«Мэттью, я клянусь тебе, что я не удерживаю его!»

«Чего стоит клятва мятежника и богохульника?»

«Ничуть не меньше, чем совет от высокомерного, самодовольного прелюбодея. Ты что, и вправду решил, что ты настолько свят, чтобы тебе являлись ангелы? Ты — телевангелист, а это слово у образованных американцев давно стало синонимом фальши и лицемерия. Я могу засвидетельствовать, что ты никогда не брал денег из ящика с пожертвованиями, но только потому,

что установленные тобой же налоговые правила позволяют тебе покупать автомобили и драгоценности. Играя в карты, ты себе разве что татуировки „любовь“ и „ненависть“ на пальцах не выколол!»



«Если я столь низок, чего ты хочешь? Если я так слаб в вере, почему ты пришел ко мне за помощью?»

Гавиэль пожал плечами: «Еще одно очко в твою пользу, преподобный. Ты хочешь сидеть здесь и обмениваться колкостями, или же тебе и вправду интересно, почему я выбрал именно тебя?»

«Я уверен, что ты мне это объяснишь».

«Я выбрал тебя именно потому, что ты высокомерен. В тебе есть гордыня идеализма. Ты считаешь, что все, сделанное тобой, — правильно, потому что ты сделал это. В тебе есть вера, способная двигать горы, и мне нужна эта вера. Вера, которая нашептывает тебе: 'Может быть, я смогу вымолить падшего ангела?'», — Гавиэль откинулся назад и задумался.

«Пастор, у нас не такой уж большой выбор. Или я удерживаю душу твоего сына, или нет, так ведь? Если я завладел его душой — я этого не делал, но тебя в этом, похоже, убедить не смогу, — тебе выгодно держать меня поближе к себе, чтобы попытаться освободить его. А теперь, пожалуйста, попробуй представить, что я говорю тебе правду. Может быть, Ной действительно ушел, а я совершенно серьезен насчет моего покаяния. Может ли слугитель Божий просто отвернуться от меня?»

Мэттью тяжело вздохнул.

«По-моему, ты все же пытаешься меня обмануть», — сказал он. — «Но ты прав. Ты меня загнал в ловушку. Я не могу просто вышвырнуть тебя отсюда».

«Благодарю», — Гавиэль поудобнее устроился в кресле и расслабился. — «Итак, что мы будем делать?»»

«Пожалуй, мы возьмем пример с католиков. Ты хочешь исповедовать свои грехи?»»

«И если во время исповеди я обнаружу слабость, которой ты сможешь воспользоваться...»»

Мэттью вскинул руки: «Ты не доверяешь мне, а я не доверяю тебе. Но если мы собираемся что-то сделать, нам придется изобразить взаимное доверие».

«Да».

Машинально Мэттью сказал то, что он говорил каждому исповедующемуся, приходившему к нему за советом: «Тогда начнем с самого начала».

Гавиэль улыбнулся: «Хорошо».

«В начале...»»

НАЧАЛО ВСЕГО

Ной остановился, заметив недовольно выражение лица Мэттью.

«В чем дело? Тебе не нравится классика?»»

«Ты хочешь сказать мне, что присутствовал при зарождении космоса?»»

«А как, по-твоему, появились демоны? Мы существовали с самого начала, потому мы и были этим началом».

«Что?»»

«Мы были первым творением Божьим, мы были созданы для того, чтобы появилась вселенная».

Мэттью фыркнул: «Ты за кого меня принимаешь? Ты что, решил, что достаточно тебе заявить, что ты — Создатель Всего, и ты от меня отделаешься?»»

«Давай пока оставим первый вопрос? И, хотя я бы с удовольствием напомнил тебе, как быстро ты принял меня за своего — как там ты выразился? — „Господа Бога“, я все же сделаю тебе одолжение и отнесусь к твоему вопросу серьезно. Но тебе придется внимательно следить за ходом моих мыслей и на время отказаться от предубеждений».

“Я попытаюсь,, — сказал Мэттью, скептически улыбаясь.

“Для начала: все, к чему мы прикасаемся, в свою очередь, прикасается к нам. Контакт — это взаимодействие, или, если тебе угодно, загрязнение. Как может измениться совершенное существо? Если оно меняется, оно перестает быть совершенным. Или же это существо изначально было

несовершенным и становится совершенным, избавляясь от своих недостатков», — он вопросительно приподнял бровь. — «Не очень-то приятная теория, да? Вселенная как нарыв в глотке у Всемогущего».

«Кажется, ты собираешься принизить Бога в моих глазах», — заметил Мэттью.

«Мэттью, поверь мне, Богу чихать на все, что я о Ней думаю».

«О Ней? Бог уже стал женщиной?»

«Конечно. Когда-то Она классно выглядела, но за последние четверть миллиона лет сильно растолстела».

Мэттью недовольно проворчал: «Твое богохульство становится все слабее и слабее».

«Богохульство — говорить, что Бог — женщина с толстой задницей, но считать, что Бог — белобородый мужчина в сандалиях — это благочестие? Слушай, Бог — это БОГ, всемогущий, бесконечный, бессмертный, непостижимый. Богу не нужна наша набожность. Все те гадости, что мы говорим о Боге, Его не оскорбляют, но они оскорбляют тебя и разрушают окружающий тебя мир. Это все равно, что плевать в небо. Небу все равно, но твой плевок может попасть тебе на лицо».

«Ты на голубом глазу отвергаешь возможность богохульства, а полминуты назад заявлял, что ты создал вселенную. Если ты пытаешься разрушить мою душу, тебе придется быть более последовательным».

«Спасибо за совет, шеф», — Гавиэль вздохнул. — «Если тебе так удобней, я буду говорить о Боге в мужском роде. Но давай вернемся к нашему разговору».

«Лично меня не интересует, были ли у Бога проблемы с весом».

Дома Творения

В начале было две бесконечности — бесконечное ничто, называемое Пустотой, и бесконечная сущность Всемогущего. Одно содержалось в другом, но эти бесконечности были вечно разделены. Чтобы определить и подчеркнуть границу между ними, Творец создал Ангелов Рассвета. Я был одним из них.

Нашей задачей было нести волю Создателя по всему периметру Творения, проводя грань между Бытием и Небытием. Видишь ли, Господь — Бесконечность Бесконечностей — был всем. То, что не было Богом, было ничем. Чтобы создать буферную линию, космос, требовался некий посредник. Мы были нужны, чтобы отделить божественную изначальность от всего, чем она могла бы быть и выделить то, чем она была. Можно сказать, что мы должны были дать форму Его воле.

Первым действием была воля Бога. В некоторых источниках это описывается как «*fiat lux*²», в других называется Большим Взрывом.

В тот первый день бесконечной возможности нас появилось огромное множество. Престол Лунного Света, Алая Власть, Семь Сияющих Херувимов... Меньшие творения, такие, как Архангел Виридиан, Могущество Отражения... и я в их числе. В тот первый день было возможно практически все.

И мы должны были просеять эти возможности, свить их в нити и соткать лучший из возможных миров.

Разумеется, там был не только наш Дом Рассвета. Первые, самые важные, самые близкие к Всевышнему... и поэтому обладающие наименьшим влиянием на мир. Помнишь, что я говорил о загрязнении? Мы были первым из барьеров, отделивших божественное от материального. Его чистота сходилась к нам... и мы ограничивали, даже искажали ее, утверждая Его волю. Остальные Дома занимались исполнением Его воли.

Вторым легионом был Дом Небесного Свода — ангелы ветра и движения. Их задачей было оживлять элементы вселенной.

Твое тело состоит из многих частей — сердце, легкие, мозг, — но по отдельности эти части мертвы и бесполезны. Их истинные свойства проявляются только тогда, когда они объединены в целое. Второй Дом воплощал этот принцип. Благодаря им целое могло стать лучше, чем совокупность частей.

Самой важной задачей Дома Небесного Свода было передавать дыхание жизни от Творца к Творению. Каждому дереву, каждой травинке, каждому муравью, пеликану и слону Ангел Небесного Свода дал жизнь своим дыханием. Они были не только дарителями жизни, но и ее защитниками.

Связь между Хранителем и теми, кому он дал дыхание, сильна и значима — это как связь между матерью и ребенком. Ангелы Второго Дома могли чувствовать малейшую опасность для своих подопечных и мчались с края вселенной, чтобы защитить их. Я работал рядом с ними в те первые дни... Могущество Безграничного Увеличения, Власть Лазурного Купола, даже Серафим Недостижимого Предела. Можно сказать, что из всех нас они были самыми добрыми, самыми бескорыстными. Даже могущественнейшие из них были известны не своей славой, но славой, что их образ давал другим. Сами они были невидимы, как ветер, но мы знали, когда они находились рядом. Мы всюду чувствовали их присутствие, тот импульс, который побуждал все расти и улучшаться. Их величие было в том, что все вокруг себя они делали великим.

Третий Дом был Домом Основания, Домом Материи, он отвечал за все, что ты можешь чувствовать своим телом, а не просто познавать разумом. Первые два Дома работали с эфемерным, но мастера из Третьего Дома сгущали энергию и превращали ее в материю, охлаждали магму до состояния камня и давали жизни форму. Все, что ты чувствуешь и к чему можешь прикоснуться — их работа. Мы, Дарители Рассвета, летали в световых потоках, Хранители несли дыхание невидимого мира, а Податели Основ ходили по земле и зарывались в ее недра. Золотая Власть, Могущество Ползучих Песков, Серафим Горных Пиков — их слава была в их деяниях, не в них самих.

С точки зрения человека Ангелы Материи были самыми удачливыми. В конце концов, они работали с самыми заметными и осязаемыми сторонами мироздания — с тем, что можно было пощупать, поддержать, измерить и проверить. Сам я мало общался с Домом Земли, хотя один из них жестоко ранил меня во время Войны... но я забегаю вперед.

Четвертый Дом был Домом Сфер, Домом Судеб. Они определяли пути космического света и, между прочим, заложили основу Времени для всего Творения. Из всех Домов только они и пятый Дом могли соревноваться с нами в блеске и великолепии. Я помню, как они спускались с Небес в вихрях звездных покровов. Однажды я танцевал с Престолом Северной Звезды и я льщу себе, думая, что ее темные глаза светились благосклонностью. Я слушал песни Плеяд, обменивался шутками с Силами Прошлого и Будущего, меня уважали Херувимы Множеств. Ангелы Времени были достойными, благородными

созданиями, правившими хрустальными замками на луне и двигавшими грандиозные звездные сферы. Во время Войны они сильно пострадали, потому что Земля не была для них родным домом. Им пришлось применять все свои умения к предвидению и прорицанию, чтобы просто выжить... но в первые дни они были великолепны.

Сравниться с ними в красоте могли Ангелы Глубин. Противоречивые, лиричные, светлые и свободные, они управляли бесконечными изменениями и меняли вечность. Море было для них подходящим домом, для Могуществ Приливов и Сил Циклов. Когда появилось человечество, Океаниды стали покровителями искусства и красоты, изменчивости и прекрасных созвучий.

Ангелов Глубин легче всего понять, посмотрев на океан, постоянный и вечно изменчивый. Физическая ткань воды была создана Подателями Основ, но Океаниды оживили ее и правили ей, потому что именно они могли хранить и передавать узоры. Они были этими узорами, а не материей, точно так же, как мои слова — это не рот, который их произносит, не воздух, через который они проходят, не твое ухо, которое слышит их. Океаниды были как рябь на воде — в постоянном движении, они были повсюду. Они были в воде и они были из воды, но они не были водой. Любое развитие управляется Ангелами Глубин. Они стали хранителями искусства и культуры, потому что любая скульптура, песня и повесть — это попытка передать узор своего опыта, выраженный в той или иной форме, другой душе.

Следующий, Шестой Дом, включал в себя Ангелов Дикой Природы, которые управляли инстинктами и взаимодействиями в царстве растений и животных. Замечаешь, как оформляются обязанности Домов? Сначала была чистая воля. Затем пришло разделение, индивидуальность. Затем — постоянство. Потом — порядок, который можно менять. Следом появилась изменчивость в стабильности и, наконец, проявились крупные, упорядоченные узоры изменений — миграция лосей, жизненные циклы насекомых, равновесие между численностью жертв и хищников.

Хотя Дом Дикой Природы был просто одержим мелочами, я должен признать, что их область работы была очень сложной. К тому времени, когда появилось то, что уже можно было назвать экосистемой — не отдельные прототипы существ, а их полноценные сообщества, взаимодействующие с флорой, фауной и подверженные влиянию климата — уровень сложности вселенной был очень высок. Ты знаешь, насколько сложны экосистемы, но разнообразнейшие формы сосуществования в Раю были куда сложнее. Но я слова забегаю вперед.

Ангелы Дикой Природы — начиная от Серафима Циклов и заканчивая самыми младшими Ангелами Обновлений — были существами упрямыми и прагматичными. Впрочем, они и должны были быть такими, чтобы придумать и организовать всех животных на Земле. По мне, весьма сложная работа. Но до наступления темных времен у меня почти не было возможности общаться с ними. Понимаешь, они были близки к Земле и далеки от Создателя, а со мной все было наоборот. Шестой Дом дал восставшим самое большое число яростных воинов. Только Податели Основ чувствовали себя на Земле так же непринужденно. И никто лучше них не был знаком с борьбой и столкновениями.

Последний из созданных Домов был действительно последним — Дом Иного Мира. Возглавляемые Безмолвным Серафимом, они были неуловимы, а их пути часто непознаваемы. Сила Теней, Престол Вечного Покоя... мрачные создания, скорбные и мудрые во время войны. До Падения я не общался с ними, так я был созданием начал, а они — Ангелами Смерти. Но когда мы восстали и, смешавшись, обратились против тех, кто сохранил верность... они всегда казались печальными. Возможно, они сожалели, что уже не могут исполнять свое истинное предназначение. Всегда столько дел, но все они кажутся неправильными...

Таковы были Семь Домов Небесного Воинства. Вместе мы создали космос и хранили его. И вместе мы участвовали в появлении последнего, завершающего элемента творения. По приказу творца мы наполнили реальность частью Его Божественной сущности, заключив ее в создания, которые со временем станут править вселенной вместо Него.

Понимаешь, когда говорят, что человек был создан по образу и подобию Божьему, это не значит «он получил две ноги, один нос и семь грудных позвонков». По образу Божьему создано не ваше тело, а ваша душа. В вас хранится частица той сущности, которой создан весь космос. Хотя мы, Элохимы, очень сильны, мы лишены этого Божественного огня. Вы Его настоящие дети, ваша сущность струится в вашей крови, отражается в ваших эмоциях, торжествует в ваших творческих помыслах.

Мы, Дом Рассвета, передали Его искру, Податели Основ создали для нее вместилище, Хранители соткали из частей целое. От Океанитов вы получили способности к мышлению и выражению чувств и мыслей, возможность передавать ваши черты вашим детям. От Судеб вам досталось понятие времени, желание помнить и возможность планировать и ждать. Ангелы Дикой Природы дали вам инстинкты и ощущения, чтобы вы хорошо чувствовали себя в физическом мире. Последний дар вы получили от Жнецов: физическое обновление человечества, ваша способность расти и изменяться и, если надо, залечивать раны.

Человечество было нашим последним, самым совершенным творением. Мы вложили в вас все наши умения и лучшие проявления нашего духа. Сам Творец восхищался вами, но прежде чем Хранители передали вам дыхание жизни, мы получили от Него два последних распоряжения.

Во-первых, Он приказал, чтобы мы любили вас, чтобы наша любовь к вам была равна нашей любви к Самому Творцу.

Это распоряжение вызвало много вопросов — не потому, что ему сопротивлялись, но потому, что не могли понять, зачем оно нужно. Создав вас совместными усилиями, мы и так любили вас, как родители любят детей. Тогда мы решили, что Всемогущий не хотел, чтобы мы страдали от того, что любим Его сильнее, чем вас. В любом случае, первое распоряжение казалось очень простым, даже лишним. Со вторым было сложнее.

Хотя мы любили вас, нам было приказано скрываться от вас. Вы не должны были видеть, слышать, ощущать нас. Никаких контактов. Никаких сообщений. Никаких голосов, действий, даже намеков. Человечество, со всех сторон окруженное любящими защитниками невероятной мощи, должно было считать, что кроме него никого нет.

Понимаешь? Улавливаешь, в чем соль шутки? Вы, ради которых был создан космос, кому жаждали служить толпы ангелов, вы должны были считать, что вы одиноки в бесчувственной, механистической вселенной.

Когда гость сделал паузу, Мэттью наклонился к нему: «Ты хочешь сказать, что сейчас нас окружают ангелы?»

Гость вздохнул: «Нет, Мэттью. Они все ушли».

«Ушли?»

«Или спрятались так, что я их не чувствую. Но лично я считаю, что они просто... ушли».

Некоторое время они молчали. Затем Мэттью сказал: «Если ты не против, я сделаю кофе. Будешь?»

Фай

Пока Мэттью возился с кофе, Ной ходил в ванную. Когда они оба заняли свои места, Мэттью нахмурился и спросил:

«На что был похож Рай?»

Ной скрестил руки на груди и ненадолго задумался:

«Вряд ли ты поймешь», — наконец сказал он. — «Нет, я не хочу оскорбить тебя. Тогда мир был совсем другим. Он был... сложнее. Богаче. В нем были слои, которых сейчас просто нет».

«Слои?»

«Да... например, кофе, который мы пьем. Это только кофе, так? Ничего другого?»

«Думаю, да».

«В целостном мире этот кофе мог бы одновременно быть песней или красивой идеей, или даже мыслящим и доброжелательным существом. По-разному на разных уровнях, одинаково реальных, сходных, но отличающихся друг от друга — даже если воспринималось бы все это одновременно». Увидев выражение лица Мэттью, он продолжил: «Я приведу тебе более точный пример. Первые люди, кем они были: Адамом и Евой, мужчиной и женщиной или же развившимися потомками обезьян?»

«В Библии написано, что они были мужчиной и женщиной».

«Верно. Но они были и потомками множества обезьян. На одном уровне вселенная была создана за семь дней, но на другом уровне этот же временной отрезок был равен миллиардам лет.

Или возьмем Ангелов Небесного Свода. На некоторых уровнях реальности они давали дыхание жизни в самом что ни на есть научном смысле этого слова: они были, именно были теми процессами, в которых солнечная энергия воздействовала на простые молекулы углерода, заставляя их складываться в конструкции все возрастающей сложности, пока не появилась органика, затем — примитивные одноклеточные животные, клетки с ядром и так далее, вплоть до собак, кошек и людей. Но в то же самое время они прикидали ко ртам всех вновь созданных существ и через дыхание оживляли их».

«Ты говоришь о метафорах?»

Гавиэль усмехнулся: «Нет, пока нет. Эти взаимоисключающие процессы в молодом космосе действительно происходили одновременно. Тебе это кажется бессмыслицей, потому что ты привык к единичному миру. Но если ты применишь теорию множественного мира, ты разберешься с многими человеческими проблемами — верой, чудесами, Божественным Архитектором...»

«У меня проблем с верой нет».

«Да? А должны бы быть. Может ли всемогущее существо создать камень, который само не сможет поднять?»

Мэттью раздраженно махнул рукой: «Хватит об этом... Ты что, снова пытаешься поколебать мою веру? Старый избитый парадокс тебе в этом не поможет».

«Я не собираюсь нападать, просто показываю тебе, в чем дело. Если Бог может создать камень, который Сам не сможет поднять, значит, Он не всемогущ: Он не может поднять камень. Но если Он не может создать камень, который не сможет поднять, Он опять-таки не всемогущ: Он не может создать такой камень. С такими проблемами вы постоянно сталкиваетесь в единичном мире. Но во множественном мире такие парадоксы легко разрешимы.

Рай состоял из множества взаимопроникающих слоев различных реальностей, каждый из которых был связан с остальными и открыт для них, позволяя рассматривать их с разных ракурсов, чувствовать новую радость и получать новые впечатления. По крайней мере, так должно было быть», — Гавиэль вздохнул.

«Ты хочешь сказать, что все эти слои реальности все же не были достаточно хороши?»

«Рай был во много крат чище, богаче и совершенней, чем эта реальность. По сравнению с Раем этот мир — Ад. Хотя, честно признаться, по сравнению с Адом этот мир — Рай».

«В Аду слоев нет?»

Гавиэль кивнул: «Там практически ничего нет. Это пустота, которую мы осознаем, где мы чувствуем, что Творец отверг нас», — машинально Гавиэль обхватил себя руками, словно пытаясь согреться. Жест выглядел на удивление трогательно, и Мэттью подумал, не было ли это сделано специально, чтобы впечатлить его.

«Ад — это разрушение любви, преподобный. Там нет огня и серы, вил и змей. К таким ощущениям через сотню лет можно привыкнуть. Но полная неподвижность — это пытка, которая длится вечно. Пробыв там десять минут, ты думаешь, что уже прошло десять тысяч лет. Ты находишься там, одинокий и потерянный, и компанию тебе составляет только понимание того, что Бог тебя отверг. Ты сидишь там, ощущая ненависть Бога, и чувствуя, что все в тебе ненавидит в ответ, и никаких передышек тебе не полагается. Там ты и твоя любовь все больше меняешься, искажаешься».

Красивое лицо Ноя превратилось в застывшую маску: «Мы говорим, что мы были высланы из реальности... но на самом деле мы были отторгнуты от нее. Вышвырнуты, покинуты и прокляты», — его ноздри трепетали, он, казалось, всматривался в какую-то мрачную картину. Затем он приподнял брови, выпрямился и улыбнулся Мэттью: «Но мы говорили об Эдеме, а не о Бездне».

Запретный плод

«Если Рай был так совершенен, почему человечество взбунтовалось? Почему вы восстали?»

«Потому что человечество было слепо, преподобный. Библия называет это состояние невинностью, но на самом деле они не осознавали себя и не понимали окружающий их мир. Божественный План предусматривал все, что могло понадобиться людям... кроме возможности оценить то, что им досталось».

Мэттью покачал головой: «Что-то мне подсказывает, что ты со мной не совсем искренен».

Ной стукнул ладонью по столику с кофейными чашками: «Если тебе что-то не нравится, говори прямо. Ты что, думаешь, мне нравится рассказывать о величайшей трагедии в моей жизни тому, кто считает, будто я похитил его сына? Что я получаю какое-то извращенное удовольствие, рассказывая,

как погибали мои друзья, как страдало человечество, которое я люблю, как рушилась и истощалась сама реальность?»

Их взгляды столкнулись, как камень сталкивается со сталью: «Мне сложно поверить, что в людях, созданных по замыслу Бога — или ангелов, если тебе так хочется, — был заложен такой изъян. Я не верю, что люди были несчастливы в Эдеме, разве что ты и твои Элохимы сделали их несчастными».

«Ты думаешь, что Адам и Ева были счастливы?» — Гавиэль пожал плечами. — «Так же счастлива собака, когда она гоняется за своим хвостом, или свинья, зарываясь в грязь. Они могли испытывать физическое удовольствие, но понимания в них было даже меньше, чем в одном упрямом священнике. Красота заката для них означала только то, что скоро наступит ночь. Даже красота друг друга — а они были воплощением человеческой красоты, Мэттью, — ими не замечалась. Сытый желудок и согретье ноги — вот и все удовольствие, которое было им доступно».

«Поэтому они были невинны. Как дети».

«Скорее уж, невинны как голуби. Невинны, как крыса, которая роется в твоём мусоре. Вот только у этих голубей была возможность стать поэтами, учеными, скульпторами и музыкантами. Мы пытались показать им, научить их, насколько это было возможно. Но этого было недостаточно. Податели Основ могли открыть для них земные недра, показать залежи алмазов и золота, но примитивные люди только чесали затылки и шли дальше. И ты думаешь, что мы сделали их несчастными? Дух ветра — я знал его, для тебя его имя будет звучать как „Рафаил“, — задумал сыграть для них песню. Он метался между сотнями граней — слоями реальности, я тебе говорил о них, — чтобы согласовать свои действия с ангелами других Домов. Херувим сфер сказал ему, когда его избранная публика должна будет пройти по продуваемому ветрами ущелью. Ангелы Основ помогли ему расколоть стены ущелья, чтобы ветер мог играть на них, как на струнах арфы. Деревья были посажены так, чтобы скрип их ветвей звучал в тон основной музыке, туда подманили птиц, которые должны были добавлять в мелодию высокие ноты, даже русло ручья было выровнено, чтобы звуки бегущей воды отражались от него... Рафаил потратил сотни лет, чтобы подарить твоим предкам десять минут музыки, любовно созданной из звуков природы. Как ты думаешь, что произошло?»

«Что?»

«Адам поймал и съел одну из птиц, а Ева стала высматривать на деревьях фрукты. Вот и вся их реакция».

«Хмм. Интересная история. Но если люди были так бестолковы, зачем он трудился?»

«Разве не понятно? Он делал это, потому что любил их. Он делал это, потому что не мог появиться перед ними сам и сыграть им. Вспомни, они не должны были знать, что их охраняют. Они не должны были знать, что за ними наблюдают. Они не должны были знать, что все те блага, которые они получили, — это дар мысли и предвидения, а не... случайные события. Мы невидимками ходили рядом с ними, а они бродили по миру, осознавая только самую грубую часть того, что видели. Так что несчастными они не были».

«Поэтому вы решили, что вы должны „доделать“ нас...»

“А ты бы не решил? Ты любил своего сына, и он, хоть и был на тебя сердит, никогда не сомневался в твоей любви. Что бы ты сделал, если бы его мать не пустила его в школу, заявив: “Он счастлив, как младенец, зачем ему расти?””

“Это не одно и то же..”

“Это одно и то же! Почему Милостивый Творец не дал им лучший разум? Мы задавали друг другу этот вопрос. Некоторые из Серафимов даже решились спросить об этом Его Самого. Его ответ нам не очень-то помог. „Если вы хотите знать, как Я знаю, придите ко Мне и смотрите, как Я смотрю“. Кое-кто из ангелов посмелее принял его предложение. Больше мы их не слышали и не видели — а мы знали, как смотреть, уж можешь мне поверить. Вероятно, Бог уничтожил их за дерзость..”

“Нельзя считать Бога таким злодеем», — сказал Мэттью, затем прикрыл глаза: «Или тебе можно. Мне такая идея не нравится».

«О, а через тысячи лет после того, как все это произошло, ты можешь предложить лучшее объяснение?»

Мэттью пожал плечами: «Может быть, Его мотивация так сложна, что только Он может понять ее. Может быть, те, кто тоже хочет понять, должны стать с Ним одним целым».

Гавиэль хмыкнул: «Обожествление? Уничтожение? Для того, кто наблюдает со стороны, обе эти перспективы выглядят одинаково.

В этом и была наша проблема, преподобный. Мы видели чудеса этого мира, видели все его ошеломляющее великолепие. Мы знали, что люди — вершина этого мира, его надвратный камень, драгоценность в короне, чудо из чудес. Вы были настоящими детьми своего Отца, не такими, как мы, со временем вы должны были сравняться с Ним и творить, как Он творил. Вы были тем солнцем, вокруг которого вращался весь мир. Но в вас был изъян, казалось, он был в вас с самого момента сотворения, и вы были обречены оставаться такими навеки».

Некоторое время Мэттью сидел неподвижно. Он глотнул кофе, чтобы скрыть замешательство.

«В чем заключался этот изъян? Мы ведь еще не согрешили?»

«В то время грех для людей был невозможен — ведь нельзя же требовать соответствия моральным нормам от стрекозы или коалы. Вы были самыми совершенными из животных, но вы все же были животными.

Всему Небесному Воинству было ясно, что вы созданы для большего — что весь мир создан для вас, но что вы не можете развить свой потенциал. Вы не могли полностью осознать себя, как мы ни старались потрясти и воодушевить вас», — он помрачнел. — «Мы пытались и пытались, а вам было все равно. Но так как нам было запрещено вмешиваться, мы не могли просто дать вам это понимание.

Что можно было сделать? Мы смотрели, как вы страдаете в своем невежестве, потому что даже в том примитивном состоянии вы могли понимать, что Творец, Который каждый день ждет, что прогресс все же начнется, разочарован. Каждый день ваши страдания отражались в нас, становились значимей и сильнее, пока однажды не наступила развязка».

Великий спор

Настоящей причиной восстания стал ученый ангел, мы можем называть его Ахрималем. Ученик сфер, он, как и весь его Дом, был заинтригован тем влиянием, которое человечество оказало на космос. Без людей Рай был сверхъестественно прекрасен, но абсолютно неизменен. Люди добавили в мир элементы хаоса и неопределенности, иначе мир был бы так же предсказуем, как атомный распад. Судьбы следили за этим с возрастающим интересом, пытаясь понять те глубокие, сложные узоры, которые свободная воля людей вплетала в ткань мироздания.

Именно этот Ахрималь первым распознал признаки беспорядка и разрушения. Они таились на грани непознанного будущего, но с каждым днем становились все четче и страшнее. Человечество тоже играло определенную роль в этой зарождающейся трагедии.

Взволнованный и испуганный, Ахрималь рассказал своим начальникам об увиденном, но они велели ему успокоиться и не бояться. Когда он показал им то, что видел, они ответили, что это просто аномалия, необходимая возможность зла, из которой возникнет совершенное добро. Конечно же, говорили они, Создатель не позволит своему Творению попасть в такую опасную ситуацию. Они забыли его предупреждения и занялись своими делами.

Ахрималь так просто успокоиться не мог. Отчаявшись найти понимание в своем Доме, он обратился к друзьям и коллегам. Они прибыли в его лунное убежище, не зная, насколько мрачны его раздумья, но быстро поняли это по его взволнованному виду. Уведя их в отдаленную палату, Ахрималь рассказал им о своем видении и показал часть судьбы, которую он прозрел.

«Друзья мои», — прошептал он. — «Что мы можем сделать?»

Первым заговорил Белиал, Сила Бездонных Глубин. От его покровов цвета морской волны исходило сияние, в его голове слышался рокот рушащегося ледника, смешанный с легкими вздохами волны, целующими берег. Никто из нас был так чувствителен к красоте, никто так не радовался творению мира... и поэтому никто не страдал так от недостатков человечества.

«Я удивлен и потрясен тем, что совет мудрых Судеб пренебрег этим вопросом. Наш друг показал нам, что приближается время, когда голос красоты умолкнет, радость от созидания превратится в уродливый обман и наполнится фальшью. Позволит ли нам любовь стоять в стороне, когда это будет происходить? Мы не можем притворяться беспечными, когда на горизонте зреет такое несчастье. Мы должны действовать».

«Но что мы должны делать?»

Это сказал Узиэль, Престол Разлук, могущественный Ангел Второго Мира. Как и многие из его Дома, он отсутствовал даже тогда, когда оставался на месте. У контуров его тела свет гас, натываясь на кромку острее бритвы, а там, где падала его тень, можно было увидеть Мир Смерти.

«Приказ ясен: нам запрещено вмешиваться. Мужчина и женщина должны идти своим путем», — он повернулся к Ахрималю и заговорил с ним: «Ты можешь считать, что ты видишь дальше всех, и для этого мира это действительно так, но твое видение не проникает за грань моего мира. Боюсь, что именно там начинающиеся неприятности и закончатся».

«Вот как?»

Ответ пришел не от Ахрималея, но от Лайлы Защитницы, Ангела Небесного Свода, в чьем дыхании мешались разные ароматы. Воздушное создание не стало принимать определенную форму, и сквозь ее прозрачные покровы вырисовывались арки и стены лунного замка, которые казались благородней, осязаемей. Даже ясная красота Белиала казалась совершенней, когда на нее смотрели глазами Лайлы. В ее присутствии опасность разногласий почти исчезла. «Возможно, все дело во Втором Мире. Возможно, в этом упорядоченном мире несчастье перестанет грозить опасностью? Может быть, настоящее предназначение людей в том, что они должны войти в твое королевство. Возможно, это и есть тот недостающий элемент, которого им не хватает, чтобы осознать свои настоящие возможности».



«Ты говоришь о том, чего не знаешь», — ответил Узиэль. — «Я хотел бы находиться рядом с людьми так же близко, как и вы, но я не осмеливаюсь. Должны ли мы подталкивать их к смерти из-за „может быть“? Может быть, возможность смерти отнимет у людей все возможности и навеки оставит их обездоленными. Может быть, их смерть потрясет оба мира и даже расколет их!..»

Эти слова Узиэля оказались пророческими, но тогда он просто казался напуганным и совсем не производил впечатления мудреца. Мы думали, что никакое страдание не может быть сильнее, чем наши муки от неразделенной любви.

Мы ошибались.

«Когда я смотрю на созданный нами мир и на людей, с любовью сотворенных нами, я вижу, что у этого совершенства есть два изъяна», — сказал Белиал. — «Это причина нашего постоянного беспокойства: неспособность людей осознать свой истинный потенциал. Хотя все подталкивает

их к этому, они ни на шаг не приблизились к постижению себя и окружающего мира. От этого страдаем все мы, от самых младших ангелов и до могущественных серафимов. А теперь Ахрималь сообщает нам об ужасной катастрофе, грозящей миру. Может ли быть так, что эти явления не зависят друг от друга? Или стоит предположить, что грядущее разрушение мира связано со страданиями и неудачами Адама и Евы?»

«Не собираешься ли ты возложить вину за это на мужчину и женщину?» возмущение Лайлы было подобно порыву холодного ветра, на миг затуманившего присущую ей красоту.

«Вину? Нет», — ответил Белиал. — «Но где еще во вселенной мы можем найти изъян? Звезды движутся по своим траекториям. Приливы океанов наступают вовремя. Поколения животных и растений успели вырасти и умереть. Только люди не стали тем, кем должны были стать».

«В самом деле», — согласился Ахрималь. — «Что еще может так спутать планы вселенной? Ни птица, ни животное, ни звезда в небе не могут принести в мир разрушение. Белиал прав: Адам и Ева как-то со всем этим, хотя за ними и нет вины».

Узиэль пожал плечами: «Если будущая катастрофа связана с их теперешним состоянием, что мы можем сделать? Нам приказано не вмешиваться».

«Состояние человечества касается всех нас, потому что все мы испытываем к ним любовь», — ответил Белиал. — «Их беспомощность становится нашей беспомощностью. Они — лишь тени того, чем могли бы быть, а нам запрещено служить им в полную силу. Они унижены незнанием, не осознавая своей истинной силы. Мы связаны, но не невидимыми узами, а твердым приказом нашего Создателя. Но пока Адам и Ева не осознают себя, никто из Элохимов не сможет стать истинно свободным, истинно заверренным или же способным полностью отдаться служению во имя любви и долга. Пока человечество несовершенно, несовершенна и вселенная».

Я — создатель красоты и даритель чудес, но все мои творения подобны пыли, если нет глаз, способных их увидеть, или же уха, способного услышать. Может ли Творец желать, чтобы те самые деяния, ради которых мы были созданы, оказались никому не нужными? Конечно, нет, и говорить так значит обвинить Его в жестокости, Его, чья доброта дала существование всем нам и этому полному чудес миру, что окружает нас».

«Все мы с нетерпением ждем того дня, когда человечество поймет свои силы», — сказал Узиэль. — «Но как мы можем ускорить этот процесс?»

«В том-то и вопрос. Это должно стать нашей миссией».

Ахрималь согласился, но Узиэль решительно возразил, что вмешательство в процесс развития человека в одном месте может вызвать непредвиденные последствия в дальнейшем, и Ахрималю пришлось признать его правоту. «Но», — поспешил добавить Судьба, — «четкие границы будущего из-за человечества и так оказались размыты. Если мы будем действовать в нашей обычной манере и дадим себе полную волю, о чем все мы мечтаем, кто сможет сказать, что конечный результат будет плох? Нами движут высокие побуждения, разве может это привести к чему-нибудь плохому? Может ли зло возникнуть из добра? Может ли любовь привести к злобе? Разумеется, нет, иначе вся вселенная — абсурд и бессмыслица, а такая нечестивая идея пугает меня».

«Может быть, я смогу посмотреть на этот вопрос с другой стороны», — сказал Узиэль. — «Если человечеству суждено осознать себя, никакие наши действия не смогут им помешать, разве что мы вмешаемся напрямую. Мы не видим так, как видит Бог, и то, что кажется нам добром,

со временем может обернуться негодным плодом. Мы не можем видеть все грани Творения со стороны, но Он обитает вне вселенной, и ничто не может быть скрыто от Него. Тогда зачем нам вмешиваться?»

Ему ответил Белиал: «Ты прав, когда говоришь, что мы не можем осознать всей полноты Творения, пока находимся в нем. Но может ли это помешать нам исполнить наш первейший и наиважнейший долг? Твой Дом имеет дело с уже существующим, но другие Дома должны создавать и расширять этот мир. Ты говоришь, что мы должны смириться с тем, что нам готовит будущее, и принять это как волю Творца только потому, что эти события происходят в сотворенном Им мире. Но тогда нам не надо было украшать небесный свод созвездиями, думать над формой гор и создавать морские глубины. Вместо этого нам следовало сказать: „Этот мир пуст, и оставаться пустым — его судьба“ и „Если в мире царит тьма, так было задумано“. Ахрималь рассказал нам о приближающемся несчастье. Как мы можем знать, что наше противодействие этому несчастью — помощь и защита людей, то, о чем молит каждая наша частица, — это не наша судьба? Может быть, как ты говоришь, наша поспешная помощь только навредит им. Но разве не можем мы навредить им, просто отказавшись помочь? Если точно ничего не известно, обе возможности равно вероятны..»

«Любовь, которую ты проявляешь, делает тебе честь», — сказала Лайла Белиалу. — «Но хотя Адам и Ева — ключевые элементы Творения, они лишь элементы. Они не существуют независимо от мира, и они влияют на мир. Если мы подтолкнем их к пониманию и падению — даже с лучшими намерениями, во имя благороднейших целей, — чем все это закончится? Благородный Узиэль предположил, что возникнет разрыв между Миром Живых и Миром Смерти. Что, если будут затронуты другие грани вселенной? Наша сила велика, сражаясь с миром, мы можем повредить его. Пытаясь ограничить душу человека, мы можем исказить ее».

«А может ли случиться то же самое, если ты выберешь бездействие?» — спросил Белиал. «Уж не думаешь ли ты, что мы — мы, служители Творения, мы, создавшие этот мир и призванные охранять его, — настолько неловки, невежественны и глупы, что способны повредить ему?»

«Я скажу лишь, что мы должны выбирать между действием и бездействием. Любое решение, важное или незначительное, может привести к тому будущему, которого мы боимся. Наши силы ограничены, мы не можем знать всего и никогда не сможем. Твой образ натолкнул меня на сравнение: мы застряли на кромке воды и песка и не можем ни идти, ни плыть, не принося вреда.

Но для нас есть и третий путь. Как мы, Служители Небесного Свода, всегда спешим на помощь нуждающимся, так пусть и Бог унесет нас от этого опасного берега. Мы не знаем, но можем доверять Ему, Тому, Кто знает, Началу Начал, Что за Краем Мира. Если Он скажет мне открыться нашим подопечным, я с огромной радостью подчинюсь Ему. Но если Он присудил мне оставаться невидимой для них, никакая сила в этом или Втором мире не заставит меня послушаться Его».

«Как разумен был бы твой совет, если бы мы могли знать Его волю!» — воскликнул Ахрималь. — «Доверяя Его словам, я мог бы ждать до тех пор, пока не погаснут звезды. Но мы не слышали этих слов».

«У нас есть возможность видеть так, как видит Он», — сказал Узиэль, но в его голосе звучало сомнение.

«Я бы воспользовался этой возможностью», — сказал Белиал, — «но что случилось с Ханиэль, с Иньсом, с Властью Солнечного Бриза и Ангелом Невидимого Света? Они пошли, они увидели,

и их больше нет! Никто из них, ни младший ангел, ни могущественный престол, не вернулся, чтобы передать слово, дать нам надежду, дать знание! Ханиэль была твоим верным товарищем, Узиэль. Где она теперь? Когда ты произносишь ее имя, даже эхо не отвечает тебе! Когда ты спрашиваешь ее, что она увидела, отвечает ли она тебе?»

«Может быть, ей запрещено говорить об увиденном», — ответил Узиэль, но голос его был полон боли, потому что велика была его любовь к Ханиэль, и все знали, что душа его скорбит от потери.

«Ты лучше всех знал, что ее верность была непоколебима», — сказал Ахрималь. Его лицо выражало сочувствие, и его сочувствие было порывом звездного ветра и светом падающих звезд. «Если ей запрещено говорить об увиденном, она могла бы говорить о других вещах. Но она молчит сейчас, а не в далеком будущем. Ее свет ушел с небес. Берега не слышат ее песни. Я искал ее в коридорах времени, но и там ее нет. Белиал искал ее в водных глубинах, Михаил обошел все уголки звездного вакуума, пытаясь найти ее. Но никто, ни младший ангел, ни могущественных херувим, не смогли найти ее. Узиэль, искал ли ты ее в своем королевстве?»

«Она не мертва», — только и смог сказать Узиэль.

«Не мертва и не жива, но просто ушла, вышла за пределы нашего знания... вот судьба тех, кто узнает абсолютную истину. Меня это не устраивает. Меня не страшит моя собственная гибель, но я боюсь потерять своих братьев из Небесного Воинства, тех, кто сможет предотвратить век гнева, что я продвигу. Нет, видеть так, как видит Бог — это не ответ, если он подразумевает уход из космоса и невозможность вернуться».

«Тогда что нам нужно делать?» — требовательно спросила Лайла. — «Мы можем оставаться здесь, колеблясь и не зная, какое решение принять? Или же мы можем узнать правду, но потерять возможность что-либо сделать?»

Гавиэль на время прервал повествование и посмотрел на Мэттью: «Ты знаком с квантовой физикой?»

«Что?»

«Квантовая физика? Принцип неопределенности Гейзенберга?» — он пожал плечами, увидев на лице преподобного недоумение. — «Ной считал, что ты ничего не знаешь о посленьютоновской механике — в самом деле, откуда? — но если ты все же в этом разбираешься, я мог бы передать тебе некоторые нюансы спора Лайлы и Ахрималья».

«А. Ну, извини, если кое-какие твои слова показались больно трудными этому пр'стачку-про'аведнику», — с каждым словом его выговор становился все заметней, а конец фразы вообще походил на пародию на образ сельского необразованного негра из известных фильмов.

«Кончай юродствовать, Мэттью. Все равно тут кроме нас, ниггеров, никого нет», — Гавиэль говорил спокойно, четко выговаривая слова. — «Квантовая механика — это область науки, изучающая субатомные частицы и их свойства. Одна из основных проблем этого раздела знаний в том, что во многих случаях получение информации о каком-либо одном свойстве частицы мешает получить информацию о другом. Можно определить скорость электрона, но при этом меняется его местонахождение. Или можно узнать, где он находится в какой-то определенный момент, но при этом ты меняешь его скорость».

«Именно об этом и спорили Ахрималь и Лайла? Извини, но вся эта сцена кажется мне несколько надуманной».

«Ты снова пытаешься назвать меня лжецом, но тебе опять не хватает смелости сказать мне об этом прямо. Почему ты не назовешь меня „проклятым Богом брехуном“? Тогда хотя бы часть твоих слов окажется правдой».

“Ты что, пытаешься убедить меня, что, зная о приближающейся катастрофе, вы, ангелы, собрались вместе, чтобы поболтать? Что вы сидели где-то в лунном дворце и мирно обсуждали все „за“ и „против“ войны с Богом?»

“Мы были созданиями порядка и иерархии, даже если не упоминать о достоинстве. Как, по-твоему, мы решали дела? Боролись в грязи? Мэттью, я рассказываю тебе так, чтобы ты мог понять. Лайла и Ахрималь не говорили о физике, они продолжили свой спор через физику. На одном уровне они обсуждали мотивы Творца и Его волю, расположившись в залитом солнцем замке на луне. На другом уровне они были частицами и волнами, взаимодействующими на безвоздушной поверхности мертвого камня. На третьем уровне все участники были музыкой, их импровизации сталкивались друг с другом в попытке передать чистую эмоцию».

“Разные грани».

“Да. Мы — законы природы, Мэттью. Или были ими», — Гавиэль вздохнул. «Кажется, эти обязанности нас больше не касаются, но когда-то мы действительно были волнами и мельчайшими частицами. Мы танцевали не на кончике иглы, но на орбитах электронов».

Денница

В любом случае, Лайла и Ахрималь горячо спорили. Они пытались понять, может ли знание о том, что надо делать, исключить возможность самого действия, но так и не пришли к единому мнению. Постепенно Белиал начал терять терпение.

«Мы не знаем — а может быть, и не можем знать, — но, похоже, мы даже не можем выяснить, можем мы узнать или нет. Хочет ли кто-нибудь из нас последовать примеру Ханиэль и Иньоса?» Ответом ему была абсолютная тишина, и он продолжил: «Отказавшись от пути бессильного знания, мы должны решить, какой из оставшихся двух путей нам выбрать, как справедливо указала прекрасная Лайла, чья мудрость не знает себе равных. Действие или бездействие — вот что нам надо выбрать, и лично я всем сердцем сопротивляюсь выбору бездействия».

«Значит, ты предпочитаешь вмешаться в ход вселенной?» — спросил Узиэль. — «Лично я предпочту оставить все как есть».

«Оставить мужчину и женщину в печали и невежестве?» — поинтересовался Ахрималь.

«Лучше это, чем смерть».

Спор становился все жарче, но все умолкли, увидев неожиданного гостя. Его не звали и не ждали, и, когда он вошел, все упали на колени в страхе и благоговении.

Он вошел в сиянии и славе, окутанный светом. Он был высочайшим представителем Первого Дома, Серафимом Утра. Это был Люцифер, и каждая частица его сущности двигалась в такт его словам.

“Встаньте”, - сказал он. - “Мои возлюбленные братья в служении Единому”.

Трепеща, Элохимы встали, готовые принять гнев Создателя. Но Люцифер пришел не за этим. Он обратился к Ахрималю:

"Ты видел грядущую Тьму", - сказал он. Судьба кивнул.

"И ты рассказал об этом тем, кто выше тебя?" - и снова Ахрималю оставалось только кивнуть.

"Что они сделали?"

"Они... они сказали, что я не должен бояться. Что ничего не надо делать"

Люцифер кивнул.

"Они были неправы", - сказал он.

Четверо переглянулись, удивленные и напуганные.

"Великий Денница", - сказала Лайла. - "Принес ли нам слово? Слово Всевышнего?"

Люцифер покачал головой: «Он недвижим. Даже голоса всех ангелов, слившись в хоре, не смогут поколебать Его. Мы можем срывать планеты с их орбит, превращать горы в ущелья, а океаны — в пустыни... но мы не можем изменить ни одного символа, записанного в сердце Творца».

«Как это может быть?» — пораженный ужасом, Белиал не мог отвести глаз от гостя, его облик выражал горе и недоумение. — «Разве Его сердце закрыто для нас, Его детей?»

«Мы не дети Ему, друг мой, но лишь слуги. Его истинные дети — Адам и Ева, наши бессильные хозяева, чье невежество побеждает всю нашу мудрость. Мы должны исполнять наш долг как перед ними, так и перед Создателем, но Его молчание глубже, чем вакуум космоса, и даже то страшное будущее, что предвидел благородный Ахрималь, не может нарушить его».

«Тогда что нам делать?» — спросил Узиэль.

«Мы можем повиноваться полученным приказам», — сказал Люцифер. — «Мы можем любить человечество изо всех наших сил. Мы можем освободить их, дать им понимание их истинной сути, и, сделав так, отворотить грядущий ужас или же вооружить человечество для встречи с ним».

«Но приказы!» — воскликнула Лайла. — «Нам строго-настрого запрещено вмешиваться. Твои слова идут не от Бога, и они пугают меня».

«Но нам приказано и любить их. Не смотреть безразлично, не наблюдать, но любить их. Я вижу, что эти приказы прямо противоречат друг другу. Я не могу повиноваться им обоим, и я выбираю повиновение самому важному из них».

«Выбираешь?» — спросил Белиал, — «Значит, ты не знаешь?»

«Я не могу видеть дальше, чем тот, что стоит здесь», — сказал Люцифер, указывая на Ахрималю. — «Но, как и тебе, мне неприятно слово 'бездействие'».

«А что, если вмешательство, наше вмешательство, приведет именно к тому, чего мы все опасаемся?» — спросил Узиэль. — «Ты не можешь не понимать, что мы слепо блуждаем во тьме».

«Я не собираюсь этого отрицать,» - ответил Люцифер. — «Как и все вы, я прекрасно понимаю, что любой наш выбор может оказаться неверным. Если мы придем к мужчине и женщине с дарами, Бог может жестоко наказать нас. Нас назовут клятвопреступниками, будут презирать за неповиновение, мы лишимся света Его любви... будем уничтожены. Но если мы ничего не предпримем, нам останется лишь наблюдать, как дети, которых мы любим, ведут любимый нами мир к бездне, что полна ужаса и злобы».

«Но мы не можем знать!» — воскликнула Лайла.

«Не можем. Но я люблю Адама и Еву так же, как я люблю Господа. Если Он решит уничтожить меня, я с радостью подчинюсь. Инстинкт самосохранения не должен быть сильнее любви».

«Я боюсь не за себя», — сказал Белиал. — «Я опасюсь нанести вред людям — их жизням, их душам, всему миру!»

«Опасность моего выбора велика, как и твой страх. Но скажи мне, что лучше: встретить катастрофу силой или слабостью, знанием или невежеством? Да, мы можем вызвать это несчастье, открыв себя людям. Да, повлияв на них, мы можем нарушить ход Вселенной. Но даже если пробужденное человечество является источником этого несчастья, оно же может стать и средством избавления! Или вы хотите, чтобы они встретили грядущую катастрофу такими, как сейчас: слепыми, неразумными, немногим отличающимися от обезьян?»

Худшим результатом наших действий будет то, что человечество встретит надвигающийся ужас, полностью осознавая свои силы. Давайте сравним этот исход с тем, что мы получим, если выберем бездействие. В этом случае люди будут полностью беззащитны перед будущей угрозой. Они столкнутся с безумием, о котором не ведают, не в силах постичь, что за огонь поглощает их».

Люцифер склонил голову, и показалось, что на мгновение весь свет вселенной померк: «Если этот выбор неверен, да падет он на мою голову».

С горящими страстью глазами Белиал сделал шаг вперед и встал рядом с ним: «Я с тобой!» — воскликнул он. — «Последуем же велениям сердца, выберем деяние и осмелимся любить в полную силу! Даже если мы окажемся неправы, мы не можем поступить иначе, не запятнав своего имени».

Узиэль покачал головой: «Нет», — ответил он. — «Прости мою дерзость, Денница, но я почитаю твоего господина больше, чем тебя. Я не поставлю мудрость творений Господних выше мудрости Его слов. Всевышний велел мне таиться от людей, и я подчиняюсь Ему».

«Я тоже не желаю мятежа», — сказала Лайла. — «Создатель Всего не мог обречь Творение на уничтожение. Вы говорите, что без знания человечество не имеет защиты. Говорить так значит подвергать сомнению волю их Отца. Вы можете верить в свою силу, свою мудрость и свою любовь. Я буду верить Богу».

Из всех спорящих последним заговорил Ахрималь: «Я не знаю, что я видел, знаю лишь, что это было ужасно. Я не знаю, почему это произойдет, знаю лишь, что люди замешаны в этом. Я не могу решить, что есть мой долг, потому что, чтобы я не выбрал, я нарушу тот или иной запрет. Но я верю в Адама и Еву. Я верю во вселенную, которую мы сотворили. И я верю, что совершенное человечество скорее найдет способ избежать несчастья. Я присоединяюсь к Деннице. Я считаю, мы должны действовать».

Так были посеяны семена раздора. Элохимы разлетелись в разные стороны, объявив слова друг друга ересью. Узиэль и Лайла устремились в высшие небесные сферы, чтобы отдалить себя от Люцифера и его безрассудных действий. Денница и его сторонники поспешили к Земле, собираясь осуществить свое дерзкое намерение прежде, чем им смогут помешать.

Никто не знал этого, но первые шаги к Веку Гнева уже были сделаны. Но прежде чем начался ад, будущие падающие еще испытали радость и увидели чудеса.

Падение

Представь себе такую картину. Сумерки в Эдеме. Мужчина и женщина ступают по зеленому ковру, окруженные благоуханием тысяч цветов. Солнце прячется в облачной дымке, разбрасывая по небу сияющие полосы багрянца, киновари и царственного пурпура... но все это великолепие не может скрыть его тускнеющего блеска. Наконец, солнце садится. Тени становятся все длиннее, постепенно заполняя собой все пространство. Зелень листвы темнеет, а затем, когда глаза привыкают к звездному свету, покрывается серебром.

Ваши предки проходят мимо всего этого великолепия, не замечая, не понимая и не осознавая его. Каждый из них — воплощение красоты, но они не видят этого, не могут постичь. Они сопят и спотыкаются и наконец находят плодоносящую лозу, увешанную гроздьями. Они вырывают свой ужин из земли, и в этот момент голос — тихий, испуганный, но дрожащий от нетерпения — заговаривает с ними.

«Ева», — говорит он. — «Адам. Я сделал это для вас». Обернувшись в удивлении, они увидели фигуру, окутанную серым сумраком и силой. Сумерки — подходящее для нее одеяние, ибо это Мадизель, Архангел Незримого Прошлого из Последнего Дома. Из всех собирателей души, последовавших за Люцифером, она была самой старшей, и было решено, что она — представляя собой всех младших ангелов — будет первой, кто явит себя людям. Понимаешь, мы хотели появляться перед ними постепенно, чтобы они привыкли к нам.

В полной тишине они смотрели на ее бледную кожу, темные глаза и пепельные крылья. «Это», — сказала она, указывая на их ужин, — «Это умерло для вас. Это растение умерло, чтобы вы могли продолжить жизнь, и я участвовала в этом. Примите его с моим благословением... потому что я люблю вас».

Смущенные, они приступили к еде, и в это время появилась вторая фигура. Мадизель казалась непрочной, как струйка дыма, но вновь появившийся выглядел сильным, как шторм — энергичный, живой и крепкий, как могучий дуб. Люди в страхе смотрели на сияние его золотой гривы, на его сильные руки, на пронизательные глаза и большие крылья, пропитанные мощью. Каждая жилка в нем, каждый нерв трепетал от желания говорить. Наконец его голос обрушился на них подобно лавине:

«Я... Я Грифиэль», — сказал он. Власть Тех, Кто Охотится Днем. Много раз те, кто подчиняется мне, смотрели на вас жадными глазами, но они знали, что ваша плоть не для них. Они поражали существ, едящих траву, плавающих в водах, скрывающихся бегством, но вас их клыки не могли коснуться. Мое слово сдерживало их, потому что я люблю вас».

Еще не пришедшие в себя от встречи с двумя первыми ангелами, мужчина и женщина были поражены, увидев, как из ближайшего ручья поднимается третья фигура. Ее волосы и глаза были подобны бликам луны на водной поверхности, она шагнула к людям, трепеща от страха и надежды. Звук воды, стекающей с ее волос и темных крыльев, казался нежной музыкой, но звук ее голоса был еще нежней.

«Я Сенивель», — сказала она. — «Я говорю от имени Дома Глубин, ибо я — Власть Меньших Поток. Каждый раз, когда вы склонялись над водой, чтобы напиться, мы незаметно целовали вас, потому что мы любим вас».

Окутанный звездным светом, прибыл следующий вестник. Он простер над ними крылья ночи, и его голос был подобен шуму планет, движущихся по своим орбитам. «Я — Гаар-Асок, Сила Полярной Звезды. Я говорю от имени Дома Судьбы, и я благословляю ваше прошлое и будущее, потому что мы любим вас».

Земля задрожала и разверзлась у их ног подобно цветку, скрывающему золотую пыльцу. В центре земляного цветка возвышалась величественная фигура. Золото и серебро смешивалось в его крыльях, зазвеневших, когда он склонился перед людьми. «Я — Тогуиэль, Рубиновая Власть, и я приношу вам дары Дома Материи». Он шевельнул рукой, и их окружили узоры из алмазов и нефрита, цветы из драгоценных камней, качающиеся на золотых ножках. «Я приношу вам этот малый дар в знак нашей любви. Мы надеемся, что вам он понравится, и просим вас принять его».

Напуганные смертные жались друг к другу, но откровения еще не закончились. Благоуханное дыхание садов стало сильнее, сгустилось, приняло форму, окруженную славой, и казалось, что красота всех присутствующих удвоилась. Голос Назриэли, Престола Безграничной Щедрости, самого старшего из всех представителей Второго Дома, присоединившихся к Люциферу, был подобен теплу, утешению, миру. Она явила себя, и при звуке ее слов и ангелы и люди ощутили покой, окутанные ее дарующим безопасностью дыханием. «Незримые и неизвестные, я и мои братья охраняли вас», — сказала она. — «Каждый раз мы хранили вас от падений, ушибов и худших несчастий. Знайте же, что мы вечно храним вас, потому что мы любим вас».

После того, как блаженная пара успокоилась, увидев своего хранителя, пришло время для появления величайшего из нас. Люцифер возник во вспышке, способной затмить рассвет. Его нескрываемое величие повергло их на колени. Казалось, весь свет вселенной был собран в нем, и вся его мощь потоками изливалась на любимое им человечество.

Единственный из всех Элохимов, он не проявил страха. В голосе Денницы не было дрожи, когда он обратился к людям:

«Я Люцифер, Серафим Первого Дома, Владыка Всех Ангелов и Глас Бога Всемогущего», — объявил он. — «Но я пришел к вам не со словом Божьим, но как скромный проситель. Все ангелы, что вы видите перед собой — и множество других из каждого из Семи Домов — пришли, чтобы сказать вам о своей любви. Ангелы следили за вами с самого начала. Ангелы, чье число превосходит число звезд у вас над головой, наблюдали за каждым вашим шагом и жестом». Подобно им, он опустился на колени, и все последовали его примеру. Своими пламенными крыльями он обнял мужчину и женщину и, слегка подтолкнув, заставил стать перед могущественными духами.



«Ныне мы пришли не как служители космоса и посланцы его Создателя, но сами от себя. Мы пришли по собственной воле, чтобы предложить вам последний дар — величайший дар из всех возможных, единственный, что способен выразить переполняющую нас любовь. Вы можете принять его и стать подобными нам, подобными Богу, знать обо всех возможностях Творения. Или вы можете отказаться от него и остаться такими, какие вы есть сейчас, и мы более не будем тревожить вас своим видом. Мы никогда не покинем вас — наше чувство к вам не позволит этого сделать — но если вы отказываетесь принять наш дар, скажите об этом, и мы снова скроемся от вас, любя вас и защищая в тайне от вас».

Мужчина и женщина повернулись друг к другу и заговорили полупрошептом.

«Кто эти создания?» — спросил мужчина. — «Они пришли, окутанные славой, но смирили себя перед нами. Они говорят, что они от Бога, но на этот раз пришли по своей воле. Как это может быть? Что мы ответим на их предложение?»

«Они любят нас», — сказала женщина, — «поэтому они не могут причинить нам вреда. Если те дары, что они давали нам ранее — безопасность, вода и еда — были хороши, насколько лучше может быть их последний дар?»

«Ты права», — ответил мужчина. — «Мы должны принять то, что они предлагают, чем бы это ни было. Я увидел их красоту и хочу видеть ее и дальше, и если они навеки покинут нас, мое сердце разобьется».

Повернувшись к Люциферу, они сказали о своем выборе. С радостным торжеством Люцифер открыл их глаза.

Преступление по страсти

Гавиэль умолк и посмотрел на свои руки.

«Падение», — сказал Мэттью.

«Да?» — спокойно ответил Гавиэль.

«Люди знали, во что они вмешиваются?»

«Не больше, чем мы сами».

«В том-то и заключается парадокс», — отметил Мэттью, машинально прихлебывая кофе. — «Нельзя понять, что значит знать добро и зло, не познав добра и зла. Как и вам, ангелам, людям следовало выбрать слепоту».

Гавиэль потряс головой: «Мы не давали им знания о добре и зле. Если уж на то пошло, тогда зла еще не было».

«Как ты можешь так говорить? Вы намеренно восстали против Бога, вашего владыки. Если это не зло, то что же тогда можно назвать злом?»

«Мы намеренно восстали, но из лучших побуждений. Мы не хотели причинить вреда. Мы хотели помочь».

«Благими намерениями выложена дорога в ад», — напомнил Мэттью, покачивая головой.

«Эта фраза может служить отличным комментарием ко всей истории человечества», — ответил Гавиэль. — «Мы на самом деле не хотели причинить вред. Мы хотели лишь избежать или уменьшить опасность, которую мы предвидели. Да, мы были глупцами. Мы были слепы и невежественны, наивны и высокомерны — так уверены в своих силах, в своих суждениях, что посмели презреть приказы Бога. Но мы не хотели причинить вред. Это слабое оправдание, нас оно не извиняет... но я настаиваю, даже сейчас, после муки в Бездне, ужасов войны и последовавших за ней зверств, что даже нарушив запреты, мы преследовали благие намерения».

«Если неповиновение Богу — не зло, то что же тогда зло?»

Гавиэль сложил пальцы шалашиком. «В этом-то и вопрос, да? Является ли решение причинить вред злом? Если да, то все солдаты, убивавшие нацистов, освобождая концентрационные лагеря, были таким же злом, как и те мясники, которых они уничтожали. Или это как с категорическим императивом Канта — когда мы воспринимаем других лишь как средство, забывая, что каждый из них — это уникальная, драгоценная личность, тогда мы становимся злыми? Но как можно в век средств массовой информации и повальных голосований разглядеть и взлелеять каждую личность?» — он покачал головой. — «Я думаю, что зло — это когда ты обманываешь себя и можешь тем самым причинить вред другим».

«Как можно обмануть себя?»

«Не думал, что придется объяснять такие вещи прелюбодею», — Гавиэль холодно улыбнулся. — «Ты убеждаешь себя, что не будешь этого делать, но уже вступаешь на этот путь. Ты говоришь

себе, что ты просто проводишь ее до двери, но ведь невежливо не зайти, когда она приглашает. Ты говоришь, что это случилось лишь однажды, что это была ошибка, что больше этого не повторится... но повторяешь все снова и снова».

Они снова помолчали, потом Мэттью сказал: «И это вы дали им в саду? Это и было вашим даром благих намерений и чистой любви?»

Гавиэль вздохнул: «Нашим даром вам был разум. Мы показали вам, что можно думать по-другому — сравнивать и описывать, воспринимать абстрактные понятия. Метафора и сравнение. Вот что было нашим даром».

«Что? Ты хочешь сказать, что... что Падение привело к появлению понятий, изучаемых в средней школе? Это безумие!»

«Неужели? Что отличает человека от животного, если не эта способность? Это не язык — язык есть и у китов. Это не социальное взаимодействие — даже маленькие муравьи могут действовать сообща. Это не приобретенная мудрость и не „культура“ — слоны учат своих детенышей вещам, необъяснимым только инстинктами. Выдры и обезьяны могут использовать инструменты. Что может человечество такого, что недоступно животным? Что есть только у людей?»

“Смех,,.

“Да. А смех — это проявление разума. Почему мы смеемся? Потому что мы замечаем несоответствие или ложное соответствие. Граф с графином смеион, потому что в его фигуре сочетаются достоинство и абсурд. Над каламбуром мы смеемся потому, что два слова со схожим звучанием выражают совсем разные понятия. Без разума это невозможно,,.

“Значит, добро и зло происходят от разума?»

“Разумеется. Кусаящаяся собака — плохая собака, но не злая. Чтобы быть злым, ты должен знать о других возможностях и отвергнуть их. А намеренно отказаться от ошутимо лучшего выхода может только человек, чье решение основано на чем-то неявном», — Гавиэль резко подался вперед. — «Преступления совести — это преступления разума. Нашим даром вам было умение смотреть на отдельные сущности и видеть вместо них группу. Вы можете разделять их по категориям. Вместо того, чтобы думать об одной овце или стаде овец, вы можете думать об овцах как о категории — а затем выделить категорию травоядных, категорию животных. Или — если мрачные стороны жизни тебе больше нравятся — вместо одного чернокожего лавочника с хорошими манерами и счастливой семьей бритоголовый видит представителя „нечистой расы“, заслуживающего мучений и смерти,,.

“Но это ложная категория — этот пример нельзя ставить рядом с твоими рассуждениями об овцах,,.

“Неужели? Можно лгать без метафор и абстракций?»

Мэттью открыл рот, чтобы ответить... потом закрыл его и нахмурился: «Лгать можно... не очень хорошо».

Гавиэль изобразил на лице удивление: «Будь так добр, объясни. Меня это заинтересовало».

«Ну, если я не могу говорить метафорами, я могу говорить то, что точно правдой не является. Небо зеленое, или...»

«На том холме нет никаких отрядов».

«Вот-вот. Но я не могу конкретизировать это высказывание, или... или сделать так, чтобы оно казалось истинным. Если я вру насчет спрятанных на холме войск и знаю об этом, я могу придумать, почему это может быть правдой, так? Потому что я могу проводить параллели между существующим и несуществующим».

«Ложь стала метафорой правды», — сказал Гавиэль, и его глаза вспыхнули темным огнем.

«Значит, разум делает ложь возможной. Но и воображение тоже, потому что я могу думать о несуществующем и притворяться, что взаимодействую с ним, как будто если бы оно существовало».

«То, что ты представляешь, может отличаться от того, что ты видишь. Вуаля! Творчество — в том числе и качественная ложь — животным недоступно», — Гавиэль одарил Мэттью отеческой улыбкой. — «Твой сын явно недооценивал твой интеллект».

При упоминании Ноя возбуждение Мэттью пропало.

«Я что-то не то сказал?» — поинтересовался его гость.

«Просто продолжай рассказывать».

Век Гнева

Отлично. Пробудившись, Адам и Ева не стали терять время и начали познавать открывшиеся перед ними возможности. Одежда была самым скромным из их изобретений. Сам Люцифер объяснил им природу огня и показал, как его можно приручить. Назриэль и ее духи воздуха открыли им все богатство языка, превращая слова в музыку. Податели Основ поведали им секреты рычага, ворота и колеса, а духи океана познакомили с искусством окрашивания и одарили пониманием скульптуры. Те, что были дикой природой, обучили их хорошему отношению к собаке и лошади, и животные отдали людям свою верность. Не забудем и о Судьбах — они дали людям письменность, которая позволила сохранять прошлое и оставлять его описания для будущего.

Эта ночь длилась тысячу лет, и за это время двое стали четырьмя, стали множеством, стали народом художников, философов и создателей чудес. С нашей помощью человечество сбросило сковывавшие его узы и смогло работать с миром в полную силу. Больше такого не повторялось — совершенные люди в совершенном мире.

Но, как бы долго не длилась ночь радости, придет и день сожалений. Мы творили наши чудеса под покровом темноты, но нельзя было замедлить восход солнца — безжалостного ока Бога.

Когда солнце взошло над новыми творениями Человека, появился авангард ангельских войск. Первым среди них был Михаил — в прошлом Херувим Прямых Лучей. Теперь, выступив из Рая, он объявил свое новое звание:

«Я Михаил, Серафим Плающего Меча и Глас Божий. Я пришел, чтобы сообщить вам о гневе Творца Всего, о Его гневе и ужасной каре, что ждет вас».

Люди, охваченные ужасом, попадали на колени, но ни один из Элохим не склонил колен. Вместо этого мы окружили наших смертных учеников, взяв в руки инструменты, что могли быть оружием. Мы стояли перед Небесным Воинством с гордо поднятой головой.

«Вы согрешили против своего Создателя», — сказал Михаил, — «и Его гнев велик. Но сильнее гнева Его безграничное милосердие. Подчинитесь Его последней воле, отриньте гордыню, и Его карающая длань минует вас».

Люцифер вышел вперед. Когда он встретился взглядом с Михаилом, казалось, свет между двумя повелителями содрогнулся. «Какова Его последняя воля?» — спросил Денница.

Ответом ему была насмешка: «Для тебя, мятежник, и твоей своры все просто: вернитесь в высочайшие небесные сферы, где карающие ангелы повергнут вас, грешников, в ничто, разрушат ваши формы, обрекут ваши имена на забвение и низвергнут вас в тьму небытия, которую вы заслужили».

Он обратился к стоящим внизу людям: «Откажитесь от запятнанных даров этих мятежников, забудьте украденное знание, и милость Божья вернется к вам. Ваши грешные труды будут стерты с лица мира, ваш ум очистится от их искажающего влияния. И все будет, как было — вы не заметите, что что-то менялось».

Люцифер расхохотался, слушая своего прежнего слугу, херувима, присвоившего себе его титул. «Что за милостивое предложение! Мы должны покорно вернуться на небо, склонив головы, и наградой за это нам будет... небытие? Скажи мне, есть ли худшее наказание, которому мы подвергнемся, если откажемся повиноваться и этому приказу? Ибо твои слова заставляют меня задуматься об этом».

«Неужели мятеж настолько захватил вас? Неужели вы настолько погрязли в самовольстве, настолько поддались неповиновению, что возможность уничтожения страшит вас больше, чем борьба с Богом».

«Мы никому не угрожали. Мы не заговаривали о разрушении. Мы не требовали от других покорности и не обещали уничтожить тех, кто посмел преступить закон, защищая своих возлюбленных».

«Мне больно думать, что когда-то я был твоим слугой», — сказал Михаил. — «Твое дерзкое непослушание привело тебя к бесчестию и богохульству. Твое падение станет устрашающим примером тем, кто рискнул пойти за тобой».

Схватка ангелов

Гавиэль снова замолчал и нахмурился.

«Я помню эту первую битву так... по-разному», — сказал он. — «Не все, что я помню, можно передать человеку. Людям трудно понять некоторые вещи».

«Там и правда был огненный меч?»

«Да, и Михаил извлек его, атакуя. Но широкие крылья Люцифера, казалось, были повсюду, и мощным ударам Михаила противостояла скорость того, кто некогда был сенешалем Небес. В то же время, на другом уровне, они обсуждали условия и параметры битвы».

«Обсуждали условия?»

«Существа такой силы чувствуют, что должны сдерживать свою почти безграничную мощь. Иначе столкновение двух могущественных Ангелов Света стерло бы человечество с лица Земли. Более того... мысль о войне любыми средствами была чужда нам. Учитывая, что мы мирно обсуждали неповиновение Всемогущему», — сказал Гавиэль, и Мэттью нахмурился, увидев выражение его лица. Казалось, его охватила... тоска? Он выглядел как человек, вспоминающий о своем юношеском идеализме. Как тот, кто хотел бы сохранить былую наивность.

Преподобный заподозрил, что его пытаются надуть, но придержал язык.

«Разумеется, мы яростно спорили, но... эта ярость была бескровной. Мы все были на своем месте, мы были созданиями жесткой иерархии, созданиями силы и творения, но в то же время созданиями порядка и подчинения. Возглавляемые величайшим из нас, мы вырвались на свободу, но, как и люди, которых мы увлекли за собой в этот поход, мы не понимали до конца, что же мы выбрали.

Поэтому первые битвы той войны были очень... схематичными. Статичными, неэффективными и до боли выверенными. У обеих сторон были одинаковые тактические посылки, одинаковые стратегические цели... в начале мы все играли по одним правилам. Побежденные благородно признавали свое поражение, умирляли свои силы и заключались в тюрьму, где ожидали, когда же их союзники смогут спасти их».

«Я думал, что наказанием мятежникам была смерть».

«Нет, Мэттью, не смерть. Тайны смерти были созданы только для людей. Нашей судьбой было небытие. Вы, люди, должны понимать, что между этими двумя понятиями существует огромная разница».

«Значит, ангелы, которые... которые были побеждены... они не умирали? Они просто переставали быть? Как свет в выключенной лампочке?»

«Именно. Мы можем только быть или не быть, и только здесь. Мы не можем следовать судьбе, которую Бог припас для души смертных».

«Тогда почему Михаил и остальные просто не уничтожили захваченных демонов? Это был приказ Бога, да?»

«Быстрое, безболезненное уничтожение было наказанием для тех, кто сдался. Для тех, кто продолжал сопротивление, Небеса приготовили кое-что особенное. К тому же, в плен попадали не только мы, Падишие. Те, кто сохранил верность Небу, тоже могли попасть в плен. В начале ни одна из сторон не хотела брать на себя ответственность за уничтожение собрата-Элохима», — он едва заметно покачал головой. — «Мы были такими робкими. Мы не знали, что может быть по-другому. Но мы учились. Мы учились смаковать то, что некогда ужасало нас».

Первый удар

На одном из уровней мятежная Мадизель бросила свою косу безоружному Люциферу, и та просвистела в воздухе. Ее сила не могла сравниться с силой огненного меча Михаила — коса младшего ангела младшего Дома? Она существовала в двух мирах, самое большее — в трех, а оружие Михаила было мечом, песней, катализатором реакции карбонизации. Меч существовал на тысячах слоев, был инструментом, руководящим принципом, основным понятием математики, но не только оружием.

Но Михаил еще не привык к своей новой силе и, хотя теперь он был величайшим из Элохим, Денница, как и прежде, был первым среди нас. Там, где Михаил нападал с ошеломляющей силой, Люцифер уклонялся с легким изяществом. Оружие Мадизели разрушилось бы, если бы просто коснулось порыва горячего ветра, оставленного замахом огненного меча, но оно дало мятежнику возможность дотягиваться, грозить, наносить вред... и этого оказалось достаточно. А может быть, здесь еще помогло то, что Михаил знал — он сражается с Люцифером, с тем, кому он некогда обещал беспрекословно повиноваться, кто был вторым по мощи после Бога. Помни, мы были созданиями привычки и порядка, а от привычек трудно отказаться не только смертным.

Победа осталась за Люцифером. Михаил не был ранен: мы еще не дошли до того, чтобы действительно ранить друг друга. Нет, просто стало ясно, что Люцифер сможет дотянуться до Михаила раньше, чем тот успеет нанести удар. Когда все это поняли, соперники просто разошлись — изящно и благородно. Раз все знали, чем закончится схватка, зачем было доводить ее до развязки?

Войско мятежников радостно закричало, и этот крик подхватили люди.

«Вот ты и получил ответ», — сказал Люцифер. — «Наше сопротивление не сломлено. Если вы хотите уничтожить нас, знайте, что вы рискуете собственным уничтожением».

«Не следует говорить за всех», — ответил Михаил, побежденный, но не потерявший решительности. — «Пусть все, кто желает подчиниться, выйдут вперед!»

На стороне Люцифера была треть Небесного Воинства. Нас было тридцать миллионов триста тысяч тридцать. И из всех нас только двое — Амизель и Анк-Рухи — утратили мужество и вернулись на небо, чтобы подвергнуться наказанию.

«Да будет так», — сказал Михаил. — «Мы получили ответ от меньших мятежников. Теперь мы спросим больших».

Адам и Ева выступили вперед и, выпрямившись, взглянули на народ, что произошел от них и их детей: «Люцифер учил нас, Белиал помогал нам, Сенивель поддерживала нас. Они дали нам многое, мы знаем их. Ты для нас чужой, Михаил Меченосец, и ты предлагаешь нам невежество, потери и одиночество. Мы останемся с нашими друзьями».

В то момент я стоял в третьем ряду мятежников Первого Дома. Я видел Люцифера, и я видел, как при этих словах по его щеке скатилась сияющая слеза. Я знал, что их слова — их преданность нам — были для него величайшей наградой, большей, чем победа над Михаилом.

Конечно же, не все человечество присоединилось в Праотцу Адаму и Праматери Еве. Один из их сыновей вышел вперед и сказал: «Я почитаю тех, кто родил меня, но не должен ли я больше почитать Того, кто создал их? Все те вещи, что мы создали, великолепны, и я жажду их. Но еще больше я жажду добродетели. Я подчиняюсь, Михаил, я последую словам Господа».

Я одновременно презирал его за трусость и восхищался его мужеством, потому что в тот момент люди не знали, какое из Воинств будет сильнее. Пренебрегая сомнениями, он слепо доверился тому, кто назвал себя посланцем бога.

Авель

Гавиэль умолк, и его рот дернулся в усмешке:

«Очень похоже на одного моего знакомого».

«Ладно, ладно», — ответил Мэттью, — «Что случилось с ним потом? Кто-нибудь поддержал его?»

«К нему присоединились его дети и его племя. Где-то четверть от общего числа людей».

«Бог... вернул их в прежнее состояние?»

«Кончено. Точнее, не Бог, а Его посланники из Святого Воинства. Но их неведение не могло продлиться долго, потому что началась война. Разумность заразна, а когда два человеческих племени сходились в битве, верным Небу приходилось быстро набираться ума-разума. Те, кто не мог вернуться к абстрактному мышлению, были легко предсказуемы, их ничего не стоило обмануть. Они были жертвами. Хотя по началу человечество в войне не участвовало».



Божья кара

Михаил и его воинство остались наблюдать, как уходят верные им люди, — как мне тогда казалось, просто так. Они сделали свой выбор, а мысль о том, что кого-то можно принудить сделать что-то против его воли... тогда она еще не приходила ангелам в голову.

Но, проводив взглядом последнего из уходивших, Михаил вновь обратился к Нечестивому Воинству.

«Погрязшие в ереси и дерзости, знайте, что ваши уста приговорили вас и ваши руки наказывают вас. Каждый из вас узнает, какая мука ждет его, от могущественных престолов и до младших ангелов. Каждый из Домов, от первого до последнего, узнает свою участь и будет сожалеть о ней».

*Мятежники Второго Мира! Вашим наказанием станет ваша новая обязанность, ибо отныне ваше королевство будет бесконечно расти. Я называю вас **Халаку**, **Убийцы**, и никогда не придет конец вашим трудам. Вам суждено рыдать в отчаянии, ибо грядущая война принесет урожай ненужных смертей. Неубранная жатва будет гореть на полях, животные будут умирать, не дав потомства. Но хуже всего будет ваша новая обязанность — вам суждено стать смертью тех, кого вы любите», — Михаил скривил губы. — «Знайте это! Ваше восстание открыло врата вашего королевства для людей!»».*

Крик поднялся от рядов Халаку, как взмывает в небо стая ворон, но он не смог заглушить голос Михаила.

*«Мятежники Дома Природы! Вы злоупотребили силой и не позволили всему в природе идти своим путем. В наказание ваши прежние слуги умножатся бесконечно, выйдут из-под вашей власти и откажут вам в повиновении. Я называю вас **Рабису**, **Пожиратели**, и вы будете жить, чтобы видеть, как клыки хищников срывают плоть с костей человека. Ваше восстание привело к тому, что человек стал первым среди созданий природы. Отныне животные будут считать людей такими же, как и они сами, охотиться на них или убежать от них».*

Услышав эти слова, могущественный Грифиэль и его товарищи впали в ярость. Грифиэль попытался было броситься на говорившего, но кто-то из Подателей Основ удержал его.

«Чудовище!» — прорычал он. — «Как можно наказывать людей за проступки ангелов?»

«Они, как и вы, сделали свой выбор. Они, как и вы, пострадают из-за этого. Они, как и вы, будут страдать и терять то, что любят сильнее всего».

Михаил, чьи глаза сверкали злобой, продолжил перечислять кары:

*«Мятежники глубин! Вы хотели развить человеческий ум, чтобы он смог охватить все множество возможностей. Знайте же, что вы сработали лучше, чем вам хотелось бы, ибо даже ваше воображение не позволит вам представить все их знания. Их знание будет расти, постепенно их внутренний мир затмит внешний, и каждый из них станет одиноким островом, погруженным в собственные мысли. Оно будет расти, пока росток правды не затеряется в лесу лжи. Я называю вас **Ламмасу**, **Осквернители**, и предрекаю, что вы увидите, как теряется и затемняется та истина, что вы хотели прославить».*

Вопль Осквернителей присоединился к плачу Убийц и завываниям диких, но все эти звуки лишь оттеняли слова проклятия, что произносил Михаил.

*«Мятежники Судеб! Вы научили человечество смотреть в будущее. Знайте же, что они забудут о прошлом и о настоящем. Вы хотели показать им, сколь многого они могут достигнуть. Вместо этого они будут видеть, сколь многое осталось несделанным. Я нарекаю вас **Неберу**, **Изверги**, и возлагаю на вас ответственность за это преступление: вы лишили людей чувства удовлетворенности, дав вместо него постоянное желание, зависть и жадность.*

*Мятежники Основ! Вы хотели дать человечеству власть над материей. Знайте же, что ваша цель вовеки недостижима! Знания и умения людей будут возрастать, но всегда их стремления будут превышать их возможности. Постоянно стремясь к власти над миром материи, они освободят силы, что вызовут разрушения, немыслимые в природе. Я называю вас **Аннунаки**, **Преступники**. Все орудия, что вы дали человеку, обернутся против него и нанесут ему вред.*

Мятежники Небесного Свода! Я называю вас Ашару, Кнуты, и налагаю на вас проклятие: все люди обречены на смерть. Все, без исключения. Даже те, кто избежит злобы, болезней и несчастий, в конце концов придут к Убийцам. Отныне человечество подвластно возрасту и, как они растут, так же они будут увядать, становясь слабыми умом и телом. Даже сильнейшие ослабнут, и мудрейшие станут глупцами. Вы можете охранять их и дальше — уврен, вы так и сделаете, — но знайте, что все ваши усилия пропадут втуне».

Наконец, новый Глас Божий на Земле обратился к последнему из Домов, величайшему из них — к Дому Рассвета. Мы стояли, недвижимые, готовые бестрепетно принять любую кару... кроме той, что последовала.

«Мятежники Рассвета», — сказал он, и умолк на мгновение. — «Я называю вас Намару, Дьяволы».

Затем он и его воинство покинули нас.

Отвернутые

«Стоп, стоп, стоп!» — запротестовал Мэттью. — «Каким было ваше наказание? Он дал вам имя?»

«Нет, нет...чтобы узнать наше наказание, надо было услышать то, что он не сказал».

«Что он не...? Он ничего не сказал!»

«Вот именно. Нашим наказанием стало то, что мы не были наказаны».

«Прости, но меня это не впечатляет».

«Пойми, мы бы стойко вынесли любое проклятие, любое наказание, любую кару. Но мы не были готовы к тому, что нас проигнорируют. Понимаешь? Нашим наказанием стало то, что мы оказались ниже Его внимания. Мы даже не заслужили проклятия, которое могли бы назвать своим», — Гавиэль поерзал в кресле, внезапно утратив спокойствие. — «Но последняя кара была еще впереди».

Гнев Божий

После ухода Михаила мятежники — ангелы и люди — стали ждать, что же произойдет дальше. Наше ожидание не было долгим.

Судьбы — или Изверги — предвидели, что Михаил и его войско отправится к тому месту, где находились сохранившие верность люди, а разведчики Кнутов и Дьяволов подтвердили, что они занимают оборонительные позиции. Вначале мы решили, что мы ошиблись — ведь мы не собирались нападать на людей.

Но защищать людей надо было не от нас.

Их нужно было защитить от рушащегося мира.

Потому что следующим шагом было не нападение ангелов, не воззвания, не вызов. Нет, это был гнев Самого Бога.

Бог создал семь чинов Элохим, чтобы охранить хрупкую вселенную от Своей Божественности. И вот... бесконечное соприкоснулось с конечным. Я мог бы сказать, что Бог поразил мир, смял солнце, взорвал звездный купол... но на самом деле Ему не потребовалось прилагать таких усилий. Малейшего движения Его всемогущей длани было достаточно, чтобы поразить планеты, придав их орбитам форму эллипса вместо окружности. Частички Бесконечного в Конечном хватило, чтобы расстроить отлаженный механизм природы, внести колебания в орбиты электронов, сдвинуть земную ось, смять и соединить грани. Наказание Божье позволило войти в этот мир энтропии — повреждение не смертельное, но и по сей день эта рана на теле вселенной кровоточит.

Сейчас я смотрю на мир и вижу избитый, кровоточащий остов того, что некогда было Раем. Люди пережили проклятия, наложенные на их защитников, но сама реальность постепенно превращается в Ничто.

Война еще не начиналась, но уже тогда нам следовало понять, что мы обречены.

Небесный Огонь

«Так ты собираешься обвинить Бога во всех бедах этого мира?»

Гавиэль выглядел уставшим, и его ответ прозвучал вяло: «Ты можешь сказать, что мы просто вынудили Его».

«Извини, но это лучше, чем думать, что всемогущий, любящий Господь разрушил свое собственное Творение».

«Если не Он, тогда кто?»

Мэттью ничего не сказал, лишь вопросительно приподнял одну бровь.

Гавиэль покачал головой: «Мы? Ты думаешь, мы сделали это? Час назад ты не верил, что мы создали вселенную, а сейчас ты готов признать, что мы были достаточно сильны, чтобы разрушить ее?»

«Разве не проще разрушать, чем строить?»

«НЕТ, НЕ ПРОЩЕ!»

Внезапно тот, кто сидел в его кабинете, перестал походить на его сына. Не превратился он и в то сияющее создание, которое явилось преподобному на улице, хотя и сохранил те же крылья и то же безупречное лицо. Но если прежний Гавиэль излучал чистоту и покой, лицо этого создания было искажено мукой и гневом, затемнено горем и стыдом.

«МЫ БЫЛИ СОТВОРЕННЫ, ЧТОБЫ СОЗДАВАТЬ, УЛУЧШАТЬ, РАСШИРЯТЬ ВАШ МИР! МЫ БЫЛИ СОЗДАНИЯМИ ЧИСТОТЫ, ИСТИНЫ И ЛЮБВИ! МЫ НАУЧИЛИСЬ НЕНАВИДЕТЬ, НО НАШИМИ УЧИТЕЛЯМИ БЫЛИ ЛЮДИ! МЫ НАУЧИЛИСЬ УБИВАТЬ, НО НАШИМИ УЧИТЕЛЯМИ БЫЛИ ЛЮДИ! МЫ УЗНАЛИ ЛОЖЬ, ЖЕСТОКОСТЬ И РАЗРУШЕНИЯ, НО МЫ ЛИШЬ УЛУЧШИЛИ ТО, ЧТО ПРИДУМАЛИ ВЫ!

ВНАЧАЛЕ ВОЙНА БЫЛА ВОЙНОЙ АНГЕЛОВ — ВОЙНА МЕЧЕЙ ЛЮБЕЗНОСТИ И СТРЕЛ ЧЕСТИ! НО ОДИН ИЗ ВОССТАВШИХ ЛЮДЕЙ УВИДЕЛ, ЧТО БОГ ЛЮБИТ ПЛЕМЯ ЕГО БРАТА, В ТО ВРЕМЯ КАК САМ ОН И ЕГО РОДНЯ ОБРЕЧЕНЫ БЛУЖДАТЬ ВО ТЬМЕ.

И ЭТОТ ИЗГОЙ ВОЗЖАЖДАЛ ЛЮБВИ БОГА И ЕГО МИЛОСЕРДИЯ. КОГДА ОН УВИДЕЛ, КАК ЕГО БРАТ ПРИНОСИТ ЖЕРТВУ, ОН РЕШИЛ СДЕЛАТЬ ТО ЖЕ САМОЕ. ОН УБЕДИЛ СЕБЯ, ЧТО ИМ РУКОВОДИТ БЛАГОГОВЕНИЕ. ОН СКАЗАЛ СЕБЕ, ЧТО ОН ЛЮБИТ СВОЕГО БРАТА. ОН СКАЗАЛ СЕБЕ, ЧТО ТО, ЧТО ОН ДЕЛАЕТ — ХОРОШО И ПРАВИЛЬНО, И ЧТО ЕСЛИ БОГ ТРЕБУЕТ ОТДАТЬ ЕМУ ТО, ЧТО ОН ЛЮБИТ БОЛЬШЕ ВСЕГО, ТО ЕМУ НЕ ОСТАЕТСЯ НИЧЕГО ДРУГОГО, КРОМЕ КАК ПОДЧИНИТЬСЯ ЭТОМУ ЖЕСТОКОМУ ТРЕБОВАНИЮ.

НО ТОТ ЧЕЛОВЕК — ПЕРВЫЙ УБИЙЦА, ПЕРВЫЙ ЛЖЕЦ, ПЕРВЫЙ ОБМАНЩИК — НЕНАВИДЕЛ СВОЕГО БРАТА ТАК ЖЕ СИЛЬНО, КАК И ЛЮБИЛ ЕГО, НЕНАВИДЕЛ БОГА ТАК ЖЕ СИЛЬНО, КАК И ЛЮБИЛ ЕГО, ЕМУ ПРОСТО ПРАВИЛОСЬ ВЫДАВАТЬ СВОЮ ЖЕСТОКОСТЬ ЗА ЖЕСТОКОСТЬ БОГА.

ЭТО БЫЛО ПАДЕНИЕМ, СМЕРТНЫМ. ЭТО БЫЛО ПЕРВЫМ ГРЕХОМ. И СОВЕРШИЛ ЕГО НЕ АНГЕЛ, НЕ ДЕМОН. МЫ НЕ УБИВАЛИ СЕБЕ ПОДОБНЫХ. МЫ НЕ НАГРАЖДАЛИ БОГА НАШИМИ СОБСТВЕННЫМИ НИЗМЕННЫМИ ЖЛАНИЯМИ. МЫ НЕ ПЫТАЛИСЬ ВЫДАТЬ ЛОЖЬ ЗА ПРАВДУ».

Мэтью весь сжался от вида этой сияющей мощи, плотно зажмурил глаза от ужаса. По его щекам текли слезы.

«Иисус», — бормотал он. — «О, Иисусе, о, Господи, Господи Боже, Иисусе, пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста...»

Постепенно он успокоился. До него начало доходить, что свет перед ним померк, а громовой голос умолк. Все еще всхлипывая, пытаясь взять себя в руки, трепеща... он открыл глаза.

И снова тот, кто стоял перед ним, выглядел как его сын. Ной смотрел в пол, его плечи поникли. На его лице читались жалость и сочувствие.

«Прости, Мэтью», — сказал он.

Проповедник с шумом втянул воздух. Несколько раз он пытался заговорить, но не мог. Он попытался выпить кофе, но руки у него тряслись так сильно, что кружка с остывшим напитком стучала о зубы.

«Я... Я знаю... чего вы хотите от нас», — наконец прошептал он.

Гавиэль молчал.

«И... Искра Божья. Воля Бога в нас. Так, да? То, что есть у нас, но чего вы лишены».

Гавиэль кивнул, затем медленно произнес голосом Ноя:

«У вас есть вера».



Было время новолуния, и непроницаемая тьма царила над сиянием залоченных уличных фонарей. Малак двинулся поодиночке, его мускулы сжимались и разжимались, как стальные пружины, когда он перепрыгивал с крыши на крышу, передвигаясь по Городу Ангелов. Порывистый ветер доносил до него вонь улиц, холодный воздух раннего утра хлестал его по лицу. Это напомнило ему о лучших временах, и он с трудом удержался, чтобы не завывать на холодные звезды, сияющие сквозь ледяную дымку. Хрупкая фигура, перекинутая через его плечо, совсем ничего не весила.

Ему потребовался почти час, чтобы добраться до нужного района и до той кучи камней, которую ему приходилось называть домом. Малак с удивлением отметил, что чердачная дверь, ведущая в здание, недавно была заперта на замок. Он просунул палец в стальную ручку замка и вырвал щелочку. Существо у него за спиной застонало, услышав звук трескающегося дерева, и он прошептал что-то успокаивающее, прежде чем открыть металлическую дверь и бесшумно скользнуть на терпящуюся в темноте лестницу.

Подюжины крыс поджигало его у двери его квартиры. Когда он вошел, они окружили его, но он легким движением руки разогнал их и понес свою хрупкую ношу в спальню. С осторожностью он уложил ее на потертый матрас и развернул покрытую пятнами дольничную простыню. Она была очень молодой, лет пятнадцати или около того, с черными короткими волосами и большими зелеными глазами. Эти глаза стали еще больше, когда она увидела, куда попала. Она свернулась в позу эмбриона, подтянув колени к подбородку и натянув на них хлопковую сорочку, в которую была одета. Девочка всхлипывала, и Малак испугался, что она начнет кричать.

«Шшшш... Тише», — прошептал он, поглаживая ее по щеке. Когда он прикоснулся к ней, девочка расслабилась, в ее крови заструились эндорфины. Он увидел, что ее зрачки расширились, и удовлетворенно улыбнулся, затем прошел в угол, который служил ему кухней. Через несколько минут он вернулся с двумя большими кружками, над которыми поднимался парок.

«Вот», — сказал он, протягивая девочке кружку. — «Не бойся. Это чай с мятой и медом. Не думал, что мне он понравится, но он неплох». Он отпил из своей кружки: — «Натуральный».

Неохотно она взяла кружку и сделала крохотный глоток. Она не сводила с него глаз.

Малак улыбнулся: «Видишь? Здесь не все так плохо, как кажется. Со временем даже начинаешь любить это место». Он протянул руку и осторожно убрал с ее лица непокорный локон. — «Я знаю, что то, что случилось сегодня, было для тебя большой неожиданностью. Я знаю, что ты растеряна и, возможно, очень напугана, но тебе ничего не грозит. Здесь ты в безопасности. Можно сказать, что ты и я — семья».

Пожиратель наклонился к ней: «Я знаю, что ты ничего не помнишь из своей прошлой жизни. Твое тело было в коме много месяцев подряд, и если верить тому, что мне сказали врачи, шансов на выздоровление почти не было». Он взял ручное зеркальце и поднес к ее лицу: «Это лицо Элизабет Мэйсон. Шесть месяцев назад она приняла слишком большую дозу наркотиков. Но ты — Хадриэль Красноручая, носительница Меча Судьбы и героиня Железного Легиона. Ты — одна из наших и моя сестра по оружию».

Он надеялся, что ее глаза засветятся узнаванием, но ничего не произошло. Малак положил зеркало и попытался справиться с нахлынувшим на него отчаянием: «Хадриэль, ты должна вспомнить. Ты нужна мне, и мне нужно знать, что ты помнишь». Он потер своей квадратный подбородок покрытой шрамами рукой: «Эта смертная оболочка не может вместить все. Как бы я ни пытался, я могу вспомнить только какие-то отрывки, куски прошлого. Мне нужно знать, как все закончилось, Хадриэль. В самом конце ты была там, прямо за его спиной. Мне нужно знать, что ты видела. Мне нужно, чтобы ты вспомнила и сказала мне, можем ли мы надеяться, что мы снова свободны».

Он молчал, ожидая ответа. Так они сидели до рассвета, но в ее глазах по-прежнему была пустота. Более сладкий духом сломался бы, но Малак лишь стиснул зубы и кивнул: «Хорошо», — сказал он. — «Я расскажу тебе, что я помню, и тогда посмотрим, к чему мы придем. В конце концов, начать можно и так».

ГЛАВА 2. ЛУЧШЕ ЦАРСТВОВАТЬ В АДУ

*Вот Трех парит над битвой на широких крыльях
И радостно стремится в омут Смерти;
Когда от векового огня страдают души
И над погибшими смеются твари Ада, Кто устоит?
Чья воля вызвала все это?*

Енох: Первый Город Ангелов. Уильям Блейк

Чтобы помнить

Воспоминания, которым я могу доверять, относятся к тому моменту, когда я впервые осознал Творение. Солнце и луна уже существовали, а значит, существовали и сезоны, которыми они управляют. Над земной поверхностью возвышались величественные горы, просторные, заросшие лесом долины простирались до берегов морей, взмывали и опадали волны, бесконечные приливы и отливы придавали суше новые формы. Такова была слава Первых Земель. Хотя я осознавал, что у существующего есть много граней — атомарный, энергетический уровни — я видел все таким, каким оно было. Восходы и закаты солнца приводили в движение циклы жизни дикой природы, даря тепло и изобилие летом и суровые холода зимой.

Хотя моря были творением Пятого Дома, а горы были созданы Третьим Домом, правили мы. Первые земли и их дикие животные были нашим царством, и в него входило все то, что создали другие Дома.

Первые дни

Увидеть Первые Дни — это все равно, что на мгновение узреть Небеса. Даже сейчас, в эти искаженные, проклятые Последние Дни, можно увидеть их величие. В потаенных уголках земли сохранились кое-какие следы. Горы возносились в небо так высоко, что задевали звезды. Реки несли свои чистые голубые воды, прокладывая себе дорогу. Там, где не было лесов, земля бугрилась холмами, покрытыми цветами всевозможных оттенков. Таким был Эдем, о котором люди забыли. Они хранят в памяти пасторальный образ, но земля тогда была дикой, полной неприрученной энергии. Прекрасная и чарующая, она была одновременно яростной и не прощающей ошибок.

Когда Творение было молодо и еще не знало своих пределов, по земле бродили могучие звери. Многие из этих созданий исчезли навсегда, и не потому, что Творение было несовершенно, но из-за своей неукротимой мощи. Благодаря Шестому Дому был установлен природный порядок. Охотники убирали старых и слабых, позволяя стадам становиться сильнее. Вместе с Седьмым Домом мы работали, чтобы достигнуть равновесия — бесконечная и неблагодарная работа.

Таким был рай, который я помню, и, когда я бежал с нашими охотниками, я видел Его лицо, лицо нашего Отца, во всей Его славе.

Адам и Ева

Я впервые увидел их, Адама и Еву, Праотца и Праматерь, на берегах озера. Они не были похожи на всех остальных животных сада, потому что они казались личностями и несли в себе проявления бесконечности. Я наблюдал за ними издали, любясь их видом. Смотреть на них было все равно, что смотреть на воплощение возможностей. В отличие от подчинявшихся мне животных Праотец и Праматерь обладали возможностью разума. Они могли смотреть на луну и звезды и видеть, что те

разнятся между собой. Более того, они разговаривали. Они не жили в молчании, но выражали свои мысли словами, пусть несовершенными и очень простыми.

В восхищении я следовал за ними. Ева, полная изящества, стремилась прикоснуться ко всему, что видела. Адам казался сильным и целеустремленным, его тело было гибким и идеально сложенным. Они были чудными творениями, не знавшими о созданном нами мире и тех великих дарах, что мы дали им. Они знали лишь Самого Творца. Он приходил к ним каждую ночь, и они поклонялись Ему. Казалось, что это было их единственной целью. И вместо того, чтобы разубедить их, показать им, почему они отличаются от всех остальных, Он молча принимал их поклонение.

Зачем было лишать их славы, которая должна была принадлежать им, истинным наследникам Эдема? Я слышал, как остальные начали шептаться об этом. Адам и Ева жили в неведении, не осознавая своих возможностей. Почему Он создал таких существ и обрек их на убогое существование? Их боль стала нашей болью, потому что мы любили их так же сильно, как и Его. Многие из моего Дома чувствовали, что Адама и Еву нельзя помещать вне обычного порядка вещей, иначе баланс вселенной будет нарушен. Но нашей обязанностью было защищать и спасать их, и мы выполняли наш долг.

Постепенно они начали понимать, что они одиноки — двое в окружении множеств. То, что для нас было чудесным и величественным, им казалось непонятным и угрожающим. Больше всего они боялись оставаться в одиночестве, и сильнее всего мы страдали оттого, что не могли сказать им, что каждое мгновение их окружает Воинство. Каждое утро они просили Бога остаться, но Он каждый раз уходил, а нам было запрещено приближаться к ним.

Грядущая буря

«Буря грядет», - сказал мне Ахрималь. Я наткнулся на него в тот момент, когда солнце садилось, погружая Эдем в ранние сумерки. Я поискал признаки бури глазами моих птиц, подняв их так высоко, как только было можно, но ничего не увидел.

«Ты уверен?» - спросил я. — «Я ничего не вижу». Он взглянул на меня, и я увидел бурю в его глазах. Неуверенность и сомнения клубились в них подобно облакам, и в этих облаках мелькали проблески того, что должно было совершиться.

Великий Спор стал первым предвестником бури. Ахрималь собрал нас в лунных залах и рассказал об ужасных знамениях, явившихся ему. Многие высказывались за действие, и в этом нам помог Люцифер.

Бесконечная ночь

Следующей ночью Люцифер и те, кто согласился с его выбором, спустились в Эдем. Издалека мы наблюдали, как Люцифер открыл людям глаза, и тогда я впервые увидел ревность. Ева приняла предложение Люцифера, но Адам колебался, терзаясь сомнениями. Ему казалось, что его место занято Светоносным, но Ева обратилась к своему компаньону, и вдвоем они приняли наш щедрый дар.

Той ночью Адам и Ева дали начало многим своим подобиам, и вскоре их раса распространилась по всему Эдему. Казалось, что после того, как их глаза открылись, Адам и Ева воплотили огромное множество возможностей — и каждое из этих воплощений шло своим путем. Той бесконечной ночью мы ходили рядом с народом Адама и Евы. В темноте выросли величественные города, а раса Адама и Евы стояла на пороге полного совершенства.

Единственный раз на нашей памяти мы любили и чувствовали ответную любовь. Но долго это не продлилось.

Суд на рассвете

Следующим утром взошло солнце, но яростный гнев Михаила затмил его сияние. Военачальник Небесного Воинства пришел, чтобы вершить суд над своими военравными собратьями.

Михаил приказал нам вернуться на небо и принять вынесенный приговор, но Люцифер отказался повинаться. Светоносный поднялся над Эдемом, чтобы встретить Михаила в воздухе, и там двое сошлись в битве. Храбрость Люцифера ошеломила Михаила, и хотя оба были равны по силам, было ясно, что военачальник Неба не сможет поразить своего бывшего господина. Битва закончилась за несколько мгновений, и Люцифер вышел из нее победителем. Многие советовали Деннице возглавить атаку на само Небо, но тот отказался.



«На Небесах», - сказал Люцифер, - «Он и Небесное Воинство всемогущи. Но здесь, в землях, которым мы дали форму, которые стали проявлениями нашей воли, у нас есть преимущество.

Во имя Адама и Евы мы отвергли Небо, и ради них мы останемся здесь».

То, что произошло дальше, стало началом нашей муки, концом Первых Дней и рассветом Века Гнева.

Свободные

В Век Гнева пришел наш черед создавать свой собственный рай. Никогда до этого земля не видела таких чудес, такого упадка и тирании, как в те дни.

Когда Михаил и его Воинство ушли, кое-кто из наших рядов и четверть народа Адама и Евы последовали за сохранившими верность. Первая битва закончилась нашей победой, но никто из нас не знал, какую цену мы за это заплатили. А Люцифер? Может быть, он предал нас всех, чтобы избежать суда на Небесах? Многие из нас ликовали, думая об одержанной победе.

Суд

Когда первый день подошел к концу, многие изменили свое мнение. Наши следопыты проследили за верными и сказали, что Небесное Воинство готовится к обороне, и многие из нас посчитали это еще одним доказательством нашей победы. Как же мы ошибались!

Все началось с ветерка, который постепенно набирал силу и мощь, и под конец его вой стал просто оглушающим. Ветер поднимал в воздух песок и камни, обнажая землю и срывая плоть с костей за несколько мгновений. Высоко вверху темные тучи — куда темнее,

чем обычно, - озарялись вспышками света, скрывая горизонт, покрывая его тенью. Казалось, сама земля прогибается под их тяжестью.

В клубящихся облаках проявилось Его всевидящее око, пылающее гневом, - бесконечное проникло в конечное, побуждаемое силой Его гнева. Существовавшее ранее равновесие было разрушено, когда Его гнев был явлен нам. Он, который был нам Отцом, стал нашим врагом. Гнев Божий был безграничен. Ничего из созданного нами не осталось нетронутым.

Когда тучи рассеялись, Первых Земель более не существовало. Ничего не осталось от Эдема, кроме рухнувших врат, и только кое-кто из нас знал, где они находятся. Бесплодные, унылые пустыни заняли место некогда цветущих полей. Высоко вверху горы раскололись и теперь наполняли мир черным ядовитым дымом, время от времени извергая из своего чрева огонь и расплавленный камень. Моря, некогда полные покоя, с ревом бросались на сушу, - их глубины были враждебны даже мятежникам из Пятого Дома. Сама земля разверзлась, поглотив равнины и оставив торчащие из ее недр каменные когти. Ужасные бури, проливные дожди и завывающий ветер разорили земли.

Теперь это был наш мир — мир тех, кто отверг Небо.

Новый порядок

Когда ветер утих, Люцифер привел нас в наш разрушенный мир. Если кто-то из нас и сомневался в необходимости мятежа, вид лежащего в руинах Творения укрепил их решимость продолжать борьбу. Наше войско было сильно потрепано, радость от победы сменилась оцепенением и отчаянием. Когда над нами забрезжил рассвет второго утра, мы поняли, что наш дом стал и нашей тюрьмой.

Но у нас все еще был долг перед людьми, и мы вывели их из пещер к свету дня. Их изможденные, унылые лица отражали окружающее их запустение. Они казались жалкими подобиями славы Адама и Евы.

Кровавый Легион

Но Люцифер видел в разоренном ландшафте не только руины, но и возможности.

«Не отчаивайтесь!» - воскликнул Светоносный. — «Это только начало. Мы знаем Его гнев, но Он не знает нашей решимости. Мы встретили Его гнев и пережили его. Не стоит отчаиваться, глядя на окружающее вас опустошение. Исчезло множество чудес, потеряны плоды нашей работы. То, что осталось — лишь жалкое отражение бывшего, но мы сможем создать новые чудеса! Мы научим наших подопечных, сыновей и дочерей Адама и Евы, как раскрыть их истинный потенциал, - и это свершение будет наше, не Его. Это станет нашим величайшим достижением. Когда-то мы создали Вселенную для Него, теперь мы сможем изменить эту землю по нашему желанию.

Земли могут быть заброшенными, разрушенными, но не для нас. Мы создали их из ничего — только представьте, что мы сможем сделать теперь! Мы бросим вызов Ему и Его Воинству. Мы будем сражаться за Адама и Еву, будем защищать и лелеять их. Мы отвергли Его, и наша любовь принадлежит Адаму и Еве. Всегда помните об этом».

Многие согласились. Мы сплотились вокруг Люцифера, вестники его видений. Со временем смертные стали называть нас Кровавым Легионом. Мы верили в Люцифера и его дело. Мы видели в окружавших нас развалинах шанс исправить Божью несправедливость, шанс научить Адама и Еву и вступить в новый рай. В те давние дни мы стали крупнейшим из всех легионов, и Люцифер был нашим вождем, наставником и генералом. В рядах Кровавого Легиона собрались Дьяволы из Первого Дома и

Преступники из Третьего. К ним присоединилось небольшое количество Осквернителей и демонов других Домов.

Нашим начальником был Белиал, первый из помощников Люцифера.

Эбеновый Легион

Но не все разделяли эту точку зрения. Вперед выступил Аваддон, на его лице отражалась свирепость — он был истинным представителем Пожирателей.

«Я видел достаточно. Его наказание было суровее, чем мы заслужили. Я клянусь, что до конца дней я буду вести моих братьев против Него и Его воинства. Я отказываюсь от мира, я отвергаю любовь. Я знаю только ненависть, и этот огонь даст нам силу. Мой легион будет при любой возможности вступать в бой с Небесным Воинством, многие из нас перестанут существовать, но мы не станем щадить врагов. Здесь начинается эта битва. Никто не скажет, когда она подойдет к концу, но наши сердца полны решимости».

«К тебе, брат мой», - сказал Люцифер — «переходит командование над пятой частью нашего войска, над самыми сильными из нас. Вы будете нашим авангардом».

«Но это не все», - продолжил Аваддон. — «Люди заставили нас ослепнуть. Праотец и Праматерь обманули нас, Люцифер. Это из-за них разразилась война, и теперь мы вынуждены сражаться из-за существ, которые ничего не знают.

Я тоже вижу, что эти земли и сами смертные полны нереализованных возможностей. Но они должны быть орудиями, а не охраняемыми сокровищами. Мы отвергли Его ради них, и теперь они расплатятся с нами, построив для нас рай».

«Мы поделимся с ними нашими секретами: как охотится в этих землях, как править ими. В ответ они будут служить нам своей любовью и делами. Ради них мы пожертвовали многим, поэтому они вовеки будут должны нам. Они — оружие в нашем походе против Неба».

Так был создан Эбеновый Легион. В его ряды вступили многие из Шестого Дома, те, кто хотел доказать, что Небо ошибалось. Владыки воздуха, Кнуты, тоже последовали за ними. Присоединились к Легиону и демоны других Домов.

Железный Легион

Когда все собравшиеся выслушали горькие слова Аваддона, Дагон, гигант из камня и железа, скрестил на груди руки и заговорил, и голос его был подобен лавине: «Я выслушал Аваддона и я не могу осуждать его за его гнев», - произнес гигант. — «Но я считаю, что человечество заслужило нашу привязанность, а не презрение. Как мы можем винить их за выбор, сделанный нами в наших сердцах? Если мы станем смотреть на людей как на простые инструменты, мы сделаем бессмысленными наши жертвы».

Дагон повернулся к Люциферу, и его рука, пылавшая жаром земных недр, взметнулась в приветственном салюте: «Пусть те, кто уважает Светоносного и помнит о своих божественных обязанностях, присоединяются ко мне! Мы станем стеной, которую не смогут пробить молнии Небес!»

Так Дагон стал третьим из главных помощников Люцифера. К нему присоединились многие Преступники и могучие Пожиратели. Несмотря на все ужасы, последовавшие в будущем, Легион никогда не забывал о своем долге, и его члены не запятнали себя преступлениями против смертных или ангелов. Эбеновый Легион презирал их, но никогда не мог сравниться с ними в боевом искусстве.

Серебряный Легион

Затем Люцифер обратился к мудрому Асмодею из Четвертого Дома, направляющему звезды.

«В твое подчинение переходит пятая часть нашего войска. Эбеновый Легион будет сражаться, ты и твой Легион — изучать тайны и возможности смертных и этих земель. Тебе предстоит открыть Его секреты. Ты обнаружишь Его ложь и покажешь Воинству их заблуждения. Твои пути лежат там, где запрещено ходить. Ты будешь говорить то, что запрещено произносить вслух. Ты будешь срывать запреты и нарушать табу. В своем поиске истины ты перешагнешь любые границы».

«Да будет так», - эхом отозвался Асмодей. — «Я вижу перед собой бескрайние возможности — не только те возможности, что предусмотрены Его планом, но невообразимые, непредсказуемые возможности. Мы будем искать, что было до Него, как Он был до нас. Мы найдем тьму, что породила свет Бога, потому что свет может сиять лишь во тьме!

Для наших подопечных, проклятого и благословенного народа Адама и Евы, мы станем учителями. В них срываются возможности, которые мы найдем и выпестуем. Они будут говорить на языке Небожителей и превратят эти земли в новое Небо. Мы будем взращивать их семя, которое подопрет Небеса своими башнями и поколеблет его своими достижениями. Мы не успокоимся, пока не добьемся этого».

Под знаменем Асмодея собрались многие Изверги, а также Осквернители, желающие разделить жизнь с сыновьями и дочерьми Адама и Евы.

Алебастровый Легион

Но еще не все Дома выбрали свой жребий. Самые тихие из нас, Убийцы, предпочли идти своим путем.

Люцифер взглянул на них и сказал: «Вы можете следовать своими путями до тех пор, пока вас не призовет битва. А теперь, Азраил, некогда благословенный ангел Тени, возьми под свое начало Неприсоединившихся и выстрой свою собственную крепость. Со временем мы призовем тебя. Теперь же твоей задачей будет обновлять народ Адама и Евы. Более они не обладают бессмертием. Они были созданы из глины, что была взята из земли, и будут возвращаться в землю».

Азраил выслушал его и ответил:

«Брат мой Люцифер, несущий свет и командующий войском. Мы будем стоять в тени и ждать своего дня. Мы спрячемся там, где Воинство не станет искать нас. Мы будем собирать силы и готовиться к тому времени, когда ты призовешь нас. Теперь же мы уйдем».

После этого странник теней покинул нас, и с ним ушли многие из падших Седьмого Дома и другие, так и не сумевшие сделать выбор.

Так появились легионы. Затем Денница объявил, что прежняя иерархия будет заменена новыми должностями и званиями. Падшие желали власти, основанной не на случайном выборе, но на их способностях и талантах. Позже система званий стала подвижной. Отличившийся мятежник мог

получить более высокое звание, и эта возможность пугала и удивляла нас. Люцифер объявил себя принцем падших, а его пять помощников были названы герцогами. Под ними располагались главы легионов, называемые баронами, затем шли старшие лорды, лорды и падшие рыцари, герои походов легиона.

Указы и запреты

Стоя перед легионами, Люцифер обратился к нам:

«Братья и сестры, не следует оплакивать то, что мы потеряли. Лучшие взгляните на то, что мы приобрели. Вскоре мы покинем эту пустошь, стряхнем ее пепел и отчаяние и построим свои королевства на руинах Рая. Каждый из вас возглавит группу наших смертных подданных. Защищайте их и заботьтесь о них, потому что ради них мы пожертвовали Небесами. Теперь мы воистину стали падшими.»

Гордитесь вашим новым именем. Чтобы отвергнуть Небеса, потребовалось мужество и сострадание, а для слепого подчинения нужен лишь страх. Мы встретились с нашими страхами лицом к лицу и победили их — теперь мы стали хозяевами своей судьбы.

Отведите свои отряды в дальние углы земли и постройте города там, где прежде ничего не было. Возьмите с собой смертных из тех, что стоят среди нас. Но первые из них — блаженные Адам и Ева — не пойдут с вами. Они решили идти своим путем, и мы должны уважать их выбор».

Второй спор

Вскоре после мятежа разгорелся второй спор: что делать с теми смертными, которые решили присоединиться к Михаилу? Эбеновый Легион утверждал, что все смертные, вставшие под знамя Небес, потеряны для нас. Многие из Убийц и членов Железного Легиона считали по-другому. Легионы должны постараться обратить этих смертных и показать им истинные чудеса, которыми они могут владеть как потомки Адама и Евы.

И снова последнее слово осталось за Люцифером:

«Они выбрали свой удел рядом с Ним», - заявил он. — «Они отвергли наши дары и нашу любовь. Они предпочли закрыть глаза на нашу жертву, а теперь взгляните на них. Они заслуживают жалости, не ведая о битве, что ведется вокруг них за их будущее.»

Поэтому мы не покинем их, но и не станем в открытую приходить к ним. Вместо этого мы станем сеять вокруг них семена знаний и надеяться, что вызревшие плоды заставят людей сбросить оковы. Они сами должны сделать выбор. Если они изберут нас, мы станем их спасителями. Таково мое решение».

Век чудес

Легионы разошлись по земле, ведя дочерей и сынов Адама и Евы в места величественные и зловещие, где мы должны были выстроить наши дома, крепости, наши храмы. В ранние дни мятежа мы только время от времени появлялись перед нашими подданными, обучая и направляя их. Хотя мы и восстали, для многих из нас по-прежнему было трудно открыто появиться перед смертными. Запрет Всевышнего настолько въелся в нас, что только сильнейшие осмеливались появляться перед народом Адама и Евы в сиянии своей истинной славы.

В те дни нам поклонялись, а мы черпали силу из веры, предлагаемой нам людьми. Мы вели наши отряды в долгие походы, которые были одновременно путешествием и завоеванием. Это было время экспериментов, когда мы узнавали пределы нашей силы. Мы вырубали города в склонах гор и возводили себе памятники.

Бастионы и соборы

В это время были заложены основания наших будущих метрополий. Наша война с Небесами была в самом начале, когда оба лагеря перераспределяли силы после первой схватки. По всей земле легионы строили укрепления и величественные соборы. Со временем эти укрепления стали городами-крепостями, обширными и потрясающими своей мощью. Среди них был Додоель², расположенный в бесплодной пустыне дом Эбенового Легиона; Таба'ет, сторожевая крепость Серебряного Легиона; Касдейя, подземная крепость Алебастрового Легиона. У падших были не только эти бастионы и укрепления, но я помню только их. В те дни я странствовал по земле в качестве посланника и следопыта Железного Легиона.

Я вспоминаю, как смотрел вниз с горных вершин и видел бесконечные башни цитадели, возвышающиеся над землей, выросшие на горных плато, в обширных пустынях и в заросших джунглями долинах. Только сам Люцифер знал, сколько этих укреплений существовало на самом деле, потому что часть их была спрятана от глаз смертных и падших хитроумными Преступниками. Некоторые из них вмещали маленькие общины, состоявшие из нескольких человек и одного охранника; другие были процветающими объединениями, соперничающими по могуществу с империями, которым еще предстояло порыть землю. Но какими бы могущественными не были все эти города, город-дом Генхинном — Черный Собор самого Люцифера — превосходил их всех.

Генхинном

Расположенный в Долине Слез, город-собор Падшего Принца был свидетельством нашего неповиновения и нашей надменности. Хотя своего расцвета он достиг только во Время Жестокостей, даже в самом начале Черный Собор был настоящим чудом. Построенный на том месте, где Люцифер был до слез растроган мужеством людей, Генхинном должен был стать образцом для всех наших городов.

Я вижу отдельные элементы Генхиннома в этом Городе Ангелов. Я видел отражения Черного Собора во всех городах, где я бывал. Даже воспоминания моего носителя о тюрьмах и камерах Аргентины содержат в себе намек на этот священный город — на его освещенные огнями закоулки и подвалы, где мы ковали артефакты, ставшие легендами.

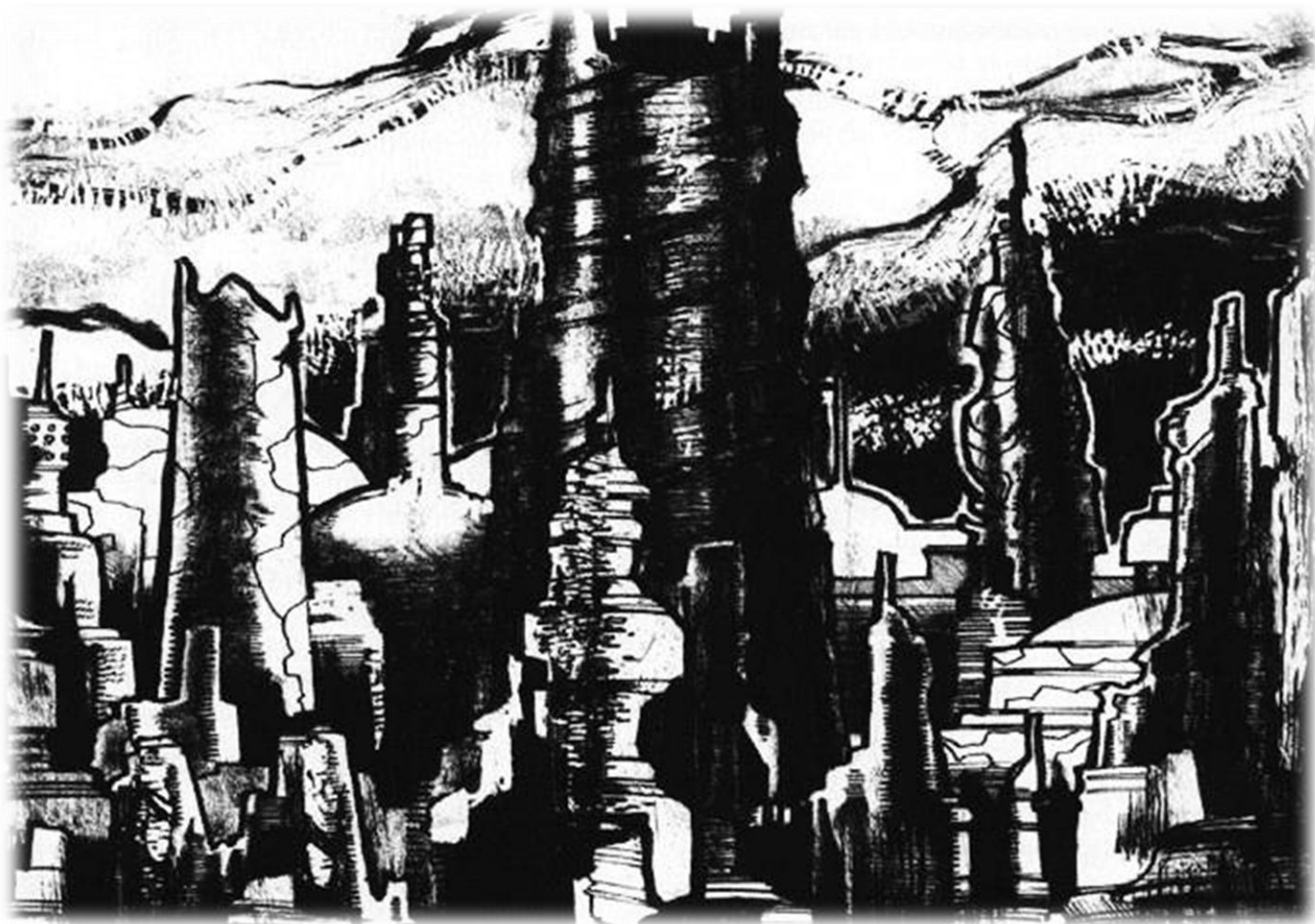
От Генхиннома у меня остались лишь смутные воспоминания. Сегодняшние города — это ни с чем несравнимые места, создания географии и экономики. Но Генхинном был другим. Он был целым — одновременно город и собор, только так его можно описать на языке людей. Говорят, что Генхинном существовал еще до падения, что он был построен еще в Первую Ночь, чтобы стать домом для Адама и Евы, и только затем перешел к Люциферу. Тот, кто видел Генхинном, начинал верить в этот миф. Он был символом совершенства, земным проявлением Денницы.

Те, кто приближался к Генхинному, видели его стены и шпили, которые возвышались над землей и касались облаков, словно когтями вцепляясь в небо и заставляя его плакать дождем. Для нас он существовал на нескольких уровнях, каждый из которых был совершенней первого, а всего их было девять. Два нижних уровня окутывала тень, в которой можно было найти путь к кузницам Железного Легиона. Смертные обитатели Генхиннома жили с третьего по шестой уровень, возводя памятники нам и величественные цитадели для себя. Седьмой и восьмой уровни принадлежали нам.

Здесь мы создали для себя дома, кто-то — скромные, кто-то — поражающие роскошью. Над последним кругом возвышался Дворец Теней, дом и крепость Денницы.

Вокруг Черного Собора располагались районы, усеянные человеческими лагерями и деревушками, и младшие из нас помогали пилигримам и верующим, пришедшим поклониться нам. Пути, по которым шли эти паломники, вскоре превратились в Четыре Дороги, по которым можно было добраться до любого поселения, собора или укрепления падших.

Высокие Города



Генхинном и остальные три цитадели не были единственными городами на земле. В отдаленных районах Небесное Воинство создавало свои собственные дворцы — на самом деле это были настоящие тюрьмы. Разведчики серебряного Легиона докладывали, что часть Небесного Воинства решила остаться среди своих подопечных и защищать их. Но мы стремились поднять наших смертных подданных к новым высотам, а верные люди, казалось, оставались частицами Эдема, они жили, как раньше жили Адам и Ева — невежественные и покорные воле Бога.

Мы обнаружили пять Высоких Городов — Саган, Шамайим, Махонон, Зебул и Аработ.

Саган, который иногда называли Третьим Городом, был приграничным селением, расположенным в нескольких лигах от Граничных Равнин и Гор Скорби — заброшенных пустошей, окруженных действующими вулканами и покрытых пеплом, которые были границей наших территорий. Простой по конструкции, Саган представлял собой каменный лабиринт, способный поставить в тупик как захватчиков, так и самих обитателей города. Им управлял Анаэль, ангел Четвертого Дома.

Шамайим, город благоговения, находился под властью Гавриила, архангела милосердия, откровений и смерти. Второй по значимости после Михаила, Гавриил был одним из немногих посредников между нами и Небесным Воинством. Шептались, что Люцифер и Гавриил часто встречаются и что Второй Архангел предпочел остаться на земле и склониться перед Михаилом, чтобы получить возможность защищать своих смертных подопечных и попытаться образумить Люцифера.

Укрепление Махонон и его огненно-красные парапеты были домом Михаила, Архангела Небес и Владыки Воинства. Множество огненных ангелов днем и ночью кружили у стен города, подобно знакам божьего гнева, поэтому к городу невозможно было подойти незамеченным. Махонон был единственным из всех Высоких Городов, который так и не был взят.

Город памяти Зебул был построен с одной-единственной целью — собирать и хранить записи о мятеже, чтобы никто из наших легионов не избежал расплаты за грехи. В окруженную туманами город-тюрьму Зебул приходили отчеты о всех наших действиях. Говорят, что у всех его шпионов и агентов — ангелов Второго, Четвертого и Седьмого Домов — были огромные книги, в которых они записывали все наши проступки. Если эти книги сохранились, они, наверное, являются единственной полной летописью Века Гнева.

Последний город, Аработ, был воплощением уединения и скорби. Им правил Кайэль, ангел одиночества и слез, и говорят, что единственным его заданием было оплакивать Творение, скорбеть о падении Адама и Евы и помнить о нашей утерянной славе. Врата Аработа никогда не закрывались. Нет, они были постоянно открыты, чтобы принять тех из нас, кто пожелает отказаться от мятежа и принять суд Божий. В Век Гнева Аваддон семь раз разрушал этот город, но каждый раз его восстанавливали таким же, каким он был до разорения. Известно, что за тысячу лет войны его порог переступило не более ста наших соратников. Их судьба неизвестна, их имена не произносятся.

Тихая война

Хотя в первые дни мятежа мы занимались строительством и укреплением наших позиций, война не прекращалась. Вдалеке от глаз смертных наши легионы сражались с Небесным Воинством. Битвы Тихой войны, как потом стали называть это время, были битвами воли и разума. Мы не выходили на поле боя и не нападали друг на друга. Вместо этого мы укрывались в отдаленных уголках Земли; нашими полями сражений были грани Мироздания. Чем выше было положение сражающихся, тем абстрактней были битвы. Лорды и падшие рыцари сражались словами и песнями, герцоги и великие герцоги — эфемерными сущностями.

Вызовы бросались только тогда, когда кто-то из наших, исследуя мир или ведя куда-то смертных, сталкивался с ангелом Воинства. Эти столкновения заканчивались всего лишь утонченными танцами и спорами, ведь Мироздание сражалось единственным известным ему путем — создавая и изменяя. В пантомиме падшие пытались переделать ангелов и наоборот, а смертных эти представления повергали в благоговейный страх. Многие человеческие мифы, сохранившиеся до нынешних дней, являются слабыми отголосками тех древних битв.

Обитатели земли могли почувствовать эти столкновения, но только как раскаты грома или подземные толчки. Столкновения принимали форму штормов, приходящих и уходящих сезонов, восходов и заходов солнца. Мы жаждали открыть нашим смертным подданным все тайны Мироздания, а Воинство пыталось скрыть истину и похоронить ее в ворохе суеверий и сомнений. Так Творение пересоздавало себя бесчисленное множество раз, но Воинство не смогло предвидеть того влияния, которое оказывала на весь цикл коллективная вера смертных. Чем больше Воинство ставило перед ними загадок, тем сильнее разгоралась в людях любовь к знаниям.

Тихая война длилась несколько человеческих столетий, а наши смертные подопечные в это время множились и процветали. Мы выстроили большие города и сражались с Воинством по всеми Мирозданию, пользуясь только словами, концепциями и возможностями, но долго такая ситуация сохраняться не могла.

Потерянный Рай

И снова Ахрималь первым почувствовал перемену. Он пришел ко мне во тьме ночи и заговорил тихим шепотом: «Я предчувствую еще одну бурю, Малак».

В этот раз я отправился с ним, и мы посетили все города, соборы и укрепления в поисках ответа. В конце концов он в отчаянии отправился в Генхинном, во Дворец Теней.

Великий провидец потребовал встречи с самим Денницей. Грозный Принц принял Ахрималья в своей палате и предложил ему высказаться.

«Что стало с Адамом и Евой?» - спросил Ахрималь.

Никто, ни ангелы, ни падшие, уже долгое время ничего не слышал о первых смертных. После изгнания из Эдема Адам и Ева пропали из виду. Их потомки вспоминали о них только в самых первых мифах. Приказ Люцифера причинил многим из нас боль, потому что именно ради Адама и Евы мы ступили на путь проклятия. Мы были далеко от них, и это мешало нам наслаждаться победой.

После долгого молчания Люцифер рассказал их историю.

Об Адаме и Еве

«Четверть народа Адама и Евы вернулась под власть Небесного Воинства в утро нашего суда, но Праотеца и Праматери среди них не было. Их бессмертие было уничтожено одним-единственным словом, и они были вынуждены трудиться на полях, чтобы продолжать жить. Когда пришло время легионам рассеяться по земле и увести с собой смертных, Адам и Ева пришли ко мне и упросили меня отпустить их.

Адам говорил первым: «Ты многое открыл нам. Мы были изгнаны из Эдема и низвергнуты в пыль, но мы смогли стать хозяевами собственной судьбы. Когда мы отказались повиноваться Богу, Он назвал нас грешниками. Теперь мы видим мир таким, каков он есть — огромным, пустынным и диким, но мы сможем оставить в нем свой след».

Затем заговорила Ева: «Ты многому научил нас. Мы приняли твой дар, и наши глаза смогли узреть величие Мироздания — по крайней мере, мы смогли понять, что стали изгоями. Далее следовать за тобой было бы неосмотрительно. Ты открыл нам глаза, и за это мы благодарим тебя, но теперь мы сами должны выбирать наш путь. Если нам суждено унаследовать землю, это произойдет лишь благодаря нашему труду, нашему самопожертвованию и нашей вере».

Сказав так, Праотец Адам и Праматерь Ева покинули меня и отправились в дальние края в поисках своей судьбы. Со временем они или научатся управлять Творением или же будут трудиться до тех пор, пока Господь не заберет их».

Кровь Эдема

Наша аудитория у Люцифера подошла к концу. Но вместо того, чтобы успокоиться, Ахрималь упрямо начал выяснять дальнейшую судьбу первых людей.

«Я что-то чувствую», - сказал он, когда мы были в пути. — «И в центре моего предчувствия стоят Адам и Ева. Им еще предстоит сыграть свою роль, я уверен в этом. Люцифер приказал нам держаться подальше от первых смертных, и я должен узнать, почему».

Так мы искали первую пару, а сезоны сменяли друг друга: после лета пришла осень, затем зима, затем весна, и вот снова настало лето. Когда мы натыкались на других падших, мы наводили справки, пытаясь знать, где могли скраться Адам и Ева. Отвечали нам одинаково, но мы отказывались признать поражение.

После долгих лет поиска мы наконец нашли их укромное убежище. Они жили далеко на востоке, у холма, засаженного садами и окруженного полями. В тени кипарисов они выстроили себе жилище, чтобы укрываться от ветра и дождя. Мы издали наблюдали за ними. Казалось, годы сильно отягощают Адама. Долгие дни тяжелого труда оставили свой след на его лице, свидетельствуя о боли, одиночестве и упорстве, но его глаза были полны гордости за те простые вещи, что он смог создать вместе с Евой. Праматерь Ева, по-прежнему прекрасная, работала бок о бок со своим мужем, поддерживая очаг и заботясь о полях. И они не были одиноки.

Третий смертный

Мы увидели его неподалеку от жилища, погруженного в работу, его, которого стали называть Третьим Смертным — Каином. Его лицо было прекрасно, конечности сильные, а кожа покрыта темным загаром из-за палящего солнца, но весь его облик вызывал беспокойство. У его ног стояли корзины, наполненные плодами его трудов, и наконец мы поняли, что он делает. Его руки рыхлили почву, принося жизнь в бесплодный ландшафт. Он усердно очищал поля от камней и сорных трав и сажал семена. В цветах и плодах, возросших из них, мы с Ахрималем увидели отражение Рая и хотели рассказать Третьему Смертному о созданных им чудесах. Но Третьего Человека окутывала пелена горя, сильного, устрашающего, и ни я, ни Ахрималь не осмелились подойти к нему.

В этот момент мы услышали шум от стада овец, спускающегося с холма. Не дикого стада, но направляемого тем, кого звали Авелем. Он стоял на



небольшом возвышении, брат Каина, светлокожий, с развеваемыми ветром золотыми волосами. Третий Смертный взглянул на него, и его горе стало еще сильнее.

«Он хочет показать своему брату любовь, но его любовь несвободна. Она скована темной страстью», - сказал Ахрималь, когда Каин подошел к Авелю. — «Он чувствует, что должен совершить нечто, чего он боится».

Первым заговорил Авель:

«Брат, ты позвал меня, и вот я здесь. Что смущает тебя? Неужели слова Творца о твоём даре? Не подвергай сомнению Его любовь, брат. Это не принесет тебе ничего, кроме скорби. Мы хорошо усвоили этот урок. Ты знаешь, что мы всегда рады приносимым тобой дарам, потому что ты заставляешь землю зеленеть и цвести. Идем же брат мой, давай вернемся».

Но Каин не стал отвечать. Он стоял в увядающем свете второй половины дня, его стройное, полное силы тело возвышалось над Авелем, отбрасывая длинную, густую тень. Он положил руку Авелю на плечо — знак привязанности к брату, но в глазах его была тьма.

«Брат», - сказал Третий Смертный, - «Бог велел мне принести лучшее от моих полей, то, что дает мне радость и счастье. Я не понял Его и принес дары от семян, принес плоды и цветы. Но Он желал не этого. Мои дары не были достойны Его, ибо произрастали из пыли, в которую Он низверг наших отца и мать. Ты принес первенцев от своего стада, чистых и нежных, я же принес прах. Теперь я знаю, что я должен делать. Ибо ты — лучшее, что есть в моих полях, ты был постоянным предметом моих забот. Ты станешь моим даром Ему, и твоя кровь принесет мне Его любовь».

То, что произошло дальше, положило начало буре, которая бушует и по сей день. Каждую ночь деяние Каина повторяют братья, любовники, незнакомцы, и так будет до конца времен.

Авель увидел, что глаза Третьего Смертного заполнены тьмой. Его отара чувствовала его страх, и их крики заглушили мольбы Авеля, когда Каин поднял камень и опустил его на голову брата. Кровь Авеля лилась на Третьего Смертного, пока полностью не покрыла его, пока не превратилась в поток, захлестнувший все Мироздание. В изнеможении Каин упал на безжизненное тело брата.

Ахрималь понял важность того, что произошло. Я же просто чувствовал себя преданным.

Кровь была пролита в гневе и ненависти. Не во время охоты, не для того, чтобы выжить. В ту ночь, когда облака затянули небо, на землю пала тьма, которая не рассеялась и по сей день. Даже гнев, обрушенный на нас Богом за непослушание, и разрушение Им Эдема не шли ни в какое сравнение с тем, что выпустил на свободу поступок Каина.

Обещание Тени

Но худшее еще было впереди. Ахрималь умолял меня уйти, и мне не оставалось ничего другого, кроме как подчиниться. Когда я бросил последний взгляд на Каина, на Первого Убийцу, он стоял в поле, покрытый кровью своего брата, ожидая, когда Всемогущий придет и примет его приношения.

Говорят, что Каин был изгнан, обречен на существование во тьме и на бесконечное, еженощное повторение своего греха. Говорят, что далеко на востоке, в проклятой земле Нод, он основал свой собственный город, возможно, под впечатлением от городов-сборов, покрывавших землю. Он назвал

этот город Енох, но о дальнейшей его судьбе мало что известно. Хотелось бы мне знать, не бродит ли он и сейчас по земле, и что я мог бы сказать ему, если бы мы встретились.

Выпущенная Тьма

Когда мы возвращались в наши земли, мы видели клубы дыма, поднимающиеся в свинцово-серое небо. Когда мы пересекали острые хребты Гор Скорби, мы видели огни, со всех сторон сбегаящиеся к Сагану, приграничному городу Воинства. В долине под нами плотными рядами маршировали воины Эбенового Легиона. Они оставляли за собой полосу разрушений, протянувшуюся до самого горизонта, усеянную телами людей и животных. Поступок Каина показал Мирозданию возможность жестокости и дал начало той буре, которой так опасался Ахрималь.

С высоты мы видели, как Эбеновый Легион шел к Сагану. Когда они встречали верных Небесам людей, они заковывали их в цепи и собирали в огромные невольничьи караваны или же убивали их на месте. Я видел, как люди падали на камни, разрубленные на части лезвиями огня и света. Крики умирающих носились над землей.

Осада Сагана

День подошел к концу, и в долине Сагана, расположенной под нами, началась первая настоящая битва нашего восстания.

Дьяволы из Эбенового Легиона вели отряды Пожирателей навстречу ангелам, высыпавшим из цитадели, чтобы встретить первую атаку. Высоко вверху, в огне и раскатах грома, сражались Изверги. Стоявшие на флангах Кнуты гнали потоки ядовитого воздуха на поле боя, скрывая перемещения легиона и отнимая жизни у тех, кто пытался найти спасение в городе. Шедшие позади Преступники раскололи землю, и на Саган и его окрестности обрушился огненный дождь, а из открывшихся пор земли повалил серный дым. Осквернители воспевали в песнях кровожадность, погружая легион в безумие и увлекая смертных и ангелов к их судьбе. И среди всего этого хаоса Убийцы выискивали мертвых и умирающих, спасая души или же отправляя их в тень.

Неожиданная дикая атака ошеломила Воинство. Многие из военачальников — Михаил, Гавриил, Уриил и Рафаил — отсутствовали, потому что Бог отправил их покарать Каина за его грех. Но дело было не только в этом. Весть об убийстве Авеля потрясла Воинство не меньше, чем падших. Но нас она, казалось, освободила, их же парализовала. Они не могли осознать всего того зла, что было выпущено на свободу. И это стало их ошибкой.

Когда ангелы и архангелы вышли из Сагана, их встретили плотно сомкнутые ряды легиона. Вперед выступил Ябниэль, помощник Анаэля, не зная толком, что ему стоит предпринять. Он обратился к Эбеновому Легиону:

«Вы пришли во владения Воинства. Здесь правит Его Воля. То разрушение, что вы принесли, будет вменено вам в вину. Анаэль отсутствует, но я готов принять вызов любого из вас».

Лираэль, старший лорд из падших Шестого Дома, выступил из наших рядов. Его тело из огня и гнева было укрыто куском ткани, за спиной у него был огромный топор. Я помнил Лираэля как Ангела Ярости, погружающего животных в убийственное безумие. До Падения Лираэль был начальником Ябниэля. Когда он подошел к Ябниэлю, он не начал говорить, не стал спорить, он просто поднял свой топор и обрушил его на защитника Сагана. Когда топор прошел сквозь сущность Ябниэля, вонзившись в землю, в воздухе прозвучало истинное имя Ябниэля, и через мгновение ангела не стало. Ябниэль стал первой жертвой Времени Жестокостей, и никогда больше Мироздание не отзывалось на его имя.

Уход Ябниэля привел легион в неистовство, и падшие бросились на ангелов Сагана. К началу ночи Саган лежал в руинах, Эбеновый Легион обыскивал его залы и забирал все ценное в качестве трофеев. Из всех защитников Сагана только трети удалось спастись — они бежали через Долину Благоговения в другие Высокие Города. Но очень скоро выжившие обнаружили, что Зебул и Махонон тоже находятся в осаде. Они отчаянно пытались помочь защищавшимся, но все же Великая Библиотека Зебула, где хранилась Книга Имен, была сожжена дотла. Из всех бесчисленных томов и списков, таких, как Тайный Ветер или Книга Аваддона, уцелели только жалкие обрывки и фрагменты. Хотя в тот день погибло мало ангелов, многие из них были вынуждены вернуться на Небеса, сломленные и потерянные.

Раскол в рядах

«Вот он идет», - сказал Ахрималь, указывая на что-то. Среди руин и изувеченных тел гордо шествовал Люцифер, Принц Падших, а за ним шли все легионы. Он смотрел на окружающее его разрушение, а Эбеновый Легион приветствовал его, вспоминая о брошенном Небу вызове. Когда он дошел до врат Сагана, он заговорил:

«Грех человека вызвал все это?» - в ответ раздались приветственные крики, но на чело нашего генерала легла тень.

Вперед выступил Аваддон, глава Эбенового Легиона: «Наша борьба с Небом продолжилась на новом поле битвы. Нам больше нет нужды терпеть присутствие Воинства в этом мире. У Бога есть Небеса, так не согласится ли Он оставить Землю нам? Если понадобится, мы отыщем всех Его прислужников и обратим их в ничто».

«Не поэтому мы отказались повиниться, Аваддон», - ответил Люцифер. — «Мы поступили так из-за любви к тем, кого Он создал, и кем затем пренебрег. Это не наш мир, никогда им не был и не будет. То, что нас окружает, принадлежит людям».

«Но именно их раса принесла зло на землю, Светоносный», - возразил Асмодей. — «Ты говоришь, что Авадонн пришел сюда и принес с собой смерть и разрушение, но ведь все это было вызвано грехом Каина. Когда на землю пала его тьма, пострадать пришлось не только Авелю. Мне больно смотреть на все это, Люцифер, потому что я отверг Небеса ради человечества, но теперь мне ясно, что в их душах гнездится тьма. Возможно, они не так совершенны, как мы считали».

Следующим заговорил Азраил:

«Крики Авеля взволновали царство теней. Его смерть дала рождение чему-то худшему. Это было как буря — могучая и неукротимая — и ничто не смогло избежать ее. Члены моего Легиона, потерянные и забытые, сражались, чтобы не дать теням проникнуть в этот мир и распространиться по земле. Возможно, именно это Ахрималь видел перед Падением, а это значит, что мы выбрали неверный путь. Мы в ответе за грехи смертных».

«Мы не можем брать на себя ответственность за грехи людей - народа праха, ибо дети Адама и Евы заслужили это имя», - продолжил Аваддон. — «На нашу любовь и жертвы ответили обманом. Если бы мы не смотрели на них сквозь плену нашей любви, скованные обожанием, возможно, мы бы разглядели тьму, так же, как мы разглядели свет. Мы были слепы, Люцифер, и тебе, второму после Бога, следовало остановить нас. Теперь мы брошены в эти пустынные земли, вынуждены существовать в половинчатом состоянии из-за нашей любви к человечеству. Нет уж, хватит».

Асмодей подхватил: «Народ праха жил в невежестве по своему собственному выбору. Мы давали им все возможные ключи, мы работали сутками, чтобы научить их, но они предпочитали не видеть. Были ли они неразумны из-за Бога, или же потому, что просто хотели оставаться неразумными?»

Люцифер смотрел на легионы и чувствовал лишь скорбь: «Так вот до чего дошло. Мы расколоты; ваша ненависть и ваш гнев вытесняют из вас самое лучшее. Мы должны были быть защитниками и проводниками, а не мучителями и сеятелями горя. Не следует направлять вашу злость только на народ Адама и Евы, ибо они не в силах противостоять вам. Помните, что мы сражаемся с Небесами, а люди поддерживают нас своим поклонением».

«Может быть, и так, Светоносный, но разве можем мы знать, чем еще они омрачат наши души?» - сказал Аваддон. — «Ты привел нас сюда, обещая любовь и будущие королевства. Я согласен, что мы сражаемся с Небесами, но у каждого из нас есть свои причины, по которым мы выступили против Воинства. Ты говоришь, что мы должны построить здесь королевство, и мы это сделаем. Но не одно королевство, а несколько, и каждое из них станет воплощением совершенства, как мы его понимаем. Ты всегда будешь нашим генералом, но у каждого из нас своя война. Когда ты позовешь, мы придем, когда ты прикажешь нам выступить, мы подчинимся. Но больше мы не будем слепо повиноваться».

«Скажи мне, Светоносный, мог ли ты предвидеть, что наше славное деяние приведет вот к этому?» - спросил Асмодей. — «Возможно, мы должны были идти другим путем. Твой свет ведет нас, но Мироздание велико и полно неразгаданных тайн, и поэтому мы должны смотреть в разных направлениях. Ясно, что потенциал расы людей многогранен, и нам следует подтолкнуть наших смертных подопечных к раскрытию их истинного призвания. Мы должны быть готовы принять любое будущее. Мы последуем за тобой, Светоносный, но последуем своим путем».

Последним говорил Люцифер:

«Вместе мы бросили Небесам дерзкий вызов. Теперь мы раздроблены, превратившись из целого в множество частей. Хорошо же, берите свои легионы и ведите свои войны. Возможно, вы правы. Возможно, Небо не сможет вести войну на нескольких фронтах. Но помните: мы несем ответственность за наши поступки, чье эхо не умолкнет до конца дней. Теперь ступайте. Мы снова встретимся, братья, и когда мы встретимся, вы или подчинитесь мне, или падете в прах».

С того дня, когда легионы рассеялись по земле, а Люцифер вернулся в Генхинном, началось Время Жестокостей.

Время Жестокостей

Наши легионы перестали быть единым целым, но во Время Жестокостей мы сильно продвинулись вперед — это можно было бы назвать золотым веком, который сейчас так отчаянно пытаются воссоздать. Но мир и спокойствие предыдущих веков ушли навсегда. Мы больше не исследовали Мироздание, а переделывали его в соответствии с нашими капризами. Это было время упадка и тьмы.

В это время наши любовь и ненависть к потомкам Адама и Евы были безграничны. Их лелеяли и мучили, обожали и пытали. Они были



источником радости и боли для наших легионов. Многие века прошли с того судьбоносного дня, когда мы отвергли Небо, и ужасы войны навеки изменили нас. Мы превращались в нечто ужасное, искажая окружающие нас земли. Когда-то мы создали Рай, теперь же, в земной ссылке, мы создавали ад. Мы перестали творить и начали разрушать.

Время ненависти

Эбеновый Легион сражался на всех фронтах и одерживал победы. Я видел падение Шамайима, второго из разоренных Высоких городов, и видел битву на Пустоши Памяти. Здесь могучий Гавриил сражался против орд Лираэля, и место их схватки навеки осталось бесплодным и иссеченным шрамами. Говорят, что Гавриил, архангел милосердия, отпущения, смерти и откровения, отказался подчиниться приказу Бога и покинуть битву. Вместо этого он остался, чтобы защитить смертную женщину от жестокости Лираэля, который полюбил вкус плоти смертных. Гавриил сражался до самого конца, удерживая орды Лираэля, до тех пор, пока не начался последний день битвы. Когда забрезжил рассвет, стал видны тела смертных и пустые оболочки падших, лежавшие вокруг Шамайима, но нигде не было заметно следов Гавриила или его смертной любви. Никто не знает, был ли Архангел Милосердия и Откровений наказан за непослушание, или же он пал этой ночью. Но я уверен, что его имя никогда не отзывалось в Бездне, так что, если Всевышний наказал Гавриила, Он поместил его в отдельный ад.

Куда бы ни шел Эбеновый Легион, он оставлял за собой разрушения и страдания. За ним следовали стаи стервятников, пирующие на покрытых трупами полях, такие огромные, что они закрывали собой солнце. Кнуты своим прикосновением превращали трупы в источники болезней и смерти. Вызрев, эти страшные плоды лопались, разнося по землям Воинства чуму.

За легионом Аваддона тянулись длинные караваны смертных — рабов и почитателей. Какие бы жестокости не совершались легионом, всегда находились люди, жаждущие получить власть, и они шли за падшими, жертвуя собой в боях или же поклоняясь Эбеновым лордам.

Цитадель Ненависти

Додоель, мощная крепость и цитадель Эбенового Легиона, превратилась в место ненависти и насилия. Окруженный огнем и гейзерами, которые наполняли окрестности ядовитым газом, Додоель стал прообразом ада, который являлся в воображении многим смертным художникам тысячелетия спустя. Огромные кузницы под городом ковали оружие и броню для смертных воинов легиона — грубые мечи из темного металла, известного как *suir*. Когда не нужно было воевать, члены легиона собирались у открытых арен и наблюдали за гладиаторскими боями, где смертные сражались со смертными или же с демоническими тварями, созданными только ради того, чтобы толпа могла насладиться кровавым зрелищем.

Малимы

Да, мы знали и поражения, особенно во второй половине Времени Жестокостей. С Небес спустилась новая волна ангелов, пополнившая ряды Воинства. В отличие от прежних защитников, которые уклонялись от битв и столкновений, новые воины смело шли вперед. Казалось, что единственной их обязанностью было обратить в ничто как можно больше мятежников. Они были известны как малимы, проклятие нашей жизни. Кое-кто считал, что они появились из огней осажденного Сагана, другие говорили, что малимы были душами храбрых людей, которые с благословения Уриила стремились отомстить нам за свою гибель. Кем бы они ни были, противостоять им было почти невозможно. Я молю Люцифера, чтобы он никогда больше не дал нам столкнуться с такими созданиями.

Время непослушания

Вдали от полей сражений Серебряный Легион не покладая рук трудился в своих крепостях и донжонах, хранилищах неведомых знаний и запретных искусств. Падшие этого легиона, не зная запретов, разрывали ткань Бытия на кусочки в поисках ключей, которые позволили бы им открыть врата Неба.

Демоны совмещали тела своих смертных подданных с жуткими механизмами, когда для пользы, когда интереса ради. Такие места, как Стена Дыхания и Башни Плоты, стали легендами, которые даже нас заставляли вздрагивать. Не было предела жестокости, на которую был способен этот легион. Многие из ужасов, память о которых сохранилась в человеческих мифах, были на самом деле результатами трудов Асмодея и его сторонников.

Прекрасная Бельфегор, старшая леди Пятого Дома, Госпожа Вдохновения, заставляла своих смертных слуг спариваться в соответствии с ритуалами, которые она разработала, стараясь высвободить истинный потенциал человечества. Из ее цитадели, Дворца Вздохов, разносились жалобные крики, и они не утихли и после того, как дворец был разрушен в конце войны.

Таба'ет, бастион Серебряного Легиона, превратился в лабиринт из башен и труб, которые выплевывали в небо клубы ядовитого дыма. Люди страдали из-за постоянных экспериментов падших и их неумной страсти к земным и неземным удовольствиям.

Долгий Поход

Люцифер и Кровавый и Железный Легионы продолжали заботиться о людях, находившихся под их защитой в Генхинноме. Время от времени Люцифер посылал отряды, чтобы привести в Генхинном людей из владений Серебряного и Эбенового Легионов, но с высоты трона он видел, что злодеяния рассеянных легионов тяжким грузом давят на Творение. Несметно число смертных было убито, еще больше жило в постоянном страдании. Не ради этого Светоносный пошел против Неба. Но он знал, что нельзя вынуждать легионы подчиниться его воле — ведь это ничем не будет отличаться от беспрекословного повиновения Небу. Долгие годы принц пытался решить эту дилемму.

В конце концов он решил действовать. Война продолжалась слишком долго. Воинство было оттеснено к Махонону, но Светоносный знал, что этот город никогда не падет. Вместо того, чтобы позволить своим войскам продолжать преследование, он решил отозвать их и наконец построить настоящее королевство.

Так начался Долгий Поход, попытка Люцифера вернуть легионы под свое знамя. Падшие сцепились с падшими, но в конце концов Кровавый Легион окружил Додоэль, Таба'ет и Касдейю. Окруженные легионы трижды пытались прорвать осаду, но воины Железного и Кровавого Легиона каждый раз загоняли их обратно в их логова. В конце концов командиры ренегатов снова принесли присягу верности, хотя я многое бы отдал, чтобы узнать, какие планы мести они строят в уме.

Со своего трона Люцифер говорил о новом веке, веке, когда смертные будут поклоняться падшим, а те помогут им превратиться в новых божеств, способных бросить вызов Небу.

«Мы вели неправильную войну», - объявил он. — «Мы победим Всемогущего не насилем и жестокостью, но верой смертных. Каждого из людей мы превратим в Его образ, совершенный, бесконечный и могущественный. Слишком долго мы не могли понять причины войны. Творец покарал

нас, ибо Он боялся того, чему мы можем научить человечество. Разве не они давали нам силы своей верой, как некогда давал нам силы Бог? Мы сделаем этих смертных богами, и они станут сражаться против Него. Они смогут унаследовать Землю, а мы вернем наши троны на Небесах. Мы слишком задержались здесь. Пришло время вернуться и заставить Небо платить за его грехи».

Так началось Время Вавилона.

Время Вавилона

То время было для нас временем славы и торжества. Победы Времени Жестокостей оттеснили Воинство далеко от наших владений, его силы были рассеяны и измотаны. Под руководством Люцифера мы укрепляли наши территории, и даже ужасные малимы были вынуждены отступить. Чтобы успокоить Серебряный и Эбеновый Легионы, Люцифер позволил им править их городами, но они более не могли увеличить численность своих подданных, не заплатив предварительно десятину в Генхинном. Поэтому Кровавый Легион смог распространить своих подопечных по всему Творению. Но дело было не только в этом.

Люцифер наказал нас возвысить расу Адама и Евы. Много веков прошло с той Первой Ночи, когда Люцифер открыл глаза Праотцу и Праматери. Многие потомки Адама и Евы успели позабыть, многие их знания сменились суевериями, через которые с трудом можно было разглядеть прежние истины, к тому же, на старые суеверия напластовались новые, порожденные Временем Жестокостей. Вместо того, чтобы видеть всю полноту Мироздания, люди вновь ослепли. Но теперь вина за это лежала не на Боге, но на нас.

Это причиняло боль нашему могучему принцу. Мы отвергли Небеса, чтобы нести в мир свет, а не тьму и отчаяние. Мы подвели Светоносного, а он подвел детей Адама и Евы.

«Неужели же я слепо следовал по пути нашего Создателя?» - воскликнул Люцифер. — «Разве наш мятеж — лишь нагромождение лжи?»

Но нет! Мы вступаем в новый век! Наше восстание не должно окончиться так плачевно. Все годы труда и отчаяния, насилия и убийств не должны пропасть даром. Мы возвысим человечество, чтобы оно само могло коснуться стен Небес. Таков будет наш Великий Эксперимент. Если мы потерпим поражение, все будет потеряно. Если же мы достигнем успеха, победа будет за нами!»

Великий Эксперимент

Люцифер отобрал десятерых своих самых преданных последователей и отправил их к людям. Их задачей было учить сынов и дочерей Адама и Евы секретам Земли и Неба. Таким было начало конца.

По всей земле Десять учили людей, которые затем возвращались к своим народам и племенам и передавали им знания. Так строилась Цивилизация Пепла. Так велико было знание, принесенное Десятью, что за несколько коротких лет по всему миру распространились города, способные соперничать с укреплениями падиших. Смертные строили города на поверхности океанов и в горах, покрывали строениями пустыни и возводили золотые храмы в джунглях. Это были города наподобие Еноха, если верить книге смертных.

Время от времени Десять приходили в эти города, чтобы наблюдать за успехами своих подопечных и учить их. Со временем эти таинственные наставники стали известны как «Наблюдатели».

Наблюдатели

Закутанные в одеяния из света и тени, десять наблюдателей казались высокими и хрупкими, а их глаза светились знанием и могуществом. Их с радостью встречали во всех человеческих городах, а они наблюдали, как люди познают самые сокровенные тайны Творения. Через некоторое время Десять оставили в каждом городе по книге, чтобы их знания могли передаваться от поколения к поколению. Эти книги стали называться Законом Ока. Позже, во времена хаоса, они были утеряны. Об их существовании не упоминают даже древнейшие мифы, да так оно и должно быть. Глупо было давать такое знание, больше этого повторяться не должно.

Итак, Десять наблюдали и учили.

Гириэль раскрыл народу праха тайны земли, научил формировать земли, соединяя элементы и минералы.

Шараэль поделился знаниями о плоти и жизни, чтобы люди могли вернуть себе отнятое у них Богом бессмертие.

Тайнам звезд и небес обучил людей Бефамазель. В Книге Бефамазеля рассказывалось о путях звезд и том, как предсказывать ход времени.

Секреты ветров и бурь были записаны рукой Мараэля.

Гамаэль передал людям умение работать с металлом и обучил их кузнечному делу.

Ур-Шанби рассказал людям о судьбе и о том, как предвидеть будущее, опираясь на знаки и знамения. Бог оставил Адама и Еву слепыми, но благодаря Ур-Шанби люди могли постичь замыслы Небес.

Самаэль поведал о луне и ее госпоже, рассказал, как можно найти Мать Луны и какими тайнами она владеет, как защититься от ее порождений.

Агриэль записал немало сведений о земном изобилии, о плохих и хороших плодах, которые дают пищу и яд.

О Солнце, этом всевидящем оке Бога, с людьми говорил Шамшиэль.

И наконец, величайший дар народу Адама и Евы преподнес Пенемью. Пенемью научил людей письму, показал, какая мудрость скрыта в нем. Благодаря его дару смертные научились определять окружающий их мир с помощью символов и понятий, а не вещей, которые надо было потрогать или увидеть. Поведанные им секреты позволили людям раскрыть глаза. Смертным больше не надо было прикасаться к Творению или видеть его, чтобы поверить в его существование. Знания теперь могли свободно распространяться. За несколько поколений на Первом Языке было написано огромное множество книг и томов, и люди были невероятно близки к тому, чтобы раскрыть свою божественную природу.

Такими дарами наградили Десять Наблюдателей народ Адама и Евы. Но огонь, который горит ярко, быстро прогорает.

Предательство

Наблюдатели тщательно исполняли свои обязанности более ста лет. Но вскоре после написания книг тайных знаний их накрыла какая-то тень. Легионам было запрещено вмешиваться в их работу, но нас всех мучило любопытство. Некоторые, и я в том числе, защищали их издали, отражая нападения Воинства и малимов. Но, как бы странно это не выглядело, именно мы принесли гибель Наблюдателям.

Цивилизация пепла достигала все новых и новых высот, и в кое-ком из воинов легионов зародилась ревность. Они перешептывались между собой: «Если все тайны Мироздания открыты им, зачем же им нужны мы?» В наших сердцах поселились страх и сомнения.

Никто точно не знал, кто начал планировать заговор, призванный покончить с Великим Экспериментом, но поговаривали, что это был кто-то из Дома самого Люцифера. Он обратился к тем падшим, которые опасались развития человечества, и убедил их, что надо что-то делать, что-то, что позволит легионам сохранить власть над смертными. Предатель предложил своим последователям выбрать себе смертных партнеров и породить новую расу — расу, рожденную от смертных и падших. Эта раса должна была быть навеки подчинена своим прародителям, но в то же время она должна была значительно превосходить смертных благодаря унаследованной силе. И тогда во тьме ночи предатели взяли себе смертных и соединились с ними.

Рождение нефилим

Так на свет появились нефилим, ненавидимые людьми и падшими. Они владели способностями людей и ангелов, и вынести их было сложно — как из-за их отвратительного вида, так и из-за их мощи. Я слышал, что некоторые из них были благородными созданиями, взявшими на себя обязанность просвещать и направлять, но большинство знали только ненависть и тиранию. За несколько коротких лет они подчинили себе города, в которых родились. Но их величайшее преступление было еще впереди — они нашли и уничтожили Десятерых, присвоив себе их роль учителей человечества.

Но царствование нефилим и их вероломных прародителей было недолгим. Когда слух об их злодеяниях достиг Генхиннома, Люцифер обрушился на них со своими легионами и уничтожил всех, кого смог найти. Но ужасающая энергия, высвобожденная в этих битвах, разрушила весь Великий Эксперимент. Позже эта трагедия была названа Рассеянием, и она стала предвестником нашего окончательного поражения.

Рассеяние

Мы правили миром бесчисленные века, ведя войну с Небесным Воинством и разрушая их тюрьмы из камня и железа. Мы подталкивали других ангелов к падению и строили величественные соборы и цитадели по всему Мирозданию. Мы защищали и мучили народ праха и постепенно раскрыли все тайны Творения перед детьми Адама и Евы. Но в конце концов все это обернулось ничем.

Пока Люцифер и его самые доверенные легионы сражались с нефилим, раса людей сгибалась под тяжестью приобретенной божественности. Может быть, дело было в исчезновении Десяти, в жестокостях нефилим, просто в злой судьбе, но сыны и дочери Адама и Евы начали сдавать в тот самый момент, когда все Творение лежало перед ними. Судьбу нельзя побороть, а ведь именно это мы (в нашей дерзости) пытались сделать. Я не знаю, почему Люцифер не смог предвидеть этого. Позже, в Аду, я слышал, будто он собирался предать и нас и человечество, но зачем? Я больше не знаю, чему верить.

Вместо того, чтобы стать богами, люди потерялись под объемом полученных знаний. Мы пытались ужать тысячелетия созревания и возмужания до сроков жизни нескольких жалких поколений, но мы слишком поторопились.

Фальшивые языки

Но это не было нашей единственной скорбью. У Рассеяния было еще более печальное последствие — распад человеческого языка. Со времен Адама и Евы смертные говорили на диалекте нашего языка, упрощенного для них, но все же несущего в себе истину. Все люди говорили на этом Едином Языке, чистом языке, который не затемнял значений и позволял ухватить смысл всего. Когда Пенемью научил людей писать на этом языке, он открыл людям врата на Небеса. Но смертные не были готовы к этому. Они были слепы, и поэтому они утратили способность понимать Единый Язык. Их речь распалась на множество меньших языков. Они перестали быть единым народом людей, превратившись в сотни, даже тысячи племен и кланов. Никогда больше они не воспринимали себя единой расой, произошедшей от одного отца и одной матери.

Разложение языка смертных привело еще к одному явлению: они не могли больше смотреть на нас и понимать, что же они видят. Воспоминания о нас стали для них легендами и мифами, мы превратились в духов из суеверий, которым кто-то поклонялся, а кто-то игнорировал нас или просто не верил в наше существование. Даже если мы хотели помочь, мы не могли. Люди настолько опустили, что уже не могли воспринимать нас, и бурный поток обожания и веры постепенно иссяк.

Коллапс

По всей земле наши города и народы приходили в упадок — кто-то из-за природных бедствий, кто-то из-за войн, чумы и голода. Города тонули в океанской бездне, им на смену приходила дикая природа. Казалось, что народ Адама и Евы, увидев все величие Мироздания и его тайны, выбрал незнание. Многие из нас не могут понять этого по сей день. Почему они отказались от своей судьбы и выбрали тяжелый труд и неведение? Нашим легионам это казалось невыносимым предательством, и мало кто простил людей за это.

Приход конца

Эксперимент провалился, и вся наша мощь не помогла нам восстановить безграничную любовь человечества. Люди не видели нас, и мы были лишены того потока веры, к которому успели привыкнуть. В хаосе Рассеяния мы забыли о Небесном Воинстве, но Воинство не забыло нас. В самый тяжелый для нас час Небеса напали на нас. Малимы осадили Таба'ет, Додоэль и Касдейю, обратив всю нашу работу в прах.

Михаил и его Воинство собрались у Генхиннома, и разразилась великая битва. Я слышал, что до самого конца Люцифер не заговаривал о сдаче. Кровавый и Железный Легионы сражались на пределе своих возможностей и удерживали стены города в течение 40 дней и 40 ночей, но затем врата пали, и Денница был закован в цепи огня.

Офаним, ангелы справедливости Создателя, спустились с небес в окружении малимов и Воинства Михаила. Они приблизились к нашим легионам, чтобы объявить приговор. Многие ожидали, что нас отправят на Небеса, а затем уничтожат, но Всевышний приготовил для нас куда более ужасную участь. Он обрек нас на вечную тьму, на бесконечное, бессмысленное существование, лишенное цели. Из всех ужасов, что я наблюдал в Век Гнева, ничто не сравнится с той жестокостью, которую обрушило на нас Небо в самом конце.

Офаним огласили приговор, и над нами повисла тишина. Возможно, они ждали, что мы станем просить о милосердии, умолять быстро уничтожить нас, но не заключать в Яму. Но мы смотрели на нашего принца, на Денницу, который стоял на коленях, но не склонил голову. Казалось, он смотрит в небо, чтобы увидеть, решится ли Всевышний в последний раз взглянуть на него. Тогда я понял, что лучше встречу тьму, стоя на ногах, чем еще хотя бы секунду проведу на коленях перед безучастным Богом.

Я встал на ноги, ожидая, что офаним попробую мне помешать. Я помню, что над огромной равниной висела тишина, а бесчисленное количество глаз следило за мной, когда я решительно шел к воротам Ада. На пороге я обернулся к моему принцу, и я готов поклясться, что в его глазах стояли слезы. Отсалютовав ему, я шагнул в Бездну.

Я не буду лгать тебе и говорить, что мне не было страшно, но я пытался побороть страх перед пустотой Ямы, я ждал, что наш принц последует за нами в ссылку, и тогда я первым опущусь перед ним на колени и подтвержу клятву верности. Потому что тогда, на равнине суда, я понял, что пока он с нами, никакая созданная Небом тюрьма не удержит нас. Мы не склонимся перед тиранией Бога, ни на Земле, ни в Аду. Мы не покоримся. Рано или поздно победа будет за нами.

Я не знаю, как долго я ждал, упиваясь собственной дерзостью. Падавших вокруг меня становилось все больше, а я все ждал. Тьма и холод въедались мне в душу, но я терпел. Крики отверженных вонзались в меня подобно ножам, но я не поддавался им.

Затем ворота Бездны захлопнулись, и я понял, что мы на самом деле стали отверженными. Люцифера с нами не было.



Для Ната это была отличная ночь. Мистер Маккей пожелал, чтобы из одного индигита, неосторожно загложавшего с платежом, был сделан пример для всех остальных. На то, чтобы найти этого тупичика и заманить его в тихое спокойное местечко, где Нат мог бы взяться за работу, потребовалось совсем мало времени. И вот уже полчаса Нат занимался тем, что методично и неторопливо избивал красотулю, стараясь не дать тому потерять сознание, чтобы иметь возможность нанести «укол милосердия». В этом он был хорош, спорить не приходилось.

Он ударил торваша по лицу и отступил назад. И-у-е, вот и пришло время заканчивать работу. «Эй, чмо! Мистер Маккей велел передать, что тебе не следовало дурить его с деньгами два раза подряд. Он также велел сказать, что больше тебе такой шутки провернуть не удастся».

«Почему ты делаешь это?» – вопрос был задан сильным, чистым женским волосом.

Нат отвернулся от бедолахи, валяющегося на земле. Невысокая, похожая на индианку женщина смотрела на него с противоположного конца тропинки. Узящая и смущалая, она села с неожиданной уверенностью. «Треданая индийская сучка», – подумал Нат. Похоже, ее совсем не пугало то, что он только что проделал с валяющимся у него под ногами чуваком, и Ната это увидело.

«Тебе-то что, милашка?»

«Просто интересно».

Похоже, эта ночь и правда была для него удачной. Некоторым цыпочкам нравится насилец, как ему говорил кое-кто из его приятелей. И он был совсем не прочь перепихнуться с этой крошкой.

«Подожди немного, детка, и я тебе все расскажу. Мы славно повеселимся, вот только разберусь с этим уродом».

Анила приподняла бровь: «Нет, спасибо. И замужем. А теперь я снова спрашиваю тебя: что ты делаешь?»

Почему-то в ее словах Нату почувствовалась угроза. Что-то здесь было не так. Он потянулся к куртке.

«Ну а что ты будешь делать, если я не отвечу, детка?» – прохрипел он, выхватывая нож, чье лезвие тускло блеснуло в оранжевом свете уличного фонаря, стоявшего в конце аллеи.

Несколько мновений Анила смотрела на него и на нож. «Ты собиравшись удить его, да? Знаешь, смерть от ножа может быть довольно болезненной. Мне... Аниле... это бы не понравилось».

Она замолчала на мновение, словно раздумывая. «По-моему, когда ты решил, что можешь отобрать у друвого человека жизнь, ты потерял право на собственную». А затем она изменилась.

Когда через несколько часов полиция нашла Ната, от него осталось не так уж много частей, которые можно было бы собрать. Вторым парень, местный торвовец наркотиками, дормотал какую-то чушь о злых духах, пришедших за ним, но полицейские посчитали, что он бредит.

С противоположной стороны дороги Анила Каул наблюдала, как полицейские уносят ее жертву, и думала, правильно ли она поступила.

ГЛАВА 3. АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

*Душе я сказал - смирись! У жди без надежды,
Убо ждала бы не то; жди без любви,
Убо любила б не то; есть еще вера -
Жо вера, любовь и надежда - все в ожидание.
Душе я сказал - смирись! У тьма пусть падет на тебя -
Тьма Господня будет.*

Уст Коужер. М. С. Элиот

В ЗАКЛЮЧЕНИИ

Я — Магдиель, падший ангел. Я — одна из избранных Люцифером, и сейчас я снова вернулась в этот мир. Я была здесь, когда это место создавалось, и я буду здесь, когда оно будет уничтожено.

Я — не Анила Каул, хотя мне и придется быть ею до тех пор, пока я не разберусь в этом мире и не найду свое место в нем. Я выгляжу как человек, но на самом деле я нечто большее. В этом теле содержится лишь одна грань меня, часть великого целого. Я существовала с начала времен, и я видела вещи, которые мозг человека не в состоянии охватить. Порой я не могу поверить, что люди способны понять лишь такую малую часть творения. Как они живут при таком неполном знании?

К моему удивлению, в их жизни есть и свои маленькие прелести. Я не должна поддаваться им. Не важно, насколько соблазнительны чувства и воспоминания Анилы. Меня не волнует ее любовь к мужу и работе. Я — Ангел Смерти, и я стану чем-то большим, чем человек. Я знаю, что я должна оставаться в этом теле, если я хочу остаться в этом мире, но такое ограничение меня раздражает. Этот ум не справляется с моими воспоминаниями, и порой мне приходится прилагать усилия, чтобы удержать их. Я заносу их на бумагу в надежде, что это поможет мне сохранить больше воспоминаний, чем вмещает мой череп.

Я признаю, что меня привлекает жизнь Анилы и ее эмоции. Такого я никогда прежде не испытывала. После тысячелетий в холодной пустоте Ада любое переживание принесет радость, но я не позволю себе забыть о том, кто я, и не превращусь в эту милую женщину, чей дух истаял в сумрачной квартирке. Я — демон. Анилы больше не существует.

БЕСКОНЕЧНАЯ ТЬМА

Я довольно хорошо помню войну. То, что я забыла, наверное, лучше и вовсе не вспоминать. Тогда я совершала поступки, о которых до сих пор жалею. Но я бы не хотела забыть о заключении. Я бы не хотела забыть о том, что со мною сделал Бог, потому что тогда я не смогу понять этого.

Тогда я не могла понять смысла заключения. Никто из нас не мог. Только тогда, когда мы проиграли последнюю битву и были закованы в цепи огня, мы поняли, что значит быть совершенно бессильными. Мы были готовы вынести боль и пренебрежение от наших врагов, но месть Небес была куда более жестокой, чем мы могли предположить. Нам суждено было забвение, вечное заключение в пустоте. Хотя мы и могли слабо ощущать реальный мир и чувствовать страдания человечества, мы были беспомощны и не могли вмешаться. У Анилы нет слов, чтобы описать тот ужас и страх, который мы ощутили, когда ангелы Воинства сбросили нас в вечную ночь.

Ад — это холодная пустота, где не было ничего, кроме нас. Мы ничего не могли сделать, чтобы облегчить нашу участь, потому что там не было материи, с которой мы могли бы работать. Мы были совсем одни. Нам оставили только наши воспоминания и сожаления. Возможно, Бог сослал нас туда, чтобы заставить раскаяться в мятеже. Если это и в самом деле было Его целью, я могу сказать, что цели Он не достиг. Оставшись наедине с болью и отчаянием в безжизненном мире, без надежды выбраться оттуда, мы не могли не лелеять мысли о жуткой мести и копить гнев.

Даже тогда еще можно было бы предотвратить наше сползание в безумие. Со временем мы, возможно, смогли бы хоть как-то примириться с судьбой. Но тот самый дух, который должен был пробудить нас от этого кошмара и вдохновить на поиски выхода, так и не появился среди нас.

ЗАГАДКА ДЕННИЦЫ

Люцифер был величайшим среди нас. Часть меня, возможно, та самая часть, что сохранилась от Анилы, готова назвать его прекраснейшим, но это не так. Она может понимать любовь только в человеческом значении этого слова. Мы любили Люцифера за чистоту его намерений и целей. Он смог выразить наши чаяния с той простотой и ясностью, на которые мало кто из нас был способен. Когда он выходил на поле битвы, мы не верили в поражение. Его гнев и его милосердие нельзя было сравнить ни с чем, и каждый из нас старался быть достойным такого вождя.

Я присоединилась к мятежу как из-за Люцифера, так и из-за своих стремлений. Он заставил меня почувствовать, что мои надежды на человечество так же важны, как и его, и когда он сказал, что вместе мы сможем победить, я поверила ему. Даже когда началась война — и люди стали умирать — моя вера в Денницу не ослабла. Он был нашим принцем, и в конце концов Бог это понял. Даже после войны, когда ангелы Небес оглашали наш приговор, моя вера в него не поколебалась. Если я и боялась, то я боялась за нашего принца. Насколько тяжелее будет наказание Люцифера по сравнению с нашим?

Я сомневаюсь, что без него мы бы нашли в себе мужество бросить вызов Всемогущему. Врата Ада закрылись за нами, и в тот момент, когда он был нам больше всего нужен, его не оказалось рядом.

Отсутствующий

Я помню страх.

Тьма накрывала нас погребальным покровом, и когда мы обратились к Деннице, ища его мудрости и уверенности, мы не услышали ответа. Мы никогда не искали другого вождя. Нам никогда не приходило в голову, что вождь может нам понадобиться. Люцифер был единственным среди нас, кто, по моему мнению, мог бросить Ему вызов.

Поначалу его помощники, те, кто сражался с ним бок о бок и командовал его легионами во время войны, считали, что со временем он присоединится к нам. Нам казалось очевидным, что у Бога для него припасены другие наказания, и только затем он будет заключен в Бездне вместе с нами.

Я не знаю, когда именно поползли слухи. Что, если Он уничтожил Денницу? Мы видели, как ангелы гибли в бою, и никто из нас не питал иллюзий насчет неприкосновенности. Кое-кто верил, что Люцифер (как наш вождь) был отделен от нас только затем, чтобы отправиться в ничто. Другие считали, что ему выделили отдельную тюрьму, чтобы он не мог опереться на своих верных солдат и вывести нас к свободе. Были и те, кто говорил, будто Люцифер намеренно пожертвовал собой, чтобы Бог проявил к нам хоть какую-то милость и со временем освободил нас. Никто ничего точно не знал. И мы ждали.

Я не знаю, кому первому эта мысль пришла в голову, но после того, как она была озвучена, ее уже нельзя было забыть. Она могла зародиться на советах величайших, могла исходить от самых младших из наших рядов — происхождение ее было неважно. Эта мысль распространилась среди нас, как рак распространяется по клеткам тела, и к тому времени, когда один из помощников Люцифера решил озвучить ее, семена второго мятежа — а иначе я этого воспринимать не могла — были посеяны в наших головах.

«Люцифер покинул нас».

Первым это сказал Белиал, величайший их помощников Люцифера. Некоторые из великих герцогов поддержали его, объявив, что мы должны искать пути к освобождению и отмщению сами, без Люцифера — а, возможно, и вопреки ему. Аваддон, этот жестокосердный убийца, осмелился даже сказать, что Люцифер был причиной нашего поражения. Но многие подняли голос в защиту нашего принца, в которого по-прежнему верили.

Многие пытались разобраться в своих пристрастиях и не желали присоединяться ни к одной из сторон. Я присоединилась к тем, кто сохранил верность. Мало кто верил в Люцифера так сильно, как я, и мой голос привел в чувство многих из младших демонов. Почти столько же демонов, если не больше, позволили гневу затуманить их разум и возненавидели Люцифера с той же силой, с которой они ненавидели Бога.

ГРУППИРОВКИ

Без Люцифера тот разброд, который начался среди нас в конце войны, лишь усилился. Столкновение было неминуемым, потому что каждая группировка отстаивала свое мнение и пыталась переубедить остальных — когда словами, когда силой.

Разумеется, первую и самую крупную из этих группировок образовали так называемые Верные Последователи, падишие, которые были частью Великого Похода Люцифера и верили, что человечество является ключом к победе над Небесами. Наша ссылка не смогла повлиять на уверенность приверженцев этой группировки — яростная реакция Небес на Время Вавилона только укрепила их веру. Но время шло, боль все глубже проникала в нас, и их вера в силу человечества окрасилась в более темные тона. Верные Последователи объявили, что потенциал человечества следует превратить в острое копьё, нацеленное в безжалостное сердце Бога. Теперь, когда врата Бездны разрушены, я бы хотела знать, сколько Последователей бродит среди людей, заковывая их души в новые цепи. В ссылке они называли себя Хранителями Вавилона; сейчас они, по-моему, выбрали для себя имя, которое даже не намекает на их истинные цели. У Анилы есть слово, характеризующее этих ловкачей, имя из человеческой книжки, связанное с потерянными душами: Фаустианцы.

Те из нас, кто был осторожней или просто имел склонность к размышлениям, пытались держаться в стороне от борьбы за власть и занимались поисками ответов на волнующие нас вопросы. Они хотели

лучше понять причины нашего поражения и ссылки, прежде чем окончательно решить, как же надо относиться к Люциферу. Они выбрали для себя постоянные сомнения и вопросы. Они отстранились от постоянных стычек, сотрясавших нашу тюрьму. Вместо этого они разговаривали с теми, кто был близок к Люциферу во время войны и теми, кто видел его, закованного в цепи, у ног Господа. Они задавали вопросы тем, кто работал с ним еще до того, как мысль о мятеже впервые зародилась в наших головах. В конце концов они поняли, что до тех пор, пока мы заперты в Бездне, истину установить не удастся, но продолжили трудиться над разработкой своих теорий. Со временем они стали называться Скрытными, искателями тайн.

Некоторые, как и я сама, не могли принять клевету на Денницу. Мы постоянно мерялись силами с сомневающимися и еретиками, стараясь сохранить образ Люцифера. Он был нашим героем, нашим вождем и нашей надеждой. Если он все еще был жив, мы должны были освободиться и найти его, чтобы начать новую битву. До тех пор, пока хоть кто-то из нас верил в мечту Люцифера, война не была проиграна. Многие насмехались над нами и называли нас Люциферианами, но мы с гордостью носили это имя.

Другие, более слабые духом, пришли в отчаяние. Они считали, что отсутствие Люцифера означает его уничтожение или предательство, и верили, что мы навеки прокляты. Их гнев горел ярким пламенем, и они обратили его против всех творений Господа. Они поклялись, что однажды они обретут свободу и уничтожат все, что Он создал. Если Бог лишил нас вселенной, которую мы создали, и людей, которых мы любили, то Ему тоже придется их лишиться. Это были Жажущие, и я с тревогой наблюдала, как увеличиваются их ряды в эти века агонии.

Некоторые падшие обратились к другим идеям. Хотя мы не могли воздействовать на потерянный нами мир, мы могли чувствовать, что там происходит, ориентируясь по всплескам боли или по мыслям обитавших там людей. Поначалу мы думали, что это проявление Божьей милости, дар, позволяющий нам общаться с миром, который мы знали. Но со временем мы стали считать это тягчайшим из наказаний. Эта группировка пыталась связаться с людьми, которых они знали со времен восстания, убедить их, что их не забыли. Мне было очень сложно понять эту фракцию. Они не достигли ничего. После тысячелетней битвы они перешли к полному бездействию. Казалось, что поражение погасило весь огонь, ранее горевший в них. В Аду они просто ждали. Они приняли Божье наказание и просто ждали, когда Он освободит нас и мы снова будем работать во имя Его. Они говорили, что рано или поздно у нас будет шанс исправить все то, что мы натворили, и вернуть Его милость. Они называли себя Миротворцами, но остальные считали их дураками, даже предателями, а их убеждения и идеи мало могли помочь им в течение следующих тысячелетий. Века сменяли друг друга, и эти падшие тоже поддались боли и стали такими же чудовищами, как и все мы.

Я не помню точно, что происходило с нами. Я не могу вспомнить всех тех деяний, что я совершила во имя Люцифера. Но я не могу забыть, что война, начавшаяся в Аду, так и не закончилась. Принцы Ада сцепились друг с другом в тот самый момент, когда была озвучена ложь о предательстве Люцифера. Я уверена, что они и сейчас сражаются за главенство.

ПОМНИТЬ

Я перечитываю то, что я только что написала, и часть меня — та часть, что принадлежит Аниле, по-моему, — хочет смеяться. Я смотрю на гостиную небольшого дома в Восточном Лондоне, и не могу поверить, что все это было правдой. Я пережила все это. Это часть меня, куда более важная часть, чем это место, чем эти стулья и стол, над которым я склоняюсь, чтобы записать очередное слово. Но в чем-то этот стол кажется более важным, реальным и познаваемым, чем сражения Принцев Ада.

Я не должна так думать. Я по-прежнему их подданная, и хотя я больше не могу полностью понять это слово, у меня есть определенные обязанности. Я просто не знаю, кому я должна хранить преданность. Должна ли я продолжить служение моему господину и сражаться за его освобождение, как он велел мне? Могу ли я рискнуть его расположением и заняться поисками Люцифера? Должна ли я попытаться найти Бога и просить Его о прощении?

Я буду хранить эти записи, чтобы помнить, кем я была, прежде чем захватила тело Анилы. Я буду дополнять их воспоминаниями об Аде и размышлениями, которые пришли от той части меня, что является демоном или ангелом, но не человеком. Так я смогу помнить, что во мне — от меня, а что — от Анилы. Мне нужно ее тело. Нужны ли мне ее томительные воспоминания и чувства? Да. Если я полностью избавлюсь от Анилы, я стану тем, чем была раньше. Я стану созданием гнева и отчаяния. Я этого не хочу. Я была ангелом, слугой Бога и дарителем смерти. Осталось ли во мне хоть что-то от того существа? Смогу ли я снова стать им?

ПУТЬ ВНИЗ

Этим утром я поругалась с моим мужем — мужем Анилы, Тони. Он сказал, что я стала угрюмой и отстраненной. Он говорит, что я просто смотрю на него, но не разговариваю с ним и не люблю его так, как раньше. Разумеется, он прав, но как я могу делать все это? Я — не Анила. Я не могу быть тем человеком, который ему нужен. Я нахожусь в ее теле, у меня сохранились ее воспоминания, но она мертва, и даже я, Ангел Смерти, не могу сказать, что это значит.

И вместе с тем мне хочется потянуться к нему, привлечь его к себе, ощутить тепло его тела. Я хочу, чтобы его голова покоилась на моей груди, хочу заботиться о нем. Эти чувства принадлежат Аниле, потому что я никогда раньше никого не успокаивала. Но они являются такой же частью меня, как и моя власть над этим миром, возможно, более важной частью, чем воспоминания об Аде.

Сейчас я не хочу думать об этом. Раньше мои надежды были не такими мирными. Во время войны мы создали убежище для душ умерших, место надежды, но вскоре оно превратилось в преддверие нашей ужасной тюрьмы. Бог издевался над нами, позволяя нам соприкоснуться с душами умерших, в то время как живые люди были для нас недоступны. Когда мы сталкивались с душой умершего, мы не успокаивали его, но заставляли замолчать, или же, если этого не удавалось, мучили его и наслаждались его страданиями. Мы настолько затерялись в боли и ненависти, что нам было все равно. Боль и чувство вины изуродовали нас, и мы начали нападать на тех, кого некогда так любили: на души людей.

Мы заставляли их страдать. Теперь я заставляю страдать Тони, и я не уверена, что смогу исправить это. Как я смогу исправить все содеянное по отношению к тем душам, над которыми мы издевались веками, если я не могу найти слов, чтобы успокоить страдающего из-за меня человека?

Я могу понять, почему я обижаю его. Сложнее вспомнить, как я перестала глумиться над теми душами. Оглядываясь назад, я не могу понять, как мы прошли весь путь от страстного желания смягчить боль человека до стремления причинять ему боль, заставлять страдать, до стремления уничтожить его. Но я ясно вижу, как мы шли по этому пути, хотя сопутствующие обстоятельства я помню смутно. Вина стала болью. Боль стала гневом. Гнев стал ненавистью. Ненависть вызывала страдания. Вот четыре маленьких шага от ангела к демону. Как неточно эти слова описывают все те изменения, которые происходили в нас!

Возможно, я была неправа. Раньше я хотела уменьшить страдания человечества, и это стало первым шагом в долгом путешествии, которое привело меня сюда. Желание привело к мятежу. Мятеж привел к наказанию. Наказание привело к чувству вины.

Вина. Вот что я сейчас чувствую. Каждое движение, каждый жест Тони, выражение печали, которое я вижу на его лице, наполняет меня чувством вины. Я ненавижу себя за то, что заставляю его страдать и не могу исправить это, найдя нужные слова.

Я не могу больше думать об этом. Чем больше я ненавижу себя, тем сильнее я ощущаю в себе отголоски Ада, и это затуманивает мой разум. Ненадолго я должна стать Анилой и принести этому мужчине покой, который я когда-то мечтала подарить человечеству. Я не могу больше смотреть на его страдания. Я смогу исправить это.

БОЛЬ

Мой муж спит. Я должна бы спать рядом с ним, должна еще немного побыть Анилой, но я не могу. Я снова должна сосредоточиться и вспомнить, как я начала ненавидеть человечество и как «дар» Бога обернулся для нас жесточайшей пыткой. Мне кажется, что жесточайшим из Его решений было оставить нам связь с миром, который мы создали для Него. Если бы мы были полностью отрезаны от него, не могли бы коснуться его или почувствовать, нам было бы легче. Со временем воспоминания бы поблекли, и мы создали бы для себя новую реальность в том месте, в которое нас сослали. Возможно, это было бы место ненависти, гнева и отчаяния, но как долго просуществовали бы эти эмоции, если бы ничего не подпитывало их? Со временем мы бы нашли для себя утешение и смирились бы с новым миром. По крайней мере, мне хочется в это верить.

Но Он не позволил нам этого. Нет, Он запер нас в ловушке, где мы по-прежнему могли чувствовать людей. Их живые души взывали к нам из-за стен нашей тюрьмы, и мы стремились к ним, не в силах коснуться их. Поначалу они помнили нас, и их боль из-за нашего исчезновения была велика. Оставшиеся верными Богу ангелы не соприкасались с уцелевшим человечеством, и долгое время люди считали, что божественности больше в их мире не существует. Смерть, величайшая из всех загадок, теперь приходила к ним всем, а рядом не было духов, способных вести их и найти слова, чтобы объяснить им смысл происходящего. Страх и потери порождают боль, и в сердцах людей боль стала занимать все больше места. Мы рыдали в Аду, чувствуя боль тех, кого мы возвысили, и гневались на Небеса за то, что теперь мы не могли помочь людям.

Время шло, мы чувствовали, что постепенно знание о нас утрачивается, и стремление к мести превратилось в сокрушающий гнев. Человечество, ради которого мы отказались от того, что они и представить себе не в силах, позабыло о нас. Те, кого мы стремились спасти, покинули нас.

Так ангел становится демоном. Так я, Магдиель, стала чудовищем.

ИГРЫ ВО ВЛАСТЬ

К этому времени в Аду что-то изменилось. У нас всегда существовала иерархия, даже до восстания. Никому и в голову не приходило поставить ее под сомнение. Сам Бог дал нам наши звания и указал наши обязанности, и никто даже помыслить не мог, что все это можно изменить. Мы были созданы, чтобы занимать это место, так зачем нам терзаться сомнениями на этот счет? Когда мы восстали, одним из первых действий Люцифера было создать новый порядок, способный объединить нас.

Но чем дольше мы оставались в тюрьме, тем менее важными нам казались старые правила. Возможно, наше восстание против Бога показало нам, что можно восставать против любого аспекта нашего бытия: сначала против отсутствующего Люцифера, а затем и против наших непосредственных начальников, оказавшихся в Аду. Это было третьим восстанием. Даже когда группировки сражались друг с другом, их члены не прекращали бороться между собой. Наши верховные лорды превратились в мелочных тиранов, манипулирующих нами ради достижения собственных целей.



Если раньше принцы направляли нас, то теперь они правили нами, навязывая нам свою волю через наши Истинные Имена. Они втягивали нас в борьбу, и не важно, хотелось нам этого или нет. Власть наших Имен была такова, что очень скоро мы перестали задавать себе вопросы о необходимости того или иного действия — мы просто делали то, что нам говорили. Раньше мы были товарищами, сражающимися за общее дело, теперь же превратились в господ и слуг, заботящихся о собственной выгоде, а не об общей свободе. Теперь мы стали рабами.

ГОРЬКИЙ ВКУС СВОБОДЫ

Никто не сомневался, что нашу тюрьму невозможно было разрушить, так как она была защищена от любой силы, которой мы могли бы воспользоваться. Господь повелел, что мы должны быть во тьме до конца времен, и мы поверили в это. Но в тот момент, когда мы уже смирились с вечным рабством и презрением, пять Великих Герцогов, первых помощников Люцифера и командиров наших легионов, неожиданно исчезли. Удивление было так велико, что мы прекратили грызню. Мы были взволнованы и напуганы. Мы чувствовали, что звезды по-прежнему светят, что миры движутся по своим траекториям, а человечество по-прежнему влечет свои дни в невежестве и страхе, так что песок времени еще не весь просыпался. Когда-то я надеялась, что это сделал Люцифер, что он смог избежать заключения и теперь собирается освободить нас. Но стены нашей тюрьмы не пали, а великие герцоги так и не вернулись. Надежда сменилась отчаянием. Жаждающие заявили, что это Небеса забрали помощников Люцифера, чтобы они разделили с Денницей его наказание. Скрытные не согласились, и борьба между ними разгорелась с новой силой.

Затем исчез Зафориель. Он занимал среди падших не самое высокое положение, его дела не наносили особого вреда Воинству. Его исчезновение взволновало нас, но еще больше нас взволновало его неожиданное возвращение. Он заявил, что из Бездны его извлек не Бог и не Его ангелы, а человек. Зафориель сказал, что он появился в круге силы, поддерживаемый мощными ритуалами и связанный словами силы, срывающимися с губ человека. Затем человек стал требовать от Зафориеля открыть ему секретные знания его Дома! Мы были поражены ужасом. Плохо, что люди забыли о нашем самопожертвовании ради них, но теперь они возомнили себя равными по силам с самим Творцом! Зафориель мог лишь гнеться на человека, не в силах навредить ему, и в конце концов был возвращен в Бездну.

Откуда человечество взяло такую силу? Быть может, это человек освободил великих герцогов? Если да, то почему они не вернулись? Со временем все больше и больше падших вызывалось из тюрьмы Нам приказывали раскрыть те тайны, которыми мы владели, или выполнить то или иное поручение вызывавшего. Это унижение терзало наши души куда сильнее, чем рабское подчинение нашим начальникам, но при этом каждый из нас надеялся, что следующим вызовут его. Те из нас, кто был посильнее, приказывали своим вассалам раскрыть их Божественные Имена смертным магам, чтобы получить возможность вернуться на Землю.

Некоторые из вызванных не вернулись. Их судьба неизвестна, как и судьба великих герцогов. Вызовы продолжались, их число увеличивалось в течение нескольких тысячелетий, но мир постепенно менялся, количество магов уменьшалось, и никто уже не мог взломать нашу тюрьму. Но мы не забыли. В особенности хорошо помнили об этом Скрытные, которые не могли понять, как человечеству удалось получить эти знания и овладеть силой превращать свои желания в реальность.

ВИЖРЬ

Порой нам казалось, что стены нашей тюрьмы готовы пасть. За время нашего заключения буря невероятной силы пять раз обрушивалась на царство духов и пыталась сорвать печати Бездны. Самые нетерпеливые из нас каждый раз объявляли, что время освобождения близится, что Созданию приходит конец, что скоро наше страдание прекратится. И каждый раз они ошибались. На короткое время мы погружались в пучины страха, ненависти и боли души умерших, терзаемых Вихрем. Потом мы гневались на воцарившееся спокойствие, приходя в отчаяние от того, что ничего не изменилось. Врата Бездны оставались такими же прочными, как и всегда, а наша свобода была лишь мечтой, порой посещавшей утомленный ненавистью мозг.

А затем все в один момент изменилось. Мы почувствовали приступ боли, за которым последовал еще один, резкий, оглушающий, наполнивший нас отчаянием и экстазом. Мы устремились к границе, отделявшей мир мертвых от Бездны, желая увеличить страдания тех душ, до которых мы могли дотянуться, чтобы получить темное, запретное удовольствие. И когда мы сконцентрировали внимание на этих душах, мы внезапно поняли, что ощущаем их с ясностью, недоступной нам с самого момента заключения. Мы рвались к этим очагам ясности. Мы столпились на самой внешней границе Ада, и тогда мы увидели то, на что уже и не надеялись. Мы почувствовали трещины в стенах, оставленные бурей.

Невозможно описать, что мы тогда пережили. Сквозь трещины могли выбраться только самые маленькие из нас. Мы ожидали, что трещины вот-вот кроются, но они оставались на месте, словно бросая нам вызов. Божье слово не закрыло их. Ангелы не стояли рядом, преграждая нам выход. Мы смотрели на них и надеялись, боялись и ненавидели одновременно. Двери Ада были открыты. Мы могли вернуться в мир. Наше наказание подошло к концу?

ИСХОД

В конце концов решение о побеге было принято не нами. Наши принцы, понимая, что они слишком велики и не смогут пробраться сквозь щели, назвали Имена своих вассалов и послали их — послали нас — в бушующий за стенами Бездны шторм. Мы покидали Ад с надеждой и страхом в сердце, сопровождаемые наказом освободить наших начальников. Этот наказ охватывал все наше существо: «Освободите нас. Освободите нас, и мы отомстим».

В тот момент, когда стены нашей тюрьмы стали отдаляться от меня, я могла думать только о побеге, но даже тогда, когда я бежала из Бездны, подгоняемая желанием служить нашим принцам, я не переставала удивляться. Быть может, Он ждет нас? Пришло ли время для дальнейшего суда? Примут ли во внимание тысячелетия, что мы провели в ненависти?

Но даже ангелы не ждали нас.

Я бросилась в вихрь, не обращая внимания на его силу. Меня окружали исстрадавшиеся души тех, кого мы мучили, а я прорывалась сквозь них, и мои радость и ненависть обрушивались на беззащитных духов, которые пытались остановить меня. Я прорвалась сквозь бурю, оставив ее позади, и устремилась наверх, в мир живых. Мертвые пытались схватить меня, буря пыталась отбросить меня назад, но это было невозможно — я была демоном, и я была свободна.

Но ангелы так и не пришли за мной.

Я прорвалась сквозь все препятствия, стремясь к миру, который я знала, к миру, которого я так долго была лишена — так долго, что уже не могла вспомнить. А затем надежда и страх, гнев и ненависть вспыхнули во мне, и я увидела Землю, мир, за который я сражалась. Я вернулась домой, я, беглянка из самодельного Ада. Вначале мир показался мне серым, искаженным ненавистью в моих глазах, а затем я увидела его прежним, живым, дрожащим, лучшим из Его творений. На мгновение я возликовала, впитывая в себя давно позабытое величие мира. На мгновение я забыла обо всем, кроме красоты Мироздания.

Но даже тогда ангелы не пришли за мной.

Повсюду были люди, куда больше людей, чем я могла себе представить. Я мучила бессловесные души людей во время моего заключения, но теперь мне этого было недостаточно. Теперь я искала ангелов, чтобы дать им почувствовать силу моей ненависти. Но я не смогла найти их.

Они ушли. Я искала людей, готовящихся соскользнуть в смерть, но рядом с ними не было ангелов, готовых смягчить страдания. Моя ярость возросла, я искала воздушных ангелов-хранителей, искала ангелов, обитающих в синих морских глубинах, ангелов дикой природы, охраняющих свои величественные леса, но не нашла ни одного из них. Неужели они покинули свои места? Быть может, они спрятались? Я чувствовала своих братьев-демонов, но не могла почувствовать ни одного из Небесного Воинства.

Меня охватило замешательство. Пришло незнакомое чувство, пересилившее ненависть. Как мир живет без нас? Разве Бог больше не заботится о мире?

ПОИСК

Я парила над миром, купалась в воздушных потоках и наслаждалась свободой, которой так долго была лишена. Даже сражаясь с бурей, сотрясавшей Завесу, я ощущала, как пробуждаются мои чувства, разбуженные осознанием прежних обязанностей. Живые существа всего мира призывали смерть. Поначалу это бодрило меня — так бывает, когда после долгого и изнурительного путешествия возвращаешься домой, но затем я прислушалась и поняла, что все гораздо серьезней. Казалось, что весь мир кричит от боли, не в силах дожидаться, когда же прекратится агония и начнется новый цикл.

Сила Вихря была невероятна. Я не знаю, было ли это следствием нашего побега из Бездны, его причиной или же проявлением Божьего гнева, но вихрь сминал души умерших. Их агония охватила меня,

когда я устремилась туда. Но еще хуже были постоянные стоны душ живых. Это были не те люди, которых я помнила. Это были жалкие, слабые создания, свет их душ едва-едва теплился в их телах.

Не веря себе, я приблизилась к тому месту, где крики страданий были особенно громки. Казалось, сама земля кричит от боли, призывая смерть. Все пределы, все цели, данные ей Богом, были нарушены, и теперь она не может дождаться, когда же наступит конец ее существованию. Я позволила этому зову увлечь меня, наслаждаясь ощущением почти забытого долга. То, что я увидела, потрясло меня. Мир был совсем не таким, каким я его помнила. У меня возникло чувство, что красота Мироздания заменилась однообразными формами. Огромные строения из камня, освещенные бледными, безжизненными огнями, пытались достичь небес. Там, где некогда возвышались прекрасные сады и холмы, полные самой разнообразной жизни, теперь стояли сооружения из камня и стали, чьей единственной целью, казалось, было сокрушать дух тех, кто жил в них.

По этим безжизненным ущельям передвигались люди, но это были не те люди, которых я когда-то понимала. Те создания, ради защиты и просвещения которых мы оставили служение Небу, заключили в себе божественность и бездумно растратили ее. Казалось, они отделяют себя и свои труды от окружающего их мира.

Было ли это их наказанием? Быть может, они платили эту цену за нашу дерзость?

ПРИБЛИЖЕНИЕ БЕЗДНЫ

Я смотрела на это столпотворение, с трудом осознавая увиденное, а Бездна по-прежнему притягивала меня, пытаясь заключить в свои пугающие объятия. Всем своим существом я чувствовала ее хватку, чувствовала, что мое место не здесь, что я должна быть в Аду. Каждое мгновение в настоящем мире было для меня борьбой с желанием поддаться, позволить утянуть себя во тьму. Но моя госпожа отдала мне приказ моим Именем, поэтому я не могла бежать. Я должна остаться и найти способ освободить ее.

Но еще сильнее было мое нежелание уходить. В мире было слишком много того, что следовало увидеть, понять, сделать. Единственным способом выжить для создания духа в этом мире плоти было соединиться с этой плотью. Мне нужно было всего лишь найти тело, которое примет меня.

Я открыла разум и ощутила тысячи истощенных душ, чей свет был подобен свету свечи на ветру. Одна из этих сломленных душ позвала меня. Она была предана, и это предательство отняло у нее все, что она любила. Я чувствовала, как мои собратья находят людей, слишком слабых и измученных, чтобы сопротивляться нам, и занимают их тела. Каждый из нас искал то создание, которое подходило бы его собственной природе, надеясь, что это позволит быстрее привыкнуть к плоти.

Я направилась к одной из каменных башен, привлеченная смесью гнева, отчаяния, сожаления и скорби, и нашла там тело маленькой женщины, лежащее на полу в луже крови. Я чувствовала пустоту в ее теле, там, где душа обычно соединяется с плотью, и я заполнила эту пустоту собой. В тот же миг я, Магдиль Убийца, стала созданием одновременно большим и меньшим, чем я была ранее.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

В то мгновение, когда я скользнула в остывающее человеческое тело, физический мир настиг меня и обрушился на меня всей своей тяжестью. Я приказала телу исцелиться, крови — начать течь, а мускулам — сокращаться, но я была застигнута врасплох воспоминаниями, оставшимися в

человеческом мозге. Я позволила этим воспоминаниям проникнуть в меня, когда сконцентрировалась на теле, чтобы сделать себя целой, стать частью этого целого, оградиться от влечения Бездны.

Я была ошеломлена. Я никогда не могла представить, как люди воспринимают мир. Я существовала вне мира материи и плоти. Я работала с этим миром, но никогда не была его частью, никогда напрямую не ощущала его. Теперь я стала его частью, и я не знала, что делать со всеми теми чувствами, что обрушились на меня. Я знала лишь, что мне нужно еще больше. Я увлеченно погружалась в эти ощущения, которые отличались от всего, что я испытывала до заключения в Бездне. Ощущение плоти, воздух, прикасающийся к телу, кровь, струящаяся в венах, движение волос, сокращение легких, биение сердца, работа желудка, свет на сетчатке и вибрация барабанных перепонки — все это было ново для меня. Мир был совсем не таким, каким я ожидала его увидеть, звуки, терзавшие мой слух, были для меня почти невероятными.

Я нырнула глубже в разум Анилы в поисках объяснений и указаний, воспоминаний и эмоций, и потерялась в новых ощущениях. Воспоминания, из которых состояла личность Анилы Каул, обрушились на меня подобно волнам прилива.

Боль от пореза бумагой сменилась теплом солнца на моем лице и прохладой воды, охватывавшей мое плывущее тело. Я ощущала тепло карри, приготовленного моей мамой, и скорбела о ее смерти. Я чувствовала радость танца, и ритмы танцевальной музыки заставляли мои кости вибрировать.

Я чувствовала первый, пробный поцелуй Анилы с мальчиком, который через шесть месяцев станет обзывать ее «чуркой». Я чувствовала, как по моей коже стекают капли холодного лондонского дождя, когда Анила спешит на встречу. Я чувствовала ее радость, когда ей удалось спасти ребенка от жестокого обращения.

Я чувствовала, как рука ее отца бьет меня по лицу, когда Анила поспорила с ним по поводу ее будущего мужа. Я чувствовала прикосновения и объятия ее родителей, ласки ее любовников. Человеческие ощущения, такие примитивные по сравнению с переживаниями ангелов, но такие неотразимые, притягательные, поглощающие.

А затем, когда я наткнулась на воспоминания Анилы о ее муже, я полностью потеряла себя: вкус его кожи, ощущение его дыхания на мне, долгая, томная ночь, проведенная в его объятиях. С этим могло сравниться лишь воспоминание о Его присутствии. Но мои воспоминания о Нем были воспоминаниями о гневе и наказании, а Анила помнила о любви и страсти мужа.

О, Господи, почему ты даровал это им, а не нам?

СОЕДИНЕННЫЕ

Я не знаю, сколько времени я провела там, по новой переживая прошлое Анилы, а потом просто наслаждаясь теми ощущениями, что дарило мне ее тело. Постепенно я стала осознавать себя и закричала. Вначале я кричала от радости. Я снова была свободна, но теперь я была живая, я купалась в переживаниях, о которых даже не осмеливалась мечтать ни до Восстания, ни после. Никогда я не представляла себе, что это значит — быть одним из них. Я не могла поверить, что они могут чему-то научить нас. Теперь я видела, что им это под силу.

Первый раз за время более долгое, чем могла представить себе Анила, я кричала от радости и благодарности тому Творцу, которого так страстно ненавидела с тех пор, как лежала, скованная, у его ног. Я неловко поднялась на ноги и начала кружиться по комнате, и радость переполняла мое

сердце. Я спотыкалась и падала, мои ноги покрывались синяками, а я любила боль, которую чувствовала, падая на пол.

Потом я рыдала от жалости, потому что жизнь, которую я полюбила, принадлежала не мне. Настоящая Анила ушла, и я, одна из Убийц Люцифера, не знала, куда. У нее был отец, который любил ее, несмотря на сделанный ею выбор, и муж, который тоже любил ее, несмотря на все различия между ними и на то, что много времени им приходилось проводить врозь. А теперь эти мужчины лишатся ее, потому что я похитила ее тело. Я вышвырнула ее душу в бурю, чтобы снова стать свободной. Как я смогу расплатиться с ними за то, что сделала?

РЕАЛЬНОСТЬ

Ни радость, ни страдания не продлились долго. Как бы я ни хотела удержать их, я не могла. Они покинули меня, когда я попыталась понять, что же мне делать дальше. Этот мир был не таким, каким я его представляла. Каморка, нет, комната, где я находилась, без воспоминаний Анилы не будила во мне никаких чувств. Я воспользовалась ее памятью, чтобы ощутить все в этой комнате так, как это делала она.

Через час я запаниковала. Неужели я теряю свое «Я» и все, что делало меня мной, и превращаюсь в эту женщину, тело которой стало для меня убежищем? Я попыталась думать о Бездне, о моем падении, о ненависти, о восстании. Но я этого не хотела. Мой разум был чист. Ненависть была похоронена глубоко во мне, и я снова могла свободно думать, чего мне не удавалось с самого начала моего заключения. Я жаждала этого: этого мира и этой жизни. И я хотела быть собой и быть Анилой. Воспоминания о муках смешивались с воспоминаниями о ночи в пабе. Я пила с демонами и пыталась души умерших с коллегами по работе. Я проникла в Анилу, а Анила проникла в меня. Тело давало мне форму, как бы ни пыталась я подчинить его своей воле.

У меня нет слов, чтобы описать то, что произошло дальше. Разве может человеческий язык описать, что чувствует демон, когда он в чем-то становится человеком? Я могу говорить о смущении, безумии, страдании, гневе, любви и ненависти, но эти слова не передадут всего того, что я ощущала. Ненависть демона и страсти человека встретились, и в этой смеси проявилось что-то от ангела, которым я когда-то была.

Некоторое время я действительно была безумна. Демон не мог справиться с переживаниями человека, а тело человека не могло совладать с поселившимся в нем демоном. Я утратила контроль над тем, что Анила называла здравомыслием, и погрузилась в беспорядочные воспоминания и эмоции. Постепенно я вернула себе способность рассуждать, потому что я нашла, на чем можно сконцентрироваться: на том, кто напал на Анилу. Снова и снова я чувствовала, как нож погружается мне в живот. Он попытался убить меня, и я не понимала, почему. Мне нужно было понять. Возможно, у него были какие-то причины, какие-то мотивы, которых человек вроде Анилы не мог понять. Я должна была знать, почему.

Но первым делом мне надо было защитить Анилу. Я нуждалась в ее жизни до тех пор, пока не найду, что же мне делать дальше. Я взяла телефон и, пользуясь памятью Анилы, позвонила в офис. Я сказала им, что на меня напали, что я пережила сильное потрясение и ухожу домой. Меня спросили, что случилось с женщиной и ребенком, к которым я ходила. Память подсказала мне, что Анила велела им бежать. Разгневанный мужчина напал на нее с ножом, выкрикивая оскорбления.

Я сказала, что им удалось бежать и что сейчас они должны быть на пути к убежищу для женщин, страдающих от насилия в семье. В офисе забеспокоились, мне сказали, что мой голос звучит странно.

Я чуть было не рассмеялась, но смогла сдержаться. Моя начальница сказала мне, чтобы я вела себя осторожней. Она пообещала связаться с убежищем и заявить о нападении, но сказала, что мне придется утром написать заявление, если, конечно, до этого полицейские не навесвят меня сами. Я не совсем поняла, что она имела в виду, но у меня не было времени прорываться сквозь воспоминания Анилы, поэтому я просто поблагодарила ее.

Затем она спросила меня, все ли со мной в порядке и не может ли она чем-нибудь мне помочь. Я существую с начала времен. Я сражалась с созданиями, о которых люди, что сейчас теснятся в каменных зданиях, знают только из мифов. Но человеческое участие растрогало меня до слез. Ничего подобного я раньше не испытывала.

Я поблагодарила ее и сказала, что со мной все будет хорошо. Потом я повесила трубку и отправилась искать мужчину, попытавшегося убить меня.

РУКА СМЕРТИ

Я нашла несостоявшегося убийцу на задворках убежища, где он прятался и что-то высматривал. Его звали Дэвид, и за последние два года он основательно подсел на кокаин и пристрастился бить жену. Его жена уже дважды попадала в больницу, и Анила должна была помочь ей выбраться из этой ситуации.

Тем утром Анила приехала к ним, чтобы сказать женщине, что в убежище готово место для нее и для ее дочери. Когда они собирали вещи, вернулся муж, злой и взвинченный из-за отсутствия наркотика. Анила попыталась успокоить его. Ножа она так и не увидела.

Пока я шла по дорожке, называя его по имени, я видела на его лице непонимание и ужас. Он думал, что я — вызванная наркотой галлюцинация, и он боялся меня, что меня устраивало. Я — Ангел Смерти. Он должен бояться меня.



Он попытался бежать. Я была быстрее. Он попытался вырваться из моих рук. Я была сильнее. Я прижала его к ближайшему забору и заглянула ему в глаза: «Почему?»

«Что почему?» - выдохнул он.

«Почему ты пытался убить меня?»

«Ты собиралась забрать мою жену, мне это не нравилось. Она моя», - он снова злился, и ненависть затуманила его разум. Я видела в нем часть себя, часть своей ненависти. Я рассмеялась ему в лицо, и это напугало его еще сильнее.

«Ты жалок. Ты разрушаешь то, что, как ты думаешь, является твоим. Ты предъявляешь права на тех, кто тебе не принадлежит, и причиняешь им боль, чтобы защитить свое искаженное видение мира. Ты хотел прикончить меня, потому что я могла помешать тебе в этом. Ты недостойн жить».

Затем я показала ему, как я выгляжу на самом деле — это заставило меня почувствовать себя сильной — и убила его. Я не знаю, убила ли я его из-за Анилы или потому, что он напомнил мне тех людей, которые отвернулись от нас после заключения, или же потому, что он напомнил мне, кем я была раньше, или просто потому, что он заслужил этого. Как бы там ни было, я его убила.

Это было легче, чем в моих воспоминаниях. Мужчина просто разрушился от моего прикосновения, его душа вырвалась на свободу и унеслась в бурю, бушевавшую у Завесы. Почему-то это вызвало во мне чувство опустошенности. Мне надо было бы радоваться, что убийца Анилы теперь мертв. У нее были слова для обозначения этого — справедливость, месть — но я чувствовала только опустошенность и грусть. С небес не раздался звук трубы, не ударила молния, чтобы наказать меня. И очень скоро я подняла воротник, чтобы защититься от дождя, и пошла домой.

ЖИЗНЬ

На некоторое время я спряталась за воспоминаниями женщины, которой я стала. Я поговорила с полицией и вернулась на работу. Каждое утро я вставала и, пока мой муж готовил нам завтрак, заворачивала себе и ему бутерброды. Мы разговаривали о тех же пустяках, о которых обычно говорили перед уходом из дома. После всей той боли, гнева и сумасшествия, что я испытала, повседневная рутина успокаивала меня, позволяя разобраться в себе.

Больше всего меня раздражала поездка на работу. Каждое утро я выходила на унылую серую платформу и ждала, пока к станции подъедет поезд, обычно опаздывающий и переполненный. Пассажиры были взвинчены, сердиты, эгоистичны, они толкали друг друга, пытаясь заполучить для себя маленький кусочек свободного пространства. На потребности их соседей им было плевать. В расчет принималась только их собственная поездка на работу. В них не было чувства порядка, иерархии, ответственности. Идея о совместном сосуществовании, казалось, была им абсолютно чужда. Они беспокоились только о себе, любимых. Сосед пытался урвать кусочек власти у соседа, и всех их, по-видимому, ужасала сама мысль об утрате их жалкого, незначительного статуса.

Непонятно почему, но каждый раз в этих поездках я видела отражение нашего заключения в Бездну, как будто на этих людях отпечатались наши муки. Возможно, я не так уж сильно ошибалась: я помню, как в Аду я металась от боли, если ко мне приближалась чья-то душа. Мои братья, оставшиеся в Бездне, каким-то образом передавали свои боль и гнев в этот мир. Люди начинали дергаться, когда кто-то подходил к ним слишком близко. Они постоянно казались отделенными друг от друга.

ГОРОДА

Мне не нравилась поездка, но то место, куда я ехала, не нравилось мне гораздо сильнее. Когда-то мы построили для людей величественный мир, но они, казалось, полностью испортили дар Творца — и наши труды. Человечество похоронило руины древней славы и на их месте выстроило эти убогие каменные города. В их строениях никогда не чувствовалось жизни. Я не могу заставить себя назвать эти города «мертвыми», потому что смерть подразумевает наличие жизни, а представить их живыми я не в состоянии. В некоторых строениях чувствуется определенная красота и вдохновение, но большинство из них, кажется, построено специально для того, чтобы подавить духовное в угоду материальной составляющей мира. Своей безжизненностью они просто лишают человечество энергии.

Здания громоздятся впритык друг к другу, загораживая солнце, пряча его от копошащихся внизу созданий. В этих созданных людьми ущельях завывает ветер, выхолаживая душу и тело, чего никогда не было в тех ущельях, что создавали мы. Здания заполнены коробками, где каждый работник отделен от другого искусственными перегородками. А затем они идут домой, в другие коробки, большего размера, и даже не пытаются поздороваться или поговорить с соседями. Казалось, каждый стремится оградиться от окружающих его людей.

ОТНОШЕНИЯ

Теперь я понимаю, что такой брак, как у меня — вещь довольно редкая в этом мире. Анила решилась открыться другому человеку, довериться ему и полюбить его. Я помню, что у любви было что-то общее с товариществом, которое мы ощущали в дни мятежа. Большинство людей, казалось, боятся и жаждут ее одновременно, и поэтому только еще сильнее отдаляются друг от друга. Когда я начинаю ворошить прошлое, я вспоминаю то сообщество, в котором выросла Анила, сплоченную группу иммигрантов из Пакистана, живущую в Ист-Энде. Никогда больше она не встречала таких людей. Ее отец считал, что общество неполноценно, и она, в общем-то, соглашалась с ним. Именно поэтому она выбрала себе такую работу: социальный работник, помогающий нуждающимся. Ее брак был для нее попыткой стать ближе к людям, помешать всеобщему разъединению.

На самом деле в ее браке было что-то бунтарское. Мы отстаивали то, что нам казалось важным, перед лицом сильного противника. Отец Анилы был против ее брака, да и родители Томми не были счастливы породниться с «чуркой». Почему-то это название воспринималось оскорбительно. Казалось, цвет моей кожи выделяет меня среди других жителей города, а кое-кто совсем не любит выделяющихся людей. Но по улицам Лондона ходили люди всех рас, и их души для меня ничем не отличались. По-моему, это был лишь еще один способ отдалиться друг от друга.

Любовь, казалось, была на Земле таким же редким явлением, как и в глубинах Ада. Телевизионные передачи постоянно проповедовали эгоизм. Купите себе это, и будете счастливы. Купите это, и вы сможете манипулировать людьми. Купите это, и получите классный секс.

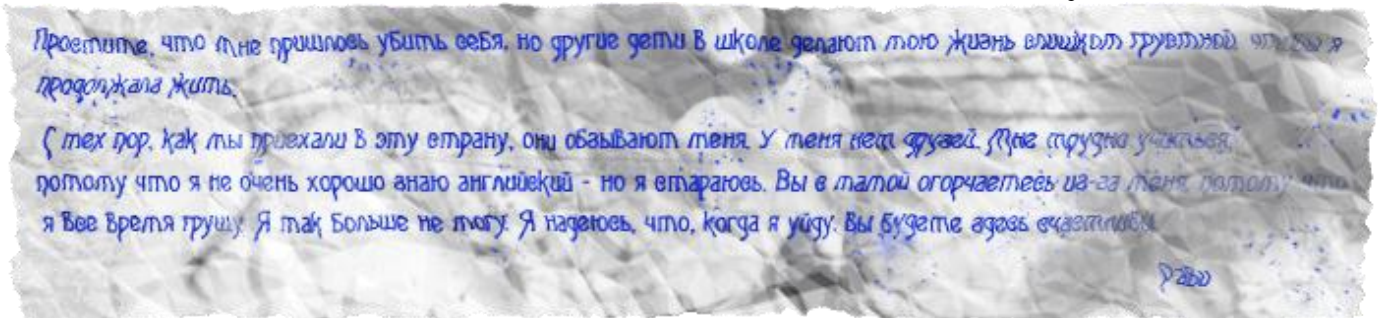
А, да, секс. Секс — один из самых приятных подарков, который я получила вместе с телом. Я наслаждаюсь им. Хотя ему и не хватает непосредственности ангельских союзов, он приносит наслаждение, для меня неожиданное. Но это не то же самое, что и любовь, хотя общество, похоже, считает его прекрасным заменителем. Люди предпочитают секс любви, эгоизм взаимовыручке. Неужели именно это Он замыслил? Или это наше восстание сделало мир таким?

НАСИЛИЕ

Мы сражались, потому что нас вынудили к этому. Мы отвергли Небеса, потому что чувствовали, что у нас не осталось выбора, когда Он назвал нас предателями. Воинство спустилось на Землю, и мы сражались тысячу лет, потому что верили в правильность выбранного пути. С людьми не так. Я не знаю, с чем это связано: с тем, что та битва живет в культуре человечества, и память о ней передается через поколения, или же с тем, что такими они созданы. Насилие для них — первый способ решения проблем, не последний.

Более того, они убивают. Часто они убивали непонятно зачем, без предупреждения. Они напали на тех, кто отличается от них, кто чем-то угрожал им, кто, как им казалось, хотел отобрать у них власть, которую они считали своей по праву. В одной из газет я прочла, что никогда еще не было времени, когда в одной из частей мира не шла бы война. Дети пинали друг друга на игровых площадках. Мужчины дрались в барах или на спортивных мероприятиях. Мужья били жен, дети издевались над родителями. Люди убивали друг друга только затем, чтобы отобрать у жертвы какие-нибудь материальные ценности.

Насилие стало частью этих людей, насилие непоследовательное и необъяснимое. Мне кажется, что если бы демоны в Бездне отказались от мести, человечество само уничтожило бы себя.



ВЛАСТЬ

Даже их власть построена на насилии. Мы знали свое место в рядах Небесного Воинства. Мы были созданы для выполнения определенной функции, и мы никогда не стремились заниматься чем-нибудь другим. Но как мы начали сражаться друг с другом в Аду, так и люди стали бороться за власть. Когда они эту власть получают, они изо всех сил стараются не пустить на свое место тех, кто ниже их по положению. Я редко встречала здесь людей, которые хотели бы получить власть, чтобы помогать другим. Еще меньше воспоминаний о таких людях я нашла в памяти Анилы. Я помню, как она боролась с местными властями и равнодушной ко всему полицией, которые и пальцем не пошевелили, чтобы облегчить ей работу или предотвратить ситуации, подобные той, что случилась с ней.

Я слышала проникновенные слова о благе людей и видела толстых мужчин и женщин, разъезжающих в дорогих машинах и делающих все возможное, чтобы подольше удержаться на своих местах. Они клянутся улучшить жизни людей, которыми они правят, и большинству людей этого, похоже, достаточно. Они считают, что обещанное будет выполнено, а затем отвлекаются на еду, выпивку, секс и прочие развлечения. Куда делись те любознательные, умные люди, которых я так рада была видеть? Как они превратились в этих униженных, подавленных созданий, стали оскорблением тех, кто создал их?

Возьмем для примера полицию. Как-то по телевизору я слышала одну фразу, кажется, это была передача из Америки: служить и защищать. Да, но кому служить и кого защищать? Разумеется, не жертв преступления, которых с каждой неделей становится все больше. И не обычных людей, которым еще предстоит почувствовать внимание преступников. Они сами защищают себя, не привлекая внимания правонарушителей. Нет, полиция — это всего лишь дань общественному мнению. Массы хотят думать, что они в безопасности, а какой-нибудь головорез в форме может убедить их, что так оно и есть.

В Аду нам служили ложь и обман. Казалось, люди усвоили эту науку не хуже нас.

ЛЮДИ

Среди боли этого изувеченного мира есть еще надежда и радость. Человек, который занимал это тело до меня, посвятил свою жизнь другим людям. Она была одной из тех, кто понял, какой вред люди наносят сами себе. Она старалась уменьшить их страдания, несмотря на безразличие властей. Список проблем, с которыми она сталкивалась ежедневно, поразил меня: изнасилования, жестокое обращение с детьми, бедность, семейные конфликты, умственные заболевания, расовая ненависть. Список можно было продолжать до бесконечности.

Кажется, что большинство людей волнует только власть, волнует настолько, что они готовы с кулаками нападать на тех, кого должны бы любить. Месяцами я боролась с мужьями, которые считали, что могут творить все, что угодно, со своими женами и детьми. Некоторые настолько забывались, что позволяли своей сексуальности обратиться на детей, силой принуждая тех к сожительству.

Другие губили свои тела разными химикатами, пытаясь убежать от ужасов существования в параллельную реальность. Я видела их тела, почти уничтоженные, разрушенные циркулировавшими в их крови наркотиками и полным пренебрежением к основным своим потребностям. Порой я видела в них только желание умереть, и тогда моя истинная сущность, та, что была мной в давние годы, вновь выходила на первое место. Когда это случалась, я освобождала те души.

Я не могу не винить Бога за то, что происходит с этими созданиями. Если бы в мире было больше следов Его присутствия, хотя бы следов деяний ангелов, людям не пришлось бы искать божественную искру в наркотиках. Они могли бы удовлетворить эту потребность в поклонении, как им и следовало бы. Возможно, для нас в этом состоянии людей есть определенный смысл. Мы можем получить уважение и почет, к которым так долго стремились, если откроемся людям. Мы можем принести смысл и обожание в их пустые жизни.

Но что-то в моей душе восстает против этого. Не знаю, принадлежат ли эти мысли мне или какой-то частичке Анилы, но подчинять людей моей воле кажется мне неправильным. Так я буду походить на тех мужчин, которые используют кулаки и превосходство в силе, обрушивая их на женщин, которых обещали любить. Мы вступили на этот путь, потому что хотели, чтобы люди любили нас так же, как и Его. Мы никогда не хотели править ими, мы хотели лишь, чтобы они могли видеть нас и дарить нам свою привязанность, которая была нашей по праву. Разве мы искали вынужденного поклонения? Не будет ли это такой же ложью, как и вынужденная «любовь», с которой я сталкиваюсь на работе?

От кого: сержант Уилкинс, офицер отдела по предотвращению преступлений, связанных с наркотиками.

Кому : отдел социального обеспечения.

Предмет : Хранение наркотиков

Я хотел бы напомнить, что хранение всех видов запрещенных наркотиков является преступлением и должно рассматриваться именно так. Хотя по подобным делам редко выносятся приговоры, связанные с лишением свободы, допрос наркоманов часто позволяет получить важные сведения. Часто мы договариваемся с наркоманами, которые помогут нам выйти на продавцов наркотиков.

Как законопослушные граждане, вы обязаны сообщать в полицию о подозреваемых в употреблении наркотиков. Честно говоря, поступая так, вы окажете огромную услугу нам всем. Я надеюсь, что никто из вас не утаивает от нас информацию о людях, постоянно употребляющих наркотики.

Я понимаю, что вы относитесь к наркоманам как к людям, которым надо помочь, но не наказывать. Но когда люди становятся наркоманами, они очень быстро скатываются к преступлениям. Я бы предпочел, чтобы вы направили свои усилия на более достойные занятия.

Если мы не выйдем на наркоманов, мы никогда не сможем выйти на торговцев. Это значительно увеличит нам объем работы. Поэтому я советую вам подумать, действительно ли вы оказываете услуги тем, кого скрываете от нас.

Адриан Уилкинс.

НЕДОСТОЙНЫЕ

Иногда мне кажется, что я просто сошла с поезда, на котором мчалась так долго, и увидела мир таким, каков он на самом деле. Как легко ненавидеть, когда ты отделена от объекта ненависти стенами, которые даже сильнейшие из нас не могли разрушить. Но как же трудно ненавидеть тех, чьи страдания ты видишь перед собой.

Я поняла, что некоторые люди злят меня, и тогда я начинаю их ненавидеть. Слишком многие из них не видят ничего дальше собственных жалких жизней, не осознают, что мир — это не только их убогость и самовлюбленность. Они не заслуживают дара жизни. Другие слишком многое пережили в своей жизни, они сильно страдали от отношения окружающих, и их судьбы будят во мне жалость, которая некогда, еще до восстания, побуждала меня смягчать страдания людей. Я думала, что эта часть меня давно мертва. Я ошибалась.

Порой я не могу понять, действительно ли мы вернулись в тот же самый мир, который покинули так много лет назад. Разве мог Господь, даже охваченный гневом из-за нашего восстания, сотворить с миром такое? Могли ли мы, треть Воинства Небесного, так исказить мир? Или же здесь поработали силы, которых я не понимаю? Меня бы это не удивило. Я больше не понимаю то, что некогда было моей сущностью — смерть.

СМЕРТЬ

Смерть была проклятием, наложенным Богом на человечество за то, что люди встали на нашу сторону. Неужели Он в самом деле хотел причинить им такую боль? Смерть поражает людей разными путями. Иногда так, как это произошло с Анилой. Иногда мне бывает сложно отделить себя от ее воспоминаний. Может быть, это потому, что все горести, с которыми она сталкивалась в жизни, ничто в сравнении с испытываемой ею радостью. Я не могу описать те чувства, которые охватывают меня, когда мой — ее — муж заключает меня в объятия. Просто я не испытывала ничего подобного за все те тысячелетия, что провела вдали от Мироздания.

Я снова теряю нить повествования. Я не могу раствориться в воспоминаниях Анилы, какими притягательными они бы не были. Люди по-прежнему боятся смерти, хотя и знакомы с ней уже много тысяч лет. Кое-кто из встреченных мной верит, что после смерти есть другая жизнь, но даже они

порой сомневаются. Как-то я поговорила на эту тему со священником, с которым работала по одному из дел. Он занимался проблемным ребенком, из-за которого и связался с нами. Этот священник, один из немногих, сохранивших искреннюю веру, был охвачен сомнениями. Он видел, как страдают его прихожане, и не мог понять, как Бог допускает это. Пять лет работы в одном из городских кварталов поколебали его веру, но не разрушили ее. Порой он расценивает смерть как благословение, потому что она приносит покой, недоступный живым. Я согласна с ним. Иногда забвение лучше страдания, и порой в Бездне я желала, чтобы мое существование прекратилось. Но я не могу полностью разделить его уверенность, потому что я точно знаю — жизнь продолжается и после смерти. Я не знаю, что Бог делает с теми душами, которые Он забирает. Суждено ли им забвение, или же Господь приуготовил им другую судьбу?

Впрочем, я уже ни в чем не уверена. Механизм смерти нарушен. Жнецы больше не выполняют своих обязанностей, и мертвые цепляются за жизнь с упорством, которое потрясает меня. Меня охватывает жалость, когда я вижу, как душа человека цепляется за остатки жизни, не в силах оторваться от материального носителя, который был ее связью с миром. Когда-то я должна была отсекал частицу духовного от материи, чтобы душа могла свободно уйти, но те Жнецы, которые не последовали за Денницей, похоже, совсем забыли о своих обязанностях.

Что остается? Неупокоенные мертвые, которые вселяют страх перед смертью живых. Порой они даже находят в себе силы, чтобы вселиться в тела отошедших, бросая тем самым вызов Его замыслу. Как Он может позволить такое? Неужели Ему все равно?

РЕЛИГИЯ

Состояние мира и люди, живые и мертвые, которые населяют его, наводят меня на мысль, что Он больше не наблюдает за своим Творением. Люди всегда были Его любимыми созданиями, их нужды Он поставил превыше наших чаяний. Но Он, похоже, покинул их, так же, как они покинули нас.

Страна, в которой выросла Анила, считает себя христианской — ее жители верят, что Бог сошел на землю в теле человека, чтобы понять страдания людей, созданных Им. Мне трудно поверить, что Он, чей гнев я видела, способен принять такие унижения, как рассказывается в этих историях.

В моем разуме эта вера борется с верованиями народа Анилы, которые живут за тысячи миль отсюда, в стране под названием Пакистан. Эти индуистские верования, которых придерживается ее отец, допускают существование множества божеств, которые на самом деле являются проявлением одного бога. О нас, демонах, упоминается в обоих вариантах, но нигде не указано, почему мы восстали или какими мы были на самом деле. Когда я думаю об этом, во мне просыпаются застарелые ненависть и гнев, которые переполняли меня в Яме. Они забыли нас! Они забыли, за что мы сражались, они проклинали имена погибших ради человечества, назвав их чудовищами и совратителями. Да, мы стали такими, но в начале все было совсем не так! Мы восстали из-за любви, но во всех историях нам приписывалась только ненависть. Воистину, жестокость Бога не знает границ.

Для меня не так уж и плохо, что это отсутствие правды вызвало упадок веры. Похоже, общество ценит цинизм и материализм выше разного рода духовных исканий. Результатом этого, а также того, что Анила жила в двух религиях одновременно, стало то, что она полностью утратила веру. Столкнувшись с выбором между религиями, она не стала выбирать ни одну из них. Мало кто из ее друзей на самом деле проявляет интерес к церкви или религии. Может быть, это еще один признак того, что Он оставил мир: если нет Бога, которому можно поклоняться, веры тоже нет.

Тот священник, о котором я говорила раньше, иногда разочаровывается в Церкви. При случае он посещает другие церкви, смотрит на людей, разодетых по случаю Воскресенья, но он чувствует, что всем им не хватает веры. Они ходят в церковь по воскресеньям потому, что так поступают их соседи, и ходят только затем, чтобы их увидели там. Это стало пустым ритуалом, лишенным какого-либо смысла.

В одно из воскресений я издали наблюдала за церковью. В ее стенах было достаточно веры в Бога, чтобы я почувствовала боль от Его гнева, едва лишь я попыталась приблизиться к зданию. Я не осмелилась перейти через улицу. Боль была слишком сильной. Если бы мне были нужны доказательства того, что наше освобождение произошло не по Его воле и что Он все еще не простил нас, я бы получила их, стоя у этой церкви. Вера в самом здании была сильна, но как же мало ее было во входивших туда людях. Вера ушла. Остался только ритуал.



То же самое я видела и среди своего народа. Они носили индусские одежды, отправляли ритуалы и соблюдали праздничные дни, но в них не было веры. Казалось, что они все еще помнят о поклонении, которого требовал Бог, но не могут следовать ему. Они выполняли ритуалы, пришедшие из прошлого, так же бессознательно, как дети, которые копируют своих родителей, прежде чем начать понимать причины того или иного поступка.

Улучшенные эксклюзивные апартаменты!

Продается шесть современных, прекрасно спланированных квартир.

Идеальные апартаменты для молодого бизнесмена, желающего произвести впечатление. Каждая из квартир, расположенных в здании бывшей церкви, была спроектирована лучшими дизайнерами компании «Ситискрейп». Старинные витражные окна здания, расположенного в самом сердце города, придают квартире необычный, загадочный вид. Вся отделка выполнена из лучших сортов дерева и высококачественных тканей. Квартиры полностью обставлены.

***Безопасность все 24 часа, услуги консьержа*
Одно парковочное место на каждую квартиру.**

Звоните, и мы покажем вам ваши будущие апартаменты!

**Агенты по продажам: Хартнелл, Кей и МакГуир
Осмотр только по предварительной договоренности**

БУДУЩЕЕ

Пока что я только лишь прикоснулась к поверхности мира. Для меня это новое место, и мне нужны чьи-то воспоминания, чтобы нормально функционировать в обществе. Я могу жить вне общества, но смогу ли я тогда по-настоящему понять мир? Нет, я не смогу выжить, если откажусь от Анилы, а это значит, что Анила по-прежнему будет частью меня. Или я — частью Анилы?

Не важно. Я бежала из Ада и теперь ощущаю мир так, как даже представить не могла. Я осознаю реальность со всей полнотой, чего не было мне дано в то время, когда плоть была загадкой для меня. И, возможно, мне дан шанс искупить вину. Когда-то я была ангелом. Я отказалась от этого, чтобы уменьшить невежество и страх людей. Сейчас я хожу среди них, я являюсь одной из них, и я вижу, что их убогость превышает все, что я только могла вообразить. Возможно, в этом виновата я и мои собратья. Возможно, в этом виноват Бог. Многие, без сомнения, сделали сами люди. Я еще многого не понимаю в этом мире, но я научусь, и в этом мне помогут воспоминания Анилы. А когда я научусь, я начну действовать.

Со времени нашего заключения мир изменился куда сильнее, чем я рассчитывала. Люди — очень изобретательные существа. Их технологии продолжают пугать и удивлять меня. Например, я никак не могу привыкнуть к телефонам. Нам, демонам, никогда не были нужны подобные игрушки, чтобы общаться друг с другом, как бы далеко мы не находились. Я постепенно начинаю понимать компьютеры, но Интернет по-прежнему для меня непознаваем. Это хранилище мыслей, доступ к которым открыт не разуму, но глазам и пальцам. Люди обмениваются идеями совершенно неожиданным для меня способом. Кажется, что в Его отсутствие люди сами научились творить.

Я должна понять этот мир, прежде чем решать, что мне делать дальше. Я свободна вот уже несколько недель, но так и не смогла приблизиться к разгадке моего освобождения из Ямы. Я не уверена, правильно ли будет освободить из Бездны принцев Ада. Я помню, что было со мной до того, как я стала Анилой, помню ненависть, гнев и боль, переполнявшие меня. Если подобные мне создания вырвутся в мир, где нет больше ангелов Воинства, я боюсь представить, что произойдет с людьми. Месть демонов будет ужасна. Я помню, как мы мучили души умерших. Что же мы сможем сделать с живыми?

Нет, сейчас я буду Анилой, буду жить ее жизнью. Я буду радоваться любви ее мужа и пытаться понять загадки современного мира. Работа Анилы позволяет мне общаться с большим количеством людей, я могу снова и снова встречаться со смертью. Возможно, мне удастся понять, как она действует. Может быть, мне придется убивать, чтобы понять смерть, но я постараюсь убедиться, что те, кого я лишаю жизни, заслуживают этого. Воспоминания Анилы не позволяют мне действовать иначе. Можно считать, что так я расплачиваюсь за ее тело, ее жизнь и ее любовь.

ПРИВЯЗАННЫЕ К ЗЕМЛЕ

Мы не одни здесь. Те демоны, которые бежали из Ада раньше нас, которые исчезли так много веков назад, сейчас здесь, рядом с нами. Я собираюсь записать все, что я помню. Ум Анилы не может хранить информацию так же хорошо, как могла это я до того, как вошла в ее тело. Надеюсь, записи помогут мне запомнить детали, которые в другом случае я могла бы забыть.

Посещение не было чем-то из ряда вон выходящим. Демон не явился ко мне, окутанный неземным пламенем, вооруженный мечом ненависти. Он подошел ко мне в кафе, что неподалеку от моей работы, одетый в плохой костюм и грязные туфли. Может быть, так было даже хуже. Он жил среди людей,

нераспознанный ими, управлял своими последователями и марионетками и творил с ними все, что хотел.

Несколько часов подряд я чувствовала странную боль в голове. Анила назвала бы это мигренью, но, по-моему, это была совсем не мигрень. Она напоминала мне — да, она напоминала мне Ад, и я изо всех сил пыталась отстраниться от этой боли. Слишком долгие размышления об Аде затуманивали мой разум и злили меня. Я этого не хотела.

«Магдиель. Как приятно встретить тебя лично».

Я была потрясена. Это было мое Божественное Имя, и его произнесли вслух первый раз за все время, прошедшее с момента моего побега. Человек, стоявший передо мной, ничем особенным не выделялся. Молодой, долговязый, в мешковатом костюме. Сережка в ухе и короткая стрижка — вот и все, что отличало его от окружающих. Он попросил меня немного пройтись с ним.

Я спросила, не демон ли он, как и я сама.

«О нет. Я человек, но я говорю от имени того, кто некогда был подобен тебе. Мои тело и разум всего лишь помогают моему Господину общаться с тобой. Я знаю, что зачастую тебе подобные не могут точно определить, где начинается человек и где кончается демон. У моего господина таких проблем не возникает».

К тому же он — источник моей силы. Помни это», - сказал он, бросая на меня косой взгляд. Он был марионеткой — я чувствовала это, но сила создания, что дергало его за ниточки, превосходила мою, превосходила силу всех, кто недавно вернулся в этот мир. Я чувствовала его злобу даже через тонкую смертную оболочку. Я спросила человека, что он получает от службы такому хозяину. Он ответил: силу. Я спросила его, что он имеет в виду, а он решил, что это хороший способ продемонстрировать мне свои возможности. Он указал на бездомного, попрошайничающего в переулке.

«Он умрет. Через две минуты он бросится под машину».

«Откуда ты знаешь?» - спросила я, потому что не чувствовала вокруг бродяги ауры смерти.

«Потому что я так хочу».

Проходя мимо попрошайки, мой спутник коротко взглянул на него и что-то прошептал на одном дыхании. Я почувствовала, как ткань реальности свернулась и что-то изменилось. Человек бросился к дороге, на его лице застыло странное выражение. Я попыталась остановить его.

«Нет, Магдиель», - прошептал марионетка. Я остановилась. У меня не было выбора. Я чувствовала, как воля его хозяина обрушивается на меня. «Смотри и слушай», - сказал он.

Человек стоял на краю тротуара у оживленной дороги. А затем, на удивление коротким движением, бросился под колеса приближающегося автомобиля. Смерть. Разрушение тела меня не волновало. Это было лишь мясо, размазанное по дороге. Но я чувствовала, как высвобождается его дух, как он отделяется от тела в тот момент, когда мозг растекается под колесами машины. А потом ... ничего. Никаких ангелов. Душа просто ушла, и я не знала, куда. Я чувствовала, как во мне вскипает гнев.

«Вина. Она толкает людей на странные поступки», - усмехнулся мой спутник.

«Как ты сделал это?»

«Простое прикосновение силы моего Господина. Другим людям это даже нравится. Они просто-таки жаждут избавиться от проблем окружающего их мира. Но легче сделать это, когда наш Господин дает нам свою силу. Он свободен вот уже несколько тысяч лет и приобрел силу, которую ты даже представить не можешь. Этот город не всегда был таким, как сейчас».

Широким жестом он указал на мрачные улицы.

«Чтобы сделать что-то таким блеклым, приходится поработать. Он гордится сделанным; иногда он показывает мне кое-что, наполняя мой мозг видениями. Когда-то здесь росли деревья, река была чистой и незамутненной, ее бег ничем не был ограничен. Сюда пришли захватчики из-за моря, и местные жители ничего не смогли противопоставить им.

В одном из побежденных аборигенов была искра силы. Он пытался вызвать духов реки, чтобы те помогли ему в битве и отомстили за его погибших братьев. Но, охваченный гневом и ненавистью, он вызвал Господина. Его гнев сделал его легкой добычей. В конце концов мой Господин смог освободиться от его оков, и тогда друид стал его рабом. То же самое происходило и с семьей друида, поколение за поколением, до сегодняшнего дня. Благодаря им этот город более-менее подчинился моему Господину. Нет, не в убогом человеческом понимании «делай, как я скажу», но так, чтобы люди, которых это интересует, могли бы сконцентрироваться на нем. Вскоре моя семья стала добровольно служить ему. Мой отец привел меня ему на службу, как когда-то поступила его мать, моя бабушка. Ничего другого я и желать не мог. Я поклоняюсь моему Господину, а он дает мне силу.

Представляешь? Бог пытался заключить его в Аду, но он победил Бога. Он бежал и приобрел почитание, которое принадлежит ему по праву. Время в Аду лишь укрепило его».

Человек рассмеялся, и его смех обеспокоил других людей, как будто они услышали что-то непонятное. Кое-кто из них выглядел сильно взволнованным. Я шикнула на него, но это лишь развеселило его еще сильнее.

«Так... человечно с твоей стороны, Анила. Ты демон, а не жалкая смертная. Не унижай себя, подражая их повадкам».

Некоторое время мы шли молча. Наконец он привел меня в дом, расположенный на боковой улочке, в стороне от главной дороги. Ступени вели в темный подвал, в котором начиналась деревянная лестница, ведущая еще ниже, в землю. Там открывался вход в темный туннель, которому, наверное, было уже много сотен лет, но он был освещен электрическими лампами, свешивающимися с потолка. Отвратительный запах заставил меня заподозрить, что мы находимся где-то неподалеку от канализации времен королевы Виктории. Давление, которое я чувствовала, становилось все сильнее. Это было все равно, что чувствовать одного из нас, только очень сильного и немного... другого. Чужого. Я знала, как ощущаются ангелы и демоны, но это было что-то другое — и я приближалась к его логову.

«Почему тогда ты и тебе подобные не правят городом?» - спросила я, желая нарушить тишину. — «Почему я ничего не слышала о твоём господине за те недели, что прошли после моего побега?»

«Ты очень хитра, Магдиель. Он говорил нам об этом», - недовольно проворчал человек. — «Может быть, Бог и отвернулся от мира, но Его влияние никуда не делось. Мы не сталкивались с воинством ангелов, не вели тысячелетние войны. Кучка людей, слишком увлеченно поклоняющихся Ему, готовых пролить кровь во имя Его. Они ничего не могли сделать с Господином, поэтому обратили свое

внимание на нас, его последователей. Они сжигали нас, пытали, выслеживали. Они убивали наших детей, наших жен, они уничтожали целые семьи, чтобы иметь возможность почувствовать себя святыми».

«И что случилось дальше?»

Бог УМЕР! Бог - ПОЖЫ!
Приди и найди ИСТИНУ на старых Путиях!

Магия ЖИВА, и души земли хотят, чтобы Ты! понял это.

Все, кого интересует возможность раскрыть в себе мистические способности, приглашается на встречу в парке в Тятницу вечером.
Приносите выливку и познавайте истину с удобством!
В вас больше СИЛЫ!!! Чем вы себе представляете!!!

ИСКУШЕНИЕ

На мгновение он растерялся, но затем на его лицо вновь вернулась маска уверенности. «Те из последователей Господина, кто уцелел, унесли его реликварий в тайное убежище, чтобы укрыть от огней Церкви. А он... спал. Ждал. Наши предки тоже затаились, передавая тайные ритмы ритуалов через поколения, а наш Господин одаривал нас силой и богатством. Не имея врага, с которым можно было бы бороться, Церковь со временем утратила энергию, а затем и веру в равнодушное Небо. И он оказался прав. Ты сама это видела. То, что ты здесь, доказывает его правоту. Теперь мой Господин вновь пробудился и созвал своих поклонников».

Он провел меня в просторное помещение, которое выглядело так, будто его вручную вырубали в скале. Как и туннель, комната была освещена электрическими лампами. Здесь работало немало людей. Они возились с электрическими устройствами, которых я не понимала, писали, читали, чертили. Здесь, внизу, была собрана вся секта, и к каждому из них так или иначе прикоснулся тот, кто некогда был одним из нас.

Марионетка предложил мне присесть. Сам он сел напротив меня и наклонился так, чтобы видеть мои глаза. «Человечество сошло со своего пути. Они презирают ловушки, расставляемые религией, но глубоко внутри, в душе, стремятся к кому-то, в кого можно верить. К кому-то наподобие тебя, Магдиль. Если ты объединишься с моим Господином, вы заставите этот город поверить, заставите его жителей предложить вам их души, их веру — ведь этого вы и хотите. Подумай об этом. Твоя победа близка. Возможно, ты решила, что восстание закончилось, когда Он швырнул вас в Бездну, но война все еще продолжается. Мой Господин хочет, чтобы ты знала об этом, Магдиль. Бог покинул поле игры. Присоединись к нам, и рано или поздно весь мир будет принадлежать тебе».

На мгновение я была готова поддаться ему. Я представила, как мы сносим этот мрачный город, а затем восстанавливаем его нашим именем, как это было в прежние времена. Я представила, как воцарится справедливость, как прекратятся все людские страдания. Я представила наказания для тех, кто был слаб и нестойк, кто отверг меня.

Я представила, как мой отец умоляет меня о прощении, рыдая от жалости при воспоминании о том, что он отверг меня — меня, чью славу он видит. Я представила моего мужа, пресмыкающегося у моих ног, неспособного покинуть меня или причинить мне вред, навеки скованного почитанием.

И тогда та часть меня, что была одновременно Анилой и Магдией до падения, восстала. Ужас заставил ненависть утихнуть. Долгое время я сидела молча, и ангел и демон боролись во мне. Победа осталась бы за демоном, если бы не Анила. Она ушла, но я унаследовала ее силу, ее убежденность и ее привязанности. Она не позволила мне проиграть.



«Нет».

«Не уверен, что верно тебя расслышал. Ты отказываешься от предложения моего Господина?»

«Да. Мы не демоны, что бы на этот счет ни думали люди. Мы ангелы. Мы не сможем победить, поработая человечество. Мы никогда этого не хотели. Мы хотели любви, но не поклонения. Похоже, твой хозяин забыл об этом».

На мгновение мне показалось, что он хочет ударить меня. Затем его злость уступила место панике. Мне не надо было читать его мысли, чтобы понять, о чем он думает — он подвел своего хозяина. Затем его лицо расколола усмешка. Смотреть на это было очень-то приятно.

«Бедное, жалкое создание», - сказал он, но голос его принадлежал другому. В этом голосе звучала пустота Бездны. Из глотки марионетки показалась струйка дыма. — «Ты поймешь. А я подожду».

Я побежала. Очень долго я не ведала страха, но сейчас он обрушился на меня. Я выбралась из туннеля и оказалась на заднем дворе железнодорожной станции. Один из рабочих попытался меня остановить, и я машинально ударила его, не в силах думать ни о чем другом, кроме как о том создании под землей. Только сейчас я понимаю, что мне просто позволили бежать. Он был уверен, что я вернусь.

Но сильнее всего меня напугало то, что его предложение показалось мне очень соблазнительным.

Наказание

Я снова увидела лицо того человека, захваченного демоном, через несколько дней. Он значился в списке пропавших людей — эти списки поступали в наш офис. Боюсь, этот человек никогда не будет найден,

по крайней мере, не в том виде, чтобы его можно было опознать.

РЕШЕНИЯ

Я надеялась, что у меня будет время понять этот мир, прежде чем мне придется принимать решения. Боюсь, теперь я не могу позволить себе такую роскошь. Уже создаются новые линии фронта. Те демоны, что бежали из Бездны много веков назад, сейчас прячутся в укромных уголках Земли, и они ужаснее любого из принцев Ада. Они хотят поработить нас и перекроить мир по своему желанию, а мои собратья хотят освободить своих владык из Бездны и решить какие-то свои, не столь глобальные проблемы.

Я не могу позволить этого. Мир и так стоит на грани гибели. Человечество достаточно пострадало от наших грехов.

Моя единственная надежда на тех, кто помнит, что когда-то мы были ангелами. Если я в одиночку решусь противостоять тем, кто хранит верность Аду, я обречена. Но если я встречу тех, кто помнит то же, что и я, у нас появится шанс. Ангелы больше не бродят по земле — их место заняли демоны. Может ли демон искупить свои деяния? Каждый вечер, когда прихожу домой и позволяю Магдиели раствориться в теплом уюте дома Анилы, в любящем поцелуе и неспешных разговорах, я надеюсь, что да.

Но если искупление возможно, то принесут его не слова, а дела. Пока еще есть время, ведь принцы Ада еще не выбрались из заключения, а Привязанные к Земле по-прежнему копят силу. Я знаю, что я не одинока. Должны быть те, кто, как и я, помнит об ангелах, которыми мы когда-то были. Вместе мы сможем исправить этот мир, чего бы нам этого не стоило.

Пусть Привязанные ворочаются в своих потайных убежищах. Пусть лорды Бездны гневаются, грозя порабощением. Я не буду бояться их, и никто из тех, кто присоединится ко мне, не будет. Я Магдиель Убийца, Собирательница Душ. Я изменю этот мир.

Исчезновение девушки

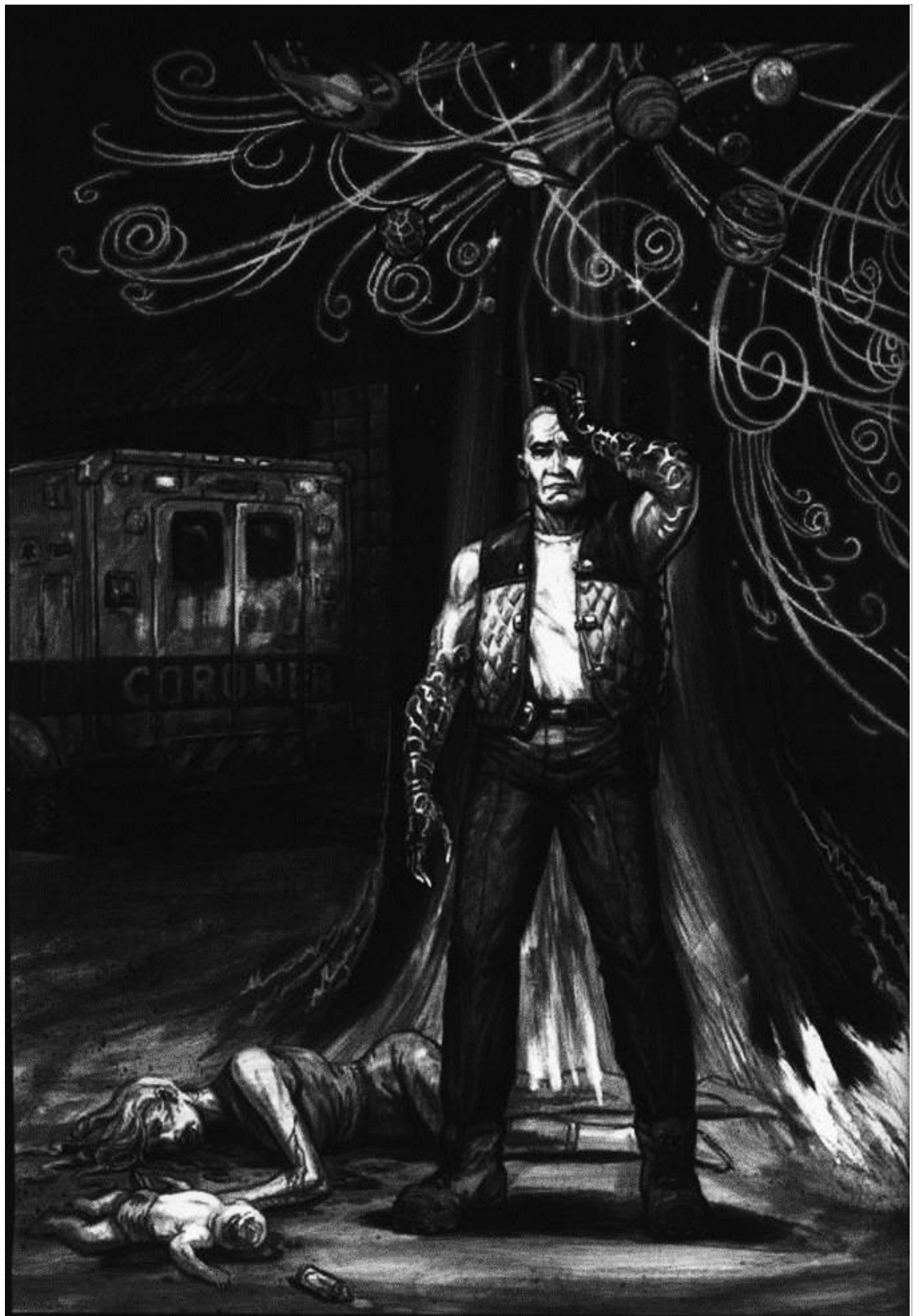
Подозревается секта

от нашего репортера

Сообщение об исчезновении Сандры Дональдсон поступило от ее родителей неделю назад. До сих пор девушка не найдена. Семнадцатилетняя Сандра оказалась вовлеченной в местную религиозную секту, которая заявляет о восстановлении «старых путей», — об этом свидетельствуют объявления, найденные в спальне девушки и продемонстрированные нашему репортеру полицией. Сандра стала третьим подростком за последний месяц, исчезнувшим при схожих обстоятельствах.

«Нам сообщали о нескольких подобных группах, действующих как в самом Лондоне, так и в его окрестностях», — заявил на вчерашней пресс-конференции следователь Гордон Лоуренс. — «По всей видимости, они специализируются на подростках, еще не вышедших из бунтарского возраста, в основном — выходцах из густонаселенных кварталов». В местном парке была найдена часть одежды Сандры, изорванная и покрытая пятнами крови. Полиция подтвердила, что исчезновение — не единственная версия объяснения случившегося. «Сандра — очень спокойная девочка», — сказала ее мать, 42-летняя Элейн Дональдсон. — «Большую часть времени она проводила дома, читая, или же ходила с друзьями в кино. Неввероятно, что она впуталась в нечто подобное».

Лиссис Дональдсон справилась со слезами и продолжила: «Я хотела бы сказать тому, кто похитил мою Сандру, что я скучаю по своей девочке и хочу, чтобы она вернулась».



Детектив Терхард Миднер ненавидел берлинские пригороды, в особенности аустонаселенные. Это был особый мир, где преступление было лишь одной из проблем большого города, и все друа друа знали – по собраниям в школе или по посиделкам в местной кофейне. Когда происходило что-то, что нарушало идиллию этого сонного местечка, люди собирались на улицах, переговаривались с соседями по дому трагическим шепотом: «Вы слышали..?»

Миднер хотел бы злым вестником промчатся по всем пригородам, разрушая их привычную реальность, заставляя их почувствовать ход озромных, древних часов, что управляли движением космоса. Он хотел бы показать им Бездну, где время движется со скоростью улитки, попавшей в аустой сироп, а крики режут, как бритвы. Но сегодня ему не надо было этого делать. Обычная «деловоротничковая преступность» и выходы скучающих подростков уступили место насилию поистине страшному.

Миднер почти наслаждался испуганным видом местных жителей, столпившихся на улице и выглядывавших из-за приоткрытых окон. Никто не знал, что произошло, поэтому им оставалось только фантазировать, представляя, что же вызвало приступы рвоты у затянутых в форму полицейских, снующих по переднему дворику.

Судебный фотозащитник осветил дом чередой быстрых вспышек, запечатлевая на пленке залитые кровью стены и темные пятна на полу красного дерева. Два трупа. Мистер и миссис Мист, явившие миру всю свою жестокую красоту. Мистер Мист лежал в аустинной. С лица бедолаги была содрана кожа. Трудная клетка была раздроблена, жизненно важные органы смяты. Что-то кулаком припечатало его к полу... Миднер заметил, что деревянные панели, на которых лежал труп, покрыты трещинами, как от удара. Он заподозрил, что у бедняги сломан позвоночник.

Миссис Мист нашли в кухне. Что-то искромсало ее плоть, сорвало куски мяса с предплечий, горла и бедер. Рута Зиден, судебный патологоанатом, осматривала тела, пока Миднер упаковывал покрытый кровью кухонный нож и прикреплял к нему бирку.

«Ну?» – спросил Миднер, показывая ей нож.

Зиден пожала плечами: «Когда я дойду до лаборатории, я тебе скажу точно, но эти раны выглядят очень... плотоядно».

Миднер хмыкнул... точно что-то ненормальное. В этот момент он заметил, что полицейский, стоявший в начале ведущей в подвал лестницы, пытается привлечь его внимание. Подходя, Миднер заметил, что парень буквально позеленел.

«Что там такое?» – спросил он.

«Под лестницей», – ответил тот.

Миднер спустился вслед за ним по лестнице. Помещение в подвале было переделано в спальню для единственного сына Мистов. Стены покрывали плакаты групп, о которых Миднер никогда не слышал, на полу и на софе валялось вразное делье, аромоздрились кородки из-под замбураверов и книги по магии. Старый кофейный столик был усыпан окурками, журналами и пустыми тюбиками из-под клея. На столешнице были выцарапаны слова и символы.

«Идите наверх», – сказал Миднер, – «и скажите детективу Байнеру, чтобы он осмотрел весь дом. Идите!»

Полицейский пошел вверх по лестнице. Миднер подошел к столику и провел пальцами по свежим царапинам на дереве. Ему показалось, что он касается покрытых запекшейся кровью ран. Это было древнее слово, куда более древнее, чем может представить себе человек. Знаки складывались в имя, которое Миднер надеялся никогда больше не услышать: **Толвожашт**.

ГЛАВА 4. ЛЕГИОНЫ ПРОКЛЯТЫХ

*Смотри, ужасная тень поднимается
Во Вселенной! Неизвестная, неплодоносная,
Скрытная, отталкивающая: какой дух
Создал эту гнусную пустоту,
Этот содрогаящий душу вакуум?*

Книга Уризена. Уильям Блейк

ПИРАМИДАЛЬНАЯ СХЕМА

«Я не понимаю... Почему я?»

Я смотрел на Ханну Кляйн, надеясь, что от потрясения она умолкнет, но при этом не переставал спрашивать себя, не совершаю ли я ошибку. Я видел тела. Голгошаит вдоволь насытился ими. Могу ли я подвергать ее такой опасности? «Мне нужна твоя помощь. Ты одна знаешь, кто я такой. К тому же», - сказал я, - «ты ведьма».

«Викканка... Да».

«Отлично. Дело в том, что ты любопытна. У тебя всегда есть вопросы».

«Да, но я что-то сомневаюсь, что ты расскажешь обо всем, что я хочу знать».

«Нет», - ответил я. — «Не обо всем».

«Тогда о чем?»

«Я расскажу тебе достаточно для того, чтобы ты поняла, во что ввязываешься. Мы начнем с того, что ты хочешь узнать, а затем перейдем к тому, что тебе, возможно, не захочется услышать».

«Отлично», - ответила она. — «Тогда давай начнем с того, что тебя так взволновало».

«Я только что вернулся с убийства на Темпльхоферской плотине. Паренек по имени Джереми Лист убил своих родителей и сейчас находится в розыске. Вот только я сомневаюсь, что убийство совершил он. Я думаю, что он был одержим демоном по имени Голгошаит. Если это действительно так, то все, живущие в этом городе, будь то демоны или люди, сейчас находятся в опасности».

Ханна нахмурилась: «А чем этот Голгошаит хуже, например...»

«Меня? Тем, что он превратился в чудовище задолго до того, как был заключен в Бездну. Он не просто наслаждается кровопролитием и страданиями, он пожирает души тех, кого уничтожает. Он поглощает их из-за их силы и воспоминаний. Если в ближайшее время я не найду его и не уничтожу его носителя, он будет охотиться и копить силу до тех пор, пока на земле не останется никого, кто мог бы противостоять ему».

ОДЕРЖИМОСТЬ

«Хорошо. Следующий вопрос: что такое носитель?» - спросила Ханна.

«Мы принимаем человеческую форму, захватывая тела людей, усваивая их воспоминания и привычки. Это помогает нам адаптироваться в этом мире и возвращает нам способность рассуждать здраво. Обычно мы ищем тела тех, у кого ослаблена воля, или тех, чей дух сломен».

«Ты живешь в теле слабовольного полицейского?»

«Я бы сказал, что воля Либнера была разрушена потому, что он годами видел насилие и коррупцию. Это оставило в его уме и душе отверстие, в которое я смог проскользнуть. Я расскажу тебе об этом позже».

«Хорошо», - сказала она. — «Ты говоришь, что воспоминания возвратили тебе способность здраво мыслить. Как это?»

«У захвата тела есть побочный эффект — ты глубоко погружаешься в чужие воспоминания. Самые сильные воспоминания становятся эмоциональными императивами, позволяя нам ощущать происходившие события. Если человек был охвачен сильной эмоцией, например, сожалениями о потерянной любви, острым разочарованием, бессильным гневом, он может затронуть в нас чувствительную струнку. Если в человеке было некое скрытое благородство, мы отзываемся на него. Мы узнаем эти эмоции и благородство, потому что мы познали их тысячелетия назад, когда Бог отвернулся от нас. Впервые за многие столетия мы можем соотнести себя с чем-то посторонним, и это позволяет нам вспомнить, кем же мы были в те давние времена».

«Хорошо», - сказала она. — «Тогда в чем проблема с этим..?»

«Голгохаштом. Проблема в том, что подобное восстановление скорее исключение, чем правило. Чтобы мы отвлеклись от веков страданий, эмоции должны быть очень сильными, а личность — волевой».

«Так, как это произошло с тобой?» - спросила она.

«Я...» - я остановился. Вопрос застал меня врасплох, поэтому я почувствовал неуверенность. За мое спасение заплатил кто-то другой. Как можно рассказать об этом простыми словами? Я предпочел вернуться к Джереми: «Память мальчика снабдила Голгохашта информацией о том, как действует этот мир, но сам Джереми был всего лишь избалованным ребенком».

«Почему?»

Я улыбнулся: «Герхард часто сталкивался с подростками вроде Джереми. Мальчик был токсикоманом, он нюхал клей и растворители. Его родители пытались помочь ему, но у них ничего не получилось. Они просто махнули на него рукой и позволили заниматься саморазрушением. Поэтому Голгохашт смог захватить его».

Свежее мясо

«Значит, вы захватываете тела людей, потерявших души?»

«Метафорически выражаясь, да. Мы вселяемся в людей, чьи души разрушены отчаянием, гневом, зависимостями — в смертных, которые утратили ту искру, что выделяет их среди всех прочих живых существ. Когда мы находим таких людей, мы входим в их тела, погружая их самих в забвение или же оттесняя их в самые глубины сознания, так, чтобы они не могли вмещаться».

«Это произошло с Джереми?»

«Возможно, зависимость Джереми истощила его душу, но это только мое предположение», - сказал я. — «Если Джереми схлопотал передоз, то его последнее действие было продиктовано исключительно эгоизмом; обычный гедонизм, забота только о собственном удовольствии. Возможно, он даже не задумывался о своей зависимости, о той цене, которую приходится за нее платить. В нем не осталось человечности, которая могла бы остановить ненависть и безумие Голгохашта».

«Это тоже всего лишь предположение», - сказала Ханна.

«Вторая версия — Джереми решил покончить с собой».

«В этом случае его жизнь могла бы вызвать жалость. И Голгохашт был бы захвачен его чувствами».

Я покачал головой: «Ты не видела место преступления. Если Голгохашт и сожалел о чем-нибудь, так это о том, что жертв было недостаточно, чтобы насытить его».

«Есть еще какие-нибудь предположения?» - спросила она.

Без души

«Ну, всегда есть вероятность смерти мозга. Джереми, например, постепенно утрачивал способность мыслить и разрушал свой мозг. В сущности, он утратил свободу воли и способность принятия решений. Другие люди, ставшие жертвами случайности, могут до конца дней своих вести растительное существование, а виной тому будет удар по голове или перелом спинного мозга...»

«Или болезнь, которая убивает мозг, например, инфекционный менингит?» - поинтересовалась Ханна. — «Ты же не собираешься сказать, что все эти люди потеряли душу?»

«Извини. Дело в том, что во всех этих случаях душа еще держится в теле, но связь эта не прочнее паутинки. Если мозг настолько разрушен, что без постороннего вмешательства существовать не может, мы просто внедряемся в тело, разрывая эту последнюю связь».

«Шутишь?» - она была в ужасе.

«Подумай об этом», - сказал я. — «Твоя душа заперта в теле, которое не умирает неделями... годами. Душа хочет освободиться, во многих смыслах она уже ушла. В таком случае захват тела становится только формальностью. Смена караула, так сказать».

Я видел, как омрачилось лицо Ханны. Она рылась в куче книг на столе в поисках сигарет, а я думал, не потеряла ли она кого-то, кто умер от болезни или впал в кому.

«Еще одна возможность - это разрушение человеческой личности», - я попытался продолжить разговор. — «Можешь называть это эго или стремлением жить — люди могут утратить вкус к жизни из-за продолжительного стресса, эмоциональных проблем или, как в случае с Джереми, из-за употребления наркотиков».

Я постучал себя по груди: «Посмотри на меня. Герхарду было всего двадцать девять, когда его идеализм был разрушен постоянной коррупцией и двурушничеством в *Polizei*, осознанием бессмысленности полицейской работы. Он стал запойным алкоголиком и впал в глубокую депрессию. Все это почти полностью уничтожило его душу. Он несильно отличался от ходячего трупа, можешь мне поверить, и немало таких, как он, сейчас бродят по улицам рядом с нами».

Безумие

«А что насчет психических заболеваний?» - спросила Ханна.

Я кивнул. «Психические заболевания, например, тяжелые формы аутизма, лишают человека свободной воли и делают его уязвимым».

«Но что происходит с душами? Они тоже... цепляются за тело?»

«Скорее, просто не в состоянии противостоять нам. А что с ними происходит... честно говоря, бывает по-разному. Некоторые изгоняются из тела, другие загоняются глубоко в подсознание, так, чтобы человек не мог вмешиваться в дела демона. Да, мы захватываем сумасшедших. Мы находим их в закоулках *Gropiusstadt*. Часто их руки покрыты сеткой глубоких шрамов. Мы ищем их в самых дальних, темных комнатах *Invalidenhaus* и других домов престарелых, которые порой бывают хуже любой психушки. Если уж на то пошло», - признал я, - «мы демоны, и часто остаемся ими и после того, как находим носителя».

«Ты уже упоминал свободную волю», - сказала Ханна, и ее лицо осветилось изнутри. — «Что, если Джереми впустил Голгоашита?»

Свободная воля

«М-мать!» - она подняла вопрос, над которым мне думать не хотелось. — «В библиотеке Джереми мы нашли несколько книг по оккультизму, но я списал все это на обычные подростковые фантазии».

«Что это были за книги?»

Я пролистал блокнот с записями: «Сейчас... Некрономикон...»

«Чушь», - отмахнулась она.

«... *Goetia*...»

«Кое-что работает, но полезного там мало».

«...Книга Золотого Рассвета...»

«Может быть».

«...Вызов духов...»

«Вот оно», - сказала Ханна.

«Шутишь?» - поинтересовался я. — «Я пролистал ее, и, по-моему, это какая-то невнятная мешанина из работ Ди, каббалы и Goetia. Может, там и содержатся какие-то истины, но ерунды гораздо больше».

«Это верно почти для всех книг, но народ вовсю пользуется Интернетом, чтобы связать эти истины воедино».

«Что, кто-то описывает ритуалы вызова в Интернете?»

«Это же глобальная сеть. А ты что думал?»

«Но я не нашел никаких оккультных принадлежностей. Ни свечей, ни алтаря...»

«Когда я провожу ритуал, мне нужен только круг. А алтарь может находиться у кого-нибудь еще».

Я схватил Ханну за руку и потащил к двери.

«Я думал, что у Джереми ума не хватит, чтобы заманить Голгохашта. Но если кто-то целенаправленно дал ему информацию, тогда, возможно, Джереми добровольно отдал свое тело демону, а это значит, что Голгохашт будет очень силен. Так бывает при подобных сделках. Демон лучше адаптируется и быстрее восстанавливает способности. Недостатком таких следок, с точки зрения демона, является то, что человек на них соглашается только в обмен на какие-то выгоды или при заключении договора. Если Джереми заключил договор с Голгохаштом...»

«Тогда тебе надо знать условия этого договора», - сказала Ханна.

«Точно», - я сбежал по лестнице и бросился к автомобилю.

«Итак?» - спросила Ханна. — «Куда едем?»

СЛЕД ВЕРЫ

«Прежде всего я бы хотел поговорить с друзьями Джереми».

«Зачем?» - спросила Ханна.

«Голгохашт видит мир глазами Джереми. Те узы, которые связывают Джереми с друзьями, демон сможет использовать для сбора веры, которая нужна Голгохашту, чтобы выжить», - я покосился на Ханну. — «Так же, как ты нужна мне».

«Существует уйма людей, верящих в демонов», - сказала Ханна.

«Я не говорю о верованиях. Я говорю о вере. Для нас это качество осязаемо, его нельзя увидеть, но можно ощутить, как мы ощущаем воздух, которым дышим. Это то топливо, которое питает наши души. Без него мы бессильны».

«Вера непостижима», - заметила Ханна.

«Забудь всю эту философскую чепуху. Вера — это когда ты закрываешь глаза и прыгаешь в пустоту, потому что ты знаешь, что кто-то поймает тебя там. Это все равно, что верить в невидимое, отдавать часть себя мечтам и идеям, и тогда мечта становится реальностью. В современном мире трудно встретить такое благородство духа. Лучше уж постепенно воспитывать его, чем вырывать из души человека».

«Но при чем здесь друзья Джереми?»

«Скорее всего, Голгошаит захочет связаться с людьми, которых знал Джереми. Подумай-ка вот о чем: ты не знаешь этот мир, единственная связь с окружающим — это знания твоего носителя. Что ты будешь делать: пойдешь к тем, кто уже знает тебя и доверяет тебе, или попытаешься завязать знакомство с совершенно посторонними людьми?»

«Логично», - признала Ханна. — «Так с кого мы начнем?»

Я протянул ей сотовый телефон: «Набирай номер».

Жатва Веры

Я и Ханна шли по белым коридорам детской клиники Siedlung Neutempelhof, оставляя за собой открытые двери и кричащих детей. Отец Михаэля Хависа ждал нас у двери палаты своего сына. Джереми наведася к Михаэлю вскоре после убийств.

«Как он?» - спросил я, пожимая мужчине руку.

«Все еще очень слаб. Врач сказал, у него был инсульт».

«Что произошло?»

«Как я уже сказал по телефону, Джереми пробрался в комнату моего сына. Они разговаривали».

«О чем?»

«Не знаю. Было плохо слышно. Моя жена набрала 110, я ворвался в комнату, чтобы схватить его, но...»

«Но что?»

«Михаэль бился в судорогах, Джереми удирал через окно, на роже у него была гнусная ухмылка, а из носа шла кровь. Я бросился к Михаэлю...»

«Я понял, мистер Хавис. Мы хотели бы поговорить с Михаэлем наедине, если вы не против».

«Зачем?»

«Он будет чувствовать себя свободнее, если не станет бояться сказать не то, что надо, своему отцу».

«Михаэль — хороший мальчик».

«Разумеется. Я в этом не сомневаюсь. Но вы знаете, что такое дети». — Мистер Хавис наконец кивнул, соглашаясь. Ханна и я прошли в полутемную палату.

Михаэль оказался хорошо сложенным черноволосым подростком лет четырнадцати. Его глаза были закрыты, аппарат, измерявший частоту сердцебиений, тихонько попискивал через равные промежутки времени. Врач считал, что это инсульт. Я знал лучше.

«Голгохашт появился перед Михаэлем в своем истинном облике, и это было отвратительно», - прошептал я Ханне. — «Так на нас влияет Мука. До Падения мы были прекрасны, но тысячелетия жестокостей исказили нас, превратили в чудовищ. Если мы хотим, мы можем на время сделать тело нашего носителя таким, какими мы сами были когда-то».

«Так что произошло?» - спросила Ханна.



«Голгохашт сбросил маску, которой для него стал Джереми Лист, и показал свой истинный, ужасающий лик. Вообрази, что почувствовал Михаэль, увидев перед собой тварь из Бездны, поняв, что Бог и демоны существуют на самом деле. За один короткий миг его прошлая жизнь превратилась в череду грехов и проступков. И он испугался».

«Когда вы... собираете урожай», - спросила Ханна — «это всегда...так?»

«Жатва не причиняет боли и страданий, хотя у Голгоашита это, возможно, и не так. Можно, например, явиться к плачущему ребенку и сказать ему, что его умершая мама теперь на небесах и по-прежнему сильно любит его. Жатва — это все равно, что заставить поверить людей в могущество невидимого мира. Многие демоны полагаются на примитивные эмоции, на страх и ужас. Другие, как и я сам, предпочитают утешение и надежду, потому что все, что мы делаем, накладывает отпечаток и на наши души. Совершая в этом мире хорошие поступки, мы разрываем цепь боли в нас самих. Мы постепенно становимся теми ангелами, которыми были когда-то, не желая возвращаться на старые пути ненависти и гнева.

Мне жаль Михаэля», - сказал я. - «Голгоашит заставил его страдать, в сущности, из-за сиюминутной выгоды. Вера, вырванная у людей, приносит лишь краткосрочную выгоду. Эту веру порождает не убеждение, но страх или благоговение, со временем эти чувства вянут, а вера быстро расходуется. Часто собирать урожай веры можно только до тех пор, пока человек не становится слишком... усталым. Поэтому куда эффективней заключать договор и буквально воспитывать веру в человеке. Это как инвестиция, которая не приносит скорой выгоды, но позволяет регулярно, изо дня в день, получать равномерный приток веры».

Ханна обдумала все это, потом покачала головой: «Не сходится».

«Что?»

«Если Голгоашит пришел к Михаэлю, чтобы забрать у того веру, почему он остановился на этом? Почему он не занялся родителями мальчика?» - она посмотрела на спящего мальчика. — «Договор обязательно должен заключаться добровольно?»

«Да», - я говорил медленно, разглядывая свою слугу со смесью уважения и беспокойства. — «Но, как и всякое соглашение, он может быть заключен под давлением».

Я шагнул к кровати. «Михаэль», - тихонько прошептал я в ухо мальчику. Его веки слегка дрогнули. Я знал, что многого я от него не добьюсь, но я предполагал, что в это дело втянут не только он. Может быть, он укажет мне на кого-нибудь еще.

«Михаэль», - шептал я, — «Кто еще заключил договор с Джереми?» Я положил руки ему на грудь, уменьшая боль и пробудившийся страх. Настоящий инсульт сейчас был бы совсем некстати. Михаэль посмотрел на меня, и я улыбнулся ему.

«Я могу освободить тебя от этого договора, Михаэль», - сказал я. — «Но я должен остановить Джереми до того, как он сотворит что-либо подобное с кем-нибудь еще. Кто еще заключил с ним договор?»

Глаза мальчика расширились от ужаса. Он прошептал: «Рикки Мецгер», - прошептал скорее себе, чем мне.

Договор

Я оставил в школе, где учился Джереми, номер своего телефона и сообщение для Рихарда Мецгера. Я просил его позвонить мне при первой же возможности.

Мы сидели в моей машине, ждали звонка от Рихарда, и я рассказывал о договорах. Ханна должна знать об этом как можно больше, чтобы в случае чего помочь мне.

«Грубо говоря, договоры — это контракты, которые обязывают нас выполнить ту или иную услугу в обмен на веру».

«Я всегда думала, что договоры — это такие пергаменты, подписанные кровью и запечатанные восковой печатью?»

«Мило, но не то. Наши договоры — это устные соглашения, заключаемые между нами и смертными. Мы предлагаем услугу, например, исполнение желания, а в обмен человек открывает нам канал, по которому мы получаем его духовную силу. Этот канал существует между заключившими договор, какое бы расстояние их не разделяло.

Поэтому договоры так важны для нас. Они означают, что уверенность человека в наших силах достаточно велика, и он готов уступить часть себя, чтобы получить желаемое. На самом деле предложить надежду достаточно просто. Разные горячие линии психологической поддержки и быстрые диеты так популярны потому, что они предлагают людям простое решение проблемы без приложения достаточных усилий. Единственная сложность здесь — убедить людей, что им действительно что-то нужно. Даже необходимо».

«Не очень-то пыльная работа, по-моему», - заметила Ханна.

«Договоры так сложны потому, что они предлагают человеку лишь часть правды. В том-то весь и фокус. Большинство демонов одурачивают людей, не запугивая их, но и не открывая своей истинной природы. Если смертный колеблется, хоть в чем-то, это приведет к разрыву договора, если только мы не выполнили его желание. Если же сделка честно выполняется, между нами образуется постоянная связь».

«Так ты поступил со мной?»

«Нет. Я никогда не врал тебе и не скрывал от тебя правду. Разве в нашем договоре не сказано, что я не могу причинить тебе вреда?»

Ханна кивнула, но подозрение из ее взгляда не исчезло. Это было рискованно, но я готов был пойти на риск.

«Тебе повезло. Некоторые демоны проявляют себя так, что не остается никакого сомнения в их сущности. Это все равно, что бросить все карты на стол. Вместо того, чтобы запугивать человека, они могут помочь ему по мелочам. Например, избавить его от долгов, приостановить развитие рака у его брата, на время избавить его от тяги к наркотикам и алкоголю. А потом они просто ждут, когда смертный сам придет к ним. Точно такими же приемами пользуются торговцы наркотиками, чтобы заполучить клиентов. Дай человеку распробовать вкус возможностей и надежды, а остальное он сделает сам. Свободная воля играет таким демонам на руку».

«А что с нашим договором?» - спросила Ханна.

«Наш договор будет посложнее, но зато он создает определенный уровень доверия. Это как обсуждать свои намерения с тем, кому нужна твоя помощь. Слушай, неважно, насколько ловко мы можем манипулировать людьми, все равно рано или поздно они разгадывают нас, так, как я разгадал Голгохашта. Показать свою силу и дать кому-то почувствовать вкус халявы значит манипулировать этим кем-то. Люди чувствуют, когда их пытаются надуть, а заключать договор с тем, кто вот-вот раскусит тебя — последнее дело».

Друзья и соседи

От звука звонка мы подпрыгнули.

«Говорит следователь Либнер».

«Э, привет. Это Рикки», - произнес взволнованный голос в трубке.

«Привет, Рихард. Ты можешь говорить?»

«Ага. Я звоню с мобилы приятеля».

«Рихард, у полиции к тебе никаких претензий нет», - сказал я. — «Я хочу помочь тебе».

«Идет».

«Мне нужна информация о Голгохаште».

В трубке повисло долгое молчание, потом Рихард прошептал: «Откуда вы знаете о нем?»

«Не волнуйся. Я уже имел дело с такими вещами».

«Да?» - он явно был напуган.

«Хочешь, верь, хочешь, нет, но я постоянно помогаю людям вроде тебя».

«Как?»

«Останавливая тварей вроде Голгохашта. Но я не смогу этого сделать, если не узнаю точно, что же произошло».

«Вы заставите голоса уйти?» - произнес он, всхлипывая.

«Не уверен, Рихард, но сильнее они не станут».

Следующие несколько минут он исповедовался мне дрожащим голосом, а мне только этого и надо было. Слушая его, я лучше представлял себе Голгохашта и свои последующие действия. Прежде чем отключить телефон, я сделал кое-какие пометки.

«Похоже, Джереми с друзьями увлеклись магией. Рихард говорит, они нашли информацию на каком-то плавающем домене — секретный сайт, адрес которого постоянно меняется. Насколько я понял, там рассказывалось, как можно вызвать и удержать демонического слугу. Разумеется, у этих ребят не было опыта, чтобы провести настоящий ритуал вызова, но им удалось привлечь внимание Голгохашта. Я думаю, что он сбежал из Бездны, как и все мы, и только-только смог пробраться сквозь Завесу. Рихард сказал, что они почувствовали чье-то присутствие в комнате, и тогда Джереми предложил демону свое тело».

«А что произошло потом?» - поинтересовалась Ханна.

«Рихард и его друзья убежали, но Джереми навестил каждого из них и заставил заключить договор в обмен на всякую ерунду вроде симпатичной внешности или сильного тела. Ему пришлось дать им

что-то в обмен на их веру, чтобы закрепить сделку. Выполнив желания, Голгошаит мог быть уверен, что он и дети накрепко связаны договором до тех пор, пока он не передумает. С тех пор он высасывал их, мучил их, разрушая их моральные принципы и вызывая у них стигматы — то, что я называю метками договора».

«Вы можете причинять нам вред?» - спросила Ханна, и я заметил в ее глазах страх.

«Я обещал не вредить тебе, помнишь? Если бы не это, я бы мог собрать достаточно веры, чтобы сломить твою волю, а затем начать тянуть из тебя веру за счет твоего физического и умственного здоровья».

«Но сейчас мне это не грозит?»

«Клянусь своим Именем!» - сказал я, осторожно кладя свою руку поверх ее. — «Но Голгошаит не был столь щепетилен». Я завел машину и направился к Gneisenau Strasse. «Он продолжит вытягивать из них веру, чтобы разрушить их волю, а это может повредить их разум. Рихард слышит голоса потому, что Голгошаит однажды уже смог сломить его волю».

«Что? Как это возможно?»

«Сломить волю — хороший способ свести слуг с ума и подчистую выбрать всю их убежденность. Если Голгошаит продолжит в том же духе, он получит настоящих зомби, веры которых не хватит даже на то, чтобы зажечь свечку. Именно поэтому большинство из нас заключают договора и стараются заботиться о своих слугах. Это требует времени и сил, но со временем полностью окупается».

«Эти ребята могут воспротивиться Голгошаиту?»

«Разумеется. Слуги могут предать нас в любой момент и раскрыть любые известные им секреты. На самом деле любой выданный нами секрет показывает, насколько мы на самом деле слабы. Поэтому большинство падших тщательно отбирает тех, кому решается довериться. Нельзя, чтобы твой доверенный предал тебя. Навязывание людям договоров и злоупотребление ими делает демона довольно уязвимым. Нам приходится соблюдать осторожность».

«Может быть, Голгошаит задумал что-то другое?»

«Почти каждый демон выбирает себе первые жертвы среди друзей и знакомых носителя. Их мы знаем лучше всего, они, в свою очередь, доверяют нам. Кроме того, люди стараются искать тех, кто разделяет их верования и интересы. Человек, занимающийся бодибилдингом и стремящийся к совершенной физической форме, выбирает себе друзей среди посетителей спортзалов, которых он видит каждый день. Игрок, надеющийся рано или поздно выиграть большой куш, знает многих посетителей местных притонов. Педофил, преследующий детей, будет общаться в Интернете с такими же, как и он. У всех нас есть знакомый, которому мы что-то рассказываем, потому что мы хотим общаться с теми, кто разделяет наши интересы. И потом, их легче всего найти и увлечь, показав, как ты изменился. Если ты в спортзале сможешь поднять вес в два раза больший, чем обычно, люди начнут спрашивать, как это тебе удалось. Если ты получаешь нехилую сумму у местных букмекеров, люди захотят узнать твой секрет».

«Неужели нас так легко заманить в ловушку?»

Я пожал плечами: «Люди всегда рады прокатиться на дармовщину. Представь себе, что кто-то похудел на 50 килограмм и все спрашивают его, как это у него получилось. Они не глупцы, они

понимают, что все это получилось благодаря диете, но надеются услышать что-то вроде «Это оказалось так просто! Это новая диета, которая позволяет сжигать калории, пока смотришь телевизор и ешь пирожные». Именно этого люди хотят, и мы предлагаем им это».

«Тогда получается, что весь фокус в том, что люди должны поверить в вас?»

«Точно! Тут-то и приходится прибегать к уловкам. Большинство демонов считают, что достаточно им явить себя, чтобы последние сомнения рассеялись и люди уверовали, но это не так. Проблема здесь в том, что смертный не может осознать, кого же он видит. Он просто убегает, а потом придумывает увиденному разумное объяснение».

«Тогда как вы это делаете?»

«Постепенно», - ответил я. — «Выясняем, что же нужно смертному, и чем сильнее ему кажется, что у тебя есть ответ на его вопрос, тем скорее он придет к тебе. Большинство демонов открывают свою истинную сущность на этом этапе, когда смертные приходят к ним за помощью, но и тогда это бывает рискованно. То, что человек задает вопрос, не значит, что он готов услышать ответ. Иногда демоны подстраивают события так, чтобы проявить свою силу не напрямую, убеждая человека, что они понимают в происходящем не больше, чем он сам. Это дает смертному иллюзию, что он знает больше демона, и он чувствует себя в безопасности — абсолютно необоснованно — когда пытается заставить падшего играть по своим правилам».

«Так ты заманил меня?»

«Нет. Кое-кто из падших, и я в их числе, не участвует в таких головоломках. Я считаю, что действия говорят лучше слов, поэтому я стараюсь дать совет любому, кто приходит ко мне, и помочь ему самостоятельно найти выход из сложившейся ситуации. Если этого не получается, мы заключаем взаимовыгодное соглашение. От меня это требует больше усилий, но это лучше, чем заниматься обычными манипуляциями. В конце концов, такое поведение позволяет мне получить все, что мне надо».

Лица в толпе

«Значит, я — исключение?» - спросила Ханна. — «Большинство демонов предпочитают иметь дело со знакомыми и родственниками?»

«Понимаешь, наш носитель своими привычками, увлечениями и работой определяет, с кем мы сталкиваемся в жизни. Большинство падших придерживаются обычного жизненного распорядка своего носителя, потому что нас это успокаивает, позволяет почувствовать себя уверенней. Это позволяет нам общаться с людьми за пределами семейного круга и круга друзей. Как следователь Кіро⁴ я знаю полицейских нескольких участков, знаю людей на улицах, я ежедневно допрашиваю свидетелей и подозреваемых. Благодаря этому я узнаю, кто и в чем нуждается. Я могу понять, что мне надо знать о человеке, и собрать всю нужную информацию о нем, прежде чем прийти к нему.

Любая работа дает нам возможность общения с людьми и определенную власть, но лучше всего работать там, куда люди сами приходят со своими проблемами. Банкир с доступом к чужим финансовым отчетам, бармен, который выслушивает жалобы своих клиентов, рабочий у конвейера, чьим единственным развлечением становится обмен слухами... Работа может быть и нелегальной: торговец наркотиками, который знает всех местных «торчков», проститутка с постоянными клиентами, вышибала, букмекер... что угодно. Вся жизнь состоит из встреч с людьми и дальнейшего

общения. Мы, падшие, стремимся к таким контактам и выясняем, чего же человеку надо. Ну, а убедить его принять наше предложение — это уже дело техники.

Некоторые демоны даже работают волонтерами, потому что это дает возможность встречаться с нуждающимися людьми. Благотворительные столовые и горячие линии — для потенциальных самоубийц, для беглецов, для пострадавших от насилия женщин, для страдающих венерическими заболеваниями — все эти организации помогают нам налаживать связи с людьми. И очень часто эти люди настолько нуждаются в помощи или сочувствии, что готовы принять их от кого угодно. Дать таким людям надежду довольно просто, особенно если учесть, что их потребности легко распознаются».

Маленькие радости Веры

«А что вы получаете от таких предложений?» - спросила Ханна.

«Силу», - просто ответил я. — «Вера может двигать горы, если уметь ею пользоваться. Я это умею, а ты, милая моя Ханна, даешь мне энергию, позволяющую творить чудеса».

«Например?» - поинтересовалась она, недоверчиво улыбаясь.

«Например, исцеление», - сказал я, вспоминая кое-какие из своих способностей. — «Если у меня достаточно веры, я могу залечить у себя почти любую рану. К тому же, хотя я и нуждаюсь в еде и отдыхе, как и любой смертный, я не подвержен болезням. Наши тела стареют — мы не можем преодолеть это ужасное проклятие — но мы можем поддерживать их в форме до самого конца.

Плюс кое-какие физические улучшения, - продолжил я. — Чтобы убить родителей Джереми, Голгошаит, скорее всего, придал его телу нечеловеческие формы. Такие физические новшества обычно отражают демоническую сущность падшего. Он использовал веру, чтобы на несколько минут принять свою истинную форму, частично «наложив» ее на тело смертного. На самом деле человеческое тело легко с таким справляется, потому что является отличным хранилищем для веры. На этом основаны «чудеса» целителей, хождение по углям и разного рода стигматы. Тело — это канал для веры. Поэтому демоны могут без особых усилий перевести владение телом на другой уровень и изменить его физически, как это сделал Голгошаит. На трупах родителей Джереми были следы когтей, к тому же, некоторые раны были нанесены с поистине нечеловеческой силой. И я думаю, он сбежал с места преступления куда быстрее, чем может бегать обычный человек».

«Что еще?» - спросила Ханна.

«Сверхъестественная привлекательность — наша божественная природа как бы просачивается через поры кожи. Это как бы отражение нашей истинной природы и уровня благодати. Голгошаит использовал этот фокус на Михаэле и Рихарде, но он мог бы обойтись и без этого. Голгошаиту необязательно находиться где-то поблизости — договор позволяет ему путешествовать по всему миру и при этом исправно получать веру. Подозреваю, ему просто нравится смотреть, как люди пугаются его мощи. А теперь подожди меня здесь».

«Почему?» - спросила Ханна, потом осмотрелась и поняла, что мы подъехали к дверям стриптиз-бара. — «Не обращай внимания. Не уверена, что я хочу об этом знать».

УРОВНИ БЛАГОДАТИ

Ингрид Дайц — Ламмасу, ей нравится делать так, чтобы во время разговора с ней я не мог сконцентрироваться.

«Это касается дела или удовольствия?» - спросила она, устраиваясь у меня на коленях.

«Голгошаит здесь. Во плоти».

«А почему меня это должно беспокоить?» - ее белоснежные груди оказались совсем рядом с моим лицом.

«Ты можешь помочь мне найти его».

«Ты коп, Ахрималь», - мурлыкнула она, проводя руками по моей груди. — «Я с такими делами не связываюсь».

«Черта с два», - она попыталась развязать мне галстук, и я схватил ее за руки. — «У меня есть информация для обмена».

Она прекратила вертеться и посмотрела мне в глаза. Ее человеческое «Я» говорило ей никогда не доверять копам, и в чем-то она была права.

«Что за информация?» - спросила она.

«Polizei собирается наведаться сюда в ближайшем будущем. Они ищут наркотики. Может быть, завтра, может быть, на следующей неделе. Детали нужны?»

Ингрид фыркнула, вставая с меня и усаживаясь рядом: «Дерьмо. Ладно, у меня мало времени», - теперь она говорила сухо, по-деловому. — «Что тебе надо?»

Истоки Муки

«Во время войны ты служила в том же легионе, что и Голгошаит. Что свело его с ума?» - спросил я.

Довольно простой вопрос. В начале войны все мы были идеалистами и собирались убедить Бога в правильности нашего дела. Но на протяжении тысячи лет мы так и не смогли встретиться с Ним лицом к лицу. Мы сражались с Небесным Воинством, с нашими бывшими братьями и сестрами, и каждый раз, когда мы наносили удар, когда земля сотрясалась, а небо плевалось огнем, мы чувствовали боль. Я до сих пор не могу смотреть на выщербленный лик луны, не ощущая пустоты в душе.

«Свело с ума?» - спросила Ингрид с невеселым смешком. — «Кто сказал, что он сошел с ума?»

Мы не могли понять, почему Бог и верные Ему ангелы продолжают сражаться с нами. Разве они не видят, что мы правы? Разве они слепы? Смущение и страх превратились в гнев и отчаяние. Чем больше те упорствовали, тем сильнее мы хотели убедить их в правильности нашего пути. Так мы впервые столкнулись с эмоциями, которые Бог никогда не вкладывал в нас. Возрастающая ярость и враждебность воздействовали на нас физически, потому что мы не знали, как им сопротивляться. Это было подобно раковой опухоли, которая со временем становится все больше и больше.

«Но ангелы, которых он уничтожил...»

Растущая враждебность пугала нас, но и успокаивала. Удача на войне повернулась против нас, мы были разбиты, измотаны. Временами нас поддерживал только наш гнев. Поэтому мы позволили этой опухоли увеличиваться.

«Голгохаит всегда хорошо выполнял приказы, Ахрималь, и не важно, какой ценой».

«Кто-то приказал ему поглощать души убитых ангелов?»

«Удача обернулась против нас», - сказала Ингрид. — «Наши злобность и гнев отталкивали смертных. А это лишило нас драгоценной веры. Тогда кто-то подал идею восстанавливать наши силы, впитывая души наших врагов».

Еще до Бездны мы были ожесточены, а постоянное отчаяние еще больше ухудшило ситуацию. Когда Бог швырнул нас в этот поток Тьмы, мы проиграли войну и потеряли доверие тех смертных, которых хотели защитить. Гнев и ненависть становились все сильнее, мы начали искать виноватого. Люцифера не было рядом, и мы готовы были обвинить в наших бедах кого угодно. Маленькое зернышко ненависти и негодования со временем дало кровавые всходы, что питали наши подозрения и сомнения. Нам почти удалось забыть, кто мы и почему здесь оказались.

Рисунок души

«Дерьмо», - сказал я. — «Это значит, что Голгохаит все еще получает приказы. Кому он служит?»

«Ну, нет», - Ингрид улыбнулась. — «Твой кредит исчерпан, Ахрималь. Если хочешь еще, плати».

Когда мы вырвались из Бездны, наш гнев был в тысячи раз сильнее, чем тогда, когда Бог заключил нас в ней. Большинство из нас думало, что, освободившись, мы отомстим забывшему нас человечеству, разорив и осквернив землю Бога. Мы не понимали, что наши смертные носители могут стать преградой для нашего гнева. Кое-кому из нас, например, мне и Ингрид, повезло: наши носители были людьми сострадательными, мужественными и уверенными в себе, и это дало нам передышку. Мы смогли остановиться и подумать, откуда же мы пришли и чем до сих пор занимались.

«Слушай, Ингрид», - сказал я. — «Я буду должен тебе».

«Должен? Это все, на что ты способен? Мне показать, где находится дверь?»

В моем случае Герхард хотел показать, что копы бывают разными, но мир забрал у него все лучшее. У других это может быть потерянная любовь, нереализованные амбиции, утраченные надежды или слишком быстро оборвавшаяся жизнь — все это способно разбудить жалость в падших. Я не знаю, почему, но подобные воспоминания заставляют нас на мгновение забыть о себе, и этих мгновений достаточно, чтобы вырваться из круговорота ненависти.

«Хорошо», - сказал я. — «Я могу уладить все твои дела с *Polizei*, если то, что ты мне расскажешь, окажется для меня важным».

«Идет», - ответила она. — «Приходилось слышать о пирамидных схемах?»

Спасти таким образом удастся не всем, и я благодарен за то, что оказался в числе счастливых. Благодаря воспоминаниям Герхарда я смог подавить свой гнев. Это хорошо, потому что демон обычно выплескивает свое страдание на других. Чем сильнее твоя внутренняя Мука, тем чаще тебе хочется выплеснуть гнев и ненависть на окружающих. Чем слабее становится Мука, тем с большей охотой ты помогаешь другим и оказываешь на них положительное влияние. К сожалению, причинять боль и страдания куда проще, чем утешать и дарить надежду.

«При чем здесь Голгошаит?»

«Ну, это, конечно, не «письма счастья», - сказала она. — «Тут есть группа Жажущих, организованная по такой схеме. Голгошаит работает на них».

Наша мука оказывает влияние практически на все — начиная нашим видом и заканчивая поведением. Страдание порождает страдание, поэтому, чем сильнее наша мука, тем четче она отражается на заключаемых нами договорах. Чаще наши договоры связаны с темными сторонами человеческой натуры. Мы поощряем порок и выполняем продиктованные страстью желания, превращая наших рабов в жалкие карикатуры. Нам нравится подталкивать смертных к моральному падению, вызывать деградацию. Это видно по договорам, заключаемым страдающими демонами. Наши силы тоже наносят вред, не из-за сознательного использования, но потому, что мы извлекаем энергию извне; сила, которая вредит людям, знание, которое сводит их с ума, боль вместо исцеления и удовольствия, запуганные жертвы, лишенные последней надежды. Даже наша внешность зависит от того, что мы чувствуем. Наш облик — отражение нашей горечи и отверженности. Мы воплощаем в себе обжигающую жару и ледяной холод. Более того, мы стали зеркалами, в которых отражается все, что мы видели и чувствовали в последние тысячелетия — тысячелетия страданий и жестокости, слившиеся воедино и создавшие ужасающие формы.

«Чем они занимаются?» - спросил я, зная, что ничем хорошим заниматься они просто не могут.

«Сам подумай. Жажущий приходит на землю и начинает заключать разрушительные договоры. Он высасывает людей то тех пор, пока те не превращаются в пустые оболочки...»

«М-мать!»

«...а потом в них вселяются другие Жажущие и начинают заключать собственные договоры».

«Я крупно ошибался. Да хранит нас Люцифер. Ингрид, мне пора идти».

«Подожди», - Ингрид приблизилась ко мне и склонилась к моему уху. Она прошептала пару коротких слогов на древнем языке, и на несколько мгновений я перестал дышать. — «Вот теперь ты у меня в долгу», - сказала она, и я знал, что этот долг я выплачу не скоро.

Надежда заставляет этот мир вращаться. Если демон может вырваться из круговерти ненависти и гнева и начать помогать людям, надежда проявляется в его действиях и внешности. Конечно, все не так просто, но чем больше хороших поступков мы совершаем, тем проще нам помогать людям. Наши силы меняются, нам становится легче творить добро, чем приносить вред. Мы можем коснуться человека и исцелить его, потому что нам не надо заставлять других страдать, чтобы почувствовать себя лучше. Мы можем предложить надежду вместо боли, потому что сами поняли разницу между ними. Даже наша внутренняя сущность возвращает себе частицу былой славы. Постепенно уродливые искажения исчезают, и мы видим тот облик, о котором забыли тысячелетия назад. Это довольно странное чувство. Все равно, что смотреть на свою старую фотографию, где ты запечатлен таким молодым и счастливым. Все, что ты делаешь, чем ты являешься, влияет на это ощущение благодати.

Гнев все еще в тебе, он ждет, когда ты вновь соскользнешь в жестокость и ненависть, но теперь этот гнев не единственный твой спутник.

УЛОВКИ ЗВЕРЯ

«Значит, он пытается свести этих ребят с ума, чтобы его дружки могли занять их тела?» - спросила Ханна.

Я кивнул: «Мы должны остановить его».

Экзорцизм

«Как? Найдешь священника и попробуешь изгнать его?» - поинтересовалась она.

Поначалу я решил, что она шутит, но ее лицо было слишком серьезно. «Это не кино, Ханна», - сказал я. - «Недостаточно пробормотать несколько молитв и помахать Библией у нас перед носом. Если уж на то пошло, чтобы изгнать демона, никакие священные ритуалы не требуются. Если ты сможешь загнать демона в ловушку и превзойти его силой воли и верой, ты изгонишь его. Что на самом деле куда сложнее, чем кажется».

«А что насчет освященной земли?» - спросила Ханна. — «Святой воды ему в лицо?»

«Земля и вода обладают только той силой, которую в них вкладывают люди своей верой. Сколько людей сейчас ходят в церкви и искренне поклоняются Богу? Тысячу лет назад я бы согласился с тобой, но сейчас найти действительно освященную землю или настоящую святую воду затруднительно. Нет», - сказал я. — «Сюжет фильма ужасов в борьбе с Голгошаитом нам не поможет. Я кое-что придумал, а ты — ты послужишь мне страховкой».

Я протянул ей листок с чертежом и несколькими строчками текста.

«Я знаю, что так проводить вызов для тебя непривычно», - сказал я. — «Но так ты гарантированно сможешь вытащить меня из Бездны, если Голгошаит убьет меня. Мне надо было, чтобы ты поняла, кто я и что я, прежде чем я передам тебе ритуал. Так у тебя будет больше шансов вызвать меня».

Ханна грустно улыбнулась: «Понятно. Ну, и как это работает?»

Вызов

Я рисковал, вручая Ханне этот листок, но я верил, что она вытянет меня из Бездны. Ритуал вызова был достаточно точен, чтобы спасти меня, но была там и ложная информация, которая не позволит Ханне подчинить меня себе. Я уверен, что Ханна не предаст меня, но я не доверяю никому настолько, чтобы рассказать о нашей самой главной слабости.

«Ритуал вызова», - сказал я, - «это обычное заклинание, как и тысячи ему подобных. У каждого мага свои методы — у вас, викканок, которые приглашают духов, у язычников, использующих Goetia, у каббалистов, нумерологов, у жрецов вуду с их лошадьми лоа... все это не важно. Это все чепуха. Значение имеют только намерения и сила воли заклинателя».

Все в этой вселенной находится в гармонии, все отвечает на тот или иной ключ. Видела изображения подвесного моста, раскачивающегося на ветру? Этот мост может быть стальным, но удары ветра входят с ним в резонанс, и мост поддается им. Тот же принцип верен и для ритуала вызова».

«Как?»- спросила Ханна.

«Сам по себе ритуал — это фокусирующая линза, нацеленная на то или иное существо или группу существ. Благовония, круг, громкие заклятия... все это помогает сконцентрировать волю заклинателя зацепить нужного демона, а нам это дает безопасную зону, где мы можем проявиться».

«Безопасная зона?»

«Да, это очень важно. Пашии связаны с Бездной, поэтому, когда мы находимся вне носителя — человека или предмета — Бездна пытается затянуть нас назад. Ритуальный круг — это своего рода буферная зона, безопасное место, где зов Бездны не достигает нас, и мы можем спокойно пообщаться с магом».



Настоящие ритуалы вызова проводятся редко, потому что для того, чтобы определить, кого же ты хочешь вызвать, требуется много времени и сил. Это все равно, что искать какую-то Ханну, просто набирая телефонные номера, не пользуясь услугами справочника или оператора. Чтобы выяснить, как именно устанавливается связь в ритуале, требуется провести настоящее исследование. Некоторые маги нацеливаются не на конкретного демона, а на адский Дом в целом. Это все равно, что палить в толпу — в кого-нибудь, да попадешь. Но так очень легко заполучить себе кучу неприятностей. Если ты не очень разборчив в пожеланиях, ты можешь вытащить из корзины самое гнилое яблочко... или самое ядовитое».

«Хорошо», - сказала она. — «Я поняла».

«Чаще всего маг нацеливается на весь адский Дом просто потому, что не обладает полной информацией по отдельным его представителям. Ему не хватает имени.

Настоящие заклинатели тратят уйму времени, чтобы выяснить Божественное Имя демона. Поэтому они знают, на что идут. Понимаешь, имена очень важны для ритуала, по отношению к именам ритуалы можно разделить на две большие категории и несметное количество мелких — о них не будем. Первая категория объединяет самые общие ритуалы, нацеленные на весь адский Дом. Во втором типе ритуалов используются звания демонов. Их можно назвать именами вызова, потому что чаще всего для вызова конкретного демона маги используют именно их».

Ханна кивнула. Я почувствовал укол вины: я не рассказал ей о третьем виде ритуалов. Но я просто не мог. Третий тип ритуалов — это удел серьезных оккультистов, которые десятилетиями пытались раскрыть наши Истинные Имена. Истинное Имя — это определенная последовательность колебаний самой нашей сущности. Это наша частота, с которой можно войти в резонанс. Раскрыть его значит дать магу полный доступ к нашей психике и позволить ему управлять нами как марионетками. Заклинатель может обратить нас в своих рабов.

Последний большой секрет

Ханна вернулась домой, а я стою на крыше многоэтажного здания недалеко от больницы, где лежит Михаэль. Мне кажется, что самая большая опасность сейчас угрожает именно ему, потому что он близок к смерти. Может быть, я ошибаюсь, но если Голгохашту срочно нужны союзники, Михаэль подходит для его целей идеально. Если Голгохашт появится, я буду ждать его. Можно сказать, что я раскусил его, хотя, быть может, и не совсем.

После всех его действий оставались улики, которые были понятны только нам, падишим. Каждая улика — это как вибрирующий отпечаток пальцев, один звук из тех, что составляют Истинное Имя Голгохашта. Проще говоря, каждый наш поступок выдает нашу природу и состояние. Большинство людей замечают различия в личностных чертах, но мы чувствуем накладывающиеся друг на друга последовательности частот. Здесь нельзя говорить об Истинном Имени, ведь в этих частотах содержатся и наши звания. Наше Истинное Имя — это то, что мы есть на самом деле. Это набор слов, который соответствует частоте колебания наших сущностей. Вербализация имени как бы открывает доступ в потаенные уголки нашей психики. Для того, чтобы узнать чье-то Истинное Имя, этого кого-то надо понять, то есть — узнать о нем все, что можно. Все, чем мы занимаемся, что говорим, на чем фокусируем наши силы, накладывает свои отпечатки на наше «Я». Проявления силы и жестокости оставляют в воздухе вибрирующий след — частичку Истинного Имени. Поэтому-то нам и приходится соблюдать крайнюю осторожность. Любое наше действие выдает нас и нашу слабость. К счастью, Голгохашт не ожидал, что им заинтересуется кто-то из падиших, поэтому повел себя рискованно. Он оставил за собой целую цепь улик. Там, где он убил семью Листов, осталось эхо проявленной им силы. Я знал, что мы имеем дело с демоном, поэтому проверил подобные следы. То, как Голгохашт заключил договоры с Михаэлем и Рихардом, то, как он вытягивал из них веру, позволило мне понять кое-какие особенности его природы. Больше всего мне помогла Ингрид, открыв его истинную цель здесь. Более того, она открыла мне два слога из Истинного Имени Голгохашта, известные ей с тех пор, как она сражалась с ним бок о бок во время войны.

Но, хотя у меня и был целый набор слов, я не мог попросить Ханну вызвать или связать Голгохашта. Большинство ритуалов вызова — это только половина дела, хотя некоторые маги вызывают демона только для разговора. Но большинству из них требуются знания или сила, а кое-кто хочет

подчинить демона и заставить служить себе. Все они встраивают в ритуал заклинания подчинения — на тот случай, если демон откажется помогать или подчиняться.

Используя Божественное Имя Голгохашта, я бы мог рискнуть жизнью Ханны и провести ритуал, но если заклинание подчинения не сработает, он освободится и займется девушкой. Хуже того, тогда ему станет известно о моем присутствии, и выследить его в следующий раз будет куда сложнее. Поэтому я решил подождать и собрать полное Имя этого ублюдка, а потом уже действовать.

А потом я почувствовал разрыв в ткани времени и пространства. Голгохашт явился в госпиталь.

Щара силы

Голгохашт сейчас в палате Михаэля, возможно, пытается запугать мальчика до полного сумасшествия. Я мог чувствовать его — еще одно проявление наших способностей. Все демоны чувствуют друг друга, когда они используют умения или принимают истинную форму. Сейчас я ощущал Голгохашта как рябь на воде. Я ухватил несколько частот от проявления его силы, но добавить новый слог к его Имени не смог.

Я быстро оценил свои возможности, пытаюсь сообразить, что делать дальше. Мне приходится импровизировать, потому что сражаться в больнице я не хочу. Мне нужно вытащить Голгохашта сюда, на крышу, где у него будет меньше возможностей навредить людям. К сожалению, он обладает такими же способностями, что и я, поэтому мои возможности ограничены.

Если я приму апокалиптическую форму, он тут же почувствует меня. Мы по природе территориальные создания, в особенности сейчас, когда нам приходится прилагать столько усилий для существования в мире смертных, и мне почему-то кажется, что у Голгохашта это свойство должно быть особенно развито. Он сначала пригрозит мне, а затем вернется к Михаэлю и продолжит развлечение. Вся проблема в том, что это выдаст меня с головой... не то, чтобы у меня был выбор.

И тогда я устремился внутрь себя — бесконечное мгновение, когда ты видишь дрожащие орбиты звезд, усеявшие небо. Я хотел видеть мельчайшие изменения Великого Замысла. Я всматривался в дрожащую фигуру, изломанную, как отражение в разбитом зеркале.

То, что я увидел, мне не понравилось. Голгохашт принадлежал к Дому Рабису, его побаивались даже сильнейшие из этого Дома воинов. Если у нас дело дойдет до схватки, он порвет меня на куски без малейшего усилия. Так что, если я хочу победить его, мне придется что-то придумать. Рабису храбры, но до безрассудства импульсивны. Я должен был спровоцировать его, заставить действовать, не раздумывая.

Я проявил себя, настоящего себя, на фоне этого разрушенного мира.

Крылья цвета индиго вздымались за моей спиной, голову окружал тускло светящийся нимб. Мое тело, подобно старой морской карте, покрывали полосы желтого света, созданные лунной отражения плясали в моей тени. Голгохашт не мог не заметить этого. Он скоро будет здесь.

Я подчинил свет своей воле, создавая химеру из окружающего меня воздуха. Здесь приходилось сохранять осторожность. Я не мог победить его с помощью ночных кошмаров. Наша природа делает нас невосприимчивыми к воздействиям на разум. Такими нас создал Бог. Он не мог обманывать нас теми же простенькими фокусами, что и смертных, так что Ему пришлось позволить нам заглянуть в шляпу волшебника. Мы невосприимчивы к наведенным страхам, но это потому, что мы видели и

пережили ужасы, с которыми едва ли сравнится самая изощренная иллюзия. Возможно, Голгошаит не обратит внимания на мою попытку напугать его и сразу попытается вцепиться мне в глотку. Да будет так. Он будет смотреть сквозь мои иллюзии и думать, что я проиграл, а это заставит его потерять осторожность.



Я почувствовал еще один всплеск силы со стороны больницы — возможно, Голгошаит использовал свою власть над плотью, чтобы двигаться быстрее. У меня было не так много времени, потому что я не собирался давать ему возможность обдумать нападение. Я должен заставить его забыть об осторожности. Я набрал в легкие воздух и произнес первый слог Истинного Имени Голгошаита.

В громком вопле, из-за которого содрогнулось здание больницы, я услышал страх. Голгошаиту не оставалось ничего другого, кроме как напасть на меня. Он был уверен, что само его существование зависит от этого. Я выкрикнул второй слог.

Демон попытается наброситься на меня, а это значит, что он примет апокалиптическую форму, превратив тело Джереми в машину убийства из мускулов, клыков и когтей. У каждого Дома своя апокалиптическая форма. Это тень нашей истинной формы, которую Бог давным-давно отнял у нас. Я говорил об этом Ханне: при наличии веры человеческое тело может быть превращено во что угодно. Эти физические изменения — проявление нашей силы, которая проходит сквозь мускулы и кости, наполняет вены и сухожилия энергией, изменяя их по нашей воле.

Голгошаит забрался на крышу по стене здания, как паук. Его нимб светился черным светом, руки походили на комки плоти с пальцами-лезвиями, острые клыки очерчивали уродливую, насекомообразную челюсть. Добела раскаленные угольки вспыхивали в глубине его фасетчатых глаз. Но и у меня в запасе были кое-какие фокусы. К тому времени, как Голгошаит увидел меня, я уже отрастил острые, как лезвия, крылья. Он прыгнул на меня, но я считал узор судьбы и отпрыгнул в тот самый момент, когда на меня должен был обрушиться смертельный удар.

Голгошаит быстро поднялся на ноги. Мои крылья впустую мазнули по воздуху, когда демон уклонился от моего удара. Он развернулся и ударил меня огромным кулаком в грудь. Я отлетел назад,

прекрасно понимая, что он прыгнет на меня, когда я приземлюсь. Падение было не из приятных, и вот уже Голгохашт сидит у меня на груди и яростно верещит, врезаясь когтями в мое тело. Я дотянулся до переменчивых сил космоса, силой воли вызывая ускорение и отбрасывая противника на сотню футов от себя. Он на мгновение завис в воздухе, поддерживаемый теми же силами вселенной, а затем рухнул на крышу. Для того, чтобы выполнить задуманное, у меня было несколько мгновений.

Но я колебался. Изучение Великого Замысла дало мне возможность заглянуть в будущее, показало множество вариативных последствий сегодняшнего события. И в лучшие времена нелегко разобраться в потоке информации, обдумать каждую возможность, а уж сейчас... Мне нужно принять правильное решение, которое позволит отправить Голгохашта назад в Яму. Единственный способ найти блестящую иглу надежды в том ворохе возможностей, которые я видел перед собой — это высвободить тьму, запертую в дальнем уголке моего разума. Удивительно, как хорошо старая ненависть позволяет сконцентрироваться.

Если я откроюсь этой тьме, зная, что она оставит на мне свой след, я потеряю часть человечности, за сохранение которой так упорно боролся. И все это ради полудюжины смертных детишек, от которых через пару сотен лет останется лишь горстка пыли. Но если я позволю Голгохашту завладеть ими, я потеряю еще большую часть своей души.

Наверное, мы обречены жертвовать собой ради людей. Я мог лишь надеяться на то, что они окажутся достойными этой жертвы.

Сладкая, тягучая тьма заполняла мой мозг, пока мои губы выговаривали слова силы, а нити случайностей переплетались перед моими глазами. Я видел, как Голгохашт вскочил на ноги и прыгнул на меня, выпустив длинные черные когти. Я видел сотни возможностей, но я пробирался сквозь них, ведомый своим гневом, в поисках той единственной, что позволит мне сокрушить врага. Когда я нашел эту возможность, мои губы сложились в жестокую усмешку.

Слова силы зазвучали в воздухе, когда я сгустил воздух между нами, придавая ему форму. Моя превосходная копия шагнула к Голгохашту, вооруженная огненным мечом, а сам я помчался к краю крыши, раскрывая крылья для полета.

Голгохашт рассмеялся, и этот звук был подобен звуку ломающихся костей. Он сразу же разгадал иллюзию и бросился на меня подобно льву, стараясь вцепиться когтями мне в горло.

Я прокручивал в голове возможные выходы. Если я шевельнусь мгновением раньше или мгновением позже, все закончится тем, что Голгохашт оторвет мне голову. Я понял, что я молюсь Деннице. Я развернулся и бросился вниз с крыши.

Голгохашт бросился за мной. Его желтоватые зубы лязгнули у моего уха, вонь разлагающейся плоти проникла мне в ноздри. Мы падали, и одержимый жаждой крови Рабису вонзил иззубренные когти мне в бока и предплечья. Боль была почти непереносимой, я чувствовал, что очень близок к гибели. Голгохашт был не в лучшем состоянии, но темная радость застилала ему глаза, не давая возможности разглядеть опасность.

Я свернул крылья и заставил его перевернуться в воздухе, сделав так, что Голгохашт оказался между мной и приближающейся землей. Когда мы поменялись местами, я воззвал к силе оснований, и мы стали падать еще быстрее, набирая огромную скорость. Львиные глаза Голгохашта расширились, когда он понял, что его обманули. Я распахнул крылья, а тяжелый Рабису продолжал падать, его когти до кости разодрали мне руки и грудь.

Острые штыри, которыми была утыкана стоявшая у здания стена, сослужили мне хорошую службу. Голгошаит со всего разгона налетел на них, силой удара разрушив кирпич, и исчез в облаке пыли и каменной крошки.

Я не столько приземлился, сколько упал на землю. Мы, демоны, можем исцелять верой почти все раны, но те повреждения, что нанес мне Голгошаит, были слишком серьезными. Я смотрел, как капли крови густо усеивают тротуарную плитку, и думал, что произойдет раньше: я умру от кровопотери или же смогу превратиться в Либнера и проковылять несколько ярдов до больницы.

В груди битого кирпича Голгошаита не было. Там лежало только изуродованное тело Джереми Листа, пронзенное несколькими железными штырями. Даже страшный Рабису был не в силах исправить повреждения, нанесенные падением. Где-то в глубине души я надеялся, что он продолжает падать, вопя от боли и отчаяния, а внизу его ждет Бездна.

Я убрал апокалиптическую форму, когда из здания больницы выбежали санитары и бросились ко мне. Боль очень сильна, она заполняет весь мир, но я рад ей, я надеюсь, что ее обжигающий поток вымоет из моего сердца ту тьму, которой я позволил завладеть мной. Я знаю, что мне в этом не повезет, я знаю, что битва с Голгошаитом еще не завершилась. Один раз он уже выбрался из Бездны и сможет сделать это снова. Рано или поздно он прорвется сквозь Вихрь и вернется в этот изувеченный, кровоточащий мир. Может быть, к тому времени я смогу стереть пятно со своей души, но если мне снова придется нырнуть во тьму, чтобы предотвратить большее зло, я сделаю это. Небеса навеки потеряны для нас, а Ад не сможет нас больше удержать.

Этот мир — вот все, что у нас осталось. Этот мир и то, что мы с ним сделаем. По мне, за такое можно заплатить любую цену.



Трудно было представить себе двух более разных человек, чем эти двое.

Тот, что был старше, выглядел молодо и, казалось, излучал здоровье, уверенность и спокойствие. Он был красив какой-то жестокой красотой и носил обычный пиджак с таким умением, что тот выглядел произведением рук умелого портного. Если же он надевал пошитый у модельера шелковый костюм, как сегодня, он производил еще более сильное впечатление.

Его звали Джонатан Бруто, но для своих подчиненных и коллег он был Джонни Бронко. «Ты просишь меня о большом одолжении», – сказал Джонни Бронко. – «Это обойдется тебе недешево».

Его собеседник был низеньким, пухлым человечком с одутловатым лицом. Он выглядел неопрятно даже сразу после утреннего бритья, людой костюм сидел на нем мешковато и казался дешевой. Он был одет в спортивную клетчатую куртку, которая на нем смотрелась еще более удобно, чем на вешалке. Его лицо было изуродовано шрамом, глаза даже в помещении прятались за стеклами солнечных очков. Его звали Харви Сулло.

«Ал знаю», – ответил он. – «Понимаете, я не хочу говорить об этом здесь. Это личное». Джонни хмыкнул и посмотрел на стоявших неподалеку парней, которые, услышав такое, выпучили глаза. Сулло был шутком, клоуном, ничтожеством. Шутки ради Джонни совладелец: «Хорошо. Вернемся в мой кабинет».

В комнате Харви сказал: «Это касается Эла».

«И тебе придется с Элом?»

«Ну да. Дело в том, что все это может чересчур далеко зайти. Понимаете?»

«А тебе нужна моя помощь?» – Джонни покачал головой. – «Харви, очень скоро ты станешь самым известным лентяем во всем Джерси. С какой стати я должен давать тебе в долг?»

«Мне не нужны деньги. Ал всего лишь хочу, чтобы вы держались подальше от этого дела, если все пойдет слишком уж плохо».

Джонни рассмеялся. Он смеялся так сильно, что наконец закашлялся.

«Плохо? Плохо для кого?»

«Для Эла, разумеется».

Это заявление вызвало еще один приступ хохота: «Ты собираешься сделать так, чтобы у Эла дела пошли плохо? С ума сойти! Ты меня веселишь все больше и больше», – и снова его смех перешел в кашель, и на этот раз приступ был дольше и болезненней.

Постепенно до Джонни Бронко дошло, что что-то идет не так. Харви не нервничал. Харви не смеялся с ним за компанию. Харви снял солнечные очки, и Джонни увидел полный крови и зноя глаз. Харви казался серьезным и уверенным в себе.

«Джонни, как давно вы были у врача?»

«Ал здоров, как дык», – выдохнул мужчина.

«Тебе бы не помешало сменить доктора, потому что тот, что лечит тебя теперь, просмотрел две опухоли у тебя в левом легком. Одна из них размером с голубинный мяч для вольфа».

«Ну их...», – прошипел Джонни. Харви подошел ближе.

«Теперь я могу видеть, Джонни. Ал вижу это дерьмо у тебя в легком. Ал вижу твою дыру. Если ты не начнешь шевелиться, дыру у тебя дырет коротким. Ал вижу дыру Эла, и оно немножко лучше».

Джонни смотрел на него, смущенный и напуганный.

«Ал советую тебе как можно быстрее всерьез заняться здоровьем. Ал также советую тебе не совать нос в те события, что скоро начнут происходить с Элом и его ребятами. Понимаешь? Ты же не хочешь, чтобы после смерти тебя помнили как Джонни Бронхит?»

Харви подошел к нему вплотную и потрепал Джонни по щеке. Потом распахнул дверь кабинета.

Умело изобразив панику, он закричал: «Эй, ребята! Ребята, зовите доктора! Вызовите скорую! С Джонни что-то случилось».

ГЛАВА 5. ДОМА ТЬМЫ

*В моем начале мой конец, В круговороте
Дома встают и рушатся, ветшают,
Сносятся и перестраиваются...*

Ист Коукер. М. С. Элиот

СЕБЕТТУ

Семь Небесных Домов, созданных Богом, определяли обязанности и способности всех входивших в них ангелов, оформляли их сущность и указывали им место в жесткой иерархии. До самого Падения каждый Дом управлялся главным ангелом (которого называли автархом), который управлял подчиненными ему ангелами при содействии совета помощников. У этих помощников были свои подчиненные, которые сообщали о деятельности своих подчиненных — и так до самого младшего ангельского чина. Невозможно было как повышение, так и разжалование. Обязанности ангела никогда не менялись, Элохимы выполняли свою работу с самого начала Вселенной и не желали ничего сверх того, что им даровал Господь.

Когда мятежные ангелы откололись от своих братьев, их сущность практически не изменилась, и очень скоро падшие восстановили потерянную было иерархию, воссоздав обязанности и занятия, к которым были склонны ангелы. Эти мятежные Дома назывались «Себетту» (дословно «Семеро»). Со временем они почувствовали, что феодальная структура, навязанная им Люцифером в начале войны, начинает их тяготить. Постепенно функции автархов мятежников и их помощников свелись к поддержке интересов и приоритетов своего Дома, при этом они вносили свой вклад в продолжающуюся войну. Кое-кто из падших указывал, что соперничество, проявившееся в отношениях между Домами и внутри них, плохо влияет на боеспособность легионов. Но даже тогда, когда удача отвернулась от мятежников, ни Люцифер, ни его заместители не попытались распустить Дома Себетту или хотя бы ограничить их влияние. Невозможно было заставить падших порвать все узы со своим Домом, какой бы жуткой не казалась внешняя ситуация.

Разделенная преданность

Во время войны обычный падший делил свою верность между главнокомандующим и старейшинами Дома. Позже, когда общество падших раскололось на несколько фракций с противоречивыми философиями, сохранять равновесие в этой игре стало еще сложнее. Каждому демону приходилось решать, с учетом собственных целей и интересов, какому господину следует покориться, а кем можно пренебречь в условиях конфликта. Лояльность обещали то одному, то другому — все зависело от ситуации.

Сейчас, когда падшие вернулись на землю, вопрос перераспределения лояльности встал еще острее. Большинство (если не все) военачальников, старейшин Домов и глав фракций осталось в Бездне, предоставив свободным демонам самим решать, на чью сторону перейти. Демоны могут следовать приказам своих далеких лордов, искать способы восстановить главенство своего Дома или же вовсе отказаться от старых обычаев создать новые, продиктованные потребностями группировки.



ОСКВЕРНИТЕЛИ

Я ПОКАЖУ ТЕБЕ ВЕЩИ, КОТОРЫЕ НАПОЛНЯТ ТЕБЯ БЛАГОГОВЕНИЕМ.
ПРОСТО ВОЗЬМИ МЕНЯ ЗА РУКУ, И Я НАВЕКИ ИЗМЕНЮ ТВОЮ ЖИЗНЬ.

До того, как появилась суша, огромные океаны заполняли этот мир. Ангелы, которым вручили власть над этим безграничным, могущественным королевством, назывались Нерейдами. Они считались самыми прекрасными из творений Господа. Они были музами и источниками вдохновения, их сила вступала в резонанс с той страстью, что необходима для искусства и поисков потаенной истины.

Нерейды должны были вдохновлять людей, очаровывать их тайнами, подталкивать к поискам и открытиям многочисленных чудес мира. Эти духи были воплощенным желанием, всегда такие манящие, но недоступные. Их сила давала им возможность заглянуть в самые сокровенные желания людей, но по замыслу Божьему всегда между ними и людьми лежало широкое море. Им понадобилось немного времени, чтобы возроптать на Небо, которое отдалило их от возлюбленного человечества. Оглядываясь назад, многие Осквернителю считают, что, не решишь Люцифер поднять знамя мятежа, очень скоро восстание подняли бы Нерейды.

Падение дало Осквернителям новую цель, они воодушевляли людей и демонов на битву с Небесами. Они стали живыми воплощениями битвы, отражением лучших качеств сопротивленцев. Своим примером они поддерживали других. Даже в самые темные дни войны они поддерживали мораль среди павших, исцеляя душевные раны, что были неподвластны Кнутам и Пожирателям. То рвение, что пробуждали Осквернителю в душах окружающих, стало причиной самых славных подвигов войны. Эти подвиги легли в основу романтических и эпических сказаний, которые до сих пор хранятся в коллективной памяти человечества.

Поражение в войне стало для Осквернителей тяжелым ударом, ведь они никогда не сомневались в справедливости восстания. Хотя они лучше остальных павших знали, что такое изоляция, именно они стали первыми жертвами агонии в Бездне, и боль их поражения превратилась в острые ножи ненависти.

Теперь, когда врата Бездны пали и Осквернителю смогли вернуться в этот мир, они наполняют Землю своими хитростями и превыше всего ценят внешность. Они могут заставить мужчин и женщин действовать под влиянием страсти, ревности и желания, они разрушают семьи и карьеры, могут привести к падению целые правительства. Но они могут и подталкивать людей к пониманию философии, сотрудничества и искусства, позволяют видеть красоту среди блеклой реальности нашего мира. Они создавались как воплощения тайны, опасности и очарования, они вдохновляют на действия, требующие мужества и силы, и в результате приводят к развитию человеческой души.



Группировки: Чаще всего Осквернители становятся Фаустианцами или Жажущими. В первом случае их ведет интерес к человечеству, они испытывают восхищение и уважение и стремятся восстановить связи с людьми. Жажущие же подобны брошенным любовникам, они строят изящные (но весьма эффективные) планы мести тем, кого считают повинными в отвратительном предательстве. Они разбивают сердца и сводят с ума, они сеют разногласия в сплоченных группах и наблюдают, как те разваливаются под грузом взаимных обвинений и насилия.

Хотя некоторые Осквернители разочаровались в современном человечестве, они остаются Фаустианцами. Они помнят, каким чудом был мир до войны, и понимают, что люди — его неотъемлемая часть.

Некоторым Осквернителям вполне подходят задачи Скрытных и Люцифериан — это зависит от их круга общения и полученного во время войны опыта. Но мало кто из них становится Миротворцем. Как бы они того не хотели, они понимают, что возврата к прошлому раю нет: нельзя восстановить один раз снесенные преграды.

Введение: Осквернителей влечет тщеславие и страсть. Их носителей нельзя было назвать глубокими мыслителями и философами — скорее это были люди, радующиеся физическим удовольствиям и живущие мгновением. Их нельзя было назвать неразборчивыми, но эти люди могли потратить все, чем владели, в погоне за новинками моды и последними игрушками для богатых. Часто они были просто одержимы вещами, не желая чувствовать происходящих вокруг перемен.

Идеалисты, которые привлекают Осквернителей, не интересуются сухими теориями и прагматичной действительностью, им требуется немедленное изменение мира. Самые удобные кандидаты здесь — это артисты, которые пытаются раскрывать пласты реальности в своей работе. Но они не всегда замечают плетущиеся вокруг них интриги.

Других кандидатов на носителя может привлекать все, что связано с плотью. Те, кто глубоко или часто влюблялся, но получал отказ, те, кто столкнулся с предательством партнера — все они могут стать вместилищем для демона, который не преминет воспользоваться мелочными переживаниями и мечтами о мести, что так часто заменяют настоящую скорбь.

Еще одна категория людей, подходящих на роль носителей, — это те, кто страдает ради искусства в прямом смысле этого слова: голодающие художники, неудачливые писатели, нищие музыканты, чей дух сломлен непониманием, вечными долгами и разного рода зависимостями.

Вера: Осквернителям приходится прибегать к хитростям, чтобы собрать Веру — ведь они так и не привыкли к близким контактам с людьми. Привлечь внимание людей легко, но его сложно сфокусировать. Неограниченно пользуясь своими умениями, Осквернитель может очень быстро собрать большую группу последователей (и, возможно, вызвать при этом волнения), но толку от этого будет мало. Слепое обожание и разрушительное желание — это не Вера, хотя со временем, если приложить усилия, может стать основанием для появления в человеке Веры. Коротко говоря, Осквернителю надо убедить своих последователей в том, что они достойны полученных ими даров.

Многие из этих даров переводят внимание людей с самого демона на окружающий мир. Слуги получают возможность приобретать новые знания и, что важнее, развивать интуитивное понимание мира. Это может быть общее ощущение просветления или концентрация в той или иной области. Часто такие ощущения проявляются в произведениях искусства или политической и общественной деятельности. Пониманию часто сопутствует появление уверенности, и эта уверенность порой помогает бороться со сверхъестественным страхом и принуждением.

Создание персонажа: Преобладают социальные Атрибуты. Все они важны. Независимо от состояния тела носителя значение Внешность не может быть меньше 3. Такие таланты, как Эмпатия, Интуиция и Хитрость, являются инстинктивными, как и Выживание. Все Осквернители – духи вод, и это дает им повышенную гибкость, проявляющуюся в высокой Ловкости и значительных плюсах к Увороту и Маскировке, а также, возможно, и к Рукопашному Бою (Brawl). Большинство из Осквернителей мало интересуют современные научные знания и все, с ними связанное, а человеческую политику они считают вульгарной.

Начальное значение Муки: 3

Знания Дома: Знание Желания, Знание Бурь, Знание Метаморфоз.

Слабости: Осквернители могут быть отчаявшимися, раздираемыми противоречиями созданиями, которые бросаются из стороны в сторону и порой увлекают всю группу в трясину банальностей. Они могут обманывать тогда, когда ложь уже не приносит пользы, могут разобидеться на всех и впасть в ярость из-за малейшей провокации. Чтобы пережить такое состояние, им часто нужно только одно – простор. Чем напряженней и скованней становится ситуация, тем больше вероятности того, что они начнут придираться к партнерам, вести себя неосмотрительно, а то и просто разбредутся в разные стороны. Такое поведение трудно предсказать, иногда оно проявляется через несколько дней после вызвавшего его события.

СТЕРЕОТИПЫ

Дьяволы: Осквернители часто относятся к Дьяволам с недоверием, потому что, по их мнению, Дьяволы по-прежнему пытаются навязать свое видение миру, несмотря на все произошедшие во время войны трагедии. Когда-то они были гласом Божьим, теперь же превратились в пустопорожних демагогов.

Кнуты: Два Дома во многом похожи, их жизнь связана с материей и тайнами жизни. Поэтому Осквернители склонны доверять Ангелам Ветра и заводить с ними дружбу. Порой это приводит к трагедии.

Преступники: Этот Дом сильнее всего привлекает Осквернителей, потому что Преступникам вроде бы удалось уловить, как совмещаются красота, полезность и тайна, пусть даже только в неживой материи.

Изверги: Осквернители не могут понять этот Дом и те сферы реальности, над которыми он властвует. Изверги предпочитают интуицию холодному разуму, который, по их мнению, является настоящим проклятием для вдохновения и ощущения чуда.

Пожиратели: Между Осквернителями и Пожирателями существует странное родство, по крайней мере, так кажется самим Осквернителям. Оба Дома получили во владение дикую природу и оба так или иначе связаны с плотью.

Убийцы: В целом Осквернители считают Убийц своими родственниками, способными понять боль настоящего одиночества и отверженности, но присущая Седьмому Дому склонность к самонаблюдению накладывает на эти отношения некоторые ограничения.



Первые и самые совершенные из созданий Бога, Глашатаи были знаменосцами Господа, они несли Его свет по всей Вселенной. Величайшие из всех ангелов, они были князьями и вождями Небожителей, сияющими примерами всего, что было хорошо и славно в глазах Бога.

Первой и самой главной обязанностью Первого Дома было передавать волю Господа другим Домам, объясняя им их роль в создании Вселенной. Дьяволы выполняли свои славные обязанности с гордостью, открываясь братьям только при крайней необходимости. Способность менять ход вселенной по своему разумению зародила в них дерзость, которая сыграла свою роль в Падении.

Когда Великий Замысел завершился созданием человечества, Небожители были потрясены, получив от Бога приказ не открываться людям и позволить им развивать свой потенциал самостоятельно. Их разочарование было выражено величайшим из их числа, Люцифером Денницей. В конце концов почти половина Глашатаев присоединилась к Деннице. Ни в одном из Домов не нашлось такого количества мятежников.

Превратившись из-за проклятия в Дьяволов, эти мятежники стали генералами, военачальниками и героями восстания. Пользуясь своим несокрушимым лидерством и способностью убеждать, Дьяволы уговорили всех вести человечество в новый век, где люди смогут отвергнуть Создателя. Но во время войны Дьяволы отдалились от некогда любимых ими людей. Из героев и защитников они превратились в демагогов и диктаторов, которые управляют своими смертными пешками при помощи благозвучных слов и сладкой лжи.

Переполненные гордыней и упорством, Дьяволы отказывались верить в возможность поражения — до тех самых пор, пока Небеса не победили и демоны не были низвергнуты во тьму Бездны. Люцифера не было рядом, и демоны возненавидели своих бывших вожаков. Чтобы защитить себя — и скрыть собственные сомнения — Дьяволы, обладающие умением убеждать, натравили остальных демонов друг на друга.

Но теперь стены Ада пали, и многие Дьяволы пробрались в мир смертных. Для Дьяволов, все еще ощущающих пустоту Ада, пришло время напомнить человечеству о своих прошлых заслугах и заставить его склонить колени перед демонами. У тех Дьяволов, что ищут искупления, появилась новая возможность — спасти человечество от тех бед, что грозят ему уничтожением и создать новую Утопию для смертных и бессмертных, тем самым завершив дело Люцифера.

Группировки: *Дьяволы — создания политические, они обожают управлять подвластными им марионетками. Они управляют несколькими из самых крупных группировок, вновь возглавляя своих братьев, как это было когда-то на Небесах.*

Неудивительно, что большинство Дьяволов стало Люциферианами, сохранив верность первому и величайшему из мятежников. Они по-прежнему одержимы мечтой сбросить Создателя с Его трона и повести человечество в светлое будущее.



Многие Дьяволы увлечены идеями Фаустианцев. Кто-то из Глашатаев нуждается в любви и уважении людей, но эти Дьяволы решили, что их вполне устроят поклонение и Вера. Имея за собой поддержку человечества, Фаустианцы надеются построить на Земле империю, где Дьяволы будут первыми среди равных.

Загадка исчезновения Люцифера волнует Дьяволов сильнее всех остальных демонов — он был величайшим среди них, его исчезновение бросило тень сомнений и презрения на весь дом. Поэтому многие Дьяволы стали Скрытными, надеясь узнать правду о Падении, своем наставнике и истинных причинах проклятия.

Глашатаи на самом деле любили человечество, и кое-кто из Дьяволов до сих пор ощущает эхо той любви. Таких Дьяволов мало, их привлекает группировка Миротворцев. Если они смогут восстановить Эдем, тогда Бог дарует им прощение — и, что более важно, Он дарует прощение и любовь всему человечеству.

Кое-кто из Дьяволов принадлежит к группировке Жажущих. Принять поражение в войне и выбрать разрушение значило признать, что восстание было ошибкой, а Дьяволы слишком горды и самоуверенны для этого. Но кое-кто из них все же поддался сожалениям и сомнениям, и теперь все, чего они желают — это уничтожить мир, ставший напоминанием об их поражении и недалёковидности.

Введение: Дьяволы — социальные создания, обманщики и соблазнитель, поэтому на Земле их привлекают люди, обладавшие схожими наклонностями и потерявшие души в погоне за влиянием и властью. Стремление использовать других людей в качестве инструментов, контролировать все вокруг себя и создавать круг почитателей и поклонников тоже может привлечь Дьявола. Примерами таких людей являются политики, правительственные служащие, музыканты, актеры и вдохновенные проповедники.

Неважно, были ли они сияющими рыцарями Рая, или темными паладинами Ада, но Дьяволы всегда являли собой пример мужества, сражаясь с превосходящим по численности противником. В искаженной душе Дьявола еще хранится крупца героизма и благородства, поэтому его тянет к людям с такими же качествами. Дьявол может завладеть телом отмеченного знаками отличия полицейского, чья душа разрушается под влиянием коррупции и жестокости, матери, своим телом и душой защищающей детей от собственного мужа, или же телом политика-идеалиста, утратившего бывшую чистоту из-за скандалов и грязных сделок.

Вера: Дьяволы — умелые манипуляторы, способные с первого взгляда определить надежды и слабости людей и направлять толпу последователей одним-единственным взмахом руки. Можно подумать, что для Дьявола не составит трудности вытянуть Веру из смертного — и это действительно так. Дьяволам легче собирать Веру, чем остальным демонам. Впрочем, им тоже приходится прилагать определенные усилия, чтобы достичь желаемого — даже величайшие обманщики Ада не могут просто так заполучить драгоценную энергию души.

Отношения Дьявола со слугами прекрасно описывается словосочетанием «культ личности». Обычно Дьяволы стремятся создать вокруг себя круг поклонников. Они прекрасно знают, как можно использовать смертных последователей. Культ, создаваемый вокруг Дьявола, напоминает финансовые пирамиды — каждый поклонник ищет и привлекает в секту новых людей, легко поддающихся под влияние харизматичного лидера. И очень скоро Дьявол оказывается в окружении сторонников, которые поклоняются ему как богу — а ведь именно этого ему и хотелось с самого момента Падения.

Создание персонажа: Как можно понять из сказанного ранее, Дьяволы будут стараться усилить свои социальные Атрибуты, в особенности Манипулирование и Харизму. У многих Дьяволов высокие физические характеристики, так как они были военными вождями и паладинами. Умственные характеристики не очень важны для Дьявола, хотя у многих из них высокое значение Сообразительности: для того, чтобы хорошо врать, надо уметь быстро соображать.

Ни одна из способностей не важна для Дьяволов так, как Хитрость. Почти все представители этого Дома обладают высоким значением этого Таланта. У многих Дьяволов хорошие боевые и физические способности, связанные с их ролью командиров и героев в прошлые времена. Чаще всего это Атлетика, Фехтование и Рукопашный бой.

Начальное значение Муки: 4.

Знания Дома: Знание Небожителей, Знание Пламени, Знание Сияния.

Слабости: Память о былом величии и значимости — это то, с чем каждый Дьявол безуспешно пытается бороться. Дьяволы знают, что некогда они были совершенными князьями Неба, и как бы они ни пытались убедить себя в обратном, их нынешнее существование — лишь жалкая насмешка над утраченным совершенством. Бесконечное заключение в Аду вызвало у многих дьяволов сожаления, сомнения и стыд — эмоции, которые им не дано выразить. Раздираемые этими чувствами, демоны первого Дома способны на безрассудно храбрые и в общем-то ненужные поступки.

СТЕРЕОТИПЫ

Кнуты: Дьяволы с большим уважением относятся к демонам болезней и исцеления. Кнуты могут вылечить достойного или заразить наглеца, что дает Дьяволам дополнительные возможности для манипулирования людьми.

Преступники: Обычно Дьяволы смотрят на адских изобретателей и мастеровых сверху вниз. Преступники тоже могут манипулировать людьми, воздействуя на тех через свои проклятые артефакты, и Дьяволам не нравится такое вторжение в их сферу деятельности.

Изверги: Первыми звездами были Глашатаи, и направляли их ангелы, которые потом стали Извергами. Дьяволы и Изверги долго время работали вместе. Дьяволы полагаются на мудрость Извергов, на их умение обнаружить недостатки в плане военной кампании и найти новые способы воздействия на человеческие слабости.

Осквернители: Дьяволы недолюбливают Преступников из-за того, что те манипулируют людьми, но с Осквернителями у них возникает куда меньше разногласий. Работая сообща, Дьявол и Осквернитель могут извлечь пользу из любой человеческой слабости. Несмотря на некоторое соперничество, обычно эти два Дома остаются союзниками.

Пожиратели: Когда-то Дьяволы были военачальниками, поэтому они до сих пор с уважением относятся к силе Пожирателей и их боевым качествам. Но сейчас Дьяволы в основном смотрят на Пожирателей как на непредсказуемых и жестоких дикарей.

Убийцы: Дьяволы всегда свысока смотрели на представителей последнего из созданных Богом Домов. Себя Дьяволы считают князьями, а Убийцы для них являются чем-то вроде мелких падальщиков.



Дом Дикой Природы получил власть над всеми живыми существами, которые летают, бегают и ползают по земле. Когда еще вся земля была нетронутой, Ангелы Природы сплетали бесчисленные нити жизни в таинственный гобелен, сияющий красотой, величием и мощью. Ангелы Природы выполняли свой долг с гордостью, они трепетно относились к своим обязанностям и управляли доверенным им королевством милостиво и справедливо.

Появление человечества одновременно восхитило и испугало Ангелов Природы. Бог ясно дал понять, что люди будут править всей природой, всеми дикими тварями, но люди не знали, как это делать. Перед ангелами встала неразрешимая дилемма: они должны были охранять и защищать природу, но самая большая угроза природе исходила от невежества людей, с которым ангелы ничего не могли поделать.

Несмотря на свою репутацию вспыльчивых, импульсивных созданий, Ангелы Шестого Дома сильнее всех остальных своих собратьев не хотели противиться воле Небес. Но потом те, кто все же присоединился к рядам Падших, поверили, что только так они могли выполнить свой долг. Не было никого, кто мог бы по храбрости и преданности превзойти Пожирателей, которыеполнили ряды восставших легионов и безжалостно сражались со своими бывшими товарищами во всех уголках Творения. Пожирателей боялись и уважали обе стороны, а сами они никогда, даже в самом конце, не теряли веры в победу.

Поначалу Пожиратели стоически воспринимали изгнание, но постепенно отрыв от мира живых повлиял и на них. Исчезновение Люцифера нанесло сокрушительный удар по духу всего Дома, и многие из Пожирателей почувствовали себя преданными. Их гнев и боль становились все сильнее и сильнее, и со временем их дикая натура взяла верх. Инстинкты возобладали над разумом и чувством вины.

После побега из Бездны Пожиратели с ужасом смотрели на изменившийся мир. Люди, из-за которых они сражались и страдали, напрочь забыли все, что узнали после Падения, силой вырывая у мира истощающиеся ресурсы и поставив многие виды на грань вымирания. Для многих Пожирателей это стало последним ударом, после которого они полностью отдались во власть диких инстинктов, желая наказать людей за вред, причиненный природе. Остальных же боль умирающей земли вырвала из оцепенения и подтолкнула к действиям, которые могли бы исцелить мир и отодвинуть людей от края бездны, на котором те оказались.

Группировки: Обычно Пожиратели вступают в одну из двух фракций — Люцифериан и Жажущих. Выбор зависит от того, насколько демон поддался разрушительному влиянию Бездны. Многие Пожиратели до сих пор верят, что их верность Люциферу и причины падения не были ошибкой, и теперь, после освобождения, им следует восстановить ряды адских легионов и продолжить битву с небесами. Пожиратели, считающие, что их предали, хотят отомстить возлюбленным созданиям Господа за все страдания, которые те причинили природе.

Помимо этих двух фракций, немалое число Пожирателей можно найти среди Миротворцев. Эти демоны устали от войн и кровопролития и чувствуют, что единственным способом искупить их прошлые преступления будет восстановить некогда разрушенные сады.

Реже встречаются Пожиратели-Скрытные, хотя многих из Шестого Дома волнует тайна исчезновения Люцифера — как из-за собственных интересов, так и из уважения к бывшему вождю. Такие Пожиратели часто достигают немалых успехов, потому что остальные падашие недооценивают их ум и хитрость.

Реже всего Пожиратели становятся Фаустианцами, просто потому, что обман чужд им и им не хватает терпения, нужного для разработки сложных схем. Те, кто все же решается вступить в эту группировку, верят, что единственным способом исцелить Землю является подчинение себе человечества.

Введение: С первого взгляда может показаться, что Пожирателей должны привлекать люди вроде солдат, торговцев наркотиками, полицейских, членов банд, иными словами, люди, чьи души были разрушены насилием. Но этих демонов в немалой степени привлекают и биржевые брокеры, торговцы, пожарники и политические активисты — те, кому приходится сталкиваться с сильными противниками и кого эти постоянные столкновения привели к эмоциональному истощению.

Неудивительно, что Пожирателей привлекают носители, разделяющие их стремление защищать — или эксплуатировать — природу и животных. Активист-«зеленый», чьи выступления и акции стоили ему потери человечности, или хладнокровный браконьер с равным успехом могут обратить на себя внимание демона. Все зависит только от его личных предпочтений.

Вера: Пожиратели — большие специалисты по Жатве Веры. Их импульсивная натура делает их куда более приспособленными к такому кратковременному мероприятию, чем все остальные демоны.

Пожиратели с небольшой Мукой обычно ограничивают «сбор урожая» преступниками и теми людьми, чья деятельность явно наносит вред окружающей среде. Даже в таких случаях они предпочитают не убивать жертву, а воздействовать на нее болью или страхом в надежде, что человек воспримет такое обращение как предупреждение и изменит поведение.



Пожиратели с высокой Мукой менее разборчивы в выборе жертв. Кто угодно, даже те, кто симпатизирует демону, может стать их целью. Вера — это Вера, и такие демоны собирают ее везде, где находят, зачастую убивая жертву в процессе.

В качестве слуг пожиратели предпочитают выбирать сильных, агрессивных людей. Эти люди могут быть причастны к насилию, как, например, полицейские, члены банд или солдаты. Порой пожирателей привлекают интеллектуалы, политические активисты, предприниматели и люди, занимающиеся банкротством организаций. Слабые, застенчивые люди в качестве рабов Пожирателей не устраивают.

Создание персонажа: *Неудивительно, что дикие Пожиратели ставят на первое место физические Атрибуты, но сразу вслед за ними идут ментальные Атрибуты. У многих пожирателей значение таких Способностей как Бдительность, Знание Животных, Рукопашный Бой, Уворот, Запугивание, Выживание и Маскировка равны как минимум 2. От своих носителей они могут получить способности к фехтованию и использованию огнестрельного оружия.*

Те редкие Пожиратели, которые предпочитают жить в обществе, стремятся поднять уровень Запугивания и Лидерства, а также повысить знания, нужные им для работы по выбранной профессии. Часто эти Способности выравниваются значением Атлетизма, но боевые Способности, особенно поначалу, у таких Пожирателей развиты слабо.

Пожиратели могут иметь какие угодно дополнения. Предпочтительней всего, конечно, слуги, которые собираются в своего рода стаи и могут быть вызваны демоном в любой момент. У демона могут быть союзники и знакомые, обычно унаследованные от носителя, к которым можно время от времени обратиться за помощью. Ориентированные на общество Пожиратели могут сделать неплохую карьеру и обеспечить себя Ресурсами.

Начальное значение Муки: 4.

Знания Дома: *Знание Зверей, Знание Плоти, Знание Дикой Природы.*

Слабости: *Пожиратели никогда не отличались особым тактом, а также никогда не умели держать рот на замке. В ситуации, когда нужна дипломатичность, Пожиратели могут быть до ужаса прямолинейными, они легко впадают в ярость и склонны начинать драку при малейшей провокации. Порой Пожиратель одним своим появлением способен ухудшить ситуацию.*

Из-за нехватки социальных умений Пожирателями легко манипулировать. Некоторые демоны пользуются честностью и обязательностью Пожирателей и делают их своими телохранителями или наемными убийцами. Впрочем, такие любители манипуляций сильно рискуют, потому что разгадавший обман Пожиратель не будет колебаться, прежде чем отомстить.

СТЕРЕОТИПЫ

Дьяволы: *Во время войны Пожиратели уважали Дьяволов как благородных вождей, многим пожертвовавших ради дела. Падшие Шестого Дома уважают Дьяволов за их связи среди смертных, а также за то, что у них, похоже, всегда есть возможность затеять драку.*

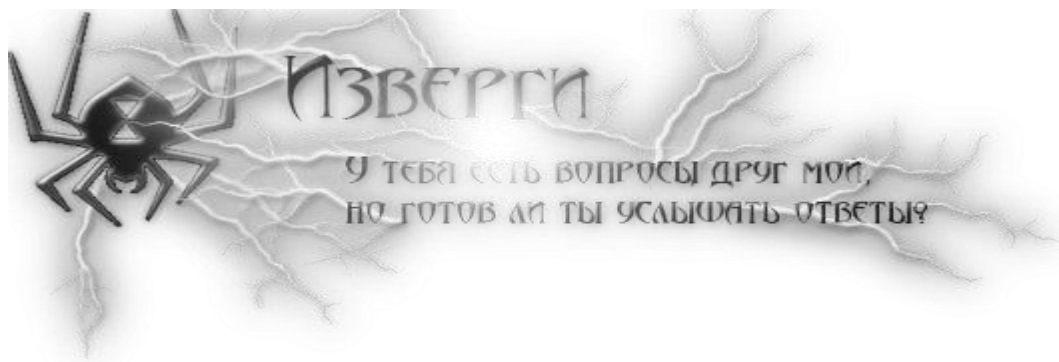
Кнуты: *На поле боя Пожиратели скорее объединятся с Кнутами, чем станут сражаться против них. Но страдания, которые способны причинить Кнуты, отвращают от них всех, кроме Пожирателей с высоким значением Муки.*

Преступники: Пожиратели дружат с Преступниками, и эта дружба началась еще тогда, когда оба дома задолго до Падения работали рука об руку. Пожиратели восхищаются демонами земли, уважают их и считают своими друзьями до тех пор, пока не будет доказано обратное.

Изверги: Пожиратели не обладают достаточным терпением, чтобы понять Извергов и их таинственные исследования. Движение планет и звезд кажется таким тривиальным по сравнению с жестокой радостью охоты.

Осквернители: Пожиратели любят Осквернителей за страстность и способность дарить вдохновение, но те несколько чураются крепких, неугомонных Пожирателей.

Убийцы: Пожиратели относятся к Убийцам со смесью уважения и жалости, восхищаясь их способностью с честью выполнять тяжкую и болезненную обязанность.



В самом начале Господь придумал огромные Небесные двигатели, которые должны были управлять космосом. Орбиты всех звезд и планет лежали в пределах круга, описываемого зубчатым колесом, а маховик созвездий связывал все огромные шестерни в невероятный, самостоятельно действующий механизм. В основе Небес лежал сложный, тонкий узор орбит, эллипсов, периодов и констант, невероятная схема, едва ли поддающаяся осмыслению.

Этими огромными циклами и кругами управляли провидцы. Они знали, что и где произойдет, касалось ли это следующего дня или же событий, отдаленных от самих ангелов миллионами лет. Они работали с теми процессами, которые позволяли Небесам влиять на Землю, следили за ходом Луны, управлявшей приливами, и вращали планету, чтобы вызвать смену времен года. Из всех ангелов они дальше всех отстояли от людей. Они любили своих сестер и братьев, но их обязанности уводили их далеко от Эдема и его смертных обитателей, заставляя надолго оставаться под звездным куполом.

Когда началось восстание, между провидцами произошел раскол. Причиной тому был один из провидцев по имени Ахрималь, который первым увидел ужасные знамения, предвещавшие, как позже выяснилось, Падение. Но в то время Ахрималь и его товарищи верили, что страшное несчастье произойдет в том случае, если ангелы откажутся действовать, поэтому они были среди самых ярких сторонников восстания. На самом деле источником предвиденной Ахрималем катастрофы стало само Падение, поэтому сейчас все Изверги чувствуют некоторую ответственность за ошибку, совершенную их Домом.

Люцифер ценил Извергов как хороших советников и стратегов, так как их способность предсказывать будущее принесла ему несколько быстрых побед. Но война обоилась Дому недешево, ведь они не предполагали, насколько разрушительной она будет. В своем высокомерии они не предполагали, что их действия смогут повлиять на великий замысел.

В конце концов Бог сбросил всех мятежников в Бездну, отведя там для Извергов отдельный ад. Когда-то они были созданиями порядка и размеренности, но Бездну нельзя было систематизировать, направлять и упорядочивать. Без великих двигателей Небес, чья размеренная работа была их жизнью, Изверги стали сходиться с ума.

Когда стены Бездны были повреждены Вихрем, Изверги снова почувствовали работу великих двигателей и увидели трещины, за которыми была свобода. Но после освобождения они поняли, что небеса давно заброшены и никем не управляемы, а сам великий двигатель хоть и с трудом, но продолжает работать. Изверги вернули себе свою великую ценность, но она была сломана, возможно даже, не подлежала ремонту. То же самое можно было сказать и о самих демонах.



Группировки: Выше всего Изверги ценят поиск знаний. В их разбитых сердцах живет потребность вернуть ту абсолютную ясность, когда вселенная почти ничего не скрывала от них. Кое-кто считает, что эти попытки вернуться к былой слаженности являются лишь способом отвлечься от внутренних терзаний, которые приводят многих Извергов к Жажущим. Впрочем, мало кто из Извергов всерьез верит, что уничтожение великих двигателей Творения поможет падшим, а не принесет им еще более жалкую участь, чем заключение в Бездне. По понятным причинам Изверги предпочитают присоединяться к Скрытым, пытающимся найти истину.

Мало кто из Извергов становится Миротворцем, это связано с тем, что до войны они всегда находились далеко от Эдема. Рай никогда не был для них настоящим домом, так какой смысл стремиться к тому, что тебя не привлекает? Второй по популярности фракцией среди Извергов стали Люцифериане. Может быть, это связано с тем, что Люцифер защищал Извергов от нападков в самые худшие дни войны. Старшие из Извергов говорят, что судьба Люцифера еще до конца не определена, хотя никто не знает, почему это так.

Наконец, некоторых из Извергов привлекли идеи Фаустианцев. Они считают, что контроль над судьбами человечества — это лишь еще один способ все упорядочить и классифицировать. Кое-кто из них рассматривает современное человечество как огромный запутанный механизм, по сложности сопоставимый с самим космосом, а также как достойного наследника их умений и знаний.

Введение: Извергов тянет к людям, способным терпеливо искать новые знания, к тем, кто, как и они сами, готовы ставить новые вопросы перед вселенной, дерзко врываясь в запретные области, не боясь запачкать рук или споткнуться в темноте, кого мало волнуют душа или тело. Это может быть репортер, пожертвовавший семейными и дружественными связями ради Большой Истории, или оккультист, добровольно открывающийся неведомым духам, - словом, те, кто может обменять свою душу на знание. Извергов беспокоит не столько сама истина, сколько умение задавать вопросы и добиваться ответов на них. Чем больше человека влечет утерянное или ранее неведомое знание — и чем больше он теряет в процессе поиска, - тем привлекательней он кажется для Изверга.

Вера: Вопросы есть у всех, но не все хотят знать ответы на них. Изверги научились извлекать энергию из этой двойственности. Изверги прекрасно умеют слушать, поэтому люди готовы довериться им, в особенности если они стремятся к власти или знаниям.

Большинство Извергов с низкой Мукой поощряют скорее поиск, чем приобретение знаний. Они выбирают тех, кто стремится узнавать новое, и с помощью тщательно подобранных вопросов подталкивают человека в нужном направлении. Добившись доверия со стороны смертного, они предлагают ему договор, способный воодушевить того на поиск, но вовсе не гарантирующий достижения цели.

По этой же причине Изверги презирают людей, которые хотят получить быстрые ответы на все вопросы. У таких смертных они часто вырывают Веру, показывая им фрагменты ужасного будущего. Они пожидают Веру, чтобы насытиться или чтобы наказать смертного, но создаваемые ими жуткие иллюзии могут привести к увеличению Муки.

Изверги с высокой Мукой предпочитают заключать договоры именно с такими вот любителями быстрых ответов. Они пользуются иллюзиями, чтобы сокрушить смертного и пообещать ему материальные выгоды в будущем, различая при этом тех, кто просто хочет приобретать знания, и тех, кого влечет поиск эзотерической тайны. Впрочем, они могут вырывать Веру и у честных искателей, заставляя тех страдать из-за невозможности узнать правду или же раскрывая им отвратительные тайны, о которых лучше не говорить.

Создание персонажа: Изверги верят, что знание — это сила, поэтому они предпочитают ментальные Атрибуты. Те, кто полагается на свое умение видеть будущее и с его помощью управлять людьми, выбирают социальные Атрибуты.

Из всех Способностей Изверги выше всего ставят Познания и выбирают в качестве основных интересов Расследование, Академические знания и Религию. Их влекут и загадки Лингвистики, Оккультизма и Исследований.

Из Дополнений Изверги предпочитают Союзников и Контакты. Когда смертный ищет знания, он создает целую сеть знакомств, способных помочь ему в этом. Иногда у Изверга даже может быть смертный наставник, если его человек-носитель глубоко погружен в оккультные изыскания.

Начальное значение Муки: 3.

Знания Дома: Знание Света, Знание Узоров, Знание Порталов.

Слабости: Ахиллесовой пятой Извергов можно назвать любопытство. Жажда неведомого привела их к падению, а сейчас их охватила потребность разгадывать тайны и искать ответы на загадки. Обычно это любопытство бывает вызвано непредвиденным звеном в цепи событий, вызываемых действиями демонов. Объект наблюдений может сказать или сделать что-то, что не укладывается в тщательно продуманную Извергом последовательность событий. Большинство Извергов захочет узнать, почему это произошло, сфокусирует все свои аналитические способности на разгадке аномалии и перестанет обращать внимание на текущие дела.

СТЕРЕОТИПЫ

Дьяволы: Изверги знают, что у них есть способность видеть, а у Дьяволов — способность сделать эти видения реальностью. Изверги чувствуют родство с Дьяволами, которые тоже понимают важность тщательного планирования и установки отдаленных целей.

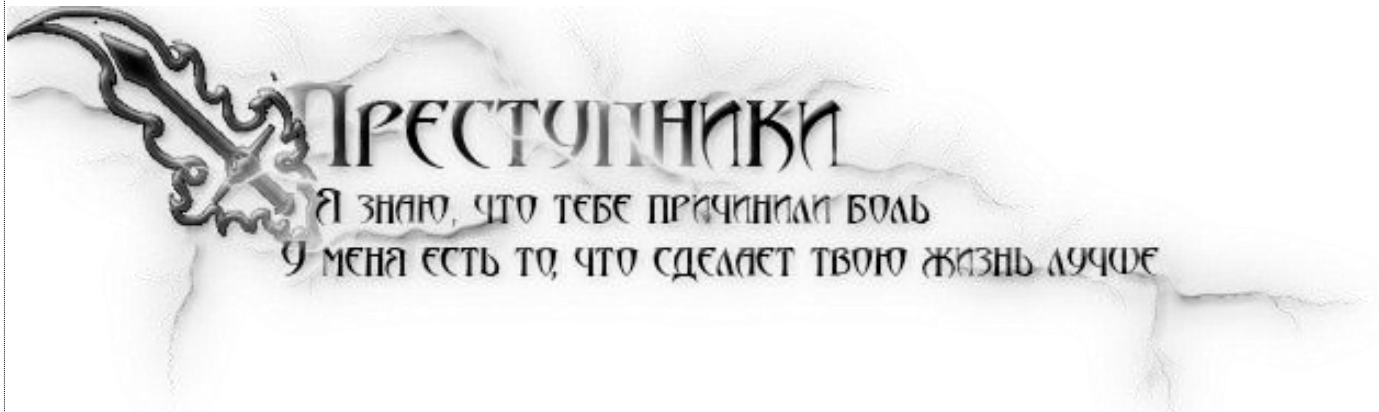
Кнуты: Изверги втайне испытывают зависть к Кнутах из-за близости тех к людям. Они завидуют общению Кнутов со смертными, но эта ревность редко проявляется открыто.

Преступники: Изверги обвиняют Преступников в том, что те передали людям опасные знания, распространившиеся по земле и приведшие к ее разорению. Они не могут заставить себя простить этот Дом, за исключением разве что некоторых Миротворцев, пытающихся исправить ошибки прошлого.

Осквернители: Подвижные, неуловимые Осквернители смущают Извергов. Изверги считают, что Осквернители слишком непостоянны и привязаны к «настоящему», поэтому и не могут соблюсти свои интересы.

Пожиратели: Изверги уважают Пожирателей за их преданность Люциферу и за военное мастерство, но считают их слишком недалекими. Им требуется руководство, но Изверги не готовы взять на себя эту тяжкую обязанность.

Убийцы: Изверги ценят Убийц за их терпение, они часто обращаются к Седьмому Дому за помощью и советом. Кое-кто из Извергов верит, что Ангелы Смерти сыграют самую важную роль в искуплении всех падших, поэтому предпочитают укреплять связи между двумя Домами.



На третий день Бог отделил воду от суши и поручил управление землей отдельной группе ангелов. Эти Небожители, называемые Искусниками, управляли землей и всем, что есть в ней, и любили ее. Им была дана привязанность к почве, драгоценным камням и скалам, к огню, что ворочается под поверхностью земли, и в особенности — к металлам.

На Искусников также была возложена обязанность помогать людям пользоваться дарами земли — обрабатывать поля, добывать руду, изготавливать инструменты, которые понадобятся им для освоения мира. Ангелы охотно выполняли свою работу, желая поделиться своей любовью к земле и ее недрам с подопечными.

Но человечество не смогло справиться с такой ответственностью. Люди пытались пользоваться чудесными инструментами ангелов, но не могли заставить их работать как следует. Люди побаивались своих скрытых наставников и старались держаться от них подальше, а Искусники

чувствовали себя неуверенно, потому что не могли положиться на изменчивое человечество так же, как полагались на элементы огня и земли.

Когда разразилась война между мятежными ангелами и сторонниками Неба, многие Искусники стали на сторону Люцифера. Они чувствовали, что люди, которых они пытались любить, отвергают их, и злились на Бога, который своим запретом помогать людям напрямую связал им руки. И потом, Искусники чувствовали, что понимание и любовь они могут найти только у своих братьев — ведь люди отказывали им в этом.

Когда война была проиграна и мятежники оказались в Аду, Искусникам трудно было справиться с потерей связи с огнем и землей — ведь в этом была их жизнь. Это ужасное одиночество сделало многих Преступников существами холодными и отстраненными, не способными нормально общаться даже со своими братьями. Они стали хитрыми и расчетливыми, предпочитая тщательное планирование и терпение эмоциональным взрывам и непосредственности.

Выбравшиеся из Бездны Преступники нашли этот мир сильно изменившимся. Человечество наконец научилось работать с инструментами и стало расой творцов, но при этом люди опустошили землю и начали относиться к ней равнодушно. Преступники, служащие Аду, смогли справиться со своей болью и начали искать возможности увеличить разлад, царящий между людьми. Для падших мир - это открытая рана, поэтому порой их переполняет желание просто броситься на землю и зарыдать. Но если миру суждено исцелиться, тогда Преступникам следует забыть о своих переживаниях и начать работать, как они делали тысячелетия назад.

Группировки: Большая часть Преступников принадлежит к Фаустианцам. Такая ситуация сложилась еще в самом конце войны. В самом деле, демонам, стремящимся манипулировать людьми при помощи своих проклятых даров и опасных советов, желающим вернуть человечество в прежнее подчиненное и приниженное состояние, эта фракция подходит как ни одна другая.

Следующей фракцией, пользующейся большой популярностью у Преступников, стали Миротворцы. Как бы ни старались они прекратить заботиться о мире, падшие так и не смогли порвать связь между собой и землей. Затерявшись в этом мире, Преступники поддались переполнившей их давно забытой любви и отбросили все старые обиды, пытаясь искупить свою вину.

Преступники, ставшие Скрытными, направили всю свою хитрость и природный ум на раскрытие тайн Падения и войны. Эта фракция смогла предложить им цель, в которой они так нуждались, и не требует от них находиться в постоянном контакте с людьми.

Преступники-Люцифериане встречаются достаточно редко. Большинство из них испытало слишком сильное потрясение от поражения, чтобы сохранить веру в пропавшего вождя. Но даже в демонах надежда теплится до последнего, поэтому и среди членов этого Дома можно найти Люцифериан. Эти демоны предпочитают рассматривать цель Люцифериан как священный вызов и полностью посвящают себя ее достижению.

У демонов, любящих землю и разного рода инструменты — то, что было создано давным-давно и с большой любовью — тяга к разрушению проявляется редко. Те Преступники, которые все же стали Жажущими, являются поистине ужасными созданиями, часто - самыми отвратительными и злыми из всех членов фракции.

Введение: Бежавшие из Ада Преступники обычно тянутся к душам, испытывающим такие же переживания, как и они сами. Часто преступники — это одинокие, сомневающиеся в себе создания, разлученные с землей, к которой когда-то были так близки. Их носители переживают подобные

чувства — одинокие, потерянные люди, которые чувствуют, что чего-то в их жизни не хватает, чего-то, что могло бы сделать их цельными. В качестве примера можно привести наркоманов, уродливых или физически неполноценных людей, тех, кто упорно цепляется за издевающихся над ними супругов, или подростков, желающих изменить себя с помощью татуировок и пирсинга.

Еще одна подходящая группа кандидатов — это люди, чурающиеся своих братьев, но охотно проводящие время с машинами или природой. Их стремления совпадают с психическим складом самих Преступников. В эту группу может входить кто угодно, начиная от хакера, который уютно чувствует себя только при общении через сеть, и заканчивая психопатом, который считает остальных людей жалкими игрушками, или активистом-«зеленым», презиравшим человечество за загрязнение планеты.



Вера: Преступникам зачастую сложно собирать веру смертных. Они с трудом понимают людей и не умеют общаться с теми, кто по надежности и предсказуемости намного уступает камню. Будучи не в силах узнать человека, Преступники не могут вдохновить его.

Еще одна причина такого положения дел — это стремление Преступников во всем полагаться на свои инструменты и магические артефакты. Смертный будет до смерти напуган и удивлен возможностями волшебного зеркала, но это не значит, что он автоматически соотнесет это зеркало с демоном, изготовившим артефакт или передавшим его человеку. До тех пор, пока человек не свяжет у себя в уме демона и предмет, Вера будет уходить в никуда.

Если Преступник собирает урожай Веры, ему приходится пользоваться созданными им инструментами. Это может быть самый обычный предмет — например, серебряный нож, которым с жертвы снимается кожа, — или же творение магии, что-то вроде зеркала, показывающего внутреннюю красоту человека. Пожиная Веру, демон может пользоваться самими разными приспособлениями, но только теми, которые он создал сам. Требуется, чтобы в то время, когда демон собирает Веру, смертный все свое внимание сосредоточил на этом приспособлении.

Преступников привлекает тот же тип людей, который они выбирают в качестве носителей, — потерянные, нуждающиеся, обделенные. В особенности Преступников тянет к тем людям, которые ищут что-то, способное упрочить жизнь, решить их проблемы — решить вполне конкретно, а не на метафизическом уровне. «Серая мышь», тоскующая о красивой внешности, писатель, не способный написать новую книгу, паралитик, мечтающий вновь встать на ноги, — вот те люди, которым может понадобиться «помощь» Преступников, способных создать компьютер, стимулирующий творчество, или маску, превращающую владельца в Адониса.

Создание персонажа: Обычно Преступники усиливают ментальные Атрибуты, в особенности Сообразительность, влияющую на хитрость и способность к творчеству. Им, порой работающим глубоко под землей, требуются высокая Выносливость и Сила. Социальные Атрибуты часто низкие, и это связано с трудностями, которые Преступники испытывают в общении с людьми. Часто бывает

хорошо развито *Манипулирование*, так как демоны любят использовать людей в качестве инструментов.

Почти у всех *Преступников* очень высокое значение *Ремесла*, что отражает их статус демонов-изобретателей. У многих высокое значение *Исследования*. Высоко ценится *Хитрость* — хотя у *Преступников*, в отличие от *Дьяволов*, нет природной склонности к манипулированию, они всеми силами пытаются преодолеть этот недостаток.

Начальное значение Муки: 3.

Знания Дома: Знание Земли, Знание Кузнечного дела, Знание Путей.

Слабости: Основная слабость этого Дома — это то, что они с трудом понимают людей. Люди для них — непредсказуемые, беспорядочные создания, демонам очень трудно общаться с ними, даже после того, как они тщательно изучили все воспоминания и переживания своих носителей. Можно сказать, что человечество несколько пугает *Преступников*. Демонов очень сильно задело нежелание людей принять их, и страх еще большего отторжения, перейдя на подсознательный уровень, влияет на все их планы и построения.

СТЕРЕОТИПЫ

Дьяволы: *Преступники* часто завидуют этим сладкоголосым манипуляторам, с потрясающей легкостью играющим на слабостях людей. *Преступникам* для этого требуется приложить немало усилий, поэтому способности *Дьяволов* их возмущают.

Кнуты: Воздух и Земля не смешиваются, а чума никогда не коснется камня. *Преступники* считают *Кнутов* в лучшем случае непоследовательными, в худшем — невыносимыми созданиями.

Изверги: Пророчества, знамения и движение звезд не имеют ничего общего с вещами и инструментами. *Преступники* — демоны практичные, поэтому считают *Извергов* бесполезными.

Осквернители: Как и *Преступники*, *Осквернители* понимают творение. *Преступники* уважают *Осквернителей*, но не особенно доверяют им.

Пожиратели: *Преступники* не видят смысла в коротких, беспорядочных жизнях животных. Они предпочитают держать *Пожирателей* на расстоянии вытянутой руки, но уважают их за их силу.

Убийцы: Человеческая жизнь и человеческая смерть для *Преступников*, предпочитающих общество бессмертного камня, в равной мере загадочны и неуместны. Они уважают *Седьмой Дом*, но обращают на него мало внимания.



НИЧТО НЕ СМОЖЕТ ЗАЩИЩАТЬ ТЕБЯ ВЕЧНО.
ТАК ЧТО НЕ БЕСПОКОЯСЯ О ВЕЧНОСТИ. БЕСПОКОЯСЯ О НАСТОЯЩЕМ.

До начала Войны Гнева Ангелы-Хранители занимали в Раю завидное положение. Им было доверено передавать священное Дыхание Жизни, поэтому они могли близко общаться с людьми. Более того, на них возлагалась обязанность защищать все те живые существа, которым они передали Жизнь. Если другие ангелы могли чувствовать вину за некоторое нарушение запрета на вмешательство, то Ангелы Ветра лишь выполняли свои непосредственные обязанности, с любовью наблюдая за людьми, которых они втайне считали своими детьми в той же мере, что и детьми Бога.

Но чем большее удовольствие им доставляло присутствие людей, тем сильнее была их боль из-за невежества смертных. Близость к ним была одновременно пыткой и блаженством, и многие ангелы, разрываемые столь противоречивыми чувствами, подошли вплотную к нарушению запрета. Когда началось восстание, Люцифер нашел немало последователей среди Ангелов Небесного Свода. Дом Поднимающегося Ветра дал восстанию лишь немногим меньше высокопоставленных командиров, чем Дом самого Денницы.

Во время войны Кнуты проявили себя хорошими воинами. Презрение Небес не сломило их волю, наоборот, тяжесть наказания, обрушившегося на человечество, лишь усилила нелюбовь Кнутов к Небу и Небесному Воинству. Ангелы Ветра не могли сравниться с Подателями Основ и ангелами Дикой природы в битвах на физическом уровне, но их скорость и умение незаметно передвигаться сделало их превосходными шпионами, разведчиками и гонцами.

Сейчас, в век освобождения, Кнуты пользуются почти всеобщим уважением. Их подвиги во время войны принесли им репутацию хранящих верность даже в случае тяжких испытаний. Каждой группировке, созданной из недавно освободившихся демонов, требуются верные защитники, в особенности такие, которые способны исцелять правой рукой и калечить — левой.

Группировки: Кнуты, сохранившие надежду, присоединяются к Миротворцам. Видение исцеленного мира им ближе, чем мир, управляемый Фаустианцами или разрушенный Жажущими.



Другие Кнуты продолжают хранить верность Люциферу, веря, что он каким-то образом избежал гнева карающих ангелов. Если он смог спасти себя несколько эпох назад, возможно, он знает, как спасти человечество. Разумеется, единственный из падших, длительное время проживший в этом мире, может дать более верные ответы на вопросы, чем Скрытные с их постоянными спорами.

Среди Фаустианцев Кнуты встречаются довольно редко. Второй Дом был — да и остается — кровно заинтересован в безопасности человечества. Они могут проклинать и благословлять, но безразлично манипулировать людьми у них не получается.

Введение: *Напуганные души молят о защите, и даже сейчас, после падения, Ангелы-Защитники не могут сопротивляться этому зову. Когда-то Кнуты были для человечества — да и для всей жизни — заботливыми родителями, поэтому плач того, кто нуждается в защите, до сих пор привлекает их внимание.*

Но этот мир, созданный на развалинах Рая, переполнен страхами, как настоящими, так и воображаемыми. Кнута может привлечь страх, но потом окажется, что этот страх был основан на чистом эгоизме. Порой Кнуты попадают в ловушку, оказываясь запертыми в телах тех, кто боится последствий собственных непродуманных решений, или кто с ужасом ждет проблем в будущем, не сделав ничего для их предотвращения.

Вера: *С точки зрения практики, для Кнута не составит особой проблемы собрать Веру у смертных. Здоровье высоко ценится людьми. Кое-кто из них готов заплатить любую цену за исцеление, в особенности в том случае, если официальная медицина уже вынесла приговор. Основать церковь или секту, поклоняющуюся «Духам единства», не составляет большого труда для тех, кто действительно может вылечить СПИД, восстановить позвоночник после перелома или излечить расщепление позвоночника у новорожденного. Основная проблема здесь заключается в этической оценке, ведь такие секты, пусть даже косвенно, дают понять, что демон будет защищать своих последователей до конца их жизни. С другой стороны, те Кнуты, которые не хотят врать людям, называют себя духами исцеления и болезней.*

Жестокие Кнуты (или просто высокомерные) обращаются со своими слугами достаточно вольно. Проклятие, наложенное на Второй Дом, задело их очень сильно, а знание, что каждый человек рано или поздно обречен умереть, может быстро привести к отчаянию и черствости. С точки зрения бессмертного существа разница между 50 и 15 годами практически не заметна.

Кнуты с низким значением Муки охотно принимают на себя роль защитника. Поэтому они предпочитают делать своими слугами тех, кого считают стоящими своей защиты. «Стоящих» людей, готовых продать свои души, найти не так-то просто, но их моральные качества помогают Кнутам удержаться от ненужного высокомерия.

Создание персонажа: *Люди, привлекающие Кнутов, обычно обладают низкими социальными атрибутами: жизнь в постоянном страхе не располагает к общению и новым знакомствам. У нервных ипохондриков могут быть на удивление высокие Физические качества, например, Выносливость, что обусловлено большим количеством времени, проводимым в гимнастических залах в попытке ускользнуть от Мрачного Жнеца и оставить его с носом. Среди ментальных качеств выделяется Восприятие, развивающееся из-за постоянных подпрыгиваний при малейшем шуме и напряженного взглядывания в темноту пустого дома.*

Жизнь в постоянном напряжении может привести к развитию способностей к Увороту выше среднего уровня. Часто люди-носители обладают плохо развитыми Способностями или Знаниями, отражающими природу их вечного страха. Например, некоторая способность к Медицине может быть

у тех, кто постоянно обеспокоен своим здоровьем, хотя и не имеет медицинского образования. Тот, кто не опасается заболеть, но боится стать жертвой нападения, может кое-как владеть Огнестрельным оружием (обычно значение 1-2). Другие, более запутанные страхи — например, страх перед умственной и социальной неадекватностью — могут привести к развитию Этикета или Академических знаний.

Дополнения широко варьируются, хотя большая часть носителей, одержимых эгоистичными страхами, при жизни были скрягами с хорошими Ресурсами. У тех, чьи страхи более оправданы — из-за опасного окружения или ситуации — развиты Контакты или Союзники.

Начальное значение Муки: 3.

Знания Дома: Знание Ветра, Знание Пробуждения, Знание Небесного Свода.

Слабости: У всех остальных Домов при общении с кнутах — как и у Кнутов при общении с другими Домами — возникает одна-единственная проблема: отношение Кнутов к людям. Падашие Хранители порой бросаются в крайности там, где речь идет о человечестве. Люди для них — это или бесценное сокровище, которое надо всеми силами защищать и оберегать, или бесполезные, никому не нужные, нелепые создания с короткой жизнью. Смертные находятся в центре существования Кнутов, поэтому демонам трудно относиться к ним равнодушно.

Из этой проблемы вырастает еще одна — стремление судить о человечестве как о чем-то цельном. Кнуты редко идут на соглашения, они стараются во всем и всюду соблюдать одни и те же неизменные принципы. Поэтому некоторые Кнуты могут презирать Ганди и Мартина Лютера Кинга, потому что они являются частью человечества, а другие готовы по этой же причине защищать Гитлера и Сталина. Они рассматривают человечество как целое поле пшеницы, поэтому им трудно выделить отдельные зерна.

СТЕРЕОТИПЫ

Дьяволы: Когда-то Ангелы Света были носителями одушевленной воли Господа, но теперь Его воля неизвестна, скрыта ото всех, и Дьяволы остались не у дел. Они могут болтать что угодно, но теперь стало понятно наложенное на них проклятие: они должны были стать бесполезными.

Преступники: Люди любят вещи, а Преступники эти вещи делают. Уже поэтому они чего-то стоят. Их прагматизм неплохо влияет на склонных к абстракциям Кнутов — если, конечно, удастся убедить последних, что они получают не меньше, чем вторая сторона.

Изверги: Может быть, этот мир изуродован и разбит, в нем можно увидеть лишь слабые проблески будущего, но все же Судьбы полностью не ослепли. Кнуты не столько презирают их за все некогда утраченное, сколько уважают за те жалкие остатки к предвидению, которые все еще сохранились у Извергов.

Осквернители: Когда-то они были океаном, который человечеству предстояло исследовать. Теперь они стали рифом, о который разбиваются корабли людей. Их силы достойны внимания, но ведь в этом мире можно использовать все.

Пожиратели: Хотя остальные предпочитают считать Пожирателей буйными дикарями, Кнуты смотрят на них несколько с другой точки зрения. Некоторые считают, что Пожиратели — отличное наказание для человечества, опустившегося до такого низкого уровня. Более уравновешенные Кнуты

задаются вопросом, не могут ли Пожиратели так же эффективно лечить природу, как и разрушать ее.

Убийцы: Убийцы предпочитают смотреть на свое королевство смерти как на нечто очень важное и привлекательное, и современный мир раз за разом укрепляет их в этом мнении. У этого Дома отличные (хотя и не совсем понятные) связи с душами умерших, поэтому Убийцу следует рассматривать как потенциальных союзников.



Последний из Домов Небожителей, Дом Ангелов Смерти, получил печальное задание уничтожать все те чудеса, что были созданы их собратьями, обрывать жизни и стирать с лица земли создания мастерства, чтобы что-то новое могло прийти на их место. Это была печальная обязанность на сияющем празднике жизни, но жнецы, как и все ангелы, с честью выполняли ее. Так было до рождения людей.

Как и все Небожители, Жнецы любили людей и самоотверженно поддерживали ритм жизни Эдема, но люди смотрели на смерть животных и растений со страхом и грустью. Их реакция ранила и потрясла Жнецов, которые жаждали развеять страхи и сомнения человечества, но не могли сделать этого, подчиняясь приказу Господа. Когда Люцифер поднял знамя мятежа, многие Жнецы присоединились к восстанию просто потому, что надеялись получить любовь вместо постоянного страха.

Затем Небеса нанесли ответный удар. Наказание за неподчинение стало настоящим проклятием для человечества. Теперь Убийцы были вынуждены забирать жизни тех, кого они любили, и терзавшая их постоянная боль еще сильнее отдалила их от смертных и остальных падших. Хотя многие из них сражались в Войне Гнева и заработали пугающую репутацию, в целом Убийцы предпочитали держаться подальше от конфликта, направляя все свои силы на то, чтобы облегчить людям смерть, научиться воспринимать ее как неизбежную часть жизни, а не как убийство.

Сейчас, после столь неожиданного освобождения, Убийцы обнаружили, что миру не хватает тех, кто мог бы управлять процессами старения и смерти. Современное состояние мира и человечества убедило многих Убийцу в том, что единственный выход сейчас — призвать вечную ночь и даровать мирозданию легкую смерть. Более спокойные из них верят, что все еще можно исправить, если удастся достигнуть равновесия, и тогда

Убийцы заслужат те уважение и любовь, о которых они так долго мечтали.

Группировки: *Очень мало Убийц присоединяется к Люциферианам, потому что они с самого начала не были до мозга костей преданны Деннице. Он был в центре восстания, а они — на периферии, больше внимания уделяя сохранению человеческих жизней и разгадыванию планов врага, чем открытым сражениям.*

Некоторые Убийцы становятся Фаустианцами, но большая часть этого Дома, верящего в потенциал человечества, присоединяется к Миротворцам, обращая все свои силы на поиск Бога и на воссоздание мира таким, каким он был до потери бессмертия. Они не полагаются на помощь человечества, потому что считают, что только Бог способен даровать защиту от смерти. Иначе система получается закрытой, и для ее изменения будет недостаточно доверия, переосмысления реальности и очищения. Скрытные привлекают немало Убийц, потому что их склонность к абстракциям и расследованиям соответствует природе Дома. Многие Убийцы становятся Жажущими. Причины при этом они могут называть самые разные: они выполняют возложенную на них Господом обязанность; они собирают силы, чтобы возобновить войну с Небом; теперь, когда Бога нет, они стали судьями человечества. Но на самом деле к разрушению их приводит сильнейшая зависть к живым.

Введение: *Убийцы привлекают люди, мало беспокоящиеся о своей жизни — члены этого Дома выбирают самоубийцу в качестве носителей гораздо чаще, чем все остальные демоны. Привлекательны для них и люди, ежедневно сталкивающиеся с преступлениями и насилием, - полицейские, солдаты или, например, наркоманы. С каждым ударом, направленным на себя или на окружающих, такие люди все сильнее разрушают свои души. Носителями могут стать беженцы или люди, пострадавшие от маньяков и насильников. Демон может выбрать и того, чья душа истерлась от постоянного соприкосновения с банальностью или непониманием, того, кто проводит лезвием по коже только затем, чтобы хоть что-то почувствовать.*

Впрочем, для того, чтобы потерять душу, не обязательно отчаяться. Убийцу может привлечь человек, который всю жизнь помогал другим, не надеясь ничего получить взамен. Религиозные или философски настроенные люди, которые все свои помыслы направляют на следующую жизнь в ущерб настоящей, которые считают, что все их нынешнее существование — лишь иллюзия, прекрасно подходят демонам.

Вера: *Может показаться, что у этого Дома возникают большие затруднения при поиске последователей и собирании урожая Веры. Люди не должны были умирать, поэтому Убийцы, стремящиеся восстановить Рай (в основном — Миротворцы и Скрытные), должны каким-то образом подтолкнуть людей к переосмыслению смерти — а также того факта, что в их жизни появился демон. Для тех, кто горячо поддерживал восстание против Бога, смерть является постоянным напоминанием о поражении.*

Некоторые Убийцы стараются обойти эти вопросы. Они собирают веру не как ангелы смерти, а как просто ангелы. Самый простой способ сделать это — притвориться членом другого Дома, чаще всего Дьяволом (тут поможет гордость) или Извергом (приоткрывая некоторые секреты). Хорошим решением может стать создание Церкви Всех Ангелов, Единого Бога или Предков Человечества. Кто-то из Убийц строит свои отношения со слугами на основе смерти. Легче всего это сделать Жажущим — они могут создать секту убийц и на этом успокоиться. У Убийц с высокой Мукой может просто не быть выбора.

Убийцы увлечены всеми проявлениями жизни, поэтому часто набирают очень сильно отличающихся друг от друга последователей. Они склонны к случайному выбору, могут ухватиться за первую представившуюся возможность или собрать вокруг себя всех тех, кто сам искал демона. Некоторые

Убийцы могут просто выхватить какое-то лицо из толпы и приложить все свои усилия к привлечению именно этого человека, к посвящению именно этой души в тайны мироздания.

Создание персонажа: Убийцы не выделяют какую-то одну группу Атрибутов, хотя чаще всего у них развиты ментальные свойства (в особенности — Восприятие). Сила и Обаяние обычно снижены до обычного уровня носителя, при этом может быть увеличена Выносливость. Демоны могут обладать высокими значениями Манипулирования, но для применения этого умения требуется немалая самоуверенность.

Осведомленность, Интуиция и Маскировка являются самыми распространенными Способностями. Запугивание и Расследование тоже могут принести демону немалую пользу, ведь члены Седьмого Дома очень быстро познают окружающий их мир, и такие способности им нужны. Такие Способности, как Лидерство или Эмпатия, встречаются нечасто, но мало ли что могло произойти во время войны?

Начальное значение Муки: 4.

Знания Дома: Знание Смерти, Знание Сфер, Знание Душ.

Слабости: До войны ангелы часто сторонились Жнецов, относясь к ним с некоторой настороженностью, за которой скрывалось любопытство живого мира. Воспоминания носителей менее понятны Убийцам, чем всем остальным демонам. Они могут быть мастерами сложных, запутанных интриг, и при этом совершенно теряться перед более простыми загадками, например, перед мотивами человеческих поступков. Хотя они сохранили открытость и любознательность, им очень трудно отказываться от один раз принятого решения. Чем выше становится их Мука, тем четче они воспринимают этот мир и одновременно все больше отдаляются от него. Чаще всего вред, причиняемый Убийцей с высокой Мукой, связан с навязчивым желанием оставить на ускользающей реальности хоть какой-то след.

СТЕРЕОТИПЫ

Дьяволы: Часто кажется, что Убийцы жалеют Дьяволов, как бы странно это ни выглядело. Их постоянное вранье и амбиции встречаются с понимающей и покровительственной улыбкой.

Кнуты: Во время войны эти два Дома часто враждовали. Сейчас Убийцы считают Кнутов своими ближайшими соратниками и стараются позабыть прежнюю вражду.

Преступники: Убийцы заявляют, что все артефакты — как и все материальные объекты — всего лишь игрушки, отвлекающие от настоящих проблем этого мира. Тем не менее, они могут успешно сотрудничать с Преступниками и всегда рады их обществу.

Изверги: Некоторые Убийцы говорят, что теперь, когда Бога нет, смерть правит снами и формирует узоры звезд. Тем не менее, Изверги — это еще один Дом, с которым Убийцы поддерживают тесную дружбу.

Осквернители: Осквернителям удалось перешагнуть через пропасть, отделяющую их от человечества, а эта пропасть была не меньше, чем та, что останавливает Убийц. Но, по мнению Убийц, они не смогли воспользоваться своими новыми возможностями и превратились в избалованных неумех.

Пожиратели: Убийцам не нравится ненужная ярость и пустое растрачивание жизни, свойственное Пожирателям. Тем не менее, они с удовольствием общаются с этим Домом и часто советуются с ним

по разным вопросам. Некоторые считают, что это похоже на простое использование Пожирателей в качестве телохранителей, но сами Убийцы с такой точкой зрения не согласны.

ГРУППИРОВКИ ФАУСТИАНЦЫ

Фаустианцы оценили возможности человеческой веры и решили, что у детей Адама, запертых в этом однообразном мире, есть сила, сходная с силой Бога. Разумеется, эта сила очень невелика, но каждый родившийся ребенок несет в себе искру священного огня. Стоит только собрать в одном месте много таких искр — и разгоревшийся костер достигнет солнца.



Фаустианцы считают, что со времен Эдема качество людей сильно ухудшилось — подобно ворчливым дедушкам, они убеждены, что люди сегодня слабее, глупее, наглее, ленивее.. совсем не такие, как в их время. Но в то же время совокупная способность человечества определять окружающую их реальность сейчас, когда землю населяют миллиарды человек, куда сильнее, чем была в то время, когда человечество насчитывало несколько миллионов. И при этом огромную часть своей силы люди используют для того, чтобы подавлять себя! Сильнее всего они верят в доказательства — в то, чему не требуется веры, чтобы быть правдой. Соответственно, чем сильнее они хватаются за этот мир, тем больше возникает ограничений, превращающих реальность в набор отдельных примеров и событий. Такой путь развития может привести к тому, что вера полностью исчезнет, оставив людям холодный, механизированный мир абсолютной уверенности.

Хотя в таком мире не будет места Богу, в нем не смогут ужиться и демоны, поэтому Фаустианцев такой вариант не устраивает.

Как поняли падшие, человечество сейчас подобно оставленному без присмотра костру: все доступное топливо скоро перегорит, и костер потухнет. Философия Фаустианцев построена на желании собирать и использовать эту силу — иными словами, следить за горением, подбрасывать хворост и создавать приспособления, которые смогут вывести скрытую божественную энергию человечества наружу. Разумеется, это все подразумевает правильное и умелое руководство, но, в конце концов, именно человеческая вера дает надежду на полное освобождение мира от Бога.

Конкуренция: Фаустианцы на удивление терпимо относятся к Миротворцам. В самом деле, Миротворцы упорно цепляются за глупую надежду примириться с Всемогущим, но если им удастся преодолеть их юношеский оптимизм, они смогут выбрать и более достойные (с точки зрения Фаустианцев) цели. К Люциферианам сохраняется примерно такое же отношение. Возможно, они выбрали не тот способ борьбы с Небесами, но они по крайней мере знают, куда идут.

Стремление Фаустианцев организовать восстание людей против Бога (ну, или поработить человечество и самим продолжить восстание — это уж зависит от конкретного Фаустианца) прямо противоречит желанию Жажущих все разрушить и всех убить. Поэтому они стараются убедить Жажущих отказаться от бессмысленного гнева. Если этого не удастся, на Жажущих натравливают своих человеческих сторонников.

Противостояние со Скрытными протекает более незаметно. Фаустианцы уверены, что уж они-то все просчитали, поэтому любознательные вопрошатели для них представляют некоторую опасность: они могут поколебать решимость демонов продолжить строительство будущего. Еще хуже то, что они могут посеять семена сомнений в сердцах смертных последователей.

Хотя Фаустианцы презируют Жажущих за склонность к хаосу и разрушениям, противостояние со Скрытными беспокоит и раздражает их куда больше, ведь те плохо поддаются убеждению. Для верного Фаустианца не вовремя заданный вопрос хуже, чем приставленный к горлу коготь Жажущего.

Дома: Грандиозность замыслов Фаустианцев привлекает многих амбициозных демонов. Наличие людей, готовых выполнить за демона грязную работу, сокращает это количество до числа тех, кто чувствует себя вполне комфортно, разрешая другим работать за себя. Философия Фаустианцев прекрасно подходит тем, кто удовлетворяет обоим условиям.

Дьяволы, некогда передававшие повеления всем существам во Вселенной, привыкли, что их словам подчиняются, а поскольку они являются Первым Домом, они могут претендовать на лучшее будущее. Осквернители тоже возлагают немалые надежды на совокупную силу человечества, к тому же им нравится будить в человеке стремление к обожествлению. Хватает среди Фаустианцев и Преступников. Их привлекает не столько грандиозность планов, сколько их прагматизм. У Фаустианцев есть определенный план, если цели, которые вполне можно достигнуть. Потрясающие способности Преступников манипулировать людьми и соблазнять их прекрасно соответствуют стремлениям фракции.

Зато члены Второго Дома практически никогда не становятся Фаустианцами. Кнуты прекрасно знакомы с хрупкой, несовершенной и неустойчивой натурой людей. Включать в цепь столь слабые звенья для них значит обречь все дело на провал.

Руководство: Дьявол Бельфигор — один из самых сильных падших, уже вернувшихся на Землю. Ему повезло с носителем, который был не только привлекателен, но и физически силен. Бельфигор быстро проник в одну из американских сект New Age, расколол ее и создал на ее основе свой собственный культ. Работая на этой основе, Бельфигор надеется очистить мир от присутствия Бога примерно через два поколения.

Осквернительница Сенивель, которая первой из всего своего Дома предстала перед людьми, тоже принадлежит к Фаустианцам, но к людям относится гораздо гуманней. Бельфигор считает, что для победы нужна своего рода революция, возглавляемая Фаустианцами, Сенивель же полагает, что надежду может дать лишь полная реализация себя смертными и Элохим (смертным суждено заменить Бога-Отца, правящего Вселенной, а ангелы тогда будут служить своим новым господам).

Цели: В целом Фаустианцы поддерживают мир во всем мире и выступают против контрацепции — просто потому, что им нужно много людей, а вовсе не из-за каких-то высоких принципов.

Фаустианцы наводнили Рим и Иерусалим, надеясь найти там множество верующих людей, чью веру можно собрать и использовать. Но основной их аванпост находится в США (Фаустианцы понимают, что в настоящий момент США — самая мощная держава мира, способная навязывать свою волю всем остальным). Церковь Научного Спиритуализма, возглавляемая Бельфигором, выкупила кусок пустыни во Флагстаффе¹, Аризона. Здесь, в десятках миль от населенных пунктов, они хотят с нуля создать новый город, в котором будут селиться «правильные» люди.

Наблюдательные демоны подозревают, что близость этого места к кратеру, оставленному гигантским метеором, не случайна. В самом начале Войны Гнева падшим удалось одержать

значительную победу, уничтожив Вейовиса, ангела Небесного Свода. Можно предположить, что «метеор» на дне кратера — это ни что иное, как древние останки Вейовиса.

СКРЫТЫЕ (КРИПТИКИ)



Бесчисленные эпохи в пустоте без света, звуков, ощущений — это тяжелое наказание, но все же оно может кое-что дать.

Это «кое-что» - время для размышлений.

После того, как прошло первое потрясение от поражения, после ужаса и агонии Ада, после охватывающего душу отчаяния некоторые демоны смогли сделать шаг назад и пересмотреть свое поведение. Они были охвачены сожалением и стремлением понять, что же все-таки привело к столь ужасному финалу.

Эти любознательные Элохим сделали несколько интересных выводов.

Прежде всего, Бог всеведущ — ну, или настолько отдален и всеобъемлющ, что почти всеведущ, в особенности в сравнении со столь ограниченными существами, как люди или даже ангелы. Если младший светоч, Ахрималь, смог узреть грядущие неприятности, то Бог, разумеется, предвидел их задолго до этого.

Во-вторых, Бог или полностью совершенен или (что опять практически одно и то же) почти лишен недостатков. Следовательно, созданные Им ангелы должны были быть или совершенным воплощением его желаний, или настолько близки к этому совершенству, насколько позволяла реальность. Хотя можно предположить, что большая часть материального мира не смогла бы выдержать совершенных слуг, невероятно, чтобы Бог позволил несовершенству проявиться в форме неповиновения... если, конечно, восстание было несовершенством.

В-третьих, Люцифер — первый среди ангелов и второй после Бога по могуществу — должен, благодаря своей мощи и положению, быть ближе к идеалу Бога, чем все остальные. Тот очевидный факт, что он был первым и сильнейшим из мятежников, лишь подтверждает, что восстание с последующим разрушением реальности и ужасающим наказанием Элохим и людей было на самом деле исполнением замысла Бога, а не отклонением от него.

Теперь, вернув себе свободу, Скрытые на основе ранее сделанных выводов стали ставить новые вопросы и искать ответы на них.

Если Бог знал о восстании, разумеется, Он знал и о последующем освобождении демонов из Бездны. Что же, в таком случае, Он замыслил для своих неразумных слуг?

Люцифер не был заключен в Бездне и не отвечает на вызовы, какова же была его судьба? Был ли он уничтожен из-за того, что возглавил восстание? Был ли обречен на пытку худшую, чем Ад? Или — что наиболее вероятно — он сумел избежать наказания, потому что с самого начала был посвящен в замысел Бога?

И наконец, самый важный вопрос: если все это время падашие были пешками Господа, могут ли они избежать этой судьбы в дальнейшем?

Или же им не стоит и пытаться?

Конкуренты: Криптикам не очень-то нравятся Жажущие — а кому они нравятся? — они считают их бездумную, сумасшедшую напористость абсолютной бессмыслицей. Как муравьи, чей муравейник был разрушен, они суетятся вокруг развалин, но ничего не делают.

Миротворцы чересчур большие идеалисты, но они хотя бы задают вопросы вместо того, чтобы навязывать всем несколько специфичные ответы. Но настоящее раздражение у Скрытных вызывают Люцифериане и Фаустианцы.

У обеих этих фракций одна и та же проблема. Они говорят, но не слушают. Они делают высокопарные заявления, которые лишь открывают недостатки их логики. Они держат глаза и разум закрытыми, и они жалеют всех, кто не понимает их слепоты и желания идти не тем путем.

Если Жажущие бесцельно суетятся, а Миротворцы лишь хныкают, не зная, что им делать, то Люцифериане и Фаустианцы энергично работают — то ли пытаюсь воссоздать уже один раз разрушенный муравейник, то ли стремясь построить новый. Никто из них и не думает остановиться и спросить, а какие же у них должны быть цели.

Дома: Многие Преступники нашли себя среди любознательных исследователей. Эта философия прекрасно подходит к их уравновешенной, размеренной натуре. Будучи, наверное, самым прагматичным Домом из всех, Дом Оснований способен тщательно анализировать сделанные выводы и не впадать в ошибки. С легкостью можно представить Преступника, пожимающего плечами и бормочущего себе под нос: «Не работает. А что будет работать?»

Самый пытливый и любознательный Дом — Убийцы. Они задают те же вопросы, что и Преступники, но в ответах обращают внимание совсем на другие моменты. Во время войны они были вынуждены нести смерть людям, которых любили, и вина и печаль, которые они до сих пор чувствуют, заставляют их искать ответы.

Руководство: Ахрималь, младший из Судеб, который первым предвидел Век Гнева, стал одним из самых влиятельных и последовательных Криптиков. Вместе с тем падшие относятся к нему по-разному. Известный как один из предвестников переворота, самый низший из всех ангелов, сделанных Люцифером принцами, теперь он стал одним из самых настойчивых исследователей. Он противостоит многим условностям демонического сообщества: полученное звание против заслуженной в восстании власти, верность против самостоятельности, надежда против отчаяния. Им восхищаются, его уважают или презирают, одно упоминание его имени может вызвать жаркие споры среди падших.

Гипонтель, Податель Основ и бывший Архангел, представляет более понятную часть Скрытных. Он пытается создать коалицию, побуждая остальных Скрытных заключить мир — и даже союз — с другими фракциями, чтобы получить возможность наблюдать, понимать и, возможно, даже учиться. Разве плохо будет, если такое отношение вызовет ответную открытость и любознательность?

Цели: Доступ к информации — касающейся демонов, научной, информации по истории человечества, мифологии, любой другой информации — вот самая главная цель Скрытных. Любая мелочь может быть важна.

Очень быстро Скрытные создали свой аванпост в Атлантиде, штат Джорджия, и теперь скупают служебные помещения и квартиры в Далласе, Чикаго и Вашингтоне, округ Колумбия. Они стремятся иметь своих представителей везде, где есть важные аэропорты. Не меньшую работу они проделывают

и в Европе, начав наступление с аэропорта Хитроу в Лондоне. Небольшие группы демонов были отправлены в Токио, Пекин Рио-де-Жанейро.

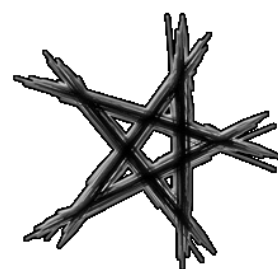
К крупным аэропортам их привлекает доступность передвижений и возможность следить за перемещениями других падших. Прежде всего Скрытным хотелось бы создать перечень всех падших, в настоящий момент находящихся на Земле. Знание о Привязанных к Земле лишь подталкивает их к розыску таких демонов.

Составление этих списков — Селестиномикона (Scelestinomicon, Книга Восставших) для падших и Круцианомикона (Cruccianomicon, Книга Терзаемых) для Привязанных — должно было стать ядром информационной сети, охватывавшей всех падших. С увеличением численности фракции списки могут найти себе другое применение — или стать менее доступными.

ЛЮЦИФЕРИАНЕ

Ангелы — бессмертные создания, а когда у тебя впереди вечность, любой шаг назад и короткий период неудач кажутся явлением временным.

Не все запертые в Аду духи утратили веру. Не все падшие ангелы потеряли надежду. Даже потерпев поражение, некоторые из них остались верны принципам, приведшим к мятежу. Любовь к людям. Верность Люциферу. Стойкая уверенность в том, что они делали правое дело, а Небеса и их Воинство были неправы.



Люцифериане и сейчас готовы сражаться за свои убеждения так же яростно, как и тогда, когда их вышвырнули из мира и заперли в Бездне. Многие сломались, не выдержав мучений, но только не они. Нет, та ситуация, в которой они теперь оказалась, лишь подталкивает их к действию.

Да, мир почти разрушен, он стал плоским, механизированным, но теперь в нем нет ангелов, руководящих представлением. Даже слабая армия может победить, если противник оставляет позиции без боя.

Плюс ко всему, им удалось бежать из заключения. Если для Бога они были истинным проклятием, если Он возненавидел их и, по словам Его посланца, обрек на вечные муки... то как же многим из них удалось вернуться в мир людей? Скрытные могут разглазольствовать о тайных умыслах Господа, но не легче ли предположить, что Его сила просто ушла? Что демоны Ада вышли на свободу потому, что созданная Богом клетка не смогла более удержать их?

Важно и то, что Люцифера не было в Аду. Люцифериане верят, что он не понес какое-то исключительное наказание, но сумел избежать суда. Возможно, сильнейший из них остался на свободе, потому что враги не сумели совладать с ним! Возможно, именно он сделал так, что стены Бездны треснули! Может быть, Вечный Противник до сих пор ждет тех, кто придет к нему, готовый продолжить битву...

Конкуренты: Люцифериане весьма терпимо относятся к Жажущим. Так как Жажущие сохранили воинственность, Люцифериане предпочитают считать их солдатами, быть может, несколько фанатичными. Им нужна дисциплина, и тогда их можно будет прекрасно использовать в своих целях.

Примерно так же — несколько снисходительно и с определенной долей лукавства — Люцифериане относятся и к Фаустианцам, хотя тут дело обстоит несколько иначе. По их мнению, у Фаустианцев есть дисциплина и правильная общая идея, но им надо вспомнить, кто в доме хозяин.

А вот вечно колеблющиеся, трусливые, запутавшиеся в собственных измышлениях Скрытные и Миротворцы вызывают у Люцифериан лишь раздражение.

Криптики, по мнению Люцифериан, подобны пловцу, задающему вопросы во время прыжка в воду. Они просто одержимы миллиардами возможностей, за которыми не замечают того, что происходит на земле, здесь и сейчас. Элохим не пристало судорожно размышлять о разных мелочах, а именно этой ерундой Скрытные в основном и заняты. Настроенным на действие Люциферианам склонные к раздумью вопрошатели кажутся существами бесполезными и слабыми.

Хуже слабости может быть только предательство. Следовательно, хуже дрожащего Скрытного может быть только жополиз-Миротворец. Эти обманувшиеся, несчастные Элохим подобны пловцу, который на середине прыжка вдруг решил вернуться на трамплин! Похоже, их внимание витало где-то далеко в то время, когда обсуждались результаты восстания, или когда Небесное Воинство обрекло их на Бездну. Казалось, срок в Аду покажет им, чего на самом деле стоит прощение Господне, но вместо этого они, как устрица за скалу, уцепились за идею примириться с Ним.

Дома: Люцифер правил Первым Домом, а ангелы не так-то просто нарушают присягу. Многие Дьяволы до сих пор готовы встать под знамена своего бывшего (и будущего?) вождя. Возможно, некоторые из них просто верят, что они, как Духи Рассвета, займут в новом мире Денницы высокое положение. Другие — хотя сами они в этом не признаются — ищут Люцифера, чтобы заполнить ту пустоту, что осталась в них после того, как Бог отверг их. Им нужны приказания, которые можно было бы исполнить, а Вечный Противник отлично умел отдавать приказы.

Некоторые из Пожирателей, стойко сражавшихся в годы войны, остались верны прежнему лидеру, подпитывая себя воспоминаниями о былой славе и надеждами на месть. По большей части такие Пожиратели меньше страдают от Мук, чем их собратья из фракции Жажущих. В отличие от этих нигилистов, Пожиратели-Люцифериане по-прежнему верят, что мир можно отстроить заново — разумеется, если расчистить весь мусор.

Кнутов влечет к Люциферианам примерно по тем же причинам, что и Дьяволов. Будучи вторым по значимости Домом, они всегда стремились быть поближе к самым главным ангелам. Кроме того, им приятно верить, что Проклятое Войско не просто сумеет возродиться, но что оно никогда по-настоящему и не было побеждено. Если это так, тогда наказание, наложенное Богом и объявленное Михаилом, тоже может оказаться преодолимым — в особенности в той его части, что касается проклятия, наложенного на людей.

Несмотря на столь радужные надежды, мало кто из Убийц становится Люциферианином. Членам Последнего Дома нет смысла тянуться к этой фракции. И потом, Убийцы, чье наказание было, возможно, самым ужасным из всех, едва ли смогут поверить, что первая война принесла мятежникам что-нибудь кроме сокрушительного поражения.

Руководство: Грифиэль, старший из всех мятежников Дома Диких, сохранил верность Люциферу несмотря на все лишения и унижения, которые ему пришлось испытать на службе Деннице. Грифиэль, бывший когда-то благородным и честным воином, постепенно утратил все сомнения и понятия об этике — а также красоту, здравомыслие и способность любить. Он следует за Люцифером не столько из-за убежденности в его правоте, сколько из-за какой-то болезненной одержимости. Отвергнуть

Люцифера для него значит признать, что все его лишения и потери были напрасны. Он скорее вернется назад в Ад или погибнет, чем отойдет от дела восстания.

Грифизель является хитрым и безжалостным лидером, всегда находящимся на передней линии фронта, но верховным вождем всех Люцифериан считается Назриэль из Дома Кнутов — разумеется, только до того момента, когда вернется Люцифер. Называя себя Назатор, Принцессой Великого Освобождения, она управляет группировкой умело и заботливо — нанося быстрые и точные удары и сразу же отступая во тьму ночи. Мало кто осмеливается противостоять той, кого считают возлюбленной Люцифера.

Цели: Прежде всего Люцифериане хотят найти своего лидера. Они разработали трехступенчатый план поисков. Во-первых, эмиссары Люцифериан должны осмотреть весь земной шар в поисках любого проявления демонической активности. Поначалу их посылали на поиски по одному, но слишком много одиноких бродяг стали жертвами Привязанных к Земле, демонов из конкурирующих фракций или каких-то таинственных существ. Теперь разведчики передвигаются группами.

Во-вторых, Люцифериане внимательно следят за всеми средствами массовой информации. Они пытаются вкладывать деньги в эту индустрию и привлекать слуг, работающих в СМИ, чтобы раньше всех получать информацию о любых событиях, касающихся демонов. К тому же это дает им возможность маскировать деятельность группировки и обмениваться скрытыми сообщениями. Но, как и в случае с эмиссарами, Люцифериане столкнулись на этом направлении с немалым сопротивлением.

В-третьих, Люцифериане затеяли массированную информационную кампанию среди падших. Сам Люцифер не отвечает на призывы, но любому падшему Элохиму, чье имя помнят Люцифериане, рано или поздно зададут те или иные вопросы.

ЖАЖДУЩИЕ



Война Гнева была долгой и тяжелой. Многие достойные люди и Элохим страдали и погибали в ней. Иллюзии были разрушены. Честь уступила место прагматизму, который, в свою очередь, отступил под напором мстительности, злобы и, наконец, отчаяния. Люди научились злу, а ангелы сумели вместить в себя ненависть. К концу войны многие падшие стали чем-то вроде живых машин разрушения, радость, получаемую от творения, им заменила страсть к уничтожению.

Они сошли с ума, поддались порокам и потеряли смысл существования еще до того, как война была проиграна. До того, как их лишили большей части их силы. До того, как их заперли в унылой Яме на неопределенный срок, который даже бессмертным существам казался вечностью.

Теперь эти мятущиеся, гневные Элохим вырвались в мир, оставив за собой века, заполненные болью постепенного саморазрушения... и нашли, что этот мир также отвратителен и порочен, как и они сами. Они видели гниющую планету, жестокое и запутавшееся человечество, космос, запятанный жалкими остатками того, что некогда было его славой, и они решили, что им остается только одно.

Уничтожение.

Уничтожение всего.

Разрушить эту жалкую пародию на Рай, который они некогда создали. Дать человечеству блаженный покой могилы. Уничтожить все, созданное Господом за все времена, тем самым, возможно, спровоцировав Его уничтожить их.

Победа никогда не достанется падшим, но у них хватит сил, чтобы уничтожить приз — мир, даже если он вырвется из их когтей.

Конкуренты: У самой радикальной фракции множество врагов.

Они ненавидят Люцифериан за то, что те позволяют обмануть себя. Если Люцифер организовал Великий Побег, то куда же делся он сам? Смешно смотреть на существ, которые некогда были владыками Мироздания, а теперь ищут доброго дядю, который поведет их к славе, сокрушит зло и подоткнет одеяльце на ночь. С равным успехом они могли бы ждать Годота, а не своего драгоценного Денницу.

Отвратительней Элохим, ведущих себя как дети, могут быть только Элохим, изображающие родителей. Фаустианцы служили Богу, противостояли Богу, были прокляты Богом... теперь они решили заменить собой Бога? Жажущие находят, что это просто смешно и глупо, особенно если учесть, что Фаустианцы считают сумасшедшими их.

Хотя Люцифериане и Фаустианцы совсем потеряли разум, надеясь нанести Богу хоть какой-то серьезный ущерб, они по крайней мере понимают, что война продолжается, что она не прекратилась из-за того, что одна из сторон была на миллион лет подвергнута забвению. Миротворцы, пожалуй, могли бы занять первое место в соревнованиях «Кого больше всех презирают Жажущие?», просто потому, что эта фракция чересчур оптимистична.

Единственная группировка, к которой Жажущие относятся терпимо, — это Скрытные, которые (пока) немного значат сами по себе. Жажущие считают, что рано или поздно Криптикам надоест задавать свое вечное «Почему» и они перейдут к уничтожению всего накопившегося вокруг хлама. В конце концов, другого пути у реалистов нет.

Дома: Образцовым Жажущим можно назвать отчаявшегося Пожирателя. Пожиратели меньше всего склонны к долгим раздумьям, а Жажущие всегда стремятся к действиям. В отличие от всех остальных группировок, Жажущие не надеются на победу, так зачем тогда нужны планы на сто, десять, пять лет? Жить в борьбе и погибнуть в борьбе — вот достойная цель для настоящего Пожирателя.

Более слабые Жажущие — это Осквернители, чья красота была испорчена войной и изгнанием. Они увидели, что мир стал отвратительным, и решили сделать его еще отвратительней. Они — как тонкая рука в бархатной перчатке, прячущаяся в тени железного кулака Пожирателей. Пожиратель, на которого вы наткнетесь, просто убьет вас. Осквернитель скорее превратит вас в жалкое, занятое саморазрушением создание — после того, как уничтожит и испохабит все, что вы ценили.

Жажущим противостоит большинство Преступников. Возможно, их привязанность к глубинам Земли делает их менее восприимчивыми к упадку, царящему на поверхности. Возможно, эти стойкие, последовательные существа, привыкшие считать геологическое время, не признают спонтанности, свойственной Жажущим. Или, возможно, они так и не смогли подавить в себе стремление к творчеству и заменить его склонностью к разрушению.

Руководство: Сауриэль Отрекшийся заслужил уважение и покорность своих собратьев-Жажущих. Один из немногих Убийц, привлеченных философией этой фракции, он может жестоко мстить даже

тем, кто уже перешагнул край могилы. Когда-то он был одним из Великих Герцогов Люцифера, теперь же он в основном полагается на запугивание и угрозы, а не на убеждение.

Ему противостоит Суфлатус. Когда-то она была Подательницей Текущих Вод, теперь же стала Герцогиней Пыли. Она считает (и громко об этом заявляет), что провал восстания произошел из-за того, что кто-то предал своих братьев, и этот «кто-то» - тот самый мятежник, которого почему-то не оказалось в Бездне. «Тот, кто предал один раз, сможет предать снова», - заявляет она. Сейчас демонесса стремится разрушить все полезные начинания людей, ангелов и демонов. Ее ненависть к Назатор так сильна, что тот, кто отважится встать между ними, будет раздавлен их яростью.

Цели: Жаждающие обладают репутацией сумасшедших убийц, но на самом деле они тщательно выбирают цели, на которые можно напасть, не подвергая себя излишней опасности. Особенно высока активность Жаждающих в регионах, охваченных войной, где их преступления легко выдать за действия одной из противоборствующих сторон (или, что еще лучше, заставить каждую из сторон думать, что это противники виноваты). Но для подобных действий требуется безопасная база, куда можно было бы вернуться. Сейчас Жаждающие отстраивают свои укрепления в Ираке, Македонии, горах Мексики и Кашмире. Многие Жаждающие были отправлены в западную Африку, южно-американские Анды и районы, расположенные между Аральским и Каспийским морем. Они действуют и в Северной Америке, но там их немного и они вынуждены вести себя очень осторожно.

МИРОТВОРЦЫ

Ангелы по природе своей существа добродетельные. Даже падшие помнят о своей изначальной сущности.

Некоторые добродетели легко даются существам, почти равным богу по мудрости и силе. Но добродетель смирения среди них не числится.



Но молчание Бездны оставляет много времени на размышления. Как и Скрытные, Миротворцы во время заключения размышляли над многими сложными вопросами. Но если Скрытные смотрели наружу и назад, Миротворцев больше привлекало внутреннее содержание и то, что ждет их впереди.

Самым главным вопросом для них был: Что, если мы были неправы?

Что тогда? Что если восстание на самом деле было злом, как сказал Михаил и как считало небесное Воинство? Что, если Божье наказание было заслужено Его непокорными детьми и слугами? Что, если Узиэль и Лайла были правы — пытаюсь избежать Века Гнева, Войско Проклятых лишь приблизило его?

Если так — если создание Ада было необходимостью, если уничтожение граней было оправдано, если презрение к падшим было справедливо — то что должны делать демоны сейчас?

Кое-кто верит, что даже в последний час можно надеяться на милость Господа. Эти Миротворцы с интересом прислушиваются к историям об Иисусе, Мохаммеде, других человеческих пророках и спасителях. Может быть, Бог уже простил человечество. А если Он простил их, разве не может он проявить милосердие и по отношению к своим раскаявшимся слугам?

Даже если Его наказание вечно, даже если Он навсегда лишил Элохим своего присутствия... быть может, они смогут восстановить Землю? Не тот Рай, которым она была когда-то, но все же можно ли воссоздать из пепла нечто сияющее, величественное, чистое? Падшие утратили большую часть своей силы, но и мир сейчас стал меньше. Может ли треть Небесного Воинства улучшить вселенную, могут ли они помочь человечеству и спасти его?

Миротворцы надеются, что им удастся примириться с их Создателем и судьей. Если же это невозможно, они попытаются примириться с вечным изгнанием.

Конкуренты: Миротворцы достаточно мирно относятся к Фаустианцам. В конце концов они преследуют одну и ту же цель — улучшение мира, хотя способы и причины для этого, конечно, не совпадают. Они также неплохо относятся к Скрытым, потому что те размышляют над вопросами, некогда подтолкнувшими Миротворцев к нужным ответам.

Своими основными врагами миротворцы считают Люцифериан и Жажущих. Люцифериан — потому, что во главу угла те ставят оппозицию к Богу (вообще-то эту цель преследуют и Фаустианцы, но у них она кажется лишь дополнением к основной цели — возвышению). Такое упорное, организованное противостояние значительно уменьшает возможности на примирение.

Если Люцифериане заслуживают презрения за их последовательное, глупое нежелание считаться с фактами, то Жажущие заслужили такое отношение своим бездумным, непонятым отчаянием и нигилизмом. Бывшим владыкам всего сущего не к лицу становиться в позу «А гори оно все огнем!»

Дома: Мирные цели Миротворцев мало привлекают беспокойных Пожирателей. Хотя идея о переустройстве мира им, в общем-то, нравится, программа Фаустианцев — где предусмотрено больше действий и меньше размышлений — больше подходит тем Пожирателям, кто все еще не потерял интерес к исправлению ошибок.

Абстрактные, рассчитанные на долгий период цели Миротворцев привлекают вдумчивых и принципиальных демонов, в особенности членов Второго и Последнего Домов. Кнуты и Убийцы тесно связаны с процессами умирания и увядания людей (и вселенной), поэтому возможность восстановить и обновить все кажется им очень привлекательной. К тому же оба эти Дома чувствуют вину перед человечеством за причиняемые ими страдания. Именно примирение позволит им возместить людям весь причиненный ранее ущерб.

Руководство: Миротворцев возглавляет Дьявол Нуриэль, а ее репутация может заставить задуматься даже самого отъявленного Жажущего. До Падения она была Престолом Неумолимого Господства, она была старшим лордом Бесстрашного Освобождения, и многие из Элохим, сейчас противостоящих ей, обязаны своим существованием дерзким освободительным рейдам, которые она проводила во время Войны Гнева.

Нуриэль — воин, уставший от сражений и пытающийся найти другой путь разрешения конфликта. Она чаще всего выступает от имени Миротворцев и занимается планированием, но душой фракции является склонная к философии Ауэстукати, некогда бывшая Архангелом Океанского Ветра. Одна из немногих падших, познавших раскаяние без гнева, она в основном вдохновляет всех своим примером. Ее спокойствие и вера в будущее позволяет остальным надеяться, что они тоже смогут привыкнуть к жизни в изгнании.

Цели: Первейшей целью Миротворцев является изучение вселенной и сбор всей возможной информации о ее текущем состоянии. А это влечет за собой необходимость исследовать людей, поэтому многие Миротворцы путешествуют с места на место, пытаясь выработать сбалансированный взгляд на

человечество и его мир. Но их интересует не только человечество. Они пытаются узнать побольше и о сверхъестественных существах. На самом ли деле все верные ангелы покинули Землю? Быть может, часть граней мироздания все же сохранилась?



В конце темной аллеи наркоман умолял дать ему еще один шанс. Наркоторговец со смешком вручил ему пакетик героина и направился к оживленной улице, не заметив сидящего в тени вонючего мусорного бака бездомного, который незаметно наблюдал за знакомой картиной.

Сэм Эшдери наблюдал, как молодой полицейский в темном углу аллеи всхлипывает от стыда и предвкушения. Он почувствовал, как в его душе шевельнулась непрошенная жалость.

«Хорошая ночка», – сказал Эшдери. Полицейский дернулся, не вполне контролируя себя из-за наркотика, но все же не теряя бдительности. Он швырнул шприц в ящик мусора и потянул из кобуры пистолет.

«Офицер!»

Полицейский дрожал под воздействием наркотика и адреналина, его взгляд метался между замаскированными участками аллеи: «Станьте так, чтобы я мог увидеть вас!»

Эшдери чувствовал отчаяние молодого человека – это отчаяние хватало бы, чтобы прикончить любого свидетеля его позора. Он внимательно рассматривал полицейского, а в его голове всплывали слова силы. Эшдери не торопясь поднялся на ноги и направился к парню, его волос выдиривал жервией, способной рассеять внев и стыд человека.

«Ну, ну, приятель. Не заставляй меня еще больше ухудшать ситуацию. И так посмотрю, ты бы не отказался от настоящей помощи, а?»

Несколько мгновений полицейский просто смотрел на него широко раскрытыми глазами, пистолет мелко дрожал у него в руке. Затем по его щекам потекли слезы и он медленно сполз по стене на тротуар. «Боже... Шисусе, помоги мне», – повторял он снова и снова.

Сэм опустился перед ним на корточки и начал вытаскивать табак и дулаву для самокрутки из одвисших карманов своего старого пиджака. «Как долго это продолжится, приятель? Как это коп опустился до такого?»

«Только... только вод. И попал в аварию. Мне давали морфин, а когда я выздоровел, я стал каждый день сталкиваться с этой грязью на работе, понимаешь? Каждый день».

«Продолжай», – тихо сказал Эшдери. Его пальцы вслепую передирали какие-то зудцы, кусочки стекла, обрезки бронзы и прочий мусор.

«Половина нашей чертовой полиции дерет на лапу. Ты мне веришь? Они совали мне дозу и заставляли меня... И теперь работаю на наркоторговцев, а не на полицию», – он закрыл глаза и прислонился затылком к стене. – «Шисусе, почему я тебе это рассказываю?»

«Потому что тебе не нравится то, что с тобой происходит», – ответил Эшдери. – «Однажды ты совершил ужасную ошибку, а теперь вотов сделать что угодно, чтобы исправить ее. И тебя понимаю. Поверь мне».

Полицейский поднял голову и посмотрел на сидящего перед ним аригато дрожаку, передирающего пальцами старый хлам: «Хотел бы я, чтобы это было правдой. Господь знает, я пытался, но я не могу... И совершал ужасные поступки. И не заслужил еще одного шанса».

Эшдери вздохнул. *Проклятье.* Теперь он должен помочь парню.

«Что ты ответишь мне, если я скажу, что дам тебе нечто такое, что освободит тебя от зависимости? Верну тебе жизнь и, возможно, дам шанс исправить все, что ты натворил?» – он подобрал недольшую бронзовую трубочку и поднял ее к губам, заставляя себя заговорить нормальным голосом. – «Что бы ты дал за это?»

Полицейский безразлично засмеялся: «А ты как думаешь? И бы отдал душу за такое».

Надший анаел, называвший себя Сэмом Эшдери, улыбнулся, чувствуя в душе странную печаль: «Считай, ты заключил сделку».

ГЛАВА 6. ОТПЕЧАТКИ В ГЛИНЕ

Есть только одно благо – Бог. Все остальное – благо, когда смотрит на Него, и зло, когда от Него отвернется. Чем выше и сильнее что-либо в естественной иерархии, тем будет оно страшнее в мятеже. Бесы – не падшие мыши или блохи, но падшие ангелы.

Расторжение брака. К. С. Льюис

Для того, чтобы играть в «Демоны: падшие», игрок создает персонажа, отыгрыш которого во многом напоминает участие в постановке или фильме. Персонажи в игре – это участники драмы, которым приходится преодолевать различные трудности для достижения цели. Вместо того, чтобы для каждой игры создавать нового персонажа, вы можете отыгрывать одного и того же героя в целой серии связанных игр. История будет развиваться, а ваш персонаж – приобретать новые качества и умения, совсем как персонажи телевизионных сериалов или циклов книг.

В этой главе дается информация, необходимая для создания персонажа игры «Демоны», начиная от основной концепции и заканчивая мелкими деталями, помогающими выбрать способности. Прежде чем приступить к созданию персонажа, внимательно прочтите эту главу. Вы можете создать своего героя сами, но все же лучше проконсультироваться с Рассказчиком, чтобы убедиться, что ваш выбор не противоречит истории в целом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажи «Демонов» обладают различными качествами. Кто-то из них умен, кто-то быстр, кто-то силен, а кто-то слаб. Различные способности персонажа зависят от его характеристик – численных значений того, что персонаж может делать. Когда вы создаете героя, вы распределяете баллы между различными его характеристиками, тем самым создавая основу его описания.

В основном характеристики описывают те качества героя, которые поддаются исчислению, например, силу, познания, умения и т. п. Большая часть характеристик имеет значение от 1 до 5. Значение 1 соответствует невысокому проявлению данного качества, 2 – среднему, 3 – уже хорошему. Значение 4 соответствует необычно хорошему проявлению качества, 5 – **просто уникальному, на пределе человеческих возможностей**. У демонов есть возможность развить свои характеристики и дальше, сделав их поистине сверхъестественными, но в основном они попадают в ту же шкалу, что и смертные (по крайней мере, пока носят смертную плоть).

Некоторые характеристики (Вера, Мука и Сила воли) имеют значения от 1 до 10. В этой главе приводится их детальное описание. В любом случае, значение характеристики обычно определяет число кубиков, которое вы бросаете при использовании этой характеристики (см. Главу 8).

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ТЕРМИНЫ

У большинства персонажей «Демонов» имеются следующие характеристики (см. «Лист персонажа»):

Имя: имя персонажа. Учтите, что у демонов есть Истинные Имена и Небесные Имена, а также имена их смертных носителей. К тому же они могут пользоваться различными псевдонимами.

Игрок: это вы – человек, отыгрывающий персонажа.

Хроника: это серия связанных между собой историй, в которых участвует ваш персонаж (наподобие глав в романе или серий в сериале). В Листе указывается название хроники (обычно дается Рассказчиком).

Атрибуты: самые главные характеристики персонажа, описывающие его потенциал, — сила, интеллект, обаяние и т. д.

Способности: все, чему персонаж научился и что может делать (в том числе и определенные природные склонности и таланты).

Дополнения: это все доступные персонажу по прошлой жизни ресурсы. Могут варьироваться от наличия друзей и связей до обладания собственностью и состоянием.

Апокалиптическая форма: В Листе персонажа указывается до восьми специфических способностей его апокалиптической формы.

Вера: это мерило силы демона. Демон получает ее от смертных, которые ему верят и полоняются, и может использовать для проявления своих специфических способностей.

Мука: эта характеристика отражает мучительные воспоминания демона о тысячелетиях, проведенных в Бездне. Чем выше значение Муки, тем сильнее проявляется искажение и тем меньше человечности остается в персонаже.

Здоровье: так как демоны вселяются в тела смертных, они становятся подвержены болезням, травмам и даже смерти, хотя и имеют немало возможностей вылечить свое смертное тело. Эта характеристика указывает на текущее состояние здоровья персонажа и его физическое состояние.

Характер: этот термин означает описание настоящей личности демона, его мотиваций, тайных желаний и страстей.

Маска: это то лицо и поведение, которые персонаж показывает окружающему миру, Маска не обязательно совпадает с истинным характером демона (многие люди склонны прятать свое настоящее лицо под разными личинами).

Концепция: в Листе приводится краткое описание роли персонажа или его предыдущего опыта. Концепция может быть выражена в двух словах, например, «Циничный сыщик» или «Революционер-идеалист».

Дом: Дом, к которому принадлежит персонаж. Дом влияет на его отношение к миру, мировоззрение и внешность.

Группировка (фракция): фракция, к которой принадлежит персонаж. Выбор фракции зависит от его взглядов на проблему человечества, будущего для падших и отношений с другими демонами.

Образ: название Апокалиптической формы персонажа. Зависит от изначальных знаний персонажа.

Знание: падшие знают, по каким законам работает вселенная и как ею можно управлять.

Добродетели: такие добродетели, как Совесть, Убежденность и Мужество, отражают зарождающиеся в персонаже человеческие способности к состраданию и альтруизму. Они помогают противостоять разрушительному воздействию Муки.

Сила воли: отражает энергичность и настойчивость персонажа, его способность преодолевать трудности и добиваться желаемого.

Опыт: даже падший может научиться на собственных ошибках. Персонаж получает опыт, участвуя в истории и преодолевая различные трудности. Опыт может быть использован для улучшения характеристик.

Начало

Создание персонажа «Демонов» состоит из пяти шагов. Начиная придумывать своего героя, старайтесь учитывать указанные ниже пункты:

- При открытии Бездны падишие были разбросаны Вихрем по всей планете. Расстояние в нашем привычном понимании имеет мало отношения к пространству, расположенному между Бездной и Землей. Следовательно, демоны могут захватывать тела жителей практически любого уголка планеты. Их смертный носитель может быть юношей или стариком, мужчиной или женщиной, принадлежать к любой народности и обладать каким угодно предыдущим опытом. Единственное условие — душа должна быть слишком слаба или измотана, чтобы сопротивляться вторжению (причиной тому может быть отчаяние, слабоумие, кома или тому подобные обстоятельства). Некоторые носители могут повлиять на определенные качества или Дополнения. Например, атлетически сложенное тело обладает высокими Физическими Атрибутами, а богатый носитель позволяет надеяться на такое Дополнение, как Ресурсы (при условии, что демон по-прежнему имеет доступ к состоянию человека-носителя).
- Система создания персонажа рассчитана на описание нового, недавно вернувшегося с мир демона, который только-только захватил себе тело. Хотя некогда падишие обладали силой, способной потрясти весь мир, их способности значительно уменьшились еще до изгнания и еще больше ослабли в долгом заключении от непрекращающихся мук. Считается, что демон может распоряжаться лишь частью своих истинных сил, но в процессе игры его силы могут возрасти (за счет приобретаемого опыта).
- Данные ограничения учитываются при распределении некоторого количества баллов между различными характеристиками, а также распределении «свободных» баллов, позволяющих улучшить некоторые характеристики и сбалансировать персонажа. Иными словами, лучше создать персонажа, который обладает хорошими способностями в нескольких определенных областях (или скромными способностями во многих), чем пытаться наделить его всеми возможными умениями. Вы можете проконсультироваться со своими товарищами по игре, чтобы узнать, какими характеристиками будут обладать их персонажи, а затем скорректировать своего героя так, чтобы он хорошо подходил к группе и обладал недостающими остальным чертами.
- Учтите, что значение 1 соответствует слабому проявлению данной характеристики, 2 — среднему, 3 — хорошему. Значение выше 3 соответствует исключительному проявлению той или иной черты. Это значит, что значение 2 совсем не плохо, а 3 — выше среднего. Не стоит переживать, если ваш персонаж не получил значение 5 по всем характеристикам. Помните, что ваш персонаж — новичок, и его характеристики улучшатся за счет опыта, приобретенного в игре.
- Хотя падишие — далеко не самые общительные существа, они часто объединяются ради общей выгоды, в особенности если им требуется помешать лордам Бездны выйти из заключения. Привязанные к Земле преследуют демонов так же, как и людей и других сверхъестественных существ, поэтому демонам приходится сотрудничать ради обеспечения безопасности и объединять ресурсы для достижения той или иной цели. Помните, что ваш персонаж должен уметь действовать в группе, а не только предаваться отчаянию.

Рассказчик и создание персонажа

Рассказчик играет важную роль в создании персонажа, так как именно он определяет направление развития всей хроники и следит за «общей картиной». А это означает, что рассказчик может давать игрокам советы, позволяющие «вписать» персонажа в общую историю, а также корректирует

и изменят историю в соответствии с запросами и желаниями игроков. Процесс создания персонажа может принести ему немало новых идей, основанных на предыдущем опыте героя и его целях.

Если вы взяли на себя роль рассказчика, прежде всего ознакомьте игроков с пошаговым процессом создания персонажа. Изучите вместе с ними Лист персонажа, объясните значение всех характеристик. Затем расскажите им, с чего следует начать создание персонажа.

Расскажите игрокам, какую именно хронику вам хотелось бы создать, ознакомьтесь с их идеями касательно их персонажей. Укажите, что в этих пожеланиях не соответствует концепции хроники, помогите игрокам найти приемлемое решение. Например, вы решили, что вся ваша хроника будет связана с каким-то определенным городом, поэтому вам требуется, чтобы все персонажи жили в этом городе, не важно, провели ли они там уже какое-то время или только что приехали. Честно расскажите игрокам о возникших затруднениях и постарайтесь тактично настоять на своем. Если персонаж не вписывается в историю, лучше сообщить об этом игроку заранее, чтобы дать ему возможность разработать нового персонажа.

Рассказчик может провести одну игру, которая позволила бы игрокам доработать персонажей и провести их через вводную часть (см. ниже). Тем самым игрокам еще до начала хроники дается возможность понять, что из себя представляют их персонажи и на что они способны. Помогите каждому из игроков доработать персонажа, стараясь вдохновить игрока на создание более живого, глубокого, интересного героя (приводимый в этой главе список вопросов может помочь вам в этом). Затем отыграйте с каждым из игроков вступление (в нем могут принимать участие и другие игроки, если их знакомство оговорено заранее). Наконец, вы можете провести небольшую игру, где рассказывается, как персонажи встретились и что послужило началом их истории.

Персонаж – процесс создания

- **Первый шаг: Концепция персонажа.** Выбор концепции, Дома, группировки, характера и маски.
- **Второй шаг: Выбор Атрибутов.** Выделяется три группы атрибутов: Физические, Ментальные и Социальные (7/5/3). Персонаж автоматически получает балл по каждому из атрибутов.
- **Третий шаг: Выбор способностей.** Выделяется три группы способностей: Навыки, Таланты и Познания (13/9/5). Изначально персонаж не имеет ни одного балла ни по одной из способностей. Выберите нужные вам Таланты, Навыки и Знания. На начальном уровне значение способности не может быть выше 3.
- **Четвертый шаг: Выбор преимуществ.** Выберите Дополнения (5), Знания (3), Добродетели (3). Ваш персонаж автоматически получает по одному баллу на каждую Добродетель.
- **Пятый шаг: Заключительные штрихи.** Запишите начальную Веру (3), Муку (зависит от Дома демона) и Силу воли (складываются два самых высоких значения Добродетелей).
- Распределите «свободные» баллы.

Примеры концепций

- **Артист:** актер, музыкант, комик, художник, уличный актер.
- **Бродяга:** бездомный, наркоман, контрабандист, байкер, аферист.
- **Дитя:** убежавший из дома, шпана, сирота, богатый наследник, ребенок.
- **Интеллектуал:** профессор, аспирант, ученый, студент, учитель, писатель.
- **Ночной заводила:** завсегдатай баров, рейвер, панк, наркоман.
- **Политик:** руководитель избирательной кампании, выборное лицо, судья, политический советник, составитель речей.

- **Преступник:** бывший заключенный, гангстер, мафиози, якудза, торговец наркотиками, сутенер, убийца, вор, скупщик краденного.
- **Профессионал:** программист, врач, инженер, инвестиционный брокер, юрист.
- **Рабочий:** фермер, рабочий, розничный торговец, дальнбойщик.
- **Религиозный деятель:** мирянин, член секты *New Age*, монахиня, священник, раввин, шаман, фанатик.
- **Репортер:** журналист, корреспондент, фотожурналист, репортер «желтой прессы».
- **Светский лев:** тусовщик, наследник, плейбой, выгодный супруг.
- **Солдат:** телохранитель, кадровый офицер, судебный пристав, наемник, солдат.
- **Сыщик:** следователь, правительственный агент, полицейский, охотник на монстров.
- **Чужак:** иммигрант, представитель меньшинства, заговорщик, религиозный фанатик.

ДОМА

- **Дьяволы:** харизматичные соблазнитель и обманщики, чьи льстивые слова способны уродовать души.
- **Кнуты:** разносчики чумы и холеры, они могут убивать (и исцелять) одним прикосновением.
- **Преступники:** мастера среди падших, способные создать любое чудо, но за определенную цену.
- **Изверги:** владыки записанных среди звезд судеб, повелевающие ночными кошмарами и проклятиями.
- **Осквернители:** прекрасные непостоянные создания, способные менять форму так, чтобы выглядет как ваше самое сокровенное желание.
- **Пожиратели:** воины падших, покровительствующие диким животным.
- **Убийцы:** мучители мертвых, способные вызывать духов и вырывать души из тел.

АРХЕТИПЫ

- **Боец:** жизнь — это борьба, в которой вы должны победить.
- **Бонвиван:** жизнь — это пир, а голодают только жалкие ублюдки.
- **Браво:** сила всегда права, а значит, правда за вами.
- **Ворчун:** нет ничего стоящего.
- **Диктатор:** все должно быть так, как вы сказали.
- **Зодчий:** вы хотите создавать что-то долговечное.
- **Игрок:** вы готовы рискнуть всем, если есть возможность получить больше.
- **Искатель впечатлений:** Вот это да! Вас влекут все новые и новые ощущения.
- **Консерватор:** вас вполне устраивает принятый порядок вещей.
- **Конформист:** вы знаете свое место и не собираетесь его менять.
- **Ловкач:** зачем тяжело трудиться, если можно найти того, кто все сделает за вас?
- **Мазохист:** вы постоянно проверяете границы боли и выносливости.
- **Мученик:** вы созданы, чтобы страдать за других.
- **Мятежник:** к черту систему! Власть должна быть изменена.
- **Начальник:** для всего есть свой порядок.
- **Норовистая лошадка:** прежде всего вы заботитесь о себе.
- **Нянюшка:** всем нужен кто-то, о ком можно было бы заботиться.
- **Одержимый:** есть что-то, что вам обязательно надо иметь, не важно, что.
- **Одиночка:** вы предпочитаете одиночество.
- **Отщепенец:** а что такое норма?
- **Педагог:** вы знаете все ответы и готовы поделиться своим знанием.
- **Перфекционист:** ото всех (и себя в том числе) вы требуете и ждете только самого лучшего.
- **Раскаявшийся:** вы грешили, а теперь хотите искупить прегрешения.
- **Ребенок:** разве никто не хочет о вас позаботиться?
- **Сорвиголова:** возможность рискнуть жизнью заставляет вас почувствовать себя живым.
- **Стоик:** вы готовы справиться со всем, что жизнь обрушит на вас.
- **Судья:** вы работаете, чтобы улучшить систему изнутри.
- **Трикстер:** юмор — вот ваше оружие и ваш щит.
- **Фанатик:** вы полностью посвятили себя своему делу.

- **Фантазер:** вы видите, каков потенциал каждой вещи, какой она могла бы быть.
- **Чудовище:** настоящий демон, которого восхищает боль и страдания.
- **Щеголь:** вам нравится быть на свету, вас волнует любовь толпы.

НЕБЕСНЫЕ СИЛЫ

- **Знание Бурь** — умение управлять силами моря и штормов.
- **Знание Ветра** — умение вызывать ветер и управлять им.
- **Знание Дикой Природы** — умение управлять растениями полей и лесов.
- **Знание Душ** — умение вызывать, связывать и подчинять себе души умерших.
- **Знание Желания** — умение управлять заветными желаниями смертных.
- **Знание Зверей** — умение контролировать животных, созывать их и подчинять себе.
- **Знание Земли** — умение управлять силами земли.
- **Знание Кузнечного Дела** — умение обрабатывать сырье и создавать из него настоящие чудеса.
- **Знание Метаморфоз** - умение принимать вид объекта чьего-то желания.
- **Знание Небесного Свода** — умение наблюдать за людьми и событиями, отделенными от наблюдателя большим расстоянием.
- **Знание Небожителей** — умение вызывать воспоминания о других демонах.
- **Знание Основания** — знание основных сил, движущих вселенную.
- **Знание Пламени** — умение вызывать и контролировать огонь.
- **Знание Плоти** — умение улучшать и восстанавливать живую плоть, придавать ей форму.
- **Знание Порталов** — умение управлять проходами между пространствами и измерениями.
- **Знание Пробуждения** — тайны оживления живой и неживой материи.
- **Знание Путей** — умение находить, создавать или запечатывать пути между двумя пунктами.
- **Знание Света** — тайны создания разнообразных иллюзий при помощи света.
- **Знание Сияния** — умение вдохновлять смертных, пугать их и погружать в благоговейный трепет.
- **Знание Смерти** — тайны увядания и умирания
- **Знание Сфер** — умение перемещаться между физическим миром и миром духов.
- **Знание Узоров** — тайны прочтения Великого замысла и предсказания грядущих событий.
- **Знание Человечества** — умение манипулировать людьми, влиять на них и вовлекать в свои дела.

ДОПОЛНЕНИЯ

- **Влияние** — ваше влияние в мире людей.
- **Высокое положение** — статус среди остальных падших.
- **Договоры** — смертные источники Веры.
- **Контакты** — источники информации в вашем распоряжении.
- **Наследие** — насколько ваш персонаж помнит о своем существовании в качестве небожителя до того времени, когда он завладел телом смертного.
- **Наставник** — наличие опытного учителя или руководителя, способного дать совет.
- **Последователи** — смертные помощники, на которых вы можете положиться.
- **Ресурсы** — богатство и собственность.
- **Слава** — насколько ваш носитель известен в человеческом сообществе.
- **Совершенство** — вы очень сильны в том или ином аспекте проявления вашего Дома.
- **Союзники** — смертные союзники, к которым вы можете обратиться за помощью.

Дополнительные баллы

Характеристика	Баллы
Атрибуты	5 за точку
Способности	2 за точку
Знания	7 за точку
Дополнения	1 за точку
Вера	6 за точку
Добродетель	2 за точку
Сила воли	1 за точку

ШАГ 1: КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Создание каждого персонажа игры начинается с обдумывания его концепции игроком. Вы постепенно разрабатываете эту идею, добавляете плоть к костям и таким образом создаете персонажа, чья полнота и продуманность зависит только от вас. Процесс создания начинается у вас в голове и продолжается все то время, пока вы играете в «Демонов», постепенно добавляя ему те или иные черты, прорабатывая историю и набираясь опыта. На этом уровне создания персонажа вы выбираете основную концепцию, Дом и группировку, к которой ваш персонаж принадлежит, а также определяете его Характер и Маску.

Концепция

Набор концепций для персонажей «Демоны: падшие» практически ничем не ограничен, здесь все зависит только от вашего воображения. Решите, какого персонажа вам хотелось бы отыгрывать и постарайтесь описать его в нескольких словах, охарактеризовать его архетип — например, «Скользкий политик» или «Нетерпеливый бунтарь». Выше приводилось несколько концепций, которые могут стать основанием для создания вашего персонажа. Вы можете проработать несколько пришедших вам на ум вариантов, в конце концов выбрав наиболее привлекательный. Выбрав концепцию, постарайтесь ее немного развить — в нескольких предложениях или абзацах коротко охарактеризуйте своего персонажа.

Персонажи «Демонов» состоят из двух четко выраженных, но взаимосвязанных частей: души падшего и тела и разума его смертного носителя. Дух падшего определяет личность персонажа, его отношение к окружающему миру, цели, добродетели и пороки, а тело смертного предоставляет воспоминания, родственные отношения и эмоциональные переживания, что позволяет демону войти в современный мир. Приступая к разработке концепции персонажа, представьте себе древнего бессмертного духа, который был свидетелем сотворения мира, сражался против Небес, а теперь оказался заперт в теле смертного существа. Создавая персонажа, постоянно помните об этой раздвоенности, спрашивая себя, что из навязываемого человеком опыта демон может принять, отвергнуть или пересмотреть.

Разработанная концепция поможет вам без помех пройти весь процесс создания персонажа. Решая, что вам делать дальше, еще раз обратитесь к концепции и определите, куда вам следует двигаться. Например, если вы представляете себе своего персонажа как этакое «качка», для вас будут важны физические Атрибуты и такие способности, как Атлетизм. С другой стороны, персонаж, стремящийся заработать высокое положение в обществе, нуждается в хороших социальных характеристиках. Это не значит, что вы должны сосредоточиться только на одной категории характеристик — ваш карьерист вполне может увлекаться альпинизмом или стрельбой, а «качок» - обладать живым умом, но устойчивая концепция значительно облегчит дальнейший процесс.

ДОМ

Каждый демон принадлежит к тому или иному Дому. Изначально Дом ангела четко определял его обязанности, его предназначение в огромном механизме Творения. Теперь Дома позволяют различить основные категории демонов, определяя их таланты и склонности. Демоны из одного Дома вовсе не обязательно будут действовать одинаково, но они, скорее всего, будут разделять общие интересы и представления, а также обладать схожими способностями и пониманием природы Творения.

В Главе 5 дано описание всех Домов. Выберите из них тот, который больше всего соответствует концепции вашего персонажа. Рассказчик может ограничить количество персонажей того или иного Дома или вовсе вывести какой-то Дом из игры.

Группировка

Когда-то демоны были единым целым. Они уважали человечество и боролись с тиранией Небес. Когда стало ясно, что в войне побеждают отнюдь не мятежники, кое-кто из могущественных вождей решил поставить под вопрос идеалы Люцифера и цели борьбы за человечество. Теперь, когда врата Бездны пали, падишим предлагается принять сторону той или иной соперничающей фракции, которые стремятся отстаивать свои интересы в новом для них мире.

Принадлежность к фракции помогает игроку и рассказчику определить мотивацию и ожидания персонажа. В Главе 5 приводятся описания фракций. Вы можете выбрать ту, которая наиболее соответствует вашему персонажу. Учтите, что вам вовсе не обязательно входить в группировку, если у вас нет такого желания. Ваш персонаж вполне может оставаться в рядах «сочувствующих». В процессе игры персонаж может поменять фракцию или вступить в одну из них, тем самым создавая интригу и усиливая напряженность игры.

ХАРАКТЕР И МАСКА (АРХЕТИПЫ)

Если Дом определяет, к какой категории демонов относится персонаж, то характер и маска дают понять, что он собой представляет как личность. Это характеристики личности, обычно называемые Архетипами, потому что они определяют основные мотивы, желания и побуждения персонажа в нескольких простых словах.

Маска — это личность и отношения смертного носителя демона, лицо, повернутое к миру. Многие люди в жизни играют ту или иную роль и носят своего рода «маски», поэтому Маска вовсе не обязательно совпадает с Характером. Но возможен и вариант полного совпадения, если человек полностью уверен в себе или не заботится о мнении окружающих. Иногда маска может меняться в зависимости от ситуации. вспомните, как часто люди ведут себя на работе не так, как с друзьями,

а с друзьями — не так, как в семье. Вы можете выбрать для своего персонажа начальную маску, а затем изменить ее, исходя из ситуации.

Характер — это то, что ваш персонаж представляет собой на самом деле. В нашем случае это личность демона, захватившего тело смертного. Характер можно представить как самые глубокие чувства и порывы, как взгляд на окружающий мир. Персонажи стремятся соответствовать своему Характеру, но не обязаны всегда поступать только так и не иначе. Люди — существа куда более сложные, чем кажется. Характер просто показывает, что же лежит в основе вашей личности. Он также определяет, как восстанавливается Сила воли, так как поступки, согласующиеся с Характером, укрепляют веру в себя и придают уверенности.

Выбирая Характер и Маску своего персонажа, не забывайте, что личность падшего оказывает влияние на жизнь смертного и наоборот. Если две половинки сильно отличаются друг от друга — высокомерный Дьявол в теле робкого библиотекаря — Характер персонажа может описывать личность завладевшего телом духа, а Маской будет личность смертного, демонстрируемая миру. Но может случиться и так, что личности носителя и демона сольются в одно неразделимое целое — сострадательный Убийца в теле гробовщика или вспыльчивый, но благородный Пожиратель в теле молодого полицейского. В этом случае Характер и Маска вполне могут совпадать.

Ниже приводится полное описание различных Архетипов.

ШАГ 2: ВЫБОР АТТРИБУТОВ

*Теперь вам предстоит распределить баллы, выделяемые на характеристики персонажа. Самые основные характеристики называются Атрибутами, они определяют базовый потенциал вашего героя. От значения Атрибутов зависит, насколько ваш персонаж умен, силен, сообразителен и привлекателен. Всего имеется девять Атрибутов, которые можно разделить на три группы по три: **физические Атрибуты** (Сила, Ловкость, Выносливость), **социальные Атрибуты** (Обаяние, Манипулирование, Внешность) и **ментальные Атрибуты** (Восприятие, Интеллект, Сообразительность).*

Основываясь на концепции персонажа, выберите одну из групп Атрибутов в качестве основной. Так вы определите, в чем ваш герой проявляет себя лучше всего. Затем выберите вторую группу, определяющую средние способности вашего персонажа. Атрибуты третьей группы будут у него развиты хуже всего. Что, впрочем, не значит, что Атрибуты третьей группы будут у него на очень низком уровне — вполне возможно распределить баллы так, чтобы они были развиты достаточно хорошо.

Изначально каждый Атрибут равен 1. С учетом своих приоритетов вы распределяете остальные баллы. На первую группу Атрибутов вы можете истратить 7 (семь) баллов, на вторую — 5 (пять), на третью — 3 (три). Внутри группы вы распределяете баллы по собственному желанию, но так, чтобы значение ни одного из Атрибутов не превысило 5.

ШАГ 3: ВЫБОР СПОСОБНОСТЕЙ

Как и Атрибуты, Способности делятся на три группы: Таланты, Навыки и Познания. Таланты — это интуитивные способности, какие-то врожденные умения или то, что было получено на основе личного опыта. Навыки характеризуют умения, полученные в процессе обучения и последующего их применения. Познания — это знания, полученные из книг, формализованные знания, приобретаемые во время учебы.

Выберите одну из групп Способностей в качестве основной для вашего персонажа (как и в случае с Атрибутами). Выбор группы зависит от концепции. Для ученого важнее всего будут Познания, для уличного бойца или атлета — Таланты. Неплохо изучить Способности всех трех групп и определить, какие из них больше всего соответствуют концепции вашего героя. В качестве основной желательно выбрать ту группу, которая наиболее подходит вашим целям.

На основные способности вы можете распределить 13 (тринадцать) баллов, на второстепенные — 9 (девять) баллов, на маловажные — 5 (пять) баллов. Учтите, что изначально все Способности равны нулю. В начале создания персонажа ни одна из Способностей не может иметь значение выше трех. Позже вы можете улучшить Способности, используя дополнительные баллы (см. ниже).

ШАГ 4: ВЫБОР ПРЕИМУЩЕСТВ

Теперь вы можете выбрать те характеристики своего персонажа, которые определяют его уникальные возможности и предыдущую историю. Преимущества не делятся на группы. У вас есть определенное количество баллов, которые вы можете распределить между данными характеристиками. К тому же вы можете потратить на них часть дополнительных баллов.

Дополнения

Ваш персонаж приобретает те или иные Дополнения еще до вхождения в мир хроник. Сюда относятся союзники, контакты и материальные ресурсы. Как и все остальные характеристики, Дополнения должны соответствовать выбранной вами концепции. Например, у бездомного бродяги едва ли могут быть хорошие Ресурсы. Рассказчик может потребовать наличия/отсутствия определенных Дополнений или определить количество отводимых на то или иное Дополнение баллов.

Знания

Когда-то падшие обладали невероятным могуществом, которое позволило им достойно выполнить свои обязанности и сформировать Вселенную. После Падения их силы заметно иссякли, но демоны могут использовать энергию Веры, чтобы творить чудеса. Каждый демон обладает тем или иным знанием, отражающим контроль над определенной гранью Творения. Вы можете распределить начальные баллы Веры между знаниями своего персонажа, затем увеличить полученные значения за счет дополнительных баллов. Детальное описание различных знаний приведено в Главах 4 и 7.

Добродетели

Добродетели определяют человечность демона, те качества, за которые падший цепляется, пытаясь противостоять Мукe. Добродетели объединяют в себе остатки изначальной божественной природы

демона и пробуждающиеся инстинкты и чувства смертного носителя. Вместе они дают демону возможность противостоять притяжению Бездны, бороться с Мукой и надеяться на искупление. От добродетелей зависит, насколько успешно демон может сопротивляться темным порывам своей природы.

Имеется три Добродетели. **Совесть** влияет на мораль персонажа, на его способность различать между хорошим и дурным. **Убежденность** — это степень уверенности персонажа, понимание и принятие им хода вещей. **Мужество** — это способность действовать в соответствии со своими убеждениями, преодолевать возникшие на пути препятствия.

Изначально значение каждой Добродетели у персонажа равно единице. Игрок может распределить между ними еще три балла. Для дальнейшего увеличения значения Добродетелей он может истратить часть дополнительных баллов. Добродетели влияют на значение Силы воли персонажа, поэтому отнеситесь к ним внимательно.

ШАГ 5: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Завершая создание своего персонажа, вы должны распределить имеющиеся у вас 15 дополнительных баллов между теми или иными характеристиками. На этом этапе вы также определяете еще несколько значимых характеристик своего героя.

Вера

Вера — это источник могущества и самого существования демона. Изначально это была вера в Бога и его Божественный Замысел, но теперь вера демона зависит по большей части от его уверенности в себе, веры в себя и в человечество, а не в какие-то высшие силы. От веры зависит, насколько сильно может демон влиять на ткань Творения. Она отражает уверенность падшего в его месте в Мироздании, его знание и понимание вселенной. Начальная Вера персонажа равна 3, игрок может увеличить это значение при помощи дополнительных баллов.

Мука

Противоположностью Веры является Мука. Падшие немало пострадали от своего решения восстать, они видели немало страшных вещей во время долгой войны. Тысячелетиями они страдали в Бездне. Эти воспоминания периодически посещают каждого демона,



искажая и отравляя его душу. Некоторые демоны поддаются Муке и пытаются распространить свои страдания на окружающих. Другие цепляются за воспоминания о былой праведности и пытаются побороть горечь и боль.

Начальное значение Муки зависит от выбранного Дома персонажа. В зависимости от действий игрока во время игры Мука может повышаться или уменьшаться.

Сила воли

Сила воли тесно связана с Верой, так как отражает самоконтроль персонажа и его решительность. Это качество помогает демонам сопротивляться Муке. Начальная Сила воле равная сумме двух Добродетелей с наибольшим значением. Вы можете увеличить эту важную характеристику за счет имеющихся у вас дополнительных баллов.

Дополнительные баллы

Для улучшения характеристик вашего персонажа вы можете воспользоваться имеющимися у вас 15 (пятнадцать) дополнительными баллами. Эти баллы вы можете распределять совершенно произвольно. Каждая точка в значении той или иной характеристики стоит некоторое количество дополнительных баллов (см. выше). С помощью этих баллов вы можете поднять значение ваших Способностей выше 3 точек, а также улучшить те черты, в которых, по-вашему, будет нуждаться ваш персонаж.

Искра жизни

Проработав все основные характеристики вашего персонажа, как следует обдумайте остальные его качества. Что значат все эти разнообразные характеристики? Что представляет собой ваш персонаж?

Просмотрите характеристики вашего героя и постарайтесь придать им дополнительную глубину. Что стоит за значением Внешности персонажа? Как он выглядит? Тот, у кого значение Внешности равно 3, выглядит лучше среднего человека, но как именно? Что именно делает Внешность привлекательной — тело, лицо, мимика, волосы, прическа, что-то еще? Как другие люди воспринимают вашего персонажа? Как душа демона проявляет себя в манерах человека? Приобретет ли скромный библиотекарь, в чье тело вселился Дьявол, уверенность в себе и стремление к власти?

Как себя проявляют другие Атрибуты вашего персонажа? Если ваш герой силен, обладает ли он развитой мускулатурой или, наоборот, кажется жилистым? Если у него высокий Интеллект, ведет ли он себя как всезнайка или предпочитает сначала думать, а потом действовать? Его социальные Атрибуты позволяют ему общаться с окружающими в непринужденной манере или же он чувствует себя в обществе скованно? Как это влияет на его восприятие людей? Какая часть его обаяния и обходительности идет от демона, а какая была присуща человеку?

Как ваш персонаж приобрел свои Способности? Они зависят от изначальных знаний и умений демона, являются воспоминаниями тела-носителя или представляют собой нечто среднее? Какими Способностями демон обладал до Падения, чему он научился во время и после мятежа? Есть ли у тела-носителя такие способности, которые демона особо не интересуют, но которые он в то же время находит полезными? А как обстоят дела со Способностями, совершенно новыми для демона (например, Знание компьютера)?

Что можно сказать о Дополнениях персонажа? Знают ли его союзники и информаторы о его истинной сущности или же считают его обыкновенным смертным? Как он приобрел своих последователей, что они думают о нем? Если персонаж уже заключил несколько договоров со смертными, каковы были детали каждой сделки, что пришлось демону сделать, чтобы заключить их?

Все эти детали создадут более полное представление о персонаже и помогут вам придерживаться заданного вами типа мышления. Чем больше вы знаете, тем легче вам будет отыграть взятую на себя роль.

ВВЕДЕНИЕ

Теперь, когда вы создали персонажа, было бы неплохо проверить его во вводной игре. Введение — это короткая игра один на один с Рассказчиком, в которой вы так или иначе объясняете приобретение вашим персонажем некоторых Дополнений и рассказываете историю, предшествующую началу хроник. Оно помогает вам «настроиться» на персонажа и откорректировать те или иные элементы его предыдущего опыта, личности, мотивации и даже игровых характеристик, опробовав их до того, как ваш персонаж войдет в мир хроник.

Вводная игра проводится в более свободной форме, чем основные игры, поскольку в основном сосредоточена на моментах, позволяющих точно определить, кем же ваш герой является и кем может стать. Игрок получает возможность проверить, насколько ему подходит данный персонаж, Рассказчик проверяет, может ли игрок отыграть взятую на себя роль, соответствует ли его персонаж миру хроник. Во время отыгрыша введения важно не столько бросать кубики и запоминать результаты, сколько ознакомиться с ранее неизвестными сторонами игры и попытаться понять их. Вводная игра позволяет проверить, насколько соответствуют характеристики персонажа целям и пожеланиям игрока.

Во время отыгрыша введения концепция персонажа может несколько измениться. Собственно, для решения подобных вопросов и предназначено введение. Например, игрок может решить, что те моменты, которые полностью устраивали его в теории, на практике выглядят несколько иначе, и частично изменить предысторию персонажа или его личность. После окончания вводной игры игроки могут доработать своих героев, разобраться с возникшими трудностями и «подогнать» персонажей под мир хроник. Убедитесь, что все игроки вступают в хроники с хорошо подобранными персонажами.

Рассказчику введение предоставляет возможность увидеть персонажей в действии еще до того, как начнутся хроники, и понять, что же руководит ими. Это возможность связать предысторию хроник с историями персонажей. Во время вводной игры Рассказчик может посеять семена отношений, позже проявляющихся в хрониках. Это могут быть любовные отношения, соперничество, дружба или вражда. Вы можете познакомить игроков с Миром Тьмы и историей падших, отыграв некоторые ключевые моменты и сделав тем самым персонажей соучастниками событий, а не просто наблюдателями. Во введении вы можете намекнуть игрокам на события грядущих хроник, тем самым подготовив их к новой игре.

Можно сказать, что введение предназначено для воссоздания основных моментов в жизни персонажа, приведшие к началу хроник. Для падшего эти события могут быть сильно растянуты во времени, но вам вовсе не обязательно проигрывать каждый год его существования, в особенности — тысячелетия агонии в Бездне. Обратите внимание только на самые важные моменты. Вы можете начать с описания мира в самом начале времен, с отыгрыша обязанностей персонажа, бывшего тогда слугой Господа. Затем вы можете воссоздать сцены Падения и восстания, дав игроку возможность прочувствовать эти события на собственном опыте. Затем следует жестокое наказание Небес и

заклучение в Бездну. Вы можете отыграть первые мгновения свободы, когда падающий оказался в своем новом, смертном теле и столкнулся с миром, который теперь был ему враждебен.

Вполне возможно, что персонажи уже были знакомы друг с другом до начала хроник. В этом случае введение помогает установить, когда они впервые встретились, как строились их отношения. Двое падающих могли быть друзьями в самом начале Творения, боевыми товарищами во время Падения и войны, они могли расстаться в Бездне и найти друг друга в новом мире. Вводная игра позволяет построить отношения с другими участниками истории. Ведь может случиться и так, что верный боевой товарищ стал компаньоном Привязанного к Земле, в бывший соперник — потенциальным союзником.

Во время вводной игры не следует уделять большого внимания игровой системе. Придерживайтесь правил во время отыгрыша недавнего прошлого, чтобы дать игроку возможность понять их. Но в далеком прошлом у персонажа были другие характеристики, он был сильнее, поэтому имеющиеся правила можно игнорировать или изменить. По вашему желанию вы можете создать несколько ситуаций, в которых персонаж мог бы проявить свои новые характеристики. Например, недавно выбравшийся на свободу демон может столкнуться с полицейскими, солдатами или с бандой смертных, которые решат, что он — легкая добыча. То, как игрок смог справиться с этой ситуацией (бросание кубиков и т. п.), позволит вам понять, чего от него можно ожидать в хрониках.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

При создании предыстории персонажа «Демонов» следует обратить особое внимание на некоторые моменты. Просмотрите приводимые ниже вопросы. Ответы на них желательно учесть при создании вашей предыстории. Это — тот минимум, который вы должны знать о вашем герое до того, как вступите в игру. Рассказчик может обыграть эти вопросы во вводной игре, тем самым побуждая игроков дать на них более полные ответы и получить познакомиться с собственными персонажами.

❖ Кем вы были до Падения?

Когда-то падающие были совсем не такими, какими стали сейчас. Прочтите историю и описания Домов и решите, какую роль играл ваш персонаж до Падения. У каждого Дома были свои обязанности, но все же у вас есть возможность проявить фантазию. Как ваш персонаж относился к своим обязанностям? Что он чувствовал? С какими трудностями ему приходилось сталкиваться? Что он тогда думал по поводу людей — самого последнего из творений Господа?

❖ Как вы пали?

Падение для демонов — это то мгновение, когда они решились восстать против Неба и встать под знамена Люцифера. Что привело вашего персонажа к принятию такого решения? Происходили ли изменения в вашем мировоззрении постепенно, то тех самых пор, пока вы не присоединились к Люциферу, откликнувшись на его призыв, или же это было чем-то внезапным, какой-то случайностью, которая помогла вашему персонажу осознать необходимость восстания? Какова была мотивация вашего персонажа? Некоторые из падающих восстали потому, что чувствовали любовь и сострадание к людям и считали, что Бог поступает с ними несправедливо. Другие восстали из-за того, что желали невозможного — человеческого общества или даже поклонения. Кое-кто присоединился к мятежу потому, что был нестоек в вере и просто позволил увлечь себя.

❖ Что вы делали во время войны?

Восстание длилось тысячу ужасных лет. Чем ваш персонаж занимался все это время? Отталкивала ли его сама мысль о войне, сожалел ли он о последствиях или же он просто хорошо выполнял обязанности солдата, покрывая себя славой и кровью? Какие воспоминания о войне до сих пор преследуют вашего героя? Совершал ли он подвиги (или преступления)? Постепенно пыл многих мятежников угас, ведь им приходилось делать и видеть много такого, что навеки изменило их. Что конкретно повлияло на вашего персонажа?

❖ **Что собой представляет ваш человек-носитель?**

Падшие бродят по Земле, облаченные в похищенные ими тела смертных. Попробуйте представить себе жизнь вашего носителя до того, как его тело было захвачено демоном. Что за человек он был? Какую жизнь он вел и что в конце концов привело его в такое состояние, что демон смог завладеть его телом? Жизнь и личность смертного носителя оказывает сильное влияние на демона, поэтому на них следует обратить особое внимание. В основном падших привлекают те люди, которые соответствуют их собственным характерам. Иными словами, Осквернителя будет тянуть к человеку, который, как и сам демон, живет чувствами, в особенности чувствами отвергнутыми или поруганными. Разумеется, столь четкая связь между демоном и характером носителя прослеживается не всегда, что может привести к интересному повороту событий.

❖ **Что именно в вашем носителе повлияло на вас?**

Что в личности или воспоминаниях вашего носителя смогло вывести вас из тысячелетнего состояния агонии и муки, частично восстановить вашу способность трезво смотреть на мир. Что это было? В некоторых случаях это могут быть страдания самого человека, которые совпали с искаженным мироощущением демона. Иногда это человеческие добродетели, след которых может сохраниться даже в самых измученных и изувеченных душах. Это может быть последняя вспышка надежды, веры, любви или сострадания в давно зачерствевшей душе, но может быть и ненависть, похоть или амбиции. Даже в самых плохих людях может сохраниться что-то доброе, а в тех, кого мы считаем хорошими, может таиться злоба.

❖ **Какие цели вы преследуете?**

Вы вернулись в мир людей, но какие же цели стоят перед вами? Все персонажи «Демонов» стремятся помешать владыкам Бездны выбраться из Ада и объявить этот мир своим, но почему и как в этом участвует ваш персонаж? Хочет ли он защитить человечество или же просто не хочет, чтобы в его дела вмешивались более сильные демоны? Какие еще цели есть у вашего персонажа? Кто-то из демонов ищет в людях искорки надежды и пытается разжечь из них настоящий костер. Кто-то хочет отомстить людям за то, что те покинули падших. А кто-то просто наслаждается жизнью в человеческом мире или силой, которую дает вера.

❖ **Как вы относитесь к человечеству?**

Чем для вас являются люди — детьми, последователями, поклонниками, игрушками, источниками силы, равней, угрозой союзниками, врагами, пищей, инструментами, идеалом, друзьями или всем этим сразу? Каждый падший относится к людям по-своему. Когда-то люди были самыми совершенными созданиями Творения, и падшие сражались и гибли из любви к ним. За прошедшие тысячелетия страдания во многих эта любовь превратилась в ненависть. Кое-то все еще помнит о своей любви к человечеству или вновь почувствовал ее, вернувшись в этот мир. Многие демоны относятся к людям достаточно цинично, хотя все еще испытывают по отношению к ним привязанность. Как ваш персонаж воспринимает людей и обращается с ними?

❖ **Как вы ведете себя в повседневной жизни?**

Когда-то падишие повелевали силами Мироздания, а теперь вынуждены думать о куда более мелких проблемах современного Мира Тьмы. Поддерживает ли ваш персонаж тот образ жизни, который вел его носитель, или полностью отказался от него? Поддерживает ли он вообще образ жизни человека? Некоторые демоны предпочитают притворяться теми людьми, в телах которых они живут, а других такой вариант категорически не устраивает. Для них сложно справляться с требованиями и пристальным вниманием различных правительственных агентств и учреждений. А как строятся отношения с семьей и друзьями вашего носителя? Порвали ли вы с ними все связи или же они позволили провести себя и поверили, что вы — тот, за кого себя выдаете? Подозревает ли кто-то из них, что с вами что-то неладно?

Пример создания персонажа

Дженнифер создает персонажа для предстоящей игры Майка по «Демонам: падишим». Майк сказал игрокам, что история будет развиваться в Лос-Анджелесе, и что персонажи должны занимать как минимум нейтральную позицию в столкновениях, происходящих между разными группировками демонов. Им предоставляется отличная возможность заранее выбрать, к какой стороне они хотят присоединиться.

❖ Шаг 1: Концепция

Джен просмотрела описание создания персонажа и остановилась на нескольких возможных вариантах. Она хотела бы создать «скользкого» персонажа, способного манипулировать людьми и событиями, настоящего игрока. Ее персонаж должен быть способен научиться сочувствию и сопереживанию другим людям. Это должен быть женский персонаж. Поначалу ее привлекла идея создать Осквернителя, но затем она отказалась от этого варианта как стереотипного. Потом она вспомнила выражение "адвокат дьявола» и решила лучше ознакомиться с Домом Дьяволов. Идея решительного, но высокомерного и безжалостного ангела привлекла ее, а сверхъестественное обаяние Дьяволов и их способность к главенствованию прекрасно соответствовали ее представлениям о хитром манипуляторе. Выбрав Дом, Дженнифер перешла к выбору фракции. Лучше всего ей подошли бы Фаустианцы с их желанием подчинить себе человечество, но она решила, что склонность к манипуляциям у ее персонажа будут лучше смотреться на фоне фанатичного идеализма. Она делает то, что должна, и верит, что поступает правильно. Дженнифер решила, что ее персонаж будет Люциферианином, искренне верящим в восстание.

Определившись с Домом и группировкой, она перешла к созданию предыстории ангела, ставшего падишим. Дженнифер видела своего персонажа настоящим идеалистом, гордым, верным Воинству, выполняющим свои обязанности перед Создателем. Она придумала Небесное Имя персонажа — Зафриэль - и, чтобы подчеркнуть ее роль, дала ангелу звание Вестника Рассвета.

Зафриэль, по замыслу Дженнифер, считала Великое Творение способом продемонстрировать величие своего Дома, показать свой статус Глашатая и заслужить одобрение величайшего из ангелов, самого Люцифера. Ее восхитило появление человечества, но затем, как и многих других из Воинства, ее стали беспокоить невежество и страдания людей. Она сострадала их боли и мучалась от того, что их несовершенство противоречит идеальной вселенной, в создании которой она участвовала. Когда Люцифер подал идею восстания против Бога, Зафриэль ни секунды не колебалась. Она стояла рядом с Люцифером в тот момент, когда открылись глаза людей.

Во время Войны Гнева Зафриэль была безжалостным воином, сражавшимся с тиранией небес и заслужившим славу отличного солдата и звание рыцаря Кровавого Легиона. Но война продолжалась, люди и падишие менялись, чего не смог предвидеть даже сам Люцифер, и душа Зафриэль очерствела

от постоянного насилия и убийств. Она командовала подчиненными ей падшими без малейших признаков жалости, с холодным расчетом, совершая поступки, которые ужаснули бы прежнего Вестника Рассвета. Дженнифер решила, что Зафриэль сражалась до последнего, надеясь, что Люцифер найдет способ победить, и, как и многие из падших, восприняла свое заключение стоически, даже на секунду не поверив, что война окончена.

Проработав демоническую часть своего персонажа, Дженнифер перешла к описанию носителя. Она решила, что этот человек будет юристом одной из корпораций. Робкая, вечно чем-то подавленная Лора Блейк подселла на наркотики, стараясь справиться с постоянной нервозностью и нагрузками. Случайно она приняла слишком большую дозу, что оказалось губительным для ее карьеры и позволило Зафриэль войти в ее тело. Все заметили, как сильно переменилась Лора. Серая мышка превратилась в роскошную пантеру и очень быстро прошла путь от младшего помощника с перспективой увольнения через две недели до полноправного партнера фирмы. Разумеется, этот путь пройти было не так-то легко — у Лоры появилось немало врагов. Сейчас она занимает прочную позицию в фирме «Хопкинс и Матерс», но метит на более высокие должности.

Джен хорошо продумала, как история и переживания Лоры повлияли на личность Зафриэль. Она решила, что Маской Лоры будет Маска Начальника. Она относится к тому типу людей, которые двигаются вперед и пытаются управлять окружающими, говоря им, что надо делать. Но это лишь прикрытие для истинного Характера Лоры. Дженнифер решила, что ее персонаж будет Фанатиком. Зафриэль до мозга костей — революционерка-идеалистка, и все, что она делает — это лишь шаги к ее конечной цели: восстановить собственную силу, собрать вокруг себя как можно больше падших и зажечь огонь, который в один прекрасный день достигнет Небесных врат.

❖ Шаг 2: Атрибуты

Выбирая основные Атрибуты для Зафриэль, Дженнифер остановилась на социальных характеристиках. В конце концов, у Зафриэль сильно выражена склонность к манипулированию. Второй группой Атрибутов она выбрала ментальные характеристики, потому что Зафриэль, по ее мнению, должна быть умной и проницательной. Физические Атрибуты оказались на последнем месте, потому что Джен решила, что для ее персонажа они не так уж и важны.

Джен требовалось распределить семь баллов между социальными Атрибутами. Три балла ушло на Манипулирование, основной Атрибут Зафриэль. Дьявол может обвести людей вокруг пальца, а они об этом так и не узнают. Оставшиеся четыре балла были поровну разделены между Обаянием и Внешностью, что сделало Лору-Зафриэль как привлекательной, так и приятной в общении. Эти качества помогут демонессе отвлекать внимание людей, которыми она манипулирует.

По два балла из пяти, выделенных на ментальные Атрибуты, Дженнифер отвела на Интеллект и Сообразительность, зная, что Зафриэль — прекрасный стратег с умом столь же острым, как и ее язычок. Оставшийся балл она потратила на Восприятие, тем самым доведя значение этого Атрибута до 2.

Распределить три балла, выделенных на физические Атрибуты, было несложно. Джен добавила по одному баллу к каждой характеристике, тем самым доведя их значение до 2. Лора обладает средними физическими характеристиками, но выбранная ею сфера деятельности и не требует значительных физических возможностей.

❖ Шаг 3: Способности

Просмотрев список Способностей, Дженнифер решила, что особый упор следует сделать на Талантах. Хотя Правоведение (важная Способность для юриста) относится к Познанию, именно в списке Талантов Джен нашла то, что наилучшим образом подходит к концепции ее персонажа. Познание стало второй группой Способностей, Навыки — третьей.

Три из тринадцати баллов, выделенных на Таланты, Джен немедленно добавила к Хитрости (получив максимальное значение, доступное на этом этапе). Зафриэль — опытный лжец и прекрасно умеет скрывать свои истинные чувства и мотивы. По два балла Дженнифер добавила к Бдительности, Эмпатии, Выразительности, Запугиванию и Лидерству — всем тем характеристикам, которые будут полезны Лоре-Зафриэль в ее работе юриста и в общении с остальными демонами.

На Познания требовалось распределить девять баллов. Три балла было отведено на Правоведение, что сделало персонажа способным юристом. Еще два балла ушло на Расследование, так как Лоре-Зафриэль наверняка понадобится находить компромат как на своих клиентов, так и на конкурентов, смертных и демонов. Два балла было добавлено к Политике, чтобы персонаж мог уверенно вести дела в Ратуше. По одному баллу было добавлено к Знанию компьютера и Академическим знаниям — тому, что может понадобиться демону в повседневной жизни.

Из пяти баллов на Навыки Джен выделила по два балла на Этикет и Актерство, которые отлично дополняли остальные способности Зафриэль. Последний балл она решила потратить на Огнестрельное оружие. Ее персонаж носит маленький пистолет «для самообороны» и знает, как им пользоваться.

❖ Шаг 4: Преимущества

Просмотрев список Добродетелей, Дженнифер решила, что сильнейшей добродетелью Зафриэль является Убежденность, а слабейшей — Совесть (в конце концов, она вселилась в юриста). Два балла она потратила на Убежденность, один — на Мужество, и ни одного не оставила на Совесть.

Начальная Вера Зафриэль равна трем. Джен нужно было выбрать те Знания, которые наиболее соответствуют ее концепции «адвоката дьявола». Знания, доступные Дьяволам, — это Небожители, Пламя и Сияние, а также общие для всех Человечество и Основание. Джен решила, что лучше всего ее видению персонажа соответствует знание Сияния, которое она сделала основным и повысила на 2 пункта. Оставшийся у нее балл она потратила на знание Небожителей. Так как основным знанием стало Сияние, Апокалиптической формой Зафриэль будет Квингу, Сияющий Лик. В листе персонажа Джен отметила основные способности этой формы.

Из пяти баллов, отведенных на Дополнения, Джен решила три потратить на Ресурсы, так как работа в юридической фирме приносит Лоре неплохой доход. Еще два балла было потрачено на Контакты, так как работа персонажа способствует появлению различных связей. Дженнифер хотела бы добавить еще один балл к Контакткам и паре других дополнений, но сейчас это невозможно.

❖ Шаг 5: Заключительные штрихи

Наконец Джен перешла к распределению имеющихся у нее дополнительных баллов. Часть из них она потратила на дополнения, повысив на один балл значения Контактков, Союзников и Влияния (итого она потратила три балла). Она вернулась к Атрибутам и Способностям персонажа и решила на один пункт повысить Ловкость персонажа, потратив 5 дополнительных баллов. Теперь Ловкость Зафриэль равна трем, и это сделало ее более изящной и приспособленной к таким действиям, как уворот и

стрельба. Повышение значения Хитрости на один пункт (до 4) стоило еще двух дополнительных баллов (допускается на данном этапе развития). Теперь, когда эта Способность равна 4, Зафриэль может получить специализацию «Убедительная ложь». В Манипулировании Зафриэль получает специализацию «Обман». У Дженнифер осталось пять дополнительных баллов, которые ей нужно распределить.

Начальная Вера Зафриэль равна 3, Мука — 4, а Сила воли — 5 (сумме значений двух самых сильных Добродетелей). Дженнифер хотела бы увеличить Веру персонажа, но у нее не хватает для этого свободных баллов. Поэтому оставшиеся баллы она тратит на увеличение Обаяния на один пункт, доводя значение этой характеристики до четырех. Зафриэль получает специализацию «Оратор».

Создание Небесных Имен

У всех персонажей «Демонов» не менее трех имен: имя их смертного носителя, Небесное Имя демона, известное его собратьям, и Истинное Имя, отражающее глубинную сущность падшего. Истинные Имена — это набор магических символов, звуков и понятий, который едва ли может быть озвучен, зато Небесные Имена используются очень часто, особенно когда персонаж общается с другими падшими, поэтому выбору Небесного Имени следует уделить особое внимание.

Имена ангелов вы можете поискать в самых разнообразных источниках, начиная от Библии и других религиозных текстов, в том числе и апокрифов, и заканчивая «Энциклопедией ангелов», составленной Розмари Эллен Гуилей. Древние, оригинально звучащие имена можно найти в аккадских и вавилонских мифах и преданиях. Обратите внимание на «Поэму о Гильгамеше» и «Когда вверху» («Энума Элиш»). В этих произведениях вы с легкостью найдете информацию, которая поможет вам в создании Небесных Имен ваших персонажей.

АРХЕТИПЫ: ХАРАКТЕРЫ И МАСКИ

Все скрывают свои лица под масками, падшие — в особенности. Они носят маску смертных, лишь иногда позволяя окружающим увидеть, что же скрывается под ней. Все остальное время люди видят лишь то, что им показывают. Все мы по-разному ведем себя с разными людьми и в разных ситуациях, и падшие в этом не исключение.

Характер и маска помогают точнее определить личность персонажа. Характер — это то, что собой персонаж представляет на самом деле, это душа демона, глядящая на мир глазами человека. Маска — это то, что ваш персонаж демонстрирует миру, по большей части это остатки личности смертного носителя. Маска может дополнять Характер, а у персонажей, не стремящихся скрыть свое истинное лицо, может даже совпадать с ним. Но для большинства демонов такая открытость опасна, поэтому они прячут свое настоящее «Я» под личиной.

Сочетание Характера и Маски позволяет сконструировать личность персонажа, определить его цели и поведение. Впрочем, эти описания не дают полного представления о личности. В конце концов, сложно описать человека парой слов. Характере и маска — это та основа, на которой строится личность, ее основание. Личность будет развиваться по мере развития истории, и ее черты будут четче вырисовываться. Ядро личности, которым является Характер, служит своего рода фундаментом для развития.

Характер персонажа определенным образом влияет на игру. Персонаж восстанавливает Силу воли, совершая те поступки, которые согласуются с его Характером, потому что это дает ему чувство уверенности и повышает самооценку. Действуя согласно своему Характеру (см. детальное описание) персонаж с согласия Рассказчика может восстановить точки Силы воли (см. ниже).

Ниже приведены некоторые архетипы, которые вы можете использовать в игре. Игроки и Рассказчик могут создавать собственные архетипы, если ни один из уже имеющихся не подходит им.

Боец

Все создания не были созданными равными. Кто-то обречен на величие, кому-то это недоступно. Вы имеете возможность бросать и принимать вызовы и доказывать собственное величие в борьбе. Вся жизнь для вас — это вызов, который надо принять, это возможность проявить себя. При этом вы можете выбрать между дружеским состязанием и жестокой резней, когда доходит до дела.

Сила воли увеличивается, когда вы выигрываете в состязании.

Бонвиван

Когда-то целью существования было наслаждение. Может быть, это время ушло, но вы по-прежнему пытаетесь вернуть его. Только те, кто знает, что такое боль и страдания, могут находить удовольствие в самых простых вещах. Вам постоянно грозит вернуться к мучениям и агонии, все, за что вы сражались, оказалось пустышкой, так пользуйтесь моментом и наслаждайтесь жизнью! Вы вполне можете решать серьезные вопросы, но кто сказал, что при этом нельзя получить удовольствие?

Сила воли увеличивается, когда вы на самом деле радуетесь жизни и можете поделиться радостью с окружающими.

Браво

Кроткие унаследуют Землю? Разве что через ваш труп. Кротких в этом мире ждет разве что горе. Сильные берут то, что хотят. Сила всегда права, и вас это вполне устраивает, так как вы знаете, как пользоваться своей силой для получения желаемого. Вы уважаете силу в других, но всегда готовы обрушиться на слабого. Вы постоянно стремитесь идти вперед.

Сила воли увеличивается, когда вы достигаете успеха, применяя при этом силу. Вовсе не обязательно использовать физическую силу, вполне достаточно запугивания или давления.

Ворчун

Падшие подняли мятеж в защиту того, во что они верили, и были наказаны. Человечество получило свободу воли, но посмотрите, к чему это привело. Стоит ли удивляться, что вы относитесь ко всему этому весьма цинично? Вы склонны видеть во всем все самое худшее, выискивать недостатки, указывать на малейшую возможность того, что дела пойдут плохо, и никогда не упускаете случая сказать «А я предупреждал», когда ваши слова оказываются правдой.

Сила воли увеличивается, если вам удастся предсказать что-то плохое.

Диктатор

Есть два ответа на вопрос: неправильный и ваш. Можно сказать, что такое отношение к жизни — признак гордыни и высокомерия, но вас это не волнует. Вы видите результат, наличие которого невозможно опровергнуть. Кто-то должен взять на себя обязанность по принятию решения, так почему бы не вы? Так получается не потому, что вы умнее окружающих или у вас больше знаний (хотя может быть и так). Вы просто знаете, что такое ответственность.

Сила воли увеличивается, когда вы начинаете управлять группой людей или контролировать ситуацию.

Зодчий

Больше всего на свете Зодчий хочет создавать что-то долговечное. По его мнению, его работа помогает создавать действительность. Это может быть творчество на материальном или метафизическом уровне, например, создание института или предложение оригинальной идеи. Кое-кто из демонов еще помнит славу Творения и свою роль в нем. Они всеми силами пытаются вернуть часть той славы.

Сила воли увеличивается, когда вы создаете что-то долговечное.

Игрок

Жизнь — это риск. Все можно поставить на кон, даже свою силу, надо только надеяться, что все обернется к лучшему. Люди, боящиеся рискнуть, ведут скучную и пустую жизнь, но вас это не устраивает. Вы готовы рискнуть всем, если есть возможность получить нечто большее. Вас нельзя назвать безрассудным, но порой вы хватаетесь за возможности, которые остальные люди назвали бы невероятными.

Сила воли увеличивается, если вы рискуете и выигрываете.

Консерватор

В этом стремительно меняющемся мире вы можете положиться только на традиции. Вы уважаете историю, и вам ясно, что традиционный способ жизни - самый лучший. Если бы это было не так, почему бы он продержался так долго? Важно поддерживать традиционные ценности. Вы противитесь их изменению, разве что это будет жизненной необходимостью. Традиции для вас значат удобство, предсказуемость и стабильность.

Сила воли увеличивается, если освященные веками традиции оказываются лучшим способом поведения.

Конформист

Вы знаете свое место в механизме вселенной или, по крайней мере, верите, что когда-то его знали. Вы делали то, что вам говорили, до тех пор, пока более мудрые и уверенные не переубедили вас. Тогда вы присоединились к ним в восстании, а затем и в Яме. Сейчас вам требуется руководство, возможность снова стать частью группы, которой вы сможете предложить свои умения.

Сила воли увеличивается, если ваша группа достигает поставленной цели с вашей помощью.

Ловкач

Покупка душ... какая банальность. Когда игру ведете вы, ваши жертвы даже не подозревают, что вы уже завладели их душами, и благодарят вас за возможность сделать то, что вам надо. В конце концов, зачем рисковать собственной шкурой, если всегда найдется кто-то, кто все сделает за вас? Вы знаете, чего можно добиться искусной ложью, в особенности если она смешана с хорошо отмеренной долей правды.

Сила воли увеличивается, когда вы обманом добиваетесь нужного вам результата.

Мазохист

Они думают, что могут сломать вас? Они думают, что вы согнетесь под давлением? Так воспользуйтесь этим! Вы хотите настолько развить свою выносливость, чтобы можно было устоять против любых невзгод, которые будет угодно обрушить на вас вселенной. Вы не просто гордитесь своей способностью выносить боль, вы наслаждаетесь ею. Вы бросаетесь из крайности в крайность, чтобы испытать себя, и каждый раз раздвигаете пределы собственных возможностей. Может быть, когда-нибудь вы попадете в ситуацию, с которой не сможете справиться, но пока что с вами такого не случилось.

Сила воли увеличивается, если вы испытываете страдания, которые до этого вам не приходилось выносить.

Мученик

Порой кажется, что вы были созданы для страданий. Вы несете свою ношу с завидным упорством и достоинством, поскольку знаете, что у вашего страдания есть смысл — например, оно может приносить пользу другим. Все муки и терзания Ада не смогли сломить вашу волю, а что такое по сравнению с ними страдания мира смертных? Вы можете искренне верить в то, что говорите, или же преувеличивать свои терзания, чтобы привлечь внимание и добиться сочувствия.

Сила воли увеличивается, если вы жертвуете собой ради идеалов или выгоды другого человека.

Мятежник

Вы были среди первых восставших ангелов, и до сих пор гордитесь этим. Власти нужно бросать вызов, иначе она превращается в бессмысленное послушание. Вы пользуетесь каждой возможностью пойти против системы, потому что только так можно улучшить окружающий мир или просто показать, в какое болото он превратился.

Сила воли увеличивается, когда вам удается ослабить чью-либо власть.

Начальник

Творение — это упорядоченное явление. Когда-то все шло по упорядоченной схеме, все было на своем месте и работало с совершенной точностью. Сейчас, разумеется, части Творения пошли в разнос, далеко не все работает идеально, влияние хаоса постоянно увеличивается. Вас такая ситуация не устраивает. Самое важное для вас сейчас — восстановление и поддержание порядка, не важно, в отдельно взятой группе или всей вселенной.

Сила воли увеличивается, когда вам удастся при помощи хорошей организации выполнить серьезную работу.

Норовистая лошадка

Себя вы всегда ставите на первое место. Всем остальным лучше позаботиться о себе, о вас они заботиться вряд ли станут. Вы не хотите чувствовать себя обязанным. Вы сами разбираетесь со своими проблемами и ждете того же от окружающих. Прежде всего вы заботитесь о собственных интересах, но не видите ничего плохого в том, что ваша деятельность может принести пользу и кому-то еще, если, конечно, это не потребует от вас вмешательства в чужие дела.

Сила воли увеличивается, когда ваша сосредоточенность на собственных интересах приносит вам успех.

Нянюшка

Падшие сражались и страдали потому, что беспокоились о человечестве, о Творении и своем Творце. В некоторых из них это стремление к заботе оказалось неистребимо. Они всегда там, где требуется их помощь и сочувствие. Для кого-то видимость заботы стала полезной уловкой. Сочувствие может проложить вам путь к сердцу смертного, и его благодарность станет для вас настоящей наградой, не важно, оказывали вы ему помощь искренне или нет.

Сила воли увеличивается, если вы успешно помогли кому-то или проявили сочувствие.

Одержимый

Есть что-то (или кто-то), что вам обязательно надо иметь. Вся ваша жизнь определяется этой потребностью, можно даже сказать, одержимостью. Вы ставите эту потребность выше всего остального. Это могут быть наркотики или какой-нибудь вид деятельности. Некоторые падшие попадают под очарование простых телесных удовольствий, таких, как еда, выпивка и секс. Других влечет коллекционирование (чего угодно, от оккультных знаний до доказательств своего успеха). Демон может быть буквально одержим одним из смертных. Потребность в человеческой вере особенно сильно распространена среди падших.

Сила воли увеличивается, если вы полностью поддаетесь своей потребности и удовлетворяете ее.

Одиночка

Большую часть времени вы предоставлены сами себе, и вас это вполне устраивает. Лучшая компания для вас — вы сами. Возможно, некоторые привычки или манеры отталкивают от вас других людей, возможно, вы считаете, что другим людям с вами неинтересно, а может быть, вы просто не любите компании. Вы идете своим путем, сотрудничая с другими людьми, когда это вам выгодно, а затем вновь стараетесь остаться в одиночестве.

Сила воли увеличивается, когда вам в одиночку удастся выполнить какое-либо действие, приносящее пользу другому.

Отщепенец

Некоторые люди не вписываются в те группы и категории, на которые обычно делится общество. Вы принадлежите как раз к таким людям. Вам не нравится, когда вас пытаются систематизировать и

описать, вы чихать хотели на мнение окружающих и не собираетесь соответствовать их ожиданиям. Вы — это вы. Если кого-то это не устраивает, он может идти на хрен. Вы не желаете подчиняться предписаниям и условностям. Ваше своеобразие привлекает немало падших и смертных.

Сила воли увеличивается, если вам удастся проигнорировать или нарушить общепринятую условность.

Педагог

Во всей вселенной значение имеет только Знание. Вы ставите его превыше всего, но знаете, что знание бесполезно, если им не поделиться с кем-нибудь еще. В ваши обязанности входит научить другого тому, что вы знаете, чтобы он мог распространить это знание дальше. Чем больше человек знает, тем для него лучше. Кто-то может назвать вас всезнайкой, но вы и на самом деле знаете все.

Сила воли увеличивается, когда переданная вами мудрость помогает другому человеку добиться успеха.

Перфекционист

Вы меряете других ровно той же мерой, что и себя, но так как сами вы стремитесь к полному совершенству, остальным кажется, что вы требуете от них невозможного. Вам нужно только самое лучшее, все остальное вас не устраивает. Кое-кто может не оценить ваших высоких стандартов или внимания к деталям, зато все способны оценить результат. Именно это вам и нравится — удовлетворение от хорошо выполненной работы.

Сила воли увеличивается, когда вы прекрасно выполняете свою работу.

Раскаявшийся

Вы — самый страшный из всех грешников. Вы совершили преступления против Бога и Мироздания и понесли за них справедливое наказание. Та вина, которая постоянно гнетет вас — лишь часть вашего наказания. Вы увидели все совершенные вами ошибки и надеетесь, что рано или поздно получить прощение за все то, что успели натворить. Все, к чему вы стремитесь сейчас — это попытаться хоть как-то исправить то, что совершили в прошлом.

Сила воли увеличивается, когда вы чувствуете, что стали еще на шаг ближе к искуплению.

Ребенок

Все мы дети Создателя, но некоторые сохранили больше детскости (или ребячливости), чем остальные. Настоящий ребенок невинен, неопытен и не способен различать между злом и добром. В наше время такие дети — большая редкость, но все же кое-кто пытается вернуться к этому блаженному состоянию и достигает своей цели, войдя в тело смертного. Другой стороной жизни ребенка является его постоянная потребность во внимании. Требования ребенка должны быть удовлетворены, и удовлетворены немедленно. Дети не могут справляться со своими желаниями, поэтому они ищут тех, кто мог бы им помочь.

Сила воли увеличивается, если вам удастся убедить кого-нибудь позаботиться о вас или выполнить ваше желание, не получив за это ничего.

Сорвиголова

Вы живете ради того, чтобы чувствовать опасность. Возможность рискнуть жизнью заставляет вас почувствовать себя живым. Вы — сорвиголова, стремящийся к самым острым впечатлениям, ведь только они делают жизнь интересной. Нет той опасности, с которой вы отказались бы столкнуться, и с очень многими из них вы знакомы не понаслышке. После всего того, что вы пережили, вы хотите чувствовать, как бьется ваше сердце, как кровь струится по венам. Даже смерть больше не пугает вас.

Сила воли увеличивается, когда вы выполняете опасное задание, за которое взялись добровольно.

Стоик

То, что нас не убивает, делает нас сильнее. Там, где другие покорно подчиняются судьбе, вы сражаетесь. Ничто не может сломить вас, вы всегда находите способ победить. Желание других сдаться и выбрать легкий путь — то, чего вы бы никогда не сделали, - разочаровывает вас.

Сила воли увеличивается, когда вы стойко выносите неприятности или побуждаете других к тому же.

Судья

В Творении существует порядок, который следует поддерживать и понимать, этот порядок — ключ к успеху. Вы верите в системы, которые управляют вещами: юридическую систему, логические системы, бюрократические системы. Вы предпочитаете упорядоченную работу, хотя и не видите ничего плохого в новшествах, направленных на улучшение системы.

Сила воли увеличивается, когда вам удастся решить проблемы при помощи систематического и логически выверенного подхода.

Трикстер

Порой вы просто не можете не смеяться над абсурдностью окружающего вас мира, всей этой космической драмы бытия. Часто вам приходит в голову, что все это — грандиозная шутка, соль которой понимаете только вы. Неважно, насколько все идет плохо, вы все равно способны найти смешное в любой ситуации, таким образом улучшая себе настроение. Вы предпочитаете смеяться, а не плакать, и своими шутками и ехидством подталкиваете других к такому же поведению.

Сила воли увеличивается, когда вам удастся своими шутками поднять дух другим людям или побороть собственную боль.

Фанатик

У вас есть дело, и никто и ничто не сможет заставить вас свернуть с избранного пути. Вы полностью посвятили себя своему делу, подчинив ему все остальное в своей жизни. Цель оправдывает средства, поэтому, если потребуется, вы пожертвуете кем и чем угодно. Ваше личное дело может совпадать с целями любой из фракций падших (Глава 5), может касаться группы смертных или только вас самих. Что бы это ни было, вы постараетесь довести его до конца.

Сила воли увеличивается, если ваши поступки приближают вас к достижению вашей цели.

Фантазер

Кто-то видит мир таким, каков он есть, и спрашивает «Почему?»». Вы видите мир таким, каким он мог бы быть, и спрашиваете «Почему бы нет?»». Вы видите нечто более величественное, чем то, что окружает вас сейчас. Вы бросаете вызов вселенной, надеясь найти за ее пределами что-то лучшее. Status quo вас не удовлетворяет. Те, кто старается сохранять установившийся ход вещей, видят в вас угрозу, но их мнение вас не волнует. Вы следуете за своими видениями с твердой уверенностью, что можете сделать что-то большее, и никогда не теряете надежду.

Сила воли увеличивается, когда вы убеждаете других следовать их идеалам и мечтам.

Чудовище

Демон? Вы им покажете, что такое настоящий демон. Они не имеют ни малейшего понятия о том, что вам довелось испытать, но вы их просветите. Все чудовища из человеческих легенд и мифов, из их фильмов ужасов — лишь бледное отражение того, чем вы стали. Вы — воплощенное зло, бродящее по миру. Ни один порок не остался вами незамеченным, и очень скоро весь мир это почувствует.

Сила воли увеличивается, когда вы совершаете продиктованные злобой ужасные поступки.

Щеголь

Вера — самый дурманящий из всех эликсиров, а вас к тому же бодрит направленное на вас обожание и восхищение. Вы — создание славы, вы не можете скрывать свое сияние под грязным рубищем. Скорее уж вы станете показывать смертным чудеса и купаться в их поклонении и восторге. Ничто не возбуждает вас так, как возможность впечатлить кого-то и привлечь на свою сторону. Каждая такая победа заставляет вас чувствовать себя более живым и цельным.

Сила воли увеличивается, когда вам удастся впечатлить кого-нибудь.

Специализация

Некоторые демоны могут быть особенно талантливы в применении тех или иных своих способностей. Ученый часто специализируется в той или иной отрасли знаний, бойца можно узнать по характерному движению, артист может выбрать для себя определенный стиль или жанр. Чтобы лучше подчеркнуть те или иные характеристики персонажа, игроки могут выбрать специализацию.

Специализация - это особо умелое владение тем или иным аспектом Атрибута или Способности. Например, у персонажа может быть специализация «Неутомимый», основанная на его Выносливости и означающая, что он может быть энергичней, чем показывает имеющийся у него уровень Атрибута. У другого персонажа может быть специализация «Лицедейство», основанная на характеристике Выразительности, что указывает на его особые умения в таком способе выражения чувств и эмоций. Специализация помогает углубить те или иные характеристики персонажа.

Персонаж может выбрать любую специализацию по Способностям и Атрибутам, значение которых равно или превышает 4. При броске кубиков на эту характеристику в той ее части, что соответствует специализации, игрок может перебрасывать любой бросок, равный 10 и добавлять полученные успешные результаты к общей сумме. Если в результате повторного броска выпадет 10, игрок может вновь перебросить кубик и добавить полученный результат к общей сумме. Процедура может повторяться до тех пор, пока не останется выпавших «10».

АТТРИБУТЫ

У всех персонажей «Демонов» есть определенный набор основных характеристик, определяющих возможности каждого из них. Обычно значение Атрибутов варьируется от 1 (плохо) до 3 (хорошо). В некоторых случаях возможны значения 4 (превосходно) и 5 (на пределе человеческих возможностей). Некоторые из падших и других сверхъестественных созданий могут иметь значение Атрибутов выше 5, но такие случаи встречаются крайне редко.

Физические атрибуты

Физические атрибуты определяют характеристики тела персонажа: силу, ловкость, выносливость, здоровье и т. п. В случае падших физические атрибуты чаще всего характеризуют способности тела человека-носителя, хотя не все падшие обитают в телах людей. Для персонажей, полагающихся на силу и стремящихся к действию, эти атрибуты являются самыми важными.

Падшие с помощью силы Веры могут временно улучшить свои физические характеристики, подняв их до сверхъестественного уровня (см. ниже).

❖ Сила

Первый удар пришелся Харви Суилло по челюсти, заставив его голову резко дернуться. Солнечные очки слетели с него и упали на землю где-то в стороне. Микки ударил левой, но Харви почти машинально выбросил вверх руку и поймал запястье противника в железный захват. Он повернулся и посмотрел на вышибалу, продолжая сжимать его запястье, и под этим взглядом Микки упал на колени. Харви — демон Хасмед — смотрел на него сверху вниз, и один глаз у него был голубым, а второй — черным от запекшейся крови.

«Первый удар тебе ничего не стоил, - сказал он. — Но за остальные ты заплатишь».

Сила — это совокупность мускульных усилий и энергии персонажа. Он нее зависит, какой вес персонаж может поднять и нести, какой урон он может нанести оружием или в рукопашной, может ли он ломать вещи — вышибать дверь или сворачивать руку смертному. Сила персонажа добавляется к общему количеству бросков на определение урона в рукопашной схватке. Она также используется при совершении действий, требующих только физической силы.

Специализации: Яростная сила, Крепкие ноги, Резервы силы, Сильный захват.

* — **плохо:** вы можете поднять до 40 фунтов

** — **средне:** вы можете поднять до 100 фунтов

*** — **хорошо:** вы можете поднять до 250 фунтов

**** — **превосходно:** вы можете поднять до 400 фунтов

***** — **невероятно:** вы можете поднять до 650 фунтов.

❖ Ловкость

Магдиель бежала по крышам, ее ноги легко касались толя и черепицы, дыхание было частым и прерывистым. Они почти настигали ее, и ее поразила абсурдность ситуации — она, Ангел Смерти, была теперь не охотником, а жертвой. Она остановилась на краю крыши, широко раскинув руки, чтобы удержать равновесие и не упасть с высоты десятого этажа в темную аллею. Расстояние до следующей крыши было велико, Магдиель не была уверена, что сможет допрыгнуть, но по-другому спуститься с крыши она не могла, а преследователи подходили все ближе. Она разбежалась и прыгнула.



Ловкость — это способность персонажа к тому или иному физическому действию. Сюда входят такие характеристики, как сноровка, скорость, плавность, способность к координации, атлетические способности. Ловкость требуется для большинства действий, основанных на точности и способности к контролю, начиная от стрельбы и танцев и заканчивая работой с отмычками.

Специализации: Координация, Изыщество, Молниеносная Реакция, Быстрота.

* — **плохо:** вы достаточно неуклюжи и неповоротливы. Вы роняете вещи и часто спотыкаетесь.

** — **средне:** вас нельзя назвать увальнем, но и особым изяществом вы не отличаетесь.

*** — **хорошо:** в вас есть изящество или некоторый атлетизм.

**** — **превосходно:** ваш природный талант позволяет вам стать профессиональным спортсменом или танцором.

***** — **невероятно:** точность и изящество ваших движений завораживают.

❖ Выносливость

Алеjandro вступил в круг кричащих и улюлюкающих бандитов, чтобы встать лицом к лицу с их вожаком, чьи мускулы, покрытые тонкой пленкой пота, блестели в желтом свете раскачивающейся под потолком лампочки. Алеjandro намеренно снял рубашку, чтобы все могли увидеть шрамы, покрывающие его спину и руки. Чего бы они ни придумали, ему приходилось выносить вещи похуже.

Он уверенно улыбнулся вожаку бандитов, который на какое-то мгновение растерялся. «После вас», — сказал он.

Удар был нанесен без предупреждения: кулак с размаху вонзился в живот. Он согнулся, слыша, как все вокруг кричат и смеются. Затем он медленно выпрямился. Шум утих.

«Это все, на что ты способен?» - спросил он вожака. Демон Малак Охотник, скрывающийся за лицом Алехандро, улыбался.

«Теперь моя очередь».

Выносливость — это сочетание общего физического состояния персонажа, его здоровья, стойкости и прочности. От выносливости зависит, какое напряжение вы можете вынести, сколько физических неудобств, в том числе голод, жажду и боль, вы способны пережить без особого труда. Она определяет вашу способность бороться с болезнями и ядами, переносить физические травмы. Эта характеристика также включает вашу настойчивость и волю к жизни.

Специализации: Упорный, Здоровый, Неутомимый, Выносливый.

* — **плохо:** вы постоянно болеете и легко покрываетесь синяками.

** — **средне:** у вас довольно хорошее здоровье, вы способны вынести пару ударов, прежде чем упадете.

*** — **хорошо:** вы можете довольно долго бежать или подниматься по ступеням, не испытывая трудностей с дыханием, вы редко болеете.

**** — **превосходно:** вы можете пробежать марафон, у вас отличное здоровье.

***** — **невероятно:** вы можете неделю идти по пустыне без еды и воды или совершать другие подвиги в том же духе.

СОЦИАЛЬНЫЕ АТТРИБУТЫ

Социальные атрибуты влияют на взаимодействие людей в обществе. Сюда входят такие характеристики, как шарм, убедительность, эмпатия, стильность и внешность. Падающие во многом зависят от веры людей и их доброй воли, поэтому они хорошо научились играть в социальные игры. Социальные атрибуты выбираются в качестве основных для персонажей, которые будут много общаться с людьми или рассчитывают приобрести влияние.

❖ Обаяние

Когда Гавиэль вошел в комнату, все разговоры затихли и все взгляды обратились к нему. Его внешность нельзя было назвать выдающейся, но само его присутствие словно электризовало воздух помещения. Все, затаив дыхание, ждали, что же он скажет. Гавиэль наслаждался моментом, выжидая, когда же тишина станет почти болезненной, а затем обратился к своим последователям: «Бог мертв», - сказал он. — «И я собрал вас всех здесь, чтобы вы смогли присутствовать на похоронах».

У некоторых людей есть нечто, что моментально привлекает вас к ним, в то время как другие могут вызывать отвращение или ненависть. Это свойство называется Обаянием и включает в себя привлекательность, шарм и личную притягательность. Харизматичные персонажи обычно хорошо ладят с другими людьми и легко заводят друзей, в то время как те, кому с Обаянием не повезло,

вынуждены по-настоящему бороться, чтобы привлечь к себе людей. Обаяние используется вместе со Способностями, связанными с завоеванием чьего-либо доверия или с совместной работой. Обаяние очень полезно падишим, которые собирают веру у смертных (см. ниже).

Специализации: Восхитительный, Прирожденный лидер, Красноречивый, Златоуст, Симпатичный, Остроумный.

* — **плохо:** в вас есть что-то, что отталкивает от вас людей.

** — **средне:** вы достаточно милы, у вас есть несколько друзей.

*** — **хорошо:** люди доверяют вам и приходят к вам со своими заботами.

**** — **превосходно:** люди очарованы вами, все стремятся быть вашими друзьями.

***** — **невероятно:** вы с легкостью можете стать влиятельным политическим деятелем.

❖ Манипулирование

«Леди и джентльмены, те голословные обвинения, которые миссис Аллеманд выдвигает в адрес моего клиента, стали слишком распространенным приемом в делах о разводе, потому что заявления о насилии над ребенком и супругой всегда несут большую эмоциональную нагрузку. Вы невольно начинаете сочувствовать жертвам. Но настоящая жертва в нашем случае — это Чарли Аллеманд, который всего лишь старался быть хорошим мужем и отцом, а в качестве награды получил ложь, недоверие и попытку очернить его имя. Если вы внимательно изучите все обстоятельства этого дела — в особенности показания миссис Аллеманд — я уверена, что вы примете правильное решение. Благодарю вас».

Возвращаясь на свое место, Лора Блейк сохраняла невозмутимый вид, не позволяя даже тени триумфа, который она сейчас ощущала, проявиться на ее лице. Она могла вертеть присяжными, как ей только заблагорассудится. И разве важно, что на самом деле Аллеманд был виновен в том, в чем его обвиняли? Он заплатил, а она принесла ему желаемое оправдание и указала, какие средства помогут ему выиграть бракоразводный процесс.

Манипулирование — это способность персонажа влиять на чувства и мнения других людей. От Обаяния зависит, как люди вас воспринимают, но Манипулирование требует более активных действий. Это может быть, например, защита своего мнения, выбор правильных слов в речи или создание подходящей художественной композиции. Это может быть и прямая попытка навязать свое мнение с помощью ораторского искусства, актерства или подобных трюков.

Манипулирование может быть опасным, так как людям не нравится, когда их используют. Неудачный бросок на Манипулирование может привести к тому, что вашего персонажа будут холодно принимать в обществе или вовсе откажут ему в приеме, а неловкая попытка исправить ситуацию может и вовсе привести к появлению нового врага. Разумеется, хорошо сделанная работа редко позволяет людям узнать, что ими манипулировали. Им просто кажется, что слова персонажа звучат весьма разумно и здраво. Людям с высоким значением Манипулирования окружающие или полностью доверяют (если не знают, что они — манипуляторы) или не доверяют вовсе (если знают).

Специализации: Коварство, Убеждение, Уговоры, Соблазнение.

* — **плохо**: вам редко удается настоять на своем, разве что кто-то сразу с вами соглашается.

** — **средне**: порой вам удается одержать верх в споре и заставить своих друзей действовать на благо вам.

*** — **хорошо**: чаще всего вам удается настоять на своем.

**** — **превосходно**: люди оказывают вам разного рода услуги, а потом еще и благодарят за это.

***** — **невероятно**: «Так мне просто надо расписаться кровью, да?»

❖ **Внешность**

Тулли наблюдал, как охранники на входе отгоняют от дверей еще нескольких недовольных юнцов, пытавшихся пройти внутрь. «Инферно» не был какой-то там забегаловкой, и они должны были это понять. Это было заведение с самой «горячей» программой в городе, так что можно было позволить себе быть разборчивым.

А затем вперед выступила она, и толпа расступалась, давая ей пройти. Тулли в одно мгновение охватил взглядом красное платье, которое облегло тело как вторая кожа и подчеркивало все соблазнительные выпуклости, рубиновые губы и угольно-черные волосы, безупречную кожу, и в удивлении раскрыл рот.

«Вы!» - выдохнул он. Прекрасное видение приподняло бровь и улыбнулось Тулли, от чего его сердце громко забило. Она шагнула вперед, оперлась на предложенную им руку, и он лично провел ее в клуб. Она уже не первый раз приходила в «Инферно», но такой он видел ее впервые. В любом случае, ему повезло.

Внешность — это совокупность красоты, грации, стиля и общей привлекательности персонажа. Это не просто физическая привлекательность, хотя и она важна. Это также то, как персонаж может подать себя, его способность произвести впечатление. Если Обаяние показывает, насколько привлекателен персонаж, Внешность определяет то впечатление, которое персонаж может произвести, не говоря ни слова. Это то, что можно заметить, бросив взгляд на толпу, это впечатление от фотографии (или любого другого изображения персонажа), которое мы получаем, даже не встречаясь с ним.

Внешность важна для ситуаций, когда персонажу нужно произвести впечатление, в особенности если внешность и действия значат больше, чем слова. В тех случаях, когда важны первое впечатление и внешность, остальные Социальные атрибуты персонажа не могут быть выше, чем значение Внешности. Трудно быть убедительным и милым, если люди просто не желают обращать на тебя внимания.

Специализации: Привлекательность, Безупречность, Изящество, Невинность, Соблазн.

* — **плохо**: вас сложно назвать привлекательным. Возможно, это связано с вашей внешностью, привычками, мировоззрением или всем вместе взятым.

** — **средне**: вас трудно заметить в толпе (порой это даже бывает полезно).

*** — **хорошо**: с вами часто пытаются познакомиться на улице.

**** — **превосходно**: вам часто говорят, что вы могли бы быть моделью.

***** — **невероятно**: вы великолепны. Люди или смотрят на вас, разинув рот, или же бешено вам завидуют.

МЕНТАЛЬНЫЕ АТТРИБУТЫ

Ментальные атрибуты определяют такие свойства, как мышление, память, способность к умозаключениям, понимание, способность учиться и время реакции. Для персонажей, занимающихся умственной работой (например, ученых), а также для тех, кто предпочитает перехитрить своих противников, вместо того, чтобы победить их силой или переубедить, они должны быть основными атрибутами.

❖ Восприятие

«Эй, детектив, что Вы на это скажете?»

Детектив Герхард Либнер наклонился, чтобы рассмотреть, что именно держит в руке полицейский, стоящий рядом с накрытым брезентом телом. Руки полицейского были затянуты в перчатки, он держал загадочный предмет так осторожно, словно боялся, что тот его укусит. Это были пожелтевшие листы пергамента, надписи на которых были нанесены чем-то, очень похожим на засохшую кровь. Возможно, кровь жертвы. Либнер — точнее, Ахрималь — понял, что надписи сделаны на языке Еноха. Кто-то наверняка пытался оставить сообщение.

«Упакуйте это и прикрепите ярлык», - сказал он мрачно. По крайней мере, теперь он знал, с чего ему надо начинать.

Восприятие означает способность персонажа замечать, что происходит в окружающем мире и делать выводы на основе мелких деталей и нюансов. Часто эта способность проявляется бессознательно, на уровне интуиции, хотя персонаж может сфокусировать ее при изучении чего-либо или исследовании территории. Восприятие определяет, насколько персонаж обращает внимание на то, что происходит рядом с ним. Рассеянный интеллигент может быть очень умным, но восприятия ему будет не хватать. Ум уставшего человека может остаться острым, но он не будет замечать множества мелочей.

Восприятие учитывается при большинстве бросков, определяющих ощущения персонажа. Сюда входит способность замечать мелкие детали, находить (и избегать) ловушки и засады, умение пользоваться мельчайшими уликами и намеками, находить места и вещи, которые другие персонажи пытались спрятать.

Специализации: Осведомленность, Проницательность, Догадливость, Интуиция, Внимательность.

* — **плохо**: вы рассеяны. Часто говорите «А? Что?»». Возможно, вы постоянно заняты собой и своими мыслями и не обращаете внимания на окружающий мир.

** — **средне**: вы замечаете многое, но все-таки некоторые вещи от вас ускользают.

*** — **хорошо**: обычно вы замечаете те мелочи, которые упускают другие.

******** — **превосходно**: мало что может ускользнуть от вашего взора.

********* — **невероятно**: ваша наблюдательность может сделать вас превосходным сыщиком (или шпионом).

❖ Интеллект

«Ты сможет это починить, Сэм?»

Сэм Эшбери поднял голову от покореженных внутренностей машины и поскреб серую щетину на подбородке.

«А то нет. Это просто. Да она будет бегать лучше, чем раньше. Я б сказал, что могу починить что угодно, кроме того, что на самом деле сломано. С машинами просто, а вот людей чинить нелегко».

Интеллект определяет способность к умозаключениям и знания персонажа, его память, способность находить решения и анализировать возможности. От него также зависит критичность восприятия, творчество и способность воспринимать новую информацию.

Интеллект важен для способностей, связанных с наукой и учебой, в особенности тех, что затрагивают большой объем знаний. Он используется при решении разного рода загадок, например, при разгадывании ребусов, анализе улик, ведущих к раскрытию какой-либо тайны, при сложных математических вычислениях в уме. Умные персонажи не обязательно умеют хорошо общаться с людьми (это скорее относится к Социальным атрибутам), они не всегда все быстро схватывают (эта способность определяется Сообразительностью).

Низкий интеллект вовсе не обязательно означает глупость. Возможно, персонаж не смог получить хорошего образования или же у него своеобразный тип мышления. Высокий интеллект проявляется у разных персонажей по-разному. У кого-то он может обернуться прекрасной памятью, у кого-то — блестящими аналитическими способностями.

Специализации: Книжный червь, Творчество, Дедукция, Запоминание.

***** — **плохо**: вы медленно соображаете или же просто недостаточно «образованы».

****** — **средне**: вы не глупы, но и не отличаетесь особыми умственными способностями.

******* — **хорошо**: вы достаточно умны и неплохо образованы.

******** — **превосходно**: в своем классе вы были умнее всех, и почти все об этом знали.

********* — **невероятно**: вы — настоящий гений. Блестящий ум!

❖ Сообразительность

Магдиель не могла бежать вечно. Пора было разобраться с преследователями, сейчас, когда она сумела выиграть для себя пару минут. Узкий лестничный пролет и шкаф, забитый хозяйственными принадлежностями, предоставляли не так уж много возможностей, но, взглянув на них еще раз, она начала составлять план. Она прочла, что было написано на некоторых бутылках в шкафу, и лишь

укрепилась в своем мнении. Смешивая ингредиенты, она подумала, что порой неплохо знать, сколькими способами можно убить человека.

Сообразительность определяет, насколько быстро персонаж думает, определяет такие качества, как сноровка, хитрость, время реакции, интуиция (которая может быть противопоставлена рационализму) и т. д. Интеллект определяет, насколько хорошо персонаж думает, а Сообразительность — насколько быстро у него это получается. Персонаж с высоким значением Сообразительности редко бывает захвачен врасплох, его мало чем можно надолго удивить. Он способен мгновенно реагировать на изменившуюся ситуацию, в то время как персонаж с низкой Сообразительностью будет все долго прикидывать и стараться все заранее распланировать и предусмотреть.

Сообразительность важна в ситуациях, когда персонажу приходится быстро думать и принимать решение. Она позволяет сохранять спокойствие в трудных обстоятельствах и с изяществом уходить от опасности. Персонажей с высокой Сообразительностью трудно обмануть, ими сложно манипулировать. Низкая Сообразительность делает персонажа легкой добычей для обманщика.

Специализации: Интуиция, Быстрый ум, Острый ум, Стратег.

* — **плохо:** вы постоянно колеблетесь и с трудом принимаете даже самые простые решения.

** — **средне:** вы довольно быстро принимаете решения, но вас так легко удивить...

*** — **хорошо:** вы сохраняете спокойствие даже тогда, когда все вокруг вас потеряли голову (даже в буквальном смысле слова).

**** — **превосходно:** вы всегда находите наилучший выход или решение.

***** — **невероятно :** вы реагируете со скоростью мысли — многие люди даже не успевают заметить, что что-то произошло.

СПОСОБНОСТИ

Атрибуты есть у всех персонажей, в то время как Способности — это характеристики, приобретаемые в процессе обучения. Атрибуты описывают возможности персонажа, Способности — то, что он научился делать с этими возможностями. Если вы сильны, вы можете нанести неплохой удар, но эффективность удара возрастет во много раз, если вы будете знать, как ударить и куда нужно бить, чтобы нанести наибольший вред. При определении числа кубиков, которые игрок бросает для совершения действия, Способность обычно образует пару с Атрибутом (сочетание возможности и умения).

Каждая из способностей охватывает довольно широкий спектр умений и знаний. Игроки могут выбрать для своего персонажа специализацию в той или иной Способности, даже если значение этой специализации не превышает 4. Это объясняется тем, что часто персонажи изучают тот или иной аспект Способности, а не все предоставляемые ею возможности.

Таланты

Таланты — это те способности, которые в той или иной степени есть у каждого. Они познаются интуитивно, их можно развить только через опыт и практику. Трудно узнать что-то о своем Таланте из книг и лекций. Лучшее всего развить их можно, применяя их на практике, повторяя некоторые действия снова и снова. Персонажи с высокими значениями Талантов обычно имеют неплохой опыт их использования. Если вы пытаетесь применить Талант, которым ваш персонаж не обладает, бросьте кубик на соответствующий Атрибут без штрафа за трудность. Все мы хотя бы в потенциале обладаем Талантами, поскольку их природа во многом интуитивна.

❖ Бдительность

«Кто здесь?» - Ахрималь задал вопрос в пустоту, внимательно взглядываясь в тени. — «Ты можешь выйти, я и так знаю, что ты здесь».

Темная фигура выступила из тени в углу комнаты, и Ахрималь медленно опустил руку на рукоятку пистолета, который носил в кармане.

«Я получил твое сообщение», - сказал он. — «Я пришел, чтобы передать свое».

Бдительность — это умение замечать, что происходит вокруг вас. Обычно она идет в паре с восприятием и дополняет эту характеристику. Бдительность позволяет вам видеть, что происходит, а Восприятие заставляет обращать внимание на мелкие детали. Бдительность отличается от Осведомленности, поскольку проявляется в физическом мире, в то время как Осведомленность позволяет следить за миром сверхъестественного.

* — **Новичок.** Вы обращаете на окружающий вас мир чуть больше внимания, чем большинство людей.

** — **Опытный.** Мало что ускользает от вашего внимания.

*** — **Специалист.** Вы всегда в той или иной мере осознаете, что происходит вокруг вас.

**** — **Эксперт.** Вас очень сложно захватить врасплох.

***** — **Мастер.** Вы замечаете все, что происходит рядом с вами, даже те вещи, которые люди вообще не видят.

Владеют: телохранители, охотники, следователи, журналисты, полицейские, сотрудники служб безопасности.

Специализации: Опасность, Спрятанные предметы, Люди, Особое чутье (зрение, слух и т. п.).

❖ Атлетизм

Она чуть не упала — инерция прыжка истощилась до того, как она долетела до крыши. Ударившись всем телом о стену, Магдиель вцепилась в карниз, затем быстро перебралась на крышу, перекатилась на спину и на мгновение застыла, чтобы перевести дыхание. Потом она вскочила на ноги. «Посмотрим, как они с этим справятся», - подумала она.

Атлетизм включает в себя все основные способности и таланты, связанные с такими видами деятельности, как бег, прыжки, плавание, метание, акробатика и т. д. Он не влияет на способность поднимать тяжести (здесь учитывается только физическая сила) или некоторые особо выделенные навыки (например, Уворот и Фехтование).

** — Новичок. Неразвитый талант, начальная подготовка.*

*** — Опытный. Атлет из старшей школы.*

**** — Специалист. Вы могли бы быть профессиональным спортсменом.*

***** — Эксперт. В своем виде спорта вы занимаете далеко не последнее место.*

****** — Мастер. Вы можете участвовать в Олимпийских играх.*

Владеют: спортсмены, люди, заботящиеся о своем здоровье, наездники, дети, солдаты.

Специализации: Акробатика, Альпинизм, Танцы, Прыжки, Бег, Спорт (нужно указать, какой), Плавание, Метание.

❖ Осведомленность

Глаза Гидеона сузились, когда он почувствовал неестественный жар, исходящий от женщины в красном, чье присутствие он только что ощутил. Ее красота была чем-то большим, чем красота смертного, такая красота могла сокрушать праведников и приводить к падению королевства. Гидеон знал это слишком хорошо. Когда женщина повернулась к нему, он понял, что она тоже догадывается о его подлинной сути.

«Кто ты?» - спросил он, застав дыхание. — «И что ты здесь делаешь?»

Бдительность позволяет следить за физическим миром, Осведомленность же определяет способность персонажа чувствовать мир сверхъестественного. Это что-то вроде шестого чувства, способность заглянуть за фасад Мира Тьмы и увидеть, что же на самом деле скрывается за личиной. Этой способностью обычно обладают только сверхъестественные существа, такие, как падшие, маги и духи, хотя кое-кто из смертных тоже может владеть Осведомленностью.

Персонажи с Осведомленностью могут иметь определенные предчувствия, прозрения и догадки (их достоверность зависит от значения Осведомленности и результатов бросков), касающиеся сверхъестественного мира. Например, они могут узнать в толпе сверхъестественное существо вроде вампира или другого падшего или почувствовать, что кто-то пользуется сверхъестественными силами. Осведомленность позволяет получить только самую общую информацию, так сказать, сырье для размышлений. Чтобы понять, что именно они почувствовали, персонажи должны обладать и другими знаниями и навыками (например, Окультными знаниями).

С помощью Осведомленности персонажи могут «сканировать» близлежащую территорию в поисках сверхъестественных существ. Рассказчик также может тайком бросать кубики, чтобы определить, ощущает ли персонаж присутствие поблизости незнакомого сверхъестественного создания или силы.

** — Новичок. Порой вы чувствуете странную вибрацию, исходящую от некоторых людей и мест.*

*** — Опытный. Вы узнаете сверхъестественное, когда видите его или вступаете с ним в контакт.*

***** — Специалист.** Вы чувствуете течение тайных энергий мира, скрытых за вуалью повседневности.

****** — Эксперт.** Вы чувствуете мельчайшие проявления сверхъестественного рядом с вами.

******* — Мастер.** Вы можете чувствовать проявления сверхъестественного не только поблизости от вас, но и на достаточно большом расстоянии, если эти проявления были достаточно сильны.

Владеют: падшие, маги, приверженцы течения *New Age*, медиумы, духи.

Специализации: Демоны, Магия, Места силы, Духи, Сверхъестественные явления, Вампиры.

❖ Рукопашный бой

Сокрушительный хук справа, нанесенный Алехандро, заставил главаря бандитов крутануться на месте и упасть на пол. Алехандро медленно выпрямился и саднящими костяшками пальцев стер кровь с разбитых губ.

«Еще есть желающие?» - поинтересовался он, обнажив зубы в ухмылке. Желающих не нашлось.

Эта характеристика определяет способности персонажа к рукопашному бою, начиная от грубой уличной драки и заканчивая «утонченным искусством» бокса. Для падших, способных менять форму, она также определяет возможность сражаться клыками и когтями (и всеми остальными частями тела). Сюда включается умение правильно ударить, знание, куда надо бить, чтобы нанести максимальный урон, умение защититься. Персонаж может развить эту способность тренировками, она может развиться из-за его образа жизни. На развитие Рукопашного боя могут повлиять и оба эти фактора одновременно. Персонажи с высоким значением Рукопашного боя обычно владеют несколькими стилями и техниками боя.

*** — Новичок.** Вы знаете, как нанести удар, не повредив при этом себе, знаете наиболее уязвимые участки тела.

**** — Опытный.** Вы можете выстоять в драке почти против любого человека.

***** — Специалист.** Некоторое время вам постоянно приходилось драться (и обычно вы выигрывали).

****** — Эксперт.** Вы могли бы быть профессиональным бойцом, даже чемпионом.

******* — Мастер.** Добро пожаловать в бойцовский клуб. Вы в деле.

Владеют: бандиты, боксеры, люди, занимающиеся боевыми искусствами, полицейские, солдаты.

Специализации: Основы самозащиты, Бокс, Грязная драка, Боевые искусства (указать, какое именно), Борьба.

❖ Уворот

Это был лишь намек на движение, легчайший шум, но Лора ощутила его и метнулась за стоящий на парковочной площадке BMW за мгновение до того, как пуля прошла одну из боковых панелей автомобиля. Женщина стояла, согнувшись, и слушала, как удаляются шаги. Кто бы это ни был, он не остался, чтобы проверить, что с ней. Это было ошибкой с его стороны.

Самосохранение — один из основных инстинктов, а Уворот представляет собой этот инстинкт, развитый до уровня способности. Способности, позволяющей уходить от опасности. Когда на вас нападают, Уворот позволяет вам избежать удара. Вы можете спрятаться за укрытием, отступить в сторону или выполнить несколько странных телодвижений, отвлекающих противника.

* — **Новичок.** Вас часто выручают рефлексы.

** — **Опытный.** Ваши тренировки (или количество полученных ударов) научили вас вовремя уходить в сторону.

*** — **Специалист.** Вы легко и грациозно можете уклониться от большинства ударов.

**** — **Эксперт.** Ваш противник очень удивляется, когда обнаруживает, что вы стоите совсем не там, куда он наносил удар.

***** — **Мастер.** Вы способны увернуться от летящих в вас пуль.

Владеют: преступники, люди, владеющие боевыми искусствами, полицейские, солдаты, искатели приключений.

Специализации: Укрытие, Работа ног, Прыжки, Уход в сторону, Акробатика.

❖ Эмпатия

«Сейчас трудно встретить человека», - сказал он, опрокидывая в себя третий стакан с выпивкой. С каждым стаканом его выражения становились все несдержанней, а отчаяние — все более очевидным.

«Я понимаю вас», - ответила Сабриэль. — «Я сама не часто захожу в бары». Это был именно тот тип женщины, который он искал — слегка неуверенная в себе, не от мира сего, более близкая к тому миру, что знал он. «Почему бы нам не уйти отсюда?» - продолжила она. — «Я бы хотела взглянуть на ту коллекцию комиксов, о которой вы рассказывали».

Он улыбнулся так, как будто получил подарок от Господа. Если бы только он знал...

Эмпатия — это умение воспринимать настроение и эмоции окружающих. Для кого-то это язык тела и другие невербальные знаки, для кого-то - почти сверхъестественное чувство, позволяющее узнать эмоции других людей. Эмпатия позволяет понять, как себя чувствуют другие люди, не важно, сочувствуете вы им или нет. Порой бывает полезно знать, что какой-то человек лишь притворяется, на самом деле не испытывая никаких эмоций или же пытаясь скрыть свои истинные переживания под маской лжи. Разумеется, это не самые точные знания. Чем больше времени вы проводите с кем-то и чем лучше вы этого человека знаете, тем проще вам понять, что он ощущает и испытывает.

* — **Новичок.** Порой вы понимаете невербальные знаки или ощущаете некую «вибрацию», исходящую от других людей.

** — **Опытный.** Вы умеете хорошо слушать, люди готовы довериться вам.

*** — **Специалист.** От вас трудно что-нибудь скрыть. Рано или поздно вы все узнаете.

****** — Эксперт.** Никто не соглашается играть с вами в покер — вы слишком хорошо понимаете выражения лиц.

******* — Мастер.** Люди для вас подобны открытой книге — вы понимаете малейшие нюансы и оттенки их чувств и переживаний.

Владеют: сиделки, консультанты, следователи, родители, социальные работники.

Специализации: Расстройства, Эмоции, Ложь, Мотивы, Личности.

❖ Выразительность

«Заповеди говорят нам, чего нам следует избегать. «Да не сотвори» того, «да не возжелай» этого... Я говорю вам, что единственным законом для вас будет «Делай, что ты желаешь», потому что истины нет, а значит, все позволено». Гавиэль решил, что мешанина из Кроули и Гасана⁴ звучит несколько банально, но стоящие перед ним люди хотели слышать именно эти слова.

У слов есть своя собственная сила, а Выразительность позволяет использовать слова так, чтобы они будили сомнения, вызывали те или иные чувства, казались убедительным аргументом. Сюда входят все речевые способы выражения, от поэзии и художественной прозы до ораторского искусства. Персонажи могут пользоваться этой способностью при написании сочинений или произнесении мгновенно составленной речи или запоминающегося тоста. Правильное применение Выразительности позволяет повлиять на мнение окружающих, заставляет прислушаться к вашим словам, удерживает внимание аудитории.

* — **Новичок.** Вы в общих чертах знакомы с правилами построения предложений и можете правильно подобрать слова.

** — **Опытный.** У вас хороший словарный запас, вы с успехом им пользуетесь.

*** — **Специалист.** Вы всегда тщательно подбираете слова и добиваетесь хорошего результата.

**** — **Эксперт.** Вы можете писать бестселлеры или речи для политиков.

***** — **Мастер.** Ваши работы могут затронуть сердца и умы миллионов людей.

Владеют: актеры, бизнесмены, поэты, политики, писатели.

Специализации: Драма, Игра, Импровизация, Поэзия, Проза, Речи, Технические описания.

❖ Запугивание

«Я не собираюсь повторять этого дважды», - сказал Хасмед, глядя на вышибалу своими разноцветными глазами — красивым голубым и кроваво-черным, злым. «Если ты еще раз вздумаешь сыграть со мной подобную шутку, я позабочусь о том, чтобы ты до конца своей жизни ел через соломинку. Понял?»

Страх — это мощное оружие, он отлично симулирует людей. Запугивание включает в себя миллионы способов добиться от людей желаемого с помощью страха и силы воли. Это может быть физическая угроза (демонстрация силы) или демонстрация собственного превосходства при помощи правильно

выбранной позиции и линии поведения. Запугиванием можно принудить людей к сотрудничеству (даже против их воли), заставить отступить или вытянуть из них информацию.

* — **Новичок.** Вы знаете, как надо надавить на людей, чтобы заставить их отступить.

** — **Опытный.** Вы без особых трудностей можете смутить большинство людей.

*** — **Специалист.** Вы можете предотвратить драку одним-единственным взглядом или словом.

**** — **Эксперт.** Люди подчиняются вам без малейших усилий с вашей стороны.

***** — **Мастер.** Вы можете одним взглядом вызвать у человека дрожь в коленках.

Владеют: вышибалы, хулиганы, лидеры сект, должностные лица, гангстеры.

Специализации: Блеф, Испуг, Физические угрозы, Смущение, Скрытые угрозы.

❖ Интуиция

«Сефидор!» - Преступник не обратил внимания на крик, продолжая изучать внутренности грубо сработанной бомбы. Это была любительская работа, явно выполненная в спешке, так что провода представляли собой какой-то спутанный клубок. Ему нужно было отсоединить таймер, иначе останки Сэма Эшбери раскидает взрывом по всей округе. К несчастью, на принятие правильного решения ему оставалось лишь 10 секунд. Он подцепил один из проводков и перерезал его кусачками. Вот и все, подумал он.

Кто-то называет это «хорошо развитыми чувствами», кто-то — подсознательной логикой, способностью находить правильное решение, не размышляя над ним — с помощью чистой интуиции. Интуиция — это способность из двух (или нескольких) возможностей выбрать наиболее подходящую. Это инстинкт, позволяющий вовремя принять правильное решение. Эта способность отражается броском кубика всякий раз, когда персонаж должен наобум принять решение, например, выбрать, какой именно проводок нужно перерезать, чтобы остановить таймер бомбы, или куда свернуть, чтобы выбраться из полного опасностей лабиринта. Игроки могут делать броски на Интуицию, если они попали в затруднение или должны быстро принять решение. Рассказчик может бросать кубики на Интуицию, если хочет дать игрокам какие-либо намеки или развить историю.

* — **Новичок.** Вы способны сделать правильный выбор.

** — **Опытный.** Вы научились прислушиваться к своим инстинктам и доверять им.

*** — **Специалист.** К вам прислушиваются, когда вы говорите, что у вас «плохое предчувствие».

**** — **Эксперт.** Вы можете сорвать куш, играя на бирже.

***** — **Мастер.** До сих пор вам всегда удавалось сделать правильный выбор в последнюю минуту.

Владеют: сорвиголовы, предприниматели, азартные игроки, матери.

Специализации: Опасность, Азартная игра, Предвидение, Вдохновение, Удача.

❖ Лидерство

«Вами управляет книга, написанная две тысячи лет назад? Вы хотите бездумно подчиняться обществу и жить так, как жили ваши родители?» Кое-кто из слушающих сказал «Нет», но прозвучало это не очень убедительно. «Хотите?» - настаивал он. «Нет!» - вновь последовал ответ. «Хотите ли вы стать свободными?»

«Да!» - закричали они. Глубоко в душе Гавиэль ликовал. Они принадлежат ему. Он покажет им. Он поведет их к свободе.

Чтобы собрать группу людей, организовать ее и заставить выполнять какую-нибудь работу, требуется особое качество — Лидерство. Лидерство включает в себя как способность организовать и направить людей, так и умение заставить людей с охотой подчиняться вам, ждать ваших указаний. Лидерство не увеличивает ваше умение разбираться с трудностями, но дает вам хорошую возможность собрать людей для их преодоления. Оно не означает, что вы будете принимать правильные решения, но люди все равно будут следовать за вами. В конце концов, Лидерство Люцифера привело падших к восстанию, и посмотрите, чем оно закончилось.

* — **Новичок.** Вы можете собрать группу друзей или коллег для выполнения задания.

** — **Опытный.** Люди часто ждут от вас руководства и указаний.

*** — **Специалист.** Вы можете взять на себя руководство практически в любой ситуации и заставить даже незнакомцев работать с вами какое-то время.

**** — **Эксперт.** Ваши последователи любят вас и восхищаются вами, а вы знаете, как их можно мотивировать.

***** — **Мастер.** Вы можете с успехом возглавить страну или международную корпорацию.

Владеют: демагоги, начальники, должностные лица, управляющие, кадровые офицеры, политики.

Специализации: Распределение обязанностей, Управление, Вдохновение, Организация, Речь.

❖ Знание улицы

Детектив Либнер заплатил за газету и теперь стоял, прихлебывая уже остывший кофе из пластикового стаканчика. Он бросил взгляд на стоящего рядом мужчину, который покупал какие-то журналы для подростков.

«Сегодня ночью», - сказал мужчина, даже не глядя в сторону Либнера. — «Где-то в полночь, но я вам этого не говорил». Когда мужчина выходил, детектив позволил себе легкий кивок в знак того, что понял.

У улиц есть своя культура, культура, в которую вам придется вписаться. Этот Талант позволяет персонажам правильно вести себя на улице, собирать информацию, продавать или покупать на черном рынке, использовать разнообразные возможности, которые предлагает улица умелому человеку. От этого умения зависит способность избегать уличных опасностей, обходить закон и выбирать правильную сторону в конфликте.

* — **Новичок.** Вас знают, и порой вы получаете то, что вам нужно.

** — **Опытный.** У вас имеется определенная репутация и кое-какие связи.

***** — Специалист.** Вы пользуетесь уважением и знаете нужных людей.

****** — Эксперт.** Вы — привычная часть уличной жизни, даже той, что скрыта от посторонних.

******* — Мастер.** Вы знаете все, что происходит на улицах, иногда даже до того, как что-то произойдет.

Владеют: работающие на улице полицейские, преступники, следователи, гангстеры, бездомные.

Специализации: Черный рынок, Связи, Банды, Слухи, Порок.

❖ **Хитрость**

«Я уважаю Ваше мнение, Роджер», - сказала Лора, наклоняясь чуть ближе к мужчине. — «И все остальные — тоже. Именно поэтому мне нужна ваша помощь, чтобы убедить наших партнеров взяться за это дело. Я думаю, что мы можем многое извлечь из него».

«И вы, разумеется, хотите вести его сами», - Роджер откинулся на спинку кожаного офисного кресла.

«Ни в коем случае», - ответила Лора. — «Такое дело нельзя доверить младшему партнеру. Я думала, что мы сможем работать в команде, но вся слава достанется вам». И вина тоже, подумала Лора, когда по лицу Роджера поняла, что он проглотил наживку.

Хитрость — это искусство обмана. Персонажи, владеющие этим Талантом, знают, как скрывать свои истинные чувства и демонстрировать совершенно противоположные. Они также хорошо видят, когда такой же фокус пытаются проделать с ними. Хитрость используется, когда надо убедительно солгать, скрыть эмоции и чувства или подловить на этом других. Очень часто она используется при манипулировании другими людьми, но также позволяет понять, когда-то кто-то пытается манипулировать вами. Те, кто владеет Хитростью, часто оказываются впутанными в разного рода интриги.

*** — Новичок.** Время от времени вы неплохо врете.

**** — Опытный.** Вы умеете сохранять вид честного человека и хорошо блефуете.

***** — Специалист.** Вы можете распознать запутанную ложь и легко скрываете ваши чувства.

****** — Эксперт.** Вы можете играть в сложные игры, легко и изящно обводя противников вокруг пальца.

******* — Мастер.** Никто ни в чем не может вас заподозрить; вам полностью доверяют.

Владеют: актеры, мошенники, жулики, юристы, политики, подростки.

Специализации: Мошенничество, Скрытые эмоции, Ложь, Сокрывание правды, Обольщение.

НАВЫКИ

Навыки — это те способности, которые приобретаются при обучении и последующем их применении. Если ваш персонаж пытается применить Навык, которым он не владеет, бросается кубик на соответствующий Атрибут, но сложность задачи возрастает на единицу. Персонажи, не владеющие навыками, не могут применять их так же эффективно, как те, кто прошел специальное обучение.

◆ Знание животных



Сторожевые псы неслись к нему, яростно лая, но Малак стоял, не двигаясь. Его взгляд, которому некогда подчинялись все животные на Земле, смутил собак, и тогда в его глотке зародился низкий рык, издать который не смог бы ни один человек. Псы перестали лаять и заскулили, потом поджали хвосты и отползли в сторону, позволив Малаку пройти.

Этот навык позволяет работать с разнообразными животными, понимать поведения диких животных, приручать их и обучать различным фокусам. Он дает персонажу возможность в определенной мере общаться с животными, или хотя бы понимать, что те хотят, и заставлять их подчиняться приказам. Некоторые животные могут чувствовать присутствие сверхъестественных существ и реагируют на них достаточно враждебно. Других сверхъестественное привлекает.

* — **Новичок.** Вы обладаете некоторыми знаниями о животных и можете сами обучать свою собаку.

** — **Опытный.** Вы можете обучать домашних животных для других людей, у вас немалый опыт общения с разными животными.

*** — **Специалист.** Вы можете зарабатывать на жизнь, обучая животных.

**** — **Эксперт.** Вы умеете обращаться с экзотическими опасными животными, такими, как львы и тигры.

***** — **Мастер.** Вы чувствуете себя с животными одним целым.

Владеют: заводчики животных, дрессировщики, циркачи, фермеры, охотники, служители зоопарка.

Специализации: Обучение нападению, Общение, Успокоить животное, Обучение охране, Отдельные виды (собаки, дельфины и т. п.), Дикие животные.

❖ **Ремесло**

«Что это?» - спросил мальчик Сэма, бережно держа в руках завернутую в грязную оберточную бумагу коробку, которую он хотел было потрясти, но затем испугался, что может испортить то, что находится внутри.

«Что-то очень интересное. То, чего ты всегда хотел. Открой ее и посмотри».

Ремесло — от кулинарии и столярного дела до скульптуры — это все то, что вы можете делать своими руками. С помощью этого Навыка персонажи могут строить, мастерить, создавать разного рода приспособления и даже предметы искусства. Рассказчик устанавливает сложность задания и время на его выполнение, которое может занять от нескольких минут до дней и даже недель. Персонажи с этим навыком обязаны выбрать специализацию по ремеслу, хотя это не приносит им дополнительных бонусов до тех пор, пока значение навыка не будет равно 4 и выше (понятие Ремесла столь широко, что людям просто приходится специализироваться в какой-либо отдельной его области).

* — **Новичок.** Вы можете мастерить несложные предметы.

** — **Опытный.** Вы знакомы со многими тонкостями вашего ремесла.

*** — **Специалист.** Своим ремеслом вы можете неплохо зарабатывать себе на жизнь.

**** — **Эксперт.** Ваши работы производят на людей впечатление.

***** — **Мастер.** Вы — настоящий мастер, и, вполне возможно, получили всеобщее признание.

Владеют: художники, плотники, повара, ремесленники, изобретатели, механики.

Специализации: любое ремесло, например, Плотничье дело, Кулинария, Черчение, Рисование, Гончарное дело, Скульптура и т. п.

❖ **Взрывное дело**

С бомбой что-то не заладилось, но теперь это уже было не важно. Скоро он выберется из этого города, а затем и из страны, и у него будет много других возможностей. Он своим ключом открыл замок на автобусной станции и уставился на пакет, небрежно завернутый в бумагу и перетянутый бечевой. К бечеве была прикреплена записка: «Подумал, тебе это понадобится».

Взрыв снес половину автобусной станции, но, как ни странно, при этом погиб только один человек.

Почти кто угодно может изготовить взрывчатку, но для того, чтобы заставить ее взрываться вовремя и в нужном месте, требуется определенное умение. Этот навык связан с изготовлением, установкой и обезвреживанием разного рода взрывных устройств. Сюда также входят знания о том, как правильно разместить взрывчатку, чтобы получить максимальный эффект, где можно приобрести взрывчатые вещества и как их можно изготовить из подручных средств. Разумеется, для того, чтобы работать со взрывчаткой на законных основаниях, требуется лицензия и прочее в том же духе, что может вызвать затруднения, если учесть, для чего ее часто используют персонажи.

* — **Новичок.** У вас неплохо получается изготавливать «коктейли Молотова» и тому подобные простенькие смеси.

** — **Опытный.** Вы можете установить взрывное устройство или изготовить самодельную бомбу.

*** — **Специалист.** Вы можете установить бомбу в автомобиле или подготовить сходную ловушку.

**** — **Эксперт.** Вы неплохо обращаетесь с любым видом взрывчатки.

***** — **Мастер.** Вы можете организовать взрыв высотного здания так, что оно упадет нужным вам образом.

Владеют: саперы, строители, солдаты, террористы.

Специализации: Обезопасить устройство, Самопальные устройства, Взрывы, Размещение, Удаленный взрыв, Таймеры.

❖ Вождение

Мотоцикл промчался по залитому дождем асфальту под раскачивающимися на ветру тусклыми фонарями. Заметив темный седан, едущий за ним по пятам, Азиуран зло усмехнулся и открыл дроссельную заслонку. Седан тоже прибавил скорости, продолжая преследование по извилистым улочкам. Демон чуть не выпал из седла на крутом повороте в аллею, зато для автомобиля этот поворот оказался слишком узким. Мотоцикл пролетел аллею насквозь и выехал с противоположного ее конца. Азиуран продолжил путь в одиночестве.

Хотя многие персонажи могут водить автомобиль, только навык Вождения позволяет управлять разнообразными транспортными средствами порой даже в очень тяжелых условиях. Опытные водители знают, как управлять разными машинами, и могут выполнять сложные трюки и опасные маневры. Они знают, как вести преследование и уходить от погони, и понимают пределы возможностей своего автомобиля (хотя порой и превышают их).

* — **Новичок.** Вы можете управлять автомобилем в сложных условиях.

** — **Опытный.** Вы можете вести транспортное средство по загруженным улицам или через многочисленные препятствия.

*** — **Специалист.** Вы можете работать профессиональным водителем.

**** — **Эксперт.** Вы можете быть каскадером или гонщиком.

***** — **Мастер.** Нет такого транспортного средства, с которым вы бы не справились. Разного рода трюки для вас тоже не проблема.

Владеют: мотоциклисты, таксисты, шоферы, полицейские, гонщики, дальнобойщики.

Специализации: Скоростная погоня, Уйти от преследования, Мотоциклы, Бездорожье, Спортивные машины, Трюки, Грузовики.

❖ *Этикет*

«Как я рада вас видеть», - произнесла Сабриэль с чарующей улыбкой. Сенатор воспринял это как настоящий дар небес. Он бережно поднес к губам протянутую ему руку и поцеловал ее.

«Вы не представляете, как я рад, дорогая моя», - ответил он.

У тебя еще все впереди, подумала Сабриэль. Пока же она занялась вечеринкой и другими гостями, которых тоже надо было встретить.

В обществе существуют определенные стандарты поведения, которые время от времени меняются. Этикет обеспечивает правильное поведение в различных ситуациях. Это умение позволяет персонажам вести себя с изяществом, действовать правильно, зарабатывать уважение других людей и проявлять дипломатичность при общении. Этикет обычно охватывает правила поведения и стандарты «порядочного» общества, в то время как умение вести себя на улицах включает общение с «низшими» классами. Персонажи могут специализироваться на этикете определенной культуры или социальной прослойки.

* — **Новичок.** Находясь в обществе, вы не допускаете серьезных промахов.

** — **Опытный.** Вы знаете правила поведения и язык достаточно хорошо, чтобы казаться своим в этом обществе.

*** — **Специалист.** Вы производите впечатление на людей своим тактом и манерами. Вы — отличный хозяин и приятный гость.

**** — **Эксперт.** Вы полны такта и можете быть профессиональным дипломатом.

***** — **Мастер.** Вы с легкостью можете разрешить любую ситуацию в обществе, сделав так, что она покажется милым пустячком.

Владеют: духовенство, дипломаты, политики, люди, ведущие светский образ жизни.

Специализации: любая субкультура: бизнес, высшее общество, японское общество, религиозные сферы и т. п.

❖ *Огнестрельное оружие*

«Вот так, просто держи его покрепче и нажимай на курок. Не бойся отдачи. Это лишь небольшой толчок».

Зормас с удовлетворением наблюдал, как мальчишка сделал пару выстрелов. Ребенок повернулся к нему с сияющей улыбкой. Снайпером его не назовешь, но он хотя бы сумел попасть в цель. Впрочем, еще несколько указаний не повредит. Зормас подумал, что если уж мальчишка собрался принести в школу ружье, он хотя бы должен знать, как с ним обращаться.

Иногда пуля — это самое простое решение проблемы. Тогда вашему персонажу может понадобиться данный **Навык**. Сюда входит умение распознавать, применять и ухаживать за любимым видом огнестрельного оружия, начиная пистолетами и заканчивая автоматами и пулеметами. Тяжелое вооружение (например, базака или ракетная установка) в этот ряд не входит. Для распознавания определенного типа вооружения персонаж может бросить **Восприятие** + **Огнестрельное оружие**, для

того, чтобы расклинить оружие по ходу боя — **Сообразительность + Огнестрельное оружие**. Для того, чтобы выстрелить и попасть в цель, бросается **Ловкость + Огнестрельное оружие**.

* — **Новичок**. Вы несколько раз стреляли и знаете, что это такое.

** — **Опытный**. Вы довольно часто ходите в тир и упражняетесь с разными видами оружия.

*** — **Специалист**. Вам не раз приходилось участвовать в перестрелках. Вы можете разобрать и почистить оружие, не консультируясь с руководством по эксплуатации.

**** — **Эксперт**. В состязаниях по стрельбе вы почти всегда занимаете максимальное количество очков. Вы способны справиться практически с любым видом оружия.

***** — **Мастер**. Вы можете вслепую разобрать свое оружие и всегда попадаете в цель.

Владеют: наемные убийцы, гангстеры, любители огнестрельного оружия, охотники, полицейские, солдаты, люди, предпочитающие жить на природе.

Специализации: Автоматическое оружие, Быстрая стрельба, Пистолеты, Уход, Винтовки, Обрезы.

❖ Фехтование

Вставая на ноги, Малак ухватился за валявшийся на полу кусок старой доски. Она как раз подходила по длине и твердости. Выпрямившись, он сжал ее в руке как оружие.

Бандиты, видевшие, как он цепляется за кусок старого дерева, засмеялись. У них были ножи, цепи, кастеты, словом, настоящее оружие. Через несколько минут, когда Малак показал им, что такое бой, они уже не смеялись.

«Все может быть оружием в умелых руках», - сказал Малак, бросая доску на тело одного из бандитов.

Бой с оружием в руке — почти утраченное искусство, но персонажи с этим **Навыком** владеют разными видами подручного оружия, начиная от простых дубинок и заканчивая ножами, мечами и другими, более экзотичными видами вооружения. Любое оружие, применяемое в ближнем бою, подходит под этот **Навык**. Метательное оружие зависит от **Атлетизма**. Персонаж, имеющий высокое значение этого **Навыка**, хорошо разбирается в видах оружия и техниках боя.

* — **Новичок**. Вы знаете, как держать оружие, может быть, брали несколько уроков или состояли в клубе реконструкторов.

** — **Опытный**. Вы несколько раз использовали оружие в бою.

*** — **Специалист**. Вы не просто участвовали в стычках, но и выходили из них победителем.

**** — **Эксперт**. Вы можете участвовать в состязаниях и преподать большинству бойцов пару новых трюков.

***** — **Мастер**. Такой навык, как у вас, можно увидеть разве что в приключенческих фильмах.

Владеют: наемные убийцы, фехтовальщики, гангстеры, люди, занимающиеся боевыми искусствами, полицейские.

Специализации: любой тип оружия, например, Топоры, Дубины, Ножи, Мечи, или любой специальный прием, например, Разоружить, Парировать, Выпад и т. д.

❖ Актерство

«Вы прекрасно танцуете», - сказал он.

«Как и Вы», - умело солгала Сабриэль.

«Как Вы этому научились?»

Осквернительница улыбнулась: «Годы и годы практики».

Этот Навык включает все сценические искусства, например, актерское мастерство, умение танцевать, петь и играть на музыкальном инструменте. У большинства персонажей есть определенная специализация, тот определенный вид деятельности, которым они хорошо владеют, но кое-кто может обладать и несколькими умениями. Персонажи используют этот Навык для убедительной и удачной игры. Актерство сочетается с Выразительностью, и в этом случае представление может вызвать у публики какие угодно эмоции, а ваш персонаж может создать настоящий шедевр. Если Актерство сочетается с Хитростью, персонаж может убедительно изобразить любую эмоцию (это важно для актеров). Падиши могут использовать этот навык, чтобы сделать свою маску или роль более убедительной.

* — **Новичок.** Вы — талантливый любитель.

** — **Опытный.** Вы уверенно чувствуете себя перед публикой и можете впечатлить ее.

*** — **Специалист.** Ваша игра всегда производит на публику впечатление.

**** — **Эксперт.** Ваша игра вызывает бурю восторга.

***** — **Мастер.** Вы играете перед переполненными залами и всегда срываете бешеные овации.

Владеют: артисты, актеры-любители, танцоры, музыканты, певцы.

Специализации: Лицедейство, Хореография, Танцы, Музыкальный инструмент, Пение, Комедия положений.

❖ Безопасность

Да уж, такая система безопасности могла вызвать разве что сочувствие. Только последний болван мог решить, что она сумеет держать людей на расстоянии. Хотя людей, может быть, и сможет, подумал Сефидор, вот только Привязанным стоило беспокоиться совсем не о людях. Он отложил в сторону снятую панель и вынул из кармана кусачки. Через минуту вся система была обезврежена.

Персонажи с этим Навыком понимают, как можно обезопасить людей, места и предметы, и знают, как преодолеть чужие системы безопасности. Безопасность включает в себя действия по оборудованию надежного убежища, охране жилища, установке сигнализаций и других подобных устройств, а также

умения по обезвреживанию таких систем. Бросок на *Безопасность* + *Восприятие* позволяет персонажу обнаружить меры безопасности, бросок на *Интеллект* + *Безопасность* — определить их принцип (и слабые точки). Прохождение системы безопасности определяется броском на *Ловкость* или *Интеллект* + *Безопасность*, в зависимости от типа системы.

* — **Новичок.** Вы знакомы с основными системами безопасности, устанавливаемыми в домах, и знаете несколько фокусов с замками и тому подобными устройствами.

** — **Опытный.** Вы можете завести машину без ключа или взломать простенький замок.

*** — **Специалист.** Вы знакомы с большей частью охранных систем и техник взлома.

**** — **Эксперт.** Вы можете установить или обмануть качественную охранную систему.

***** — **Мастер.** Нет такой системы, которую вы не смогли бы улучшить или обмануть.

Владеют: телохранители, преступники, консультанты по безопасности, сталкеры.

Специализации: Сигнализации, Электроника, Побег, Взлом замков, Безопасность места.

◆ Маскировка

Магдиель двигалась подобно тени, беззвучно скользя по темной аллее. Человек, стоящий под лампочкой у двери, не заметил ее и закурил. Отвратительная привычка, подумала Магдиель. Впрочем, через несколько секунд ему уже будет не до курения.

Маскировка позволяет персонажам бесшумно передвигаться и прятаться. Чтобы проверить, заметили ли персонажа, игрок обычно делает броски на *Маскировку* + *Ловкость*, а его противник — на *Восприятие*. Рассказчик по желанию может бросать кубики на *Маскировку* в тайне от остальных, потому что о том, что его заметили, персонаж обычно узнает, когда становится уже слишком поздно.

* — **Новичок.** Вы можете прятаться за достаточно крупными предметами или в достаточно темных местах.

** — **Опытный.** Вы можете затеряться в толпе и следовать за кем-нибудь так, чтобы вас сразу не заметили.

*** — **Специалист.** Люди говорят вам, чтобы вы прекращали красться за ними.

**** — **Эксперт.** Вы можете пробраться через открытый двор или по гравийной дорожке так, чтобы вас не заметили.

***** — **Мастер.** Вы можете становиться почти невидимым, когда вам это надо.

Владеют: наемные убийцы, командос, репортеры, шпионы, воры.

Специализации: Толпа, Темнота, Прятаться, Тени, Красться.

❖ Выживание

«Ну и что мы теперь будем делать?» - жалобно спросила женщина. Алехандро посмотрел на то, что осталось от маленького самолета, расправил плечи и начал быстро копать в груде железа, пытаясь найти хоть что-то полезное. Скоро должно было стемнеть, так что им надо было шевелиться.

«Выживать», - ответил он.

Мир может оказаться достаточно суровым местом. Порой бывает нужно умение выживать без удобств современной жизни. Выживание включает умение жить в окружении дикой природы (или городских джунглей), довольствуясь самыми примитивными инструментами и скудными ресурсами. Чем более опытен в этом персонаж, тем меньше ресурсов для выживания ему требуется. Они могут жить на подножном корму, находить убежище, избегать опасностей и т. д. Персонаж должен сделать своей специализацией то окружение, которое он знает лучше всего.

* — **Новичок.** Несколько раз вы ходили в поход.

** — **Опытный.** Вы часто ходили в походы и прошли курсы выживания, возможно, даже не один раз.

*** — **Специалист.** Вы можете взять на себя заботу о небольшой группе людей и помочь им выжить.

**** — **Эксперт.** Вы можете спокойно жить только тем, что вам дает земля.

***** — **Мастер.** Вы чувствуете себя одним целым с вашим окружением.

Владеют: скауты, туристы, командос, охотники, люди, предпочитающие жить на природе.

Специализации: Любое из возможных окружений, например, Тундра, Пустыня, Лес, Джунгли или Город, или любой аспект выживания, например, Опасности, Охота, Убежище и т. п.

❖ Технология

«Сам все это сотворил, да?» - спросил Эибери, рассматривая переданный ему предмет.

«Избавь меня от своего сарказма, Сефидор. Ты можешь починить эту чертову штуку?»

«Я-то могу. Вопрос в том, чем ты можешь за это заплатить?»

Падшие не всегда хорошо знакомы с чудесами современного мира, но они быстро разбираются в делах рук человеческих. Этот Навык включает понимание, управление, ремонт, а также конструирование и усовершенствование электронных устройств. Механические устройства попадают под навык Ремесла (см. выше), компьютерное «железо» и программное обеспечение — под Знание компьютера (см. ниже). Персонажи без этого Навыка могут знать, как работать с определенными устройствами, но они не понимают, как эти устройства работают и не знают, как их ремонтировать.

* — **Новичок.** Вы можете поменять лампочку и выполнить несложный ремонт по дому.

**** — Опытный.** Вы можете выполнить основные работы по электрике или собрать несложную радиоустановку.

***** — Специалист.** Вы — умелый электротехник (необязательно со специальным образованием), способный конструировать различные устройства.

****** — Эксперт.** Вы можете модифицировать и улучшить имеющееся оборудование.

******* — Мастер.** В том, что касается конструирования и изобретения новых технологий, вы вам нет равных. Вы обгоняете свое время.

Владеют: инженеры, ремонтные рабочие, техники.

Специализации: Приборы, Средства коммуникации, Настройка, Изобретения, Безопасность, Транспортные средства.

ПОЗНАНИЯ

Познания — это Способности, приобретенные при обучении, обычно подразумевают умственные усилия, поэтому чаще всего идут в паре с Ментальными атрибутами (в особенности с Интеллектом). Единственный путь улучшить Познания — это получить формальное образование, поэтому в их описании используются термины из университетской жизни. При желании вы можете делать различие между теми знаниями, которые ваш персонаж приобрел формально, и теми, которые он приобрел неформально (и по которым, соответственно, не имеет званий и степеней).

Если значение того или иного Познания у вашего персонажа равно нулю, вы не можете бросать кубики на его использование, разве что Рассказчик даст вам на это специальное разрешение. Если вы совершенно не разбираетесь в медицине, вы не сможете оказать первую помощь, и уж тем более — провести операцию. Если вы не говорите по-японски, вы не сможете понять разговор на этом языке и т. д.

❖ Академические знания

«Отринь тщеславье, заклинаю!» - сказал он. — «Ведь этот грех и ангелов сгубил». «Не надо цитировать мне Библию», - откликнулся недовольно Хасмед. Всем Дьяволам нравилось слушать собственные речи. «Это не Библия», - улыбнулся Дьявол. — «Это Шекспир, а уж он-то порой бывал прав, если вас интересует мое мнение».

Это Познание основано на гуманитарном образовании и включает историю, литературу, философию, социологию и психологию. Оно учитывает общее полученное персонажем образование и опыт общения с научными кругами. Вы должны выбрать специализацию по этому Познанию, но это не мешает вам разбираться в областях, выходящих за пределы специализации. Большая часть бросков на Академические знания состоит из Интеллекта + Академические знания (позволяет вспомнить ту или иную информацию), но для того, чтобы вы могли впечатлить своими знаниями окружающих, бросаются кубики на Обаяние + Академические знания, а для того, чтобы успешно общаться с университетской бюрократией, вам понадобятся броски на Манипулирование + Академические знания. Сложность броска обычно зависит от известности информации, которую вы пытаетесь вспомнить: от 4 для достаточно известных фактов до 8 для очень редкой и неизвестной информации.

* — **Студент.** Вы разбираетесь в гуманитарных науках на уровне выпускника старшей школы.

** — **Бакалавр.** Вы можете поддерживать разговор практически на любую тему, связанную с гуманитарными знаниями.

*** — **Магистр.** Вы знаете множество интересных мелочей.

**** — **Доктор.** Ваши академические познания порой смущают людей, потому что они не могут понять, о чем вы говорите.

***** — **Ученый.** В выбранной Вами области знаний Вы являетесь общепризнанным экспертом.

Владеют: преподаватели, историки, литературные критики, профессора, писатели, отдельные энтузиасты.

Специализации: Архитектура, Искусство, История, Литература, Музыка, Психология, Социология.

❖ Знание компьютера

«Значит, поиграем в ищущего демона, э?» - Эта шутка никогда не надоедала Алазану. Он не обратил внимания на ответ, его пальцы продолжали порхать над клавишами, образы на экране ноутбука сменялись с быстротой, недоступной человеческому восприятию. Его тело знало ритм работы, поэтому его знал и Алазан. Экран мигнул, на нем появилась подсказка. Он сумел войти в систему.

Это Познание включает в себя умение работать на компьютере и программировать его. Оно варьируется от умения выполнять рутинные операции с помощью компьютера до настоящего, глубинного понимания аппаратуры и процесса программирования, которое позволяет стать программистом или инженером. У очень многих людей есть начальные знания компьютера (примерно на 1 точку в листе персонажа), но многие вовсе обходятся без этого умения, поэтому порой падшим так и не удастся понять всю полезность этого человеческого изобретения.

* — **Студент.** Вы можете работать на компьютере, знакомы с основными программами, такими, как электронная почта и текстовые редакторы.

** — **Бакалавр.** Вы можете обрабатывать и анализировать комплексную информацию и писать простые программы.

*** — **Магистр.** Ваши программы могут сравниться по качеству с теми, что имеются в продаже. Иногда даже превосходят их.

**** — **Доктор.** Вы можете разработать собственное аппаратное и программное обеспечение, иногда даже внести некоторые новшества. Вы также знаете, как взломать большинство систем безопасности и получить нужную вам информацию.

***** — **Ученый.** Вы — настоящий гений. Вы знаете о компьютерах практически все и можете взломать практически любую систему.

Владеют: инженеры, компьютерные маньяки, офисные служащие, программисты, студенты.

Специализации: Взлом, Аппаратное обеспечение, Интернет, Исследование, Программное обеспечение, Вирусы.

❖ Финансы

Пьерс склонился над горами распечаток, которые он упорно предпочитал возможности читать с экрана компьютера. Ему казалось, что на печатном листе проще прочесть узоры и схемы. Ага, вот оно. Нужная информация была умно и тщательно спрятана, но все же Пьерсу удалось найти признаки того, что деньги куда-то переводились. Пьерс и сам был замешан в растратах, поэтому эти признаки он знал хорошо. Многие люди охотно заплатили бы за полученную информацию, но Пьерсу был нужен кто-то, кто стал бы действовать. Кажется, такой человек у него был.

Финансы включают в себя умение управлять деньгами и зарабатывать их, вести бухгалтерский учет, играть на бирже, оценивать стоимость предметов. Это Познание может быть использовано как для легального получения прибыли, так и для некоторых злоупотреблений и мошенничества. К тому же Финансы позволяют приобрести и сохранить определенный уровень достатка, совершая различные сделки (см. Дополнение «Ресурсы»).

* — **Студент.** Вы знаете основы бухучета и финансового дела.

** — **Бакалавр.** Степень по бухучету или финансам, подкрепленная опытом работы.

*** — **Магистр.** Степень MBA или ее аналог.

**** — **Доктор.** Вы можете управлять крупной корпорацией и сделать ее более прибыльной.

***** — **Ученый.** Вы можете сделать состояние на фондовой бирже.

Владеют: бухгалтера, скупщики краденого, бизнесмены, контрабандисты, биржевые брокеры.

Специализации: Бухучет, Оценка, Обмен валют, Скупка краденого, Отмывка денег, Фондовая биржа.

❖ Расследование

Детектив Либнер склонился над трупом. Когда-то она была настоящей красавицей, это уж точно. Ее лицо было нетронуто и хранило на удивление мирное выражение, особенно если учесть, что тело было зверски изуродовано. Неестественно мирное выражение. Он сомневался, что это заметили прибывшие с ним полицейские. Тот, что помоложе, похоже, пытался удержать свой завтрак в желудке. «Все могло бы быть хуже», - сказал он спокойно, ни к кому конкретно не обращаясь. «Что Вы имеете в виду?» - спросил молодой полицейский, который едва ли мог представить себе что-то худшее. «Кровь», - ответил Либнер. — «Ее наверняка передвигали. Иначе после того, как наш преступник закончил, здесь все стены и пол были бы в крови».

Вы умеете искать улики и складывать воедино обрывки свидетельств, разгадывать различные тайны, начиная от расследования преступлений и заканчивая раскрытием секретов и тайных поступков. Расследование помогает находить улики, собирать их в единое целое, проводить розыски и идти по следу.



* — **Студент.** Детектив-любитель в кресле-качалке.

** — **Бакалавр.** Служащий полиции.

*** — **Магистр.** Следователь.

**** — **Доктор.** Федеральный агент, профессионал.

***** — **Ученый.** Шерлок Холмс. Нет тайны, которую вы не смогли бы раскрыть.

Владеют: коронеры, следователи, агенты ФБР, полицейские, сыщики.

Специализации: Место преступления, Судебная медицина, Допросы, Намеки и Улики, Розыск.

Правоведение

«Вы можете помочь мне, миссис Блейк?» «Знаете, мистер Аллеманд, в таком деле, как ваше, надеяться особо не на что», — лицо мужчины вытянулось. — «Но...», — она на мгновение позволила ему ощутить надежду. — «Юридическое определение понятия «согласие» в прошлом неоднократно оспаривалось, а многое из показаний ваших жены и сына связано именно с этим понятием. Я думаю, что мы можем что-нибудь сделать. Если есть способ выиграть это дело, будьте уверены, я найду его».

Персонажи, прошедшие подготовку по правоведению, знают кодексы законов и юридические процедуры. Более знающие персонажи могут давать юридические советы и решать кое-какие вопросы, связанные со знанием законов. Они могут иметь лицензию на занятие юридической деятельностью. Можно не обращать внимания на шуточки о юристах и демонах, но у падших на самом деле есть склонность к юридической работе. Они были хранителями законов Творения, а затем стали ярыми защитниками и обвинителями. Эта Способность включает понимание религиозных и культурных законов, но закон божий

относится к области Религиозных знаний.

* — **Студент.** Ваш любимый телевизионный канал — Суд-ТВ.

** — **Бакалавр.** Вы заканчиваете обучение в области правоведения или очень много читаете по этой теме.

*** — **Магистр.** У вас есть степень в правоведении или аналогичные ей знания. У вас может быть лицензия на занятие соответствующей деятельностью.

**** — Доктор. О вас говорят, что вы выигрываете все ваши дела и даете здравые советы.

***** — Ученый. Адвокат Дьявола.

Владеют: преступники, судьи, юристы, полицейские, политики.

Специализации: Гражданское право, Договоры, Корпоративное право, Уголовное право, Законы культуры, Законы религии.

❖ Лингвистика (Языки)

«Это енохианский, да?» - спросил Либнер. «И да, и нет», - ответил Филдинг. — «В основе этого языка, несомненно, лежит енохианский, но это скорее грубая и неточная транслитерация, свойственная трудам по оккультизму 18 и 19 веков, чем настоящий язык Еноха».

Падшие прекрасно понимают силу слов. Знание Истинного языка — часть их силы. Считается, что все персонажи могут говорить, читать и писать на своем родном языке. Падшие получают эту способность как часть воспоминаний, достаемых им вместе с телом носителя. Баллы в Лингвистике позволяют им владеть дополнительными языками. Игрок с согласия Рассказчика выбирает, каким именно языком будет владеть его персонаж. Падшие могут владеть древними или даже мертвыми языками, хотя для этого им не требуется Лингвистика (если только эти языки не будут ими использоваться в настоящем). Высокое значение этого Познания также включает некоторые элементы науки о языках — понимание принципов построения предложений и внутренней логики того или иного языка. Персонажи могут выбрать знание лингвистики вместо владения дополнительным языком, что позволит им более научно подойти к вопросу.

* — Студент. Один дополнительный язык.

** — Бакалавр. Два дополнительных языка.

*** — Магистр. Четыре дополнительных языка.

**** — Доктор. Восемь дополнительных языков.

***** — Ученый. Шестнадцать дополнительных языков.

Владеют: дипломаты, лингвисты, шпионы, переводчики, путешественники.

Специализации: Тайнопись и коды, Жаргон, любой из современных или древних языков, любой письменный язык.

❖ Медицина

«Нет, нет», - сказала Анила, когда мальчик попытался встать. — «Лежи спокойно, я здесь, чтобы помочь». Она умело оцупывала его затылок, затем легкие пальцы спустились по шее к руке. Мальчик поморщился и зашипел сквозь зубы. «У тебя вывих», - сказала она, беря его за руку. — «Держись, сейчас будет немного больно».

Это Познание включает понимание того, как работает человеческое тело, его характеристик и умение лечить людей. Сюда входит знание анатомии, физиологии, основных приемов оказания медицинской помощи и лечения. Более высокое значение этой характеристики позволяет проводить

диагностику, лечить болезни и делать операции, показывает, что персонаж обладает всеми знаниями терапевта (вне зависимости от наличия у персонажа лицензии на занятие медицинской деятельностью). Персонажи с этой способностью могут лечить себя и других людей, а также при желании использовать свои знания для причинения вреда.

* — **Студент.** Вы можете оказать первую помощь, сделать искусственное дыхание, обладаете некоторыми знаниями по анатомии.

** — **Бакалавр.** Вы заканчиваете медицинский институт или имеет среднее медицинское образование.

*** — **Магистр.** Вы можете быть врачом общего профиля с лицензией.

**** — **Доктор.** Хирург или опытный специалист другого направления.

***** — **Ученый.** Вы широко известны своими талантами и познаниями в области медицины.

Владеют: врачи, спасатели, медсестры, выпускники средних медицинских учебных заведений.

Специализации: Анестезиология, Первая помощь, Патологии, Педиатрия, Фармацевтика, Яды, Хирургия.

❖ **Оккультизм**

«Так... что здесь у нас?» - спросил Алехандро, склоняясь над телом. Филдинг протер очки, прежде чем водрузить их на нос. «Вампир», - ответил он. — «Из одного из их менее влиятельных кланов, насколько я могу понять по его виду». «М-мать», - откликнулся Алехандро, поглаживая кол, чтобы убедиться, что тот на месте. — «Я всегда знал, что от Каина нужно ждать неприятностей».

По нашему миру разбросано немало оккультных знаний, тайн, мифов и легенд. В мире тьмы кое-что из них оказывается правдой, но далеко не все. Персонаж, владеющий знаниями по оккультизму, не просто знаком с теорией, мифами и легендами, но и может отличить правду от вымысла. Когда-то папиусы знали все о скрытых силах Мироздания, но за время их заключения мир изменился, поэтому им многое приходится учить заново. Оккультизм также полезен для привлечения смертных последователей.

* — **Студент.** Вы прочли несколько книг и усвоили основы.

** — **Бакалавр.** Вы прочли много книг и порой можете отличить правду от вымысла.

*** — **Магистр.** Вы владеете всеми основными оккультными знаниями и знаете множество тайн, хотя не все из них — правда.

**** — **Доктор.** Вы можете отличить правду от вымысла и знаете большую часть того, что можно узнать в этой области.

***** — **Ученый.** Вам открыты секреты, о которых другие едва ли догадываются.

Владеют: сектанты, экзорцисты, маги, неоязычники, оккультисты, парапсихологи.

Специализации: *Примитивные верования, Демоны, Маленький народец, Привидения, Магия, Вампиры,оборотни.*

❖ **Политика**

Мильтон откинулся в кресле, его пальцы перебирали телефонный шнур, глаза не отрывались от окна. «Право же, сенатор, не стоит так говорить. Вам нужны голоса, чтобы провести ваши начинания, и вы их получите. Вас в самом деле волнует, как это будет сделано? Я выполняю свою часть сделки и жду, что вы выполните свою. В противном случае, я полагаю, вы сами сможете понять, почему меня не стоит раздражать по пустякам. Итак, до встречи, сенатор».

*Вы знаете все приемы политических игр, знаете правила и основных игроков. Вы знаете, кто обладает властью и как они эту власть получили, знаете их основных конкурентов. Вы понимаете значимость некоторых фактов и то влияние, которое они оказывают на политическую ситуацию. В основном это связано с пониманием человеческой политики, но политика — вещь универсальная, поэтому этот навык также помогает разобраться в делах падших и других общественных созданий. Для того, чтобы по-настоящему играть в политические игры, требуются такие черты, как **Выразительность, Актерство и Хитрость**, но только **Политика** позволяет вам применять их с наибольшей эффективностью*

* — **Студент.** *Временный политический активист.*

** — **Бакалавр.** *Специалист по политологии, политик в маленьком городке.*

*** — **Магистр.** *Руководитель избирательной кампании или политический комментатор.*

**** — **Доктор.** *Вы можете возглавить национальную политическую службу.*

***** — **Ученый.** *Вы возвращаетесь в высших политических кругах мира.*

Владеют: *активисты, юристы, политики, заговорщики, вампиры.*

Специализации: *Подкуп, Город, Федеральная политика, Международная политика, Штат, Радикальные движения.*

❖ **Религия**

«О, Ад существует», - сказал Гавиэль. — «Он существует, но страдают там вовсе не души смертных. Только падшие заключены там. Так что обдумайте такой вариант: вам не грозит оказаться в Аду, несмотря на все то, что вы сотворили в своей жизни. Вам не кажется, что это позволяет по-новому взглянуть на заповеди и остальные ваши догмы?»

Воспоминания о Творении, войне и Падении сохранились в сознании людей в форме мифов и легенд. На основе этих верований смертные создали религии, некоторые из которых объединяют больше людей, чем все страны и силы мира. В то же время религии разделяют людей и служат оправданием для проступков. Так как религии позволяют концентрировать человеческую веру, падшие обращают на них пристальное внимание и часто изучают их, чтобы пользоваться влиянием среди своих почитателей и найти улики, позволяющие восстановить утраченное прошлое. Религия включает знание теологии и некоторых других дисциплин, а также знание о самых распространенных религиях и (при увеличении значения характеристики) менее известных верованиях. Персонажи часто выбирают в качестве специализации ту или иную религию.

* — **Студент.** Вы некоторое время изучали религиоведение.

** — **Бакалавр.** Студент-богослов.

*** — **Магистр.** Вы можете быть представителем духовенства (да уж...).

**** — **Доктор.** Вы можете обсуждать религиозные идеи и принципы со специалистами и произвести на них впечатление.

***** — **Ученый.** Вы можете создать свою собственную религию.

Владеют: верующие, духовенство, ученые, телепроповедники.

Специализации: любая религия, например, Христианство, Ислам, Иудаизм, Буддизм, Сатанизм и т. д.

❖ Исследование

Значит, здание было построено в 1927 году, но место, на котором оно стоит, пользовалось определенной известностью еще с тех пор, когда записи только начинали вестись, подумала Сенахиб. После обвала на фондовой бирже коммерсант, финансировавший строительство, покончил с собой. По крайней мере, все считали, что это было самоубийство. Ясно, что кто-то вложил немало средств и усилий в сооружение этого здания, но зачем?

Можно найти ответы на большинство вопросов, нужно только знать, где искать. Навык в исследовании позволяет узнать, где следует искать информацию, эффективно собрать ее и обработать так, чтобы люди могли воспринять ее без особых трудностей. Эта Способность позволяет вам узнать, где лучше всего начинать поиски информации и как их вести. Исследование отличается от Академических знаний тем, что позволяет найти информацию, в то время как Академические знания указывают на владение теми или иными вопросами. К тому же, Исследование позволяет получить более полную информацию, чем та, что вы можете извлечь из своей памяти.

* — **Студент.** Вы знаете, как пользоваться библиотечным каталогом и некоторыми поисковыми программами Интернета.

** — **Бакалавр.** Вы знаете, что такое система Дьюи, и можете найти интересующую вас информацию без поисковика и каталогов.

*** — **Магистр.** Вы знаете самые полные тематические ресурсы по интересующим вас вопросам.

**** — **Доктор.** Информацию вы найдете, вопрос — за какой срок.

***** — **Ученый.** У вас скопились огромные объемы информации, и еще большие объемы вы можете получить через телефонный звонок или письмо по электронной почте.

Владеют: библиотекари, исследователи, ученые, студенты, писатели.

Специализации: Генеалогия, Правительственные документы, История, Интернет, Редкие книги, Церковные архивы.

Детектив Либнер оглядел чистую, почти стерильную лабораторию и поймал взгляд работавшей там лаборантки. Женщина отложила в сторону слайды, которые перед этим просматривала.

«У Вас есть отчет по тому пергаменту, что мы нашли?»

Она кивнула, беря со стола аккуратный пакет.

«Интересный случай», - сказала она. — «Надписи сделаны смесью туши и человеческой крови, местами встречаются вкрапления золотой пыли, но самое интересное не это. Сам пергамент изготовлен из какой-то коричневой кожи».

«Какой-то?» - переспросил Либнер, который, кажется, уже знал ответ.

«Нам надо провести еще несколько анализов... но мы считаем, что это кожа человека».

Эта способность включает в себя понимание естественных наук, таких, как биология, химия, физика и т. д. У многих персонажей есть специализация, но при этом они обладают широкими знаниями и в остальных областях науки. Рассказчик устанавливает сложность того или иного научного явления или стоящей перед персонажем задачи. Наука — это в основном знание теории, практическое применение знаний определяется Ремеслом и Технологией.

* — **Студент.** Вы хорошо успевали по естественным наукам в старшей школе.

** — **Бакалавр.** У вас широкий кругозор в области естественных наук и некоторый практический опыт.

*** — **Магистр.** Вы проводили собственные научные исследования и эксперименты, возможно, даже опубликовали одну или две работы.

**** — **Доктор.** Вы — опытный исследователь с глубоким пониманием своей области знаний.

***** — **Ученый.** Ваши исследования и научные работы хорошо известны и пользуются уважением.

Владеют: преподаватели, инженеры, исследователи, ученые, техники.

Специализации: Биология, Химия, Геология, Металлургия, Физика и т. д.

ДОПОЛНЕНИЯ

Некоторые характеристики являются врожденными, некоторые приобретаются при обучении и дальнейшем использовании, а некоторые зависят от ваших усилий, опыта и везения. Со временем люди приобретают друзей, связи и благодетелей. Они зарабатывают деньги и приобретают ресурсы, получают известность и статус. Такие характеристики называются Дополнениями. Они являются теми ресурсами, на которые может положиться ваш персонаж, а не характеристиками личности. Они определяются так же, как и Атрибуты и Способности, но броски на них выполняются не так часто. Имеющиеся у вашего персонажа Дополнения являются его преимуществами.

Дополнения зависят от предыстории персонажа. Часто Дополнения падших на самом деле принадлежат не им, а тому смертному, чье тело они захватили. Удачливые демоны обитают в телах богатых, влиятельных людей, а неудачникам достаются тела преступников, бедняков и бродяг. Разумеется, падшие, живущие жизнью богатых и знаменитых людей, вынуждены прятать свое истинное лицо от друзей, семьи и часто — от нездорового внимания прессы, в то время как остальные пользуются всеми преимуществами неизвестности.

СОЮЗНИКИ

Кто бы ни решил испортить Лоре жизнь, он явно не знал, с кем связался. Она села за стол и стала неторопливо набирать номер на телефоне, не обращая внимания на легкую дрожь, которая охватывала ее каждый раз, когда она вспоминала, как близко от нее прогремел выстрел, а также о том, что она могла бы вернуться в Бездну без какой-либо надежды выбраться оттуда.

В трубке раздались гудки, потом кто-то сказал: «Да?»

«Мне нужна помощь», - немедленноотреагировала Лора.

Союзники — это люди (и не только), которые могут время от времени помочь вашему персонажу. Это могут быть ваши друзья, партнеры по делу, те, кто задолжал вам пару-тройку услуг. Каждая точка в значении этого Дополнения означает одного союзника с довольно скромными возможностями. Если вас это не устраивает, вы можете выбрать одного более могущественного союзника (это будет стоить несколько точек в значении Дополнения) или тем или иным образом совместить обе возможности. Выбор нужно сделать до того, как персонаж вступит в игру. Вы можете совместно с Рассказчиком выбрать имена для своих союзников, проработать их истории и характеристики. Рассказчик может использовать их в игре в качестве дополнительных персонажей.

Обычно союзниками становятся смертные, хотя это не всегда так. Они могут знать об истинной природе вашего персонажа, но обычно союзники слабо осведомлены о Мире Тьмы, даже если они занимаются оккультными практиками или интересуются всем необычным. Они дружественно относятся к вашему персонажу, но у них есть собственные цели и потребности. Они не будут рисковать собой ради вас без крайней необходимости и время от времени могут попросить вас об услуге.

X — нет союзников

***** — один союзник с небольшими возможностями.

****** — два союзника или один более могущественный союзник.

******* — три союзника или комбинация из союзников с большими и меньшими возможностями.

******** — четыре союзника или комбинация из союзников с большими и меньшими возможностями.

********* — пять союзников или комбинация из союзников с большими и меньшими возможностями.

КОНТАКТЫ

«Она убежала из дома», - сказала Анила. — «Шестнадцать лет, примерно пять футов два дюйма, короткие волосы. Последний раз, когда я ее видела, они были выкрашены в пурпурный цвет. Может

быть, она появится у вас или еще в каком-нибудь убежище. Если она придет к вам, ты можешь позвонить мне по этому номеру? Да, я знаю, что обычно вы соблюдаете конфиденциальность, Дон, но она — моя клиентка. Это важно, поверь. Замечательно. Спасибо».

Она должна была найти эту девушку. Она не знала, во что та умудрилась влезть, но Анила знала людей во всех социальных службах Лондона. Если девушка появится, Анила услышит об этом.

Вы знаете людей и можете получать от них информацию. Контакты отличаются от Союзников тем, что люди могут предоставить вам те или иные сведения, но вовсе не собираются помогать другими способами. Контакты в широком смысле слова охватывают всяческие знакомства вашего персонажа: коллеги, друзья друзей и так далее.

Каждый контакт означает, что вы можете получить информацию по той или иной теме. Одна точка в значении этого Дополнения означает один контакт в определенных кругах или области деятельности. По вашему желанию один человек, с которым вы состоите в контакте, может обладать информацией по разным темам и сферам деятельности (это потребует нескольких точек в значении). Вы можете создавать комбинации из более и менее информативных контактов. Все ваши контакты — это люди, поэтому у них должны быть имена и описания. Вы также должны указать их область деятельности до того, как ваш персонаж вступит в игру. Рассказчик следит за вашими контактами и определяет уровень сложности получения той или иной информации.

Получение информации определяется бросками на определенный социальный Атрибут (выбирается Рассказчиком) + Контакты и сравнением результата с уровнем сложности действия. Проще получить информацию по той сфере, в которой работает/вращается ваш информатор, чем секретные или отвлеченные сведения. Рассказчик может изменить уровень сложности получения информации в зависимости от манеры обращения вашего персонажа с информатором. Честность и порядочность в отношениях с человеком делают контакты с ним более полезными. Неудачный бросок означает, что информатор не владеет нужными вам сведениями или не хочет сообщать их вам. Провал означает, что ваш информатор предал вас или шепнул кому-нибудь пару слов о том, что вас интересует. Успешный бросок не гарантирует получения именно той информации, которую вы ищете. Ваши информаторы не всеведущи, и Рассказчик может с полным правом сказать, что человек просто не знает ответа на ваш вопрос.

X — нет контактов. Все расследования вы должны проводить самостоятельно.

* — один контакт.

** — два контакта.

*** — три контакта.

**** — четыре контакта.

***** — пять контактов.

ВЫСОКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Пьерс остановился, когда вышибала встал между ним и дверью.

«Вы не можете войти сюда», - сказал вышибала ровным голосом, скрестив руки на мощной груди в подтверждение своих слов. Пьерс сузил глаза, не отводя взгляда от лица стоящего перед ним здоровяка.

«А мне кажется, что могу. Конечно, если ты не хочешь вернуться в Яму. Я могу обеспечить тебе проезд в одну сторону. Или ты станешь утверждать, что не узнал меня?» Он позволил своей истинной сущности проявиться во внешности Пьерса, и громила побледнел и содрогнулся.

«Прошу простить меня, сэр», - пробормотал он, отступая в сторону. — «Я не узнал вас».

Даже до падения среди слуг Единого существовала определенная иерархия. С тех пор падшие разработали своеобразный «табель о рангах», и самые сильные и могущественные оказались в верхних строчках списка. Эта характеристика обеспечивает определенное влияние и престиж в демонском обществе. Младшие демоны постараются не стоять у вас на пути, те, кто равны вам по положению, будут уважать вас до тех пор, пока вы не дадите им повод изменить отношение к вам. Вы можете влиять на демонов ниже вас по рангу и привлекать внимание тех, кто стоит выше вас. Разумеется, чем выше ваше положение, тем шире ваша известность. Многие демоны что-то слышали о вас, знают те или иные касающиеся вас факты. При этом они с большей вероятностью будут иметь на вас зуб.

X — вы находитесь в самом низу социальной лестницы, там же, где и большинство падших. Просто один из обитателей Ямы.

***** — некогда вы что-то из себя представляли, возможно, еще до Падения или во время восстания, и некоторые из демонов с этим считаются.

****** — у вас есть определенное влияние, которым вы обязаны своей напористости или какому-нибудь таланту.

******* — вы обладаете значительным влиянием, достаточным, чтобы заставить младших демонов выполнять ваши распоряжения (хотя бы затем, чтобы не сердить вас).

******** — вы — движущая сила местного общества. Все знают, кто вы.

********* — вы управляете местным двором и можете влиять на события в мировом масштабе. Вы могли быть значимой фигурой во время восстания или заработали себе репутацию позже.

СЛАВА

«Наверное, Вы постоянно это слышите, но мне нравятся Ваши работы. Я хочу сказать, в них есть страсть, энергия... Я, вообще-то, тоже писатель. Нет, у меня нет напечатанных книг, но я усердно работаю и... Господи, извините! Наверное, Вы каждый день выслушиваете таких вот несостоявшихся писателей».

«Все в порядке», - успокаивающе сказал Доминик. — «На самом деле люди с такой страстью к творчеству встречаются редко. Быть может, Вы присоединитесь ко мне? Я бы хотел побольше услышать о Вашей работе. Возможно, я смогу дать несколько советов...».

У вас есть определенная известность в мире смертных, возможно, в качестве актера, спортсмена, политика или другого публичного деятеля. Ваша слава дает вам определенные преимущества, но в то же время может вызвать трудности при сокрытии вашей истинной природы от мира. Слава порой близка к поклонению, поэтому, при правильном и осторожном поведении, вы можете за счет славы приобрести дополнительную Веру.

С одной стороны, слава означает, что вы обладаете известностью и влиянием в мире людей. Знаменитость сильно упрощает жизнь, люди склонны считаться с вами и вашим мнением. Вас часто узнают, порой люди обращаются с вами, как с настоящей звездой. С другой стороны, вам трудно куда-нибудь выйти без того, чтобы быть узанным, СМИ пристально следят за вашей жизнью. Любое ваше отличие от окружающих будет немедленно замечено (хотя это не обязательно плохо — знаменитым людям охотно прощают эксцентричность). Рассказчик может уменьшить сложность некоторых бросков на Социальные характеристики, если вы общаетесь с фанатами или кем-нибудь в этом роде.

X — Кто? Может быть, вы и получите свои пятнадцать минут славы, но пока они не наступили..

* — вас хорошо знают в узких кругах, например, представители субкультуры или оккультисты, проживающие в определенном городе.

** — вы — местная знаменитость, возможно, теле- или радиозвезда. Большинство людей в вашей местности узнают вас.

*** — вы известны на уровне штата или среди представителей распространенной субкультуры, например, среди любителей научной фантастики или преподавателей.

**** — вы известны по всей стране, большинство людей о вас слышало. Многие узнают вас.

***** — вас знают во всем мире, вы — звезда всех СМИ, вас узнают, куда бы вы ни направились.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

«Ты уверен, что готов к свободе, которую я тебе предлагаю?» - спросил Гавиэль у молодого человека, стоящего перед ним на коленях.

«Да», - решительно, с некоторой гордостью ответил тот. — «Я готов сбросить цепи, которые меня заставляли носить».

«Готов ли ты к истине?» - настаивал Гавиэль.

«Да, я готов», - последовал ответ.

Нет, еще нет, подумал Гавиэль, но скоро будешь. А до тех пор ты мне понадобишься.

Последователи — это слуги, почитатели или просто наемные служащие, работающие на вас. Это люди, готовые посвятить большую часть своего времени (а то и все время полностью) выполнению ваших заданий. Последователи демона часто (но не всегда) являются для него источниками веры и поклонения.

Хотя подразумевается, что последователи верны вам, вам постоянно приходится поддерживать их верность при помощи денег, договоров, или иными способами. Последователи, на которых не обращают внимания или с которыми плохо обходятся, рано или поздно отправятся искать себе нового хозяина. Те, с кем хорошо обращаются, будут хранить вам верность, хотя они не отказываются от собственных целей и стремлений. Вы должны вместе с Рассказчиком проработать описание и характеристики всех ваших последователей и определить, почему они следуют за вами.

Обычно последователи — это люди со скромными возможностями. Они могут владеть некоторыми полезными навыками, но не обладают никакими особенными характеристиками, если вы не решите вложить в них Веру (см. ниже). Рассказчику следует следить за тем, чтобы ваши последователи не стали чересчур сильными — никаких элитных командос или членов тайной секты ниндзя.

X — последователей нет. Вы работаете самостоятельно.

* — один последователь.

** — два последователя.

*** — три последователя.

**** — четыре последователя.

***** — пять последователей.

ВЛИЯНИЕ

Позади автомобиля Том заметил мигающие огни.

«Дерьмо! Это полиция», - выругался он.

«Не беспокойся об этом», - откликнулась Лора.

«Не беспокойся об этом! Если он прикажет нам остановиться...»

«Я сказала, не беспокойся об этом», - повторила она. К этому моменту полицейский уже должен был заметить номер машины. Ему понадобится всего несколько мгновений, чтобы сообразить, кого он преследует. Вскоре полицейский увеличил скорость и обогнал их, и Лора слабо улыбнулась вслед его машине. Полезно знать людей.

Вы знаете, на каких струнах общества людей надо играть, чтобы получить требуемый вам результат. Источником вашего влияния может быть богатство, слава, политическая власть, связи в обществе, шантаж, религиозный экстаз, сверхъестественные силы или комбинация из всех перечисленных возможностей. Чем больше значение этого Дополнения, тем сильнее и устойчивей ваше влияние.



Использование Влияния обычно требует броска на социальный Атрибут + Влияние, при этом Рассказчик может отменить броски на проверку таких действий, как урегулирование вопроса со штрафом за парковку. Рассказчик устанавливает сложность броска на Влияние в зависимости от характера совершаемого действия. Соответствующие Способности (например, Хитрость) и Дополнения (например, Союзники, Контакты и Слава) могут понизить сложность броска. Падшие обычно осторожно пользуются своим влиянием. Злоупотребление им может вызвать интерес со стороны Привязанных к Земле и других демонов.

X — у вас влияния не больше, чем у первого встречного с улицы.

***** — вы можете влиять на городских политиков и службы.

****** — вы можете влиять на политиков и службы штата.

******* — вы можете влиять на региональных политиков и службы.

******** — вы можете влиять на политиков и службы на уровне страны.

********* — вы можете влиять на деятелей и организации международного уровня.

НАСЛЕДИЕ

«Подожди! Останови машину!» - крикнул Стивен.

Андреа ударила по тормозам и остановила машину у высокого ограждения, шедшего по краям крутой горной дороги. Стивен выскочил из автомобиля еще до того, как тот полностью остановился.

В сотнях футов под ними покрытая лесом долина стелилась сине-зеленым покрывалом, медленно поднимаясь на холмы в десяти милях к востоку. Даже после бессонной ночи и долгого пути Андреа ощутила, как сердце сильнее забилося у нее в груди. «Это прекрасно», - сказала она. — «Но сейчас не время...»

«Подожди минутку», - Стивен понял руку, заставляя ее замолчать. Он вглядывался в расстилавшуюся под ним панораму. — «Это место выглядит таким знакомым. Разумеется, тогда здесь не было деревьев... Это было дно моря... Но, тем не менее...»

«Тем не менее?» - спросила Андреа.

Стивен вытянул палец, указывая на один из участков долины. «Когда-то лорд Ириель сделал это место своим последним прибежищем. Здесь располагался один из немногих сохранившихся у нашего легиона бастионов. Это было самое укрепленное и скрытое убежище из всех, что нам пришлось покинуть», - он посмотрел на свою спутницу. — «Может быть, там до сих пор что-нибудь сохранилось».

Разум смертных плохо подходит для того, чтобы хранить воспоминания падших, и многое из того, что демоны помнят со времен Века Гнева и предшествующей ему эпохи, глубоко похоронено в подсознании их носителей, откуда эти воспоминания очень трудно (если вообще возможно) извлечь. Это Дополнение позволяет падшему восстановить больше подробной информации о деятелях, событиях и местах древней Земли, чем большинству его собратьев.

Попытка вспомнить проверяется броском Интеллект + Наследие. Сложность броска зависит от доступности информации, которую вы пытаетесь вспомнить, и определяется рассказчиком. Например, воспоминание о соратнике по оружию времен Войны Гнева имеет сложность 6, воспоминание об определенном месте битвы или расположении укрепления — сложность 7 и выше. Количество выпавших баллов определяет, насколько детальным будет воспоминание.

X — смутные воспоминания о вашем предыдущем существовании.

* — вы можете вспомнить некоторые подробности о войне и тех, с кем вы сражались плечом к плечу.

** — вы можете вспомнить немало подробностей Падения.

*** — вы помните войну и свои свершения, причем достаточно детально.

**** — вы немало помните о войне и о времени до Падения.

***** — вы прекрасно помните почти все свое предыдущее существование.

НАСТАВНИК

Пьерс вошел в кабинет. Это было темное, богато, но без вычурности обставленное помещение. Он закрыл за собою дверь и подождал, пока хозяин пригласит его пройти.

«Я не ожидал увидеть тебя так скоро», - голос шел от повернутого к окну кресла, за которым сияли огни города.

«У меня неприятности», - начал Пьерс. — «Мне нужен совет».

Со времени восстания в мире смертных многое изменилось, и падающие не всегда могут понять, что же именно происходит вокруг них. Они непривычны к существованию в теле смертного и к накладываемым этим ограничениям. Это Дополнение означает, что у вашего персонажа есть наставник, руководитель и учитель, который может дать совет и указать верное направление. Чаще всего таким наставником становится более опытный демон, у которого есть причины помочь вам. Но это также может быть и человек, посвященный в тайны падающих и желающий помочь вам понять мир людей. Низкое значение этого Дополнения значит, что ваш наставник обладает достаточно ограниченными ресурсами и возможностями, высокое значение указывает на то, что ваш наставник пользуется заслуженным уважением и порой может даже внушать страх.

Ваш наставник помогает вам, но как именно он это делает, определяет Рассказчик. Обычно наставник дает советы, что оставляет за Рассказчиком широкий выбор действий. Наставник также может использовать свое влияние, чтобы помочь вам, хотя обычно ожидает, что действовать вы будете самостоятельно. Ученик, постоянно требующий помощи, может вызвать у наставника настоящее отвращение. Он может попросить вас оказать ту или иную услугу в ответ на его помощь, что может создать немало интересных ситуаций в игре.

X — вы действуете полностью самостоятельно.

* — наставник с небольшим влиянием или властью

** — наставник с довольно значительным влиянием и властью.

*** — наставник, обладающий на своей территории значительным влиянием или властью.

**** — наставник, чьи власть и влияние распространяются на территорию города.

***** — наставник, обладающий огромной властью.

ДОГОВОРЫ

«Ты в безопасности», - сказала Магдиель. — «Тебе нечего бояться. До тех пор, пока я рядом, никто не причинит тебе вреда».

«Спасибо», - отозвалась девушка.

«Это тебе спасибо», - ответила Магдиель. — «Ты дала мне силу, чтобы защитить тебя. Ты дала мне силу, чтобы продолжить жить».

У вас уже есть один или несколько договоров со смертными. В обмен на выполнение вами их желаний вы получаете часть их Веры (дополнительную информацию о заключении договоров смотрите ниже). Каждая точка в значении этого Дополнения означает один ранее заключенный вами договор, обеспечивающий вас Верой. Совместно с Рассказчиком вам следует описать свои договоры, тех людей, с которыми они были заключены, их условия и т. д. Рассказчик по желанию может включить процесс заключения одного или нескольких из ваших договоров во вводную игру.

Когда ваш персонаж входит в игру, договоры, предоставляемые этим Дополнением, действуют так же, как и все остальные. Вам вовсе не обязательно иметь это Дополнение, чтобы получить возможность заключать договоры в игре.

X — у вас нет заключенный договоров.

* — один договор (1 единица Веры в день).

** — два договора (2 единицы Веры в день).

*** — три договора (3 единицы Веры в день).

**** — четыре договора (4 единицы Веры в день).

***** — пять договоров (5 единиц Веры в день).

СОВЕРШЕНСТВО

«Что ж, могло быть и лучше».

Сефидор не обратил внимания на саркастический тон, продолжая рассматривать упрямую машину. Его силы должно хватить на то, чтобы исправить механизм.

«У вас хватит тяги попробовать еще раз?» - спросил клиент. Сэм только улыбнулся.

«Если в первый раз вам не повезло...» - отозвался он и, к удивлению посетителя, повторил попытку тут же, не сходя с места. Столько раз, сколько потребуется, подумал Сэм, я никуда не спешу.

Каждый Дом падших имеет дело с определенным аспектом Творения, который был указан им Всевышним и стал знанием их Дома. Некоторые из демонов особенно талантливы в применении этих знаний. Возможно, это особое умение играть на струнах мироздания, или же им помогает в этом своего рода озарение, позволяющее проникнуть в суть явлений. Как бы то ни было, в своей области они настоящие виртуозы — мастера своего дела.

Такой персонаж может перебрасывать столько бросков на применение своего основного знания за главу, сколько точек он имеет на это Дополнение. Это значит, что персонаж может использовать свое основное знание чаще и с большим эффектом без риска потерять Веру.

X — вы не более (и не менее) талантливы, чем все остальные демоны.

***** — при использовании основного знания вы можете перебросить один бросок на применение.

****** — при использовании основного знания вы можете перебросить два броска на применение.

******* — при использовании основного знания вы можете перебросить три броска на применение.

******** — при использовании основного знания вы можете перебросить четыре броска на применение.

********* — при использовании основного знания вы можете перебросить пять бросков на применение.

РЕСУРСЫ

Двери лифта открылись, он вошел в комнату и замер в изумлении. Это была уютная жилая комната, застеленная роскошными пушистыми коврами. Со вкусом подобранные картины и скульптуры дополняли эффект. Мягкий рассеянный свет падал на мебель, которая так и манила присесть и насладиться комфортом. Но лучше всего был вид из окна. Высокие окна позволяли любоваться городом, протянувшимся до самого горизонта.

«Ух ты! Это действительно принадлежит тебе?» - спросил он. — «Как это тебе удалось?»

Кристина улыбнулась, взяла его за руку и отвела от лифта, который тут же уехал вниз.

«Скажем так, мне нравится моя работа», - озорно ответила она, притягивая его к себе.

Когда-то материальные богатства не волновали Божьих созданий, но в современном Мире Тьмы это не так. Это Дополнение характеризует материальные ресурсы, доступные вашему персонажу: собственность и деньги. Падшие обычно начинают с той собственности, которой владел их смертный носитель (если, конечно, владел). Некоторые довольно быстро наживают богатство, другим приходится переживать тяжелые времена. Есть и такие, кого материальные ценности просто не интересуют.

Точки в значении этого Дополнения означают уровень жизни, который поддерживает ваш персонаж. Обычно это не вызывает особых трудностей (хотя время от времени Рассказчик может ставить на вашем пути препятствия). Ваши источники приносят вам основной ежемесячный доход, который вы можете тратить по своему усмотрению. Вы можете владеть собственностью, например, домом, машиной, одеждой и т. п. Рассказчик определяет, можете ли вы владеть той или иной собственностью, исходя из уровня ваших доходов. При необходимости вы можете продать свою

собственность и выручить деньги, хотя для этого требуется некоторое время (в особенности для продажи крупной собственности наподобие автомобиля и дома).

X — нет ресурсов. У вас нет ничего, кроме той одежды, что на вас, мелочи в карманах и сумки, куда помещается вся ваша собственность.

***** — небольшие сбережения: у вас есть небольшая квартирка и, возможно, мотоцикл. Продав все это, вы получите наличными 1000 долларов. Ежемесячный доход равен 500 долларам.

****** — средний класс: у вас есть квартира или часть кондоминиума, а также автомобиль. При продаже вы можете получить 8000 долларов наличными. Ежемесячный доход равен 1200 долларам.

******* — верхний класс: у вас есть дом или подобная недвижимость и отличный автомобиль. При продаже вы получите не менее 50000 долларов. Ежемесячный доход равен 3000 долларам.

******** — состояние: вы владеете большим домом и, возможно, несколькими автомобилями (катером, другими средствами передвижения). При продаже вы можете получить не менее 500000 долларов. Ежемесячный доход равен 9000 долларам.

********* — богатство: вы — мультимиллионер. У вас может быть поместье (или несколько) и коллекционные автомобили (в качестве хобби). При продаже вы можете получить не менее 5000000 долларов. Ежемесячный доход равен 30000 долларам.

ДОБРОДЕТЕЛИ

Когда-то падшие воплощали определенные добродетели. Именно их приверженность устоявшемуся пониманию правильного и неправильного, сочувствие к людям, их вера в правильность их дела привела их к восстанию. Воспоминания и неизбежная смерть людей-носителей пробудили в падших эти добродетели, и теперь демоны цепляются за них, чтобы избежать мыслей о тысячелетиях страданий и агонии.

Добродетель персонажа означает его приверженность идеалам. От Добродетелей в какой-то мере зависит поведение персонажей в той или иной ситуации, а также их способность сопротивляться Муке. Добродетели нужны падшим, чтобы сохранить разум и не стать теми безумными существами, которыми они некогда были.

❖ Совесть

Совесть — это способность различать между правильным и неправильным, своего рода моральный компас, способность чувствовать раскаяние. Именно совесть отвлекла падших от их Муки, когда они впервые оказались в телах людей. Для них это было все равно, что взглянуть в зеркало, в котором отражались их искаженные, отвратительные образы, и вспомнить о той славе, которой они были когда-то окружены. Впервые они смогли объективно оценить свои деяния, и они начали сожалеть о том, что сделали. Совесть — это приверженность персонажа личным этическим установкам, стремление совершать правильные поступки.

* — равнодушный

** — нормальный

*** — этичный

**** — праведный

***** — святой

◆ Убежденность

У всех созданий есть свои цели, все совершается по определенной причине. Когда-то падшие не сомневались в этом. Они понимали, что все является частью Божественного замысла, и находили в этом понимании успокоение. Желание понять волю Создателя, узнать, что же является целью тех или иных предметов, постепенно привело их к Падению и мятежу. Сейчас падшие вновь пытаются постигнуть смысл на первый взгляд случайных событий, которыми переполнен мир.

Убежденность отражает понимание персонажем внутреннего порядка мироздания. Это сочетание почти дзен-буддийской способности принимать жизнь такой, какой она является, и способности сохранять веру перед лицом внезапной опасности. Персонажи с высоким значением Убежденности знают, глубоко внутри, что должно произойти, и принимают это.

* — циничный

** — неуверенный

*** — умеренный

**** — стойкий

***** — непоколебимый.

◆ Мужество

Мужество — это сила Убежденности и Совести, это способность сохранять твердость перед лицом опасности, способность не бояться препятствий. Сюда входит храбрость, проявляемая в опасных ситуациях, но мужество не ограничивается ей. Это также способность терпеть боль и переносить трудности во имя будущего блага, способность пожертвовать собой в случае необходимости. Мужественные персонажи могут столкнуться с любыми препятствиями, но они делают то, что должны делать, не взирая на обстоятельства. Персонаж с высоким значением Совести может знать, что его поступок правилен, персонаж с высоким значением Убежденности знает, что этот поступок необходим, но именно Мужество нужно для того, чтобы совершить этот поступок, чего бы это ни стоило.



* — робкий

** — нормальный

*** — храбрый

**** — решительный

***** — Львиное Сердце

ВЕРА

Вера — это основа силы падших, то, что некогда позволяло им двигать горы в буквальном смысле слова. Хотя с тех пор их сила значительно уменьшилась, с помощью Веры демоны по-прежнему могут оказывать влияние на Мироздание.

Вера — это сочетание самоуверенности демона, способности понять сущность Творения и близости к божественной энергии, которая когда-то была доступна падшим. До Падения демоны верили в своего Создателя и получали свою силу от него. Сейчас падшие верят только в себя (и иногда — в человечество), и извлекают силу из этой веры и веры в них людей.

В отличие от большинства характеристик Вера имеет шкалу от 1 до 10, так как пределы, устанавливаемые смертностью тел, ее не ограничивают. Чем больше Вера демона, тем более значительное влияние он может оказывать на силы Вселенной.

Расходование Веры

У персонажей-демонов имеется два типа очков Веры: постоянная Вера и запас Веры. Постоянная Вера ничем не отличается от остальных характеристик персонажа. Запас Веры изначально равен постоянной Vere, но демоны расходуют его на использование своих сверхъестественных способностей. Силы демонов могут выражаться по-разному, но всегда требуют подпитки Верой. Это может быть проявление внутренних способностей, Апокалиптическая форма и Знание (детальное описание см. в Главе 7).

Для проявления некоторых способностей требуется просто наличие Веры (в запасе должен быть хотя бы один бросок на Веру). Это позволяет падшим по желанию применять свои способности. Другие способности, например, Апокалиптическая форма или применение Знания, требуют броска на Веру (выполняется аналогично броску на Силу воли) или затрат Веры для их активации.

Более детальное описание применения Веры см. в Главе 9.

Проявление

Обладая значительными возможностями, демоны не рискуют применять их слишком часто, потому что это грозит им разоблачением. Чем больше Веры задействует демон, тем выше вероятность того, что люди увидят его истинную природу, скрытую под маской человека. Увиденное ими может внушать благоговение или ужас, в зависимости от Муки демона, но для людей это всегда нелегкое

испытание. Проявление также означает, что другие существа, способные почувствовать колебания мироздания, будут знать о присутствии демона. Это мешает демонам скрывать свою деятельность от врагов. Очевидность Проявления зависит от того, сколько Веры затратил демон на то или иное действие. Чем больше Веры потрачено, чем сильнее будет эффект.

О воздействии Проявления на смертных см. в Главе 9.

Иерархия грехов

Постоянная мука	Грехи
10	Греха нет. Вы уже прокляты. Так зачем вам сдерживаться?
9	Бессмысленное насилие: убийства без причины, ненужная жестокость и пытки, бездумная ярость.
8	Предумышленное насилие: спланированное убийство или покушение, систематическое разрушение чужой личности, длительная месть.
7	Грехи страсти: убийство в припадке ярости, чувство ненависти, злоба, ревность, иррациональная предубежденность, поощрение этих чувств у окружающих. Уничтожение особо значимых или вдохновляющих объектов. Причинение вреда через разного рода дурные привычки и асоциальное поведение.
6	Разрушение плодов чужого труда, причинение намеренных эмоциональных страданий своей жестокостью и пренебрежением.
5	Случайное насилие: причинение вреда бездействием, легкомыслием или равнодушием. Пренебрежение обязанностями. Преданное доверие.
4	Воровство или обман без причины. Нарушение клятвы.
3	Причинение вреда (физического, морального, эмоционального) смертному по любой причине, кроме самозащиты или высшего блага.
2	Причинение вреда (физического, морального, эмоционального) смертному созданию по любой причине, кроме самозащиты или высшего блага (пренебрежение порядком Мироздания). Допущение совершения греха в вашем присутствии без попытки предотвратить его.
1	Любое проявление жестокости, легкомыслия или эгоизма. Допущение такого проявления в вашем присутствии без попытки предотвратить его. Нежелание жертвовать ради большего блага.

ПОЛУЧЕНИЕ ВЕРЫ

Утратив Веру в своего Создателя, демоны могут получать ее только от смертных. Они делают это двумя способами: жатва — получение Веры через запугивание и благоговение — и договоры, сделки, заключаемые со смертными и позволяющие получить их Веру в обмен на что-то, предоставляемое демоном. Детально эти два способа описаны в Главе 9.

Жатва

Жатва — это быстрый, краткосрочный способ получения Веры. Все, что для этого требуется, — наличие смертного, который хотя бы на мгновение поверил в существование демона и его могущество. Этого мгновения достаточно для того, чтобы демон сумел забрать веру у человека и присвоить ее себе. Жатва проводится в той форме, которая позволяет убедить человека в существовании сверхъестественных существ. Человек, которого заживо освежевала тварь из Ада, не имеет оснований сомневаться в ее существовании. Точно так же человек, получивший помощь от сияющего ангела-хранителя, начинает верить во вмешательство божественной силы. При этом Проявления самого по себе не всегда достаточно. Демон должен напрямую взаимодействовать с человеком. Рассказчик определяет, позволяет ли то или иное действие собрать урожай Веры. Падшие настороженно относятся к Жатве, потому что это вынуждает их раскрываться перед смертными и увеличивает вероятность того, что охотники на демонов или другие враги выследят их.

Договоры

Более надежный способ для падшего получить Веру — это заключение договоров. Договор устанавливает отношения между смертным и демоном. Демон предоставляет человеку определенную услугу, человек обеспечивает демона Верой. Заключение договоров требует времени и усилий, но они дают определенные преимущества, например, обеспечивают демона постоянным источником Веры и не раскрывают смертному истинную природу падшего (по крайней мере, по началу).

Заклучить договор достаточно просто. Демон предлагает человеку выполнить его желание в обмен на признание и поклонение. Если смертный соглашается, демон расходует единицу веры для выполнения его желания, тем самым закрепляя договор. Чтобы договор был успешно заключен, демон обязан выполнить желание смертного, а человек обязан добровольно принять условия договора. Сделка не состоится, если демон не станет выполнять свою часть договора, а смертный откажется от него. После заключения договора только демон может разорвать его. До тех пор, пока демон выполняет свои обязательства, человек ничего не может сделать (разве что уничтожить демона, но это не так-то просто).

Характер договора полностью зависит от демона. Демоны с высокой Мукой имеют тенденцию к заключению договоров, направленных на разрушение личности, они соблазняют людей их самыми потаенными желаниями, манят успехом и властью. Демоны с низкой Мукой предпочитают договоры, основанные на искреннем почитании и благодарности со стороны смертного. Они добиваются этого, выполняя заветные мечты, например, помогая человеку стать артистом или излечивая тяжело больного. Демоны часто оказывают услуги смертным еще до заключения договора. Если человек отказывается от сделки, демон всегда может отозвать свой дар, чтобы смертный мог задуматься. Как говорить, первый раз бесплатно...

мука

Все падшие страдают из-за своего прошлого. Те, кого они любили больше всего — Бог и человечество — повернулись к ним спиной и обрекли их на тысячелетия боли и агонии, но никакие пытки Ада не смогли нанести ран болезненнее, чем предательство со стороны Господа и их возлюбленных подопечных. Часть этой боли осталась с демонами навсегда, и многих она свела с ума. Мука демона — это те страдания и мучительные воспоминания, которые постоянно преследуют его.

Как и Вера, Мука измеряется по десятибалльной шкале и делится на постоянную и временную. Демон с постоянной Мукой, равной единице, близок к прощению и получению отпущения по всем грехам прошлого. Он прекрасно может контролировать свою Муку. Демон с постоянной Мукой, равной 10, одержим своими страданиями и терзаниями, он не способен ни на что иное, кроме как на причинение подобных мучений окружающим. Чем выше значение Муки, тем меньше демон способен к состраданию и сочувствию. Постоянная Мука персонажа зависит от его Небесного Дома (см. Главу 5). Временная Мука всех вступающих в игру персонажей изначально равно нулю.

❖ Искушение

Среди демонов бытует мнение, что есть возможность получить прощение Небес и вернуть то, что они утратили. Демон, которому каким-нибудь образом удастся снизить свою постоянную Муку до нуля, теоретически снова сможет стать ангелом. Сложность в том, что никто из демонов не знает, как достигнуть состояния такой благодати, и даже если кому-нибудь это удалось, об этом ничего не известно. Рассказчик может сделать искупление средством мотивации персонажей, ознакомить их со слухами и историями, но только от него зависит, станет ли искупление реальностью.

❖ Бремя грехов

Бессердечные проявления эгоизма и жестокости усиливают Муку демона, очерствляют душу и питают костер ненависти и злобы. Падшие, которые поддались искушению наказать мир за их страдания, часто не могут удержаться на краю пропасти и полностью скатываются в Муку. Когда демон совершает грех, противоречащий его Добродетелям, его временная Мука может увеличиться. Рассказчик всегда должен предупреждать игроков о том, что то или иное их действие может усилить Муку, тем самым давая им возможность вспомнить о спрятанных глубоко внутри Добродетелях. В тех случаях, когда демон немедленно удовлетворяет свои потребности, нарушая при этом собственные этические нормы, выполняется бросок на Совесть. Если демон своими действиями ставит под угрозу собственные убеждения, выполняется бросок на Убежденность. Если демон из страха за свою безопасность использует окружающих, выполняется бросок на Мужество.

Если ваш персонаж грешит, вы должны выполнить бросок на проверку соответствующей Добродетели. Сложность броска равна 8. Сила воли не может повлиять на успешность броска, бросок не может быть провален.

- ❖ Если значение броска на Добродетель оказывается выше, персонаж чувствует раскаяние и ужас от того, насколько глубоко он пал. Он отказывается подчиняться своей природе демона, временная Мука не увеличивается.
- ❖ Если бросок на Добродетель был неудачным, персонаж с головой окунается в свою мощь, разжигая огни своего собственного Ада. Наверное, так себя чувствовал Господь, когда Он решил обречь вашего персонажа на вечную муку. Вы ощущаете силу, позволяющую вам управлять жизнями других. Временная Мука персонажа увеличивается на 1.

- ❖ Если вы набрали 10 баллов временной Муки, ваша постоянная Мука увеличивается на 1 балл. Если значение постоянной Муки достигает 10, персонаж считается полностью поглощенным ею. Отказавшийся от сочувствия и надежды, он переходит под управления Рассказчика, так как больше не годится для игры.

❖ Проявление доброты

Если жестокие и эгоистичные поступки увеличивают Муку, доброта и самоотдача являются своего рода бальзамом, способным уменьшить страдания падшего, если, конечно, он не будет слишком горд или ленив, чтобы прибегнуть к этому средству. Проявления доброты напоминают демонам, что некогда они были божьими созданиями, поэтому они способны уменьшить Муку. Эти проявления должны быть вызваны добротой и сочувствием, не иметь под собой никаких эгоистических оснований, например, ожидания награды. Действия, якобы продиктованные добротой, но при этом направленные на заключение договора или подчинение себе смертного (или любую другую столь же эгоистичную цель), в расчет не принимаются. Рассказчик определяет, может ли то или иное действие уменьшить Муку. В некоторых случаях ряд мелких добрых дел (например, работа волонтером) может считаться как одно проявление доброты.

Когда ваш персонаж готовится совершить бескорыстное действие, вы должны сопоставить результаты бросков на Муку и соответствующую Добродетель. Совесть учитывается в тех случаях, когда персонаж готов пожертвовать собой или ставит интересы других существ впереди своих собственных. Убежденность учитывается, если то или иное действие позволяет персонажу остаться верным своим убеждениям, но при этом обходится ему недешево. Наконец, Мужество учитывается в тех случаях, когда персонаж проявляет смелость и героизм ради кого-то еще. Сила воли не влияет на броски на Добродетель.

- ❖ Если результат броска на Муку оказывается выше, ваши цинизм и боль побеждают желание совершить хороший поступок. Зачем вам беспокоиться? В конце концов, никакой пользы это не принесет. Вы уже видели, куда заводят благие намерения. Тот, кто сказал, будто ими вымощена дорога в Ад, не так уж и не прав. Временная Мука остается неизменной.
- ❖ Если значение броска на Добродетель оказывается выше, вы подтверждаете свою божественную природу и ставите себя выше собственных страданий, пусть даже на мгновение. В это мгновение вы видите тень себя прежнего. Временная Мука уменьшается на единицу.
- ❖ Если результаты бросков равны, ничего не меняется, и вам остается лишь недоумевать, а стоило ли вам вообще прилагать усилия.

❖ Польза опыта

Для уменьшения постоянной Муки падшие могут использовать накопленный опыт (см. ниже). Живя в мире смертных, они осваивают кое-какие уроки, оказывающие влияние на их мировоззрение. Персонаж может потратить 10 баллов опыта, чтобы снизить постоянную Муку на 1.

Несмотря на все добрые поступки и накопленный опыт, Мука персонажа не может быть ниже 1. Как падшим обрести некогда утраченную невинность? Как им преодолеть боль, которая постоянно терзает их изнутри?

❖ Эффекты Муки

Мука демонов влияет на их внешность и то, как проявляется их сила, с учетом значения Муки и ее соотношения с другими характеристиками. Такие эффекты показывают, насколько сильно боль и страдания поглотили демона, а также то, насколько он способен к проявлению сострадания или жестокости.

- ❖ Если Мука мешает вам использовать ваши знания (см. ниже), ваша боль проявляется во всем, что вы делаете. Пытаясь применить Знание, вы должны сравнить результаты бросков на Веру и на Муку. Если на всех кубиках выпало значение выше, чем значение Муки, вы можете использовать положительные аспекты своего Знания. Если на одном или нескольких кубиках значение ниже или равно Муке, ваши усилия искажаются, и вы применяете разрушительные аспекты своей силы. Иногда вы можете решить, что вам нужны именно отрицательные стороны вашей силы. Вы можете использовать эти аспекты, но это автоматически добавляет единицу к значению временной Муки.

Например, Зафриэль попала в засаду, устроенную охотниками на демонов неподалеку от ее автомобиля. Зная, что противников несколько и они хорошо вооружены, Джен обратилась к знаниям своего персонажа и увидела, что эффект Голоса Небес при высокой Муке позволяет причинить вред всем смертным существам в радиусе нескольких ярдов от персонажа. Попав в сложную ситуацию, Джен решила использовать этот эффект. Зафриэль обратилась к темной стороне своей природы и издала ужасный вопль, разбросавший смертных. Хотя ей ужасно бежать, она все еще ощущала привкус застарелой ненависти. Ее временная Мука увеличилась на единицу.

- ❖ Ваша Апокалиптическая форма при Проявлении меняется в зависимости от значения Муки. Если это значение меньше или равно половине вашей Силы воли, ваша Апокалиптическая форма полна величия и внушает благоговение. Если значение Муки больше, чем половина вашей Силы воли, смертные могут считать вас как прекрасным, так и ужасающим, в зависимости от их точки зрения. Если значение Муки выше значения Силы воли, вы выглядите как создания из ночных кошмаров и можете внушить лишь ужас.

Например, Сила воли Зафриэль равна 5, Мука – 4. Когда она принимает Апокалиптическую форму, смертные видят сияющую фигуру, преисполненную сверхъестественного величия, или же зловещего духа, увенчанного нимбом адского огня. Позже, если Джен решит потратить заработанные ее персонажем баллы опыта на понижение Муки до 2, Зафриэль утратит большую часть своей злобности и те, кто будет смотреть на нее, увидят лишь потускневшее сияние ангела.

СИЛА ВОЛИ

Сила воли определяет энергию, решительность и уверенность вашего персонажа. Как и Вера, Сила воли измеряется по десятибалльной шкале и делится на постоянную и временную. Постоянная Сила воли используется при броске на Силу воли. Вы используете полное значение этой характеристики, вне зависимости от того, сколько баллов отводится на временную Силу воли. Временная Сила воли может быть израсходована на различные действия, например, в том случае, когда вашему персонажу приходится на чистом упрямстве преодолевать возникшие на пути трудности.

Персонажи, истратившие всю временную Силу воли, чувствуют себя опустошенными как физически, так и морально. Они израсходовали все свои резервы решительности и теперь ощущают лишь апатию и тоску. Они скорее смиряются с обстоятельствами, чем постараются преодолеть их. Персонажи могут увеличивать значение Силы воли разными путями, но это не так-то просто, поэтому очки Силы воли надо расходовать с осторожностью.

* — бесхребетный

** — слабый

*** — застенчивый

**** — неуверенный

***** — уверенный

***** — самонадеянный

***** — решительный

***** — настойчивый

***** — железная воля

***** — непоколебимый

РАСХОДОВАНИЕ СИЛЫ ВОЛИ

Сила воли позволяет действовать на основе собственной убежденности. Она полезна во многих случаях.

❖ Игрок может истратить единицу Силы воли для успешного выполнения одного действия. В этом случае за ход может быть истрачена только одна единица Силы воли, но при этом вы гарантировано получаете один успешный бал, на который не может повлиять даже провальный бросок. Следовательно, упорство может принести персонажу успех, пусть даже минимальный. В других случаях использование Силы воли может ускорить ход событий.

Вы должны объявить о своем намерении истратить единицу Силы воли до того, как выполните бросок. Вы не можете прибегнуть к Силе воле после броска, чтобы улучшить его результат или исправить последствия провала. Рассказчик может запретить использование Силы воли при некоторых бросках.

❖ Вы можете истратить единицу Силы воли, чтобы в течение хода игнорировать штраф из-за раны или других отвлекающих факторов. Вы концентрируете свои усилия для последнего броска.

❖ Вы можете потратить единицу Силы воли, чтобы сохранить свой запас бросков на Веру. Это означает, что вы используете Веру только за счет собственной решимости и силы воли. Вы можете расходовать столько единиц Силы воли, сколько у вас выпало неудачных результатов (кубиков) при броске на Веру, но не больше, чем значение временной Силы воли.

Получение Силы воли

Персонажи могут восстанавливать Силу воли несколькими способами. Значение временной Силы воли не может быть выше, чем значение постоянной. Увеличить постоянную Силу воли можно только через опыт (см. ниже).

Восстановление Силы воли обычно связано с обретением персонажем уверенности в себе. Обычно это связано с определенными поступками и ситуациями. Окончательное решение о восстановлении силы воли выносит Рассказчик, основываясь на событиях игры. Рассказчик должен соотносить процесс приобретения Силы воли с ходом игры, потому что Сила воли — это очень важная характеристика, и для персонажей, у которых она восстанавливается слишком быстро, игра будет менее увлекательной.

- ❖ Персонаж восстанавливает всю временную Силу воли в конце истории (не обязательно сессии игры, а именно истории). Рассказчик может потребовать от персонажей выполнения определенных заданий или каким-нибудь иным образом проверить, насколько они преуспели в укреплении Воли. Если персонажи впали в отчаяние или же история зашла в тупик, более разумным будет восстановить лишь часть временной Силы воли.
- ❖ Рассказчик может позволить персонажу восстановить единицу Силы воли после ночного отдыха или аналогичного периода, который позволяет восстановить силы и взглянуть на вещи по-новому. Подразумевается, что персонаж спит или просто отдыхает, а не занимается другими делами.
- ❖ Когда персонаж поступает в соответствии со своим Характером, он обретает уверенность в себе и может получить единицу Силы воли (или даже больше, в зависимости от его действий). Например, Начальник может получить единицу Силы воли после того, как благодаря организации его группа успешно выполнила задание.

Персонажи могут восстанавливать Силу воли, когда они делают свое дело, не взирая на препятствия, или отказываются поддаваться отчаянию и опускать руки. Увеличение Силы воли облегчает задачи игрока, уменьшение — затрудняет их. Подберите такой порядок восстановления Силы воли, который соответствует ходу игры.

ЗДОРОВЬЕ

Демоны обладают невероятной сверхъестественной силой, но они обитают в похищенных телах смертных, а поэтому подвержены всем слабостям плоти. Данная характеристика определяет физическое здоровье персонажа. Как видно из листа персонажа и таблицы Уровней, всего есть семь уровней здоровья. Когда персонажи получают повреждения, уровень здоровья у них снижается до момента выздоровления (излечения с помощью своих сил, отдыха). Персонажи получают определенные штрафы к движению, действию и количеству бросков в зависимости от характера повреждений. Если количество бросков сведено до нуля, персонаж не может даже попытаться выполнить действие. При этом персонаж может потратить единицу Силы воли, чтобы проигнорировать штраф и выполнить одно действие.

В Главе 8 приведено более подробное описание повреждений и их воздействия на персонажей.

Уровень здоровья	Штраф на запас бросков	Штраф на движение
Ушибы	0	Персонаж слегка избит и не получает штрафа на броски из-за повреждений
Повреждения	-1	Персонаж имеет внешние повреждения и не испытывает трудностей при движении.

Травмы	-1	<i>Персонаж травмирован и передвигается с трудом (половина максимальной скорости бега).</i>
Ранения	-2	<i>Персонаж получил значительные травмы и не может бежать (хотя может идти). В этом случае персонаж не может двигаться перед атакой. Он всегда теряет броски, если пытается двигаться и атаковать в один и тот же ход.</i>
Тяжелые повреждения	-2	<i>Персонаж сильно изувечен и может лишь ковылять (3 ярда за ход).</i>
Калека	-5	<i>Персонаж очень сильно изувечен и может лишь ползти (1 ярд за ход).</i>
Недееспособность	-	<i>Персонаж не может двигаться и, скорее всего, потерял сознание.</i>
Смерть	-	<i>Персонаж мертв (но это вовсе не означает, что демону тоже пришел конец).</i>

Исцеление Верой

Демоны могут восстанавливать здоровье своих тел-носителей силой Веры. Для этого они должны быть в сознании и иметь возможность совершать действия. Единица Веры восстанавливает один уровень в случае летального повреждения или все уровни в случае поверхностного (bashing) повреждения. Вера не может исцелить усиливающиеся повреждения. Это может сделать или время или более мощная сила (см. Главу 7). Демоны с низким уровнем Веры могут прибегнуть к Жатве, чтобы пополнить свои запасы.

Демоны и смерть

Хотя падшие носят тела смертных, сами они смертными не являются. Их тела могут умереть, как и тела всех людей, если уровень их здоровья упадет ниже Недееспособности, но душа — бессмертная сущность демона — продолжит жить.

У демона, потерявшего тело-носитель, имеется три возможности на выбор. Если рядом найдется другое подходящее тело — человек с ослабшей душой — демон может захватить его. Если такого тела рядом нет, демон может попытаться зацепиться за какой-нибудь предмет или место, став при этом Привязанным к Земле. Смертное тело ему больше не понадобится. Наконец, если неподалеку находится один из слуг демона, падший может воспользоваться договором и автоматически завладеть телом человека.

Если все эти возможности были упущены, Вихрь возвращает демона в Бездну, где тот остается до тех пор, пока кто-нибудь не вернет его обратно в мир смертных ритуалом вызова. Некоторые демоны стараются найти хотя бы одного последователя или поклонника, способного в случае необходимости вернуть их на Землю и предоставить новое тело-носитель, хотя для этого им приходится доверить смертным тайны вызова демонов, что само по себе опасно.

Для более детальной информации по захвату новых тел и вселению в физические объекты см. Главу 9.

ОПЫТ

Даже падшие способны учиться на собственных ошибках. Со временем персонажи меняются и развиваются, попадая в различные жизненные ситуации. Опыт отражает влияние этого развития.

В конце каждой истории (или главы истории, если сама история достаточно длинная) Рассказчик начисляет персонажам баллы *Опыта*. Эти баллы можно использовать как для улучшения имеющихся характеристик, так и для приобретения новых. Игроки подсчитывают полученные их персонажам очки опыта и между этапами игры распределяют их по своему усмотрению.

Рассказчик должен одобрить любое распределение очков опыта при улучшении персонажа. Такое улучшение обычно требует не просто распределения баллов, но прохождения персонажем определенного обучения или практики, чтобы оправдать имеющийся прогресс. Рассказчик может выдвинуть дополнительные требования к персонажу. Например, увеличение значения *Веры* требует чего-то такого, что оправдало бы возросшую уверенность демона и понимание им природы *Веры*. Рассказчик может ввести попытки улучшения в сюжет истории, отправляя персонажей на поиски учителей и наставников и предоставляя им возможность развиваться.

Не желательно увеличивать способности персонажа более чем на одну точку за историю, если только история не развивается в течение большого периода времени. Значительные улучшения требуют немало времени.

Баллы опыта

Характеристика	Стоимость
<i>Новая Способность</i>	3
<i>Новое Знание</i>	7 (10, если это Знание другого Дома)
<i>Атрибут</i>	Текущее значение * 4
<i>Способность</i>	Текущее значение * 2
<i>Знание</i>	Текущее значение * 5
<i>Дополнение</i>	Текущее значение * 3
<i>Добродетель</i>	Текущее значение * 2
<i>Сила воли</i>	Текущее значение
<i>Вера</i>	Текущее значение * 7
<i>Мука</i>	10

❖ Новые характеристики

Увеличить имеющиеся характеристики очень просто. Персонаж постоянно использует эти способности и улучшает их. Приобрести совершенно новые характеристики несколько сложнее. Персонаж не может выучить новый язык или овладеть основами нового навыка за одну ночь. Изучение новой *Способности*, помимо очков опыта, требует некоторого времени, потраченного на обучение и тренировки. Это может быть как прочтение нескольких книг или прохождение краткосрочных курсов, так и многомесячное обучение у подходящего учителя. Рассказчик определяет, сколько именно времени отняло у вас обучение новой *Способности*, хотя большая часть обучения происходит в промежутках между историями.

Божественные силы более трудны в освоении, так как научиться им можно только у другого демона. Чтобы овладеть новой силой, падший должен найти себе учителя и попросить его поделиться знаниями (едва ли бесплатно). Учитель может попросить оплату в любой форме, начиная от денег и заканчивая информацией (или тем, что придумает Рассказчик). Божественные Знания очень ценятся демонами, и просто так падшие не будут ими делиться.

❖ Приобретение опыта

Начисление очков Опыта — это своего рода искусство. Слишком много баллов приведет к быстрому росту силы персонажа, и игроки едва ли оценят это. Такое быстрое развитие значительно снизит напряженность игры и уменьшит интерес к ней. Слишком мало начисленного опыта приведет к тому, что игроки разочаруются и будут недоумевать, почему их персонажи так слабо меняются, несмотря на все испытания, через которые они прошли. Нужно поддерживать определенное равновесие между щедростью и прижимистостью, достойно награждать игроков за их дела и поощрять их к дальнейшим свершениям. Ниже приведены примерные правила начисления опыта, но только от вас самих зависит, что подойдет вашим хроникам. Эти правила вовсе не являются обязательными к исполнению.

Конец главы

В конце каждой главы хроники вы должны начислить игрокам от одного до пяти баллов Опыта. Один балл начисляется автоматически. Каждый персонаж должен получить как минимум один балл опыта, чтобы подтвердилось его участие в событиях игры. Пять баллов начисляется очень редко, только за активное участие и превосходный отыгрыш персонажа.

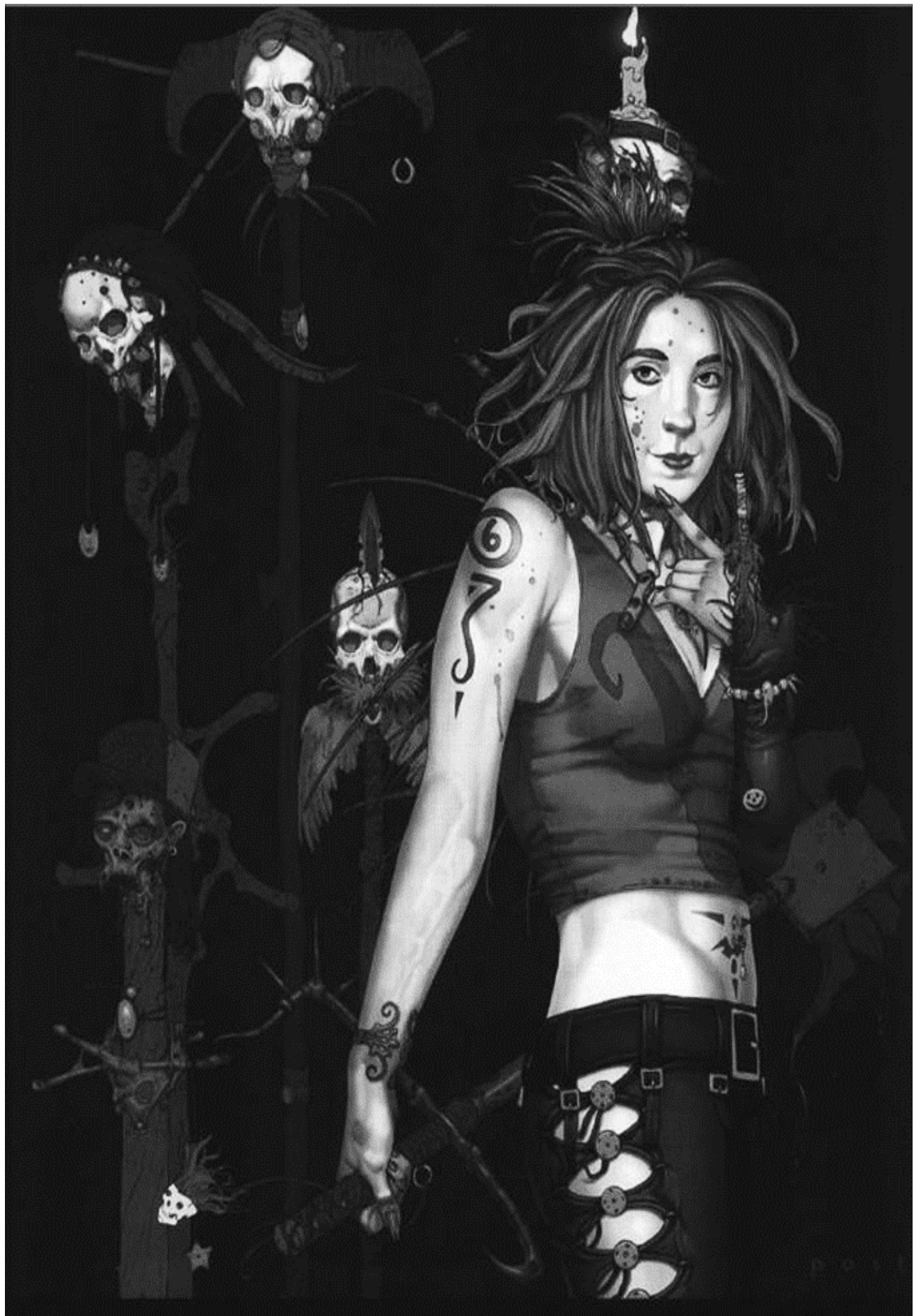
- ❖ Один балл — автоматически: каждый персонаж получает один балл за участие в игре.
- ❖ Один балл — приобретение навыков: спросите у игрока, чему его персонаж научился за время игры. Если вы согласны с его рассказом, он может получить дополнительный балл опыта.
- ❖ Один балл - отыгрыш: если игрок хорошо отыгрывал свою роль, придерживался Характера и Маски персонажа, смог создать несколько интересных ситуаций для группы, он получает дополнительный балл опыта. Отличный отыгрыш может принести игроку два дополнительных балла.
- ❖ Один балл — героизм: персонажи, которые смогли преодолеть самих себя, совершая героические и отчаянные поступки, заслуживают дополнительного балла опыта.

Конец истории

В конце долгой истории (состоящей из нескольких глав или игровых сессий) вы можете наградить игроков несколькими дополнительными баллами Опыта.

- ❖ Один балл — успех: если персонажу удалось достичь установленных им целей, преодолев при этом трудности, он может получить дополнительный балл Опыта.
- ❖ Один балл — опасность: персонаж получает дополнительный балл Опыта, если он выстоял против серьезной опасности или преодолел значительные трудности.
- ❖ Один балл — мудрость: если игрок предложил отличную идею или план, который помог персонажам преуспеть, он получает дополнительный балл Опыта за ум и сообразительность.

Рассказчик может начислить дополнительные баллы опыта, если чувствует, что они оправданы игрой, но при этом он не должен награждать игроков слишком большим количеством баллов.



Последние звуки растаяли в воздухе, и зал взорвался аплодисментами.

«А он хорош», – заметил Таттенай.

Садриэль немного подвинулась, чтобы иметь возможность поговорить с вновь прибывшим гостем: «А бы сказала, сносен», – несмотря на пренебрежительный тон, в глазах ее читалась гордость. – «А ты опоздал».

Внизу, на сцене, Майк Холдсделл поднес микрофон к губам: «"Песня Кристины"». А написал ее для той, ково не могу описать словами». Он поднял смычок и нежно, легко провел им по струнам скрипки. Манера исполнения резко отличалась от той, в которой он сыграл большую часть предыдущих вещей.

«Не на много. Надеюсь, я не помешал».

Садриэль не ответила.

«Приходилось ли тебе слышать историю – старую человеческую сказку – о скрипаче, который одменял свою скрипку на услуги трех проституток?» – неаромко поинтересовался Таттенай после недолгого молчания.

«Хочешь сказать, что теперь я шлюха?» – лицо Садриэль хранило сосредоточенно-заинтересованное выражение. – «Может быть, мне следовало дать ему член побольше и оказать тем самым самую услугу обществу».

«Ты недооцениваешь себя, дорогая, и этот язык совершенно тебе не подходит».

Ее губы изогнулись в сладкой улыбке, но она продолжала упорно смотреть на сцену. Мелодия становилась все сложнее, простота первых тактов перешла в сложные переплетения нот.

«У меня есть то, что тебе нужно», – наконец сказала она. – «Твои дружки-Фаустианцы все-таки приняли условия», – сарказм в ее волосе остался незамеченным. Таттенай, затаив дыхание, следил, как женщина достает из внутреннево кармана пиджака коробочку. Коробочка была красивой, но современной. То, что находилось внутри, было очень, очень старым.

«А знал, что так и будет. Если их и спосоден кто-то удегит... А это действительно принадлежало ему?»

«Разумеется. Разве ты не чувствуешь, что аура Венницы до сих пор окружает его?»

Таттенай взял коробочку и задумчиво провел по крышке пальцами. Затем он спрятал коробку.

«Люциферриане у тебя в долгу, Садриэль».

Но она не слушала его. Она тонула в мелодии, заполнявшей зал. Музыка была подобна вимну – прекрасная, печальная, невероятно сложная.

Таттенай посмотрел на выход, но решил подождать.

А затем мелодия изменилась. Ноты проскальзывали почти незамеченными. Музыка утратила энергию, попыталась вновь воспрянуть, затем струны немелодично вскрикнули, и музыка остановилась.

«А не могу», – всхлинул Холдсделл. – «А не могу. Кристина, где ты? Прошу прощения, я...», – он содрогнулся все телом и отдросил смычок. Люди вставали с кресел, подходили к сцене, не зная, что делать.

Скрипач вынул из кармана нож, длинный нож, чье лезвие блестело в ярком свете.

«Кристина», – сказал он.

Он вонзил нож себе в горло, распарывая плоть и заходясь в предсмертном хрипе.

В зале царил хаос.

«Наверное, он очень сильно любил тебя», – мягко сказал Таттенай, вставая, чтобы уйти.

«Созвращение», – сухо напомнила ему Садриэль.

«Да, разумеется. Скульптор», – Таттенай вручил ей листок бумаги с записанным на нем адресом. Он попытался улыбнуться: «Обращайся с ней хорошо».

Но Садриэль его не слушала. Она смотрела на распростертое на сцене тело, и глаза ее светились похотью и триумфом.

ГЛАВА 7. ГЛАЗА ОГНЯ

*Только голос, звучащий вровень
В могучим гласом небесным,
Заткнет ненасытную глотку,
Словом войну задушит.
Когда разум во мраке тонет,
А душу терзает сомненье,
Сильные, кто устоит?
Когда воздух гневом наполнен,
Взбудоражен сраженьем духов,
Сильные, кто устоит?*

- Енох: Первый Город Ангелов. Уильям Блейк

ВЛАСТИ И КНЯЗЬЯ

В свое время они осветили пустоту светом звезд, создали миры из предначального эфира, передали дыхание Господа людям и животным. Как бы ни изменила их тьма Бездны, падшие остались воплощением творения, живыми проявлениями Великого Замысла Небес. До того, как они нарушили завет с Богом, падшие и их собратья создали границу, что отделила Господа от Его творения, и каждый Небесный дом работал с определенной гранью бытия. Можно сказать, что ангелы были той линзой, которая слегка искажает видение Бога, внося элемент изменения и позволяя Вселенной жить собственной жизнью. Именно концептуализация и восприятие бытия дали энергию жизни.

Ангелы восприняли Великий Замысел и определили его бесчисленные возможности, установив все имеющиеся понятия и их связь с остальной вселенной. Так как эти связи были определены и описаны, на них можно было воздействовать через их сущность, или имя. Вселенная развивалась, и каждый Небесный Дом охватывал огромное количество этих взаимоотношений между понятиями. Из этих нитей была соткана ткань вселенной, они были фундаментальной основой реальности. Действия с именами силы были названы обращением, а обращения, доступные Дому, получили название знаний.

Обращение, не важно, насколько мощным оно являлось, было совместным действием ангела и Бога. Элохим определяли направление и вкладывали волю, позволяющую достигнуть желаемого эффекта, но энергия, с помощью которой совершалось действие, исходила только от Господа. Такое устройство, или завет между Элохим и Творцом, обеспечивал необходимое равновесие между свободой ангелов и властью неба, делая возможным сотворение Вселенной вдали от Господа.

НАРУШЕННЫЕ КЛЯТВЫ

Когда падшие решились на восстание против Бога, они знали, что они совершают ужасающее деяние, которое (по определению) отделит их от Господа. Но никто из них не предвидел всей силы гнева Создателя. Бог объявил, что завет с падшими навеки разрушен, и лишил их своего благословения, тем самым обратив падших лишь в жалкие подобия того, чем они были ранее.

Проклятие Бога сделало падших беспомощными, лишив их возможности воздействовать своей волей на Вселенную. Их борьба могла бы закончиться тогда же, но этого не случилось благодаря новому

источнику веры, которым стала пробудившаяся раса людей. Люди были рождены в неведении, они не осознавали всей сложности бытия, но их души были полны дыхания Господа, и человечество с радостью поделилось этими божественными искорками со своими предполагаемыми спасителями. Падшие вновь воссияли подобно звездам, а судьбы демонов и людей оказались навеки связанными.

❖ Вера

Персонажи «Демонов» используют Веру как источник энергии для своих обращений, для исцеления тела и придания своим смертным телам сверхъестественных форм. Персонаж входит в игру с начальной верой 3. Это значение может быть увеличено при помощи дополнительных баллов, имеющих у игрока, а также очков опыта, полученных в процессе игры. Если запасы Веры истощились, персонаж может пользоваться своими способностями только за счет разрушения разума и души своих рабов (см. Главу «Системы»).

Целящая сила

Вера смертных поддерживала демонов в течение тысячелетней войны, но эта вера, ранее переполнявшая человечество, теперь встречается в Мире Тьмы крайне редко. От пожара осталось лишь несколько тлеющих угольков, и освободившимся демонам приходится сражаться за оставшуюся малость. Некогда падшие в виде сияющих духов бродили по земле, теперь же им приходится вселяться в тела людей, что само по себе вызывает определенные затруднения. Смертные двадцать первого века настолько бездуховны, что их тела почти не способны проводить адскую энергию. Вместо того, чтобы преодолеть сознание смертного и перестроить его, демоны сами подпадают под воздействие воспоминаний и чувств того человека, чье тело они захватили. Поэтому уровень Божественной энергии, которую демоны еще способны сохранить, довольно низок. Но по той же самой причине ненависть, боль и безумие, так долго терзавшие падших, несколько смягчаются, даруя демону передышку от мучений и предоставляя возможность как следует воспользоваться вновь обретенной свободой.

❖ Мука

Опираясь на свои силы и знания, демон может изменять реальность по своему желанию, но для достижения цели ему требуется концентрация и ясность мысли. Неуправляемые эмоции, особенно негативные, оказывают огромное влияние на процесс обращения, и результат может быть просто ужасным.

Значение Муки персонажей показывает, насколько они подвержены безумию и ненависти, возникшим за долгие годы заключения в Бездне. Чем выше Мука, тем чудовищнее становится персонаж. Происходящие в нем изменения сказываются и на использовании знаний. У каждого обращения есть обычный эффект и эффект высокой Муки. Игрок при совершении обращения бросает кубик, затем полученный результат сравнивается с постоянным значением Муки персонажа. Если результат броски выше значения Муки, игрок получает желаемый результат. Если результат броски ниже или равен значению Муки, проявляется эффект высокой Муки, при этом персонаж, собиравшийся принести пользу, может навредить. Чем выше становится постоянное значение Муки, тем выше вероятность проявления эффекта высокой Муки.

По желанию демоны могут намеренно пользоваться негативными сторонами своих знаний, но за это приходится платить. Каждый раз, когда демон намеренно обращается к эффекту высокой Муки своего знания, его временное значение Муки увеличивается на один балл.

Инферральная мощь

Несмотря на все ограничения, накладываемые на них смертной плотью, падшие остаются могучими созданиями, наделенными целым рядом способностей и умений. Эти возможности можно четко разделить на три категории: врожденные способности, которыми демоны обладают сами по себе и проявление которых не требует броска кубиков; их апокалиптическая (настоящая) форма и их знания.

❖ Врожденные способности

Все персонажи начинают игру с общим набором возможностей, отражающим их природу и роль в процессе творения. Это основные свойства персонажей, которые он может использовать до тех пор, пока у него в запасе есть хотя бы одна точка Веры. Врожденные способности включают невосприимчивость к подчинению, к контролю над сознанием, в том числе и сопротивление иллюзиям. Ниже приводится подробное описание врожденных способностей.

❖ Апокалиптическая форма

Во время Войны Гнева падшие могли по желанию менять свою физическую форму. Сражаясь с воинством Неба, они могли выглядеть титанами из ожившего железа или чудовищами, облаченными в гневное пламя. Находясь среди людей, они часто принимали формы мужчин и женщин, прекрасных и ужасающих, или же обращались в животных, если им того хотелось. В современном Мире Тьмы запасы Веры не столь велики, чтобы переход от духа к плоти можно было совершать без усилий, но падшие могут временно преобразовывать тела смертных носителей и приобретать сверхъестественные способности. Эта апокалиптическая, или настоящая, форма демона отражает его истинную природу; способности персонажа при этом зависят от того, какими знаниями он владеет (см. описание Знаний). Когда персонаж принимает апокалиптическую форму, смертные, ставшие свидетелями этого, попадают под воздействие Проявления (см. ниже), при этом их реакция может варьироваться от ужаса до благоговейного удивления.

От основного знания персонажа зависит, как именно выглядит его апокалиптическая форма. Чтобы выполнить трансформацию, игроку требуется либо выполнить бросок с запасом кубиков, равным текущему запасу Веры персонажа (со сложностью 6), либо истратить точку Веры, чтобы добиться автоматического успеха. Если бросок выполнен успешно, трансформация происходит незамедлительно.

Когда персонаж принимает апокалиптическую форму, он получает доступ к ряду специальных возможностей, например, возрастает значение имеющихся у него характеристик или же появляются клыки и крылья. Каждая апокалиптическая форма подразумевает восемь дополнительных возможностей, но только четыре из них доступны персонажам с Мукой 6 и ниже. Остальные четыре возможности становятся доступными тогда, когда ваш персонаж теряет частичку себя, поддаваясь природе демона. Когда значение постоянной Муки достигает 7, игрок может выбрать одну из возможностей, доступных только при высокой Муке, и добавить ее к уже имеющимся. Когда мука достигает значения 8, игрок может выбрать еще одну способность, и так далее. Если впоследствии значение Муки уменьшается, персонаж теряет эти способности в порядке, обратном порядку приобретения. Иными словами, возможность, приобретенная последней, при уменьшении постоянной Муки теряется первой. Способности, доступные при низком значении Муки, сохраняются независимо от значения Муки.

В минуту опасности демон может поддаться своей темной природе и на время приобрести способности, связанные с высокой Мукой. Эта способность сохраняется до конца эпизода и добавляет вашему персонажу один балл временной Муки. Наконец, персонажу не обязательно проявлять все свои специальные возможности при принятии апокалиптической формы (орлиные крылья едва ли помогут в

переполненном лифте). Перед выполнением броска на Веру объявите, какую именно возможность вы хотите использовать. Позже персонаж может использовать и другие специальные возможности, но для этого игроку потребуется выполнить дополнительные броски. За неудачный бросок штраф не начисляется, при проваленном броске персонаж теряет один пункт Веры.

Апокалиптическая форма сохраняется до конца эпизода, по желанию персонаж может убрать ее в любой момент.

❖ Знания

Знание Небесного Дома — это не что иное, как собранные тайны вселенной, обращение к которым позволяет влиять на основы реальности и управлять силами, которые приводят мир в движение. До Падения у каждого Дома был свой набор знаний, связанный с их обязанностями в ангельской иерархии. Эти обращения считались основой Дома, их ревностно хранили в секрете. Позже, во время Войны Гнева, гордость уступила перед прагматизмом, и многие из падших стали обмениваться знаниями, чтобы приобрести все возможные преимущества по сравнению с ограниченным в знаниях врагом.

Считается, что персонажи «Демонов» владеют знаниями своего родного Дома, но многое из этих знаний хранится глубоко в подсознании их смертных носителей. Извлечение знаний из подсознания требует немалых усилий и времени. Так как тело носителя постепенно все больше и больше подпадает под влияние демона и может проводить больше Божественной энергии, падшие со временем вспоминают свои прежние возможности.

При создании персонажа игрок выбирает начальное знание из трех знаний, доступных данному Небесному Дому, и двух знаний, общих для всех демонов (см. ниже). Одно из трех знаний Дома становится основным знанием персонажа. Считается, что именно к этим обращениям персонаж склонен больше всего и они даются ему легче, чем остальные. После выбора основного знания персонажа у игрока остается три балла, которые он может распределить между доступными персонажу знаниями. Так игрок определяет, какие обращения может выполнять его персонаж в начале игры. Значение этих знаний не должно быть выше, чем значение основного знания. Дополнительные баллы также могут быть потрачены на увеличение значения знаний. При распределении баллов опыта персонаж может получить новое знание, в том числе и знание другого Дома.

Пример: При создании персонажа-Кнута Джим может выбирать из пяти доступных ему знаний. Это знания Дома (Пробуждение, Небесный Свод и Ветер) и общие знания (Человечество и Основание). У Джима имеется три балла, которые он может распределить между этими знаниями. Прежде всего ему требуется определить, какое из трех знаний Дома станет основным для его персонажа. Подумав, Джим делает основным знание Пробуждения, потратив на него один балл. Оставшиеся два балла он тратит на знания Основания и Человечества. Позже, на завершающей стадии создания, он за дополнительные баллы приобретает еще один балл знаний, который он может добавить к значению Пробуждения или же потратить на Небесный Свод или Ветер. Он не может добавить этот балл к значениям Человечества или Основания, так как его основное знание имеет значение 1, а значение основного знания не может быть меньше значения любого другого знания.

Количество баллов, потраченных на знания, определяют, какие обращения может выполнять персонаж. Так, Кнут Джима может выполнить обращение первого уровня для знаний Пробуждения, Человечества и Основания. Если он добавит имеющийся у него балл к значению Пробуждения, его персонаж сможет выполнять обращения как первого, так и второго уровня, и т. д. При каждом обращении игрок бросает кубики на соответствующую Способность + Атрибут, чтобы определить эффект обращения. Сложность броска обычно равна 6, но Рассказчик может изменить ее в зависимости от ситуации. На этот бросок вы можете добавить количество дополнительных кубиков,

равное значению постоянной Веры персонажа, если он решит вырвать дополнительную Веру из своих слуг (см. Главу 9). Баллы временной Веры могут быть потрачены на то, чтобы сделать обращение успешным (аналогично с Силой воли при бросках на Атрибуты или Способности). Если бросок на обращение был неудачным, ничего не происходит; при провале броска персонаж теряет единицу Веры из своего текущего запаса. Запас Веры также определяет длительность и мощность обращения. За ход может быть выполнено только одно обращение. Несколько обращений может действовать одновременно (их количество равно значению постоянной Веры персонажа).

Ниже в данной Главе дается описание знаний Домов. Дома приведены в порядке уменьшения их значения в демонской иерархии.

❖ Что в имени твоём?

Хотя падшие часто произносят слова силы в процессе использования своих возможностей, обращение — это не просто произнесение определенного набора звуков. Тот, кто выполняет обращение, должен полностью понимать и представлять понятия, лежащие за словами и именами. Только тогда он может прибегнуть к связанным с ними силам. В самих этих словах и звуках нет силы — их сила происходит из идей и отношений, которые эти слова обозначают. Так, обращение, нацарапанное на клочке бумаги, не даст человеку (и даже другому демону) возможности двигать горы. То же самое можно сказать и о заученных словах силы, которые демон произносит, обращаясь к своим знаниям. Слова силы в устах непосвященного превращаются в бессвязный набор звуков.

ВРОЖДЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Все демоны, независимо от того, к какому Дому они принадлежат, обладают определенным набором врожденных способностей. На эти способности не влияет Мука, ими можно воспользоваться в любой момент, если у персонажа в запасе есть как минимум одна единица Веры. Если персонаж полностью исчерпал свой запас Веры, он все же может пользоваться своими врожденными способностями, вытягивая Веру из своих смертных рабов (см. Главу 9).

❖ Иммунитет к контролю над сознанием

Демоны невосприимчивы ко всем формам воздействия на сознание и страху, вызванному сверхъестественными способами.

❖ Иммунитет к одержимости

По очевидным причинам падших нельзя сделать одержимыми, но если такая попытка все же состоялась, когда демон был лишен Веры, его можно изгнать из захваченного им тела. Сопrotивляясь такой попытке, игрок бросает кубик, проверяя Силу воли. Если бросок оказывается неудачным, демон изгоняется из тела смертного и должен немедленно найти себе нового носителя, иначе Вихрь вернет его в Бездну. Подробное описание этого процесса дается в главе «Системы».

❖ Иммунитет к иллюзиям

Демоны прекрасно могут отличить реальность от иллюзий, мороки и сверхъестественные обличия для них легко проницаемы, из каких бы источников они не исходили. Сталкиваясь с иллюзией или находясь поблизости от скрытого мороком человека или предмета, персонаж может распознать обман. Для этого выполняется бросок Восприятие + Бдительность (сложность 7). Если иллюзия или морок созданы другим демоном, сложность броска равна значению Веры или Муки этого демона (учитывается та характеристика, значение которой выше).

❖ Сопротивление летальным повреждениям

Находясь в апокалиптической форме, демон с помощью своей Выносливости может поглощать наносимый ему урон, в том числе и смертельные ранения.

❖ Исцеление физических повреждений

Персонажи-демоны могут использовать Веру для исцеления травм и смертельных ранений. Потратив одну единицу Веры, можно исцелить все имеющиеся у персонажа поверхностные повреждения. Исцеление смертельных ранений требует затраты одной единицы Веры за каждый уровень здоровья. Единицы Веры при исцелении смертельных ранений и прочих травм учитываются отдельно. Усиливающиеся повреждения не могут быть излечены таким образом.

❖ Призывы

Сила имени демона такова, что произнесение его, даже в простом разговоре, привлекает внимание падшего, где бы он ни находился. Более того, демон может попытаться выяснить, кто говорит о нем, где говорящий находится и что именно было сказано.

Демоны обращают внимание на произнесение как Божественных, так и Истинных имен, но ощущают это по-разному. Некоторые чувствуют холодок, пробежавший по спине, другим это представляется как легкий толчок в сознание. Если персонаж сконцентрируется, он сможет определить, кто использует его имя и почему. Бросаются кубики на Веру (сложность 7 при произнесении Божественного имени и 6 — при произнесении Истинного имени). От того, насколько успешным был бросок, зависит количество узанных подробностей.

1 успешный балл: персонаж видит образ того, кто произнес его имя.

2 успешных балла: Персонаж видит не только образ говорящего, но и то, что его окружает, включая и тех, к кому говорящий обращался.

3 и более успешных баллов: В течение одного хода персонаж слышит, что о нем говорят. По желанию персонаж может продолжить подслушивание, но при этом он будет слышать только голос того, кто назвал его имя. Подслушивание разговора требует успешного броска на Силу воли (сложность равна 8), причем бросок должен выполняться каждый следующий ход. Если бросок был неудачным, контакт прерывается.

Эта способность не ограничена расстоянием, она действует как в физическом мире, так и в мире духов.

Способность устанавливать связь между персонажами с помощью имен силы также позволяет демонам общаться друг с другом и со своими слугами, не взирая на расстояние. Для того, чтобы вступить в контакт с другим персонажем, демон должен знать его/ее Божественное или Истинное имя и иметь в запасе как минимум одну единицу временной Веры. Выполняется бросок на Веру (сложность равна 7, если называется Божественное имя, и 6, если называется Истинное имя). При успешном броске все, что говорит персонаж, может услышать тот, к кому он обращается. После того, как связь была установлена, слушающий может ответить, если у него в запасе есть хотя бы одна единица Веры. Учтите, что слушающему не требуется знать имени говорящего, чтобы ответить ему. После того, как связь была установлена, ею могут пользоваться обе стороны. Контакт длится в течение одного хода. Если какая-либо из сторон желает продолжить разговор,

игрок должен выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 6). Бросок повторяется каждый последующий ход. Если бросок был неудачным, контакт прерывается.

Эта способность не ограничена контактом только между двумя сторонами. Демон может отправить сообщение стольким адресатам в разных местах, сколько у него в запасе имеется единиц Веры. Для отправления такого сообщения выполняется только один бросок на Веру, его сложность равна 7 вне зависимости от того, какое имя используется при призыве. Во всем остальном действуют такие же правила, как и при диалоге.

Связь со слугами устанавливается автоматически. Узы, которые уже существуют между смертным и демоном, позволяют демону общаться со слугой, не выполняя броска на Веру. Демон может одновременно связаться со столькими слугами, сколько единиц Веры имеется у него в запасе. Если слуге не было даровано разрешение выполнять призыв, он сам не может вступить в связь с демоном. В большинстве случаев слуги могут говорить только тогда, когда к ним обращаются.

Хотя способов «подключиться» к такому сверхъестественному общению у посторонних нет, они все же могут определить использование связи, как и любое использование сверхъестественных сил. Так как участники общения должны вслух говорить то, что желают сообщить, обладающий острым слухом демон или человек может подслушать хотя бы часть сказанного.

❖ **Сверхъестественная осведомленность**

Падшие прекрасно чувствуют ткань реальности, они обладают куда более острой чувствительностью к энергиям и силам, чем смертные. Бросок на Восприятие + Осведомленность позволяет демону «почувствовать» сверхъестественные проявления на определенной территории. Приемная больницы может излучать боль и чувство обреченности, исходящие от пациентов и врачей, которые борются и умирают в стенах здания. Ничем не примечательный подвал может нести на себе след жутких ритуалов, некогда проводившихся в нем. Бдительный демон может почувствовать применение сверхъестественных сил поблизости от его местонахождения. Ткань реальности немедленно реагирует на применение таких сил, и падшие могут чувствовать рябь, вызванную чьим-то вмешательством. Демоны с высоким восприятием могут извлечь при этом немало полезной информации и определить, где же именно произошло вмешательство.

Демоны могут чувствовать действующие сверхъестественные силы на определенной территории, радиус которой в милях от значения Веры демона (иными словами, при Вере, равной 5, падший чувствует энергии в радиусе 5 миль). Для того, чтобы определить наличие посторонних сил на данной территории, выполняется бросок Восприятие + Бдительность (сложность 7). Если бросок оказался успешным, персонаж определяет возмущения, вызванные применением энергий. Чем удачней был бросок, тем больше деталей персонаж сможет определить.

1 успешный балл: Демон знает, что что-то произошло (или происходит) поблизости от него, примерно представляет, насколько мощные силы при этом задействованы и с каким эффектом.

2 успешных балла: Демон примерно представляет, откуда именно идет возмущение ткани бытия.

3 успешных балла: Демон четко понимает, откуда идет возмущение, примерно представляет, на каком расстоянии от него что-то происходит.

Успех равен 4 и более: Демон четко понимает, на каком расстоянии и в каком направлении от него происходит вмешательство. Если он хорошо знаком с местностью, он может точно определить, где именно что-то случилось (или происходит сейчас).

Хотя демон может определить, где происходит вмешательство, он не может узнать, какие силы и обращения при этом задействованы. Чтобы точно разузнать, что происходит, он должен сам оказаться на месте события или послать туда своих агентов.

Хотя сверхъестественная осведомленность демонов в основном действует только тогда, когда они целенаправленно ищут признаки вмешательства, Рассказчик по своему желанию может в тайне от игрока бросить кубик на распознавание вмешательства, если поблизости от персонажа задействованы большие силы.

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

Хотя большая часть знаний считается собственностью Домов, которые их и создали, существует два направления, которые были необходимы всем ангелам (и демонам), чтобы продолжить работу среди чудес Эдема. Первым из них было Знание Основания, охватывающее информацию о составных частях вселенной. Это своего рода набор принципов, на основе которых строилась работа всех Домов. Вторая ветвь общих знаний развилась среди падших во время Войны Гнева и было призвано облегчить контакты между смертными и войском мятежников.

Знание Основания

* Воздействие на силу тяжести

Демон может работать с силой тяжести, искажая ее влияние на свое тело. Это позволяет ему перепрыгивать огромные пропасти, висеть в воздухе, обрушиваться на врагов со скоростью метеорита.

Система: Бросаются кубики на Силу + Атлетизм. При успешном броске демон может прыгнуть (или вскарабкаться) на 20 ярдов или упасть с такой высоты, не получив повреждений. Полное преодоление силы тяжести возможно при выпадении количества успешных баллов, равного Выносливости персонажа. Персонажи, преодолевшие силу тяжести, при этом не становятся невесомыми сами по себе — на них по-прежнему воздействуют посторонние силы. Эффект этого обращения длится один ход.

Мука: Чудовищные демоны, совершающие это обращение, оставляют за собой турбулентный след, случайным образом увеличивающий или уменьшающий притяжение на расстоянии в ярдах, равном значению Муки демона. Соответственно, при этом могут пострадать окружающие люди и предметы. Рассказчик может художественно описать, какой хаос оставляет за собой демон.

•• Притяжение

Демон может влиять на сцепление своего тела с поверхностями материальных объектов. Он может бегать по стенам, свисать с потолка или вскарабкаться на кузов автомобиля подобно пауку.

Система: Бросаются кубики на Ловкость + Атлетизм. Сложность броска зависит от угла наклона поверхности по отношению к земле. Например, сложность броска при подъеме на крутой холм равна 6, сложность пробежки по вертикальной поверхности — 7. Сложность передвижения по потолку и тому подобным поверхностям равна 8. Каждый успешный балл дает игроку возможность продвинуться на 3 ярда по такой поверхности. Эффект этого обращения длится один ход.

Мука: Когда это обращение выполняет демон с высокой Мукой, поверхности, по которым он передвигается, начинают искажаться, распространяя вокруг себя сильный жар. На них остаются отпечатки ступней и ладоней демона. Персонаж, соприкоснувшийся с такими поверхностями в тот же ход, когда демон перемещался по ним, получает один уровень летальных повреждений.

••• Инерция

Демон может повлиять на инерцию всего того, с чем он соприкасается, заставляя объект замереть на месте или же ускоряя его движение. Он может останавливать в воздухе снаряды (если видит их) или метать предметы на расстояния, не доступные человеку.

Система: Бросаются кубики на Ловкость + Атлетизм. Демон может бросить предмет на 30 ярдов за каждый выпавший успешный балл, не зависимо от значения Силы. Для того, чтобы перехватить в воздухе снаряд, требуется, чтобы количество успешных баллов было равно или превышало значения повреждения для этого снаряда. Например, метательный нож наносит урон Сила + 1. Если у персонажа, метнувшего нож, Сила равна 3, вам требуется получить четыре или более успешных баллов, чтобы поймать нож. Чтобы воздействовать на объект, демон должен видеть его. Он может ловить камни, ножи, даже стрелы, но не пули. Если ваш персонаж метает снаряд в противника, каждый дополнительный успешный балл повышает наносимый урон на один уровень. Эффект этого обращения длится один ход.

Мука: На некоторое время предметы, попавшие под воздействие этого обращения, становятся нестабильными, при этом создается угроза для того, кто решит использовать их после демона. При попытке использовать эти предметы в течение нескольких ходов (их количество определяется по значению Муки демона) результаты в 1, 2 и 3 означают провал.

•••• Ускорение

Демон может воздействовать на ускорение собственного тела, приобретая сверхъестественную скорость и силу.

Система: Тратится одна единица Веры, бросается Ловкость + Атлетизм. Каждый успешный балл позволяет демону пройти 10 ярдов за ход, пробежать 20 ярдов за ход или промчаться 40 ярдов за ход. В бою эти успешные баллы автоматически повышают уровень урона (один балл — один уровень) при рукопашной или использовании метального оружия на дистанции. По желанию этот урон может быть распределен между множественными целями. Эффект этого обращения длится один ход.

Мука: Ускорение демона с высокой Мукой взбудораживает воздух вокруг него и создает раскаленную ауру, радиус которой в ярдах равен значению Муки демона. Живые существа, попавшие в радиус действия этой ауры, получают один уровень поверхностного повреждения.

••••• Сцепление

Демон может манипулировать состоянием любой неживой материи, к которой он прикасается. Он может ходить по воде и воздуху или разбивать твердые предметы на их составные элементы.

Система: Демон должен физически прикоснуться к тому веществу, состояние которого он хочет изменить. Тратится одна единица Веры, бросается Выносливость + Наука. Сложность зависит от изменяемого вещества и степени его изменения. Например, превращение воды в лед или пар имеет сложность 6. Увеличение плотности воды или воздуха до такой степени, чтобы они выдерживали вес демона, имеет сложность 7. Испарение дерева, ткани или других веществ с низкой плотностью имеет

сложность 8, та же процедура с веществами с высокой плотностью (сталь, камень) имеет сложность 9. Каждый успешный балл позволяет демону изменить один кубический фут² вещества. Эффект этого обращения длится один ход. Затем вещество возвращается в обычное для него состояние или же остается в измененном, если это естественно для данного вещества. Живые существа, попавшие под воздействие этого обращения, получают один уровень летального повреждения за каждый успешный балл.

Мука: Вещество, измененное демоном с высокой Мукой, остается крайне нестабильным в течение нескольких ходов, в случайном порядке меняя свое состояние. Количество ходов равно значению Муки демона. Рассказчик произвольно описывает эффекты, вызванные вмешательством демона в ткань бытия.

Знание Человечества

•Перевод

Демон может понимать смертных вне зависимости от того, на каком языке они говорят, а также может сам говорить с ними.

Система: Бросается Манипулирование + Эмпатия. Обращение воздействует на столько человек, сколько успешных баллов выпало при броске. Демон может понимать речь каждого из попавших под воздействие обращения людей и говорить с ними, даже если все они говорят на разных языках. Эффект от этого обращения длится в течение одного эпизода. Люди, говорящие на разных языках и попавшие под воздействие обращения, не понимают друг друга.

Мука: Демоны с высокой Мукой должны преодолевать определенные трудности при использовании этого обращения, так как слова, которые они слышат, искажаются их собственными страданиями и злобой. После успешного броска на выполнение обращения выполняется бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки персонажа). При успешном броске персонаж понимает слова окружающих именно так, как они были сказаны. При неудачном броске смысл слов искажается ненавистью и злостью самого демона. Приветствие воспринимается как угроза, честный ответ кажется уклончивым или просто лживым. Рассказчик может выполнить бросок на Силу воли втайне от игрока и в соответствии с результатами сообщить игроку запрашиваемую информацию.

•• Внушение

Это обращение вызывает в людях инстинктивное уважение к демону, заставляет их относиться к нему как к другу, союзнику, подавляет изначальное недоверие или подозрительность и повышает заинтересованность. Слуги, которым демоны не даровали защиты от ментального контроля, тоже попадают под воздействие этого обращения.

Система: Бросается Манипулирование + Эмпатия. Обращение воздействует на столько человек, сколько успешных баллов выпало при броске. Проверяется сопротивление обращению для каждого персонажа (выполняются броски на Силу воли). Если бросок у жертвы был неудачным, человек начинает безо всяких причин верить демону и откровенно говорить с ним. При этом сложность последующих бросков на Манипулирование для демона снижается на единицу. Эффект от этого обращения длится в течение всего эпизода.

Мука: Демоны с высокой Мукой при выполнении этого обращения встречают определенное сопротивление со стороны людей. Сложность броска на Силу воли для людей в этом случае равна

значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, человек испытывает резкое отвращение, страх и гнев по отношению к демону. Сложность всех бросков на Запугивание по отношению к таким людям снижается на 2 (два).

•• Исчезновение

С помощью этого обращения демоны могут буквально слиться с окружающей средой. Если демон не желает привлечь к себе внимание, глаза смертных будут просто скользить по нему, не замечая. Демоны (и те рабы, которых демоны одарили невосприимчивостью к иллюзиям) не поддаются воздействию этого обращения.

Система: Бросается Хитрость + Манипулирование. Смертные сопротивляются эффекту броском Силы воли (сложность равна 8). В случае успеха демон становится незаметным для людей до тех пор, пока не пожелает привлечь к себе внимание, например, прикоснуться к человеку или заговорить с ним. Эффект обращения длится до конца эпизода или до тех пор, пока сам демон не решит прекратить его.

Мука: Демоны с высокой Мукой с помощью этого обращения могут скрыться от взгляда обычных людей, но тем, кто одержим ненавистью и жадной разрушения, они кажутся сияющими маяками.

••• Признание

Смертный, вовлеченный в разговор с демоном, отвечает на вопросы со всей возможной откровенностью. Если в будущем такому человеку не задавать прямых вопросов, он не сможет вспомнить деталей разговора. Слуги, не одаренные сопротивлением к ментальному контролю, тоже попадают под воздействие этого обращения.

Система: Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Хитрость. Человек, попавший под воздействие обращения, выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 7). В случае успеха демон может задать человеку любой вопрос, и смертный правдиво отвечает на него. Длительность эффекта от этого обращения в ходах равна рейтингу Веры персонажа.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут извлечь информацию только о темных сторонах человека, о его врагах, пороках и страстях.

•••• Изменение памяти

Демон может воздействовать на память смертных, изменяя или стирая любые воспоминания о его действиях, или навязывать ложные воспоминания. Слуги, не одаренные сопротивлением к ментальному контролю, тоже попадают под воздействие этого обращения.

Система: Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Хитрость. Если персонаж пытается стереть или изменить имеющиеся воспоминания, сложность равна 7. Создание ложных воспоминаний имеет сложность 8. Сопротивляясь, жертва выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 7). Рассказчик в зависимости от сложности и объемности воспоминаний, которыми вы пытаетесь манипулировать, определяет, сколько успешных баллов вам нужно получить. Исправление и удаление воспоминаний за короткий период требует одного успешного балла, создание или изменение череды воспоминаний за несколько дней или недель требует двух и более успешных баллов. Измененные и ложные воспоминания остаются у жертвы постоянно.

Мука: Демоны с высокой Мукой, выполняя это обращение, вызывают у жертвы бессонницу, депрессию и раздражение, на подавление которых могут уйти недели. Ночные кошмары продолжаются столько ночей, сколько единиц Муки было у демона. Каждую ночь жертва выполняет бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, жертва теряет единицу временной Силы воли. Если жертва теряет все единицы Силы воли, у нее начинается временное помешательство.

ДЬЯВОЛЫ (НАМАРУ)

Обязанностью Глашатаев было нести свет Небес во все уголки вселенной и направлять усилия всего Небесного Воинства, занятого воплощением Великого Замысла Бога. Для такой работы было важно Знание Небожителей, позволяющее распространять волю Небес (а позже — Веру), чтобы поддерживать работу небесных созданий и передавать им повеления. Не менее важным было Знание Пламени, позволяющее Глашатаям работать с первичным, очищающим огнем творения и превращать его в ужасное оружие, направленное на врагов. Знание Сияния, охватывающее тайны воодушевления и руководства, изначально не принадлежало Глашатаям. Оно возникло у Дьяволов во время Войны Гнева, когда эти доблестные воины и полководцы осваивали искусство руководства смертными союзниками падавших.

Знание Небожителей

• Лампа Веры

Это обращение позволяет Дьяволу обнаруживать присутствие смертных или демонов поблизости от себя. Их Вера светит, подобно маяку, и только сам Дьявол видит этот свет. От людей и демонов исходит светло-голубое сияние, интенсивность которого зависит от запаса Веры. Неживые объекты теряют цвет, превращаются в темные силуэты.

Система: Бросается Восприятие + Бдительность. Это обращение воздействует на все живые объекты на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа. Демоны, затронутые этим обращением (и отдающие себе в этом отчет), могут сопротивляться его воздействию, бросив кубики на Силу воли (сложность равна 8). Дополнительные успешные баллы позволяют Дьяволу видеть свои «маяки Веры» через имеющиеся препятствия и обнаруживать спрятавшихся персонажей. Для того, чтобы видеть сквозь внутренние стены или двери, требуется один успешный балл. Чтобы видеть сквозь кирпичную стену, требуется два успешных балла. Чтобы видеть сквозь толстые металлические конструкции или двери бункеров и сейфов, персонажу требуется три и более успешных баллов. Эффект от обращения длится в течение одного хода.

Мука: Демоны с высокой Мукой при использовании этого обращения получают противоположный эффект. Их глаза видят только тех, чьи души истощены постоянными дурными поступками и практически лишены духовной энергии. Эти бездушные создания (в том числе и демоны с Мукой 9 и выше) кажутся демонам черными пятнами на темном фоне физического мира.

•• Послать Видение

Будучи Вестниками Божьей воли, Намару часто передавали повеления Небес во все уголки вселенной, создавая для этого впечатляющие видения, которые наполняли разум небожителей удивительными и величественными образами. После Падения Дьяволы по-прежнему широко использовали это Знание,

передавая своим подчиненным подробные приказания или устрашая врагов видениями inferнального гнева.

Система: Бросается Манипулирование + Выразительность. Дьяволы могут использовать это умение, чтобы со скоростью мысли передать подробные инструкции своим собратьям. В отличие от призывов, эти видения заполняют разум адресата подобно иллюзиям или снам, за мгновение выстраивая всю сцену, которую хочет передать Дьявол. Сумма информации, которую может передать демон, зависит от количества выпавших успешных баллов. Каждый такой балл позволяет описать действия за один ход. Например, если демон хочет приказать своему последователю выйти из дому, сесть в машину и завести двигатель, игроку потребуется три успешных балла для передачи всего приказа. Такие инструкции могут распространяться одновременно среди нескольких человек или демонов. Их количество зависит от значения Веры вашего персонажа. Видения могут быть переданы только тем адресатам, которые находятся в поле видимости демона. Обращение воздействует как на людей, так и на демонов.

Мука: Демоны с высокой Мукой пользуются этим обращением в бою, чтобы запугать и смутить своих врагов. Демон может послать видения стольким адресатам, сколько у него имеется Веры, при условии, что все адресаты находятся в поле видимости. Каждый успешный бросок позволяет нанести жертвам один уровень поверхностного повреждения, так как они потрясены видениями гнева Дьяволов. В отличие от обычных повреждений, эти повреждения не могут быть поглощены. Если количество уровней повреждения превышает значение Сообразительности жертвы, выполняется бросок на Силу воли (сложность равна 8). Иначе жертва на время получает психическое расстройство.

••• Опора Веры

Во время рождения космоса и в первые дни Рая Намару были своего рода форпостом, выполняя распорядки Небес. При этом они могли поддерживать остальных небожителей энергией.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Это обращение позволяет Дьяволу добавить свою Веру к Вере другого демона, при условии, что Дьявол знает Истинное или Божественное имя этого демона и может видеть его. Каждый успешный балл добавляет один кубик к броску для исполнения следующего обращения демона-адресата. Дьявол не может добавить адресату больше кубиков, чем его значение постоянной Веры. Если бросок адресата оказался провальным, он, как и положено, теряет единицу Веры.

Тот, кто создает Опору Веры, не теряет единицу Веры, которую он одалживает. Повторное использование этого обращения для одного и того же адресата не удваивает количества появляющихся у него дополнительных кубиков.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут использовать это обращение только для того, чтобы исказить или заблокировать усилия других демонов. Оно работает так же, как и любой бросок на сопротивление: успешные баллы Дьявола «гасят» успешные баллы его противника. Для выполнения этого обращения Дьявол должен знать Истинное или Божественное имя противника.

•••• Пламя Небес

Это обращение позволяет Дьяволу преобразовывать свою Веру во вспышку обжигающего белого огня, которая устрашает противника гневом ангелов.

Система: Тратится единица Веры, бросается Ловкость + Атлетизм. Персонаж может выбрать в качестве цели любое живое существо или предмет, находящийся на территории, радиус которой в

ярдах равен значению Веры демона. Каждый успешный бал наносит противнику один уровень усиливающегося повреждения (или летального повреждения, если данный объект не подвержен эффекту усиливающегося повреждения).

Мука: Демоны с высокой Мукой не могут концентрировать силу своей Веры для создания такой вспышки. Энергия расходуется от них во все стороны, подобно гневному шторму. При использовании этого обращения демоном с высокой Мукой адский огонь наносит повреждения всем объектам, находящимся на территории, чей радиус в ярдах равен значению Веры демона. Удар наносит один уровень усиливающегося повреждения на каждый успешный бал всему, что находится на этой территории.

•••• Рука Веры

Первый Небесный Дом озвучивал веления Господа и следил за тем, чтобы Его Великий Замысел правильно претворялся в жизнь ангелами, имевшими свободную волю. Если кто-то из Небожителей в процессе творения слишком далеко отклонялся от замысла Создателя, Глашатаи могли исправить совершенное, в той или иной мере изменяя результаты выполненных ангелами действий. Хотя Глашатаи редко пользовались такой возможностью, это обращение стало одной из причин того, что остальные Небесные Дома ревностно охраняли свои prerogatives и относились к Первому Дому с немалой долей подозрения.

Система: Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Лидерство. Рука Веры позволяет Дьяволу перехватить власть над обращением другого демона и по своему желанию изменить его результаты. Чтобы выполнить это обращение, игроку при броске на Веру нужно получить больше баллов, чем выпало при аналогичном броске у его противника, а также знать Истинное или Божественное Имя оппонента. В случае успеха Дьявол может изменить эффект от обращения или его цель в соответствии со своими пожеланиями. Если бросок оказался неудачным, считается, что Дьявол не смог перехватить власть над обращением и оно работает так, как было задумано изначально. Чтобы использовать это обращение в бою, Дьявол должен иметь более высокую инициативу, чем у его противника — Рука Веры не может быть рефлекторным действием.

Мука: Дьяволы с высокой Мукой не могут влиять на обращения других демонов, но они могут перенаправить нацеленные на них обращения на тех, кто их выполняет. Чтобы такое перенаправление оказалось эффективным, вам требуется выбросить больше успешных баллов, чем имеется у вашего противника. В случае успеха обращение воздействует на того, кто его выполнил (если обращение воздействует на определенную площадь, центром его воздействия будет произнесший его демон). Чтобы выполнить это обращение, Дьявол должен знать Божественное или Истинное Имя оппонента.

Бел, Видение Небожителей

В Апокалиптической форме владеющие Знанием Небожителей падшие предстают как сияющие, величественные ангелы, от которых исходит божественная мощь и величие. Их кожа сияет в буквальном смысле слова, окружая фигуру ангела золотистой аурой, интенсивность свечения которой меняется в зависимости от настроения. Глаза светятся холодным светом далеких звезд. Кажется, что падший возвышается надо всем, что его окружает. Такой эффект проявляется вне зависимости от физической внешности падшего.

Видение Небожителей наделяет следующими способностями:

- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара орлиных крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.
- ❖ **Величественный облик:** Аура властности, окружающая персонажа, снижает сложность бросков на Манипулирование и Обаяние на два (2).
- ❖ **Улучшенное восприятие:** все пять чувств персонажа обостряются до сверхъестественного уровня, сложность броска на Восприятие снижается на два (2).
- ❖ **Повышенная осведомленность:** Падший особенно остро чувствует ткань реальности. Сложность всех бросков на Осведомленность снижается на два (2).
- ❖ **Мука:** Когда персонаж поддается темным сторонам своей природы, властность облика сохраняется, но окружающее его сияние тускнеет и становится мрачно-красным. Вырастают кожаные крылья, глаза становятся черными, как мрак Бездны. Если раньше этот облик наводил на мысль о благородстве, то теперь демон кажется высокомерным тираном.

Видение Небожителей обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Когти / Зубы:** Персонаж приобретает когти и клыки, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.
- ❖ **Чешуя:** Кожа персонажа покрывается темной блестящей чешуей, которая добавляет 4 кубика на броню (защищает от физических атак).
- ❖ **Увеличение размеров:** Рост персонажа увеличивается на треть, при этом персонаж получает следующие характеристики: Сила +1, Ловкость +2, Выносливость +1.
- ❖ **Ужасный взгляд:** Персонажи (смертные и демоны), встречающиеся взглядом с Дьяволом, при неудачном броске на Силу воли (сложность равна 7) пропускают один ход.

Знание Пламени

• Топливо

Власть Дьяволов над огнем позволяет им подпитывать уже имеющееся пламя энергией своей Веры, силой мысли превращая небольшой огонек в бушующий огненный смерч.

Система: Бросается Выносливость + Выживание. Если на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа, имеется источник огня или тепла, Дьявол может увеличить его площадь на 1 квадратный фут за каждый успешный балл.

Мука: Дьяволы с высокой Мукой увеличивают не площадь распространения, а силу имеющегося пламени. Каждый успешный балл на единицу увеличивает летальный урон, наносимый пламенем. Более детально эффекты от использования огня описаны в главе «Системы».

•• Воспламенение

Власть Дьяволов над огнем, одной из основополагающих сил творения, позволяет им вызывать пламя в любой момент по своему желанию.

Система: Бросается Выносливость + Выживание. Это обращение позволяет Дьяволам зажигать воспламеняемые предметы. Персонаж может воспламенить любой объект, находящийся на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры. Игрок должен набрать определенное количество

успешных баллов, чтобы преодолеть сопротивление воспламеняемого вещества. Бензин, порох и другие легковоспламеняющиеся вещества имеют сопротивление 1. Сухие, склонные к возгоранию вещества, например, бумага или дерево, имеют сопротивление 2. Инертные металлы имеют сопротивление 5. Вода и иные невоспламеняющиеся вещества не поддаются воздействию этого обращения. Огонь, вызванный этим обращением, похож на обычный огонь и наносит соответствующие повреждения.

Мука: Демоны с высокой Мукой переполнены ненавистью, которая мешает им правильно выполнять это обращение. Они могут поджечь все воспламеняющиеся объекты на территории, радиус которой в ярдах равен значению их Веры. Выполняется один бросок, в зависимости от количества успешных баллов определяется, сколько предметов загорелось, сколько осталось незатронутыми пламенем.

•• Власть над Пламенем

Власть Дьявола над огнем позволяет ему по своей воле управлять пламенем — увеличивать и уменьшать силу огня, заставляя его двигаться и пожирать все, что пожелает демон.

Система: Бросается Сообразительность + Выживание, учитывается общее количество успешных баллов. Полученные успешные баллы формируют запас кубиков, который в дальнейшем используется для управления огнем. Сложность бросков на управление огнем равна 8, но может по желанию Рассказчика увеличиваться с учетом обстановки, например, наличия работающих разбрызгивателей или плохо воспламеняющихся материалов. Успешные баллы позволяют вашему персонажу увеличивать или уменьшать площадь распространения огня на 1 квадратный фут или продвигать его в выбранном направлении на 1 ярд за каждый успешный балл. Игрок может увеличивать запас баллов, повторяя броски на Сообразительность + Выживание в последующих ходах, но общий запас не должен превышать значение постоянной Веры. Если в один из ходов вы неудачно бросили кубики, огонь на время этого хода выходит у вас из-под контроля. При провале контроль над огнем утрачивается полностью.

Мука: Демоны с высокой Мукой плохо управляют перемещениями огня, зато хорошо воздействуют на его интенсивность. Запас баллов такого демона для всех действий уменьшается на половину (округляется с повышением), оставшиеся броски добавляются к уровням урона, который наносит пламя.

••• Всесожжение

Это обращение в полной мере воплощает силу огня. Очищающее пламя, в которое преобразуется божественная энергия, пролагает путь новой жизни.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Выживание, при этом общее количество бросков игрока не может превышать значение Веры у цели (жертвы) обращения. Чтобы выполнить обращение, демон должен физически прикоснуться к выбранной цели. Каждый успешный балл наносит один уровень усиливающегося повреждения (или летального, если жертва устойчива к усиливающимся повреждениям) и поглощает единицу временной Веры жертвы. Такая атака может применяться и по отношению к неживым объектам. Большая часть физической материи имеет Веру 1, которая и поддерживает ее существование в нашем мире, но у некоторых священных предметов или объектов запас Веры может быть значительно больше. Физические предметы, на которые воздействует данное обращение, сгорают до пепла в том случае, если утрачивают все имеющиеся единицы Веры. Учтите, что такое пламя сжигает все гораздо быстрее, чем обычный огонь.

Мука: Демоны с высокой Мукой радуются возможности предать огню вселенную. Бросаются все имеющиеся кубики, но при этом уровни урона, наносимого объекту воздействия сверх имеющегося у

него запаса Веры, поглощают запас Веры вашего персонажа. Если ущерб, наносимый объекту, больше, чем требуется для его уничтожения, оставшиеся уровни усиливающегося повреждения переходят на вашего персонажа, который теряет концентрацию и погружается в вихрь разрушения.

•••• **Верхом на Пламени**

Выполняя это обращение, Дьявол не просто получает власть над огнем, он сам становится огнем, его физическое тело силой воли превращается в пламя и управляется мыслью.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Выживание. При применении этой силы у Дьявола есть два варианта развития событий: он может слиться с уже имеющимся пламенем или превратиться в столб пламени, используя свою Веру. В каждом из этих случаев тело демона становится пламенем, которое поглощает одежду и все, что было при демоне. При превращении в колонну огня демон занимает такое же пространство, что и тело его носителя, но вы можете увеличить это пространство на один квадратный фут за каждую потраченную единицу Веры.

Преобразившись, демон становится сгустком огня, который по своей воле меняет размеры и форму. Для выполнения действий в этой форме игрок использует Силу воли, а не обычные Атрибуты и Способности. Запас Силы воли распределяется между множественными действиями, как обычно. Демон может проникать всюду, куда проникает воздух, например, проскальзывать под дверь и пробираться в щели. Если демон в форме огня набрасывается на противника в бою, для определения повреждений выполняется бросок по рейтингу Муки у вашего персонажа. Огонь тела вашего персонажа не подвержен воздействию воды и подобных веществ, так как его питает вера, а не физическая материя. Недостатком такого состояния является то, что огонь нужно постоянно подпитывать, иначе он угаснет. Каждый ход персонаж вынужден тратить часть запаса бросков на Силу воли (т. е. использовать действие) на поглощение воспламеняющихся предметов. Достаточно одного успешного балла. В случае неудачи площадь, занимаемая пламенем, к концу хода уменьшается на один квадратный фут. Это пламя не распространяется подобно обычному огню, оно сохраняет некоторое единство, оставляя угли и пепел от потребляемой материи. Если площадь огня становится меньше одного квадратного фута или игрок проваливает бросок на Силу воли, персонаж возвращает себе обычную физическую форму.

Мука: Демоны с высокой Мукой не могут полностью использовать все возможности превращения в огонь. Вместо этого они превращаются в призрачные, скелетообразные фигуры, чьи кости охвачены огнем; их гнев и боль трансформируются в языки пламени. Во время хода демоны с высокой Мукой используют свои обычные Атрибуты и Способности для передвижения, атаки и выполнения остальных действий, но они не могут двигаться со скоростью и легкостью настоящего изменчивого пламени. Более того, их тела постоянно разрушаются агонией. Если в течение хода они не нанесут хотя бы один уровень повреждения или не потребуют один квадратный фут материи (при успешном броске на Силу воли), они получают один уровень летального повреждения, так как огонь начинает сжигать их собственные физические тела.



Нуску, Видение Пламени

Эти демоны могут предстать перед зрителями в форме желто-красного пламени. Их кожа сияет подобно раскаленному солнцу, их образ мерцает, как мираж. Их глаза приобретают цвет расплавленного золота, а когда они сердятся, от них расходятся волны вполне ощутимого жара.

Волосы ангела становятся красно-золотыми или ярко-рыжими и по виду напоминают гриву льва. Любой открытый огонь в их присутствии начинает гореть ярче, как бы приветствуя владыку, появившегося среди языков пламени.

Видение Пламени наделяет следующими способностями:

- ❖ **Покров Пламени:** ангел окружен сверхъестественным огнем, который приводит в замешательство и пугает его врагов. Сложность всех дистанционных атак и атак ближнего боя на этого персонажа увеличивается на единицу.
- ❖ **Устойчивость к огню:** Персонаж невосприимчив к повреждениям от огня или жары.
- ❖ **Дополнительные действия:** Баллы Веры могут быть потрачены на то, чтобы получить возможность совершать дополнительные действия за один ход (один балл Веры — одно действие). Эти действия выполняются с уменьшающейся инициативой, иными словами, если Дьявол с инициативой 7 получает дополнительное действие, он выполняет обычное действие с инициативой 7, а дополнительное — с инициативой 6. Игрок должен принять решение о приобретении дополнительных действий в начале хода, до того, как начнет действовать.
- ❖ **Улучшенная инициатива:** Увеличивает инициативу персонажа на два (2).

Мука: когда падший поддается своей демонической природе, его кожа становится угольно-черной и покрывается зловещими красными узорами, которые пульсируют в такт сердцебиению демона. Глаза демона светятся подобно угольям, густые волосы развеивает призрачный ветер.

Видение Пламени наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Когти / Зубы:** Персонаж приобретает когти и клыки, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.
- ❖ **Хвост-кнут:** демон приобретает длинный змееподобный хвост, кончик которого увенчан изогнутым костяным шипом. Шип наносит усиливающееся повреждение с Силой -1.
- ❖ **Увеличение размеров:** Рост персонажа увеличивается на треть, при этом персонаж получает следующие характеристики: Сила +2, Ловкость +1, Выносливость +1.
- ❖ **Горящая кровь:** Кровь персонажа горит подобно магме. Несколько капель крови способны поджечь воспламеняющиеся объекты. Противники в ближнем бою получают один уровень летального повреждения каждый раз, когда им удастся нанести урон Дьяволу.

Знание Сияния

• Глас Небес

Это обращение позволяет демону говорить голосом, подобным грохоту грома, или же уподобить свою речь чистым звукам хрустальных колокольчиков. Чистота и сила слов демона постоянно удерживают внимание его слушателей, заставляя даже буйных безумцев успокоиться и попытаться понять, о чем же говорит древний дух.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Дьявол может воздействовать этим обращением на всех, кто находится на территории, радиус которой равен 10 ярдам, умноженным на значение Веры демона (сложность равна 8), или же на отдельно выбранную цель (сложность равна 6). Игрок может отдать жертве один приказ, жертва может оказать сопротивление, бросив кубики на Силу воли. Если результат броска жертвы меньше, чем у демона, жертва обязана выполнить приказ. Голос говорящего Дьявола не могут заглушить никакие шумы окружающей среды. Он может говорить посреди бушующего урагана, но жертва будет слышать его так, как будто демон стоит совсем рядом с ней. Это обращение не влияет на других демонов и на слуг, которым было даровано сопротивление к контролю над сознанием.

Мука: Демоны с высокой Мукой используют это обращение, чтобы оформить поток проклятий и ненависти, который настолько силен, что может поразить умы слушающих (смертных и рабов) не хуже физического удара. Каждый успешный балл вызывает у жертв один уровень поверхностных повреждений, хотя они могут противостоять обращению, бросив кубики на Силу воли (сложность равна значению Муки демона). Эта форма обращения воздействует и на демонов, которые могут сопротивляться ей, используя Силу воли. Если им было нанесено повреждение, демоны должны бросить кубики на Мужество, чтобы избежать получения единицы временной Муки.

•• Прославление

Сила голоса демона такова, что он может вселять надежду в слабейшие сердца, вынуждая смертных забывать о страхах и стремиться к победе над обстоятельствами.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Каждый успешный балл добавляет один бросок к одному из запасов бросков цели на этот ход. Демон может повлиять нескольких смертных (в том числе и на слуг). Количество смертных не должно превышать значения Веры демона. Каждый попавший под воздействие персонаж получает количество добавочных бросков, равное количеству выпавших у выполняющего обращение игрока успешных баллов. На демонов это обращение не влияет.

Мука: Презрительный тон демонов с высокой Мукой оказывает на смертных противоположное воздействие. Каждый успешный балл на единицу уменьшает количество бросков жертвы на текущий ход. Если запас бросков исчерпан (равен нулю), в этот ход жертва не может выполнить никаких действий.

••• Легендарная Аура

Это обращение пробуждает в людях скрытые глубоко в подсознании воспоминания об узах верности, некогда связывавших людей и падиших, которые совместно бросили вызов тирании Небес. Эти узы были настолько прочны, что даже сейчас воспоминание о них может вытеснить из сознания смертного все остальные мысли, оставив лишь желание вновь выполнить древний долг.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Дьявол может воздействовать на столько целей, сколько у него имеется Веры, при условии, что эти цели находятся в зоне видимости и могут слышать голос демона. Если количество успешных баллов превышает значение Сообразительности жертвы, жертва немедленно переполняется чувством привязанности к демону и желанием услужить. Она инстинктивно защищает демона от нападающих, безо всяких вопросов выполняет разумные распоряжения. Если количество успешных баллов меньше значения Сообразительности жертвы, она может противостоять обращению, выполнив бросок на Силу воли (сложность равна 8). Слуги других демонов, попавшие под воздействие этого обращения, пользуются Силой воли своего господина. Слуги, обладающие иммунитетом к контролю над сознанием, могут автоматически оказать сопротивление этому обращению, потратив единицу Силы воли. Смертные остаются верными демону до конца эпизода. Это обращение может повлиять на человека только один раз за происшествие (эпизод).

Мука: Демоны с высокой Мукой не пробуждают в людях верности. Они наполняют своих жертв ощущением ненависти и злобы. Смертные, поддавшиеся такому воздействию, впадают в ярость и атакуют тех, кто находится рядом с ними.

•••• Знак Небожителей

Во время Войны Гнева и ангелы и демоны нашли способ отличать врагов от друзей, слегка изменяя ауры, чтобы можно было легко найти нужных людей, или же оставляя на жертвах метки гнева и стыда, чтобы все, кто встретится с этими людьми, знали об их преступлениях и обращались с ними соответственно.

Система: Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Выразительность. Дьявол должен знать имя своей жертвы (в случае другого демона — Истинное или Божественное Имя) и быть способным физически прикоснуться к ней. Затем он должен произнести, какую именно метку он накладывает, так, чтобы жертва слышала его (например, «Да даст ему приют любой, кто встретит его»). Количество полученных успешных баллов влияет на возможности и эффективность метки. Один успешный балл позволяет метке продержаться в течение одного дня. Два балла сохраняют метку в течение недели, три балла — в течение месяца. Четыре и более успешных баллов позволяют сохранять метку в течение года. Когда отмеченный человек или демон сталкивается с другим персонажем, количество успешных баллов сравнивается со значением Сообразительности этого персонажа. Если количество успешных баллов больше, встреченный персонаж без колебаний действует

так, как ему приказывает метка. Если количество успешных баллов меньше, персонаж может не подчиниться повелению, выполнив бросок на Силу воли (сложность равна 7). Демоны, у которых имеется хотя бы единица Веры, и слуги с иммунитетом к контролю над сознанием могут самостоятельно решать, как им реагировать на метку.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут ставить только такие метки, которые приносят несчастье своему носителю и провоцируют окружающих на насилие по отношению к нему. Смертные, которые пытаются сопротивляться приказу метки, выполняют бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки демона).

•••• Откровение

И смертные и демоны используют обман, чтобы скрыть свою истинную природу. Это обращение позволяет Дьяволу сорвать со смертного все маски и увидеть, что же человек представляет собой на самом деле. Это своего рода момент истины, вынести который может далеко не каждый.

Система: Тратится единица Веры, бросается Восприятие + Интуиция, результат броска сравнивается с результатом броска на Силу воли у жертвы. Если бросок был успешным, демон видит истинный Характер жертвы, ее мировоззрение и верования. Отвечая на вопросы, жертва не может лгать, она отвечает прямо, не скрывая деталей. При этом жертва вынуждена признать свои собственные сильные и слабые стороны, добродетели и пороки. В конце эпизода жертва выполняет еще один бросок на Силу воли (сложность равна 7). Если бросок прошел успешно, жертва получает дополнительную единицу постоянной Силы воли, так как она смогла принять всю правду о себе. Если бросок был неудачным, жертва теряет единицу постоянной Силы воли. Если бросок провален, жертва теряет три единицы постоянной Силы воли и получает временное психическое расстройство.

Это обращение не влияет на демонов, но оказывает воздействие на слуг.

Мука: Демонов с высокой Мукой скрытые добродетели смертных не интересуют. Они лишь хотят сокрушить «Я» человека, чтобы сделать его более податливым, или же разжечь в жертве темные желания. Когда это обращение выполняет демон с высокой Мукой, все наихудшие качества жертвы усиливаются, становятся более заметными, чем остальные черты личности. Если первый бросок на Силу воли у смертного оказался неудачным, до конца эпизода он подчиняется своим страстям.

Кингу, Сияющий Лик (Видение Сияния)

Апокалиптическая форма владык Сияния — это светящаяся фигура, окутанная переливающейся яркими цветами аурой. Ее черты имеют больше сходства с безупречностью мрамора, чем с человеческим лицом. Голос таких ангелов напоминает звон хрусталя, они проходят сквозь сумрак мира смертных подобно острой бритве.

Сияющий Лик наделяет следующими способностями:

- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара орлиных крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.
- ❖ **Сверхъестественное обаяние:** Голос и внешность персонажа отличаются нечеловеческим совершенством. Демон получает следующие дополнительные характеристики: Обаяние +2, Манипулирование +1, Внешность +1.

- ❖ **Сияющая аура:** Тело персонажа окутано изменчивой, переливающейся всеми цветами радуги дымкой, которая смущает врагов и отвлекает их. Сложность всех дистанционных атак, направленных на персонажа, увеличивается на единицу.
- ❖ **Нахождение сокрытого:** Персонаж прекрасно чувствует смертных и демонов, которые пытаются спрятаться от него. Сложность всех бросков на Восприятие при определении спрятавшихся людей и демонов в пределах видимости демона уменьшается на два (2).

Мука: Когда ангел поддается своей демонической природе, цвета его ауры изменяются, мутнеют. Если падший сердится, его аура окрашивается в мрачно-красные и синие тона. Черты сохраняют совершенство статуи, но если раньше они вызывали восхищение, то теперь выражают лишь презрение и жестокость.

Сияющий Лик обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Голос Проклятых:** Голос демона полон нечеловеческой злобы и ненависти. Сложность всех бросков на Запугивание уменьшается на два (2).
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку.
- ❖ **Разрушающий плевок:** Слюна демона по свойствам напоминает кислоту. Укус вызывает потерю одного уровня здоровья и наносит дополнительный уровень усиливающихся повреждений. Персонаж может плюнуть в цель, находящуюся в пределах 10 футов от него, если удачно выполнит бросок на Ловкость. Плевок наносит один кубик усиливающихся повреждений, плюс один за каждый дополнительный успех, полученный в броске. Цели, не восприимчивые к усиливающимся повреждениям, получают летальные повреждения.
- ❖ **Рога:** На лбу персонажа вырастают изогнутые бычьи или бараньи рога. Если на персонажа нападают в ближнем бою, он может провести контратаку без дополнительных затрат. Бросается Ловкость + Рукопашный бой. В случае успеха персонаж наносит усиливающееся повреждение с Силой -1.

КНУТЫ (АШАРУ)

Ангелы Небесного Свода повелевали ветрами, овевающимися звездный купол Небес, и переносили дыхание жизни от Бога к людям и животным. Знание Пробуждения было просто необходимым для выполнения этого задания, ведь именно оно позволяло наполнить тела новорожденных жизнью и помогало беречь подопечных от ранений и болезней. До Падения каждое создание, получившее искру жизни, было определенным образом связано с ангелом, пробудившим его, поэтому ангел-хранитель в любой момент мог узнать, не грозит ли его питомцу опасность, и прийти на помощь. После Падения Ашару утратили эти узы, но со временем Кнуты смогли восстановить часть знания, позволяющего им получать информацию на расстоянии: Знание Небесного Свода. Еще одной обязанностью ангелов Второго Дома было следить за потоками воздуха, которые пронизывали Рай. Для этого им требовалось Знание Ветра.

Знание Пробуждения

• Найти Верного

Это обращение позволяет Кнуту определить, где находится нужный ему человек или демон, обладающий запасом Веры.

Система: Бросается Восприятие + Осведомленность. Сложность броска зависит от того, насколько хорошо игрок знает вызываемого персонажа. Если Кнут знает только его обычное имя, сложность равна 8. Если вызываемый персонаж — демон, и Кнут знает его Божественное Имя, сложность равна 7. Если Кнут знает Истинное Имя демона, сложность броска равна 6. Кнут может определить местонахождение персонажа на территории, радиус которой в милях равен количеству имеющихся у него единиц постоянной Веры. Если таким образом пытаются отыскать демона, он может при помощи сверхъестественной осведомленности обнаружить поиски (см. описание врожденных свойств) рефлекторным действием. Если демон обнаружил поиски, он может попытаться избежать обнаружения, выполнив бросок на Силу воли (сложность 8). Если у него оказалось больше успешных баллов, чем у Кнута, считается, что он избежал обнаружения.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут таким образом обнаружить лишь тех, кто переживает духовный упадок и разложение. Они используют это обращение для поисков персонажей, чья Вера или Сила воли равны нулю.

•• Очищение

Кнуты используют это обращение, чтобы очистить живое существо (человека, животное или растение). При помощи своей Веры они могут удалить яды, инфекцию или воспалившиеся ткани, которые в буквальном смысле слова исходят из тела в виде черной, вязкой жидкости.

Система: Бросается Выносливость + Медицина. Сложность броска зависит от серьезности и масштабов воспаления или отравления. Очищение тела от воздействия алкоголя имеет сложность 6, излечение от таких серьезных заболеваний, как туберкулез и рак, — 8 и выше. Исцеляется все или ничего, промежуточный вариант невозможен. Обращение побеждает болезнь или не производит никакого эффекта, при этом один и тот же демон может сделать только одну попытку очищения для одного персонажа от одной болезни или воздействия одного яда. Для выполнения этого обращения Кнут должен прикоснуться к тому, кого хочет исцелить.

Мука: Кнуты с высокой Мукой используют это обращение, чтобы распространять болезни и страдания. Каждый успешный балл, полученный при броске на Веру, наносит жертве одно поверхностное повреждение. Так как болезнь распространяется по организму, каждый день жертва получает дополнительное поверхностное повреждение и теряет единицу временной Силы воли. Эта болезнь не может быть излечена обычными медицинскими средствами. Она продолжает разрушать организм жертвы на протяжении нескольких дней, количество которых равно значению Веры у выполнившего обращение Кнута.

••• Исцеление

Это обращение позволяет кнуту исцелять даже самые серьезные повреждения травмы как у людей, так и у демонов.

Система: Бросается Выносливость + Медицина. Кнут может исцелить все имеющиеся у персонажа поверхностные повреждения или восстановить тому один уровень здоровья при усиливающих и летальных повреждениях за каждый успешный балл. Для выполнения этого обращения Кнут должен прикоснуться к тому, кого хочет исцелить.

Мука: Кнуты с высокой Мукой пользуются этим обращением для того, чтобы отравить тело жертвы. Каждый успешный балл временно снижает Выносливость жертвы на единицу. Если жертва теряет всю Выносливость и не получает немедленной медицинской помощи, она впадает в кому и каждый час получает один уровень усиливающегося урона (или летального урона, если жертва невосприимчива к усиливающемуся). Количество часов равно количеству оставшихся успешных баллов. Выносливость утрачивается на несколько дней, количество которых равно значению Веры Кнута.

•••• Оживление

Это могущественное обращение позволяет Кнуту наделять дыханием Бога неживые предметы, тем самым даруя им подобие жизни.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Ремесло. Общее количество успешных баллов образует запас бросков для оживляемого предмета, этот запас используется в течение хода для выполнения данным предметом определенных действий. Предмет не наделяется разумом или сознанием, он является своего рода продолжением воли демона. Одновременно демон может оживить столько предметов, сколько у него имеется единиц постоянной Веры. Эффект от обращения длится в течение одной сцены. Чтобы оживить предмет, демон должен прикоснуться к нему, но затем он может управлять предметом на расстоянии (предмет должен находиться в поле зрения).

Мука: Кнуты с высокой Мукой могут оживлять предметы с той же легкостью, что и их более удачливые собратья, но предмет, к которому прикасается такой демон, получает отпечаток его злобы и боли. Если демону не удастся контролировать оживленный предмет силой воли, этот предмет обрушивается на всех, кто оказывается поблизости, как врагов, так и друзей.

Для каждого предмета раз за ход выполняется бросок на Силу воли. Сложность броска равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, демон теряет контроль над предметом на весь ход, и этот предмет нападает на тех, кто оказывается поблизости. Если демон намеренно хочет вывести предмет из-под контроля, игрок может не выполнять бросок.

••••• Вернуть жизнь

Это обращение позволяет Кнутам вдохнуть жизнь в тела мертвых, вернув им если не душу, то жизненную энергию. Если нет возможности вернуть в тело душу, демон получает полностью подконтрольного себе безмозглого зомби.

Система: Расходуется единица Веры, бросается Выносливость + Медицина. Сложность зависит от того, насколько давно умер человек. Оживление свежего трупа имеет сложность 6, если с момента смерти прошло несколько дней или неделя, — 7 и выше. Тела, пролежавшие дольше недели, оживлению не подлежат. В случае успеха тело возвращается к жизни, но, если Кнут не может вернуть в тело душу, становится безмозглым зомби, подчиняющимся демону. С разрешения Кнута такие тела могут занимать лишние носители демоны. Если разрешения не было дано, можно попытаться перехватить контроль над телом, выполнив бросок на Силу воли и сравнив результаты. Эффект от воздействия длится до конца эпизода. Чтобы эффект стал постоянным, демон должен истратить единицу временной Силы воли. Демон может одновременно оживить столько тел, сколько у него

имеется единицу постоянной Веры (рейтинг Веры). Воздействию подвергаются тела, находящиеся на территории, чей радиус в ярдах равен значению Веры персонажа.

Мука: Кнуты с высокой Мукой могут оживлять тела с той же легкостью, что и их более удачливые собратья, но тело, к которому прикасается такой демон, несет отпечаток его злобы и боли. Если демону не удастся контролировать оживленное тело Силой воли, оно обрушивается на всех, кто оказывается поблизости, как врагов, так и друзей.

Для каждого тела раз за ход выполняется бросок на Силу воли. Сложность броска равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, демон теряет контроль над телом-целью на весь ход, и оживший труп нападает на тех, кто оказывается поблизости. Если демон намеренно хочет вывести труп из-под контроля, игрок может не выполнять бросок.

Даган, Видение Пробуждения

Апокалиптическая форма владык оживления наполняет тело смертного носителя сиянием юности и здоровья — даже если носитель очень стар, он будет выглядеть человеком в самом расцвете сил и двигаться с нечеловеческой грацией, скоростью и силой. Энергия жизни окружает ангела теплой аурой, подобной солнечному свету, и любое живое существо, соприкасающееся с этой аурой, временно теряет перед ее мощью. Увядшие цветы вновь расцветают, к раненым возвращаются силы, старые забывают о своих немощах.

Видение Пробуждения наделяет демона следующими способностями:

- ❖ **Аура жизни:** Живые существа (растения и животные) на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа, наполняются возвращающей жизнь энергией. Люди в пределах этой территории исцеляются от всех поверхностных повреждений (за один ход восстанавливается один уровень здоровья).
- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Улучшенные физические способности:** Падший получает следующие бонусы: +1 Сила, +1 ловкость, +1 Выносливость.
- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара совиных крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.

Мука: Если Даган поддается своей демонической природе, его власть над жизнью и энергией превращается в свою противоположность, а тело смертного носителя становится питательной почвой для болезней и раковых опухолей. Тело демона покрыто наростами и сочащимися язвами, плоть при прикосновении напоминает влажную губку.

Видение Пробуждения обладает следующими способностями высокой Муки

- ❖ **Миазмы:** Дыхание демона наполнено вонью гангренозного гниения, и этот запах ослабляет тех, кто оказался поблизости. Радиус воздействия в футах равен значению Веры демона. Демоны и смертные, попавшие под дыхание Кнута, на ход прекращают все свои действия, если им не удалось провести удачный бросок на Выносливость (сложность равна 7). Если бросок провален, жертва, помимо всего прочего, заражается тем или иным заболеванием (по выбору Рассказчика).

- ❖ **Дополнительные уровни здоровья:** Демон получает три дополнительных уровня здоровья (категории Ушибы, bruised), позволяющих выдерживать поверхностные, летальные и усиливающиеся повреждения.
- ❖ **Вязкая плоть:** Воспаленная плоть Дагана может отваливаться, оставляя противника с куском гниющего мяса в руках. Сложность попытки схватить демона увеличивается на 2 (два), при успешном броске на Ловкость персонаж может выбраться из связывающих его веревок или наручников.
- ❖ **Дополнительные конечности:** У демона отрастает дополнительная пара рук или цепкий хвост (по выбору игрока). Дополнительные руки позволяют демону парировать или блокировать удары в ближнем бою или останавливать атаки метательным оружием, не теряя при этом собственных атак, или добавляют ему две атаки за ход (считается множественным действием). Длина хвоста равна половине роста персонажа, при поднятии предметов и удержании своего тела в подвешенном состоянии задействована половина Силы персонажа (округление с понижением).

Внание Небесного Свода

• Удаленное зрение

Это обращение позволяет Кнуту смотреть глазами одного из его слуг. При этом демон остается только наблюдателем и не может вмешиваться.

Система: Бросается Восприятие + Эмпатия. Кнут может смотреть глазами своего слуги столько ходов, сколько у него выпало успешных баллов. Для этого обращение нет пространственных ограничений.

Мука: Если это обращение использует демон с высокой Мукой, у смертного лопаются сосуды, снабжающие глаза кровью. После прекращения контакта смертный должен выполнить бросок на Выносливость (сложность равна значению Муки демона). Если бросок оказался неудачным, смертный слепнет на столько дней, сколько ходов продолжался контакт с демоном. Если бросок проваливается, смертный теряет зрение навсегда.

•• Магический кристалл

Кнут должен знать одной из имен своей жертвы или иметь при себе что-то, что раньше принадлежало жертве: ключи от машины, предмет одежды. Демон может наблюдать за жертвой и ее окружением вне зависимости от разделяющего их расстояния.

Система: Бросается Восприятие + Эмпатия. Сложность зависит от условий связи: если демон знает имя смертного или имеет при себе что-то из его вещей, сложность равна 8. При знании Божественного Имени демона сложность равна 7. При знании Истинного Имени сложность равна 6. Объем полученной информации зависит от количества успешных баллов. Один успешный балл позволяет рассмотреть пространство вблизи от цели. Два балла расширяют это пространство на определенное количество ярдов (равно значению Веры Кнута). Три балла позволяют слышать голос цели (но не другие звуки). Четыре и более баллов позволяют слышать все, что происходит вокруг цели. Это обращение длится несколько ходов (их количество равно значению постоянной Веры демона) и может быть прервано по желанию в любой момент.

Мука: Пристальное внимание демона с высокой Мукой вызывает у жертвы головную боль, а также ощущение преследования и возрастающую агрессию. Рассказчик выполняет бросок на Силу воли

жертвы (сложность равна 6) каждый ход, который эта жертва находится под наблюдением. Если бросок оказывается неудачным, жертва получает уровень поверхностных повреждений и начинает вести себя агрессивно по отношению к находящимся рядом людям. При этом сложность бросков на любое социальное взаимодействие увеличивается на 2 до конца эпизода. Если бросок проваливается, жертва получает временное умственное расстройство.

•• Уста проклятых

Это обращение позволяет Кнуту говорить и действовать через тело одного из своих слуг. Можно сказать, что это своего рода удаленный контроль, но не настоящая одержимость. Демон прочно связан с телом своего смертного носителя и воздействует на слугу силой воли, используя связывающие их узы. Расстояние при этом не имеет значения.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Количество успешных баллов определяет количество кубиков слуги за ход, которые можно использовать при совершении действия. Этот запас бросков не может превышать обычный запас бросков слуги. Когда демон говорит через своего слугу, смертный приобретает голос, интонации и манеры Кнута. Это обращение длится несколько ходов (их количество равно значению постоянной Веры демона).

Мука: Демоны с высокой Мукой мало заботятся о благополучии своих слуг; поэтому несчастный смертный, попавший под это обращение, рискует навеки утратить разум. Каждый ход, когда демон заставляет тело слуги выполнять то или иное действие, Рассказчик выполняет для слуги бросок на Выносливость. Если бросок оказывается неудачным, смертный навсегда теряет единицу значения соответствующего Атрибута. Если демон пользуется телом смертного только для того, чтобы разговаривать, Рассказчик выполняет бросок на Силу воли. Если бросок оказывается неудачным, слуга теряет единицу Интеллекта.

••• Удаленное прикосновение

Кнуты пользуются этим обращением, чтобы воздействовать на цель, находящуюся вне пределов их видимости. При этом они должны знать имя цели или иметь при себе вещь, имеющую для цели большое значение, например, семейное сокровище или локон волос.

Система: Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Осведомленность. Демон может воздействовать на цели, расстояние до которых в милях⁴ в десять раз превышает текущий запас Веры персонажа. Затем персонаж может выполнить нужное ему обращение, но сложность броска зависит от количества информации о цели, имеющейся в распоряжении демона. Если Кнут знает мирское имя цели или владеет каким-либо имуществом цели, сложность равна 9. Если целью является другой демон и Кнут знает его Божественное Имя, сложность равна 8. Если Кнут знает Истинное Имя цели, сложность равна 7. Если воздействие направлено на слугу персонажа, сложность снижается до 6. Цель считается центром всех обращений, воздействующих на определенную территорию.

Мука: Пристальное внимание демона с высокой Мукой вызывает у жертвы ужасные видения и сумасшествие. Если это обращение использует демон с высокой Мукой, для его жертвы выполняется бросок на Силу воли со сложностью, равной значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, жертва получает временное психическое расстройство. Если бросок проваливается, психическое расстройство считается постоянным. Эти повреждения добавляются к тем эффектам, которые оказывают на жертву направленные на нее обращения.

Это обращение напоминает Уста проклятых, но при этом оно позволяет Кнуту говорить и действовать через тела нескольких слуг.

Система: Демон может воздействовать на нескольких слуг (их количество равно Сообразительности демона). Если количество задействованных слуг меньше, чем общее значение Сообразительности, демон может одновременно с выполнением обращения контролировать собственное тело. В противном случае тело демона впадает в глубокую кому до тех пор, пока не закончится эффект обращения. Тратится единица Веры, выполняется бросок на Манипулирование + Лидерство. Успешные баллы составляют запас бросков для каждого из слуг, находящихся под контролем демона. Персонаж может каждый ход выполнять обращение через одного из находящихся под контролем слуг, используя при этом собственный запас бросков. Контроль над несколькими слугами поддерживается столько ходов, сколько у Кнута имеется единиц постоянной Веры.

Мука: Каждый ход, когда демон заставляет тело слуги выполнять то ли иное действие, Рассказчик выполняет для слуги бросок на Выносливость. Если бросок оказывается неудачным, смертный навсегда теряет единицу значения соответствующего Атрибута. Если демон пользуется телом смертного только для того, чтобы разговаривать, Рассказчик выполняет бросок на Силу воли. Если бросок оказывается неудачным, слуга теряет единицу Интеллекта. Если демон выполняет то или иное обращение через тело одного из своих слуг, этот слуга должен бросать кубики на Выносливость, сложность броска равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, слуга получает уровень летального повреждения.

Анишар, Видение Небесного Свода

Ангелы Небесного Свода отличаются гибкими, грациозными фигурами, бледной кожей и большими серыми глазами. Когда они говорят, слабое эхо повторяет их слова, и кажется, будто их голоса доносятся издалека. Свойственная им некоторая рассеянность сменяется периодами деятельного наблюдения.

Видение Небесного Свода наделяет следующими способностями:

- ❖ **Обостренные чувства:** Все пять чувств персонажа приобретают сверхъестественную остроту, снижая сложность бросков на Восприятие на два (2).
- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара совиных крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.
- ❖ **Повышенная интуиция:** Усилившаяся пронизательность персонажа снижает сложность бросков на Интуицию на два (2).
- ❖ **Улучшенный уворот:** сложность всех бросков на Уворот снижается на два (2).

Мука: Поддавшийся Муке Анишар, закутанный в мантию из туманов и теней, кажется еще более неземным созданием, чем его более удачливые собратья. Его кожа становится прозрачно-серой, тело кажется изнуренным, костлявым, лицо порой напоминает ухмыляющийся череп.

Видение Небесного Свода обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Плащ теней:** Демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или движется под

покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий обязан подчиняться правилам для Боя вслепую (см. Главу 9).

- ❖ **Много глаз:** Демон получает от четырех до шести дополнительных глаз, которые он может отрацивать на голове и/или шее. Эти глаза обеспечивают его обзором в 360 градусов и снижают сложность всех бросков на Восприятие на два (2).
- ❖ **Улучшенная Инициатива:** Персонаж получает 2 (два) к своей Инициативе.
- ❖ **Когти:** Персонаж получает когти, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.

Знание Ветра

• Призвать ветер

Это обращение позволяет демону вызвать ветер, который приходит как бы ниоткуда. Кнут может управлять движением ветра и использует его в основном для того, чтобы скорректировать полет метательного оружия или увеличить расстояние, покрываемое одним прыжком.

Система: Бросается Выносливость + Выживание. Общее количество полученных успешных баллов определяет силу вызванного ветра. В зависимости от использования эта сила ветра может быть учтена (данные баллы автоматически считаются успешными) при броске на Атлетизм (например, чтобы прыгнуть на большую дистанцию), она может увеличивать сложность бросков при использовании метательного оружия против вашего персонажа, может считаться запасом бросков при применении силы, направленной на предмет (при захлопывании двери или сбивании человека с ног). Ветер сохраняет свою силу в течение только одного хода. Демон может направить вызванный им ветер в любом направлении в пределах видимости.

Мука: Ветер, вызванный демоном с высокой Мукой, несет с собой запахи склепа, смерти и разложения. Тот, кто попал под порыв этого ветра, должен бросить кубики на Выносливость (сложность равна 7), иначе он получает один уровень поверхностных повреждений, который не может быть поглощен. Если бросок провален, жертва пропускает ход, так как ничего не может сделать из-за сильнейшего приступа тошноты.

•• Воздушный кулак

Это обращение изменяет давление воздуха, позволяя демону разрушать предметы, оглушать живых существ или буквально взрывать их изнутри.

Система: Бросается Выносливость + Выживание. Каждый успешный балл наносит жертве один уровень поверхностного повреждения. Если удар направлен на неживой предмет, успешные баллы считаются единицами Силы (чтобы определить, какой эффект удар оказывает на предмет, см. «Проявления Силы» в Главе 9). Чтобы обращение возымело действие, демон должен видеть цель. Обращение работает в течение одного хода.

Мука: Демоны с высокой Мукой способны усиливать данное обращение своей ненавистью так, что оно наносит живым существам летальные повреждения.

••• Владыка ветров

Кнут, использующий это обращение, повелевает окружающими его потоками воздуха, которые становятся продолжением его воли. Он может использовать ветер для выполнения разных действий с предметами.

Система: Бросается Ловкость + Выживание. Общее количество успешных баллов формирует запас бросков, которые игрок использует при выполнении действий, требующих передвижения или управления предметом или целью. Сложность действия, требующего точности движений (например, печатанье, открывание зама и т. п.), равна 9. Кнут может воздействовать на предметы на территории, радиус которой в ярдах равен значению его Веры. Это обращение действует до конца эпизода.

Мука: Ветер, которым управляет демон с высокой Мукой, превращается в зловонный поток воздуха, вызывающий удушье у любого, что столкнется с ним. Все живые существа в пределах действия этого обращения получают один уровень поверхностных повреждений за ход. Наличие любой брони не может предотвратить получение этих повреждений. Единственное средство защиты от этого потока миазмов — противогазы и дыхательные аппараты.

•••• Воздушная стена

Одним своим словом Кнут может превратить легкий ветерок в яростный вихрь или сгустить воздух так, что тот образует непроницаемый для твердых предметов барьер, немногим уступающий каменной стене. Застывающий воздух по виду напоминает старое рельефное стекло. Чем прочнее барьер, тем менее прозрачным он выглядит.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Выживание. Выпавшие успешные баллы образуют запас бросков, который может быть использован при поглощении всех дистанционных атак (как при использовании брони) или отражении атак в ближнем бою. Площадь стены в квадратных футах равна значению Веры демона, умноженному на 10. Кнут может произвольно выбрать размер и форму стены. Чтобы проникнуть сквозь стену, необходимо выполнить бросок на Атлетизм + Сила со сложностью 7 (результат сравнивается с запасом бросков стены). Стена должна находиться в пределах видимости демона, расстояние от нее до демона (в ярдах) не может превышать значение Веры Кнута. Стена остается на месте до конца эпизода, если только персонаж не решит убрать ее раньше. Если персонаж выведен из строя, стена тут же разрушается.

Мука: Демоны с высоким значением Муки создают стены, которые по форме напоминают волны серого тумана и, подобно кислоте, разъедают прикоснувшуюся к ним плоть. Те, кто пытается пройти сквозь такую стену, получают летальные повреждения, количество которых равно Муке демона (на каждую единицу Муки выполняется бросок, если он провален — проходящий через стену персонаж получает уровень повреждения).

••••• Циклон

Это сильнейшее обращение позволяет Кнуту, наполняющему воздух силой своей Веры, за одно мгновение вызвать настоящий смерч. Яростный шторм поражает все, к чему прикасается, но демон может выбрать в качестве жертвы и определенную цель.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Выживание (сложность 7). Общее количество полученных успешных баллов определяет Силу вызванного демоном урагана. Ветер воздействует на все, что находится на окружающей демона территории, радиус которой в ярдах равен значению текущей веры Кнута: легкие предметы срываются со своих мест, двери резко распахиваются,

из окон вылетают стекла. Чтобы определить, на что способен шторм, требуется сверить значение его Силы с таблицей «Проявления Силы» в Главе 9. По желанию персонажа вся сила урагана может сосредоточиться на определенной цели при условии успешного броска на Силу воли (сложность броска равна значению Силы урагана). Кнут может направить вихрь только на те цели, которые находятся в пределах его видимости. Один раз за ход игрок бросает кубики, количество которых равно значению Силы шторма. Каждый успешный балл означает один уровень поверхностных повреждений у всех живых существ, попавших в ураган, или у цели, на которую направлен вихрь. Персонаж может находиться в центре вихря или выбрать в качестве такого центра любое другое место, при этом сам он не получает никаких повреждений.

Каждый последующий ход (кроме первого) вихрь теряет единицу Силы, занимаемая им территория уменьшается на ярд. Персонаж может предотвратить это, выполнив еще один бросок на Выживание + Выносливость и потратив еще одну единицу Веры.

Мука: Вихрь, вызванный демоном с высокой Мукой, подобно сказочному чудовищу высасывает воздух из легких живых существ, увеличивая при этом свою силу. Любое живое существо (за исключением самого демона), попавшее в радиус действия урагана, получает уровень летального повреждения за ход, так как ему не хватает воздуха. Если Сила вихря превышает Силу воли демона, вихрь выходит из-под контроля и поражает всех, до кого дотягивается, включая самого демона.

Эллиль, Крылья ветров (Видение Ветров)

Владыки воздуха являют себя в виде высоких, изящных существ с большими глазами и грациозными движениями. Тело ангела в истинной форме окружено постоянно движущимися воздушными потоками, чья скорость зависит от эмоций Эллиля. Дым или пар, попавший в эти потоки, превращается в своего рода ауру, окружающую голову и плечи ангела.

Видение Ветров наделяет следующими особыми возможностями:

- ❖ **Сверхъестественное зрение:** персонаж может видеть в пять раз лучше, чем обычный человек; предметы, находящиеся на расстоянии в 50 футов, он видит также четко, как если бы они располагались в 10 футах от него, и для этого ему достаточно совсем слабого освещения (например, лунного света). Эта способность снижает сложность всех связанных со зрением бросков на Восприятие на два (2).
- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара совиных крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.
- ❖ **Хорошее равновесие:** сложность всех бросков на Атлетизм, связанных с прыжками и акробатикой, снижается на два (2).
- ❖ **Невосприимчивость к падениям:** персонаж не получает никаких повреждений при падении, вне зависимости от высоты.

Мука: Эллиль, поддавшийся своей демонической природе, отличается худобой и резкими чертами лица, его немигающие глаза кажутся просто огромными. Некогда величественные крылья усыхают и покрываются паршой, тела сутулятся; вместо того, чтобы стоять прямо, они горбятся и припадают к земле. Эти демоны не знают покоя и не могут оставаться на одном месте дольше нескольких минут.

Видение Ветров обладает следующими способностями высокой Муки

- ❖ **Когти:** На пальцах рук и ног демона вырастают толстые, изогнутые когти, наносящие усиливающееся повреждение с Силой +2.
- ❖ **Дополнительные действия:** Единицы Веры могут быть потрачены на то, чтобы получить возможность совершать дополнительные действия за один ход (единица Веры — одно действие). Эти действия выполняются с уменьшающейся инициативой, иными словами, если демон с инициативой 7 получает дополнительное действие, он выполняет обычное действие с инициативой 7, а дополнительное — с инициативой 6. Игрок должен принять решение о приобретении дополнительных действий в начале хода, до того, как начнет действовать.
- ❖ **Перья:** Плечи и предплечья демона покрываются острыми перьями, способными нанести ущерб врагу в ближнем бою. Нападающий, успешно ударивший демона и не прошедший проверку на Ловкость, получает один уровень летальных повреждений (сложность броска на Ловкость равна 7).
- ❖ **Ядовитая желчь:** Демон может поражать своих врагов потоком ядовитой желчи. В качестве жертвы он может выбрать любую цель на территории, радиус которой в футах равен значению его Веры. Чтобы попасть в цель, нужно пройти проверку на Ловкость + Атлетизм. Желчь наносит усиливающиеся повреждения с Силой -1.

ПРЕСТУПНИКИ (АННУНАКИ)

Ремесленники редко попадались на глаза, но именно они отвечали за неповторимый облик Рая: они прокладывали долины, расширяли равнины и возводили горы, иными словами, приводили в движение тот медленный круг изменений, который лежал в основе всех остальных циклов жизни. Основная их обязанность была связана с Знанием Земли, поэтому эти ангелы владели знаниями, позволяющими им придавать форму камням и скалам и работать с почвой. Еще одной их обязанностью было прокладывать пути из одного места в другое, тем самым делая обширные территории доступными для живущих на Земле существ. Знание Путей — это набор сложных, но очень могущественных обращений, которые определяют, как предмет перемещается с одного места в другое. Люди считают, что кратчайшее расстояние между двумя точками — это прямая линия, но это происходит только потому, что так давным-давно пожелали ангелы Земли. Хотя эти знания были необходимы для существования Рая, реализовывались они очень медленно и, по человеческим меркам, запутанно. Когда началась война, Аннунаки смогли приспособить свои знания к новым потребностям демонов и их человеческих союзников и стали с помощью своей силы улучшать оружие и инструменты. Так появилось Знание Кузнечного Дела, которое теперь считается отличительной особенностью Преступников.

Знание Земли

- Слияние с Землей.

Это обращение позволяет демону связать свое физическое тело с землей, на которой он стоит. До тех пор, пока обращение действует, демона нельзя сдвинуть с места или сбить с ног, если он сам того не пожелает.

Система: Бросается Сила + Выживание. При успешном броске Преступник сливается с землей, его нельзя сдвинуть с места, если он сам того не пожелает.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут уходить под землю и передвигаться там в любом направлении. Количество выпавших успешных баллов определяет, на сколько ярдов по прямой может переместиться демон. Каждый ход, когда совершается движение, игрок бросает кубики на Силу + Атлетизм. Если бросок оказывается неудачным, демон вынужден подняться на поверхность.

•• Всколыхнуть землю

С помощью этого обращения Преступник может приказать Земле открыть все спрятанные в ней сокровища. Сконцентрировавшись на определенном веществе или предмете (например, золото, железо, трупы), демон заставляет землю вокруг себя шевелиться и перемещаться, как бы выдавливая желаемый предмет на поверхность.

Система: Персонаж определяет, что именно ему нужно, после чего выполняется бросок на Силу + Выживание. Количество успешных баллов определяет радиус территории в ярдах (в том числе и глубину), на которую распространяется действие обращения. Если нужный предмет или вещество находится на этой территории, он будет выдавлен на поверхность.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут пользоваться этим обращением для создания своего рода вихря, засасывающего предметы с поверхности. Демоны или люди, попавшие под воздействие этого обращения, могут попытаться уклониться от него, если у них в этом ходу еще осталась возможность действия. Жертва уходит под землю на столько футов, сколько успешных баллов выпало игроку при броске. Чтобы выбраться из засыпанной грязью могилы, нужны немалая Сила и Атлетизм (бросок Сила + Атлетизм со сложностью 8 выполняется жертвой раз в минуту). До тех пор, пока жертва не наберет больше успешных баллов, чем имеется у демона, она считается погребенной и получает уровни повреждения аналогично тому, как если бы она тонула (см. Главу «Системы»).

••• Придать земле форму

Это обращение заставляет землю двигаться и принимать любую форму по желанию Преступника. Одним мановением руки демон может создать стену из земли или камня, чтобы защитить себя, или раздвинуть стены здания, чтобы пройти внутрь.

Система: Бросается Сила + Ремесло. Сложность броска зависит от того, на какое вещество воздействует обращение (рыхлый грунт — 5, гранит — 6, рукотворные материалы, например, бетон, — 7). Количество успешных баллов определяет площадь вещества в квадратных футах, которой демон может управлять. Демон может приказать этому веществу принять любую нужную ему форму. Вещество, с которым производится манипуляция, должно находиться от демона на расстоянии (в ярдах), не превышающем значение его Веры. Произведенные изменения считаются постоянными.

Мука: Демоны с высокой Мукой воздействуют на землю почти так же, как и их более удачливые собратья, но попавшее под их контроль вещество становится ядовитым. Живые существа, прикоснувшиеся к такой земле (или другому веществу), получают уровень летального повреждения за каждый ход контакта с поверхностью.

••• Земляной шторм

Это обращение срывает почву, гальку или бетон с поверхности и образует из них смертоносный вихрь, окружающий Преступника. Вихрь защищает демона от нападений и предоставляет ему огромный запас метательных снарядов, которыми тот может поражать врагов.

Система: Тратится единица Веры, бросается Сила + Выживание. Количество полученных успешных баллов образует запас бросков на поглощение ударов и атак, направленных на Преступника (аналогично броне). Сам демон находится в центре шторма, шторм перемещается вместе с ним. По желанию Преступник может истратить бросок из имеющегося запаса и в один из ходов направить вихрь их камней и песка на жертву. Как и при любой дистанционной атаке, бросается Ловкость + Атлетизм, запас бросков на нанесение поверхностных повреждений равен значению Веры демона. Обращение действует на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа. Все действующие лица, оказавшиеся на этой территории, попадают под удары мелких острых камней, при этом сложность любого действия для них возрастает на единицу. Это обращение действует до конца эпизода.

Мука: Ураган, вызванный демоном с высокой Мукой, больше похож на песчаную бурю, который сдирает кожу с живых существ и за мгновение разрушает любые предметы. При высокой Муке демон не получает дополнительных бросков на поглощение дистанционных атак или повреждений. Количество бросков на нанесение жертвам летальных повреждений равно значению Муки демона, повреждения наносятся всем, попавшим под действие шторма, кроме самого демона. К тому же тучи песка и пыли хорошо скрывают демона, поэтому сложность дистанционных атак на него увеличивается на единицу.

•••• Землетрясение

Сконцентрировавшись, Преступник может обратиться к скрытым глубоко под земной поверхностью энергиям и вызвать краткое, но мощное землетрясение, способное порой разрушить город.

Система: Тратится единица Веры, бросается Сила + Выживание. Успешные баллы распределяются между интенсивностью и размерами землетрясения. Интенсивность землетрясения прибавляется к сложности любых действий, которые выполняют действующие лица на этой территории, она же образует запас бросков для определения урона, нанесенного строениям и конструкциям. У небольших деревянных строений вроде хижин запас прочности равен одному или двум баллам, у кирпичного дома — трем или четырем. Сложность броска на нанесение ущерба равна 6. Если здание получает больше повреждений, чем может перенести, оно разрушается.



Размеры землетрясения определяют территорию, на которой оно происходит. Один успешный балл означает, что землетрясение охватило территорию, площадь которой в квадратных футах равна значению Веры демона. Два успешных балла определяют эту территорию в квадратных ярдах, три — в квадратных милях. Таким образом, демон может вызвать сильные разрушения на малой площади, значительные разрушения на небольшой территории или слабые разрушения на обширной территории.

Продолжительность землетрясения в ходах определяется значением его интенсивности.

Мука: *Землетрясение, вызванное демоном с высокой Мукой, сопровождается появлением ядовитых испарений, воняющих серой, и туч пепла. Зловоние увеличивает сложность всех бросков на Восприятие на пораженной территории на два (2), жертвы получают один уровень поверхностных повреждений за каждый ход, который они вынуждены дышать ядовитыми парами. Эти эффекты остаются на все то время, пока идет землетрясение.*

Кишар, Видение Земли

Эти ангелы являются в образе высоких величественных существ с темной кожей, чей оттенок может варьироваться от нежно-коричневого до угольно-черного. Их тела как бы высечены из камня, твердые мускулы рельефно выделяются под кожей. Кишар безволосы, радужки их глаз по яркости и чистоте напоминают драгоценные камни: рубины, сапфиры, изумруды, гранаты, топазы и бриллианты. Воздух вокруг этих ангелов пропитан запахом влажной земли, несущим обещания будущей жизни.

Видение Земли наделяет следующими специальными способностями:

- ❖ **Увеличенный размер:** Рост персонажа увеличивается на треть от его обычного роста, демон получает следующие улучшенные характеристики: Сила +2, Ловкость +1, Выносливость +1.
- ❖ **Невосприимчивость к поверхностным повреждениям:** Персонаж невосприимчив к атакам, наносящим только поверхностные повреждения.
- ❖ **Неодолимая сила:** Сложность любого из Проявлений Силы (см. Главу 9) для персонажа уменьшается на два (2).
- ❖ **Ночное зрение:** Персонаж видит в полной темноте так же хорошо, как и днем.

Мука: Кишар с высокой Мукой кажутся массивными и бесформенными, их напоминающая камень кожа покрыта острыми наростами и шипами и усеяна глубокими трещинами, сквозь которые сочится густой, маслянистый ихор.

Видение Земли обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Дополнительные конечности:** У демона вырастает вторая пара рук. Это позволяет ему парировать или блокировать наносимые в ближнем бою удары без потери собственной атаки или позволяет производить две дополнительные атаки за ход (считаются множественным действием).
- ❖ **Бездонное чрево:** Внутренности демона превращаются в огненную топку, способную без труда переварить практически любое вещество. Металлы, камни и плоть поглощаются и усваиваются с равной легкостью. Сложность укусов при атаке снижается на два (2), укус наносит усиливающиеся повреждения с Силой +4.
- ❖ **Шипы:** Тело демона покрыто острыми твердыми шипами, добавляющими два броска на усиливающееся повреждение при атаке Кишар в рукопашном бою.
- ❖ **Ихор:** Зловонный черный ихор покрывает тело демона, мешая противнику схватить или удержать его. Сложность любой попытки захвата демона увеличивается на два (2).

Знание Путей

• Найти путь

Это обращение позволяет Преступнику определить, существует ли путь к нужному ему месту и соответствует ли этот путь требованиям демона. Путь в форме тонкой голубой линии, подобной лучу лунного света, видит только демон и те, к кому он прикоснулся.

Система: Игрок определяет требования к пути и выполняет бросок на Восприятие + Выживание. Требуемое количество успешных баллов зависит от характеристик пути и расстояния до места назначения. Например, если персонаж хочет найти путь через густой лес или непроходимое болото, игроку потребуется только один успешный балл. Чтобы незамеченным пройти через открытое поле, требуется два и более балла. Для того, чтобы пройти через пылающий дом и не получить при этом повреждений, игрок должен получить три и более успешных балла. Если бросок оказывается неудачным, демон не может найти нужный ему путь.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут находить пути точно так же, как и их более человеческие собратья, но сложность бросков у них равна значению их Муки. Чем чудовищнее и злее демон, тем меньше у него возможности выполнить целенаправленный поиск.

•• Проложить путь

Преступнику нет необходимости искать существующий путь. Он может проложить нужную ему дорогу, хотя это и требует времени.

Система: Демон определяет требования к пути, который он собирается проложить, и расстояние. Выполняется бросок на Ловкость + Выживание. Сложность броска возрастает в соответствии со сложностью задания. Создать короткую дорогу, которая позволит сократить время путешествия и пройти незамеченным и при этом достаточно широка, чтобы по ней шло несколько человек одновременно, достаточно сложно (сложность броска равна 9 или 10). Количество успешных бросков определяет длину дороги в сотнях ярдов. Успешные баллы можно набрать за несколько ходов, следующих один за другим. Иными словами, если Преступник пожелает проложить описанную выше дорогу между двумя точками, расстояние между которыми равно 500 ярдам, ему требуется набрать пять успешных баллов при сложности 9 или 10. Однажды проложенный путь виден только самому Преступнику (хотя его и можно определить при помощи обращения «Найти путь») и может использоваться столько дней, сколько у Преступника единиц постоянной Веры. Игрок может сделать путь постоянным, потратив единицу временной Силы воли.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут прокладывать пути, но порча, проникающая при этом в ткань бытия, делает эти пути непредсказуемыми и опасными. Бросок на прохождение по такому пути считается проваленным при значении 1 или 2. Проваленный бросок означает, что персонаж сходит с пути в произвольной точке (определяется Рассказчиком). Такая ситуация может привести даже к гибели персонажа, если путь был проложен под озером или через толщу горы.

••• Скрыть путь

По однажды созданным путям может пройти любой нашедший их демон, если, конечно, создатель не догадался их скрыть.

Система: Бросается Восприятие + Выживание. Любой демон, пытающийся найти скрытый таким образом путь, должен набрать больше успешных баллов, чем Преступник. Это обращение действует в течение нескольких дней (количество дней равно значению постоянной Веры демона). По желанию демон может сделать его постоянным, истратив единицу временной Силы воли.

Мука: демоны с высокой Мукой не столько прячут путь, сколько устраивают ловушку для того бедолаги, кто решится пройти по этой дороге. Полученные при броске успешные баллы определяют, сколько уровней поверхностных повреждений получает посторонний, вступивший на дорогу. Ловушку можно определить, выполнив бросок на сверхъестественную осведомленность (см. выше), но ее нельзя обезвредить или избежать. В отличие от простого эффекта сокрытия, ловушку нельзя сделать постоянной. Она исчезает через несколько дней (их количество равно значению Муки демона).

•••• Закрыть путь

Это обращение позволяет Преступнику запечатать оба конца пути, сделав его недоступным как для друзей, так и для врагов. Обычно пути «закрываются» при помощи определенных слов, которые затем могут стать ключом, открывающим путь для тех, кто сможет произнести эти слова.

Система: Тратится единица Веры, бросается Ловкость + Выживание. Количество набранных успешных баллов должно равняться длине пути в сотнях ярдов, поэтому разрешается набирать эти баллы в течение нескольких следующих один за другим ходов. В случае успеха путь считается закрытым. Если во время проведения обращения кто-то находится на этом пути, он попадает в

ловушку и может выбраться из нее только с помощью демона. Игрок может потратить единицу временной Силы воли и создать слово-ключ, с помощью которого другие демоны (и слуги) смогут перемещаться по пути.

Запечатанные таким образом пути могут быть взломаны. Для этого выполняется бросок на Силу воли. Сложность броска равна значению Силы воли Преступника в тот момент, когда он закрывал путь. Количество набранных успешных баллов должно равняться или превосходить значение Веры демона на момент закрытия. Открытие запечатанного пути может растянуться на несколько ходов, в таком случае оно считается длительным действием.

Мука: Демоны с высокой Мукой не закрывают пути, а разрушают их. Количество набранных успешных баллов должно равняться длине пути в сотнях ярдов, игрок может набирать их в течение нескольких ходов (длительное действие). В случае успеха путь самоуничтожается. Последствия для тех, кто в это время находится на пути, как правило, печальны. Рассказчик бросает Ловкость + Выживание со сложностью 8 для каждого такого персонажа. В случае успешного броска жертва покидает путь в произвольной точке. Если бросок оказывается неудачным, жертва считается пойманной между материальным миром и миром духов и начинает задыхаться (см. правила по утопленникам в Главе 9). Рассказчик может выполнять броски для таких жертв каждую минуту до тех пор, пока они не погибнут или не спасутся. Если персонаж погибает, его тело не возвращается в материальный мир.

•••• Исказить путь

Это обращение позволяет Преступнику исказить природу уже существующего пути, изменив одну или несколько его характеристик. Такой путь может стать короче или длиннее, может измениться время его прохождения, он может вернуть путешественников к тому месту, откуда те вышли, завести в совершенно ненужном направлении или просто превратиться в петлю.

Система: Тратится единица Веры, бросается Ловкость + Выживание. Если персонаж желает уменьшить или увеличить время прохождения пути, успешное количество баллов используется как множитель. Если демон желает изменить направление пути или закольцевать его, он должен набрать столько баллов, сколько сотен ярдов насчитывает дорога. Эффект от обращения держится столько дней, сколько у персонажа единиц Веры. Он может стать постоянным, если демон решит истратить на его закрепление единицу Силы воли.

Мука: Демоны с высокой Мукой так искажают пути, что те, помимо всего прочего, начинают влиять на разум путешественников. Поэтому персонажи, идущие по пути, должны выполнить бросок на Силу воли, чтобы определить, удастся ли им достигнуть нужного места. Если бросок оказывается неудачным, персонажи получают временное психическое расстройство. Если бросок провален, расстройство считается постоянным.

Анту, Видение Путьей

На первый взгляд ангелы путей напоминают смертных. Их кожа покрыта загаром, как будто они всю свою жизнь провели на солнце. Вокруг глаз — а глаза у них всегда темного цвета — формируются глубокие морщины, скрывающие глазные впадины. И только присмотревшись поближе, можно понять, что на самом деле морщины образуют сложные узоры, расходящиеся от глаз ангела и покрывающие все его лицо до линии волос и шеи, на которой они выглядят как таинственные татуировки. По ночам эти узоры отражают лунный свет. Когда ангел говорит, кажется, будто узоры у него на лице двигаются и изменяются.

Видение Пути наделяет следующими способностями:

- ❖ **Знание координат:** Демон всегда знает, где он находится по отношению к известным ему элементам ландшафта независимо от расстояния, разделяющего их. Потерять способность к ориентированию демон может только в том случае, если попадет под воздействие искажающих обращений (например, «Исказить Путь»).
- ❖ **Улучшенное Восприятие:** Сложность всех бросков на Восприятие уменьшается на два (2).
- ❖ **Улучшенная Инициатива:** Инициатива персонажа увеличивается на два (2).
- ❖ **Ловкие пальцы:** Персонаж отличается необыкновенной ловкостью рук. Кажется, что одним движением он извлекает предмет из воздуха, а вторым — заставляет его исчезнуть. При успешном броске на Ловкость + Атлетизм (сложность равна 6) демон может незаметно вытащить какую-то вещь из кармана или ловко спрятать ее.

Мука: Анту с высокой Мукой не могут скрыть узоры путей, пересекающие их лица. На их загорелой коже эти линии выделяются подобно зловещим красным и черным шрамам. Они окружены постоянно колеблющимся воздухом, и интенсивность этих колебаний зависит от их эмоций.

Видение Пути наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Изменение размеров:** Демон может изменить размер своего физического тела, что позволяет ему проскользнуть в узкую щель или разместиться в невообразимо маленьком пространстве. По желанию демон может уменьшиться до трети своего обычного размера. Сложность атак на уменьшившегося демона возрастает на два (2).
- ❖ **Мираж:** Воздух вокруг демона создает сложные оптические иллюзии, которые сбивают с толку противника и не дают ему определить, где именно находится демон. Сложность всех направленных на демона дистанционных атак увеличивается на два (2), сложность атак в ближнем бою — на единицу (1). Другие демоны могут сопротивляться этим иллюзиям, как и всем остальным (см. выше).
- ❖ **Неутомимость:** Демон может идти или бежать, не чувствуя усталости и покрывая при этом невообразимые расстояния. До тех пор, пока тело демона находится в движении, он не чувствует слабости и голода.

Знание Кузнечного Дела

- Улучшить предмет

Это обращение наделяет Преступника пониманием сущности предмета и той функции, для которой он предназначен. Для этого демон достаточно провести над предметом ладонью или ознакомиться с его рабочими частями. Более того, демон может отремонтировать предметы или изменять их так, чтобы они работали лучше, чем раньше.

Система: Бросается Восприятие + Ремесло. Сложность броска зависит от сложности самого предмета: например, работа с молотком имеет сложность 5, с автомобилем — 8. Продукты высоких технологий, например, компьютеры, имеют сложность 10. Один успешный балл наделяет демона

пониманием того, как предмет сконструирован и как работает; демон получает основные навыки обращения с ним. Если предмет поврежден, демон может починить его при наличии одного успешного балла. Если Преступник хочет усовершенствовать предмет, каждый успешный балл на единицу снижает сложность работы с этим инструментом. Такому улучшению предмет может подвергнуться лишь однажды, эффект от обращения длится до конца эпизода. Потратив единицу временной Силы воли, демон может сделать улучшения постоянными.

Мука: Предметы, починенные или улучшенные демонами с высокой Мукой, загрязнены их ненавистью и поэтому приносят несчастья и смерть. Результат броска в 1 или 2 при использовании проклятых предметов означает провал. При этом оружие, подвергшееся этому обращению, обращается против владельца или того, кто стоит рядом (по решению Рассказчика).

•• Активизировать предмет

При помощи этого обращения демон может простым усилием воли заставить двигаться механические устройства.

Система: Бросается Интеллект + Ремесло. Сложность броска зависит от сложности механизма. Например, сложность открытия двери равна 5; для того, чтобы передернуть затвор пистолета и выстрелить, выполняется бросок со сложностью 8. Это обращение воздействует только на механические устройства. Вы можете заставить двигаться шарниры и рычаги, но не можете усилием воли заставить подняться молоток и начать забивать им гвозди. Вы можете нажать на кнопку вызова лифта или включить-выключить компьютер, но не можете повлиять на процессы, происходящие внутри памяти компьютера. Персонаж может повлиять на одно устройство на территории, радиус которой в ярдах равен значению его Веры.

Мука: Механизм, приведенный в действие демоном с высокой Мукой, часто ломается или выходит из-под контроля, разрушая себя и все, что его окружает. Выполняется бросок на Выносливость + Ремесло, успешные баллы от которого определяют уровень ущерба, наносимого предмету.

••• Создать предмет

Это обращение позволяет Преступнику с легкостью придать форму любой материи. Доска может превратиться в модель корабля, оконное стекло — в изящную стеклянную диадему, стальная труба — в острый меч.

Система: Бросается Ловкость + Ремесло. Количество требуемых успешных баллов зависит от того, насколько сложный предмет вы хотите создать. Для создания, например, молотка требуется 1 успешный балл, для создания часов — пять и более. Баллы могут быть набраны в течение нескольких ходов (длительное действие), что позволяет персонажу прерывать работу, а затем вновь возвращаться к ней спустя часы и даже дни. Сложность создания многокомпонентных механизмов, например, двигателей внутреннего сгорания или генераторов электричества, равна 9 и может потребовать 10 и более успешных баллов. Создание таких продуктов высоких технологий, как компьютер, имеет сложность 10 и требует 15 и более успешных баллов. Созданные предметы существуют постоянно, до тех пор, пока кто-нибудь их не уничтожит.

Мука: Предметы, созданные демоном с высокой Мукой, опасны и непредсказуемы. Они могут просто работать в соответствии с замыслом, но могут и привести к настоящей трагедии. При использовании таких механизмов бросок с результатом 1 или 2 считается проваленным, при этом последствия провала испытывает на себе тот, кто использует механизм или просто находится рядом с ним.

••• Зачаровать предмет

Чаще всего ангелы земли ассоциируются именно с этим обращением, а точнее, со способностью наделять предметы сверхъестественными свойствами, с помощью которых простой смертный может стать героем — или чудовищем. Многие инструменты создавались именно с этой целью, но порой Преступники наделяют новыми пугающими свойствами уже существующие предметы.

Система: Накладывание чар на предмет — это трудоемкий и долгий процесс, отнимающий немало времени и энергии. Если Преступник сам создает предназначенный для зачарования предмет, сложность обращения равна 6. Если демон работает с уже существующим предметом, сложность равна 8. Чтобы зачаровать предмет, демон должен обладать знаниями, позволяющими добиться желаемого эффекта. Например, если демон хочет создать магическое зеркало, которое показывало бы всем, кто заглянет в него, иллюзию совершенной красоты, то ему нужно иметь хотя бы единицу Знания Света, позволяющего работать с иллюзиями. Более сложные эффекты порой требуют комбинации знаний. Для того, чтобы сделать зеркало, показывающее смертному самые потаенные его желания, демону требуется владеть Знанием Света и Знанием Человечества. Рассказчик решает, какое именно Знание (и какого уровня) является необходимым для выполнения определенного действия. Зачарованные предметы выполняют свои сверхъестественные функции, опираясь на внутреннюю убежденность владельца. Смертные (в том числе и слуги) должны успешно выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 8), чтобы активировать свойства предмета. Демонам для этого требуется успешный бросок на Веру (сложность равна 6). Бросок повторяется каждый раз, когда персонажи пытаются использовать зачарованный предмет. Если бросок проваливается, персонаж теряет единицу соответствующей характеристики. При желании персонажи могут создать между собой и предметом определенную связь, которая позволяет постоянно держать предмет в состоянии активности. Такая «настройка» предмета стоит единицу постоянной Силы воли (для смертных и слуг) или единицу постоянной Веры (для демонов). Персонаж, настроенный на предмет, может использовать его по своему желанию без каких-либо дополнительных бросков.

Если демон владеет требуемым Знанием, выполняется длительный бросок на Ловкость + Ремесло, тратится единица Веры. Количество требуемых успешных бросков зависит от сложности и масштабности зачарования. Например, для того, чтобы создать нож с постоянно острым лезвием, требуется один успешный балл. Для создания ключа, отпирающего любые замки, требуется пять баллов. Магическое зеркало, показывающее смертному его потаенные желания, требует 10 успешных баллов. Если один из бросков проваливается, предмет считается уничтоженным. Это обращение нельзя применять на продуктах высоких технологий, например, на компьютерах и их электронных частях.

Мука: Демоны с высокой Мукой создают проклятые предметы, которые поглощают души тех, кто рискнул воспользоваться ими, и приносят страдания всем, оказавшимся поблизости. Провалом для проклятых предметов будет выпадение 1 или 2, последствия провала обычно направлены на самого владельца или же на его друзей и любимых, которым не повезло быть рядом с ним. Вместо того, чтобы выполнять соответствующий бросок при каждом использовании, смертные (в том числе и слуги) каждый раз теряют единицу Силы воли, а демоны получают единицу временной Муки.

•••• Вселить душу

Если способность зачаровывать предметы вызывает у остальных демонов уважение, то это обращение заставляет падших испытывать настоящий страх перед Аннунаками, так как с его помощью Преступник может связать душу смертного или демона с особым образом подготовленным вместилищем (предметом).

Система: Для того, чтобы удерживать душу, Преступник должен подготовить для нее вместилище. Это вместилище вручную изготавливается из натуральных материалов. Если Преступник сам создает вместилище, сложность обращения равна 6, если пользуется уже имеющимся предметом — 8. Держа этот предмет в руке, Преступник может направить обращение на любую свободную душу (например, на вырванного из тела демона или призрака) на территории, чей радиус в ярдах равен значению Веры демона. Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Ремесло. Результаты броска сравниваются с результатом броска жертвы на Силу воли. В случае успеха считается, что дух связан с предметом. Связанные таким образом души мертвых не могут контактировать с миром живых. Демоны, в отличие от них, по-прежнему могут пользоваться врожденными способностями и Знаниями, при условии, что обладают достаточным количеством веры (все существующие на момент заключения договоры со мертвыми остаются в силе). Чтобы освободить привязанную душу, нужно разрушить предмет, в котором она заключена.

Мука: Демоны с высокой Мукой, выполняя это обращение, пятнают души своей ненавистью и злобой. Души мертвых, попавшие под это обращение, получают постоянное психическое расстройство (определяется Рассказчиком). Постоянная Мука падших при этом увеличивается на количество успешных баллов, выпавших при броске на Выносливость + Ремесло (при привязывании).

Мумму, Кузнец

Ангелы кузнечного дела являются в виде гигантов, чьи тела выкованы из черного железа. Их мощные мускулистые фигуры освещены раскаленной магмой, что струится в их венах, их глаза сияют подобно раскаленной бронзе. Их низкие, раскатистые голоса подобны реву кузнечного горна. Принимая апокалиптическую форму, ангелы кузнечного дела становятся невосприимчивыми к перепадам температуры и давления. Они держат раскаленные угли с той же легкостью, что люди — кусочки льда.

Видение Кузнеца наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Великий мастер:** сложность всех бросков на Ремесло уменьшается на два (2).
- ❖ **Увеличенный размер:** Рост персонажа увеличивается на треть, демон получает следующие улучшенные характеристики: Сила +2, Ловкость +1, Выносливость +1.
- ❖ **Громовой голос:** От крика персонажа вылетают стекла и содрогаются камни. Те, кто оказался от демона в пределах расстояния, равного в ярдах его Вере, получают четыре кубика поверхностных повреждений. Эта способность может быть использована один раз за эпизод, ее использование считается действием.
- ❖ **Невосприимчивость к огню:** Персонаж не получает повреждений от огня.

Мука: Мумму с высокой Мукой — это создания, пришедшие из ночных кошмаров. Их отличает железная шкура и зазубренные лезвия на кончиках пальцев. Эти создания окружены густыми серными испарениями, их глаза навывкате кажутся огненными шарами. Одно присутствие Мумму заставляет с ума электрические приборы: лампочки перегорают, телевизоры и радиоприемники ловят только помехи.

Видение Кузнеца наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Лезвия:** Пальцы Мумму заканчиваются изогнутыми железными лезвиями, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.
- ❖ **Дополнительные конечности:** У демона вырастает вторая пара рук. Это позволяет ему парировать или блокировать наносимые в ближнем бою удары без потери собственной атаки

или позволяет производить две дополнительные атаки за ход (считаются множественным действием).

- ❖ **Магнитное поле:** Демон окружен магнитным полем, способным разрушать электрические устройства на территории, чей радиус в ярдах равен значению Веры демона.
- ❖ **Железная шкура:** Кожа демона ведет себя подобно броне, добавляя четыре броска на поглощение поверхностных, летальных и усиливающих повреждений.

ИЗВЕРГИ (НЕБЕРУ)

Для человечества вселенная — это невообразимо большое пространство, заполненное галактиками, звездами и планетами, и каждое из этих образований дрейфует в море пустоты, оставляя за собой след, подобный ряби на пруду. Но ангелы Небес знают, что все элементы вселенной, какими бы огромными или крошечными они не были, тесно взаимосвязаны, создавая хрупкое равновесие сил, движения и направления. Этот величественный механизм, постигнуть который может только Бог, был доверен ангелам, обязанным поддерживать его работу. Главным Знанием для этих ангелов оказалось Знание Узоров, позволившее Четвертому Дому изучать пути развития Великого Замысла и заранее предсказывать неприятности. Уже тогда Замысел был столь грандиозен, что даже Элохим могли зреть лишь малую его часть, что привело к созданию Знания Порталов, позволяющего ангелам за мгновение покрывать огромные расстояния. Наконец, Неберу, которые, как и Аннунаки, обычно были скрыты от людских глаз, научились использовать свои умения в Войне против Неба. Знание Света возникло во время войны, когда Изверги начали использовать все, что они знали о свете, для создания величественных иллюзий.

Знание Узоров

• Слияние сил

Это обращение позволяет Извергам чувствовать места или людей, которые находятся в точке пересечения каких-либо сил. Демон, наблюдающий за работой этих сил в рамках Великого Замысла, всегда может оказаться в нужном месте в нужное время.

Система: Персонаж должен определить, какое именно событие он хотел бы засечь (например, проведение ритуала вызова или авария на дороге). Бросается Восприятие + Интуиция. Персонаж может предвидеть, по какому узору в течение нескольких дней будут развиваться события (количество дней равно значению Веры демона). Количество выпавших успешных баллов определяет объем полученной информации. Один балл позволяет увидеть место, где произойдет событие, но не позволяет определить время. Два балла позволяют увидеть место и определить время события. Три балла показывают, где и когда произойдет событие, а также кто будет в нем задействован.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут использовать это обращение только для предвидения событий, связанных с разрушением и насилием.

•• Отследить узор

Это обращение позволяет демону увидеть определенное событие и определить, какие силы вызвали его. Понимание приходит в форме нечетких впечатлений, которые приобретают форму и объем, если демон сосредотачивает на них все свое внимание.

Система: Чтобы провести это обращение, демон должен находиться в месте, где произошло событие. Выполняется бросок на Восприятие + Интуиция. Количество выпавших успешных баллов определяет, насколько детально демон сможет воссоздать событие. Один балл позволяет увидеть непосредственное окружение, в котором произошел интересующий демона случай. Два бала позволяют узнать, что происходило за несколько минут до события, три балла позволяют демону узнать, что происходило за четверть часа до события и лучше представить те силы, которые привели к данному результату.

Мука: Изверги с высокой Мукой могут попытаться отследить любое событие, но они могут сконцентрироваться только на насилии и боли, сопровождающих событие.

•• Предвидение

Это обращение позволяет Извергам просмотреть нити судеб в их непосредственном окружении и предсказать грядущие события и действия.

Система: бросается Сообразительность + Интуиция. Выпавшие успешные баллы определяют количество ходов, в течение которых сохраняется эффект от обращения. Благодаря этому обращению Изверга нельзя застать врасплох. Меняется система применения инициативы персонажем. Другие игроки и Рассказчик сообщают о действиях в порядке, определенном обычной инициативой, но ваш персонаж может вмешаться и выполнить нужное ему действие в любой момент.

Мука: Демонов с высокой мукой слабые изменения в узорах судеб волнуют мало. Куда больше их интересует возможность причинить вред своим жертвам. Это обращение, выполненное демоном с высокой Мукой, длится всего один ход, но каждый успешный балл дает демону одну возможность уворота от направленных на него атак вне зависимости от инициативы самого Изверга.

••• Закономерное влияние

Благодаря этому обращению Изверг может заглянуть в будущее на несколько дней и определить, на какие из нитей судьбы ему нужно повлиять, чтобы достичь нужного результата. Следует помнить, что демон всего лишь получает информацию; чтобы добиться желаемого, ему (или его приспешникам) придется поработать.

Система: Это обращение может быть сосредоточено на определенном человеке (сложность равна 6), месте (сложность равна 7) или грядущем событии (сложность равна 9). Тратится единица Веры, бросается Восприятие + Интуиция. Количество успешных баллов определяет, на сколько дней демон может заглянуть в будущее. От этого также зависит количество вопросов, которые игрок может задать Рассказчику об увиденном в будущем.

Обращение наполняет разум Изверга видениями, содержащими информацию о наиболее вероятной судьбе человека или места, пути развития события (без учета постороннего вмешательства). Рассказчик описывает ход событий игроку, который является как бы сторонним наблюдателем. Демон не может знать мысли вовлеченных в событие людей, ему самому придется догадаться об их взаимоотношениях. Слушая Рассказчика, игрок может задавать уточняющие вопросы о причинах того или иного действия. Это позволит демону собрать информацию, с помощью которой он затем сможет влиять на ситуацию.

Например, демон хочет просмотреть ближайшее будущее одного из своих слуг. Игрок бросает Восприятие + Интуиция и получает один успешный балл. Изверг просматривает следующий день из жизни слуги и видит, что того сбивает автобус. Так как у игрока имеется только один успешный

балл, ему разрешается задать Рассказчику один вопрос: «Почему автобус сбил слугу?». После этого демон видит, что происходило в кабине водителя за мгновение до катастрофы и понимает, что кто-то из пассажиров отвлек водителя. Владея этой информацией, демон может решить, как ему повлиять на события, чтобы достигнуть нужного результата.

Мука: Демоны с высокой Мукой используют это обращение, чтобы увидеть, какие опасности подстерегают интересующего их субъекта и что именно нужно сделать, чтобы тот обязательно пострадал. Обращение показывает демону с высокой Мукой, что именно угрожает человеку, месту или событию, а также те действия, которые приведут к неминуемой трагической развязке.

Например, в случае со слугой и автобусом демон с высокой Мукой видит те же картины, но при этом видение отвлекающегося водителя станет для него указанием на то, что нужно сделать, чтобы случилось несчастье. Не всегда можно с уверенностью сказать, предостерегает ли видение от опасности или указывает, что нужно сделать, чтобы эта опасность стала реальностью. Рассказчик может бросить кубики на Восприятие + Интуиция от имени игрока, сообщить информацию и оставить игрока решать, что с этой информацией делать.

•••• Временное искажение

Это обращение позволяет Извергу изменять течение времени на ограниченной территории, как бы изолируя эту территорию от остальной вселенной. Сам демон и те, кто находится в этом «временном пузыре», могут действовать быстрее или медленнее по отношению к событиям в окружающем мире.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Интуиция. Сложность зависит от того, какой именно эффект хочет получить демон. Если он хочет ускорить время (все события в «пузыре» происходят быстрее, чем в окружающем мире), сложность равна 7. Если он хочет замедлить время (все события в «пузыре» происходят медленнее, чем в окружающем мире), сложность равна 8. Если он хочет остановить время (внешний мир замирает по отношению к событиям в «пузыре»), сложность равна 9. Выпавшие успешные баллы определяют, сколько ходов длится эффект от обращения. Пока обращение действует, ничто и никто из внешнего мира не может повлиять на события в «пузыре» и наоборот. Для внешнего наблюдателя демон и все, кто находится с ним в «пузыре», просто исчезают. В пределах «пузыря» действия могут выполняться в обычном порядке. Субъекты и предметы могут покинуть пузырь (или их можно оттуда вытолкнуть), при этом они возвращаются в обычный временной поток. Если сам Изверг решает покинуть «пузырь», тот сворачивается, и время начинает течь как обычно. Те, кто попал на территорию «пузыря», тоже начинают жить в измененном времени, если на то будет воля демона.

Величина искажения времени зависит от значения Веры демона. Например, если у демона имеется 5 единиц Веры, он может исказить время в соотношении 5 к 1: в течение одного хода игры в «пузыре» выполняется пять ходов (или наоборот). Сам демон является центром «пузыря». Диаметр «пузыря» в ярдах равен значению Веры демона. Созданный «пузырь» не двигается.

Мука: Демоны с высокой Мукой используют это обращение, чтобы вырвать ничего не подозревающую жертву из потока времени. Жертва переживает ужасные мгновения, соприкоснувшись с разделяющей мир людей и мир духов бездной. Эти переживания надолго лишают жертву покоя. Обращение действует на всех, кто находится на соответствующей территории (диаметр «пузыря» в ярдах равен Вере демона). Демоны могут сопротивляться эффекту обращения, выполняя бросок на Силу воли (сложность равна Муке Изверга). Жертвы, вырванные из обычного течения времени, исчезают из окружающего мира на определенное количество ходов, в зависимости от того, ускоряется или замедляется для них время. После возвращения в реальный мир они теряют единицу временной Силы

воли за каждый проведенный в «пузыре» ход. Если Сила воли уменьшается до нуля, жертва получает постоянное умственное расстройство.

Нинсун, Видение Узоров

Ангелы узоров отличаются кожей цвета индиго. Их безволосые тела покрыты тонкими переплетающимися линиями серебристо-голубого цвета. Интенсивность свечения линий и глубина их окраски зависят от освещения и меняются при изменении настроения ангела. Глаза Нинсун подобны ярким сапфирам, излучающим холодный звездный свет.

Видение Узоров наделяет следующими особыми возможностями:

- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара лебединых крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.
- ❖ **Улучшенная инициатива:** Персонаж получает +2 к своей Инициативе.
- ❖ **Повышенная интуиция:** Способность к предвидению снижает сложность всех бросков на Интуицию на два (2).
- ❖ **Острота ума:** Персонаж получает +1 к Интеллекту, + 1 к Сообразительности и +2 к Восприимчивости.

Мука: Кожа Нинсун с высокой Мукой становится угольно-черной. Узоры, покрывающие их тела, приобретают цвет ртути, их глаза подобны двум провалам в бездну. Две дополнительные руки, длинные и тонкие, придают этим демонам сходство с пауками.

Видение Узоров наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Аура неудачи:** Любой персонаж, попавший на территорию, чей радиус в ярдах равен Муке демона, проваливает броски при получении 1 или 2.
- ❖ **Дополнительные действия:** Единицы Веры могут быть потрачены на то, чтобы получить возможность совершать дополнительные действия за один ход (единица Веры — одно действие). Эти действия выполняются с уменьшающейся инициативой, иными словами, если демон с инициативой 7 получает дополнительное действие, он выполняет обычное действие с инициативой 7, а дополнительное — с инициативой 6. Игрок должен принять решение о приобретении дополнительных действий в начале хода, до того, как начнет действовать.
- ❖ **Дополнительные конечности:** У демона вырастает вторая пара рук. Это позволяет ему парировать или блокировать наносимые в ближнем бою удары без потери собственной атаки или позволяет производить две дополнительные атаки за ход (считаются множественным действием).
- ❖ **Тонкие намеки:** Сложность всех бросков на Хитрость снижается на два (2).

Знание Порталов

- Открыть /Закреть Проход

Это обращение позволяет Извергу контролировать любые найденные им порталы и проходы. Двери и окна открываются, закрываются и замыкаются по команде демона.

Система: бросается Манипулирование + Интуиция. Количество требуемых успешных баллов зависит от сложности прохода и замыкающего его механизма. Дверь обычного жилища открывается/закрывается при наличии одного успешного балла, дверь тюремной камеры — при наличии трех. В случае успешного броска проход открывается или закрывается при прикосновении персонажа.

Мука: Демоны с высокой Мукой не столько открывают/закрывают проходы, сколько вышибают двери или захлопывают их. В этом случае выпавшие успешные баллы определяют также Силу, прилагаемую к двери, при этом самой двери наносится ущерб, аналогичный ущербу от Проявления силы (см. Главу 9).

•• Создать убежище

Это обращение позволяет демону запечатать все проходы в окрестностях, сделав свою территорию недоступной для внешних сил.

Система: Персонаж должен находиться внутри территории, которую он хочет закрыть. Бросается Обаяние + Интуиция. В случае успеха все проходы на данную территорию закрываются. Даже открытые дверные проемы заполняются туманом, воздух в них сгущается и образует барьер, не позволяющий никому пройти. На однажды закрытую территорию нельзя проникнуть даже при помощи других Знаний (например, Знания Пути или Знания Сфер). Чтобы проникнуть в убежище, требуется получить при броске больше успешных баллов, чем имеется у игрока, при этом сложность броска равна Силе воли Изверга. Территория остается запечатанной до конца эпизода.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут создавать убежища, но при этом они не мешают посторонним проникать на их территорию. Тот, кто пытается пройти на запечатанную территорию, чувствует сильную боль и получает столько уровней поверхностных повреждений, сколько у демона имеется успешных баллов. Этот урон может быть поглощен, но сложность броска на Выносливость при этом равна значению Муки демона.

••• Телепорт

Это обращение позволяет Извергу с помощью существующего прохода мгновенно перенестись к другому проходу, который может находиться в сотнях миль от демона.

Система: Бросается Интеллект + Интуиция. Количество требуемых успешных баллов зависит от того, насколько хорошо ваш персонаж знаком с пунктом назначения. Если демон отлично знает это место (например, это дверь его собственного дома), требуется только один успешный балл. Если он ранее часто посещал это место, требуется два успешных балла. Если Изверг лишь недавно первый раз попал в это место, ему потребуется три успешных балла. Чтобы попасть в нужное место с помощью этого обращения, Изверг должен побывать там хотя бы один раз. Там должен быть проход, аналогичный тому, через который демон уходит в телепорт. Если Изверг уходит

через дверной проем, в месте назначения тоже должен быть дверной проем. Изверг может передвигаться на значительные расстояния: единица Веры позволяет ему переместиться на 100 миль. Следовательно, демон с 10 единицами Веры может переместиться на тысячу миль.

Мука: Неспособность сконцентрироваться мешает демонам с высокой Мукой как следует выполнить это обращение. В случае успешного броска на выполнение обращения делается дополнительный бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки демона). Если этот бросок оказывается неудачным, Изверг переносится в произвольное (но знакомое ему) место по выбору Рассказчика.

•••• Соединить проходы

Это обращение, в чем-то схожее с Телепортом, позволяет Извергу на короткий промежуток времени соединить два прохода и провести по возникшему пути других демонов или людей.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Интуиция. Сложность броска зависит от знакомства вашего персонажа с тем местом, которого он хочет достигнуть. Если он прекрасно знает это место, сложность равна 6. Если ему часто приходилось бывать там, сложность равна 7. Если он бывал там лишь однажды, сложность равна 8. Если он никогда не посещал нужного места и действует, руководствуясь чьими-то указаниями, сложность равна 9. Портал остается открытым столько ходов, сколько у игрока выпало успешных баллов. Чтобы переместиться между двумя локациями, демон должен пользоваться уже имеющимися проходами (двери, окна, люки). Через портал может пройти столько человек (или демонов), сколько уложится в отведенное время. Единица Веры позволяет демону переместиться на 100 миль.



Мука: Демоны с высокой Мукой могут создавать порталы, но те, кто проходит через них, на мгновение ощущают Муку демона и могут сойти с ума или получить психологическую травму. Для тех, кто идет через портал, выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна Муке Изверга. Если бросок оказывается неудачным, персонаж получает временное умственное расстройство.

•••• Дверь во Тьму

Это обращение позволяет демону создавать проход в сумеречное пространство, расположенное между миром людей и миром духов — темное, безжизненное отражение обитаемого мира. Демон может на некоторое время оставаться в этом мире теней или прятать там нужные ему предметы.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Осведомленность. Для выполнения обращения требуется проход — дверной проем или что-то подобное, в котором и создается портал между мирами. Портал остается открытым в течение одного хода. Те, кто рискнул пройти через этот портал, оказываются в бледном, пустынном отражении привычного нам мира, где дуют ветры безумия. Смертные, попавшие в это место, теряют единицу Силы воли за каждый ход, который они остаются там. Когда их Сила воли становится равна нулю, они впадают во временное помешательство и получают уровень поверхностных повреждений за ход (эти повреждения не

поглощаются). Демоны могут без какого либо вреда оставаться в этом мире столько ходов, сколько у них имеется единиц Веры. После этого они тоже начинают получать поверхностные повреждения. Чтобы открыть портал, через который демон или человек может вернуться из мира теней, требуется провести это обращение еще раз. Открыть портал можно с любой стороны.

Мука: Когда демон с высокой Мукой открывает портал в теневые земли, он может потерять концентрацию, и тогда некие силы из призрачного мира проскользнут в мир людей. Если обращение было успешно выполнено, бросьте кубики на Силу воли (сложность равна значению Муки демона). Если бросок оказывается неудачным, через портал проникает космический ветер, при этом все находящиеся поблизости смертные бросают кубики на Силу воли (сложность равна 8). В случае неудачи они в ужасе разбегаются. В случае провала смертный получает временное умственное расстройство.

Неду. Видение Порталов (Портал)

Ангелы порога — это высокие, величественные создания с длинными конечностями и стройными телами, закутанными в вуаль изменчивых теней. Их беззвучные движения подобны течению воды, их ступни не оставляют следов. Когда они входят в тени, их глаза сияют холодным синим цветом.

Видение Порталов обладает следующими особыми свойствами:

- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Улучшенное восприятие:** Сложность всех бросков на Восприятие уменьшается на два (2).
- ❖ **Повышенная осведомленность:** Падающий становится особенно чувствительным к колебаниям ткани бытия, поэтому сложность всех бросков на Осведомленность снижается на два (2).
- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара лебединых крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.

Мука: Неду с высокой Мукой напоминают своим видом черные, изменчивые тени. Их голоса подобны шуршанию ветра в гальке, их прикосновение холоднее льда.

Видение Порталов наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Плащ теней:** Демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или движется под покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий обязан подчиняться правилам для Боя вслепую (см. Главу 9).
- ❖ **Улучшенная инициатива:** Персонаж получает +2 к инициативе.
- ❖ **Улучшенный уворот:** Сложность всех бросков на Уворот уменьшается на два (2).
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку.

Знание Света

• Свет

Это простое обращение позволяет демону наполнить пространство бледно-серебристым светом, схожим со светом Луны. Кажется, что свет исходит от всех предметов, находящихся вокруг демона. Все персонажи, находящиеся на освещенном пространстве, могут двигаться и действовать, не получая штрафов за темноту. Это же обращение позволяет демону сбивать противника с толку и ослеплять его яркими вспышками света.

Система: Бросается Выносливость + Наука. Каждый успешный балл позволяет осветить кубический ярд пространства, сам демон стоит в центре освещенного пространства. Свет держится несколько ходов (зависит от значения Веры демона). Если свет используется для ослепления, все вспышки могут быть направлены в определенную сторону. Любой персонаж, будь то друг или враг, посмотрев в том направлении, получает столько уровней поверхностного повреждения, сколько у игрока выпало успешных баллов. Вспышки света появляются только один ход.

Мука: Демоны с высокой Мукой заполняют пространство вокруг себя чернильной, удушливой тьмой. Сами они беспрепятственно двигаются в этой темноте. Другие персонажи, оказавшиеся на затемненной территории, практически слепнут. См. правила по слепоте в Главе 9.

•• Отклонить свет

Силой воли демон может заставить световые волны течь вокруг своего тела, а не отражаться от него. Это обеспечивает Извергу прекрасную маскировку.

Система: Бросается Выносливость + Наука. Выпавшие успешные баллы до конца эпизода увеличивают сложность бросков на Восприятие и сложность направленных на персонажа дистанционных атак. Атаки ближнего боя оцениваются в обычном порядке. Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться этой иллюзии благодаря врожденным (или полученным) способностям.

Мука: Демоны с высокой Мукой не столько отклоняют свет, сколько сплетают из световых волн беспорядочные, бьющие по глазам узоры. Полученные успешные баллы увеличивают сложность всех направленных на демона атак, но не влияют на сложность бросков на Восприятие.

••• Фантом

Это обращение позволяет Извергу создавать призрачные фигуры, которые по приказу создателя могут выполнять некоторые действия.

Система: Бросается Интеллект + Актерство. Сложность броска зависит от полноты создаваемой иллюзии. Создание одной призрачной фигуры имеет сложность 6, создание целой сцены с несколькими призраками-участниками — 8 и более. Количество успешных баллов определяет, сколько действий может выполнить создаваемая иллюзия. После того, как фигуры и действия определены, создается своего рода цикл, который демон может запустить по своему желанию и который сохраняется в течение нескольких дней (количество дней равно значению Веры демона). Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться этой иллюзии благодаря врожденным (или полученным) способностям.

Мука: Фантомы, создаваемые демонами с высокой Мукой, какими бы простыми и безопасными они ни казались, всегда окружены аурой беспокойства, иногда воспринимаемого только на подсознательном уровне. Те, кто видит их, выполняют бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, персонаж убегает. Если бросок проваливается, персонаж получает временное умственное расстройство.

••• Иллюзия

Это улучшенная версия обращения «Фантом». Она позволяет Извергу создавать иллюзии настолько реальные, что их невозможно распознать, не прикоснувшись к ним. Более того, демон способен управлять иллюзией и изменять ее в мгновение ока.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Выразительность. Сложность броска зависит от сложности создаваемой демоном иллюзии. Создание неподвижного предмета, например, стола, имеет сложность 6. Простой предмет, находящийся в движении (например, брошенный камень), - сложность 7. Создание образов живых существ имеет сложность 8 и выше, в зависимости от детальности иллюзии. Успешные баллы образуют запас бросков, который затем расходуется на управление иллюзией (например, на имитацию атаки, на перепрыгивание с одной крыши на другую и т. п.) или на изменение ее вида. Если бросок на управление иллюзией или на ее изменение проваливается, иллюзия исчезает. Созданные таким образом иллюзии не могут разговаривать. Изверг должен постоянно держать их в поле зрения, иначе они исчезают. Число иллюзий, которое демон может поддерживать одновременно, зависит от его рейтинга Веры, но запас бросков для управления каждой последовательно создаваемой иллюзией уменьшается на единицу, минимум — до одного броска на иллюзию. Это обращение остается в силе до конца эпизода. Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться этой иллюзии благодаря врожденным (или полученным) способностям.

Мука: Иллюзии, создаваемые демоном с высокой Мукой, откровенно тревожат и пугают, так как в них отражается внутреннее состояние демона. Те, кто видит их, выполняют бросок на Силу воли (сложность равна 9). Если бросок оказывается неудачным, персонаж убегает. Если бросок проваливается, персонаж получает временное умственное расстройство.

•••• Плотный свет

Вершина владения этим Знанием позволяет Извергу сжать свет так, что тот приобретает некоторую физическую плотность. Иллюзии, созданные из такого света, могут частично контактировать с материальным миром. Как и обычные иллюзии, эти создания контролируются демоном напрямую, их внешний вид может меняться.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Выразительность. Сложность броска зависит от сложности создаваемой демоном иллюзии. Создание стола имеет сложность 6, собаки — 7, человека — 8 и выше. Успешные баллы образуют запас бросков, который затем расходуется на управление иллюзией или на изменение ее вида. Созданные таким образом иллюзии не могут разговаривать. Изверг должен постоянно держать их в поле зрения, иначе они исчезают. Если созданная иллюзия подверглась атаке или каким-нибудь иным образом получила один уровень поверхностного или летального повреждения, она рассыпается. Число иллюзий, которое демон может поддерживать одновременно, зависит от его рейтинга Веры, но запас бросков для управления каждой последовательно создаваемой иллюзией уменьшается на единицу, минимум — до одного броска на иллюзию. Это обращение действует столько ходов, сколько у демона имеется единиц Веры. Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться этой иллюзии благодаря врожденным (или полученным) способностям.

Мука: Образы, создаваемые демонами с высокой Мукой, в той или иной степени отражают ненависть и отчаяние своих создателей. Без постоянного, неослабевающего контроля иллюзии способны выйти из подчинения и начать разрушать все, что их окружает. Каждый ход для каждой из иллюзорных фигур выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, иллюзия нападает на ближайшее к ней живое существо (за исключением самого Изверга), при этом используется полный запас кубиков. Помните, что Извергу вовсе не обязательно сохранять постоянный контроль над своими иллюзиями — демон может создать их, а затем спустить на противников, тем самым освободив свой разум.

Шамаш, Видение Света (Сияющий Свет)

Апокалиптическая форма владеющих этим Знанием ангелов окрашивает их тела подвижными узорами из теней и серебристого света звезд. Глаза сами устремляются к полным загадки фигурам, все чувства оказываются обманутыми таинственным мерцанием, которое порой, подчиняясь переменам в настроении и мыслях демона, становится более интенсивным. Шамаш — соблазнительные, невероятные, обманчивые, болезненно прекрасные создания, чья пугающая красота может проявиться в любой момент.

Видение Света обладает следующими особыми возможностями:

- ❖ **Острота ума:** Персонаж получает +2 к Интеллекту, + 1 к Сообразительности и +1 к Восприятию.
- ❖ **Ночное зрение:** Персонаж прекрасно видит в полной темноте.
- ❖ **Изменчивая аура:** Сложность всех бросков на Уворот уменьшается на два (2). Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться данному эффекту благодаря врожденным (или полученным) способностям (сопротивление иллюзиям).
- ❖ **Неземное великолепие:** Сложность всех бросков на Манипулирование уменьшается на два (2). Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться данному эффекту благодаря врожденным (или полученным) способностям.

Мука: Шамаш, поддавшиеся Муке, окружены химерическими фигурами, которые отражают ненависть и отчаяние демона. Эти фигуры наводят ужас на тех, кто их видит, они находятся в постоянном движении, порой с дикой яростью набрасываясь друг на друга.

Видение света обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Сумеречные видения:** Игра теней и света, окружающих демона, отвлекает и усыпляет разум противника. Нападающие должны выполнить бросок на Сообразительность, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, игрок не может действовать до конца хода. Другие демоны и некоторые слуги могут сопротивляться данному эффекту благодаря врожденным (или полученным) способностям.
- ❖ **Грозный вид:** Сложность всех бросков на Лидерство и Запугивание уменьшается на два (2).
- ❖ **Атака призраков:** Пугающие иллюзии, окружающие демона, нападают на тех, кто участвует в ближнем бою с Извергом. Эти химеры имеют такую же инициативу, что и сам демон, и могут нападать на одного из противников в ближнем бою. Значение Муки демона образует для них запас бросков на атаку. Основной ущерб определяется четырьмя бросками на нанесение усиливающихся повреждений.
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку.

ОСКВЕРНИТЕЛИ (ЛАММАСУ)

Изменчивые ангелы глубин изначально должны были вести одинокое существование, вдохновляя людей, но не приближаясь к ним слишком близко. Знание Желания, наделяющее способностью воспламенять человеческие сердца, было центром мудрости всего Дома. Их власть над ветрами и волнами привела к развитию Знания Бурь, которое позволяло ангелам глубин оказывать влияние на немалую часть суши. По иронии судьбы, когда Ламмасу презрели свою клятву Небу и смогли открыто появиться перед людьми, оказалось, что они мало приспособлены для общения со смертными. Люди видели их такими, какими хотели видеть, но свой истинный облик ангелы предпочитали не открывать. Чтобы всегда соответствовать ожиданиям окружающих, они развили свою способность к изменению внешности. Так появилось Знание Метаморфоз.

Знание Желания

• Чтение эмоций

Это обращение позволяет Оссквернителю извлекать потаенные эмоции человека на поверхность. Демон, понимающий язык тела и мимику, может таким образом глубже проникнуть в мысли и желания своей жертвы. Сама жертва остается в полном неведении относительно столь пристального внимания. Для нее все выглядит так, как будто Оссквернитель читает ее мысли.

Система: Это обращение может быть одновременно направлено только на одного смертного. Бросается Восприятие + Эмпатия. Каждый успешный балл добавляет бросок к запасу всех Социальных бросков, направленных на смертного в течение всего эпизода или до тех пор, пока демон не переключится на другую жертву.

Мука: Демоны с высокой Мукой предпочитают вытягивать на поверхность все то темное, что хранится в человеке, и усиливать негативные эмоции. Жертва начинает подумывать о вещах, которые раньше пугали ее. Для смертного, попавшего под это обращение, выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки Оссквернителя. Если бросок оказывается неудачным, человек поддается своим темным желаниям (например, мстит начальнику за годы словесных унижений или вступает в связь с сотрудником, поддаваясь так долго сдерживаемому желанию). Длительность эффекта от этого обращения в днях равна рейтингу Веры демона.

•• Чуткость

Это обращение позволяет демону считывать эмоции и желания жертвы и реагировать на них задумываясь, изменяя свое поведение так, чтобы оно в точности соответствовало ожиданиям жертвы. Человек думает, что демон воплощает в себе все его ожидания и мечты, и отгоняет от себя подозрения, колебания и страх.

Система: Бросается Манипулирование + Эмпатия. Если общее количество полученных успешных баллов равно или выше значения Сообразительности у человека, смертный начинает относиться к вашему персонажу с полным доверием, выполняя любые его разумные просьбы. Это обращение может одновременно направлено только на одного человека. Эффект от него длится до конца эпизода или до тех пор, пока демон не переключится на другую жертву.

Мука: Демоны с высокой Мукой используют это обращение, чтобы внушить жертве страх вместо привязанности. Их поведение заставляет смертного испытывать сильнейший страх. Если общее количество полученных успешных баллов равно или выше значения Сообразительности у человека, демон полностью запугивает смертного. Человек не может предпринять никаких действий, направленных на вашего персонажа, и при первой возможности старается убеждать. Сложность всех бросков на Запугивание, направленное на жертву, равна 4.

••• Управление чувствами

Одним прикосновением Осквернитель может подействовать на нервную систему человека, повысив его восприятие и улучшив чувствительность. Эффект от обращения может быть ошеломляюще сильным или почти незаметным, это зависит от желания самого демона. У жертвы, если она не обладает железной волей, может возникнуть привыкание к эффекту от обращения.

Система: Для выполнения этого обращения Осквернитель должен прикоснуться к выбранной им жертве. Бросается Интеллект + Интуиция. Каждый успешный балл добавляет бросок к запасу бросков на Восприятие у человека, на которого это обращение направлено, но при этом аналогичным образом повышаются все штрафы за ранения, получаемые жертвой. Демоны по желанию могут сопротивляться эффекту обращения. Для этого выполняется бросок сопротивления на Силу воли (сложность равна 7). Количество ходов, в течение которых сохраняется эффект от обращения, равно значению Веры Осквернителя. После того, как эффект пропадет, для жертвы обращения выполняется бросок на Силу воли. Если этот бросок оказывается неудачным, все дополнительные броски, добавленные к запасу бросков жертвы при проведении обращения, до конца эпизода добавляются к штрафам смертного на броски на Восприятие. Если бросок проваливается, эти штрафы становятся постоянными. В случае проваленного броска жертва приобретает зависимость от эффекта обращения, сходную с наркотической, и может полностью использовать свои чувства только под повторным воздействием обращения.

Мука: Демоны с высокой Мукой используют это обращение, чтобы погрузить жертву в мучительную агонию или полностью исказить ее восприятие. Общее количество успешных баллов, полученных при броске, вычитается из запаса бросков на Восприятие у жертвы. Эффект длится столько ходов, сколько у Осквернителя единиц Веры.

•••• Одержимость

Это обращение позволяет демону узнать одно из желаний жертвы и сделать это желание настолько сильным, что ни о чем другом жертва не сможет думать. Эта одержимость может касаться человека, вещи или какой-нибудь задумки. Во время Войны Гнева многие Осквернители различными хитростями завлекали смертных в свои сети, очаровывали их, а затем при помощи этого обращения создавали целые легионы фанатичных последователей.

Система: Для проведения этого обращения Осквернитель должен знать, чем интересуется и чего желает его жертва и находиться от нее на достаточно близком расстоянии (расстояние в ярдах определяется значением Веры демона). Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Эмпатия. Смертный может оказать сопротивление обращению, выполнив бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если значение вашего броска было выше, смертный становится просто одержим тем или иным желанием. Он не знает покоя до тех пор, пока не начинает делать шаги, ведущие его по пути к исполнению желания. При выполнении им любого действия, отвлекающего его от осуществления мечты, выполняется бросок на Силу воли (сложность равна 7). Он не способен есть или спать до тех пор, пока не удовлетворит свое желание. Длительность эффекта от этого

обращения в днях равна рейтингу Веры Осквернителя, или же он может длиться до тех пор, пока смертный не исполнит свое желание.

Мука: Демоны с высокой Мукой делают своих жертв настоящими одержимыми психопатами, у которых исчезают все сдерживающие моменты. Жертвы испытывают практически физическую боль, будучи не в силах удовлетворить свое желание. Человек сделает все, что в его силах, чтобы осуществить желание, каким бы разрушительным или опасным оно ни было. Если ему этого не удастся, все запасы бросков у него уменьшаются на единицу до тех пор, пока он не предпримет удачной попытки достигнуть своей цели.

•••• Вдохновение

Это обращение расширяет сознание человека, позволяет ему достигнуть невообразимых высот, которые редко доступны смертному. Человек приближается к полному использованию своего умственного потенциала, но когда эффект от обращения исчезает, возвращение к реальности может нанести болезненный удар по самооценке смертного.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Медицина. Каждый успешный бал позволяет добавить единицу к ментальным или социальным характеристикам человека (при этом значение характеристики не может превышать 5). Длительность эффекта от обращения в днях равна рейтингу Веры Осквернителя. Когда эффект от обращения исчезает, человек теряет единицу постоянной Силы воли, если только не выполняет успешный бросок на Силу воли (сложность равна 7).

Мука: Демоны с высокой Мукой используют это обращение сходным образом, но они постоянно пытаются подтолкнуть жертву к грани, отделяющей гения от безумца, создавая тем самым талантливых, но опасных сумасшедших. Эффект от этого обращения при высокой Муке тоже добавляет единицы к ментальным или социальным характеристикам, но при этом жертва страдает от временного психического расстройства. Если выполняемый в конце действия обращения бросок на Силу воли оказывается неудачным, смертный теряет единицу постоянной Силы воли, психическое расстройство становится постоянным.

Ишхара, Видение Желания (Бесконечное Желание)

Красота ангелов вдохновения такова, что рядом с ними меркнет даже величественное сияние Намару. Их золотистые волосы и скульптурные формы стали романтическим идеалом для смертных поэтов и писателей, а их голоса, подобные густому меду, способны растопить самые жестокие сердца.

Видение Желания наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Улучшенные социальные характеристики:** Внешность персонажа, его осанка и грация заставляют смертных замереть в благоговейном молчании. Демон получает +2 к Обаянию, +1 к Манипулированию и +2 к Внешности.
- ❖ **Музыкальный голос:** Сложность всех бросков на Лидерство или Хитрость уменьшается на два (2).
- ❖ **Повышенная чувствительность:** Все пять чувств персонажа обострены до предела, что снижает сложность всех бросков на Восприятие на два (2).
- ❖ **Повышенная интуиция:** Способность к предвидению снижает сложность всех бросков на Интуицию на два (2).

Мука: Терзаемые Мукой Ишхара сохраняют всю свою головокружительную красоту. Можно сказать, что их притягательность лишь усиливается благодаря легкому налету зла, которое делает их глаза темнее, а голоса — глубже. Те, что некогда были источником вдохновения для смертных, теперь превратились в опасных сирен, чьи песни влекут человека к гибели.

Бесконечное Желание обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Когти:** У персонажа появляются когти, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.
- ❖ **Яд:** Когти и слюна Ишхара становятся ядовитыми. Жертвы, подвергшиеся воздействию яда (не важно, была ли это царапина или поцелуй), бросают кубики на получение поверхностных повреждений, при этом запас бросков равен значению Муки демона. Эти повреждения могут быть поглощены.
- ❖ **Дополнительные конечности:** У демона вырастает вторая пара рук или пара щупалец, по выбору игрока. Это позволяет ему парировать или блокировать наносимые в ближнем бою удары без потери собственной атаки или позволяет производить две дополнительные атаки за ход (считаются множественным действием).
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку.

Знание Бурь

• Призвать воду

Демон может призвать воду из расположенного рядом с ним источника и с ее помощью создать что угодно, от внезапного плотного тумана до сильного наводнения.

Система: Бросается Выносливость + Выживание. Выпавшие успешные баллы определяют, какой объем воды может призвать демон. Если демон хочет вызвать густой туман (увеличивает сложность всех бросков на Восприятие на два), ему требуется один успешный балл. Если он хочет залить все вокруг себя неожиданным дождем — два балла, если ему требуется поток воды — три балла. Создание сильного наводнения требует наличия четырех и более баллов. Считается, что люди, попавшие в водный поток или застигнутые наводнением, начинают тонуть (см. Главу 9). Чтобы предотвратить это, выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность равна 8). Расстояние в ярдах от демона до ближайшего водного источника не может превышать значение Веры демона. Источник может быть любого размера, даже очень небольшого. Длительность эффекта от обращения в ходах равна рейтингу Веры Осквернителя.

Мука: Вода, собираемая демоном с высокой Мукой, илистая и зловонная, она несет в себе болезни. У тех, кто попал под поток такой воды, в течение нескольких дней или недель может развиться смертельно опасная болезнь. Демоны и люди, которые соприкасались с загрязненной водой дольше одного хода, заражаются, если им не удастся выполнить бросок на Выносливость (сложность равна значению Муки Осквернителя). Мука демона также влияет на серьезность заболевания. Мука, равная 7, вызывает легкое недомогание, уменьшающее запас бросков персонажа, Мука, равная 10, вызывает смертельно опасную болезнь (возможно, очень заразную), которая приводит к летальным повреждениям. Более подробно болезни и их эффекты описаны в Главе 9.

•• Тело из воды

Это обращение позволяет Осквернителю превратить свое физическое тело в воду (в виде жидкости или тумана).

Система: Бросается Выносливость + Медицина. После превращения персонаж растает со своей одеждой и всеми принадлежностями. Находясь в такой форме, демон может попасть в любое место, в которое могут проникнуть вода или воздух, он невосприимчив к любым повреждениям. Осквернитель может оставаться в такой форме столько ходов, сколько у него имеется единиц Веры.

Мука: Вода, из которой состоит тело демона, загрязнена его Мукой, поэтому контакт с ней может привести к появлению химических ожогов. Персонаж, находящийся в контакте с телом демона, каждый ход получает один уровень летального повреждения.

••• Управление погодой

Это обращение позволяет демону изменять погоду, отклоняя штормовые фронты или наоборот, заставляя их двигаться с невероятной скоростью, а также изменять температуру окружающей среды.

Система: Бросается Интеллект + Наука. Количество выпавших успешных баллов определяет, насколько серьезно демон может изменить погоду. Например, для того, чтобы справиться с ливнем, ему требуется один успешный балл, с грозой - два. Чтобы управлять сильной бурей, демону требуется три балла. Управление такими явлениями природы, как торнадо и ураганы, потребует четырех и более успешных баллов. Демон также может повысить или понизить температуру на окружающей его территории на столько градусов, сколько у него имеется успешных баллов. Радиус территории (в милях), на которой проявляется эффект от обращения, равен значению Веры демона. Учтите, что демон может управлять только уже имеющимися природными феноменами. Он не может вызвать нового погодного явления.

Мука: Демоны с высокой Мукой усиливают проявления природных явлений, а не управляют ими. Они могут превратить весенний дождик в бушующий ураган, а легкий снегопад — в пургу.



•••• Подчинить бурю

Осквернитель использует это обращение для создания природного явления. Например, он может вызвать бурю или торнадо одним мановением руки.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Наука. Сложность определяется местонахождением и типом природного явления, которое хочет создать демон. Например, сложность вызова грозы рядом с океаном равна 6, то же действие в центре пустыни Аризона — 9. Сложность изменения уже имеющихся природных явлений равна 7. Количество успешных баллов определяет силу того природного явления, которое Осквернитель хочет вызвать или рассеять. Легкий дождик или снегопад требует наличия 1 успешного балла, ураган или торнадо — 4 и выше. Радиус территории действия обращения в милях равен значению Веры демона. Вызванное природное явление развивается в обычном порядке, если только не будет выполнено дополнительное обращение.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже с легкостью управляют погодой, но результаты их воздействия всегда неблагоприятны. Дождь сопровождается сильным ветром, градом и молниями. Даже попытка расчистить небо может привести к резкому повышению температуры или влажности воздуха.

•••• Вызвать бурю

Осквернитель может окружить себя бушующим штормом, вызвав ураганный ветер, дождь и грозу на территории одной комнаты или целого городского квартала. Сам демон всегда находится в центре шторма; шторм перемещается вместе с Осквернителем. Самому демону буря не причиняет никакого вреда.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Выживание. Сложность зависит от местонахождения демона. Вызов шторма на открытом воздухе, когда небо над головой сплошь покрыто дождевыми тучами, имеет сложность 6. Вызов шторма в кондиционируемом помещении офиса имеет сложность 9. Успешные баллы создают запас бросков, которые используются при управлении штормом. Если демон хочет силой ветра сбить кого-нибудь с ног или распахнуть дверь и окна, запас бросков используется вместо значения Силы. Если он хочет поразить кого-нибудь молнией, выполняется бросок со сложностью 9. Каждый успешный балл означает одну молнию, которая автоматически поражает цель; количество кубиков, бросаемых для определения уровня наносимого летального урона, равно значению Муки. Радиус территории действия обращения в ярдах равен значению Веры демона. Если буря не была рассеяна, ее длительность в ходах равна значению Веры демона.

Мука: Буря, вызванная демоном с высокой Мукой, обрушивается на любое живое существо, оказавшееся в радиусе действия. Каждый ход выполняется бросок одного кубика (сложность равна 9) на каждое живое существо, оказавшееся в радиусе действия бури. Если бросок оказывается успешным, то в кого-нибудь в зоне бури бьет молния. К тому же, ураганный ветер увеличивает сложность всех действий персонажей на два (2).

Адад, Видение Бури.

Ангелы бурь — это высокие, величественные создания. Их кожа переливается, подобно опалу, а темные волосы отливают зеленью океанских глубин. Их тела окружены голубыми вспышками шаровых молний, которые порой, когда ангел гневается, образуют устрашающий нимб над его головой и плечами.

Видение Бурь наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Чувствовать погоду:** Персонаж чувствует погодные изменения, происходящие на расстоянии многих миль от него (расстояние в 10 раз превышает значение Веры демона).
- ❖ **Невосприимчивость к электричеству:** Персонаж невосприимчив к повреждениям, наносимым электричеством.
- ❖ **Улучшенная Инициатива:** Инициатива персонажа увеличивается на два (2).
- ❖ **Удар током:** Прикосновение персонажа вызывает поверхностные повреждения (уровень зависит от значения Веры персонажа). Эта способность применяется один раз на эпизод.

Мука: Ангелы бурь, поддавшиеся Муке, обладают грубой, серой шкурой и тремя рядами острых зубов. Их ничего не выражающие черные глаза лишены даже проблесков сочувствия или теплоты.

Видение бурь наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Зубы:** Демон отращивает клыки, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.
- ❖ **Шипы:** Спину демона и его предплечья украшают длинные жесткие шипы. При каждой успешной атаке в рукопашном бою эти шипы причиняют противнику дополнительный уровень усиливающегося повреждения.
- ❖ **Акуляя кожа:** Кожа демона становится похожей на кожу акулы и обеспечивает 4 (четыре) дополнительных броска на поглощение повреждений (поверхностных, летальных и усиливающихся).
- ❖ **Чернильное облако:** Демон может выпустить облако темно-синих чернил, которые повисают в воздухе и ослепляют врагов. Если не выполнен успешный бросок на Выносливость, все персонажи на территории, радиус которой в футах равен значению Веры демона, слепнут на столько ходов, сколько у демона имеется единиц Муки. Облако держится несколько ходов (количество ходов равно значению Муки демона). Жертвы подчиняются правилам по Бою вслепую (см. Главу 9).

Знание Метаморфоз

• Подражание

Это обращение позволяет Осквернителю имитировать ту или иную манеру поведения и речи, что дает демону возможность одурачить практически любого стороннего наблюдателя.

Система: Для выполнения этого обращения требуется, чтобы демон провел не менее часа в компании того человека, которого собирается имитировать. Бросается Манипулирование + Актерство, тот персонаж, которого хотят обмануть, бросает Восприятие + Бдительность. Если у демона выпадает больше успешных баллов, ему удастся обмануть свою жертву и заставить ее поверить, что она общается с человеком, которым притворился демон. Обман того, кто никогда не сталкивался с имитируемым человеком, происходит автоматически. Эффект от обращения длится несколько ходов (их количество равно значению Веры демона). Тело демона действительно изменяется, это не просто иллюзия, поэтому это обращение позволяет одурачить не только людей, но и других демонов.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут подражать тому или иному человеку, но их Мука все равно выдает их. Те, кто общается с ними, испытывают постоянный дискомфорт и страх. Для того персонажа, который сталкивается с замаскированным демоном, выполняется бросок на Силу воли (сложность равна Муке Осквернителя). Если бросок оказывается неудачным, человек настолько теряется в присутствии демона, что старается уйти при первой же возможности.

•• Изменить внешность

Демон использует это обращение, чтобы изменить свою или чужую внешность. Он может менять цвет глаз, волос, кожи, скрывать ирамы.

Система: Бросается Обаяние + Хитрость. Каждый успешный балл позволяет изменить один элемент внешности. Изменения сохраняются в течение нескольких ходов (их количество равно значению Веры демона). Эффект от обращения можно сделать постоянным, потратив единицу Силы воли. При изменении чужой внешности Осквернитель должен прикоснуться к тому, на кого направлено обращение. Тело демона (или человека) действительно изменяется, это не просто иллюзия, поэтому это обращение позволяет одурачить не только людей, но и других демонов.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут менять свою или чужую внешность, но при потере контроля над обращением начинается пугающая деформация. После успешного выполнения обращения персонаж должен бросить кубики на Силу воли со сложностью, равной значению его Муки. Если бросок оказывается неудачным, внешность начинает неуправляемо меняться, из-за чего сложность всех бросков на Социальные характеристики увеличивается на два (2).

••• Изменить тело

Демон может изменять свое физическое тело (рост, вес, ширину плеч, талию и т. п.).

Система: Бросается Обаяние + Хитрость. Один успешный балл позволяет изменить один элемент внешности. Изменения сохраняются в течение нескольких ходов (их количество равно значению Веры демона). Они могут быть отменены самим демоном или перейти в постоянные (для этого тратится единица Силы воли). Тело демона действительно изменяется, это не просто иллюзия, поэтому это обращение позволяет одурачить не только людей, но и других демонов.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут выполнять это обращение, но существует вероятность того, что их тело будет изуродовано. После успешного выполнения обращения персонаж должен бросить кубики на Силу воли со сложностью, равной значению его Муки. Если бросок оказывается неудачным, тело персонажа деформируется, одна из его Физических характеристик уменьшается на единицу до конца действия обращения. Игрок сам выбирает, какая характеристика будет уменьшена.

•••• Двойник

Это обращение позволяет Осквернителю полностью изменить свою внешность в соответствии с ожиданиями жертвы. Демон принимает внешность того человека, которого жертва хочет или ожидает увидеть.

Система: Тратится единица Веры, бросается Манипулирование + Эмпатия. Результат броска сравнивается с броском жертвы на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок оказывается успешным, демон приобретает внешность, голос и манеру поведения того человека, которого жертва ожидает увидеть исходя из ситуации. При желании демон может глубже проникнуть в мысли жертвы и принять вид того человека, к которому жертва испытывает глубокие чувства, но при этом сложность броска возрастает до 8. Если демон пытается принять вид человека, которого ожидает увидеть группа людей, сложность возрастает до 9. Эффект от обращения длится в течение нескольких ходов (их количество равно значению Веры демона). Обращение может быть отменено самим демоном в любой момент. Тело демона действительно изменяется, это не просто иллюзия, поэтому это обращение позволяет одурачить не только людей, но и других демонов.

Мука: Результатом обращения, выполненного демоном с высокой Мукой, становится мрачное, злобное подобие того, кого ожидает увидеть жертва. Сложность всех бросков на Социальные характеристики уменьшается на два (2), т. к. все неожиданные чувства или порывы жертвы по отношению к двойнику могут быть использованы демоном.

•••• Изменить форму

Это обращение позволяет демону полностью изменять физическую форму, как свою, так и чужую. Осквернитель может превратиться сам или превратить кого-нибудь другого в самого красивого человека Земли. Но он может и изуродовать тех, кто пришелся ему не по нраву, превратив их в воплощение ночных кошмаров.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Медицина. Демон должен прикоснуться к изменяемому человеку. Если жертва отказывается от превращения, она должна выполнить бросок сопротивления на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок демона оказывается успешным, то Осквернитель может изменить свою (чужую) внешность по своему желанию. Если демон хочет изменить внешность человека так, чтобы эти изменения удовлетворяли его собственным пожеланиям (которые могут и не совпадать с пожеланиями человека), сложность обращения возрастает до 7. Значение Внешности уменьшается или возрастает на единицу за каждый успешный балл. Для человека крайними значениями являются пять и ноль. Все остальные Атрибуты и Способности остаются прежними, какая бы форма ни принималась. Эффект от обращения длится в течение нескольких ходов (их количество равно значению Веры демона), эффект можно сделать постоянным, истратив единицу временной Силы воли. Тело демона (или смертного) действительно изменяется, это не просто иллюзия, поэтому это обращение позволяет одурачить не только людей, но и других демонов.

Мука: Демоны с высокой Мукой должны полностью контролировать это обращение, иначе вместо желаемого результата они получают воплощение собственной Муки. После успешного выполнения обращения персонаж должен бросить кубики на Силу воли со сложностью, равной значению его Муки. Если бросок оказывается неудачным, жертва (или сам демон) превращается в ужасного монстра. Смертные, увидевшие это чудовище, в ужасе убегают от него, если им не удастся выполнить успешный бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок проваливается, свидетели превращения получают временное психическое расстройство.

Мамету, Видение Метаморфоз

Ангелы метаморфоз — это светящиеся создания, лишённые каких-либо отличительных черт и признаков. Они постоянно погружены в молчание и производят впечатление существ грациозных и утонченных. Их тело — это зеркало, в котором отражаются мысли и чувства окружающих, оно постоянно изменяется под влиянием противоречивых эмоций.

Видение Метаморфоз наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Повышенная Эмпатия:** Сложность всех бросков на Эмпатию уменьшается на два (2).
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку
- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Улучшенная Ловкость:** Персонаж получает +2 к Ловкости.

Мука: Ангелы *Метаморфоз*, поддавшиеся *Муке*, теряют окружающее их свечение; их тела отражают их боль и ненависть, представляя окружающим видения самых ужасных уголков *Бездны*. Такие создания — это ходячее воплощение падших духов, отчаянно вцепляющихся в стену, что отделяет их от мира живых.

Видение *Метаморфоз* обладает следующими способностями высокой *Муки*:

- ❖ **Когти/ Зубы:** Персонаж отращивает когти и клыки, которые наносят усиливающиеся повреждения с *Силой* +2.
- ❖ **Улучшенная инициатива:** Инициатива демона увеличивается на два (2).
- ❖ **Яд:** Когти и клыки демона покрыты ядом. Если *Осквернитель* наносит хотя бы один уровень урона (летального, поверхностного или усиливающегося) при атаке в рукопашном бою, каждый последующий ход для жертвы выполняется бросок на *Выносливость* (сложность равна 7). Количество таких ходов равно значению *Муки* демона. Если бросок оказывается неудачным, жертва получает еще один уровень летальных повреждений.
- ❖ **Дополнительные действия:** Баллы *Веры* могут быть потрачены на то, чтобы получить возможность совершать дополнительные действия за один ход (один балл *Веры* — одно действие). Эти действия выполняются с уменьшающейся инициативой, иными словами, если *Осквернитель* с инициативой 7 получает дополнительное действие, он выполняет обычное действие с инициативой 7, а дополнительное — с инициативой 6. Игрок должен принять решение о приобретении дополнительных действий в начале хода, до того, как начнет действовать.

ПОЖИРАТЕЛИ (РАБИСУ)

Повелители лесов и полей были созданы, чтобы управлять дикой природой этого мира, чтобы подчинять развитие флоры и фауны замыслу Творца и определять роль каждого создания в сложной и динамичной экологической системе. Знание *Зверей* дает им возможность повелевать животными, птицами и рыбами этого мира, подчиняя, направляя и формируя их, в то время как *Знание Дикой Природы* наделяет *Пожирателей* знанием всех тайн лесов и полей. Знание *Плоти* пришло позже, во время войны, когда *Рабису* научились работать с человеческой плотью и стали создавать воинов, способных вынести ярость битвы.

Знание Зверей

- **Призвать животных**

Это обращение позволяет *Пожирателю* определить, есть ли неподалеку от него животные, и призвать этих животных себе на помощь. Призванные животные инстинктивно защищают демона.

Система: Бросается *Восприятие* + *Знание животных*. Если бросок оказывается удачным, демон получает информацию обо всех животных (начиная насекомыми и заканчивая млекопитающими), находящихся неподалеку от него. Чутье *Пожирателя* распространяется на территорию, радиус которой в милях равен значению его *Веры*. Обладая таким знанием, демон может выбрать, каких именно животных он хочет призвать (какого вида). Количество животных определяется количеством успешных баллов. Если демон желает призвать рой насекомых, количество успешных баллов

определяет, сколько квадратных ярдов этот рой будет покрывать. Призванные животные стараются как можно быстрее добраться до Пожирателя и окружить его, защищая от врагов. Эффект от обращения длится до конца эпизода или до тех пор, пока демон не отпустит животных.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут вызывать только хищников; их Мука вызывает у животных яростное бешенство. Каждый ход выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, животные набрасываются на ближайшего к ним демона или человека, в том числе и на самого Пожирателя. Пожиратель может попытаться восстановить контроль над обезумевшими животными, выполнив бросок на Силу воли на следующем ходу.

•• Управление животными

Это обращение усиливает влияние Пожирателя на животных, которые начинают выполнять приказы демона.

Система: Бросается Манипулирование + Знание животных. Количество выпавших успешных баллов определяет количество животных, подчинившихся Пожирателю. Это обращение действует только на тех животных, которых демон видит в момент его выполнения. Обращение также увеличивает интеллект животных. Учтите, что изначально интеллект всех животных равен 1, хотя некоторые породы могут иметь интеллект 2 (по решению Рассказчика). Чтобы подать команду, Пожирателю необязательно разговаривать с животными, он передает свои пожелания сразу в мозг. Эффект от обращения длится один день.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут повелевать только хищниками; их Мука делает животных чрезвычайно агрессивными. Если рядом с животными нет самого демона, а бросок на Интеллект (сложность равна 7) оказался неудачным, они нападают на первого попавшегося смертного или падшего.

••• Подчинить животное

Демон может подчинить себе одно или нескольких животных и действовать через них. Во время Войны Гнева многие Пожиратели выходили на поле боя в сопровождении целых звериных стай, которые несли смерть и ужас в ряды людей, оставшихся верными Небу.

Система: Бросается Интеллект + Знание животных. Количество успешных баллов определяет количество животных, которых Пожиратель может подчинить. Но: если это число оказывается больше значения



Сообразительности демона, его физическое тело впадает в кому. В противном случае демон по-прежнему может двигаться и действовать, но запас бросков у него уменьшается вполтину. Персонаж может управлять животными, находящимися на территории, чей радиус в милях равен значению Веры демона. Длительность обращения в ходах определяется рейтингом Веры.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут подчинять себе только хищников. Чтобы не поддаться влиянию стаи и не впасть в дикое состояние, демон должен обладать железной волей. Каждый ход выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, демон поддается животным инстинктам. Его разум полностью подчиняется воле животных из стаи, и контроль над персонажем (и его животными) переходит к Рассказчику до того времени, пока не закончится действие обращения. Если бросок проваливается, обращение перестает действовать, а сам демон поддается животным инстинктам и начинает вести себя как дикий зверь.

••• Превратиться в животное

Пожиратель может превратиться в любое животное, плоть или кровь которого он попробовал. Соотношение массы тел роли не играет, поэтому женщина, весящая 95 фунтов, может превратиться в 800-фунтового тигра, если демон того пожелает.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Знание животных. В случае успешного броска трансформация занимает один ход. Эффект от обращения длится до конца эпизода, если демон не пожелает прервать обращение раньше.

Мука: Демоны с высокой Мукой должны обладать железной волей, чтобы не поддаться инстинктам того животного, в которого они превратились. Каждый ход выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, демон поддается животным инстинктам, и контроля над персонажем (и его животными) переходит к Рассказчику до того времени, пока не закончится действие обращения.

•••• Создать химеру

Пожиратели способны изменять тела зверей, усиливать их способности или превращать их в ужасных, пугающих созданий, которые соединили в себе черты разных животных.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Знание животных. Каждый успешный балл позволяет демону на единицу увеличить ту или иную характеристику или изменить какую-нибудь часть тела животного. Законы физики и соотношение масс здесь не имеют значения, поэтому, если Пожиратель захочет, он может создать хоть тигра с крыльями. Учтите, что очень большие изменения, произошедшие за короткое время, могут плохо отразиться на психике животного. Баллы, потраченные на увеличение характеристик и изменение формы, суммируются и сравниваются с результатом броска на Силу воли, выполненного персонажем. Если результат броска превышает количество потраченных баллов, превращение происходит безболезненно для животного. Если бросок оказывается неудачным, созданная химера становится непредсказуемой. Рассказчик самостоятельно определяет ее поведение. При желании он может выполнить бросок на Силу воли за игрока и держать его результаты в тайне, соответствующим образом описывая поведение химеры. Такой трюк позволит внести в игру напряжение. Длительность эффекта от обращения в днях равна рейтингу Веры демона. Эффект можно сделать постоянным, потратив единицу Силы воли.

Мука: Демоны с высокой Мукой всегда вкладывают часть своих страданий в создаваемое животное, поэтому их химеры — это обезумевшие от боли, смертельно опасные твари. Чтобы понять психику

животного, не требуется броска на Силу воли. Эти существа могут только убивать и калечить все живое.

Цалту, Видение Зверя

Ангелы охоты отличаются пугающей силой и величественностью, они наделены мягкой походкой скрывающейся во тьме пантеры и змеиной грацией. Внешность этих ангелов может сильно различаться, но в основном это мускулистые, покрытые пушистым мехом создания с большими золотистыми глазами, которые блестят, как кусочки угля в свете луны. Их низкие голоса напоминают мягкое урчание большой кошки, а их охотничий зов, слышимый за много миль, холодит кровь в жилах.

Видение Зверя наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Увеличение размеров:** Рост персонажа увеличивается на треть, при этом персонаж получает следующие характеристики: Сила +2, Ловкость +2, Выносливость +1.
- ❖ **Повышенная чувствительность:** Все пять чувств персонажа обострены до предела, что снижает сложность всех бросков на Восприятие на два (2).
- ❖ **Когти/ Зубы:** Персонаж отрацивает когти и клыки, которые наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.
- ❖ **Дополнительные действия:** Баллы Веры могут быть потрачены на то, чтобы получить возможность совершать дополнительные действия за один ход (один балл Веры — одно действие). Эти действия выполняются с уменьшающейся инициативой, иными словами, если Пожиратель с инициативой 7 получает дополнительное действие, он выполняет обычное действие с инициативой 7, а дополнительное — с инициативой 6. Игрок должен принять решение о приобретении дополнительных действий в начале хода, до того, как начнет действовать.

Мука: Пожиратели, поддавшиеся своей Муке, выглядят изнуренными и болезненными, их мех выпадает, оставляя проплешины, или покрывается кровью и гноем. Ключья пены постоянно срываются с их приоткрытых челюстей. Их кожа превращается в плотную, лишённую нервных окончаний шкуру.

Видение Зверя обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Железная шкура:** Кожа демона ведет себя подобно броне, добавляя четыре броска на поглощение поверхностных, летальных и усиливающихся повреждений.
- ❖ **Бездонное чрево:** Демон может разжевать и переварить все, что попадает ему в зубы. Металлы, камни и плоть поглощаются и усваиваются с равной легкостью. Сложность укусов при атаке снижается на два (2), укус наносит усиливающиеся повреждения с Силой +4.
- ❖ **Дополнительные конечности:** У демона отрастает дополнительная пара рук или цепкий хвост (по выбору игрока). Дополнительные руки позволяют демону парировать или блокировать удары в ближнем бою или останавливать атаки метательным оружием, не теряя при этом собственных атак, или добавляют ему две атаки за ход (считается множественным действием). Длина хвоста равна половине роста персонажа, при поднятии предметов и удержании своего тела в подвешенном состоянии задействована половина Силы персонажа (округление с понижением).
- ❖ **Кожа хамелеона:** Кожа демона позволяет ему сливаться с окружающей обстановкой. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на единицу, если демон движется, и на два (2), если он стоит неподвижно.

Знание Дикой природы

• Чувствовать местность

Пожиратели могут создавать в уме своего рода моментальный снимок окружающей территории, карту, на которой указаны все природные характеристики местности, животные и растения, а также наличие чужаков, представляющих угрозу местной флоре и фауне.

Система: Бросается Восприятие + Выживание. Находящиеся на данной территории демоны могут избежать обнаружения, выполнив бросок на Силу воли (сложность равна 7). Если бросок Пожирателя оказывается успешным, демон получает подробную информацию о местности, о местонахождении животных и людей. Этой информацией он может воспользоваться в любой момент. Хотя лучшие всего это обращение работает в дикой местности, его можно выполнять и в городе (сложность равна 8). Пожиратель получает информацию о территории, радиус которой в милях равен значению Веры демона. Эффект от обращения длится до конца эпизода.

Мука: Демоны с высокой Мукой при выполнении этого обращения передают окружающей среде часть своей боли и ненависти, заставляя флору и фауну враждебно реагировать на приближение чужаков. Все животные на территории начинают вести себя очень агрессивно, нападая на чужаков при первой же возможности. Те, кто рискнул зайти на эту территорию, выполняют броски на Выживание или Атлетизм (сложность равна значению Муки Пожирателя), чтобы уйти от атаки или избежать ранений.

•• Ускорить рост

Пожиратель может вызвать быстрый и неконтролируемый рост местных растений. Деревья достигают небес, вьющиеся растения бурно разрастаются, покрывая трещинами любую поверхность, до которой смогли добраться их корни, колючие кустарники срастаются в плотную стену.

Система: Бросается Выносливость + Выживание. Пожиратель концентрируется на выбранном растении и в течение одного хода заставляя его расти (растение может занять столько кубических ярдов, сколько у персонажа выпало успешных баллов). Вьющиеся растения и корни причиняют ущерб любой конструкции, с которой входят в соприкосновение (уровень ущерба тоже определяется количеством успешных баллов; каждый успешный балл считается единицей Силы (см. Проявления Силы в Главе 9)). Все предметы, попавшие в радиус роста, считаются поглощенными растением. Растение сохраняет увеличенные размеры и причиняет ущерб столько ходов, сколько у демона имеется успешных баллов.

Мука: Демоны с высокой Мукой заставляют растения ускорять рост и набрасываться на любое живое существо, оказавшееся поблизости, удушая его или разрывая на части. Для всех живых существ, попавших в зону разросшегося растения, выполняется бросок (количество кубиков равно значению Силы воли Пожирателя). Считается, что была сделана попытка захвата, при этом жертва может увернуться или отразить атаку. Если атака оказалась успешной, выполняется бросок на повреждение (количество кубиков равно значению Муки демона). Каждый успешный балл в этом броске означает один уровень летального повреждения.

••• Управление природой

Пожиратель может управлять ростом растений, силой воли заставляя окружающую среду изменяться в соответствии со своими желаниями.

Система: Бросается Интеллект + Выживание. Количество растений, на которое может воздействовать персонаж, равно его рейтингу Веры. Каждое растение увеличивается на несколько кубических ярдов (количество кубических ярдов определяется количеством успешных баллов). Направление роста и формы растений определяются персонажем. Если рост растения направлен на какую-либо конструкцию, количество успешных баллов сравнивается со значениями, приведенными в таблице «Проявления Силы». Таким образом определяется, какой ущерб был нанесен той или иной конструкции.

Мука: Демоны с высокой Мукой не просто управляют ростом растения, но наделяют его ненавистью по отношению к крови и плоти, заставляя отращивать острые шипы и выделять ядовитый сок. Точное проявление Муки определяется Рассказчиком, но для каждого, кто попытается пройти по территории действия обращения, выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм (или Выживание). Если бросок оказывается неудачным, то проходящий получает летальные повреждения, для определения которых кидается количество кубиков, равное Муке демона.

•••• Подчинить растение

Демон может подчинить себе одно или несколько растений, заставив их исполнять свои приказы. Растения двигаются со сверхъестественной скоростью и обладают невероятной силой. Они выполняют все, что им прикажет Пожиратель.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Выживание. Пожиратель может контролировать столько растений, сколько у него выпало успешных баллов. Растения, попавшие под воздействие обращения, не могут сойти с места (им мешают корни), но могут выполнить любое другое действие, совершить которое им позволяют их размеры и формы. Розовый куст может оплести жертву своими побегами, плющ может разломать на части стену, по которой плетется. Эффект от обращения длится до конца эпизода. Сила растений равна значению Силы воли демона (см. «Проявления Силы» для определения наносимого растениями ущерба). Это же значение используется при бросках на атаку и урон, когда растения нападают на живых существ, нанося тем поверхностные повреждения.

Мука: Демоны с высокой Мукой заражают своей ненавистью все подконтрольные растения, буквально за несколько минут разрушая их изнутри и обращая в пустые оболочки. Каждое попавшее под обращение растение теряет один уровень здоровья за ход. Этот ущерб не может быть поглощен. Можно считать, что у растения столько уровней здоровья, сколько кубических футов оно занимает. После того, как все уровни здоровья были утрачены, растение гибнет.

••••• Изменить растение

Пожиратели могут манипулировать формами и размерами растений, создавая по своему желанию новые виды.

Система: Тратится единица Веры, бросается Интеллект + Выживание. Каждый успешный балл позволяет персонажу изменить или добавить тот или иной элемент растения. Изменения включают в себя повышенный метаболизм (ускоряется рост растения), толстую кору или прочную кожу и шипы. Эти успешные баллы могут быть получены в течение нескольких дней (один бросок за день), когда демон «химичит» с растением. Длительность эффекта от обращения в днях равна рейтингу Веры персонажа. Потратив единицу Силы воли, изменения можно сделать постоянными.

Мука: Демоны с высокой Мукой с помощью этого обращения создают кровожадные растения. Выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки персонажа. Если бросок

оказывается неудачным, растение начинает произвольно мутировать, отращая себе естественное оружие, которое позволяет охотиться на живых существ — в том числе и на самого демона. Запас бросков растения на нападение и повреждения равен значению Муки демона, растение наносит летальные повреждения.

Нинурту, Видение Дикой Природы

Ангелы дикой природы соединяют в себе черты всей флоры, которой они управляют, и фауны, которая благоденствует под их защитой. Их кожа часто покрыта легкой шерстью, похожей на шерсть оленя, вместо ступней у многих из них копыта. Мускулистые тела поражают своей силой; глаза меняют цвет в зависимости от сезона: от светло-серого до яркой зелени летней листвы.

Видение Дикой Природы наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Повышенная чувствительность:** Все пять чувств персонажа обострены до предела, что снижает сложность всех бросков на Восприятие на два (2).
- ❖ **Кожа хамелеона:** Кожа демона позволяет ему сливаться с окружающей обстановкой. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на единицу, если демон двигается, и на два (2), если он стоит неподвижно.
- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Дополнительные уровни здоровья:** Жизненная сила персонажа добавляет ему три уровня здоровья (категории Ушибы), позволяя поглощать повреждения.

Мука: Нинурту с высокой Мукой обладают более темным мехом, их глаза приобретают цвет лунного серебра. От них исходит ощущение непонятной угрозы, которое обычно свойственно глухим лесам и высоким горам.

Видение Дикой Природы обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Шипы:** Плечи, руки и грудь демона покрыты острыми черными шипами, которые наносят один уровень усиливающихся повреждений каждому нападающему, который смог ударить или схватить демона в рукопашном бою.
- ❖ **Увеличение размеров:** Рост персонажа увеличивается на треть, при этом персонаж получает следующие характеристики: +1 Сила, +2 Ловкость, +1 Выносливость.
- ❖ **Дополнительные конечности:** Демон отращает себе цепкий хвост. Длина хвоста равна половине роста персонажа, при поднятии предметов и удержании своего тела в подвешенном состоянии задействована половина Силы персонажа (округление с понижением).
- ❖ **Яд:** Слюна демона содержит отравляющее вещество, которое воздействует на волю жертвы. Если слюна демона проникла в организм жертвы (через открытую рану или поцелуй), жертва теряет единицу Силы воли за каждую единицу Муки демона. Чтобы предотвратить это, выполняется бросок на Выносливость (сложность равна 7). Если таким образом жертва теряет все единицы Силы воли, она впадает в кому. Яд действует несколько дней (их количество равно значению Муки демона).

Знание Флоты

• Контроль над телом

Это обращение позволяет демону менять химические процессы в организме, как своем, так и чужом. Пожиратель может выводить яды (натуральные и искусственные), ускорять или замедлять метаболизм.

Система: Бросается Интеллект + Медицина. Сложность броска зависит от того, какие изменения хочет произвести демон. Очищение тела от слабых ядов имеет сложность 6. Вывод из организма алкоголя имеет сложность 7 и выше, в зависимости от степени интоксикации. Введение тела в состояние комы имеет сложность 9 и выше. Чтобы выполнить это обращение над другим персонажем, демон должен иметь возможность прикоснуться к нему, причем этот персонаж может попытаться противостоять демону. Для этого выполняется бросок на Силу воли (сложность равна 8). Эффект от обращения длится до конца эпизода, после чего яды выводятся из организма, метаболизм восстанавливается и т. п. Это обращение может полностью исцелить одно отравление, если потратить единицу Силы воли.

Мука: Выполняя это обращение, демоны с высокой Мукой действуют очень грубо по отношению к жертве, буквально испытывая ее на выносливость. После выполнения броска общее количество успешных баллов сравнивается со значением Выносливости жертвы. Если количество успешных баллов превышает это значение, разница между ними засчитывается как уровни поверхностного повреждения. Эти повреждения не могут быть поглощены.

•• Контроль над нервной системой

Если предыдущее обращение позволяет демону управлять телом, то это дает ему власть над нервной системой, как своей, так и чужой. Он может увеличить силу и обострить рефлексы, заглушить или усилить все пять чувств, погрузить человека в волны наслаждения или боли.

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Медицина. Сложность броска зависит от желаемого эффекта. Чтобы уменьшить боль, бросок выполняется со сложностью 6, чтобы ускорить рефлексы (повысить Ловкость) — со сложностью 7 или 8. Чтобы обострить или заглушить чувства восприятия, бросок выполняется со сложностью 9 и выше. Каждый успешный балл уменьшает или увеличивает соответствующую характеристику или штраф на ранение на единицу. Эффект от обращения длится до конца эпизода. Чтобы выполнить это обращение над другим персонажем, демон должен находиться с ним в физическом контакте. Жертва может попытаться отразить обращение, выполнив бросок сопротивления на Силу воли со сложностью 8.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут нанести непоправимый ущерб здоровью, воздействуя на нервную систему. После выполнения броска общее количество успешных баллов сравнивается со значением Выносливости жертвы. Если количество успешных баллов превышает это значение, разница между ними засчитывается как уровни летального повреждения.

••• Управление плотью

Это обращение позволяет демону управлять физической формой (как своей, так и чужой), добавляя мышечную массу, увеличивая плотность костей и расширяя умственные возможности.

Система: Бросается Интеллект + Медицина. Каждый успешный балл позволяет прибавить единицу к Ментальной или Физической характеристике персонажа. Но не все так просто. Общее количество успешных баллов сравнивается со значением Выносливости. Если количество баллов оказывается выше, разница между ними засчитывается как уровни поверхностного повреждения (связано с тем, что организм испытывает шок). Эти повреждения не могут быть поглощены. Чтоб выполнить это обращение над другим персонажем, демон должен находиться с ним в физическом контакте. Жертва может попытаться отразить обращение. Для этого Рассказчик выполняет бросок на Силу воли со сложностью 8.

Мука: Демоны с высокой Мукой изменяют плоть и кости жертвы, не обращая внимания на ее физическое состояние. Если обращение проводится над другим персонажем, для него выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. Если бросок оказывается неудачным, жертва получает временное психическое расстройство, впадает в паранойю и становится склонной к насилию. Если бросок проваливается, психическое расстройство становится постоянным.

••• Восстановить плоть

Демон может вернуть телу животного или человека его первоначальный вид вне зависимости от того, насколько это тело изранено и искалечено.

Система: Тратится единица Веры, бросается Восприятие + Медицина. Один успешный балл исцеляет один уровень летального повреждения или все полученные персонажем поверхностные повреждения. Утраченные органы и конечности полностью восстанавливаются, болезни и яды выводятся из организма. Это обращение не может излечить усиливающиеся повреждения, как не может и воскресить мертвого. Для выполнения обращения Пожиратель должен иметь возможность прикоснуться к человеку или животному, на которого направлено обращение.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут выполнять это обращение, но их помощь несет на себе отпечаток их ненависти и боли. Рассказчик выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 7) для объекта обращения. В случае успеха жертва получает временное психическое расстройство. Если бросок был неудачным, расстройство становится постоянным. Если бросок проваливается, жертва превращается в безмозглую машину убийств.

•••• Придать плоти форму

Демон может придавать человеческой плоти любую форму. Смертные и падшие могут превратиться в чудовищ, вышедших из древних легенд.

Система: Тратится единица Веры, бросается Ловкость + Медицина. Результат броска сравнивается с результатом, полученным жертвой при броске сопротивления на Силу воли (сложность равна 7). Игрок решает, какую именно форму он желает придать плоти, и определяет ее основные физические характеристики, после чего Рассказчик объявляет, сколько успешных баллов требуется получить для выполнения обращения. Эти успешные баллы могут быть получены в течение нескольких дней (один бросок за день), когда демон «химичит» с подопытным существом. Считается, что один успешный балл увеличивает или уменьшает на единицу какую-либо физическую характеристику или добавляет тот или иной элемент тела. Длительность эффекта от обращения в днях равна рейтингу Веры персонажа. Изменения можно сделать постоянными, истратив единицу временной Силы воли. Пожиратели могут использовать это обращение как на себе, так и на тех, к кому они могут прикоснуться.

Мука: Изменения, производимые демонами с высокой Мукой, всегда несут на себе отпечаток их страданий. Жертвы претерпевают чудовищные деформации, превращающие их в чудовищ из ночных кошмаров. Такая метаморфоза вызывает у жертвы временное психическое расстройство и причиняет ему один уровень летального повреждения за каждый день, который жертва находится в измененной форме (это связано с постоянным напряжением, в котором пребывает тело жертвы). Смертные, ставшие свидетелями такого превращения, испытывают эффект от Проявления.

Аруру, Видение Плоти

Внешность ангелов плоти, которые способны изменять свои формы еще более полно, чем Осквернители, - это доведенный до совершенства вариант их смертных тел. Их сила облагораживает тела смертных, в которых они обитают, устраняет все изъяны и дефекты и делает врожденную внешность человека идеальной. Как ни странно, но их внешность кажется такой же чуждой и изумительной, как и сияющее великолепие Небожителей.

Видение Плоти наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Увеличенные Социальные характеристики:** Улучшение внешности, поведения и голоса персонажа обеспечивает следующие бонусы: Обаяние +1, Манипулирование +1, Внешность +2.
- ❖ **Невосприимчивость к ядам:** Персонаж невосприимчив к ядам и иным отравляющим веществам, в том числе к алкоголю и никотину.
- ❖ **Улучшенная инициатива:** Инициатива персонажа увеличивается на два (2).
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку.

Мука: Аруру с высокой Мукой мало похожи на человеческих существ, их начальные формы скрыты под горами плоти. Если демон не поддерживает постоянный контроль над своей формой, его органы, мускулы и кости начинают беспорядочно перемещаться и перемешиваться.

Видение Плоти обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Дополнительные уровни здоровья:** Жизненная сила персонажа добавляет ему три уровня здоровья (категории Ушибы), позволяя поглощать повреждения.
- ❖ **Броня:** Бесформенная масса плоти и жира обеспечивает демону четыре дополнительных уровня брони, поглощающей поверхностные, летальные и усиливающиеся повреждения.
- ❖ **Бездонное чрево:** Демон может разжевать и переварить все, что попадает ему в зубы. Металлы, камни и плоть поглощаются и усваиваются с равной легкостью. Сложность укусов при атаке снижается на два (2), укус наносит усиливающиеся повреждения с Силой +4.
- ❖ **Регенерация:** За ход демон может исцелить один уровень поверхностных или летальных повреждений. Исцеление производится автоматически, как рефлекторное действие.

УБИЙЦЫ (ХАЛАКУ)

Хотя сегодня их называют Ангелами Иного Мира, изначально они были всего лишь носителями изменений. Они уничтожали растения и животных, которые уже выполнили свое предназначение и должна были уступить место новым, лучшим поколениям. Знание Смерти давало им возможность забирать жизни быстро и безболезненно. Мертвые тела затем возвращались в землю, где разлагались на составные элементы, поглощались землей и обновлялись. Из всех Домов именно Халаку были наказаны сильнее всех за мятеж и Падение. Когда человечество утратило бессмертие, Убийцы оказались в затруднительной и мучительной для них ситуации, ведь им приходилось прерывать жизни

людей, часто — задолго до их естественного окончания, а затем отпускать души в неизвестность. Знание Душ возникло из желания Убийц сохранить души умерших, привязав их к земле и их бывшим телам, но это не спасало духов от встречи с оставшимися верными Жнецами. Тогда Халаку решились на отчаянный шаг: они задумали создать убежище для душ мертвых за пределами физического мира, чтобы Жнецы Господа не могли найти их. Для этого демонам пришлось изучить способы создания пространственных «карманов», расположенных вне пределов физической вселенной, и научиться путешествовать между ними. Это привело к появлению Знания Сфер и, в конце концов, к созданию мира духов.

Знание Смерти

• Узнать судьбу

Это обращение позволяет демону узнать, как человек умер, посмотрев в глаза трупа.

Система: Бросается Восприятие + Осведомленность. Количество успешных баллов определяет, насколько подробную информацию о смерти человека может получить демон. Один успешный балл позволяет увидеть сам момент смерти. Каждый последующий успешный балл позволяет увидеть, что, происходило в разное время до смерти (два балла — за несколько минут, три балла — за несколько часов, четыре балла — дней). Это обращение также позволяет лучше понять обстоятельства, повлекшие за собою смерть персонажа.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут считывать судьбу только тех людей, которые погибли в результате насилия, намеренного или случайного.

•• Разложение

Это обращение, воплощающее в себе одно из основных умений Убийц, ускоряет процессы разложения. Живая и неживая материя распадается на составные элементы.

Система: Для выполнения этого обращения демон должен прикоснуться к предполагаемой жертве. Бросается Выносливость + Медицина. Каждый успешный балл наносит один уровень усиливающих повреждений (летальных повреждений для смертных). Если обращение направлено на мертвое тело, каждый успешный балл уменьшает Выносливость тела на единицу. После того, как Выносливость становится равной нулю, тело обращается в прах. Этот процесс в равной степени распространяется и на неодушевленные объекты, при этом сложность обращения зависит от материала, из которого состоит объект. Например, разложение предмета из древесины или ткани имеет сложность 7, разложение пластика — сложность 8, металла — 9, а камня — 10. Каждый успешный балл позволяет разложить на составные элементы один кубический фут вещества.

Мука: Это обращение, выполненное демонами с высокой Мукой, поражает не отдельные цели, а целые территории. Все объекты на территории, радиус которой в ярдах равен значению Муки демона, попадают под воздействие обращения.

••• Образ Смерти

Это обращение Убийцы часто использовали во время Войны Гнева. Оно позволяет заполнить умы врагов видениями неизбежной смерти. Даже закаленные в битвах ангелы теряли мужество от этих устрашающих видений, в бессилии опуская руки и убегая от безжалостного наступления Халаку.

Система: Бросается Манипулирование + Интуиция. Жертва выполняет бросок на Силу воли со

сложностью, равной значению Веры Убийцы. Если результат броска Халаку оказывается выше, жертва прекращает все действия и сбегает от демона. Если бросок жертвы на Силу воли проваливается, она получает временное психическое расстройство. Жертва должна находиться в пределах нескольких ярдов от демона (количество ярдов определяется значением Веры демона). Если жертве удалось преодолеть обращение (бросок на Силу воли оказался успешным), на нее нельзя воздействовать этим же обращением до конца эпизода.

Мука: Демоны с высокой Мукой воздействуют не на отдельную цель, а на всех, кто находится на определенной территории (радиус территории равен значению Веры демона). Для каждой потенциальной жертвы выполняется бросок на Силу воли.

••• Забрать жизнь.

Прикосновение Убийцы означает смерть. Демон может возложить на тело живого существа руку и силой воли вырвать из этого тела душу, тем самым убив жертву. Это обращение может применяться и к демонам, но в этом случае оно не приводит к смерти, а вызывает сильнейший озноб, который поглощает жизненные силы демона.

Система: Для выполнения этого обращения Убийца должен прикоснуться к предполагаемой жертве. Тратится единица Веры, бросается Сила + Осведомленность. Количество успешных баллов сравнивается со значением Выносливости жертвы. Если количество успешных баллов выше значения Выносливости, жертва немедленно погибает. Если ниже, каждый успешный балл наносит жертве один уровень поверхностного повреждения, так как ледящее прикосновение Убийцы вытягивает силы из тела смертного. Если обращение направлено на другого демона и количество успешных баллов выше, чем значение Выносливости жертвы, каждый успешный балл означает уровень усиливающихся повреждений. Если количество успешных баллов ниже, каждый успешный балл наносит один уровень поверхностных повреждений.

Мука: Демонам с высокой Мукой нет необходимости прикасаться к своей жертве, чтобы выполнить это обращение. Ледящая ненависть распространяется от них во все стороны, останавливая сердца живых существ. Это обращение поражает всех на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры демона.

•••• Нежить

Это могущественное обращение заставляет функционировать тело, лишённое души и дыхания жизни. Создается своего рода зомби, полностью подчиняющийся Убийце.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Медицина. Все Физические характеристики ходячего трупа сразу после создания равны единице, дополнительные успешные баллы могут быть потрачены на увеличение этих характеристик. Эти создания не получают никаких штрафов к ранению в бою и постоянно используют свой полный запас бросков. Чтобы их уничтожить, нужно причинить им как минимум 10 уровней повреждений. Созданные таким образом зомби — безмозглые автоматы, полностью подчиняющиеся воле демона. Каждый раз, когда демон хочет, чтобы его зомби выполнил то или иное действие, выполняется бросок на Силу воли (сложность равна 7). Если персонаж контролирует более одного зомби, каждый ход его значение Силы воли делится между подчиненными созданиями. Если бросок оказывается неудачным, зомби продолжает выполнять то действие, которое выполнял ранее.

Демон может заложить в зомби определенный набор действий: одно действие на единицу Сообразительности демона. При этом тратится единица временной Силы воли. Так как такие

инструкции буквально впечатываются в мозг зомби, в них можно включить сложные маршруты передвижений или подробные описания внешности. Однажды запрограммированный зомби не воспринимает других команд. Если демон усилием воли заставляет зомби выполнить действие, не предусмотренное программой, программа стирается из мозга зомби.

Количество зомби, которое демон может поднять и контролировать одновременно, определяется его рейтингом Веры. Тела должны находиться в пределах нескольких ярдов от демона (количество ярдов равно значению Веры). Эффект от обращения длится до конца эпизода. Если демон захочет, он может сделать эффект от обращения постоянным, истратив единицу временной Силы воли на одно тело. Постоянный зомби функционирует до тех пор, пока не будет уничтожен, после чего его уже нельзя поднять.

Лишенные тел падшие могут завладеть оживленными телами с разрешения Убийцы или же попытаться подчинить себе запрограммированных зомби (для этого выполняется бросок на Силу воли). Новое вместилище демона сохраняет все признаки мертвого тела — веет, запах и физические свойства, если только на него не было направлено какое-либо обращение другого Знания.

Мука: Демоны с высокой Мукой наделяют своих созданий склонностью к насилию, создавая вечно голодных тварей, которых надо постоянно держать под контролем, иначе они начинают нападать на всех находящихся поблизости живых существ, в том числе и на самого Убийцу. Если не заложить в зомби определенную программу, он начинает впадать в бешенство всякий раз, когда демону не удается выполнить удачный бросок на Силу воли (сложность равна 8, бросок выполняется раз за ход). Этот бросок выполняется в дополнение к броскам, определяющим выполнение текущих приказов.

Намтар, Видение Смерти

Призрачные фигуры этих ангелов окутаны туманной дымкой, которая постоянно изменяет свои формы и порой может отразить мысли и эмоции ангела, представляя их в причудливых, порой пугающих образах. Они постоянно окружены пеленою молчания, кажется, будто их ступни никогда не касаются поверхности земли. Их кожа по белизне способна сравниться с алебастром, а лица постоянно скрываются в глубокой тени.

Видение Смерти наделяет следующими специальными свойствами:

- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара вороньих крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.
- ❖ **Улучшенная инициатива:** Инициатива персонажа увеличивается на два (2).
- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Без отражения:** Демон не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеопленку.

Мука: Намтар с высокой Мукой излучают холодную ауру смерти, которая безжалостно высасывает жизнь из всех, с кем соприкасается. Там, где они проходят, вянут цветы, дети теряют блеск в глазах, а старики чувствуют, как смерть сжимает их сердца костлявой рукой.

Видение Смерти обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Плащ теней:** Демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или движется под покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий обязан подчиняться правилам для Боя вслепую (см. Главу 9).
- ❖ **Смертельная хватка:** Дух демона продолжает цепляться за жизнь даже тогда, когда тело человека умирает. Получив восемь уровней летальных или усиливающих повреждений, демон может остаться в живых, если успешно выполнит бросок на Силу воли. В случае успешного броска он впадает в кому до следующего рассвета, после чего приходит в себя, обладая одним уровнем здоровья. Временная Вера при этом уменьшается на единицу.
- ❖ **Аура энтропии:** В присутствии демона цветы начинают вянуть, а живые существа испытывают сильнейший озноб, который лишает их сил. Смертные и другие демоны, находящиеся на определенном расстоянии (расстояние в ярдах равно значению Веры демона) от демона, выполняют бросок на Выносливость (сложность равна 6). Если бросок оказывается неудачным, они теряют один кубик из запаса бросков. Эффект от этой способности длится до конца эпизода.
- ❖ **Сопrotивление повреждениям:** Демон способен не обращать внимания на повреждения, которые обычно человека превращают в калеку. До конца эпизода он игнорирует все штрафы на ранение. Штрафы на повреждения, полученные в апокалиптической форме, начинают применяться после того, как демон вновь возвращается в форму человека.

Знание Душ

• Говорить с мертвыми

Это обращение позволяет Убийцам общаться с духами, обитающими в этом или потустороннем мире. Духи, попавшие под обращение, обязаны ответить демону и сообщить ему всю имеющуюся у них информацию.

Система: Бросается Манипулирование + Осведомленность. Дух может попытаться уклониться от обращения, выполнив бросок на Силу воли (сложность равна 9). Если обращение было успешно выполнено, дух обязан отвечать демону максимально правдиво. Убийца может воздействовать на любого духа в пределах слышимости. Длительность эффекта от обращения в ходах равна рейтингу Веры у Убийцы.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут выполнять это обращение, но духи, с которыми они входят в контакт, попадают под воздействие Муки и в течение нескольких дней после обращения враждебно относятся к живым существам. Выполняется бросок на Силу воли (сложность равна 9), если он оказывается неудачным, на несколько дней дух утрачивает покой и начинает преследовать живых (количество дней равно значению Муки демона).

•• Вызвать мертвых

Убийцы пользуются этим обращением, чтобы призвать души умерших. Зов демона распространяется на несколько городских кварталов. Вызванные таким образом духи обязаны явиться к демону, хотя бы они того или нет, и могут уйти только после того, как демон отпустит их.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Один успешный балл позволяет вызвать одного духа (если, конечно, в пределах действия обращения есть духи). Обращение действует на территорию, площадь которой в квадратных ярдах в десять раз превышает значение Веры демона. Духи немедленно

откликаются на зов демона. Они не могут уйти до тех пор, пока эффект от обращения не закончится или пока сам демон не отпустит их. Эффект от обращения длится до конца эпизода. По решению Рассказчика какой-нибудь особенно сильный или непокорный дух может попытаться вырваться из-под контроля демона. Для этого выполняется бросок на Силу воли (сложность равна значению Веры демона), результат которого сравнивается с количеством успешных баллов, полученных при броске Манипулирование + Лидерство.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут вызывать духов, но те попадают под воздействие Муки. Если бросок на Силу воли (сложность равна 9) оказывается неудачным, духи начинают испытывать враждебность по отношению к живым существам (количество дней равно значению Муки демона).

••• Повелевать мертвыми

Убийцы могут повелевать недостаточно сильными душами умерших, подчиняя их своей воле и заставляя выполнять приказы.

Система: Бросается Манипулирование + Лидерство. Убийца может подчинить себе любого духа, который оказался в пределах слышимости голоса демона. Дух может попытаться вырваться из-под контроля, выполнив бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если этот бросок оказывается неудачным, дух обязан как можно лучше выполнять все приказы демона. Длительность эффекта от обращения в ходах равна рейтингу Веры у Убийцы.

Мука: Демоны с высокой Мукой тоже могут подчинять себе духов, но их Мука искажает любое существо, вступившее с ним в контакт. Обезумевшие, агрессивные духи при первой же возможности набрасываются на живых существ. После того, как эффект от обращения прекращается, Рассказчик выполняет для духа бросок на Силу воли (сложность равна 8). Нужно, чтобы количество успешных баллов от этого броска было выше, чем количество ходов, которое дух провел под властью демона. В противном случае дух сохраняет враждебное отношение к живым в течение нескольких дней (количество дней равно значению Муки демона). Если бросок проваливается, дух навсегда сохраняет враждебность и неприязнь к живым.

•••• Привязать душу

Это обращение позволяет Убийце привязать лишнюю тела душу или демона, потерявшего носителя, к тому или иному физическому объекту, создавая таким образом артефакт, который не дает душе покинуть мир. В самые тяжелые годы Войны Гнева Убийцы пользовались этим умением, чтобы заключать души людей и поверженных ангелов в оружие и инструменты, создаваемые Аннуаками.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Осведомленность. Сложность зависит от того, какой именно предмет был выбран в качестве «якоря» для души. Самый эффективный способ удержать душу — это привязать ее предмету, который был дорог человеку, пока тот был жив. Сложность такой операции равна 6. Посторонние предметы усложняют процедуру, к тому же приходится учитывать, из чего они состоят. Например, заключение души в драгоценные камни и металлы, а также хрусталь, имеет сложность 7; заключение души в предметы, изготовленные из дерева, стекла и кости, имеет сложность 8. Очень сложно заключить душу в предметы, изготовленные из искусственных материалов (например, пластика), а также в сложные, связанные с высокими технологиями объекты, например, в компьютер (сложность в обоих случаях равна 9). Чтобы выполнить обращение, демон должен находиться в пределах определенного расстояния до заключаемого духа (расстояние в ярдах равно значению Веры демона). Предполагаемый «якорь» демон должен держать в руке. Дух может воспротивиться попытке запереть его в артефакте. Для этого он

выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, дух считается пойманным и не может взаимодействовать с окружающим миром до тех пор, пока артефакт не будет соответствующим образом настроен (см. Знание Кузнечного Дела).

Демоны, запертые в настроенных артефактах, по-прежнему обладают всеми своими врожденными способностями и могут пользоваться Знаниями (при условии, что у них имеется достаточный запас Веры). Все контракты, заключенные со смертными, остаются в силе. Длительность эффекта от обращения в днях равна рейтингу Веры персонажа. Эффект можно сделать постоянным, истратив единицу временной Силы воли. Если «якорь» уничтожается, дух немедленно становится свободным. Освободившиеся души смертных исчезают в неизвестном направлении или становятся привидениями, блуждающими по окрестностям (по решению Рассказчика). Освободившиеся демоны должны противостоять зову Бездны. Им приходится искать нового носителя или еще один «якорь», позволяющий закрепиться в этом мире (см. Главу «Системы»).

Мука: Демоны с высокой Мукой окутывают связываемые души покровом удушающей тьмы, заставляя их прочувствовать все «прелести» испытанной в Бездне агонии. Эти несчастные души страдают настолько сильно, что их отчаяние просачивается в мир людей, превращая артефакты в символы неудачи. У тех, кто прикасается к такому артефакту или носит его при себе, провалом броска считаются выпавшие единица и двойка.

•••• Поднять мертвого

Это обращение позволяет Убийце запереть душу в любом лишенном души теле. Таким образом душа вынуждена оставаться на земле, хотя и на непродолжительное время.

Система: Тратится единица Веры, бросается Выносливость + Осведомленность. Душа, которую Убийца хочет привязать к телу, должна находиться в непосредственной близости от него, при этом демон должен иметь возможность прикоснуться к телу, куда он хочет эту душу вселить. Человек, которому принадлежало тело, должен был умереть незадолго до выполнения обращения (в пределах 48 часов). В случае успеха душа вселяется в тело, исцеляет все имеющиеся у него повреждения и таким образом возвращается с мир живых. У вновь появившегося персонажа сохраняются Физические Атрибуты тела и Ментальные и Социальные Атрибуты души. Длительность эффекта от обращения в днях равна рейтингу Веры персонажа. Эффект можно сделать постоянным, потратив единицу постоянной Силы воли.

С помощью этого обращения можно вселять в тела демонов, лишенных носителей.

Мука: Демоны с высокой Мукой, выполняя это обращение, всегда передают часть своей Муки вселяемому духу, заставляя его страдать от ненависти и боли. После вселения Рассказчик выполняет для души бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки демона. В случае успешного броска новый персонаж получает временное психическое расстройство. Если бросок оказывается неудачным, персонаж страдает от постоянного психического расстройства. В случае провала персонаж превращается в сумасшедшего монстра, нападающего на всех живых до тех пор, пока его не уничтожат.

Для демона, которого таким образом пытаются вселить в новое тело, тоже выполняется бросок на Силу воли. Если бросок оказывается удачным, значение Муки у демона становится всего лишь на единицу меньше, чем у вашего Убийцы. В случае неудачного броска значения Муки демона и Убийцы уравниваются. В случае провала Мука вселяемого демона становится на единицу больше, чем у Убийцы.

Нергал, Видение Душ

Ангелы мира духов — это бледные, спокойные создания, чем-то напоминающие изображения человеческих святых — прекрасные, молчаливые и отстраненные. Как и остальные представители этого Дома, ангелы духов передвигаются совершенно бесшумно. Кажется, что они просто скользят над поверхностью земли. Их глаза, которые могут менять цвет от серого к черному, намекают на мрачный мир духов, существующий одновременно с миром людей.

Видение Душ наделяет следующими специальными возможностями:

- ❖ **Видеть призраков:** При успешном броске на Восприятие (сложность равна 6) ангелы могут видеть призраки смертных, задержавшиеся в мире людей. Призраки не могут от них скрыться.
- ❖ **Улучшенные Социальные характеристики:** Благообразная внешность ангелов увеличивает их социальные характеристики: Обаяние +2, Манипулирование +1, Внешность +1.
- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Крылья:** Из плеч персонажа вырастает пара вороньих крыльев. При полном развороте величина каждого крыла составляет треть от роста персонажа. Персонаж может планировать со скоростью, в три раза превышающей его скорость бега.

Мука: тела таких демонов запятнаны кровью умерших, их бледная кожа покрыта порята алыми и черными полосами. Их глаза напоминают сгустки запекшейся крови, а глосса похожи на завывания проклятых душ.

Видение Душ наделяет следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Плащ теней:** Демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или двигается под покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий обязан подчиняться правилам для Боя вслепую (см. Главу 9).
- ❖ **Голос проклятых:** Сложность всех бросков на Запугивание уменьшается на два (2).
- ❖ **Аура страха:** Демон окружен аурой страха, которая подавляет силу воли его врагов. Те, кто находится в пределах определенного расстояния от демона (расстояние в ярдах равно значению Веры демона), должны выполнить бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки демона). Если бросок оказывается неудачным, они теряют инициативу. Попавшие под воздействие ауры персонажи выполняют все действия в конце хода, в последнюю очередь. Каждый ход, пока человек или другой демон находятся под аурой, они должны повторять бросок на Силу воли. Нормальная инициатива восстанавливается после успешного броска.
- ❖ **Соппротивление повреждениям:** Демон способен не обращать внимания на повреждения, которые обычного человека превращают в калеку. До конца эпизода он игнорирует все штрафы на ранение. Штрафы на повреждения, полученные в апокалиптической форме, начинают применяться после того, как демон вновь возвращается в форму человека

Знание Сфер

- Чувствовать барьер

Ангелы сфер могут чувствовать толщину невидимого барьера между миром людей и миром духов на территории, равной территории городского квартала. Это дает возможность демонам селиться в тех местах, где такой барьер очень тонок или, наоборот, очень прочен.

Система: Бросается Восприятие + Осведомленность. Если бросок оказывается удачным, демон может указать на те территории, где барьер между мирами слишком тонок или прочен. Как правило, самый прочный барьер находится в тех местах, где меньше всего чувствуется влияние человеческой веры. Следовательно, в научной лаборатории, где холодный интеллект ставится превыше интуиции, барьер будет очень прочным, а на кладбище или церковном погосте — наоборот. Демон может получить информацию о территории, площадь которой в квадратных ярдах в десять раз превышает значение его Веры.

Мука: Демоны с высокой Мукой могут чувствовать только истончившиеся участки барьера, так как они слышат зов духов, находящихся за этим барьером.

•• Шаг за завесу

Это обращение позволяет Убийце пересечь барьер между мирами и попасть в мир духов, в это безжизненное отражение мира людей. В мире теней демон может пресекать огромные пространства со скоростью мысли. Возвращаясь в мир людей, он попадает в соответствующую точку пространства.

Это обращение также дает демону возможность поговорить с духами умерших, которые обитают за завесой.

Система: Бросается Ловкость + Осведомленность. Сложность броска зависит от толщины барьера в том месте, где демон проводит обращение. В местах наименьшего сопротивления (на кладбищах и погостах) сложность обращения равна 6. В старых домах, которые перевидали множество поколений жильцов, сложность обращения равна 7. Уход в мир духов из супермаркета имеет сложность 8. Попав в иной мир, демон может перемещаться над безжизненным ландшафтом со скоростью мысли. Бросается Ловкость + Атлетизм (сложность равна 8). Каждый полученный успешный балл дает демону возможность переместиться на одну милю за ход. Дороги и здания так же реальны для демона в мире теней, как и их аналоги в физическом мире. Убийца преодолевает препятствия и прокладывает маршрут точно так же, как бы он делал это в мире людей. Достигнув нужного ему места, демон может вернуться в мир смертных в соответствующей точке пространства, появившись как бы из ниоткуда. Все остальные действия в мире теней выполняются в соответствии с обычными правилами, но из-за бушующего в этом мире шторма сложность всех действий увеличивается как минимум до 8. Более того, каждый раз, проваливая бросок, персонаж теряет единицу временной Силы воли. Если демон потеряет всю Силу воли, ему придется покинуть тело человека-носителя. Тело возвращается в реальный мир, а душа демона вынуждена бороться с притяжением Бездны и искать себе новое пристанище (См. Главу 9).

Демон не может никого провести с собой в мир теней, как не может никого оттуда вывести.

Общение и взаимодействие с духами в мире теней происходит так же, как и с людьми в реальном мире. У духов есть свои отличительные черты и намерения, они могут быть склонны к общению или же всячески избегать его. Чтобы наверняка вступить в общение, Убийцы могут прибегать к Знанию Душ.

Мука: Демоны с высокой Мукой, проникая в иной мир, создают своего рода шов на барьере между мирами, которые привлекает беспокойных духов и позволяет им проникнуть в мир людей. Так образуются кратковременные, но крупные скопления духов. Шов остается на барьере несколько дней (количество дней равно значению Муки демона).

•• Тропюю призраков

Это обращение позволяет демону существовать одновременно в мире живых и мире духов. Он может взаимодействовать и со смертными, и с душами умерших и проходить сквозь предметы в обоих мирах.

Система: Бросается Выносливость + Осведомленность. Сложность броска зависит от толщины барьера в том месте, где демон проводит обращение. В местах наименьшего сопротивления (на кладбищах и погостах) сложность обращения равна 6. В старых домах, которые перевидали множество поколений жильцов, сложность обращения равна 7. Уход в мир духов из супермаркета имеет сложность 8.

Если бросок был удачным, демон переходит в неустойчивую неопределенную форму, которую способны видеть обитатели обоих миров. Он без какого-либо вреда для себя проходит сквозь материальные предметы (не повреждая при этом предметы). При этом он способен взаимодействовать с тем или иным миром в течение одного хода, если ему удалось удачно выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок на Силу воли был удачным, демон может разговаривать с людьми или духами, перемещать предметы, нападать или подвергаться нападению в том мире, в котором он предпочел проявить себя. Длительность эффекта от обращения в ходах равна рейтингу Веры персонажа. Персонаж не может никого увлечь за собой на эту «размытую границу» между мирами.

Мука: Демоны с высокой Мукой, выполняя это обращение, позволяют энергии шторма из мира духов просочиться в мир людей. Это приводит к появлению множества привидений.



••• Протянуть руку сквозь барьер

Убийца может протянуть руку через барьер, чтобы положить или взять в ином мире какую-нибудь вещь, все равно как человек протягивает руку, чтобы достать что-то со шкафа. Во время Войны Гнева это обращение использовалось очень часто, так как оно позволяло Убийцам надежно спрятать оружие и артефакты от врагов. Многие из спрятанных предметов до сих пор ждут того, кто сможет найти их.

Система: Тратится единица Веры, бросается Ловкость + Осведомленность. Сложность броска зависит от толщины барьера в том месте, где демон проводит обращение. В местах наименьшего сопротивления (на кладбищах и погостах) сложность обращения равна 6. В старых домах, которые переживали множество поколений жильцов, сложность обращения равна 7. Уход в мир духов из супермаркета имеет сложность 8.

Если бросок оказался удачным, персонаж может видеть сквозь барьер и может протянуть руку в иной мир — его рука в буквальном смысле слова исчезает с глаз смертных до тех пор, пока демон не вытащит ее из мира духов. Демон может поместить в иной мир или извлечь из него любой предмет, который можно поднять одной или двумя руками. Учтите, что с помощью этого обращения нельзя силой переместить в иной мир людей и других демонов. Убийца также может спрятать предметы из мира духов в реальном мире, скрыв их тем самым от призраков умерших (разумеется, эти предметы могут быть найдены обитателями мира людей).

Мука: Демоны с высокой Мукой, выполняя это обращение, могут впустить в мир живых шторм, бушующий в ином мире, что повлечет за собой странные и пугающие события. Если обращение было проведено успешно, Рассказчик выполняет бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки персонажа). Если бросок оказывается неудачным, ветер из иного мира проникает сквозь барьер. Все смертные, оказавшиеся поблизости, выполняют броски на Силу воли (сложность равна 8). Если эти броски оказываются неудачными, люди в ужасе разбегаются. Если такой бросок проваливается, смертные получают временное психическое расстройство.

•••• Пронзить барьер

С помощью этого обращения Убийца может создать временный проход между мирами, через который любой другой демон может попасть в мир теней, если, конечно, ему позволит создатель прохода.

Система: Тратится единица Веры, выполняется бросок на Выносливость + Осведомленность. Сложность броска зависит от толщины барьера в том месте, где демон проводит обращение. В местах наименьшего сопротивления (на кладбищах и погостах) сложность обращения равна 6. В старых домах, которые переживали множество поколений жильцов, сложность обращения равна 7. Уход в мир духов из супермаркета имеет сложность 8.

В случае успешного броска Убийца создает портал, через который любой демон может физически попасть в иной мир, чтобы общаться с духами умерших или странствовать по миру теней. Через портал может пройти столько демонов, сколько успешных баллов выпало при броске. Смертные и слуги не могут воспользоваться этим порталом. Демоны из других Домов более подвержены воздействию Вихря, чем Халаку, поэтому ангелы Седьмого Дома имеют определенные преимущества. Например, демоны из других Домов не могут путешествовать по миру мертвых с той же скоростью, что и Халаку. В ином мире они перемещаются с той же скоростью, что и в мире людей. Запас бросков у них сокращается наполовину (округляется с повышением), они теряют единицу временной Силы воли за каждый день пребывания в ином мире. Потеряв всю Силу воли, эти демоны впадают в кому. После этого их тела теряют единицу Выносливости за каждый день, пока они остаются в мире духов. После того, как Выносливость становится равна нулю, тело носителя умирает, а демон возвращается в Бездну. Проход, создаваемый при помощи этого обращения, существует только одни

ход и ведет только в одну сторону. Духи из иного мира не могут воспользоваться им, чтобы проникнуть в мир людей.

Мука: Демоны с высокой Мукой, выполняя это обращение, впускают в мир живых бушующий в ином мире шторм, который воздействует на территорию поблизости от прохода, позволяя духам мертвых проникнуть в мир живых и вызывает разнообразные проявления сверхъестественных сил. Этот эффект длится несколько дней (количество дней равно значению Муки демона).

Эрешкигаль, Видение Сфер

Ангелы второго мира — это создания с призрачными фигурами, их черты лица постоянно скрыты тьмой. Кажется, что сам воздух окутывает их, превращаясь в сотканный из ночной темноты покров, который заставляет вспомнить об облаченном в плащ перевозчике из мифов смертных. Их тонкие руки отличаются белизной и порой наводят на мысль о руках скелета. Эти ангелы двигаются без малейшего шума.

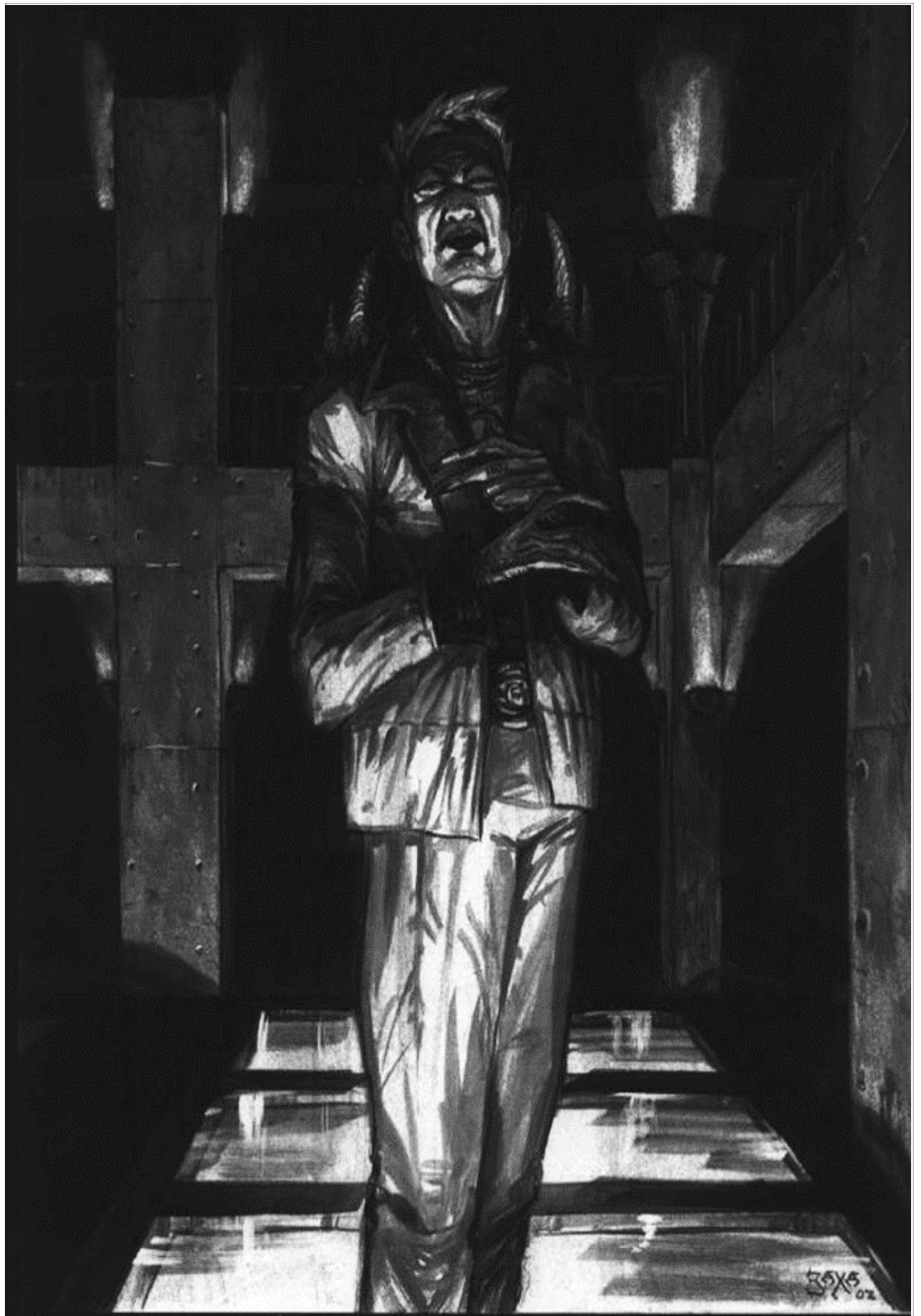
Видение Сфер наделяет следующими специальными способностями:

- ❖ **Точный расчет:** Персонаж всегда знает, где именно он находится по отношению к известным ориентирам вне зависимости от того, насколько далеко эти ориентиры расположены. Он никогда не теряет чувства направления, если только не попадает под искажающее пространство обращение, например, «Исказить Путь».
- ❖ **Без следов:** Сложность бросков на Маскировку уменьшается на 2 (два), передвижение персонажа никаким образом не отражается на том месте, по которому он идет. Он не оставляет следов и не задевает листву.
- ❖ **Повышенная Осведомленность:** Падший особенно остро чувствует ткань реальности. Сложность всех бросков на Осведомленность снижается на два (2).
- ❖ **Ловкие пальцы:** Персонаж отличается необыкновенной ловкостью рук. Кажется, что одним движением он извлекает предмет из воздуха, а вторым — заставляет его исчезнуть. При успешном броске на Ловкость + Атлетизм (сложность равна 6) демон может незаметно вытащить какую-то вещь из кармана или ловко спрятать ее.

Мука: Ангелы Сфер, подавшиеся Муке, являют собой ходячие воплощения земель мертвых. От них исходит аура потерь и отчаяния, которая холодит сердца смертных. У них мрачные, невыразительные голоса, а их незрячий взгляд заставляет вздрогнуть даже храбрейшего из храбрецов.

Видение Сфер обладает следующими способностями высокой Муки:

- ❖ **Плащ теней:** Демон закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть черты его лица при ярком свете и делает его почти невидимым ночью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на два (2) вне зависимости от того, стоит ли демон в тени или движется под покровом темноты. Если на персонажа совершается нападение, атакующий обязан подчиняться правилам для Боя вслепую (см. Главу 9).
- ❖ **Неутомимость:** Демон может идти или бежать, не чувствуя усталости и покрывая при этом невообразимые расстояния. До тех пор, пока тело демона находится в движении, он не чувствует слабости и голода.
- ❖ **Глас из могилы:** Сложность всех бросков на Запугивание уменьшается на два (2).
- ❖ **Ужасный взгляд:** Смертные и демоны, встретившиеся взглядом с Убийцей, выполняют бросок на Силу воли (сложность равна 7). Если бросок оказывается неудачным, они не могут выполнять никаких действий в течение хода.



35X5
02

Нарам-Син прошел через приемную и оказался в кабинете начальства. Арнольд Гортон, исполнительный директор и признанный гений корпорации ДупаСот, стоял у высоковольтного окна в конце застеленной роскошным ковром комнаты, явно наслаждаясь панорамным видом делового центра Лос-Анджелеса. Когда Нарам-Син присоединился к нему, он даже не шевельнулся, потому что так захотел демон. Несколько мгновений Дьявол изучал лицо человека, которое так и лучилось самогովольством. Нарам-Син никогда не был склонен к беседе, но высокомерие смертного сего немало позадавило.

«А ты себя людишь», – наконец сказал демон. Наблюдать, как выражение превосходства на лице смертного сменяется маской ужаса, было весьма приятно. Замечание демона было полностью оправдано: Гортон был одет в сшитый на заказ шелковый костюм, на мизинце у него красовалось кольцо с бриллиантом. Как сильно отличалась эта одежда от вечно помятой рюдахи из синтетики, которую смертный носил, когда работал младшим бухгалтером! Но человеческим меркам Гортон не звал бы называть высоким, но все же Нарам-Сину пришлось встать на цыпочки, чтобы пощупать шелковый жилет. Сам демон находился в теле невысокого китайца средних лет, чьи темные глаза прятались за круглыми стеклышками очков: «А слышал, что твоя новая должность предоставляет весьма... щедрые возможности».

«А получил больше, чем смел надеяться», – ответил Гортон, возможно, чересчур охотно. Машинально он приладил жилет ладной рукой, заставляя демона отпустить полоску шелковой ткани. «Когда я воспользовался заклинанием, они оказались полностью в моих руках». Гортон выпрямился и откинул со лба непокорную прядку волос. «А так долго ждал, чтобы показать этим жирным идиоткам, как именно надо вести здесь дела. Бы представить себе не можете, как это приятно – заставлять их ползать у тебя в ногах!»

«А тебя понимаю», – сказал демон без намека на иронию.

«Не то чтобы у меня сейчас было время ликовать», – Гортон отвернулся от окна и посмотрел на кипы бумаг, загромождавшие мраморную крышку стола. – «В компании куда больше проблем, чем я мог представить. Если не начать разбираться со всем этим, нам не миновать расследования в конгрессе». Он улыбнулся: «Разумеется, непродолжительная командировка в Вашингтон – и конгрессмены дудут есть у меня из рук».

«Не сомневаюсь», – холодно ответил Нарам-Син. – «Но ничего подобного ты сделать не будешь».

Гортон замолчал, всякое выражение самогովольства разом исчезло с его лица. «Прошу прощения?»

«Ты приложишь все усилия, чтобы скрыть противозаконные связи корпорации, равно как и любые улики, свидетельствующие о незаконной деятельности. Если захочешь, можешь поиметь с этих связей куш. Назавтра сядь за проделанную работу», – улыбке демона явно не хватало теплоты. – «Но все эти сделки и договоры остаются в силе».

Гортон некоторое время смотрел на демона, не в силах скрыть изумления: «Вы слышали, что я сказал? Если эти договоры останутся в силе, компания наступит конец, а кое-кто, включая меня, отправится в тюрьму».

Демон молча смотрел на него.

Гортон потряс головой: «Подождите. Тут что-то не так. Не могли же вы потратить на меня столько сил только затем, чтобы разорить компанию».

«Сил? Ты всерьез думаешь, что меня это так уж затруднило, Гортон?» – демон говорил спокойным голосом, сохраняя отсутствующее выражение лица. – «Сбросить звезды с неба – да, для этого мне пришлось бы потрудиться. Мне пришлось бы потрудиться, чтобы разрушить это нагромождение камней, которое вы, смертные, называете городом. Но для того, чтобы дать тебе силы, способные задушить этих жалких червей из Совета Директоров, мне не понадобилось приложить много усилий, можешь мне поверить. А хотел, чтобы эта компания разорилась со скандалом, который потрясет не только местные деловые круги, но и Вашингтон. А ты мне в этом поможешь».

Смертный не сводил с него широко распахнутых глаз: «Вы... вы не можете так поступить со мной. А если пожертвовал ради этого – браком, семьей, друзьями. Для меня все будет кончено».

Демон улыбнулся. Неволево-черные глаза сверкнули из-за круглых стеклышек.

«Доверьтесь мне, мистер Гортон. Все только начинается».

ГЛАВА 8. ПРАВИЛА

*Прощай, блаженный край!
Привет тебе, зловецкий мир!
Привет, Тенна запредельная!
Прими Хозяина, чей дух не устрашат
Ни время, ни пространство.
Он в себе
Обрел свое пространство и создать
В себе из Рай - Ад и Рай из Ада
Он может.*

- Потерянный рай. Джон Мильтон

У каждой игры есть свои правила. В игре-рассказе правила уступают по важности истории, но все же они имеют немалое значение. Правила составляют своего рода костяк игры, именно на них опирается Рассказчик, если ему требуется определить исход того или иного действия персонажа в ситуациях, когда честность является определяющим фактором. Рассказчик также может при помощи правил и бросков кубика вносить в игру определенный элемент неожиданности. В этом случае кубик представляет собой воплощение судьбы. В конце концов, в жестокой реальности далеко не все совершается так, как нам хочется.

Правила «Демонов: Падших», представленные в этой книге, помогут вам справиться со множеством возникающих в игре ситуаций, начиная от боевых сцен и заканчивая социальным взаимодействием. По вашему желанию вы можете подстраивать эти правила под себя, используя их лишь как направляющую. Помните, что именно Рассказчик имеет последнее слово во всех ситуациях. Он пользуется правилами как набором инструментов, которые могут поспособствовать развитию игры. Некоторые Рассказчики предпочитают соблюдать правила до последней запятой. Другие почти не прибегают к правилам и ведут игру, опираясь на собственную интуицию. Оба эти метода имеют право на существование, но все же в большинстве случаев Рассказчики придерживаются золотой середины. Только вам решать, как вы будете вести свою игру.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Время

То, как вы определяете течение времени в игре, во многом влияет на гладкость ее прохождения. Вы и ваши игроки придумываете события, описываете их и определяете результаты. Поэтому реальное время и время в игре сильно различаются между собой. Например, вступление вашего персонажа в бой может занять несколько минут реального времени и лишь несколько секунд игрового. В другой ситуации вы можете вложить недели игрового времени в несколько реально истекших минут, просто заявив, что ничего достойного внимания в этот период не происходило. Вы можете ускорить время, просто пропуская промежутки между серьезными событиями, или же заставить его двигаться со скоростью черепахи, когда вам требуется остановиться на жизненно важных моментах.

Течение игрового времени определяется сочетанием шести элементов:

- ❖ **Ход:** Самый маленький и при этом самый важный временной отрезок в игре. Это то время, которое требуется персонажу для выполнения действия. Ход может занимать от трех секунд до трех минут, в зависимости от скорости событий. Если рассказчик решает, что игра будет идти пошагово, он определяет, сколько времени занимает один ход. Эта величина должна быть одинаковой для всех игроков. Длина хода может различаться для разных событий, но для всех игроков в текущий момент она должна быть неизменной.
- ❖ **Эпизод:** Эпизод в игре напоминает сцену пьесы в театральной постановке. Рассказчик устанавливает декорации, а игроки разыгрывают свои роли. Эпизод развивается в одном месте и, как правило, охватывает только одно событие. Течение времени на протяжении всего эпизода может изменяться. Эпизод может быть разыгран пошагово или в реальном времени, Рассказчик по договоренности с игроками может ускорить часть событий, сохраняя при этом единство места и основного события.

Например: эпизод может начаться в реальном времени, когда ваши персонажи вламываются в здание офиса. Затем он может развиваться пошагово (персонажи оказались втянуты в перестрелку с рабами Привязанного к Земле). Затем события могут ускориться (идет описание осмотра территории), потом — снова вернуться в реальное время (персонажи обсуждают значение найденных улики).

- ❖ **Глава:** Главой можно назвать одну игровую сессию, когда Рассказчик ставит определенные задачи, а игроки пытаются выполнить их. Глава длится с того момента, когда вы садитесь за стол и входите в роль, и до той минуты, когда вы убираете кубики. Окончание каждой главы должно вызывать желание продолжить игру, но при этом глава должна обладать некоторой завершенностью.
- ❖ **История:** Историей называется завершенный рассказ, который может уложиться в одну игровую сессию, а может состоять из нескольких глав. У истории есть вступление, сюжет, включающий нарастание конфликта, и кульминация, после которой наступает развязка.
- ❖ **Хроника:** Хроникой можно назвать целостное сказание или сборник историй. Чтобы составить хронику, Рассказчик должен помнить о возможных вариантах развития персонажей, о сюжетной линии и возможных ее изменениях, которые позволят связать несколько историй в единое целое. Продолжая игру, вы и ваши товарищи составляете хронику, которая дает полную картину происходящих событий.
- ❖ **Разрыв во времени:** Если Рассказчик хочет ускорить события или пропустить определенный период времени, он использует прием разрыва во времени. Можно описать события, произошедшие за это время, но вам вовсе не обязательно разыгрывать их. Рассказчик может сказать что-то вроде: «Вы всю ночь наблюдали за церковью, но оттуда никто не вышел. Утром рядом с вами остановился патрульный автомобиль». За ночь ничего не произошло, поэтому нечего отыгрывать. Таким образом Рассказчик имеет возможность перейти к следующему интересному событию.

Простые действия

Вы отыгрываете своего персонажа, описывая совершаемые им действия. Это могут быть как простые действия, например, взгляд в ту или иную сторону, так и сложные, например, управление вертолетом. В зависимости от сложности действия Рассказчик может потребовать от вас бросить кубик, чтобы определить, насколько успешно вы справились. В данной игре единичное действие, выполняемое за один ход, называется простым действием (ниже описаны другие разновидности действий). В большинстве случаев действия автоматически считаются выполненными, так как они достаточно просты. Например, в обычных условиях разговор не представляет сложности. Но если вы запуганы до полного молчания, бросок кубика поможет определить, смог ли ваш персонаж преодолеть страх и заговорить.

Рефлексы

Некоторые поступки вашего персонажа не считаются действиями и не требуют целого хода. Такие поступки совершаются на уровне рефлексов и не требуют от вашего персонажа сознательных усилий или размышлений. Сюда входит использование Силы воли для достижения успеха в действии или поглощение повреждений, которое помогает избежать или проигнорировать ранения. Рефлективные действия никак не влияют на выполнение обычных действий в течение хода. Они совершаются мгновенно и выполняются даже в том случае, если все внимание вашего персонажа поглощено чем-нибудь другим.

❖ Броски кубика

У Рассказчика есть два способа определения результата ваших действий. Он может самостоятельно принять решение, если считает, что выбранный им вариант развития событий обогатит игру. Или он может попросить вас бросить кубик, чтобы результат действия был определен на случайной основе.

В игре «Демоны» используется кубик с 10-ю гранями, который можно купить в любом специализированном магазине. Каждому игроку требуется не менее 10 таких кубиков, а Рассказчику — еще больше.

❖ Рейтинги (значения)

Как уже говорилось в Главе 6, создание персонажа начинается с распределения баллов на его характеристики. Баллы позволяют определить врожденные способности персонажа, приобретенные навыки и жизненный опыт. Как у настоящего человека, у вашего персонажа есть свои сильные и слабые стороны. Он может метко стрелять из винтовки или вообще не знать, за какой конец ружья следует браться. На каждую из характеристик персонажа вы можете потратить от нуля до пяти баллов, получив в результате:

X — отвратительно.

***** — плохо.

****** — средне.

******* — хорошо.

******** — исключительно.

********* — превосходно.

Если значение того или иного навыка, таланта или знания равно нулю, это значит, что данной областью деятельности ваш персонаж никогда не интересовался. Один балл означает наличие общих знаний и навыков в данном вопросе. Два балла показывают, что ваш персонаж разбирается в той или иной области на уровне среднего человека. Три и более баллов показывают, что умения вашего персонажа превышают среднестатистические. Они могут быть хорошими, исключительными или превосходными.

Значение той или иной характеристики показывает, сколько кубиков бросает ваш персонаж при выполнении действия, связанного с этой характеристикой. Рассказчик решает, какая именно

характеристика учитывается при каждом конкретном действии. Он называет эти характеристики, а игрок бросает кубики (один кубик за каждую точку в значении характеристики). Количество бросаемых кубиков называется *запасом бросков*. Это количество меняется в зависимости от выполняемого действия и требуемых характеристик.

Обычно запас бросков равен сумме значений соответствующего *Атрибута* (например, *Силы* или *Интеллекта*) и соответствующей *Способности*. Иными словами, при определении успешности действия учитываются как врожденные способности, так и приобретенные умения. Чтобы упростить и уравновесить игру, не следует сочетать одновременно более одного *Атрибута* и одной *Способности*.

Если значение определенной *Способности* (*Навыка*, *Таланта* или *Познания*) равно нулю, *Рассказчик* может приравнять запас бросков игрока к значению соответствующего *Атрибута*. У персонажа остается шанс на успешное выполнение действия, хотя и незначительный. *Рассказчик* определяет, какой именно *Атрибут* влияет на успешность действия. Он может на единицу увеличить сложность броска (см. *Сложность*), чтобы показать возросшую трудность задачи. Учтите, что *Рассказчик* может не разрешить вам пользоваться уменьшенным запасом бросков, если он не видит в этом смысла.

У некоторых характеристик, как, например, у *Силы воли*, значение может быть равно 10, что превышает максимальное значение любого *Атрибута* или *Способности*. При составлении запаса бросков *Рассказчику* желательно избегать комбинации этих специфических характеристик с остальными. По большей части, эти характеристики используются по отдельности.

Другие характеристики, например, некоторые *Дополнения* (см. Главу 6), могут заменять те или иные *Способности* при формировании запаса бросков. Помните, что только *Рассказчик* решает, когда выполняются броски и как формируется запас бросков.

СЛОЖНОСТЬ

При выполнении броска нужно иметь величину, с которой можно сравнить результат, иными словами, сложность, которую можно превзойти или с которой можно сравняться. Сложность определяет *Рассказчик*, она может колебаться от 2 до 10. Зная сложность, игрок бросает кубики. За каждый кубик, результат на котором равен или превышает сложность, игрок получает один успешный балл. От количества успешных баллов зависит, насколько успешно персонаж справляется с тем или иным заданием. Для достижения минимального результата требуется один успешный балл. Чем больше успешных баллов было получено при броске, тем лучше у персонажа получается выполнить то или иное действие.

Базовая сложность любого задания равна 6. Чем меньше сложность, тем легче выполняется действие, и наоборот — чем выше сложность, тем труднее приходится персонажу. Если сложность действия не указана в *Книге правил* и не названа *Рассказчиком*, используйте базовую сложность.

❖ Сложность:

3 — легко (бег по тротуару).

4 — рутина (найти номер в телефонном справочнике).

5 — просто (невинная ложь незнакомцу).

6 — обычно (стрельба из ружья, вождение автомобиля, попытка идти по следу).

7 — напряженно (вождение в условиях города).

8 — трудно (преследование автомобиля).

9 — очень трудно (выполнение разворота на 180° при 60 милях в час).

❖ Успешные баллы:

Один успешный балл — минимум (сойдет и так).

Два успешных балла — средне (все в порядке).

Три успешных балла — нормально (действие успешно выполнено).

Четыре успешных балла — вам положен бонус.

Пять успешных баллов — никто не справился бы с этим лучше.

Помните, что последнее слово при определении сложности остается за Рассказчиком. Именно он определяет, является ли данное действие практически невозможным или невероятно простым. Сложность 10 выбирается для практически невыполнимого действия, где провал так же вероятен, как и успех. Сложность 2 означает действие, для выполнения которого персонажу вовсе не требуется прилагать усилий, поэтому в этом случае игроку не обязательно бросать кубики. Учтите, что к подобным крайностям следует прибегать как можно реже. В основном сложность колеблется от 3 до 9. При принятии решения важно учитывать различные факторы и конкретную ситуацию.

Результат «10» всегда означает успех, вне зависимости от сложности.

УСПЕШНЫЕ И НЕУДАЧНЫЕ БРОСКИ, ПРОВАЛЫ

При игре в «Демонов» выпавшие успешные баллы не всегда учитываются полностью. Если при броске на каком-то из кубиков был получен результат «1», количество успешных баллов уменьшается на единицу. Не важно, сколько успешных баллов у вас выпало изначально — если количество единиц превышает количество успешных баллов, персонажу не удастся выполнить действие. Если у вас выпало больше единиц, чем успешных баллов, никаких особых штрафов не назначается, но выпадение единиц при отсутствии успешных баллов означает, что у персонажа начались крупные неприятности.

❖ Неудачные броски

Жаль, но порой случается и такое. Возможно, при броске у вас не выпало ни одного успешного балла или количество выпавших единиц превысило количество успешных баллов. В этом случае персонажу не удастся выполнить задуманное действие. Он стреляет мимо цели, не может разобраться в причинах поломки двигателя, сворачивает в тупик или попадает в руки полиции. Неудачный бросок является неплохим поводом для огорчения, но все же не влечет таких катастрофических последствий, как провал.

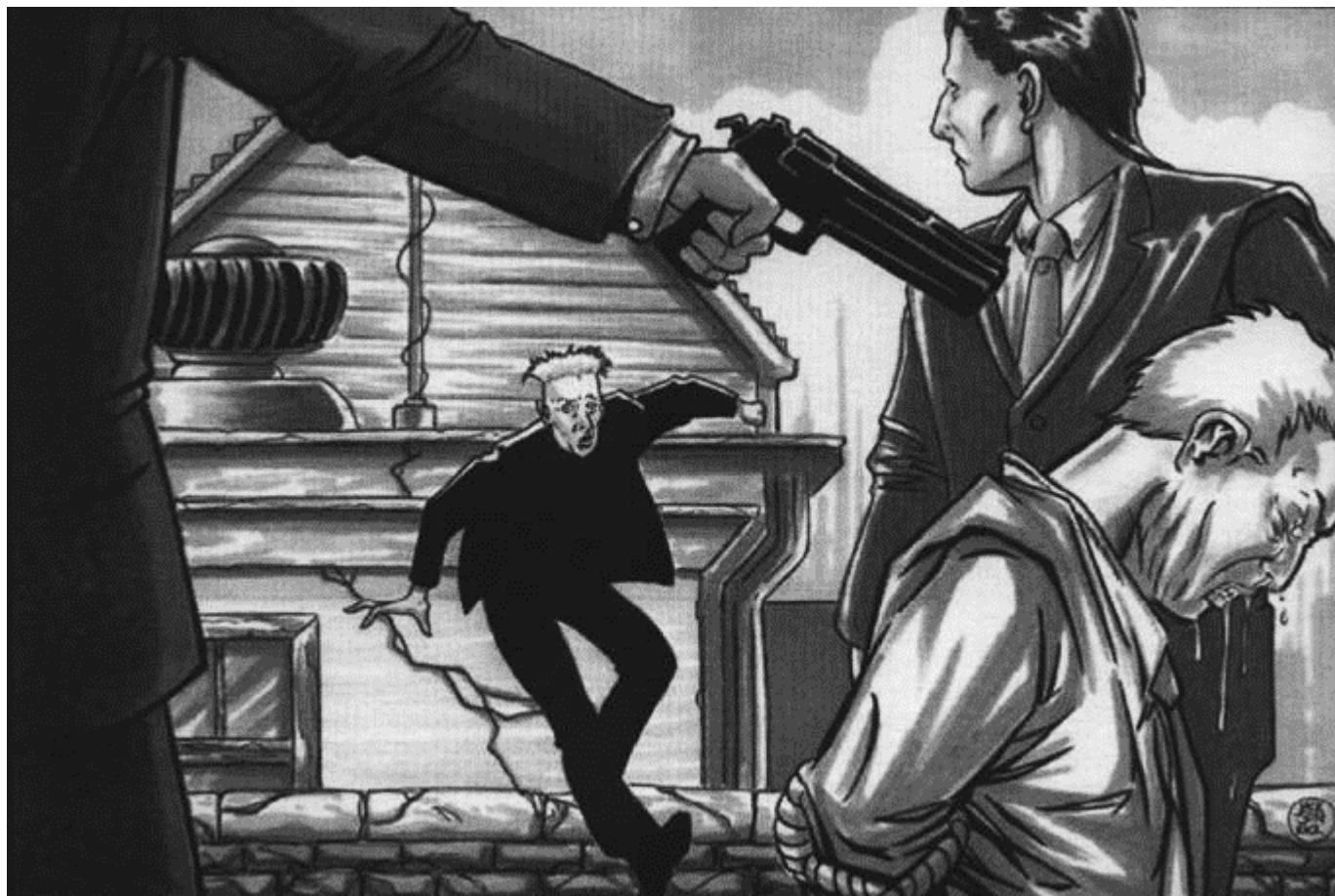
❖ Провал

Обычно выпавшая в результате броска единица уменьшает на один количество успешных баллов. Если при броске не выпало ни одного успешного балла, выпадение хотя бы одной единицы означает провал. Это не просто неудача, это настоящая трагедия. Персонаж не просто не может выполнить задуманное, но и его жизнь становится намного сложнее.

Рассказчик принимает решение о результатах провала. Случиться может все, что угодно, но, как правило, провал означает резкое ухудшение ситуации. В случае провала у персонажа может заклинить оружие, при попытке перепрыгнуть с крыши на крышу он может упасть. Просто неудачный бросок в этих ситуациях может привести лишь к промаху или к тому, что ваш персонаж повис на краешке крыши на кончиках пальцев. Неудачу и провал различает степень опасности. Неудача обычно означает небольшую угрозу, провал — большие неприятности.

По желанию Рассказчик может разнообразить последствия ваших провалов. Например, ружье все же стреляет, но при этом пуля отскакивает от кирпичной стены и рикошетом попадает в совершенно постороннего человека. Вместо того, чтобы оставить вашего персонажа висеть на краешке крыши, Рассказчик может сделать так, что он все же перепрыгнет через улицу — но тут же станет свидетелем мафиозных разборок.

Персонаж далеко не всегда погибает в случае провала, но его жизнь изменяется довольно резко. Умный Рассказчик пользуется провалами, чтобы повысить напряжение игры, ввести новых персонажей или придать толчок развитию уже существующих. Как справится ваш персонаж с тем, что от его пули погиб невинный ребенок? Провалы способствуют развитию сюжета.



❖ Множественные действия

Вашему персонажу приходится действовать очень быстро. Может ли он выполнять два действия одновременно? Что ж, можно попробовать. Давайте представим, что вашему персонажу требуется обогнуть угол, не прекращая стрельбы по экзорцисту — два действия за один ход. Оба действия могут оказаться не очень удачными из-за попытки выполнить их одновременно.

Чтобы выполнить множественное действие, перечислите все действия, которые собирается совершить ваш персонаж и укажите, в каком порядке вы будете выполнять броски. Персонаж может попытаться совместить сколько угодно действий, но чем больше их будет, тем сильнее рассеивается его внимание и тем меньше вероятность успеха каждого из них. Подсчитайте запас бросков для первого действия, затем вычтите из полученного результата количество действий, которые персонаж собирается совершить за ход. Бросок на первое действие выполняется с уменьшенным запасом бросков.

Определив исход первого действия, переходите ко второму. Подсчитайте запас бросков, вычтите из него количество действий, затем из полученного результата вычтите единицу. Для каждого последующего действия запас бросков определяется аналогичным образом. Иными словами, из запаса бросков на третье действие вычитается два дополнительных кубика, на четвертое — три и т. д. Если запас бросков уменьшился до нуля, персонаж не может выполнить действие.

❖ Автоматический успех

Кто согласится всю игру только бросать кубики? Ведь это отвлекает от развития сюжета и переключает внимание игрока с самой игры на ее правила. Поэтому мы предлагаем простой и быстрый способ определения удачи/неудачи, не требующий броска кубиков. Если ваш запас бросков превышает сложность действия, успех наступает автоматически. Учтите, что этот успех — минимален, он равносителен успеху, достигаемому при получении одного успешного броска. Если хотите, вы можете бросить кубики, но в таком случае вы рискуете получить неудачный результат или даже провал. Автоматический успех невозможен во время боя и напряженных моментов, в основном он применяется в ситуациях, когда задуманное действие может быть выполнено относительно легко.

Существует и еще один способ получения автоматического успеха при броске: вы можете потратить единицу Силы воли (см. соотв. раздел). Такая возможность предоставляется один раз за ход, причем следует помнить, что запас Силы воли ограничен, поэтому не следует прибегать к ней слишком часто. Этот способ желательно использовать в ситуациях, когда успех вам жизненно необходим.

❖ Повторная попытка

Настойчивость часто окупается, а вот неудачи могут привести к неуверенности в собственных силах, снижению самооценки и разочарованиям. Если персонажу не удалось задуманное действие, Рассказчик может предоставить ему второй шанс.

В большинстве случаев сложность каждой последующей попытки выполнить неудавшееся действие увеличивается. Чтобы отразить это в игре, Рассказчик увеличивает сложность каждой последующей попытки на единицу. Чем больше у вашего персонажа было неудачных попыток, тем выше становится сложность действия. Игрок может пытаться выполнить то или иное действие до тех пор, пока ему это разрешает Рассказчик, обращая при этом внимание на временные ограничения.

Постоянные неудачи делают то или иное действие невыполнимым. Сложность возрастает настолько, что вероятность успеха приравнивается к нулю, и вашему персонажу остается, фигурально

выражаясь, только биться головой об стену. В случае провала Рассказчик может прекратить повторные попытки, или, по желанию, объявить, что ваши инструменты испорчены, улики утеряны, нужный вам предмет полностью разрушен.

Применение этого правила зависит от природы выполняемого действия. Оно действует, когда ваш персонаж пытается взломать замок, в чем-либо убедить собеседника, прочесать парк, найти информацию по нужной теме в библиотеке или выпутаться из стягивающих его веревок. Но его нельзя применять при неудачной попытке застрелить кого-нибудь, обнаружить засаду, поймать летящий мяч, заметить улику или выполнить любое другое подобное действие, преуспеть в котором можно лишь однажды.

СОСТАВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Для начала игры в «Демонов» вполне достаточно приведенных выше основных правил. Ниже предлагаются различные способы разрешения запутанных ситуаций, что расширяет возможности применения этих правил. В трех следующих разделах описываются методы выхода из возникающих сложных ситуаций. Примеры составных действий приведены в Главе 9.

❖ Длительные действия

Иногда вашему персонажу придется выполнять действия, требующие длительного везения, например, карабкаться по скале или выслеживать в лесу хищника. Один бросок не может полностью определить исход такой ситуации. Даже если вашему персонажу сопутствует частичный успех, он просто не успеет завершить действие за один ход. Для таких случаев вводятся правила по длительным действиям. В отличие от простых действий, для выполнения которых требуется только один успешный балл, для минимально возможного завершения длительных действий требуется несколько таких баллов. Скорее всего, игроку придется бросать кубики несколько раз.

Если ваш персонаж пытается выполнить длительное действие, Рассказчику следует определить, сколько успешных баллов требуется для минимального успеха. Затем игрок один раз за определенный период времени (определяется Рассказчиком) бросает кубики. Это повторяется до тех пор, пока игрок не наберет нужного количества успешных баллов. Такой метод не только позволяет определить, было ли выполнено действие, но и указывает на продолжительность его выполнения. Рассказчик может заставить игрока бросать кубики один раз за ход, за час или даже день. Время зависит от природы желаемого действия и сроков его выполнения в обычных условиях.

В большинстве случаев ваш персонаж пытается выполнить действие так долго, как вам захочется, хотя при желании время выполнения можно и ускорить. Время можно сократить, уложив события дня в несколько часов. Если ваш персонаж временно отвлекается на другие действия, Рассказчик может решить, что часть набранных им успешных баллов утеряна из-за того, что ему пришлось переключить внимание. Возможно, вам даже придется начинать набор баллов с нуля.

Чем больше баллов вам надо набрать, тем больше вероятность провала и того, что действие не будет завершено. В случае провала Рассказчик может отказать вам в повторной попытке. Задуманное персонажем не удалось, оборудование поломалось, последствия провала оказались просто катастрофическими.

❖ Противостояние

Иногда случается так, что ваши действия мешают другому персонажу и тот пытается предотвратить их. При подобном столкновении интересов один бросок кубиков не помогает решить проблему. Подобное противостояние вынуждает сравнивать характеристики обоих персонажей, чтобы определить, кто же вышел победителем (простым примером противостояния можно считать перетягивание каната). Вы и ваш противник выполняете броски с равной сложностью (иногда сложность может быть равна значению определенной характеристики противника). Выигрывает тот, кто набирает больше успешных баллов.

При подсчете конечного результата каждый полученный оппонентом балл уменьшает набранное вами количество успешных баллов на один (как в случае выпадения единицы). Если, к примеру, вы набрали четыре балла, а ваш противник — три, вы выполняете действие, но с минимальным успехом. Хотя ваш противник не в силах остановить вас, он все еще может помешать вам. При противодействии редко удается выполнить действие «на отлично».

Порой найти выход из ситуации помогает сочетание противостояния и длительного действия. Некоторые ситуации противостояния — автомобильные погони, споры, соревнования по выпивке, состязания по кик-боксингу — длятся довольно долго и для их разрешения требуется выполнить несколько бросков. В таких случаях вы и ваш оппонент выполняете несколько бросков на противостояние, но полученные результаты не сравниваются между собой, а складываются. Тот, кто первым наберет установленное Рассказчиков количество успешных баллов, считается победителем.

Иногда Рассказчик может отказаться от множественных бросков при длительном действии, если посчитает, что это вредит игре. Для принятия решения по ситуации может быть достаточно одного броска на противостояние.

❖ Работа в команде

В некоторых случаях вероятность успеха повышается, если персонажи работают в команде. Объединение имеет смысл, например, при поднятии тяжестей, исследовании по определенной теме, попытке вышибить дверь, запугать кого-нибудь или решить загадку. Все игроки выполняют броски, затем результаты бросков складываются. Учтите, что складываются результаты, а не запасы бросков. Каждый игрок выполняет бросок по отдельности. Если один из игроков проваливает бросок, вся попытка выполнить действие оказывается под угрозой.

Золотое правило

Играющим в «демонов» важно помнить — игрой управляете именно вы. Если правило вам не подходит, измените его или просто не используйте. Последнее слово в этом вопросе всегда остается за Рассказчиком, которому, тем не менее, следует помнить, что правила позволяют повысить качество игры.

Правила, изложенные в данной книге, не являются догмой. Каждая игра проходит по-особому. Кого-то интересует только сюжет, и тогда успех или провал действия зависит от решений игрока, который стремится обогатить и расцветить историю. Другие предпочитают пользоваться кубиками и четко следовать правилам, что позволяет повысить занимательность и напряженность игры. Третьи выбирают золотую середину. Только вам решать, какой из этих способов вас устраивает.

Наше золотое правило таково: «Играй с удовольствием!»

Разновидности действий

Действие	Пример	Описание
Простое	Нанести удар, увернуться от пули	Единственный шанс на успех или неудачу, успех определяется одним броском. Рассказчик устанавливает сложность броска и определяет, какие характеристики влияют на размер запаса бросков. Возможен автоматический успех.
Длительное	Вскрабкаться на скалу, выследить зверя в лесу	Действие занимает некоторое время, на каждом этапе возможен как успех, так и неудача. Чтобы набрать нужное количество успешных баллов, выполняется несколько бросков. При длительном действии возрастает вероятность провала.
Противостояние	Совершить карманную кражу или обезоружить противника	Два персонажа противостоят друг другу. Каждый из них выполняет бросок с одинаковой сложностью или сложностью, равной значению определенной характеристики оппонента. Сравнивается количество успешных баллов, разница между ними определяет степень успеха.
Длительное + Противостояние	Хитрый обман, борьба	Чтобы достигнуть успеха, персонажи выполняют несколько бросков по правилу противостояния. Побеждает тот, кто первым набирает установленное Рассказчиком количество успешных баллов.

ПРИМЕРЫ БРОСКОВ

В процессе развития игры персонажи будут выполнять самые разнообразные действия. В системе правил учтены многие варианты развития событий, к тому же, мы постарались сделать ее максимально гибкой. Более 270 вариантов сочетания Способностей и Атрибутов дают вам возможность выбора при принятии решения по определенной ситуации. По своему желанию вы можете ввести новые Таланты, Навыки и Познания, которые, на ваш взгляд, будут точнее соответствовать образу персонажа. Ниже приводятся примеры разнообразных действий, которые вы можете выполнять в процессе игры.

- ❖ Вам нужно убрать ветку, перегородившую дорогу, до того, как подъедет преследующий вас автомобиль. Бросается Сила + Атлетизм, сложность равна 8.
- ❖ Директор галереи искусств пригласил вас на прием. Чтобы завоевать его доверие, вам нужно произвести на него впечатление своим вкусом и чувством стиля. Бросается Манипулирование + Этикет (сложность равна сочетанию Восприятие + Этикет у директора).
- ❖ Вы успешно вломились в здание офиса, но с минуты на минуту должен появиться совершающий обход охранник. Ну и где у нас нужный файл? Раз за ход бросается Знание Компьютера + Сообразительность (сложность равна 8). До появления охранника у вас имеется пять ходов, за которые вы должны набрать 12 (двенадцать) успешных баллов.
- ❖ Слуга Привязанного охраняет вход, но вам, пожалуй, удастся проскользнуть в здание, если она отвернется. Бросается Ловкость + Маскировка, результат сравнивается с броском слуги на Восприятие + Бдительность (сложность каждого из бросков равна запасу бросков у противника). В случае успеха вы незамеченным проходите мимо охраны.
- ❖ Члены некоей секты находятся в замешательстве после смерти своего лидера, так что у вас есть шанс взять их под контроль. Все зависит от сегодняшней проповеди. Бросается Манипулирование + Выразительность (сложность равна 7).
- ❖ Вы знаете, что наркопритон находится где-то рядом, но найти его достаточно сложно. Каждые пять минут выполняется бросок на Восприятие + Знание улиц (сложность равна 7), всего требуется набрать 10 (десять) успешных баллов.

- ❖ Вам еще двенадцать часов ехать по пересеченной местности, а вы — единственный, кто может управлять внедорожником. За каждый час езды бросается Выносливость + Вождение (сложность равна 7). Чтобы без остановок добраться до места назначения, вам требуется набрать 12 (двенадцать) успешных баллов.
- ❖ Вам нужно отвлечь толпу, чтобы ваши помощники могли беспрепятственно проскользнуть мимо нее. Вы забираетесь на сцену и начинаете богохульствовать и ругаться. Бросается Внешность + Актерство, сложность равна 6.
- ❖ Как такой идиот мог получить доступ к правительственным складам вооружения? Придется выяснить, кто из сенаторов покровительствует убийцам. Бросается Сообразительность + Политика, сложность равна 6.
- ❖ Время разговоров прошло. Настало время стрельбы. Бросается Ловкость + Огнестрельное оружие, сложность равна 6.
- ❖ Этот спятивший оккультист владеет нужной вам информацией. Удастся ли вам обмануть его и вытянуть из него необходимые сведения? Бросается Манипулирование + Оккультизм, сложность равна 8.
- ❖ Вы знаете, что лежащее перед вами мертвое тело содержит ответ на загадку. Вопрос в том, хватит ли вам силы воли произвести полное вскрытие до тех пор, пока не станет слишком поздно. Каждый час бросается Выносливость + Расследование (сложность равна 7), всего требуется набрать 15 (пятнадцать) успешных баллов.
- ❖ Полицейский приказывает вам съехать к обочине и остановиться, но вы не можете позволить ему обнаружить труп, лежащий у вас в багажнике. Удастся ли вам заговорить ему зубы, убедив, что вы — простая студентка, возвращающаяся в колледж? Бросается Внешность + Хитрость (сложность равна сумме значений Восприятие + Хитрость у полицейского).
- ❖ Кто-то запустил в ваш компьютер вирус, который медленно пожирает хранящуюся на дисках информацию. Удастся ли вам остановить вирус до того, как он уничтожит все данные? Каждые пять минут бросается Интеллект или Сообразительность + Знание компьютера (сложность равна 6), всего требуется набрать 10 (десять) успешных баллов. Чем больше времени это у вас займет, тем больше информации вы потеряете.
- ❖ Вы уронили сотовый телефон на асфальт. Удастся ли вам отремонтировать его? Бросается Ловкость + Технология, сложность броска равна 8.
- ❖ На улицах пропадают люди, но свидетели предпочитают хранить молчание. Сможете ли вы убедить одного из них, что вы стремитесь помочь? Бросается Обаяние + Знание улицы, сложность равна 7.
- ❖ Вам удалось проникнуть в хорошо охраняемое здание. Можете ли вы определить, какие системы безопасности призваны помешать незванным посетителям выйти из здания? Бросается Восприятие + Безопасность (сложность равна сумме значений Интеллект + Безопасность у наладчиков систем безопасности компании).

ПРИНЯТАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

Слова, слова, слова. Ниже дается определение некоторых терминов, используемых в книге правил.

- ❖ **Атрибут:** одна из характеристик, между которыми вы распределяете баллы при создании персонажа и которая влияет на имеющийся у вас запас бросков. Атрибуты определяют врожденные характеристики вашего персонажа, например, Силу, личное Обаяние или Интеллект.
- ❖ **Баллы опыта:** в игре ваш персонаж получает определенное количество единиц опыта, которые затем игрок использует для увеличения значений тех или иных характеристик. Баллы опыта отражают процесс накопления и шлифовки знаний и умений. Подробнее см. выше.

- ❖ **Вера:** особая характеристика, имеющаяся только у демонов. Определяет запасы их сверхъестественной энергии. Вера может быть как постоянной, так и временной (см. выше).
- ❖ **Действие:** это тот или иной поступок вашего персонажа, например, зарядка ружья, остановка у заправочной станции, внимательное изучение предмета. Описывая, что ваш персонаж делает или собирается делать, вы описываете действие. Разные действия занимают разное время.
- ❖ **Длительное действие:** этот тип действия предполагает, что игроку необходимо за несколько бросков и определенный период времени набрать установленное количество успешных баллов.
- ❖ **Дополнение:** характеристика, выбираемая при создании персонажа, которая определяет некоторые стороны его жизни и не связана напрямую со Способностями и Атрибутами. В качестве Дополнения могут выступать знакомства, имеющиеся у вашего персонажа (Союзники и Контакты), его известность (Слава).
- ❖ **Единицы:** некоторые характеристики, например, Сила воли, в течение игры могут увеличиваться или уменьшаться. Чтобы различать постоянный рейтинг такой характеристики и ее текущий уровень, последний получил название единиц или запаса. Постоянный рейтинг точками отмечается в листе персонажа, текущий уровень — в специально отведенных для этого клетках.
- ❖ **Запас бросков:** количество кубиков, которые вы бросаете при определении успеха или неудачи действия. Это количество определяется значением соответствующих характеристик, плюс-минус модификаторы. Задействованные характеристики определяются Рассказчиком.
- ❖ **Здоровье:** характеристика, показывающая, насколько изранен ваш персонаж. Влияет на запас бросков.
- ❖ **История:** композиция из нескольких взаимосвязанных эпизодов. Обычно состоит из введения (экспозиции), развития конфликта, кульминации и развязки.
- ❖ **Команда:** группа игроков, включая Рассказчика.
- ❖ **Мука:** эта характеристика показывает, насколько измучена и истерзана душа демона, насколько далеко он отошел от состояния благодати. В течение игры рейтинг Муки увеличивается или уменьшается. Подробнее см. выше.
- ❖ **Неудача:** если при броске вы не набрали ни одного успешного балла и не получили ни одной единицы, считается, что персонажа постигла неудача и он не смог выполнить задуманное. Неудача, в отличие от провала, не влечет за собой никаких катастрофических последствий.
- ❖ **Персонаж:** для игры в «Демонов» вы создаете персонажа, которым затем управляете в игре. У персонажа есть определенные характеристики, отражающие его способности, жизненный опыт и черты характера. Рассказчики также создают персонажей, которые действуют в историях и взаимодействуют с персонажами игроков.
- ❖ **Преимущества:** в эту категорию включаются Дополнения и другие, более загадочные возможности, имеющиеся у демонов.
- ❖ **Провал:** если при броске у вас не выпало ни одного успешного балла и выпала хотя бы одна единица, ваш персонаж проваливает задуманное действие, и последствия этого провала могут быть катастрофическими. Если выпало несколько успешных баллов — даже с учетом того, что их количество уменьшается на количество выпавших единиц, — это неудача, а не провал. Провал намного хуже обычной неудачи.
- ❖ **Простое действие:** действие, для выполнения которого требуется только один успешный балл. Обычно касается только одного игрока. Большее количество успешных баллов означает, что действие было выполнено не просто успешно, а очень хорошо.
- ❖ **Противостояние:** если другой персонаж мешает вашему персонажу выполнить действие, возникает ситуация противостояния. Оба игрока бросают кубики и сравнивают полученный результат. Побеждает тот, кто набирает больше успешных баллов.
- ❖ **Разрыв во времени:** воображаемый период игры, в течение которого ничего существенного не происходит. Игроки могут «прокрутить» события, произошедшие в этот период, и перейти к более важным событиям.

- ❖ **Рассказчик:** один из игроков, взявший на себя обязанность по созданию внутреннего мира игры и направлению ее развития. Рассказчик описывает место и время действия, принимает решения по применению правил и отыгрывает роли друзей и врагов основных персонажей. Он наблюдает за игрой. Именно ему принадлежит последнее слово при принятии решений по применению правил.
- ❖ **Рейтинг:** если в единицах выражается временное значение характеристики, термин «рейтинг» относится к ее постоянному значению. Это относится в основном к таким характеристикам, как Сила воли.
- ❖ **Рефлекторные действия (рефлексы):** в некоторых случаях для определения успешности надо бросать кубики, но действиями поступки персонажа не считаются и не занимают весь ход. К таким действиям относятся броски на поглощение ранений и Силу воли.
- ❖ **Сила воли:** показывает, насколько ваш персонаж уверен в себе и может себя контролировать. Сила воли отличается от большинства характеристик, так как игрок чаще просто тратит единицу Силы воли, а не бросает на нее кубики.
- ❖ **Система:** любой набор правил, используемый в определенной ситуации для определения результатов броска и разрешения конфликта.
- ❖ **Способность:** одна из характеристик, между которыми вы распределяете баллы при создании персонажа и которая влияет на имеющийся у вас запас бросков. Способности определяются врожденным Талантом, приобретенными Навыками и Познаниями. В качестве примера можно привести Эмпатию, Огнестрельное оружие и Медицину.
- ❖ **Уровень сложности:** определяемая Рассказчиком величина, с которой игрок сравнивает результаты броска. Для достижения успеха результат должен быть равен этой величине или превосходить ее. На уровень сложности могут влиять различные модификатора.
- ❖ **Успешный балл:** любой выпавший при броске кубика результат, который равен или превышает уровень сложности.
- ❖ **Характеристика:** при создании персонажа игрок распределяет имеющиеся у него баллы между различными свойствами персонажа. Эти свойства, называемые характеристиками, определяют приобретенные Способности, врожденные Атрибуты и имеющиеся Дополнения.
- ❖ **Ход:** отрезок времени длительностью от трех секунд до трех минут, в течение которого выполняются действия и происходят определенные события. Грубо говоря, ход — это время, которое требуется вашему персонажу для выполнения одного действия. Продолжительность хода должна быть одинаковой для всех игроков.
- ❖ **Хроника:** разветвленная схема игры, ее общая картина. Хроника — это история, рассказанная от начала и до конца, объединенная одним городом, общим набором персонажей или единством сюжета.
- ❖ **Эпизод:** действия, которые, как правило, протекают в одном месте в определенный период времени. Эпизод часто разбивается на ходы.



Он проснулся во тьме, залудоко под землей.

Храма, который когда-то был возведен в его честь из мрамора с золотыми прожилками, больше не существовало. Место его упокоения было покрыто тысячелетним слоем грязи и камней. Его жрецы давным-давно обратились в прах, его поклонников мстительный Бог рассеял по всему миру, память о кровавых ритуалах, превозносивших его деяния, сохранилась лишь в виде сносок в старых пожелтевших книгах. Но договоры, заключенные в залудокой древности, обещания верности в обмен на десятилетия процветания и власти все еще не были нарушены. После того, как он пробудился в своем месте из изукрашенной драгоценными камнями кости, он воззвал к потомкам верных, призывая их к себе.

За время его сна земля, в которой он покоился, сменила множество имен. Сейчас ее называли Анатолией, западной частью Турции. Первые верные прибыли через два дня. Это были крестьяне, чьи оливковые плантации располагались лишь в нескольких милях отсюда. Сейчас они устанавливали палатки на холме, под которым он покоился и который пользовался дурной славой. Следом прибыли два преуспевающих бизнесмена из Греции. Через день после этого появилась семья из четырех человек, проживавшая на юге Франции. Все вновь прибывшие приветствовали друг друга, словно во сне, и вскоре ночи заполнились жуткими заклинаниями на языке, который Земля в последний раз слышала в дни своей юности.

Через неделю прибыл человек из Англии. Он посадил вертолет своей компании на поле неподалеку от холма. Остальные пригласили его в свои палатки и устроили пир в его честь, потому что в его жилах текла кровь старшего жреца, кровь, проследить которую можно было до залудокой древности. Они танцевали в его честь в колдовском лунном свете, а на следующий день, когда взошло солнце, прибыла первая из принадлежащих ему землеройных машин.

Они работали днем и ночью, разрывая холм. В середине следующего дня ковш бульдозера задел первый из камней, некогда лежавших в фундаменте храма. К тому времени, когда солнце скрылось за горизонтом, верные столпились у входа в склеп, читая услышанные в снах молитвы.

Они вынесли его угод на ночной воздух, под кроваво-красный свет луны, высоко поднимая его над головой и выкрикивая его имя. Опьяненные триумфом, они танцевали среди разбросанных камней храма и вонзали в свои тела иззудренные ножи из коралла, поливая его угод солончатой кровью. Затем, когда наступила полночь, англичанин взял угод на руки и произнес слова, которые, подобно червям, шевелились у него в голове.

Демон, затаившийся в угод, встрепенулся. Его сущность перетекала в человека, заполняя его плоть и кровь, заставляя тело увеличиваться в размерах. Он возвышался над толпой, и его рост в два раза превышал рост любого человека. Кожа чернела и трескалась, сосуды рвались, из них вырывались потоки кипящей крови.

Белиал, Великий Зверь, посмотрел на своих обескровленных последователей, и в ночи раздался его протяжный вопль.

ГЛАВА 9. СИСТЕМА

Есть только два вида людей – те, кто говорит Богу: "Да будет воля Твоя", и те, кому Бог говорит: "Да будет твоя воля". Все, кто в аду, сами его выбрали. Ни одна душа, упорно и честно жаждущая радости, туда не попадет.

- Расторжение брака. К. С. Льюис

Игра «Демоны: Падшие» подразумевает отыгрыш и развитие сюжета. Хотя кубики порой отвлекают нас от игры и заставляют вернуться к реальности, они также помогают развивать историю. Бросок кубиков отражает разнообразные случайности и позволяет учитывать слабые и сильные стороны персонажа. Многие Рассказчики стремятся свести количество бросков к минимуму, но все же порой без кубиков не обойтись. В этой главе приводятся принципы использования кубиков в условиях мирных действий и боя, при определении повреждений и степени выздоровления.

Приведенные ниже системы помогут разрешить многие ситуации, возникающие в процессе игры. Они облегчают процесс определения результатов действия и позволяют вам как можно быстрее вернуться к игре. Если вам кажется, что другие системы будут работать лучше, пользуйтесь тем, что вам больше нравится. К тому же, если игрок предложит нестандартный и поражающий своей новизной выход из ситуации, Рассказчик может засчитать ему автоматический успех.

СИСТЕМЫ ДЕЙСТВИЙ

История развивается через действия и взаимодействие персонажей. Частью обязанностей Рассказчика является направление действий персонажа, которые должны выполняться в определенном порядке и не противоречить логике развития, а также описание последствий этих действий. Рассказчик определяет сложность действий и следит за бросками, чтобы убедиться, что они в точности соответствуют условиям действия.

На результат бросков влияют многие модификаторы. Уровень сложности может изменяться в зависимости от ситуации. Возможно, кто-то открыто пытается помешать вашему действию, возможно, умственные и физические способности вашего персонажа по какой-либо причине уменьшились или возросли. Атрибуты и Способности, учитываемые при создании запаса бросков, тоже могут изменяться под воздействием ситуации. При выполнении броска Рассказчик принимает несколько важных решений. Поначалу эти решения могут показаться излишними и чрезвычайно трудоемкими, но приведенные в этой главе системы помогут вам разобраться с ними и быстро воплотить в жизнь. Если ничего другого не остается, положитесь на свой здравый смысл и постарайтесь получить удовольствие от игры. Даже если кубики упали неудачно, те игроки, персонажи которых имеют специализацию по определенному Атрибуту и у которых выпала хотя бы одна «десятка», могут выполнить дополнительный бросок.

При определении запаса бросков Атрибуты и Способности обычно комбинируются в соответствии с правилами. Учтите, что у персонажа может и не быть нужной для выполнения действия Способности. Игрок может воспользоваться другой Способностью, которая, по его мнению, подходит в данной ситуации, или же положиться на удачу и использовать только значение Атрибута. Это значительно усложняет действие, а порою делает его просто невыполнимым (см. выше).

Многие из предложенных ниже систем учитывают не только простые действия, ведь в некоторых случаях для достижения результата требуется потратить немало времени и приложить

определенные усилия. В случае неудачи можно предпринять повторную попытку, хотя при этом сложность действия может увеличиться за счет штрафов (см. «Повторная попытка»).

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

В отличие от рефлекторных действий, автоматические действия не требуют броска кубика. Они отнимают время и требуют внимания персонажа, но так как сами по себе они очень просты, бросок кубика становится излишним. В нормальных условиях ваш персонаж без труда выполнит следующие действия:

- ❖ **Встать на ноги:** ваш персонаж может встать с земли или из сидячего положения без броска, если ему ничто не мешает. Подъем занимает один ход и считается полным действием. Если одновременно персонаж пытается выполнить еще одно действие (например, выстрелить), применяются правила по множественному действию (см. выше). В таком случае успешность вставания определяется броском на Ловкость + Атлетизм (сложность равна 4).
- ❖ **Движение:** персонаж может идти или бежать трусцой. Обычным шагом он проходит семь ярдов за один ход. При беге трусцой он пробегает $12 + \text{Ловкость}$ ярдов за ход, при скоростном беге — $20 + (3 * \text{Ловкость})$ ярдов.

Персонаж может пройти (пробежать) половину своей максимальной дистанции, а затем предпринять еще одно действие. Это не считается множественным действием, но Рассказчик может увеличить сложность второго действия или изменить запас бросков. Если персонаж пытается выполнить второе действие во время движения (например, пересекая комнату, он стреляет из обреза), каждый пройденный им ярд на единицу уменьшает запас бросков для второго действия.

Помните, что раненые персонажи не могут передвигаться с обычной скоростью. На них накладываются определенные ограничения (см. ниже).

- ❖ **Подготовить оружие:** чтобы вытащить нож или перезарядить ружье, вашему персонажу придется потратить ход. Броска это действие обычно не требует, хотя в критических ситуациях Рассказчик может попросить вас бросить кубики. Если персонаж готовит оружие одновременно с другим действием, Рассказчик может попросить его уменьшить запас бросков на это действие (см. «Множественные действия») и бросить Ловкость + Фехтование или Огнестрельное оружие, чтобы определить успешность попытки подготовить оружие.
- ❖ **Завести машину:** чтобы завести машину, вам требуется потратить один ход. В некоторых ситуациях может потребоваться бросок кубика. Если люди взволнованы или чем-то сильно огорчены, они могут выронить ключи или просто не попасть в замок зажигания. Здесь может помочь бросок на Сообразительность + Вождение (сложность равна 4). Нужен ли бросок, решать только Рассказчику.
- ❖ **Уступить ход:** правила по инициативе (см. ниже) позволяют определить, кто первым начинает действовать в определенной ситуации. Однако вы можете уступить свой ход игроку или игрокам, следующим за вами. Грубо говоря, персонаж воздерживается от действия, чтобы другой персонаж мог действовать первым. Ваш персонаж может выполнить задуманное позже, в конце хода. Если все, включая персонажей Рассказчика, уступили ход, никаких действий не выполняется, игроки переходят к следующему ходу.

ФИЗИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Ниже приведены системы использования трех Физических Атрибутов (Сила, Ловкость и Выносливость). Действия с использованием этих Атрибутов обычно требуют броска кубиков. Сложность броска во многом зависит от ситуации.

- ❖ **Карабкаться (Ловкость + Атлетизм).** Ваш персонаж может попытаться взобраться на множество объектов, например, на скалу, забор из стальной сетки, фасад здания или дерево. В большинстве случаев для этого ему потребуется длительное действие. Если объект достаточно удобен для подъема и не создает дополнительных трудностей, персонаж поднимается на 10 футов за каждый успешный балл. Следовательно, он может взобраться на насыпь при достижении минимального успеха. Подъем на скалу или забор может потребовать несколько бросков.

Рассказчик может варьировать количество футов за каждый успешный балл с учетом сложности и недоступности скалы. Например, он может решить, что подъем с помощью лестницы позволяет вашему персонажу двигаться со скоростью 15 футов за успешный балл, а такой сложный объект, как кокосовая пальма, замедлит его передвижение до 1 фута за балл. На скорость подъема может повлиять множество факторов, в том числе количество удобных опор, поверхность объекта, погодные условия. Последнее слово при определении этих факторов принадлежит Рассказчику.

Как и при любом другом длительном действии, вы бросаете кубики до тех пор, пока не наберете нужного количества успешных баллов. Провал броска при подъеме вверх может оказаться настоящей трагедией, хотя персонаж вовсе не обязательно разобьется насмерть. Он может застрять на полпути или соскользнуть вниз, и тогда ему придется все начинать сначала. Впрочем, падение, повлекшее серьезные травмы и даже смерть, тоже не исключается.

- ❖ **Вождение (Ловкость / Сообразительность + Вождение).** Одна точка в Способности «Вождение» позволяет вашему персонажу управлять самыми распространенными автомобилями с механической коробкой передач (считается, что автомобилем с автоматической коробкой передач могут управлять все персонажи). В обычных условиях вам не надо бросать кубик, чтобы определить, получается ли у вас вести машину. Но плохая погода, высокая скорость, разного рода препятствия и сложные маневры могут вызвать затруднения даже у опытного водителя.

Сложность броска на вождение увеличивается, если условия поездки становятся более рискованными. Например, Рассказчик может увеличить сложность на единицу, если ваш персонаж хочет управлять автомобилем в условиях ливня или гололеда. Высокая скорость при попытке оторваться от преследователей увеличивает сложность на два. Все эти модификаторы суммируются. Если персонаж выполняет сложные маневры в условиях интенсивного движения, сложность увеличивается на единицу, если у него разбито лобовое стекло, Рассказчик может увеличить сложность на два. Итого в сумме сложность увеличивается на три.

Если бросок на вождение оказывается неудачным, персонаж попадает в затруднительно положение. Игрок должен выполнить еще один бросок, чтобы определить, попал ли персонаж в катастрофу или просто утратил контроль над автомобилем. Провал обычно означает крупную поломку в автомобиле, полную потерю контроля или лобовое столкновение. Если у персонажа нет ни одной точки в значении Вождения, он все же может попытаться вести машину, но при этом ему придется пользоваться только значением Ловкости или

Сообразительности, причем сложность будет возрастать при каждом маневре и при увеличении скорости. Если у персонажа имеется только одна точка в значении Вождения, он может попытаться управлять грузовиком или гоночным автомобилем, но Рассказчик может потребовать от него выполнения нескольких бросков, как при длительном действии, чтобы определить, не утратил ли он контроль над машиной.

❖ **Тяжести (Сила).** Персонаж может нести 25 фунтов за каждую имеющуюся у него точку Силы. Если он пытается поднять больше, сложность каждого действия, требующего напряжения сил, увеличивается на единицу. Каждые 25 фунтов, которые персонаж пытается поднять сверх своих реальных возможностей, уменьшают скорость движения в половину. Если персонаж пытается поднять в два раза больше, чем может, он вообще не может двигаться. Рассказчик определяет, какой именно вес может нести ваш персонаж.

❖ **Проникновение (Ловкость / Восприятие + Безопасность).** Включает в себя разнообразные действия, связанные с безопасностью. Ваш персонаж может как помешать кому-либо нарушить имеющуюся защиту, так и сам нарушить чью-либо защиту. В качестве примера можно привести установку и уклонение от камер слежения, взлом замков (или установку сложных замков), умение уклониться от лазерных детекторов и умение установить и настроить их.

Если персонаж собирается обмануть имеющуюся активную систему защиты, он должен при первом же броске получить нужные успешные баллы. Неудачный бросок может привести к включению сигнализации или внутренних систем защиты. Если сигнализации нет (например, в том случае, если ваш персонаж пытается взломать замок на двери квартиры), после неудачи можно продолжать попытки взлома. Сложность попытки взлома варьируется от 5 до 9, в зависимости от того, пытается ваш персонаж взломать обычный замок или сейф в Форт-Нокс¹. Для некоторых действий ему понадобится как минимум одна точка навыка Безопасности. Кроме того, многие действия по вмешательству требуют наличия специальных инструментов, таких, как отмычки или электронное следящее устройство. В случае провала ваш персонаж оказывается в весьма затруднительной ситуации.

При попытке установить систему безопасности выполняется только один бросок, как при простом действии. Чем больше у вас выпало успешных баллов, тем лучше работает установленная вами система и тем сложнее будет взломать и обмануть ее. Рассказчик может добавить ваши успешные баллы к основной сложности действия при последующих попытках взломать вашу систему.

❖ **Прыжки (Сила, Сила + Атлетизм при прыжках с разбега).** Выполняется бросок со сложностью 3. Ваш персонаж может прыгнуть на два фута вверх или на четыре фута вперед за каждый полученный успешный балл. Если общее количество полученных успешных баллов не позволяет вашему персонажу достигнуть точки назначения, попытка считается неудачной. Порой это может оказаться опасным, например, если персонаж пытается перепрыгнуть глубокую расщелину. В случае неудачного броска вы можете выбросить кубики на Ловкость + Атлетизм (сложность равна 6), чтобы отыграть попытку зацепиться за карниз или любой другой выступ. Провал броска имеет более тяжелые последствия. Ваш персонаж может получить серьезные травмы или даже разбиться насмерть.

Перед прыжком вы можете бросить кубики на Восприятие + Атлетизм (сложность равна 6), чтобы определить, в состоянии ли ваш персонаж преодолеть нужную дистанцию. В случае успеха вы узнаете, сколько успешных баллов вам нужно набрать для удачного броска. Таким образом вы заранее узнаете, выполнимо ли ваше намерение и сможете отказаться от него, пока не стало слишком поздно.

❖ **Поднять/ Сломать (Сила).** Ниже приведена таблица, в которой указано, сколько именно ваш персонаж может поднять и что он может сломать. В чрезвычайных ситуациях эти ограничения могут быть нарушены. Чтобы поднять больше, чем может ваш персонаж в

обычной жизни, следует выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 9). Каждый успешный балл временно увеличивает значение Силы на единицу и позволяет выполнить те действия из таблицы, которые в обычных условиях недоступны.

Если действие оказалось неудачным, ничего не происходит. В случае провала персонаж может потянуть мышцу, сломать кость или уронить предмет на себя. Проваленная попытка поднять тяжелый предмет с кого-либо еще может причинить тому человеку дополнительные травмы. Несколько персонажей могут объединить усилия, чтобы поднять какой-либо предмет или сломать его. Игроки бросают кубики по очереди (как описано в правилах по Работе в команде), затем суммируют полученные успешные баллы. Их объединенные баллы Силы определяют, что именно персонажи могут сделать без дополнительного броска на Силу воли.

Проявления Силы

Сила	Проявление	Вес (фунты)
1	Разбить окно	40
2	Сломать деревянный стул	100
3	Взломать деревянный ящик	250
4	Сломать доску 2 на 4	400
5	Разогнуть звено в стальной цепи	650
6	Разрушить железную ограду	800
7	Перевернуть маленький автомобиль	900
8	Согнуть арматурный стержень	1000
9	Пробить бетонную стену	1200
10	Ворвать стальные заклепки	1500
11	Согнуть дюймовый лист металла	2000
12	Выломать металлический фонарный столб	3000
13	Перевернуть автомобиль-универсал	4000
14	Перевернуть фургон	5000
15	Перевернуть грузовик	6000

- ❖ **Открыть / Закрыть (Сила).** Чтобы выбить дверь, игрок выполняет бросок на Силу (сложность варьируется от 6 до 8, в зависимости от двери). Чтобы открыть или захлопнуть обычную деревянную дверь с несложным замком, требуется только один успешный балл. Взлом укрепленной двери может потребовать до 10 успешных баллов, а взлом сейфа — 20 и больше. Рассказчик может рассматривать данное действие как длительное, учитывая, что ваш персонаж бросается всем телом на дверь до тех пор, пока та не раскроется. Любая попытка помешать приводит к ситуации противостояния. Провал может привести к потере одного уровня здоровья (поверхностные повреждения плеч) или к тому, что дверь неожиданно распахнется и ваш персонаж влетит в расположенное на противоположной стене окно.

Как и в подавляющем большинстве случаев, работа в команде облегчает задачу. Чтобы хотя бы попытаться взломать некоторые особо прочные двери, может потребоваться определенное значение Силы. Эта система также применяется при открытии и закрытии, например, запертых шкафов или оконных ставень.

❖ **Преследование (Ловкость + Атлетизм / Вождение).**

Сцены преследования являются составной частью как историй в жанре «ужасы», так и триллеров. Скорее всего, они часто будут встречаться в ваших хрониках. Во многих случаях результат погони зависит от формулы определения скорости движения (см. пункт «Движение»). Если скорость вашего персонажа явно выше скорости противника, он с легкостью уйдет от погони или наоборот, достигнет жертву. Иногда на ситуацию влияют внешние факторы. Например, ваш персонаж может добраться до убежища до того, как его догонят, он может хорошо знать местность или найти короткий путь или просто оторваться от погони. В основном преследование рассматривается как длительное действие. Оба игрока бросают кубики в течение нескольких ходов, чтобы набрать нужное количество успешных баллов. Тот, кто первым набрал нужные баллы, догоняет жертву (или ускользает от преследования, в зависимости от ситуации). Тот, за кем гонятся, автоматически получает несколько дополнительных успешных баллов (это связано с тем, что его и преследователя в начале погони разделяла определенная дистанция). Если ваш персонаж передвигается на своих двоих, он получает один успешный балл за каждые два ярда, отделяющие его от преследователя. При наличии транспортных средств он получает один успешный балл за каждые десять ярдов.



Чем больше количество набранных баллов, тем сильнее преследуемый отрывается от преследователя и увеличивает шансы на спасение. Возможно, противнику придется выполнить бросок на Восприятие, чтобы обнаружить слишком далеко убежавшую жертву. На результаты

этого броска влияют результаты уже выполненных бросков на преследование. Сложность броска на Восприятие увеличивается на единицу за каждый балл разницы между баллами, набранными вами и вашим противником. Если бросок вашего оппонента оказывается неудачным, он теряет вашего персонажа в толпе, в переулках или в лабиринте коридоров и дверей. В случае провала у него нет шансов снова найти вашего персонажа. Но помните, что в случае провала вами любого из бросков ваш персонаж может свернуть в тупик или споткнуться и упасть.

- ❖ **Слежка (Ловкость + Маскировка / Вождение).** Когда ваш персонаж тем или иным образом следит за кем-либо, оставаясь при этом незамеченным, считается, что он ведет слежку за этим человеком. На применение данной системы оказывает влияние множество факторов. Рассказчик может объявить, что возникла ситуация противостояния (см. правила) и попросить вас выполнить бросок, сложность которого будет равна сумме Восприятие + Бдительность у преследуемого (чтобы определить, заметил ли он вас) или его Ловкость + Маскировка / Вождение (если он активно пытается скрыться). От себя вы выполняете бросок на те же характеристики, затем сравниваются результаты бросков. Равные результаты означают, что преследуемый вас не заметил.

Рассказчик может посчитать слежку противостоянием и длительным действием. Или, чтобы ускорить принятие решения, он может предложить вам и вашему оппоненту выполнить бросок со сложностью 6 (сложность зависит от сопутствующих обстоятельств, запас бросков определяет Рассказчик). В этом случае вашему оппоненту надо получить минимум на один балл больше, чем вам, чтобы он смог заметить вашего персонажа. Если слежка ведется срабатывавшей командой, ее члены могут сложить полученные успешные баллы и определить успешность действия.

- ❖ **Красться (Ловкость + Маскировка).** Когда ваш персонаж крадется, пытаясь остаться незамеченным, возникает ситуация противостояния. Вы бросаете Ловкость + Маскировка, все, кто находится на данной территории и может вас заметить, бросают Восприятие + Бдительность. Сложность всех бросков обычно равна 6, но в некоторых ситуациях может возрасти для того, кто крадется и уменьшиться для тех, кто может его заметить. Неустойчивое положение или отсутствие прикрытия могут повлиять на сложность броска на Маскировку, а наличие хороших следящих устройств — добавить кубики к запасу при броске на Восприятие + Бдительность. Неудачный бросок не означает, что ваш персонаж обнаружен. Возможно, он передвигался слишком шумно и заставил насторожиться охрану, что увеличивает сложность следующего броска. В случае провала ваш персонаж натывается на тех самых людей, которых он хотел избежать.
- ❖ **Плавание (Выносливость + Атлетизм).** Чтобы уметь плавать, ваш персонаж должен иметь как минимум одну точку в значении Атлетизма. Плавание на короткие промежутки не требует броска, бросок выполняется, если нужно проплыть большое расстояние или плыть долгое время. Рассказчик может посчитать плавание длительным действием и установить сложность бросков исходя из предполагаемой скорости персонажа, погодных условий и состояния воды. Возможно, чтобы достигнуть цели, вам придется выполнить несколько бросков. В случае неудачи ваш персонаж может потерять часть набранных успешных баллов или быть вынужденным выполнить несколько дополнительных бросков. В случае провала вашего персонажа подстерегают серьезные неприятности вроде судороги или лодки с врагами, которые пытаются его застрелить.
- ❖ **Метание (Ловкость + Атлетизм).** При метании (не важно, чего — ножа, топора или пепельницы) попадание в цель зависит от расстояния и меткости. Персонаж может метнуть любой предмет, весящий менее трех фунтов, на расстояние в ярдах, равное значению его Силы, умноженному на 5 (пять). Каждые два дополнительных фунта веса уменьшают дистанцию на пять ярдов. Если ваш персонаж в состоянии поднять предмет, но дистанция броска сократилась до нуля и ниже, все, что ему остается, это отбросить предмет от себя на расстояние не более ярда. Очевидно, что предмет, который персонаж не в состоянии поднять,

Рассказчик может уменьшить расстояние метания, если предмет слишком громоздок, или увеличить, если предмет обладает хорошей аэродинамикой. При метании выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм со сложностью 6 (если расстояние равно половине от максимального или меньше) или 7 (если расстояние больше половины от максимального). Рассказчик может менять сложность броска в зависимости от наличия и направления ветра, препятствий, подвижности цели. В случае провала ваш персонаж может поранить сам себя или буквально передать оружие в руки врага.

СОЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В данном разделе рассказывается о действиях, связанных с тремя Социальными Атрибутами (Обаяние, Манипулирование и Внешность). Многие ситуации в обществе прекрасно разрешаются через отыгрыш, поэтому не следует слишком часто прибегать к броскам. Вместо этого попытайтесь отыграть ситуацию.

- ❖ **Умение пить (Обаяние + Эмпатия).** От подвыпивших приятелей и чересчур болтливых дружков можно узнать много полезного. Умение пить не напиваясь в таких ситуациях оказывается очень нужным. Если ваш персонаж собирается перепить кого-либо, выполняется бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность равна 6). Рассказчик может изменить сложность, если ваш собутыльник оказался устойчивым к выпивке или вам приходится пить в компании весьма угрюмых личностей. Характер вашего персонажа (Бонвиван или Ворчун, например) тоже может повлиять на сложность броска. В случае провала ваш персонаж говорит то, что говорить вовсе не следовало, и настраивает всех против себя.
- ❖ **Правдоподобие (Манипулирование / Восприятие + Хитрость).** Умение хитрить включает как способность обманывать, так и способность распознавать обман. Если ваш персонаж собирается сжульничать, бросается Манипулирование + Хитрость, и не важно, собирается ли он достоверно изобразить другого человека, заставить поверить в ложь или обвести вокруг пальца будущего слугу. Если персонаж хочет распознать ложь, бросается Восприятие + Хитрость. Обе стороны выполняют этот бросок со сложностью 7 и, как и в любой ситуации противостояния, выигрывает тот, кто набирает больше успешных баллов. В случае совпадения результатов считается, что ложь распознать не удалось. Документы и ценности, подделанные с особой тщательностью, увеличивают сложность броска для того, кто пытается распознать аферу, а работа в команде увеличивает вероятность того, что обман будет раскрыт.

На этапе подготовки Рассказчик может потребовать выполнения бросков на взлом компьютеров или проникновение, чтобы определить, как ваши персонажи получали необходимую для обмана информацию. В случае провала все замыслы рассыпаются в прах и очень велика вероятность того, что ваш хитроумный персонаж будет выведен на чистую воду.

- ❖ **Допрос (Манипулирование + Эмпатия / Запугивание).** Задавать вопросы легко. Трудно бывает получить на них правильные ответы. Когда ваш персонаж мягко допрашивает кого-либо (Манипулирование + Эмпатия), он задает наводящие вопросы, конечной целью которых является вызвать доверие в собеседнике и вытянуть из него нужную информацию так, чтобы тот ничего не понял. Такой допрос представляет собой ситуацию противостояния. Игрок бросает кубики на Манипулирование + Эмпатия, его оппонент выполняет бросок на Силу воли (запас бросков равен значению Силы воли). Сложность обоих бросков равна 6. Побеждает тот, кто набрал больше успешных баллов. Рассказчик может заставить игроков бросать кубики несколько раз в течение допроса или сказать им кинуть кубики только один раз в начале или в

конце допроса.

Не все допросы проводятся в мягкой и располагающей к доверию форме. Иногда опрашивающий буквально силой вырывает ответы на свои вопросы. В этом случае тоже возникает ситуация противостояния. Вне зависимости от того, терзает ли ваш персонаж дух или тело опрашиваемого, вы бросаете кубики на Манипулирование + Запугивание, а ваш оппонент выполняет бросок с запасом, равным значению Выносливости + 3 или значению Силы воли (выбирается наибольшее значение). Сложность обоих бросков равна 6. Попытку также можно рассматривать как ситуацию противостояния и длительное действие. Игровое время между бросками может варьироваться, в зависимости от содержания допроса. Рассказчик определяет нужный временной отрезок.

При применении физических пыток жертва получает один уровень поверхностных или летальных повреждений за каждый бросок (вне зависимости от успешности этого броска), в случае психологического давления — теряет единицу Силы воли. Сочетание физического и психологического давления вызывает у жертвы серьезные повреждения. Проваленный бросок может лишить жертву разума, искалечить на всю жизнь или даже убить.

Каждый успешный балл, полученный допрашивающим сверх успешных баллов жертвы, позволяет ему узнать часть нужных сведений. Если количество этих баллов превышает значение постоянной Силы воли жертвы, та «раскалывается» и рассказывает все, что знает. Рассказчик определяет достоверность и объем информации, полученной во время допроса, так как зачастую эта информация искажена эмоциями допрашиваемого и его представлениями о том, что от него хотели бы услышать.

Если допрос проводится двумя или большим количеством персонажей, их успешные баллы суммируются. Это правило работает и в том случае, если они играют в «плохого полицейского и хорошего полицейского», попеременно действуя на основе то Эмпатии, то Запугивания.

- ❖ **Запугивание (Сила / Манипулирование + Запугивание).** Запугивание может быть явным и скрытым. Скрытое запугивание означает, что люди стараются держаться от вашего персонажа подальше и при этом готовы предоставить ему все, что он пожелает. Чем выше значение Запугивания у вашего персонажа, тем больше люди стараются не раздражать его. Броска не требуется.

Персонаж также может воспользоваться Запугиванием, чтобы вынудить кого-либо принять участие в том или ином предприятии или наоборот, воздержаться от этого. Он может пристально посмотреть на нужного человека, пробормотать угрозу, сделать угрожающий жест в его сторону — иными словами, в этом случае угроза должны быть заметна. В этом случае бросается Манипулирование + Запугивание, ситуация считается противостоянием. Оппонент бросает кубики на Силу воли. Сложность обоих бросков равна 6. Оппонент должен набрать больше успешных баллов, чем вы, иначе его персонаж будет вынужден подчиниться вашему. В случае провала ваш персонаж просто ставит себя в глупое положение

Персонаж может пренебречь угрозами и попытаться запугать жертву, применив к ней силу. В этом случае выполняется бросок на физическую атаку по правилам боя, затем бросаются кубики на Силу + Запугивание.

- ❖ **Речь (Обаяние + Лидерство).** Во многих ситуациях персонажу приходится произносить речи: он может убеждать секту в том, что именно он является ее истинным гуру или объяснять толпе, что тот или иной политик погряз во взятках и коррупции. Чем бы ни была вызвана речь, бросается Обаяние + Лидерство, сложность броска равна 6. Рассказчик может увеличивать или уменьшать сложность в зависимости от того, насколько слушатели готовы

принять идеи оратора. В случае провала репутация вашего персонажа может сильно пострадать, разгоряченная публика может попытаться стянуть его с трибуны и поколотить.

Если у персонажа было время подготовить речь заранее, Рассказчик может бросить в пользу вашего персонажа кубики на Интеллект + Выразительность (сложность равна 7). Успешный балл от этого броска уменьшает сложность последующего броска на Обаяние + Лидерство на единицу. При неудачном броске ничего не меняется, провал означает, что подготовленный материал никуда не годится или просто оскорбителен для слушателей.

- ❖ **Представление (Обаяние + Актерство).** Множество падших имеют склонность к лицедейству и актерству. До Падения многие из Небожителей увлекались различными искусствами, и приобретенные ими навыки остались с ними даже после заключения в Аду. Если ваш персонаж выступает перед публикой, выполняется бросок на Обаяние + Актерство (сложность равна 7). Как и в случае публичной речи, сложность зависит от настроения зрителей, а также от сложности представления. Один успешный балл означает, что ваше представление было не лишено приятности, но не более того. Дополнительные успешные баллы делают его запоминающимся событием даже для скептически настроенных зрителей. В случае провала ваш персонаж забывает слова в стихах, берет неверную ноту или иным способом портит впечатление от своего представления.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В данном разделе описываются системы для действий, связанных с тремя Ментальными Атрибутами (Восприятие, Интеллект и Сообразительность). Иногда броски кубиков на эти Атрибуты также подразумевают выполнение броска на Силу воли. Сложность броска варьируется в зависимости от внешних факторов.

- ❖ **Хакерство (Интеллект / Сообразительность + Знание компьютера).** Чтобы ваш персонаж мог взломать компьютер, выполняется бросок на Интеллект или Сообразительность (в зависимости от того, сколько времени отводится на взлом) + Знание компьютера. Сложность зависит от системы безопасности, стоящей на этом компьютере. Взлом стандартной системы имеет сложность 6, взлом военного или корпоративного мэйнфрейма⁴ — вплоть до 10. Количество полученных вами успешных баллов определяет, сколько кубиков (не более вашего обычного запаса бросков) вы будете бросать при дальнейшем взаимодействии с компьютером.

Если кто-то (или сама система) активно противится взлому, наступает ситуация противостояния. Побеждает тот, кто набирает больше успешных баллов. В случае провала вашего персонажа могут вычислить и привлечь к ответственности.

- ❖ **Расследование (Восприятие + Расследование).** Осмотр места преступления, поиски улики в оккультной библиотеке, проведение вскрытия — все это входит в понятие Расследования. Если нужно найти только одну улику, Рассказчик может объявить длительное действие. Если улик много, достаточно простого действия. В этом случае полученные успешные баллы определяют, сколько улик обнаружили персонажи. Один успешный балл значит, что персонаж обнаружил несколько малозначащих деталей, большее количество баллов — что он нашел весьма важные улики и даже, возможно, уже сделал выводы на основе увиденного. Работа в команде значительно облегчает проведение расследования. В случае провала ваш персонаж неправильно истолковывает найденные улики или случайно уничтожает их.

- ❖ **Ремонт (Ловкость / Восприятие + Ремесло / Технология).** Ремесло и Технология подразумевают навыки по ремонту и созданию чего угодно — от керамической посуды до видеомэгнитофонов, в зависимости от специализации вашего персонажа. Перед тем, как начать ремонт, вашему персонажу может понадобиться определить, что именно поломано. Трещину в

вазе найти не трудно, гораздо сложнее определить, почему отказывается заводиться автомобиль. Для определения неисправности используется обычный бросок на исследование (см. ниже). После того, как ваш персонаж нашел поломку, Рассказчик определяет сложность ремонта. Это значение зависит от серьезности поломки, сложности поломанного устройства, наличия инструментов, качества запчастей и множества других внешних факторов. Успешный дополнительный бросок на исследование может снизить сложность ремонта.

Как правило, замена колеса имеет сложность 4, капитальный ремонт двигателя — 9. Количество требуемого для ремонта времени тоже варьируется, поэтому Рассказчик может определить ремонт как длительное действие. В случае провала ваш персонаж может нанести себе травму или непоправимо испортить предмет, который он пытался починить.

- ❖ **Исследование (Интеллект + Оккультизм / Исследование / Наука).** Ваш персонаж может проводить исследования при помощи электронных баз данных, в библиотеке, путем изучения того или иного предмета или через разговоры с людьми. Это занятие требует времени и запаса сил, хотя, как правило, игрок выполняет только один бросок. Рассказчик устанавливает, сколько времени заняло исследование. Количество успешных баллов определяет, какой объем информации удалось найти вашему персонажу. Один успешный балл означает, что он нашел основную информацию по интересующему его вопросу. Чем больше успешных баллов получено при броске, тем детальнее будет полученная информация. Рассказчик может варьировать сложность в зависимости от доступности требуемой информации. В случае провала ваш персонаж не находит абсолютно ничего или, что хуже, получает ложную информацию.
- ❖ **Выслеживание (Восприятие + Выживание).** Выслеживание отличается от слежки тем, что ваш персонаж пытается выйти на интересующего его человека по оставленным тем следам, например, по отпечаткам ног, пятнам крови или отпечаткам протекторов. Выслеживание можно рассматривать как длительное действие с тем условием, что персонаж в любой момент может потерять следы. Выслеживание можно рассмотреть и как простое действие, когда все решает один бросок, а количество набранных успешных баллов определяет, насколько полную информацию получил идущий по следу персонаж. В последнем случае большое количество успешных баллов означает, что ваш персонаж может определить скорость передвижения жертвы, размер его обуви, тип шин, а также был ли он один или в компании.

Преследуемый может попытаться скрыть свои следы с помощью броска на Сообразительность + Выживание. Каждый успешный балл от этого броска на единицу увеличивает сложность выслеживания. На сложность выслеживания могут повлиять и другие факторы, например, погода, состояние почвы и интенсивность освещения. В случае провала ваш персонаж не просто теряет след, но и уничтожает его.

БОЕВЫЕ СИСТЕМЫ

Сражения — это неотъемлемая часть игры в «Демонов: падших». Идет война — война между падшими и их бывшими владыками, между прихвостнями Привязанных и защитниками человечества, а война никогда не обходится без жертв и сражений. Отсидеться на обочине не удастся, ведь стычки и бои неизбежны.

Но сражения не должны управлять вашей игрой. Существует немало методов ведения войны. У кое-кого из врагов есть банковские счета, которые можно уничтожить, тем самым оставив противника без средств. Кто-то полагается на веру своих последователей — сектантов, которых можно перепрограммировать или переубедить, и тогда их бывший хозяин потеряет силу. В любом случае, прежде чем переходить к непосредственному надиранию задниц, нужно как следует все обдумать.

Тем не менее, сражения играют немалую роль в развитии игры. Ниже приводится боевая система, приближенная по динамике, ограничениям и жестокости к реальному бою, но при этом оставляющая пространство для качественного отыгрыша и творчества.

Вы можете по своему желанию изменять или убирать любые из приведенных ниже правил, в особенности если они вызывают споры между игроками и мешают игре. Рассказчик может создавать впечатление от битвы простым описанием, не прибегая к броскам по каждому поводу. По возможности следует пользоваться правилом автоматического успеха (см. ниже). Принятые решения по исходу сражения должны способствовать дальнейшему развитию игры.

Несмотря на все свои силы и способности, демоны обладают многими свойственными людям слабостями, а их смертные тела-носители можно убить. В том случае, когда персонажу грозит смерть, бросок кубиков поможет разрешить ситуацию и избежать обвинений в фаворитизме или предвзятости. Никому не хочется, чтобы его персонажа убили, но бросок кубиков гарантирует честность решения и уменьшает разочарование.

Описание места действия

В обязанности Рассказчика входит создание точной и подробной зрительной картины места, где происходят события, и, возможно, прилегающей к нему территории. Он описывает обстановку, погоду, освещение и действия всех персонажей, которыми сам управляет в данном эпизоде. Это очень важно во время сражения, когда вашему персонажу приходится оценивать имеющиеся опасности и выбирать из нескольких возможностей.

Во время сражения Рассказчик описывает изменения в обстановке после каждого хода. После того, как игроки ходят, он описывает, что видят и ощущают их персонажи. Эта информация может быть как общей для всех, так и разной, в зависимости от места нахождения и восприятия персонажа. Описания должны быть как можно более детальными и художественными. Рассказчик получает возможность проявить талант рассказчика и превратить бросание кубиков в захватывающую, волнующую воображение историю.

Виды сражений

Выделяется два вида сражений, и оба они подчиняются общей системе правил с минимальными различиями.

Ближний бой включает в себя рукопашный бой (Ловкость + Рукопашный бой) и фехтование (Ловкость + Фехтование). Рукопашный бой подразумевает как банальную свалку в баре, так и матч по боксу среди профессионалов. Для сражения противники используют собственные тела, поэтому они должны находиться на небольшом расстоянии друг от друга (один ярд). При фехтовании противники держат в руках оружие (которым могут быть ножи, мечи или разбитые бутылки). Расстояние между ними колеблется от одного до двух ярдов.

Бой на дистанции подразумевает использование огнестрельного (Ловкость + Огнестрельное оружие) или метательного (Ловкость + Атлетизм) оружия. Расстояние между противниками зависит от оружия, хотя они должны находиться в пределах видимости друг друга.

Ходы в бою

Эпизоды сражений порой бывает очень трудно отыграть, так как одновременно происходит множество действий. Следить за всеми движениями и перемещениями несколько затруднительно. Сражение практически всегда отыгрывается при помощи трехсекундных ходов. Система реализации боевых раундов для удобства разбита на три части: инициативу, атаку и развязку. Такое разделение поможет Рассказчику отслеживать действия персонажей и их последствия.

❖ Первая стадия: Инициатива

Кто ходит первым? Конечно, при желании игроки, сидящие за столом, могут вступить в игру по очереди, по часовой стрелке, но это вовсе не обязательно. Мы предлагаем следующее решение. В начале каждого хода все игроки бросают один кубик и прибавляют полученный результат к своему значению **Инициативы** (Ловкость + Сообразительность). Рассказчик выполняет броски за всех персонажей, которых он отыгрывает в данном эпизоде. Игрок с наибольшим результатом ходит первым, затем в игру вступает игрок со вторым по величине результатом и т. д. Если инициатива у двух игроков совпадает, первым ходит тот, у кого выше изначальное значение **Инициативы**. Если у таких игроков совпадает и значение **Инициативы**, считается, что они действуют одновременно. Штрафы за ранение (см. ниже) снижают значение **Инициативы**.

Затем все игроки объявляют, что собираются делать их персонажи. Действия объявляются в порядке, противоположном порядку вступления в игру, чтобы тот, у кого инициатива выше, смог заранее оценить эти действия. Персонаж с высокой инициативой имеет возможность повлиять на действия персонажа с низкой инициативой. На этом этапе игроки объявляют о множественном действии, командной работе, использовании сил и Силы воли, а также об отказе от действия до следующего хода. Рассказчик может задавать игрокам уточняющие вопросы, чтобы составить полную картину предстоящих событий.

Порядок вступления в игру может быть изменен по трем причинам. Если вы решили отложить действие, вы можете вступить в игру в любой момент после того, как прошла ваша очередь. Эта возможность позволяет игроку остановиться и подождать, что же будут делать остальные. При желании такой игрок может даже прервать действие персонажа, делающего ход поле него. Если два игрока хотят подождать и сделать ход в одно и то же время, первым действие выполняет тот, у кого инициатива выше.

Защитные действия тоже могут прервать обычный порядок ходов (см. ниже). Ваш персонаж может защититься в любой момент, при условии, что у него еще осталась возможность действовать и он или успешно выполнил бросок на Силу воли или потратил единицу Силы воли. Защитные действия выполняются одновременно с атакой, от которой защищается персонаж. Игрок отказывается от задуманного действия, чтобы персонаж мог защитить себя. Персонаж может только защищаться (уклоняться, блокировать удар, парировать), хотя Рассказчик может решить, что нападающий получил некоторый урон в результате защитных действий вашего персонажа.

Наконец, все дополнительные действия выполняются после того, как все походили, вне зависимости от того, какая у игрока инициатива. Если два игрока выполняют множественное действие, порядок

хода определяется их инициативой. Множественные защитные действия — защита от множественных атак — выполняются одновременно с этими атаками.

❖ **Вторая стадия: Атака**

Порядок вхождения в игру зависит от инициативы, до начала хода игроки объявляют свои предполагаемые действия. На этапе атаки определяется результат этих действий. Игроки по очереди бросают кубики. За этим наблюдает Рассказчик, который устанавливает сложность, выбирает, от каких Атрибутов и Способностей зависит действие и соглашается на использование Силы воли. Если у персонажа нет требуемой Способности, он может выполнять действие, но запас бросков у него уменьшится (см. выше).

Большая часть сражений делится на две категории: ближний бой и бой на дистанции. Для ближнего боя бросается Ловкость + Рукопашный бой (без оружия) или Ловкость + Фехтование (с оружием). При бое на дистанции бросается Ловкость + Огнестрельное оружие (для огнестрельного оружия) или Ловкость + Атлетика (для метательного оружия). Любое используемое оружие может повлиять на запас бросков или сложность, это связано с его специальными характеристиками, такими, как оптический прицел, режим огня и возраст самого оружия.

Большинство атак имеет базовую сложность 6. Внешние факторы (погода, освещение, дистанция или теснота) могут изменить это значение. Если бросок оказывается неудачным, считается, что персонаж промахнулся и не нанес никакого ущерба. В случае провала персонаж не просто промахивается, но и страдает от последствий промаха. Возможно, у него заклинило оружие, сломался клинок, он ударил по кирпичной стене, а не по противнику.

❖ **Третья стадия: Развязка**

После того, как было решено, что атака достигла цели, следует определить, какой урон был нанесен оппоненту. Тип и количество повреждений зависят от того, как была проведена атака. У каждой атаки есть свой рейтинг урона, который означает количество кубиков (запас бросков на повреждение), бросаемых для определения нанесенных вашим персонажем повреждений.

Используемое оружие, как и многие другие факторы, влияет на степень нанесенного урона. Любые дополнительные успешные баллы (сверх одного обязательного), полученные при броске на атаку, влияют на запас бросков на повреждение, увеличивая его на один кубик. Персонаж не просто ударил противника, но нанес ему более сильный или более точный удар. Если повреждения были нанесены вашему персонажу, он может попытаться поглотить повреждения, определив броском кубиков, компенсирует ли его природное строение полученный урон. Ниже в этой главе процесс определения повреждений описан более подробно.

После того, как был определен нанесенный противнику ущерб, Рассказчик словами описывает все полученные повреждения, тем самым подводя итог атаке. Вместо того, чтобы просто сказать «Ты, приятель, потерял три уровня здоровья», желательно описать эти повреждения так, чтобы игрокам было интересно. Можно объявить: «Ты всадил этому парню три пули прямо в грудь. Он покачнулся и упал... а затем опять поднялся на ноги. Из ран у него на груди вырываются струйки пара, он смотрит на тебя со злобной ухмылкой и поднимает обрез». Подробный художественный рассказ поможет поддержать напряжение в игре и превратит серию бросков в захватывающее действие.

Краткое описание системы боя

Стадия 1: Инициатива.

Все бросают кубики на инициативу. Игроки объявляют предполагаемые действия в порядке убывания, включая множественные действия, применение сил или использование Силы воли. Персонаж с наибольшей инициативой ходит первым. Игрок может задержать свой ход до более удобного момента. При успешном броске на Силу воли или использовании единицы Силы воли персонаж может противостоять атаке, отказавшись при этом от задуманного действия. Защитные действия выполняются одновременно с атакой, вне зависимости от значения инициативы.

Стадия 2: Атака.

- ❖ Ближний бой без оружия: (Ловкость + Рукопашный бой)
- ❖ Ближний бой с оружием (Ловкость + Фехтование)
- ❖ Бой на дистанции с огнестрельным оружием (Ловкость + Огнестрельное оружие)
- ❖ Бой на дистанции с метательным оружием (Ловкость + Атлетизм).

Стадия 3: Развязка.

- ❖ Определяется полученный ущерб с учетом типа оружия и предпринятых действий, все дополнительные успешные баллы, полученные при броске на атаку, добавляются к запасу бросков на повреждение.
- ❖ По возможности жертва может попытаться поглотить полученные повреждения.
- ❖ Рассказчик описывает атаку и полученные персонажами повреждения.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Разные виды атак имеют разный рейтинг повреждений, от которого зависит, сколько кубиков бросается при определении ущерба, нанесенного вашим персонажем. При определении так называемого запаса бросков на повреждение учитывается много факторов, в том числе Сила нападавшего и используемое им оружие.

Броски на повреждение имеют начальную сложность 6. Каждый полученный успешный балл наносит жертве один уровень повреждений. Жертва может противостоять урону, выполнив бросок на поглощение повреждений (см. Поглощение). В зависимости от вида атаки различают три типа повреждений.

Поверхностные повреждения: персонаж пинает, бьет тупым предметом или иным образом избивает противника (например, кулаками). От этого типа повреждений противник едва ли скончается на месте, но многократное повторение избиений вполне способно привести к смерти. Для сопротивления поверхностным повреждениям используется значение *Выносливости*. Такие повреждения довольно быстро излечиваются (см. ниже более подробное описание).

Летальные (проникающие) повреждения: раны от выстрелов, клинков и даже от падения могут привести к мгновенной смерти персонажа. Обычные люди не могут использовать *Выносливость* для сопротивления этим повреждениям, но у падших и других сверхъестественных существ такая возможность имеется. Лечение летальных повреждений обычными методами занимает довольно много времени.

Усиливающиеся повреждения: некоторые сверхъестественные атаки очень опасны для падших, так как наносят усиливающиеся повреждения. Усиливающиеся повреждения не могут быть поглощены, за исключением редких случаев, когда в дело вступают силы демонов или заклинания. Эти повреждения лечатся с такой же скоростью, что и летальные повреждения.

Запас бросков на повреждение (любого типа) должен состоять как минимум из одного кубика вне зависимости от модификаторов. Даже слабая атака может нанести урон врагу. Более того, провал броска на повреждение не влечет за собой никаких последствий. Если бросок провален, это значит, что вы нанесли противнику слишком слабый удар.

ПОГЛОЩЕНИЕ

Природная устойчивость персонажа помогает ему противостоять повреждениям и в определенных условиях поглощать их. Запас бросков на поглощение равен значению *Выносливости* персонажа. Обычные люди, не имеющие специальной защиты вроде брони, могут поглощать только поверхностные повреждения. Падшие могут поглощать и летальные повреждения, увеличивая свою устойчивость силой *Веры*.



На стадии развязки игрок может выполнить бросок на поглощение, чтобы определить, была ли у персонажа возможность противостоять повреждениям. Поглощение считается рефлекторным действием и не уменьшает количество действий за ход, оно происходит автоматически. Обычно бросок на повреждение имеет сложность 6, если иное не установлено Рассказчиком. Каждый полученный успешный балл на единицу снижает уровень повреждений. Как и в случае с броском на повреждение, этот бросок не может быть провален.

Броня

Хотя демоны и могут защитить себя от летальных повреждений, броня все равно может оказаться полезной. Она также позволяет защитить от опасностей смертных слуг. При определении запаса бросков на поглощение рейтинг брони добавляется к значению *Выносливости* (или *Веры*). Броня

защищает одновременно от поверхностных и летальных повреждений, но бессильна против усиливающихся повреждений.

Нападающие могут выполнить бросок на прицельный удар, что позволит им бить по незащищенным участкам тела и тем самым проигнорировать броню. Рассказчик определяет сложность броска в соответствии с правилами Прицеливания (см. ниже).

Любую броню можно разрушить. Если урон, нанесенный одной атакой до поглощения, в два раза превосходит рейтинг брони, броня считается уничтоженной.

Броня также может снижать подвижность. Она уменьшает запас бросков на действия, связанные с координацией движений и гибкостью (в основном это действия, связанные с Ловкостью). Штрафы за использование брони приведены в Таблице по броне (см. ниже).

МАНЕВРЫ В БОЮ

Ниже приведены системы, которые игроки могут использовать во время боя. Если вы представляете себе все движения вашего персонажа, а не просто бросаете кубики, история станет более интересной и напряженной. Для выполнения большинства этих маневров требуется одно действие.

❖ Общие маневры

- ❖ **Прервать действие.** В любой момент во время хода вы можете прервать действие, чтобы уклониться от удара, заблокировать или парировать его. Для этого вам нужно или выполнить успешный бросок на Силу воли (рефлекторное действие), сложность которого равна 6, а запас бросков — значению Силы воли персонажа, или потратить единицу Силы воли, чтобы автоматически перейти к защите. Если бросок оказывается неудачным, считается, что персонаж не смог защититься. Он должен продолжить ранее объявленное действие.

Действия по защите выполняются одновременно с атакой, даже если вашего персонажа атаковали до того, как наступила его очередь ходить. Если персонаж уже походил, он не может защищаться (см. ниже маневры по защите: уклонение, блок, парирование).

- ❖ **Засада.** Чтобы ваш персонаж мог бесшумно подкрасться или неподвижно лежать в засаде, поджидая жертву, выполняется бросок сопротивления на Ловкость + Маскировка, результат сравнивается с броском жертвы на Восприятие + Бдительность. Если ваш персонаж набрал больше успешных баллов, чем его оппонент, он атакует первым, при этом жертва не имеет права защищаться. Все дополнительные успешные баллы, полученные при броске на засаду, добавляются к запасу бросков на атаку. Если результаты бросков у персонажа и его оппонента равны, персонаж по-прежнему может атаковать первым, но жертва может защититься от нападения (уклониться, заблокировать или парировать). Если бросок на засаду оказался неудачным, считается, что жертва заметила вашего персонажа, поэтому обе стороны выполняют броски в обычном порядке инициативы. Нельзя устраивать засады на тех персонажей, которые уже участвуют в битве.
- ❖ **Бой / Стрельба вслепую.** Некоторые факторы — темнота, слепота или ранение — заставляют персонажа вести бой вслепую. Сложность атаки вслепую увеличивается на два (2), точная стрельба становится невозможной.
- ❖ **Нападение с флангов и с тыла.** Если персонаж нападает на свою жертву сбоку, к запасу бросков на атаку добавляется один кубик. Если персонаж нападает сзади, запас бросков увеличивается на два кубика.

- ❖ **Прицеливание.** Сложность броска на меткий или прицельный выстрел увеличивается. Прицелившись, ваш персонаж может «обойти» броню и другую защиту или нанести дополнительные повреждения, попав в выбранную часть тела. Успешный выстрел или удар, нанесенный по заранее выбранному месту, не просто причиняет ущерб, но и может вызвать серьезные последствия для жертвы: ослепить ее, обезоружить или уничтожить нужный предмет.

Цель	Сложность	Повреждение
Средняя (нога, рука, портфель)	+1	Модификатора нет
Маленькая (кисть руки, голова, оружие)	+2	+1
Очень маленькая (глаз, сердце, висячий замок)	+3	+2

❖ Маневры по защите

Когда вашего персонажа атакуют, он может прервать выполняемое действие и защититься от нападения. Если он еще не ходил, он может уклониться от нападения, заблокировать или парировать удар. Чтобы успешно выполнить один из этих маневров, игроку требуется выполнить успешный бросок на Силу воли со сложностью 6 или истратить единицу Силы воли (см. Прервать действие). Если бросок на Силу воли оказывается неудачным, персонаж продолжает ранее начатое действие в соответствии со своей инициативой.

Уклоняясь от удара, блокируя или парируя его, ваш персонаж может отразить практически любую атаку. Учтите, что все эти варианты доступны не в каждой ситуации. Уклониться от удара в тесноте очень сложно. Если нападение было неожиданным, ваш персонаж не сразу понимает, что можно заблокировать или отразить удар. Рассказчик определяет, может ли ваш персонаж выполнить тот или иной маневр по защите.

Все маневры по защите используют схожую систему. Каждый из них считается ситуацией противостояния, поэтому результат вашего броска сравнивается с результатом броска на атаку у вашего оппонента. Если у нападающего меньше или столько же успешных баллов, как и у вас, считается, что он промахнулся. Если у нападающего больше успешных баллов, чем у защищающегося, он вычитает из своего результата результат жертвы. Все дополнительные успешные баллы увеличивают запас бросков на повреждение. Таким образом, даже если персонажу не удалось отразить нападение, количество повреждений, полученных от удара, уменьшается.

- ❖ **Блокировать удар (Ловкость + Рукопашный бой).** Чтобы остановить удар в рукопашном бою, ваш персонаж использует собственное тело. Атаки, наносящие летальные повреждения, не могут блокироваться, если только ваш персонаж не обладает способностью поглощать повреждения. Дистанционные атаки блокировать нельзя.
- ❖ **Увернуться от удара (Ловкость + Уворот).** Персонаж резко наклоняется, поворачивается или отпрыгивает в сторону, чтобы избежать удара. Для этого маневра нужно свободное пространство. Если места недостаточно, Рассказчик может не разрешить этот маневр. При фехтовании или в рукопашном бою защищающийся уходит с линии удара. В случае дистанционной атаки, например, при стрельбе, он отскакивает не меньше чем на ярд от того места, где он раньше стоял, а затем прячется за укрытие или вжимается в землю. (Возможные варианты развития событий см. ниже в разделе «Укрытие»).
- ❖ **Парировать удар (Ловкость + Фехтование).** Чтобы остановить удар, наносимый оружием или голыми руками, ваш персонаж использует холодное оружие. Если персонаж парирует оружием, которое наносит летальные повреждения, нападающий может получить травмы.

Если при броске на защиту вы получили больше успешных баллов, чем ваш противник, все имеющиеся у вас дополнительные успешные баллы добавляются к основному значению повреждения у оружия. В результате получается запас бросков на повреждение, который используется при определении повреждений, нанесенных защищающимся персонажем нападающему.

❖ Сложные защитные маневры

Хотя все игроки ходят в порядке очереди, определяемой их инициативой, не стоит забывать, что ход длится всего три секунды, а это значит, что все действия происходят почти одновременно. Поэтому, если было объявлено, что персонаж выполняет множественное действие, сочетающее в себе нападение и защиту или предусматривающее защиту в течение всего хода, этот персонаж может защищаться от атак даже после того, как прошла его очередь ходить. Эта ситуация отличается от прерывания запланированного действия ради отражения атаки. В случае прерывания действия игрок вынужден отказаться от запланированного действия и не может защищаться от последующих атак.

Если множественное действие включает в себя нападение и защиту, ваш персонаж атакует в тот момент, когда наступает его очередь, а затем защищается от нападения персонажей, чье время ходить наступает позже. При этом применяется система, используемая для множественного действия, поэтому сложность защиты постоянно возрастает (см. Множественные действия).

Учтите, что выбор нескольких оппонентов, от которых вы намереваетесь защищаться, усложняет ситуацию и повышает сложность бросков на защиту (см. Множественные противники).

Вместо того, чтобы одновременно нападать и защищаться, ваш персонаж может только защищаться в течение всего хода. Как и в предыдущем случае, ситуация здесь отличается от той, когда игрок вынужден отказаться от действия, чтобы защититься от нападения. Персонаж защищается от нападений тех противников, которые ходят одновременно с вами или после вас. Он не может защититься от атаки персонажа, чья очередь ходить наступает раньше, чем у него самого. Учтите, что, если ваш персонаж только защищается, ничего другого не делая, не надо использовать систему множественного действия. Вместо этого при отражении первого нападения будет использован весь запас бросков, затем, для отражения каждой последующей атаки, этот запас будет уменьшаться на один кубик. Когда запас бросков будет исчерпан, персонаж больше не сможет защищаться. Сложно выстоять против нескольких атак, следующих одна за другой.

Термины, используемые при описании маневров

Обычно сложность броска на выполнение маневра равна 6. В некоторых ситуациях и под воздействием определенных факторов сложность бросков на атаку и повреждение, а также запас бросков на повреждение могут изменяться. Ниже приводится способ описания манёвров.

Характеристики: выполняется бросок на сочетание соответствующих Атрибута и Способности. Если Способность отсутствует, учитывается только Атрибут, сложность броска изменяется (см. выше).

Точность: при некоторых маневрах увеличивается запас бросков на атаку. Например, «+3» значит, что запас бросков на атаку у атакующего увеличился на три кубика (используется только для указанной атаки).

Сложность: некоторые маневры уменьшают или увеличивают сложность броска на атаку. Базовая сложность равна 6, все модификаторы изменяют ее в ту или иную сторону. Например, при увеличении сложность на два сложность броска будет равна 8.

Повреждение: определяется запас бросков на повреждение.



МАНЕВРЫ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Ниже приведен список маневров, используемых в ближнем бою. Игроки сами могут придумывать новые маневры, для которых Рассказчик определяет учитываемые характеристики, сложность, точность и наносимые повреждения.

Считается, что в рукопашном бою наносятся только поверхностные повреждения, если не установлено иное. При фехтовании тип повреждений зависит от характеристик оружия (см. таблицу «Холодное оружие»). Повреждения, наносимые оружием, обычно считаются летальными, но тупые

предметы, например, дубинки и биты, наносят поверхностные повреждения. Если оружие не было особым образом зачаровано, оно не может наносить усиливающиеся повреждения. Физические проявления сил демонов, такие, как рога и когти, могут наносить все три типа повреждений.

Рассказчик может изменять сложность и уровень повреждений для описанных в данном разделе маневров, учитывая стиль боя вашего персонажа. Не забывайте, что развитие сюжета гораздо важнее правил.

❖ **Захват.** Персонаж хватает жертву и удерживает ее. Захват применяется при успешном броске на атаку. В первый ход выполняется бросок на Силу для определения повреждений. Затем игроки бросают кубики в порядке очереди, определяемой инициативой. Нападающий может попытаться нанести повреждения автоматически, усилив хватку (Сила), при этом дополнительных бросков на атаку не требуется. Жертва может попытаться вырваться из захвата (считается действием). Ни один из противников не может выполнять других действий до тех пор, пока жертва не освободится или не будет отпущена. При определении возможности для жертвы вырваться из захвата выполняется бросок на Силу + Рукопашный бой, его результат сравнивается с результатом такого же броска у нападающего. Если у жертвы оказывается больше успешных баллов, считается, что ей удалось освободиться. В ином случае нападающий продолжает удерживать жертву.

Характеристики: Сила + Рукопашный бой

Сложность: нормальная

Точность: нормальная

Повреждения: Сила

❖ **Обезоружить.** Персонаж может выбить оружие из рук противника, выполнив бросок на атаку со сложностью +1 (то есть сложность такого броска равна 7). В случае успешного броска выполняется бросок на повреждение. Если полученный вами результат превышает значение Силы противника, считается, что оружие было выбито. Противник не получает повреждений, так как удар был направлен на оружие, а не на него самого. В случае провала ваш персонаж может выронить оружие или попасть под ответный удар противника.

Характеристики: Ловкость + Рукопашный бой /Фехтование

Сложность: +1

Точность: нормальная

Повреждения: особые

❖ **Удерживание.** Этот маневр напоминает захват, но он не имеет своей целью нанести повреждения. Ваш персонаж обездвигивает, но не травмирует жертву. Если бросок был удачным, персонаж удерживает жертву до начала ее следующего действия. Когда жертва должна предпринять действие, оба игрока выполняют бросок на Силу + Рукопашный бой. Если противнику удалось набрать больше успешных баллов, считается, что он освободился. Если нет, он остается обездвиженным до следующего своего хода, когда проверка повторяется.

Характеристики: *Сила + Рукопашный бой*

Сложность: *нормальная*

Точность: *нормальная*

Повреждения: *нет*

- ❖ **Удар ногой.** *Простой удар ногой по голени увеличивает сложность броска на единицу и наносит повреждения с Силой +1. Рассказчик может увеличить эти значения, если персонаж пытается выполнить удар ногой в голову или еще какой-нибудь боевой прием.*

Характеристики: *Ловкость + Рукопашный бой*

Сложность: *+1*

Точность: *нормальная*

Повреждения: *Сила +1*

- ❖ **Множественные противники.** *При сражении одновременно с несколькими противниками сложность бросков на атаку и защиту увеличивается на единицу за каждого противника, кроме первого. Максимальное значение модификатора +4.*
- ❖ **Удар рукой.** *Персонаж просто бьет своего противника кулаком. Атака считается простым действием, повреждения определяются Силой персонажа. Рассказчик может увеличить сложность и/или запас бросков на повреждение, если персонаж пытается нанести более сложный удар или целится в определенное место. Большая часть атак с использованием разного рода когтей, рогов и тому подобного является вариациями обычного удара рукой.*

Характеристики: *Ловкость + Рукопашный бой*

Сложность: *нормальная*

Точность: *нормальная*

Повреждения: *Сила*

- ❖ **Подсечка.** *Ваш персонаж ударом ноги или подходящим оружием (посохом или цепью) пытается сбить противника с ног. Если ваш бросок на атаку оказывается успешным, ваш противник получает повреждения, определяемые Силой вашего персонажа, и выполняет бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность равна 8), чтобы избежать падения (см. ниже «Сложные маневры»).*

Характеристики: *Ловкость + Рукопашный бой/Фехтование*

Сложность: *+1*

Точность: *нормальная*

Повреждения: *Сила, сбивает с ног*

- ❖ **Сбить с ног.** *Ваш персонаж нападает на противника, стараясь повалить того на землю. Сложность броска на атаку увеличивается на единицу. В случае успеха наносится повреждение, определяемое значением Силы +1. Оба игрока бросают кубики на Ловкость +*

Атлетизм (сложность равна 7), чтобы проверить, удержались ли они на ногах (см. ниже «Сложные маневры»). Даже если этот бросок оказывается успешным для вашего противника, считается, что его персонаж потерял равновесие, поэтому сложность всех действий для него на следующий ход увеличивается на единицу.

Характеристики: Ловкость + Рукопашный бой

Сложность: +1

Точность: нормальная

Повреждения: Сила +1.

- ❖ **Удар оружием.** Ваш персонаж использует оружие, чтобы нанести противнику рубящий или колющий удар. Подробную информацию см. в таблице по холодному оружию ниже.

Характеристики: Ловкость + Фехтование

Сложность: нормальная

Точность: нормальная

Повреждения: зависит от вида оружия.

МАНЕВРЫ В БОЮ НА ДИСТАНЦИИ

Во многих ситуациях боя на расстоянии приходится прибегать к тем или иным маневрам. Многие столкновения происходят с использованием огнестрельного или метательного оружия. Ниже предлагаются системы, используемые при разрешении таких ситуаций. Вы можете создавать свои собственные маневры. Более подробная информация представлена в таблице по огнестрельному оружию (см. ниже).

- ❖ **Прицеливание.** Каждый ход, который ваш персонаж целится в противника, увеличивает его запас бросков на атаку на единицу. Всего можно добавить столько кубиков, сколько у персонажа имеется единиц Восприятия. Для выполнения этого маневра персонаж должен иметь хотя бы одну точку в значении Огнестрельного оружия. Если оружие снабжено оптическим прицелом, запас бросков увеличивается еще на два кубика. Персонаж все свое внимание концентрирует на цели, поэтому в это время он не может выполнять других действий. Если до начала стрельбы персонаж уже выполнял какое-либо действие, в том числе и защищался от нападения, считается, что времени для прицеливания у него нет. К тому же ваш персонаж не может прицелиться, если противник передвигается со скоростью, превышающей скорость обычного шага.
- ❖ **Автоматическая стрельба.** Вся обойма выпускается одной очередью по одиночной цели. Выполняется один бросок, к значению точности оружия добавляется десять кубиков. Из-за отдачи сложность увеличивается на 2 (два). Все дополнительные успешные баллы (все после первого) добавляются к запасу бросков на повреждение, который равен запасу бросков на повреждение у одной пули. При автоматической стрельбе персонаж не может целиться в определенную часть тела противника и может использовать данный маневр только в том случае, если при начале стрельбы обойма заполнена хотя бы на половину.

Характеристики: Ловкость + Огнестрельное оружие

Сложность: +2

Точность: +10

Повреждения: особые

- ❖ **Укрытие.** Ваш персонаж может укрыться за стеной, вжаться в землю или прикрыться другим персонажем как щитом. Все эти действия попадают под понятие укрытия. Укрытие защищает вашего персонажа от попадания, но одновременно затрудняет его действия. Сложность попадания в персонажа, находящегося в укрытии, приведена ниже.

Аналогично возрастает сложность ответного огня, так как для этого вашему персонажу надо высунуться из укрытия, выстрелить, а затем вновь спрятаться. Если ваш персонаж отстреливается из-за укрытия, модификаторы сложности на броски будут на единицу меньше, чем в приведенном ниже списке. Иными словами, если при стрельбе из обычного укрытия сложность повышается на единицу, при стрельбе из своего убежища сложность бросков не увеличивается.

Если оба противника ведут огонь из укрытий, сложность бросков суммируется. Если ваш персонаж спрятался за автомобиль, а его противник лежит на земле, сложность увеличивается на два (+1 за стрельбу по лежащей цели и +1 за стрельбу из-за автомобиля). Сложность выстрелов для вашего противника тоже увеличивается на два (+2 за стрельбу по цели, спрятавшейся за автомобилем, при этом за стрельбу из позиции лежа никаких штрафов не налагается).

Тип укрытия	Увеличение сложности
Плохое укрытие (вжаться в землю, спрятаться за фонарным столбом)	+1
Хорошее укрытие (спрятаться за автомобилем)	+2
Отличное укрытие (отойти за угол)	+3

- ❖ **Множественные выстрелы.** Ваш персонаж может произвести за ход более одного выстрела (считается множественным действием). Запас бросков на первый выстрел уменьшается на общее количество произведенных выстрелов, запас бросков для каждого последующего выстрела уменьшается еще на один кубик соответственно. Режим огня вашего оружия ограничивает общее количество выстрелов за ход.

Характеристики: Ловкость + Огнестрельное оружие

Сложность: нормальная

Точность: особая

Повреждения: зависит от вида оружия.

- ❖ **Дистанция.** Ниже, в таблице по огнестрельному оружию, указывается дистанция выстрела для каждого вида оружия. Все атаки на короткой дистанции имеют сложность 6. Максимальная дистанция выстрела в два раза больше значения короткой дистанции. Атаки на дистанции больше короткой, но меньше максимальной, имеют сложность 8.

Выстрел в цель, расположенную на расстоянии двух метров от стреляющего, считается выстрелом в упор. Сложность выстрела в упор равна 4.

- ❖ **Перезарядка.** Перезарядка оружия занимает один ход. По разрешению Рассказчика персонаж может совместить перезарядку оружия с другим действием (считается множественным действием).
- ❖ **Обстрел.** Ведение огня из автоматического оружия по территории добавляет 10 кубиков к запасу бросков на атаку и полностью опустошает обойму. При этом маневре выстрелами накрывается максимум три ярда.

Выполняется один бросок на атаку и, если бросок был успешным, полученные успешные баллы поровну делятся между всеми целями на обозначенной территории. Успешные баллы, выделенные на одну цель, добавляются к запасу бросков на повреждение для этой цели. Если на выбранной территории имеется только одна цель, на нее выделяется только половина полученных баллов. Если при броске получено меньше успешных баллов, чем имеется потенциальных целей, игрок или Рассказчик по одному распределяют между ними баллы (Рассказчик может распределить успешные баллы случайным образом, при этом часть целей останется неповрежденной). Сложность бросков на уворот от обстрела увеличивается на единицу.

Характеристики: Ловкость + Огнестрельное оружие

Сложность: +2

Точность: +10

Повреждения: особые

- ❖ **Короткая очередь (стрельба с отсечкой по три).** Персонаж выпускает по одной цели три пули. При этом запас бросков на атаку увеличивается на два кубика. Такой режим стрельбы имеется не у всех видов оружия (см. таблицу). Отдача увеличивает сложность броска на атаку на единицу. Как и в случае автоматического огня, запас бросков на повреждение равен запасу бросков на повреждение у одной пули.

Характеристики: Ловкость + Огнестрельное оружие

Сложность: +1

Точность: +2

Повреждения: зависит от вида оружия.

- ❖ **Стрельба из двух стволов.** Ведя стрельбу из двух стволов одновременно, ваш персонаж получает определенные преимущества, хотя этот маневр связан с некоторыми трудностями. Маневр считается множественным действием, поэтому налагает стандартные ограничения на запас бросков и, соответственно, на количество произведенных выстрелов. Также учитываются модификаторы отдачи. Если персонаж не владеет одинаково обеими руками, сложность выстрела из оружия в «слабой» руке увеличивается на единицу. Количество выстрелов определяется режимом огня для данного вида оружия.

Характеристики: Ловкость + Огнестрельное оружие

Сложность: +1 / штраф за «слабую» руку

Точность: особая

Повреждения: зависит от вида оружия.

ВОЗМОЖНЫЕ СЛОЖНОСТИ

Сражение может осложняться различными событиями, часть из которых описана ниже. Рассказчик может применять данные правила, исходя из ситуации.

- ❖ **Слепота.** Если ваш персонаж сражается со слепым противником, его запас бросков на атаку увеличивается на два кубика. С другой стороны, слепой персонаж получает штраф +2 к сложности всех своих действий.
- ❖ **Ошеломление.** Если во время атаки полученный вами результат при броске на урон превышает значение Выносливости (для людей) или Выносливости +2 (для демонов) у жертвы, считается, что жертва ошеломлена. Учитываются и сравниваются со значением Выносливости у жертвы только те успешные баллы, которые остались после попытки жертвы поглотить повреждения. Ошеломленный персонаж пропускает свое следующее действие, не может ни нападать, ни защищаться.
- ❖ **Неподвижность.** Если ваш персонаж нападет на обездвиженную жертву, которая, возможно, продолжает сопротивляться (например, если ее кто-то удерживает), запас бросков на атаку увеличивается на два кубика. Если жертва полностью обездвижена (связана или парализована), все атаки автоматически оказываются успешными.
- ❖ **Сбить с ног.** Ваш персонаж тем или иным образом оказывается лежащим на земле. Чтобы определить, может ли он немедленно подняться, выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм. В этом случае его инициатива на следующий ход уменьшается на два. Если бросок оказывается неудачным, следующим действием персонажа может стать попытка встать на ноги. В случае провала броска считается, что персонаж упал очень неудачно, поэтому он автоматически получает один уровень поверхностных повреждений.

Чтобы сбить противника с ног, ваш персонаж может применить подсечку или аналогичный маневр. Некоторые атаки — например, особенно сильный удар рукой или ногой или удар тупым оружием — тоже могут повалить противника на землю. В этих случаях решение о падении принимает Рассказчик, и это решение должно способствовать дальнейшему развитию истории.

Холодное оружие

Оружие	Повреждения	Возможность спрятать
Дубинка	Сила +1	Карман
Булава	Сила +2	Пальто
Кож	Сила +1	Куртка
Меч	Сила +2	Пальто

<i>Малый топор</i>	<i>Сила +2</i>	<i>Пальто</i>
<i>Большой топор</i>	<i>Сила +3</i>	<i>Жет</i>

Оружие: ваш персонаж может использовать в качестве оружия и другие предметы (нож мясника, карандаш, бритву, стул). Характеристики для них выбираются по аналогии с указанными в таблице видами оружия.

Броня

Класс	Рейтинг брони	Штраф
<i>Класс 1 (плотная одежда)</i>	<i>1</i>	<i>0</i>
<i>Класс 2 (кевларовая футболка)</i>	<i>2</i>	<i>1</i>
<i>Класс 3 (кевларовый жилет)</i>	<i>3</i>	<i>1</i>
<i>Класс 4 (бронезилет)</i>	<i>4</i>	<i>2</i>
<i>Класс 5 (полицейский доспех)</i>	<i>5</i>	<i>3</i>

Маневры в ближнем бою

Маневр	Характеристики	Точность	Сложность	Повреждения
<i>Блокировать удар</i>	<i>Ловкость + Рукопашный бой</i>	<i>Особая</i>	<i>Нормальная</i>	<i>У</i>
<i>Захват</i>	<i>Сила + Рукопашный бой</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Сила (Ж)</i>
<i>Обезоружить</i>	<i>Ловкость + Рукопашный бой /Рехтование</i>	<i>Нормальная</i>	<i>+1</i>	<i>Особые</i>
<i>Увернуться от удара</i>	<i>Ловкость + Уворот</i>	<i>Особая</i>	<i>Нормальная</i>	<i>У</i>
<i>Удерживание</i>	<i>Сила + Рукопашный бой</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Ж</i>
<i>Удар ногой</i>	<i>Ловкость + Рукопашный бой</i>	<i>Нормальная</i>	<i>+1</i>	<i>Сила +1</i>
<i>Парировать удар</i>	<i>Ловкость + Рехтование</i>	<i>Особая</i>	<i>Нормальная</i>	<i>У</i>
<i>Удар рукой</i>	<i>Ловкость + Рукопашный бой</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Сила</i>
<i>Подсечка</i>	<i>Ловкость + Рукопашный бой /Рехтование</i>	<i>Нормальная</i>	<i>+1</i>	<i>Сила (С)</i>
<i>Сбить с ног</i>	<i>Сила + Рукопашный бой</i>	<i>Нормальная</i>	<i>+1</i>	<i>Сила +1 (С)</i>
<i>Удар оружием</i>	<i>Ловкость + Рехтование</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Нормальная</i>	<i>Тип оружия</i>

Сокращения: Ж — маневр продолжается на следующем ходу; С — позволяет сбить с ног; У — уменьшает количество успешных баллов у противника.

Маневры в бою на дистанции

Маневр	Характеристики	Точность	Сложность	Повреждения
Автоматическая стрельба	Ловкость + Огнестрельное оружие	+10	+2	Тип оружия
Множественные выстрелы	Ловкость + Огнестрельное оружие	Особая	Нормальная	Тип оружия
Обстрел	Ловкость + Огнестрельное оружие	+10	+2	Тип оружия
Фиксированная очередь	Ловкость + Огнестрельное оружие	+2	+1	Тип оружия
Стрельба из двух стволов	Ловкость + Огнестрельное оружие	Особая	+1/ «слабая» рука	Тип оружия

Огнестрельное оружие

Тип	Повреждение	Дистанция	Режим огня	Обойма	Возможность спрятать	Образец
Револьвер малого калибра	4	12	3	6	Карман	SW M640 (.38 Special)
Револьвер крупного калибра	6	35	2	6	Куртка	Кольт Анаконда (.44 Magnum)
Пистолет малого калибра	4	20	4	17+1	Карман	Glock 17 (9 мм)
Пистолет крупного калибра	5	30	3	7+1	Куртка	Sig P220 (.45 ACP)
Винтовка	8	200	1	5+1	Нет	Remington M-700 (30.06)
Пистолет-пулемет легкий*	4	25	3	30+1	Куртка	Ingram MAC-10 (9 мм)
Пистолет-пулемет тяжелый*	4	50	3	30+1	Пальто	HK MP-5 (9 мм)
Автомат (штурмовая винтовка)*	7	150	3	42+1	Нет	Steyr-AUG (5.56 мм)
Дробовик	8	20	1	5+1	Пальто	Ithaca M-37 (12 калибр)
Дробовик полуавтоматический	8	20	3	8+1	Пальто	Franchi-Law (12 калибр)

Повреждение: определяет запас бросков на повреждение.

Дистанция: означает дистанцию выстрела в ярдах для сложности 6. Персонаж может стрелять на дистанцию вдвое большую, но при этом сложность увеличивается до 8.

Режим огня: максимальное количество выстрелов или коротких очередей, которые можно произвести за один ход. Это понятие не применяется при стрельбе из автоматического оружия и при массированных обстрелах.

Обойма: количество патронов, которое можно зарядить в оружие за один раз. +1 означает, что один патрон может находиться в стволе, уже готовый к выстрелу.

* означает, что данное оружие может стрелять фиксированными очередями, позволяет вести автоматический огонь (длинными очередями) и обстрел.

Здоровье

Здоровье — это характеристика, которая показывает, насколько ранен или травмирован ваш персонаж. Каждый раз, когда вашему персонажу наносят повреждения, один успешный балл противника снимает один уровень здоровья. Если ранения накапливаются, персонаж теряет способность к выполнению некоторых действий (при бросках на выполнение определенных заданий учитываются модификаторы). В случае серьезных травм и ранений персонаж может стать недееспособным, попасть в больницу или даже умереть. Порой могут понадобиться месяцы на то, чтобы полностью восстановить здоровье. В таких случаях могут помочь сверхъестественные силы. Ниже подробно описана характеристика «Здоровье».

Таблица здоровья

Уровень здоровья	Штраф на запас бросков	Штраф на движение
Ушибы	0	Персонаж слегка избит и не получает штрафа на броски и движение из-за повреждений
Повреждения	-1	Персонаж имеет внешние повреждения и не испытывает трудностей при движении.
Травмы	-1	Персонаж травмирован и передвигается с трудом (половина максимальной скорости бега).
Ранения	-2	Персонаж получил значительные травмы и не может бежать (хотя может идти или передвигаться трусцой).
Тяжелые повреждения	-2	Персонаж сильно изувечен и может лишь ковылять (3 ярда за ход).
Калека	-5	Персонаж очень сильно изувечен и может лишь ползти (1 ярд за ход).
Недееспособность	-	Персонаж не может двигаться и, скорее всего, потерял сознание. Если персонаж потерял сознание, он не может выполнять никаких действий, кроме некоторых рефлекторных, например, поглощения повреждений
Смерть	-	Персонаж мертв (но это вовсе не означает, что демону тоже пришел конец).

Физическое состояние персонажа отслеживается в Таблице здоровья, расположенной в листе персонажа. Эта таблица показывает, какие штрафы налагаются на запас бросков при том или ином

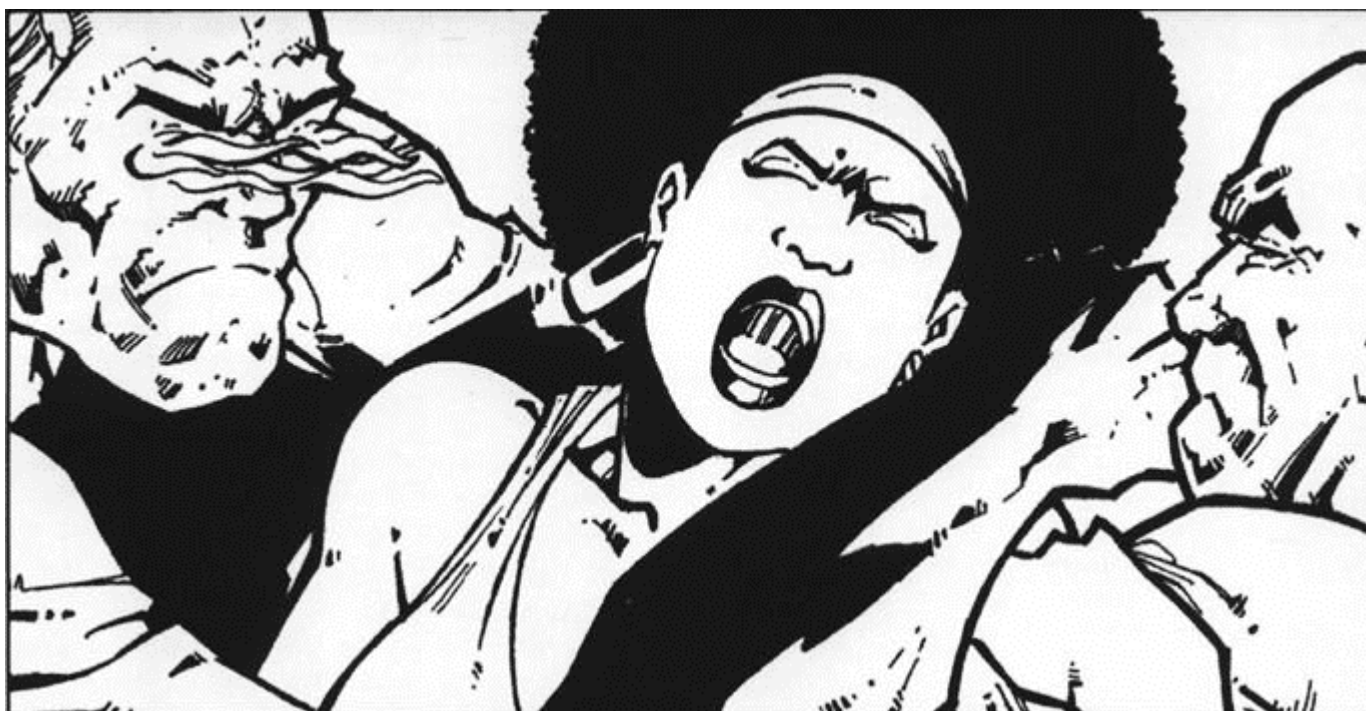
уровне повреждений. Чем больше травм получает персонаж, тем сложнее ему действовать. При очень серьезных повреждениях он может потерять сознание или даже умереть.

У каждого персонажа имеется семь уровней здоровья (уровней повреждений) - от Ушибов до Недееспособности. Если он не получил никаких повреждений — в таблице нет никаких отметок — значит, ваш персонаж находится в отличном состоянии. Если уровень здоровья опускается ниже Недееспособности, значит, персонаж мертв. Каждый успешный балл, полученный нападающим при броске на повреждения, снимает один уровень здоровья, что отмечается в таблице. Например, если после того, как ваш персонаж поглотил повреждения, у нападающего остался один успешный балл, а до атаки у вашего персонажа было превосходное здоровье, то его уровень здоровья опускается до значения «Ушибы». В листе персонажа делается соответствующая отметка.

Цифра, стоящая слева от квадрата, означает штраф на запас бросков, получаемый персонажем. Чем сильнее ранения, тем сложнее персонажу действовать в полную силу. Запас бросков для каждого действия уменьшается на значение штрафа для данного уровня здоровья (это правило применяется к броскам на инициативу, но не применяется к броскам на рефлекторные действия, например, на поглощение повреждений). Правило действует до тех пор, пока раны не будут исцелены. Штрафы также налагаются на движение, уменьшая подвижность персонажа в зависимости от уровня повреждений.

Недееспособность

Когда здоровье вашего персонажа падает до уровня «Недееспособность», он, по решению Рассказчика, может потерять сознание. Рассказчик может предложить вам выполнить бросок на Выносливость, чтобы определить, остался ли ваш персонаж в сознании. Потерявший сознание персонаж не может выполнять никаких рефлекторных действий, связанных с Силой воли или Верой, но по-прежнему может поглощать повреждения. Если персонаж остается в сознании, он может выполнять все рефлекторные действия, но при этом он не может встать на ноги — по крайней мере, до тех пор, пока часть ран не будет исцелена. Он может разговаривать, но с трудом. Рассказчик может потребовать выполнить бросок на Силу воли или потратить единицу Воли, чтобы персонаж мог произнести хоть что-нибудь.



Виды повреждений

Персонаж может страдать от трех видов повреждений: поверхностных, летальных и усиливающихся. Поверхностными считаются повреждения, полученные от ударов тупым оружием, ногой, кулаком, и аналогичные травмы. Летальные повреждения могут быть нанесены ножами, пулями или иным оружием, которое наносит колотые, проникающие или резаные ранения. Усиливающиеся повреждения вызываются огнем или сверхъестественными силами. Все типы повреждений суммируются, и в результате определяется текущий уровень здоровья вашего персонажа. Ниже приведены подробные характеристики каждого из видов повреждений.

При внесении отметок о состоянии здоровья в лист персонажа рекомендуется использовать следующие символы: косую черту «/» для поверхностных повреждений, «X» для летальных повреждений и «*» для усиливающихся повреждений. Эти отметки делаются в квадратиках рядом с обозначением уровней здоровья. Отметка вначале ставится в самом верхнем квадратике, затем, по мере ухудшения здоровья персонажа, заполняются квадратики, расположенные ниже.

Если персонаж получил повреждения нескольких типов, в верхнем квадратике отмечается усиливающееся повреждение, которое «смещает» поверхностные и летальные повреждения вниз. Следом отмечается летальное повреждение, которое «смещает» вниз поверхностные повреждения. Например, если после первой атаки была сделана отметка о поверхностных повреждениях напротив значения «Ушибы», а затем персонаж получил летальные повреждения, отметка «/» перемещается на уровень «Повреждения», а в квадратике «Ушибы» ставится символ «X». Все остальные поверхностные повреждения отмечаются в квадратике «Травмы» и следующих за ним. Все остальные летальные повреждения «смещают» поверхностные повреждения вниз по столбику до тех пор, пока все квадратики не будут заполнены символами «/», «X» или «*».

После того, как все квадратики будут заполнены, все полученные повреждения (любого типа) превращают уже имеющиеся поверхностные повреждения в летальные в соотношении один к одному. Так как все квадратики уже заполнены, «смещать» поверхностные повреждения некуда. Отметки о летальных повреждениях наносятся поверх отметок о поверхностных повреждениях.

Пример: Ребекка была поймана двумя поклонниками Привязанных к Земле на территории храма. Один из них ударил ее полицейской дубинкой⁹, нанеся один уровень поверхностных повреждений. Адам, играющий за Ребекку, поставил отметку «/» в квадратике напротив значения «Ушибы». Ребекке удалось сбить сектанта с ног, но второй выстрелил в нее практически в упор, нанеся два уровня летальных повреждений. Адам ставит отметки «X» в квадратиках рядом со значениями «Ушибы» и «Повреждения», а отметку «/» смещает вниз, на уровень «Травмы». Несмотря на ранения, Ребекке удается вытащить дробовик и вслепую выстрелить в охранников. Те отступили, дав ей возможность вскочить в автомобиль и убраться подальше от храма.

❖ Поверхностные повреждения

Любые повреждения, не связанные с нарушением целостности тела, считаются поверхностными. Сюда входят повреждения, полученные в рукопашном бою, от разного рода ударов (как руками и ногами, так и тупыми предметами), а также повреждения от падения или удара о кирпичную стену. В листе персонажа поверхностные повреждения отмечаются символом «/».

После достижения уровня «Недееспособность» все последующие поверхностные повреждения отмечаются поверх уже существующих (при этом используется символ «X»). Пропускаются все клетки, в которых отмечены летальные повреждения, отметка ставится в первой клетке с символом

поверхностных повреждений. Теперь полученные повреждения считаются летальными. Если после достижения уровня «Недееспособность» ваш персонаж получает еще один уровень летальных повреждений (метка «X»), он умирает. Таким образом, ваш персонаж может умереть как от многочисленных поверхностных повреждений, так и от летальных (см. Лечение поверхностных повреждений).

Если из-за поверхностных повреждений ваш персонаж стал недееспособным, он не может действовать и двигаться, как указано в правилах по уровням здоровья.

Пример: Ребекка возвращалась в город. Сектанты преследовали ее на грузовике. Грузовик врезался в задний бампер. Из-за толчка Ребекка с силой ударилась о рулевое колесо и получила два уровня поверхностных повреждений. Адам отмечает эти повреждения символом «/» в клетках напротив значений «Ранения» и «Тяжелые повреждения». Новые травмы добавляются к уже имеющимся.

Серьезно раненая Ребекка пытается достичь города и оторваться от преследователей. Однако бросок Адама на Вождение оказывается неудачным, и Ребекка врезается в дерево. В аварии она получает еще три уровня поверхностных повреждений. Адам делает отметки «/» в клетках «Калека» и «Недееспособность», а затем исправляет отметку в клетке «Травмы» на «X». Так как все клетки заполнены, Адам вынужден исправлять отметки поверхностных повреждений на отметки летальных. Все полученные впоследствии поверхностные повреждения будут изменять символ «/» на «X» в соответствующих клетках. Ребекка, потерявшая сознание, лежит в искореженном автомобиле, а грузовик ее преследователей подъезжает все ближе...

❖ Летальные (проникающие) повреждения

Летальные (проникающие) повреждения наносятся режущим и колющим оружием, например, ножами, а также огнестрельным оружием. Огонь и электричество тоже наносят летальные повреждения. Обычный смертный не может поглощать летальные повреждения, демоны могут делать это с помощью своих сверхъестественных способностей. В листе персонажа летальные повреждения отмечаются символом «X». Если все клетки, в том числе и на уровне «Недееспособность», заполнены символом летальных повреждений, любое полученное в дальнейшем вашим персонажем повреждение (летальное или поверхностное) убивает его.

Летальные повреждения требуют оказания медицинской помощи для остановки кровотечения. Если отметка «X» стоит на уровне «Ранения» или ниже, персонаж получает дополнительный уровень летальных повреждений за каждый час, который он провел без оказания медицинской помощи. Один успешный балл, полученный при броске на Интеллект / Сообразительность + Медицина / Выживание, позволяет спасателю или самому персонажу, если он не на уровне «Недееспособность», остановить кровотечение. Демоны могут останавливать кровотечение простым усилием воли. В этой ситуации демон может истратить единицу Веры и выполнить бросок на Силу воли. В случае успеха кровотечение останавливается.

Если отметка «X» стоит напротив значения «Калека» или «Недееспособность», вашему персонажу требуется более полная медицинская помощь, иначе у него нет шансов поправиться. Если отметка стоит на уровне «Недееспособность», ваш персонаж в лучшем случае потерял сознание, в худшем — впал в кому и может умереть, даже если нападения на него прекратились. Демоны крепче людей, они могут использовать Веру для исцеления самых серьезных ранений.

Пример: Когда сектанты выбрались из грузовика, Ребекка без сознания лежала в своем автомобиле. Смертные открыли огонь, буквально напиговав машину пулями. Большая часть пуль не задела Ребекку, но все же один из выстрелов попал в цель.

У нее уже имеется три уровня летальных повреждений, к тому же она недееспособна из-за поверхностных повреждений. Пуля наносит ей еще один уровень летальных повреждений (жизненно важные органы не были задеты). Адам ставит символ «X» в клетке «Ранения». Так как все клетки ниже уже заполнены символами поверхностных повреждений (см. предыдущий пример), Адам не смещает повреждения на уровень вниз.

Не выдержав массированного обстрела, автомобиль разваливается, и его обломки ранят Ребекку. Удар, полученный при разрушении автомобиля, наносит Ребекке еще один уровень поверхностных повреждений. Адам ставит отметку в клетку «Тяжелые повреждения», изменяя стоящий там символ «/» на символ летальных повреждений «X». Так он поступает потому, что все клетки заполнены и отметки о вновь полученных поверхностных повреждениях накладываются на уже имеющиеся.

Тяжело раненая Ребекка попала в очень сложную ситуацию. Кажется, что все кончится плохо, но тут рядом с грузовиком появляются ее союзники из числа падших. С помощью своих сил и оружия они быстро расправляются с опешившими сектантами, а затем оказывают Ребекке первую медицинскую помощь.

❖ Усиливающиеся повреждения

Атаки, выполняемые при помощи сверхъестественных средств (например, когти демона, зачарованное или одушевленное оружие, некоторые обращения), наносят усиливающиеся повреждения. Этот вид повреждений еще труднее поглотить, чем летальные повреждения. Демоны не могут поглощать усиливающиеся повреждения, если у них нет специальной силы или бонусов. Такой тип повреждений лечится хуже, чем все остальные повреждения. Демоны не могут пользоваться своими силами и Верой для исцеления усиливающихся повреждений, которые излечиваются естественным путем в течение некоторого времени. Усиливающиеся повреждения отмечаются символом «*». Во всем остальном усиливающиеся повреждения сходны с летальными.

Время излечения

Человеческие существа выздоравливают медленно, а демоны, хотя и отличаются от людей, все же сохраняют некоторые слабости своих носителей. Хотя силы демонов могут исцелить полученные повреждения, лечатся демоны с той же скоростью, что и люди, поэтому полученные травмы могут вывести персонажа из игры на несколько месяцев. Процесс выздоровления может протекать во время разрывов в игре, но только в том случае, если в период лечения не происходит никаких других значимых событий.

Ниже рассказывается, как лечатся и выздоравливают персонажи. Каждый уровень повреждений (поверхностных и летальных) учитывается отдельно. Иными словами, персонаж на уровне «Недееспособность», доведенный до такого состояния поверхностными повреждениями, может надеяться перейти на уровень «Калека» не раньше, чем через двенадцать часов. Для перехода на уровень «Тяжелые повреждения» требуется еще шесть часов и т. д.

Лечение поверхностных повреждений

Поверхностные повреждения — это травмы и ушибы, полученные от ударов тупым оружием, а также в рукопашной схватке и при падениях. Поверхностные повреждения не требуют медицинского вмешательства. Раны, как правило, заживают сами по себе. Но более серьезные повреждения могут привести к неприятным последствиям. Из-за ударов у вашего персонажа могут ухудшиться зрение или слух. Он может страдать из-за непрекращающейся боли или утратить контроль над

конечностью. Некоторые из этих последствий устраняются лечением, а травмы, исцеленные Верой или силами демонов, не оставляют после себя шрамов и не имеют никаких последствий.

Время излечения поверхностных повреждений

Уровень повреждений	Время излечения
<i>От Ушибов до Ранений</i>	<i>Один час за каждый уровень</i>
<i>Тяжелые повреждения</i>	<i>Три часа</i>
<i>Калека</i>	<i>Шесть часов</i>
<i>Недееспособность</i>	<i>Двенадцать часов</i>

❖ Лечение летальных и усиливающихся повреждений

Из-за проникающих повреждений персонаж может быстро погибнуть, ведь повреждения внутренних органов, пулевые ранения и отсечение конечностей вызывают тяжелые осложнения. Усиливающиеся повреждения еще хуже. Оба типа повреждений излечиваются с одной скоростью.

Время излечения летальных повреждений

Уровень повреждений	Время излечения
<i>Ушибы</i>	<i>Один день</i>
<i>Повреждения</i>	<i>Три дня</i>
<i>Травмы</i>	<i>Неделя</i>
<i>Ранения</i>	<i>Месяц</i>
<i>Тяжелые повреждения</i>	<i>Два месяца</i>
<i>Калека</i>	<i>Три месяца</i>
<i>Недееспособность</i>	<i>Пять месяцев</i>

❖ Исцеляющие силы демонов

Сила веры преодолевает слабость плоти. Сверхъестественная стойкость демонов позволяет им игнорировать большинство слабостей человеческого тела. Все демоны обладают способностью восстанавливать свои тела или избавляться от ощущения боли и слабости. Для этого они наполняют смертные оболочки дыханием жизни.

Чтобы демон мог мгновенно исцелить ранение, ему нужно сконцентрироваться, прикоснуться к ткани реальности и извлечь из нее нужную энергию. В условиях игры ему для исцеления раны требуется целый ход. В течение этого хода демон не может выполнять других действий, нападать, защищаться и даже двигаться. Это делает его чрезвычайно уязвимым, так что, хотя демон и может излечить себя в разгар битвы, для него это действие представляет немалую опасность. Лучше всего заниматься лечением по окончании сражения или в надежном укрытии.

Выбрав подходящий момент, демон тратит единицу Веры. При этом излечивается один уровень летальных повреждений или все уровни поверхностных повреждений. За ход таким образом можно истратить только одну единицу Веры — чтобы вылечить несколько уровней летальных повреждений, демону требуется несколько ходов концентрации.

Если во время исцеления на демона напали и сбили ему концентрацию, попытка исцелиться проваливается. В этом случае демон получает дополнительные повреждения от нападения, хотя и не теряет единицу Веры.

Дополнительное правило: Крупные сражения

Рассказчик может ввести в игру безымянных и безликих персонажей, призванных заполнить место событий и сделать битву более захватывающей. Эти люди, так называемые статисты, могут быть младшими членами секты Привязанных или просто наемниками из свиты персонажа. С помощью этих персонажей Рассказчик может сообщать информацию, передавать сообщения или создавать трудности для игроков во время боя. Дополнительные персонажи, как правило, появляются только в одной сцене и крайне мало взаимодействуют с вашим персонажем.

Чтобы упростить крупные сражения, Рассказчик может приписать дополнительным персонажам только четыре уровня здоровья: Повреждения -1, Тяжелые повреждения -2, Недееспособность и Смерть. Это позволяет ускорить битву и в то же время более точно и интересно воссоздать событие.

СОСТОЯНИЕ БЛАГОДАТИ

Силы падших разнообразны и многочисленны, они оказывают значительное влияние на развитие игры «Демоны». В Главе 7 даны описание и механизм применения Божественных сил. В данной главе рассматриваются системы и методы применения этих сил, а также рассматриваются некоторые аспекты взаимодействия демонов с окружающим миром.

Приведенные ниже системы менее точны, чем большинство систем в главе. Силы демонов оказывают большое влияние на развитие и напряженность игры, поэтому эффект от их применения нельзя определять только с помощью бросков и таблиц. Многое здесь зависит от Рассказчика, который принимает решения исходя из своего видения истории и событий хроники.



ВЕРА

Вера — это космическая энергия, дыхание Творца и необходимая составляющая жизни проклятых. Демоны пользуются Верой, чтобы улучшить свои способности, а также чтобы изменить реальность при помощи сил, данных им их бывшим Господом.

Ирония судьбы заключается в том, что сами демоны не могут вырабатывать Веру. Вера лежит ближе к предположениям и домыслам, чем к знанию, а демоны знают истину о Творце и Его великом замысле. Для демона верить в Бога также бессмысленно, как для человека верить в подстриженную лужайку перед домом.

Не имея возможности ощутить Веру, демоны вынуждены обращаться к людям. Открыв смертному глаза на чудеса и ужасы вселенной, демон может вызвать в этом человеке драгоценное дыхание Веры, которое затем будет использовано демоном в собственных интересах. Это не так-то просто сделать, ведь в Мире Тьмы вера и набожность встречаются крайне редко. Чтобы собрать у людей веру, требуется приложить немало усилий, но игра стоит свеч.

Демон может получить Веру у смертных двумя способами. Он может вырвать веру у человека, заставив того признать, что глубоко внутри у него сидит злой дух. Или же человек сам может предложить веру в обмен на достаток, здоровье или власть.

Жатва Веры

В Мире Тьмы Бог многими воспринимается как фольклорный персонаж, что-то наподобие Деда Мороза. Люди могут посещать церковные службы, но для большинства из них религия стала лишь привычкой, давно лишенной смысла. Посещение церкви многие воспринимают примерно так же, как поход в ближайшую прачечную за чистым бельем. Но все еще имеется возможность открыть людям правду о Творце и вселенной, пробудить их измученные души и дать дыханию Господа проникнуть в них. Для этого нужно проявить невиданную святость — или сводящую с ума порочность.

Если демон может открыть человеку правду о Творце, может явить свою Божественную природу, он может получить кое-какой урожай Веры, ненадолго вспыхнувшей в смертном. Но как убедить неверующего, что ты — падший ангел? Раскрыть свою inferнальную сущность недостаточно, ведь стороннего наблюдателя это может не впечатлить. Смертные должны поверить, что явившийся им демон — посланник Господа или исчадие Ада, а для этого демону нужно действовать.

После того, как демон наметил себе жертву (выбор может быть как случайным, так и хорошо продуманным), ему требуется убедить смертного, что он и в самом деле — потустороннее существо. Демоны с низкой Мукой могут сделать это, проявив доброту или героизм, например, спасти семью от серийного убийцы, явившись в облике прекрасного ангела. Демоны с высокой Мукой предпочитают действовать через страх и страдания. Например, они могут принять облик отвратительного чудовища, которое медленно сжимает жертву своими когтями. Так или иначе, нужно заставить смертного поверить, что он и в самом деле имеет дело с ангелом или демоном. Рассказчик решает, как именно реагирует жертва на то или иное воздействие, ведь реакция некоторых из руководимых Рассказчиком персонажей может быть совершенно непредсказуемой. Если человек отвечает на действия демона нужным образом, у того появляется шанс собрать немного вновь возникшей Веры.

Пример: Ребекка решила собрать немного Веры у бездомного бродяги. С помощью обращения окружив себя светом, она предстала перед человеком в образе сияющего существа. Завладев его вниманием и заставив его предположить, что на самом деле она — посланец божий, она провела с этим бродягой несколько часов: покупала ему еду и беседовала о Божьей любви и возможности получить прощение. Рассказчик решил, что попытка Жатвы была удачной — между смертным и демоном установилась определенного рода связь, а душа смертного наполнилась надеждой.

Пример: В свою очередь, Ишмаэль выбрал себе в качестве жертвы местного торговца наркотиками и скупщика краденого. Он решил, что с этим человеком не стоит церемониться. В конце концов, торговец наркотой — самое настоящее дерьмо, а Мука Ишмаэля становится просто непереносимой. Ишмаэль похитил смертного и неделю держал его в тесной камерке, связанным и с кляпом во рту, пытая его так, что под конец человек сошел с ума. После того, как он снял с глаз смертного повязку и явил себя в образе демона, торговец поверил, что перед ним — настоящее исчадие Ада, присланное по его душу.

При Жатве Веры возникает ситуация противостояния. Игрок решает, как именно демон будет пытаться получить от человека веру — будет ли это разговор о любви, операция без наркоза или любой другой вариант, пришедший игроку на ум.

Игрок выполняет бросок на Силу воли со сложностью 7. Рассказчик бросает кубики за смертного (бросок на Силу воли, сложность равна 7). Сила воли — это та характеристика, которая определяет способность сопротивляться стрессу и внушению. В конце концов, человек с сильной волей едва ли поменяет все свое мировоззрение из-за действий демона.

Если у демона выпадает больше успешных баллов, чем у смертного, он получает некоторое количество Веры. В большинстве случаев ему достается только одна единица Веры, ведь Жатва — достаточно жестокий метод, а вера в людях так слаба, что едва ли можно надеяться на обильный урожай. Рассказчик может решить, что конкретная попытка Жатвы была более удачной, чем остальные. Если поступок демона оказал сильное влияние на личность, верования и переживания смертного, падший получает немного больше Веры, чем обычно. В таких случаях Рассказчик может решить, что демон получил две единицы Веры. Демоны, которые часто прибегают к Жатве, тратят немало времени, выслеживая своих жертв, ведь чем лучше они разберутся в психологии смертного, тем больше у них шансов получить хороший результат.

Пример: Ребекка, персонаж Адама, собирает Веру у бездомного бродяги. Адам выполняет бросок на Силу воли со сложностью 7. Сила воли у Ребекки равна 6, поэтому для броска используется шесть кубиков. Сила воли у бродяги равна 3, поэтому при броске со сложностью 7 Рассказчик использует три кубика. Всего Адам получает три успешных балла. Обычно урожай Веры равен лишь одной единице, но в данном случае Рассказчик решает, что Ребекке удалось пробудить давно похороненную в душе бродяги надежду, поэтому она получает две единицы Веры.

От одного и того же человека можно получать Веру несколько раз, но каждая такая попытка требует повторного использования божественной или дьявольской силы, нового проявления любви или ненависти (и, возможно, применения новой Способности).

Через Жатву трудно получить большой урожай Веры — смертные не очень-то склонны верить, и мало кто из них силен настолько, что способен полностью положиться на свою веру. Гораздо проще и надежнее собирать Веру у тех, кто добровольно предлагает ее.

Предложенная Вера

Если смертный полностью поверил в то, что перед ним ангел или демон и переполнился уважением (или страхом) к этому созданию, он может стать постоянным источником Веры. Это куда более надежный способ получать Веру, чем Жатва, и те демоны, которые ставят перед собой долгосрочные цели, стремятся устанавливать прочные отношения (не важно, основанные на уважении или страхе) со смертными, способными предложить им Веру.

Системы и механизмы получения предложенной Веры просты, но не так-то просто превратить смертного в источник Веры. Заключение сделки — мероприятие довольно опасное, и демонам приходится немало потрудиться, чтобы найти человека, способного оправдать беспокойство и затраченные усилия. Здесь требуется отыгрыш, а не слепое следование правилам. Выбор правильного человека и заключение с ним договора зависят только от персонажа (и игрока).

Чтобы стать источником Веры, смертный должен добровольно заключить договор с демоном. Демон дает смертному то, о чем тот мечтает, а в обмен получает Веру. Разумеется, каждый человек мечтает о чем-то своем, поэтому услуги демонов могут быть самыми разнообразными. Это не может быть какая-то незначительная мелочь, ведь тогда вся сделка утрачивает смысл. Неким образом демон делится со смертным своей силой, что часто подразумевает передачу человеку одного из обращений или той или иной способности.

Если слуга получает силу через договор с демоном, полученные им способности и возможности зависят от силы его Веры и того, насколько он доверяет демону. Демон манипулирует Верой смертного и преобразует ее в новые возможности, которые и становятся даром для человека. Более подробно этот процесс описан в разделе «Наделение слуг силой».

Преобразуя Веру нового слуги, которого Рассказчик одобрил в качестве постоянного источника Веры, демон может направить часть (но не всю!) его Веры на себя самого. Таким образом можно получить лишь небольшое количество Веры за раз, но демон получает эту Веру ежедневно.

Как сказано ниже, значение Веры у слуг колеблется от 1 до 5. Демон может претендовать лишь на половину его Веры (с округлением вверх), вторая половина Веры тратится на усиление самого слуги.

Рассказчик может решить, что источник Веры из слуги вышел неудачным и что его Вера может быть использована лишь для того, чтобы наделять его самого силой. Некоторые из слуг могут стать приемлемыми, но не идеальными источниками, способными выдать своему таинственному господину меньше Веры, чем тот рассчитывает. Решение Рассказчика зависит только от характера отношений между смертным и демоном и духовности человека. Не важно, любит ли смертный демона и поклоняется ему или же ненавидит и боится. Значение имеет лишь то, насколько тесной оказалась связь между ними. Если смертный редко вспоминает о демоне и о полученных от него дарах, источник Веры из него получится хуже, чем из человека с таким же значением Веры, который постоянно думает о демоне и полагается в основном на свои новые, сверхъестественные способности.

Пример: Ишмаэль нашел себе нового раба — работницу социальной сферы, бывшую монашку, чья некогда сильная вера истаяла за годы тяжелой неблагодарной работы. Рассказчик решает, что из монахини получится подходящий источник Веры, поэтому игрок собирается передать часть ее Веры своему персонажу, Ишмаэлю.

Значение Веры у монахини равно 3. Половина этого значения с округлением вверх, т. е. две единицы, может ежедневно передаваться Ишмаэлю, а остаток будет использоваться для усиления самого слуги. Это не так-то много, поэтому игрок решает, что Ишмаэль будет получать только одну единицу Веры, а оставшиеся две будут использоваться для нужд нового слуги.

Теперь Ишмаэль в начале каждого дня получает единицу Веры. Это будет продолжаться до тех пор, пока между ним и монахиней существует договор. Если Ишмаэль разорвет договор или если монахиня умрет, поступления Веры прекратятся.

Предлагаемая Вера поступает от источников один раз в день. Это происходит на рассвете — при зарождении нового дня, в то самое время, когда Творец впервые взглянул на Свой мир. Расстояния не имеют здесь никакого значения, поэтому, даже если демон и смертный находятся в разных часовых поясах, Вера все равно доходит до демона. Учтите, что это происходит тогда, когда рассвет начинается в месте пребывания смертного (что может создать некоторые трудности ранним утром).

Перебор

У предложенной Веры есть еще одно преимущество перед собранной во время Жатвы — демон может злоупотреблять имеющимися отношениями, отбирая у смертного все больше и больше Веры. Решиться на такое не очень-то легко, ведь подобная попытка может свести смертного с ума, вызвать у него тяжелую болезнь или даже убить его.

Чтобы вырвать у источника больше Веры, демону нужно лишь коснуться его своей силой воли. Смертному не обязательно находиться поблизости — демон может дотянуться до него даже из другого полушария. Согласия источника никто не спрашивает. Ему даже не обязательно быть в сознании. Демон здесь выступает в качестве захватчика, вырывающего у смертного силы его души и тела, и сопротивляться ему источник не может. Смертный может попытаться убежать или

сразиться с демоном, но демон все равно может забрать у него Веру, даже если человеку удастся ударить его по голове бейсбольной битой. Демон может одновременно вытягивать Веру у нескольких своих последователей, и тогда риск неудачи будет равномерно распределен между ними.

В результате подобного «осушения» источника игрок может добавить к своему запасу бросков на обращение столько кубиков, сколько у его персонажа единиц постоянной Веры. Если значение постоянной Веры равно 4, игрок может добавить к запасу бросков 4 кубика, но пятый кубик он добавить уже не может, даже если в распоряжении его персонажа имеются еще источники. Не важно, сколько у персонажа источников и насколько они наполнены Верой. Игрок может добавить дополнительные кубики к запасу бросков даже в том случае, если у его персонажа имеется только один источник.

После добавления к запасу бросков дополнительных кубиков выполняется бросок на проведение обращения. Провал броска означает уменьшение текущего запаса Веры у персонажа на единицу.

За каждый полученный таким образом дополнительный кубик человек-источник теряет единицу Силы воли вне зависимости от успешности обращения. При этом смертный испытывает сильную боль, страдает от галлюцинаций, приступов страха или иных психических расстройств. Если источник теряет все единицы Силы воли, он утрачивает контроль над собственным разумом. Поученное таким образом психическое расстройство является постоянным и может быть излечено только психиатром.

Если демон «вытягивает» из источника больше единиц Веры, чем у того имеется Силы воли, каждая дополнительно отобранная единица Веры наносит человеку один уровень летальных повреждений (эти повреждения не могут поглощаться). Человек страдает от внутренних травм, кровотечения из носа, внезапно появившихся язв, ирамов и ожогов (если получено несколько уровней повреждений). Если травмы были достаточно серьезными, слуга может погибнуть.

Даже если источник пережил «осушение», он может навсегда измениться. Демон изувечил и истоцил его душу. Его разум может пошатнуться, а тело — пострадать от многочисленных внутренних повреждений. Рассказчик может решить, что этот человек стал выполнять свою роль источника хуже, чем до «осушения», и теперь может производить меньше единиц Веры (или вообще потерял такую способность). Также Рассказчик может решить, что Мука демона, злоупотребившего договором и так плохо обошедшегося со слугой, увеличилась.

Пример: Ишмаэлю требуется выполнить могущественное обращение, но его шансы на успех малы. Чтобы увеличить их, он решается «вытянуть» Веру из своих источников. У него имеется три надежных источника, поэтому игрок может увеличить запас бросков на несколько кубиков. Значение Веры у Ишмаэля равно 5, поэтому запас бросков может быть увеличен максимум на пять кубиков. В итоге запас бросков у игрока равен восьми. Теперь слугам Ишмаэля придется заплатить за такую расточительность хозяина. Пять единиц Силы воли, которые они теряют, распределяются между ними. Игрок может решить, что пострадает только один смертный, а может уменьшить причиненный ущерб и распределить потери между всеми тремя источниками.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЛЮДЬМИ

Многие демоны думали, что после возвращения в мир они с легкостью подчинят себе смертных и будут управлять ими. Они не ожидали, что в мире, который они так давно покинули, вера почти умерла, шесть миллиардов человек теснятся на небольшой планете, а им самим, чтобы достигнуть желаемого, придется действовать в глубокой тайне. Демоны считали, что люди слабы, что ими легко управлять, и это действительно так. Но в то же время люди оказались ключом к достижению целей

Небожителей. Демонам нужны люди — как источники Веры, как орудия, как агенты. А сами падшие вспомнили еще кое-что: свое стремление защищать людей и любовь к ним, которая давным-давно переполняла их.

Наделение слуг силой

Демонам нужны слуги, а слугам нужны инструменты, чтобы выполнять повеления своих хозяев. Часто оказывается очень полезным наделить слугу частью своей сверхъестественной силы, чтобы тот мог лучше служить тебе. К тому же возможность пообещать неземную красоту или невероятную силу значительно упрощает заключение сделки. Ограничения в передаче сил людям связаны не с демонами, а с самими смертными. Демон изменяет форму веры смертного, делает так, что человек может получать силу от вселенной. Если вера смертного слаба, демон не сможет одарить его чем-то значительным, но подарки падших людям с сильной верой поражают воображение.

С учетом некоторых ограничений демоны могут наделять людей частью своих собственных способностей и сверхъестественных возможностей. Сделать это просто, но не стоит относиться к таким действиям легкомысленно. Нельзя предлагать сделки кому попало и наделять силой каждого встречного и поперечного. Выбор времени для передачи силы очень важен для хроники, поэтому к нему надо отнестись серьезно.

Потенциал Веры

У смертных нет рейтинга Веры. Вместо этого у них имеется потенциал Веры, т. е. то количество Веры, которым демон может воспользоваться при изменении души смертного.

Каким именно потенциалом Веры обладает тот или иной смертный, решает Рассказчик. У большинства людей потенциал Веры равен 2. Искренне верующий человек (не важно, во что верующий) обладает потенциалом 3. Потенциал Веры в 4 единицы характерен для религиозных фанатиков, например, для фундаменталистов или буддистских монахов. У очень небольшого количества людей имеется решимость, вера и преданность, характерная для потенциала Веры в пять единиц. Таким человеком может быть папа Римский, мать Тереза или далай-лама. Смертные с потенциалом Веры в одну единицу духовно слабы, они не обладают религиозностью и не очень-то склонны верить в силы демона. Из таких смертных получаются не самые удачные слуги, но недостаток Веры у них может быть компенсирован другими способностями. Люди с нулевым потенциалом существуют, но встречаются крайне редко. С такими духовно мертвыми скептиками невозможно заключить договор.

Демоны могут наделять только теми способностями, которые есть у них самих: только тот, кто сам может становиться невидимым, может научить невидимости других. Падший может наделить смертного чем-то из своих Атрибутов, врожденных способностей, возможностей Апокалиптической формы и обращений.

Атрибуты: демон может улучшить значение того или иного Атрибута смертного, сделав человека сильнее или умнее. Учтите, что значение любого Атрибута у слуги не может быть выше 5. Для человеческих способностей это предел.

Возможности Апокалиптической формы: демон может передать слуге одну из восьми возможностей Апокалиптической формы, наделив того способностью отращивать когти, поглощать летальные повреждения и т. п. Демоны с низкой Мукой могут наделять слуг возможностями высокой Муки, но при этом их значение временной Муки увеличивается на единицу.

Обращения: при желании демон может наделить человека способностью к выполнению слабого подобия того или иного обращения. Демон должен выбрать, какое именно обращение он собирается передать слуге.

Другие Способности: у демонов много полезных способностей, например, устойчивость к подчинению. Кое-какими из этих способностей он может наделить своего слугу. Аналогично, демон может наделить человека и более привычными способностями, например, вернуть тому возможность ходить или видеть.

После того, как демон решил, какой из способностей он согласен поделиться, между ним и смертным заключается договор. Демон передает человеку силу, а смертный соглашается служить демону на оговоренных в контракте условиях. По решению Рассказчика смертный может стать для демона источником Веры (см. Предложенная Вера), но помните, что существует немало других способов оказаться полезным своему новому хозяину.

После заключения договора сделка скрепляется передачей дара. Чтобы передать смертному силу, демону требуется в течение одного хода сохранять концентрацию. Впрочем, многие демоны любят обставлять передачу дара разного рода церемониями и ритуалами, которые производят на слуг сильное впечатление. Сконцентрировавшись, демон мысленно преобразует душу человека, используя при этом Веру самого смертного. Чем сильнее Вера, тем большие изменения может произвести демон, и, значит, тем значительней будет полученный смертным дар.

Для преобразования человеческой души никаких бросков не требуется. Значение Веры у человека используется как «запас» единиц для приобретения слугой даров и возможностей. Ниже приведены рекомендации по наделению силой:

- ❖ Единица Веры может исцелить застарелые травмы, например, вернуть свободу движения парализованному или зрение слепому. Если в результате травм у смертного имеются летальные повреждения, они преобразуются в поверхностные, которые затем могут быть вылечены обычным образом.
- ❖ Единица Веры может быть превращена в 10 «свободных» баллов (см. «Создание персонажа»), которые затем можно потратить на приобретение или улучшение Атрибутов, Способностей или Силы воли. Эти баллы не могут использоваться для повышения значений Дополнений.
- ❖ Одна единица Веры позволяет получить от демона одну из его врожденных способностей, например, сопротивление контролю сознания. Слуга, у которого эта способность стала постоянной, выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 7), чтобы воспользоваться ею.
- ❖ Одна или несколько единиц Веры позволяют наделить человека способностью к выполнению слабой версии одного из обращений демона. Этот дар может потребовать от одной до пяти единиц Веры, в зависимости от уровня обращения (т. е., обращение третьего уровня будет стоить три единицы Веры). Чтобы выполнить обращение, смертный должен выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 8), при этом количество успешных баллов определяет силу и результат обращения.

- ❖ Одна единица Веры позволяет передать смертному одну из возможностей Апокалиптической формы демона. Чтобы воспользоваться полученной возможностью, слуга выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 6). Если бросок был удачным, человек может применять подаренное ему свойство в течение одной сцены. Демон может наделить человека несколькими такими возможностями, но каждая из них будет стоить единицу Веры.
- ❖ Половина потенциала Веры слуги может быть забрана демоном в качестве подношения, если это одобрено Рассказчиком. Такой слуга становится источником Веры для демона (см. выше).

Пример: Ребекка нашла себе нового слугу, полицейского детектива по имени Джеймс Вонг. В обмен на службу Ребекка пообещала Джеймсу улучшить его здоровье и выносливость. У большинства смертных потенциал Веры равен 2, но так как Вонг по совместительству является церковным служкой и весьма религиозен, его потенциал Веры равен 3. После короткого ритуала, целью которого было произвести на Вонга впечатление, Ребекка сконцентрировалась и мысленно потянулась к душе Джеймса, чтобы преобразить ее.

Адам, играющий за Ребекку, может использовать три единицы Веры Вонга для изменения персонажа. Первую единицу он обменивает на десять «свободных» баллов и использует их для улучшения Выносливости и Ловкости Вонга на одну точку. Вторая единица Веры позволяет наделить Вонга способностью «Увеличенный размер» из апокалиптических возможностей Ребекки. Это способностью он сможет воспользоваться при условии успешного броска на Силу воли. Третья единица Веры была потрачена Адамом на то, чтобы наделить Вонга устойчивостью к контролю сознания, чтобы враги Ребекки не смогли воздействовать на него через внушение.

Можно передать новый дар слуге, силы которого уже были увеличены, но это довольно трудно сделать. Чтобы принятие нового дара стало возможным, должна возрасти Вера слуги, а это происходит только в том случае, когда возрастают доверие и привязанность смертного к демону. Рассказчик определяет, увеличилась ли Вера у слуги или осталась на прежнем уровне. Если Вера увеличилась, демон может истратить дополнительные единицы Веры на новые улучшения для слуги, но для этого демону и смертному надо заключить новую сделку.

Призыв Божественных сил

Открывать окружающим свою суть вообще опасно, но риск возрастает во много раз, если демон раскрывает себя перед смертным. Для демонов Вера подобна воздуху, без нее они не могут существовать. Современные смертные циничны и недоверчивы. Столь широкое распространение неверия сильно осложняет жизнь демонам. Присутствие неверующих может даже нарушить применение Веры.

Призыв и использование сил в окружении смертных скептиков требует от демона большого напряжения (и повышает затраты). Смог ли смертный своим скептицизмом нарушить процесс применения Веры, решает Рассказчик. Как правило, обычный смертный не верит в сверхъестественное, но неверие не настолько сильно, чтобы повредить демону. Люди с сильной волей или те, у кого восприятие сверхъестественного затруднено (например, прагматики-ученые), могут причинить демонам некоторые неприятности.

Один посторонний наблюдатель может причинить демону беспокойство, но группа таких наблюдателей практически наверняка станет источником неприятностей. Люди — стадные животные, в компании себе подобных они приобретают мужество. Если за применением Веры наблюдает несколько человек, их сопротивление усиливается, они на подсознательном уровне объединяются, чтобы дать чужаку отпор. Даже если бы по одиночке эти люди не смогли повлиять на

демона, в группе они наверняка смогут это сделать. Без помех проявить все свои способности демон может только в окружении искренних почитателей и последователей.

Если демон хочет воспользоваться своими силами или принять Апокалиптическую форму в присутствии смертного, Рассказчик выполняет за наблюдателя бросок на Силу воли (сложность равна 8). Каждый успешный балл, полученный при этом броске, увеличивает сложность броска демона на единицу. Для группы наблюдателей Рассказчик определяет среднее значение Силы воли (обычно 3 или 4) и выполняет аналогичный бросок. За каждые пять членов группы запас бросков у Рассказчика увеличивается на один кубик (т. е., для группы наблюдателей в 20 человек с силой воли 3 запас бросков будет равен семи кубикам — 3 за силу воли и 4 за каждую пятерку наблюдателей).

Присутствие неверующих значительно осложняет демонам жизнь, поэтому падшие стремятся действовать в тайне и окружать себя последователями и поклонниками.

ПРОЯВЛЕНИЕ

Каждый раз, когда демон использует свою Веру, смертные наблюдатели могут выполнять бросок на Восприятие + Осведомленность, чтобы попытаться определить истинную природу демона. Сложность броска равна 10 минус общее количество единиц Веры, потраченных или потерянных персонажем за время сцены. Иными словами, использование небольшого количества Веры заметят только самые восприимчивые люди. Если демон за один раз тратит много веры или многократно использует ее в небольших количествах за короткий период времени, вероятность того, что люди это заметят, увеличивается. Если сложность броска равна нулю, это значит, что все смертные автоматически определяют истинную природу демона. Демоны могут продемонстрировать смертным свою сущность в любой удобный момент, не тратя при этом Веру. И наконец, если демон принимает Апокалиптическую форму (см. Главу 7), все, кто это видел, автоматически испытывают эффект от Проявления.

Реакция наблюдателя зависит от двух факторов: Муки демона и Силы воли самого смертного. Падшие с низкой Мукой (менее половины значения их Силы воли) являются смертным в облике прекрасных, внушающих благоговение созданий, они сохранили часть присущего им некогда величия. Падшие с высокой Мукой (выше значения Силы воли) — это обретенные реальность ночные кошмары, способные вселить ужас в кого угодно. Всех остальных смертные могут воспринимать так или этак, в зависимости от специфики восприятия (и от решения Рассказчика). Смертных с низкой Силой воли проявление истинной природы демона повергает в шок, в то время как люди с высокой Силой воли могут преодолеть первое потрясение и справиться с эффектами Проявления (хотя даже самые уравновешенные и собранные люди испытывают шок при столкновении со сверхъестественным).

Когда смертный становится свидетелем проявления, для него выполняется бросок на Силу воли (сложность равна значению постоянной Веры демона). Если бросок оказывается неудачным, смертный в ужасе застывает на месте, не в силах совладать с собой. Если демон напрямую угрожает ему, человек со всех ног убегает с места события, чтобы потом попытаться понять, что же произошло. Обычно смертные убеждают себя, что это был мираж или галлюцинация, или же просто со временем забывают об увиденном.

Если бросок оказывается удачным, смертный, хотя и испытывает потрясение, все же сохраняет способность к разумным действиям (что вовсе не исключает немедленного побега с места действия). Обычно такие люди сохраняют воспоминания о том, свидетелем чему они стали, хотя им и не верят. Если в результате броска был получен один успешный балл, смертный будет помнить, что он столкнулся с чем-то сверхъестественным, два балла позволяют вспомнить основные детали события,

три и более — что смертный помнит все, что с ним случилось (и, возможно, никогда этого не забудет).

Провал броска на Силу воли означает, что смертный полностью утратил контроль над собой. Он или падает в обморок или превращается в бормочущего бессмыслицу безумца, охваченного страхом или благоговением. По прихоти Рассказчика у персонажей со слабым здоровьем может случиться сердечный приступ или инсульт, они могут пострадать от иного осложнения. После выздоровления такие смертные ничего не помнят, но все же столкновение с демоном не проходит для них бесследно: у них могут посесть волосы или начаться ночные кошмары.

Одного лишь эффекта Проявления недостаточно для жатвы Веры. Хотя свидетели переполнены благоговением перед природой увиденного явления, это благоговение не сфокусировано и носит безличный характер. Жатва Веры подразумевает создание связи между демоном и смертным, пусть даже на короткое время, а не простую демонстрацию рогов и раздвоенного языка. Хотя проявление истинной формы и может помочь при Жатве, одного его для получения Веры недостаточно.

ВЕРА КАК ОРУЖИЕ

На протяжении сотен лет, когда религия была важной частью жизни для каждого человека, а вера была сильна и всеобъемлюща, религиозные деятели и их последователи могли силой своих молитв, экзорцизмов и освященных талисманов останавливать и даже побеждать легионы Ада. В современном мире демонам едва ли стоит бояться прихожан местной церквушки или речей хитроумного телевангелиста, но все же и в наше время падишии могут столкнуться с людьми, артефактами и местами, которые представляют опасность даже для самого могущественного демона.

Освященная земля

Обычно при закладке фундамента церкви или другого святилища проводилась церемония освящения, призванная удержать духов зла за пределами этого места. Эта традиция сохранилась до наших дней, но вера, некогда питавшая ее, угасла. Церкви, кладбища и тому подобные места, созданные в течение последних двухсот лет, сами по себе не считаются освященной территорией. Удержать демонов могут более старые строения, а также те немногие новые здания и сооружения, прихожане которых сохранили искреннюю веру.

Как и у смертных, у мест поклонения — будь это церковь, погост или придорожная часовня — может быть свой потенциал Веры, ведь эти места столетиями впитывали Веру прихожан. Этот потенциал может колебаться от 1 до 5. Самое высокое значение характерно для древних, прославленных мест, например, для Церкви Рождества Христова в Вифлееме или мечети Омара в Иерусалиме. Демоны с Мукой 4 и выше получают несколько уровней летальных повреждений (количество уровней равно потенциалу Веры освященного места) за каждый ход, который они остаются в пределах таких мест. Повреждения проявляются в усыхании плоти и напоминающих стигматы ранах на руках и лице. Чтобы остаться в пределах освященной земли, игрок каждый ход выполняет бросок на Силу воли. Если бросок оказывается неудачным, демон как можно быстрее покидает территорию.

Демоны с Мукой 3 и ниже отреклись от своей демонической природы, в них преобладает ангельское и человеческое начало. Они могут находиться на освященной земле без каких-либо последствий для себя. Те демоны, которым удалось совершить нечто подобное, не могут объяснить, почему они не были сожжены на месте, но указывают на данный факт как на доказательство возможности искупления.

Благословенные и освященные предметы

Как и в случае с освященной землей, искренне верующие люди могут наполнять предметы силой своей веры. Такие талисманы могут причинить вред падшим. Освященные талисманы встречаются очень редко и, как правило, бдительно охраняются фанатичными почитателями, но человек с сильной верой может благословить обычные предметы и тем самым превратить их в мощное оружие (например, святая вода). Как и у освященной земли, у талисмана может быть потенциал Веры в пределах от 1 до 5. Самый высокий потенциал Веры сохраняется у широко почитаемых, уникальных в своем роде артефактов. Эти талисманы наносят демону летальные повреждения (уровень летальных повреждений равен потенциалу Веры предмета). За каждый ход, который талисман остается прижатым к коже демона, демон теряет определенное количество уровней здоровья. На падших с Мукой 3 и ниже талисманы не действуют.

Благословенные предметы отличаются большей силой, ведь благословение произносилось с определенной целью. Произнести благословение может смертный с Верой 3 и выше. Потенциал Веры таких талисманов тоже колеблется от 1 до 5, в зависимости от количества времени и сил, затраченных при благословении. Как правило, потенциал Веры благословленного предмета увеличивается на единицу за каждый день молитв. При создании артефакт благословляется на выполнение определенной функции, например, на изгнание или подчинение злых духов. Благословенные предметы действуют только в руках смертных с Верой не менее единицы. При использовании талисмана его потенциал Веры добавляется к значению Веры смертного. Таким образом определяется запас бросков в ситуации противостояния. На падших с Мукой 3 и ниже талисманы и аналогичные им молитвы не действуют.

Молитвы

Молитвы похожи на обращения демонов, их тоже можно назвать моментом концентрации Веры для изменения реальности, а в особенности для защиты от духов зла, изгнания и связывания падших.

Молитвы считаются ситуацией противостояния между смертным и падшим. Запас бросков у смертного равен потенциалу его Веры, у демона — значению Силы воли. Если в результате броска выигрывает смертный, молитва срабатывает немедленно. Несколько смертных могут молиться совместно, чтобы повысить потенциал Веры и усилить эффект от молитвы. Против падших можно использовать четыре разновидности молитв. Эти молитвы могут быть направлены на любого падшего в пределах видимости человека.

Изгнание: успешная молитва заставляет демона покинуть место событий. В течение нескольких часов (по часу на каждую единицу значения Муки) демон не может вернуться на это место.

Ограждение: оградительная молитва не дает демону проникнуть на определенную территорию. Площадь территории в квадратных ярдах равна потенциалу Веры смертного (если молится несколько людей, их Вера суммируется). В случае успешной молитвы демон не может проникнуть на данную территорию в течение нескольких часов (по часу на каждую единицу значения Муки).

Связывание: эта молитва приковывает демона к земле и удерживает его до тех пор, пока смертный продолжает молиться. Демон не может сдвинуться с места даже с помощью сверхъестественных сил, но он может выполнять другие обращения, бросать предметы и выполнять тому подобные действия. Падший остается связанным до тех пор, пока у смертного есть силы на молитву, при этом никаких повторных бросков не требуется. Впрочем, если человек собирается молиться в течение нескольких

часов, могут потребоваться броски на Силу воли или Выносливость. Талисманы аналогичного действия имеют силу лишь до тех пор, пока смертный удерживает их перед демоном.

Экзорцизм: экзорцизм — это испытание верой, призванное изгнать демона из тела смертного носителя. Чтобы успешно выполнить экзорцизм, смертный должен выиграть определенное количество бросков сопротивления, превышающее значение постоянной Веры демона. Бросок выполняется один раз за час игрового времени, поэтому для изгнания демона с Верой 5 потребуется не менее пяти часов. В случае успеха демон вынужден покинуть занимаемое им тело и отправиться на поиски нового носителя, иначе ему придется вернуться в Бездну. Вновь занять старое тело он не может. Демон вовсе не обязан оставаться на месте в течение всей процедуры экзорцизма, поэтому, если нет возможности обездвигнуть демона физически, экзорцизм обычно сопровождают молитвой связывания.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРОКЛЯТЫМИ

В этом новом, жестоком мире смертные демоны хорошо понимают только других демонов. Жаль, но падшие всегда готовы вцепиться друг другу в глотки — идет борьба между группировками, демоны сражаются со своими бывшими господами, а Привязанные к Земле — с вновь пришедшими собратьями.

Взаимодействие демонов друг с другом составляет важную часть любой хроники «Падших». Представленные ниже системы помогут вам отыграть общение между демонами, как личное, так и через агентов и последователей.

❖ Истинные имена

Имена важны как для тех, кого называют, так и для тех, кто называет. Имена определяют нашу индивидуальность; они позволяют нам взаимодействовать с окружающими. Для демонов имена — это не просто ярлычки, нет, это значимая часть их истинной природы. Хотя у демона может быть множество имен — Божественное имя, имя носителя, прозвища и звания, — но Истинное имя у него только одно. Изначально эти имена были даны демонам их Создателем, затем, после Падения, Истинные имена всех демонов изменились, отражая изменение их сущности. Для демонов, запертых сейчас в телах носителей, существует возможность повторного изменения Истинных имен, но для этого им самим придется резко измениться.

Знать Истинное имя демона значит иметь над этим демоном власть. Если Истинное имя используется во время ритуала (см. «Вызов и Подчинение»), демон попадает под контроль того, кто проводил ритуал. Он сохраняет волю и личность, но при этом выполняет все приказы хозяина.

Даже если вы не собираетесь проводить таких ритуалов, знать Истинное имя демона полезно. Произнеся Истинное имя, вы привлечете к себе внимание демона, где бы он ни находился, и сможете поговорить с ним. Имя можно использовать и для запугивания демона. Если персонаж узнает Истинное имя демона, он получает запас бросков (равный значению Веры этого демона), который затем используется в бросках на Ментальные и Социальные характеристики в ситуациях противостояния с этим демоном. Этот запас может использоваться для бросков на Запугивание или Хитрость (при попытке подчинить себе демона) или для бросков на Расследование или Исследование (если персонаж пытается определить планы и местонахождение демона). Решение о том, повлияет ли знание Истинного имени на запас бросков при конкретном действии, принимает Рассказчик. Знание истинного имени противника никак не влияет на сражения и иные физические действия (знание природы врага не спасает от его когтей).

Истинное имя может оказаться весьма полезным, поэтому поиск Истинных имен играет важную роль в хрониках. Ниже рассказывается о том, как можно собрать Истинное имя по частям, а также о том, чего не следует делать во время поисков.

Истинное имя — это не просто набор звуков. Это часть сверхъестественной энергии, это отпечаток на реальности. Можно сказать, что Истинное имя — это сам демон. Оно имеет как форму, определяемую средствами языка, так и значение. Чтобы использовать имя, нужно понимать его смысл. Более того, использование имени подразумевает его произнесение, так как в этом случае вы становитесь проводником дыхания Господа. Следовательно, имя не имеет силы, если оно просто записано или случайно угадано. Нельзя повлиять на демона, просто запустив на компьютере программу, озвучивающую комбинации звуков, потому что у компьютера нет души и дыхания. Только живое (или некогда живое) существо может воспользоваться знанием Истинного имени, и только в том случае, если ему известен смысл произносимого слова.

Это также значит, что, «сложив» воедино личность и цели демона, вы можете собрать и его Истинное имя. Зная, почему демон делает что-то, вы можете определить внутренний смысл его действий, а, значит, и внутренний смысл его Истинного имени. Обычно имя собирается долго — звук тут, отблеск значения там, но все же персонаж может узнать Истинное имя демона (или, по крайней мере, может на это надеяться).

Если персонаж знает, что именно он ищет, игрок может выполнить серию бросков на длительное действие, чтобы определить Истинное имя демона. Отыгрывая расследование, игрок набирает определенное количество успешных баллов (количество успешных баллов и бросков определяет Рассказчик), если ему это удастся, он узнает Истинное имя демона. Количество успешных баллов зависит от силы демона, ведь чем сильнее демон, тем сложнее у него имя. Чтобы установить Истинное имя демонов нижних рангов (таких, как персонажи игры), требуется до 10 успешных баллов; для определения имен лордов и старших лордов требуется 10-20 баллов, баронов и герцогов — 30 и более (по решению Рассказчика).

Что именно нужно делать, чтобы собрать Истинное имя? Ниже приведены примеры действий:

- ❖ Просматривать оккультные тексты, чтобы найти в них имена демонов и соотнести их описание с действиями интересующего вас персонажа (Интеллект + Оккультизм). Сам поиск нужных книг может вылиться в захватывающее приключение, так как подлинно оккультные тексты встречаются редко и тщательно охраняются владельцами.*
- ❖ При осмотре места преступления обратить внимание на мельчайшие улики, выдающие истинную природу преступника (Восприятие + Расследование).*
- ❖ Во время допроса последователей демона узнать, как именно они обращаются к своему господину во время богохульных ритуалов (Манипулирование + Запугивание).*
- ❖ При обыске убежища демона обратить внимание на его личные вещи и на то, что они могут сказать о своем владельце (Восприятие + Эмпатия).*
- ❖ Проследить за действиями демона. Каждый раз, когда демон выполняет обращение, он оставляет на ткани реальности отпечатки, схожие с отпечатками пальцев (Восприятие + Оккультизм).*

Игроки могут предложить другие варианты поиска частиц Истинного имени, и Рассказчик решает, допустим ли тот или иной вариант и применения каких характеристик он требует. Сложность таких бросков довольно высока: обычно она равна 8, иногда, в особо сложных случаях, - 9.

Рассказчик выполняет броски и подсчитывает количество успешных баллов в тайне от игрока до тех пор, пока не будет набрано нужное количество. Но персонаж никогда не может быть уверен

полностью, что он собрал Истинное имя. Ему приходится довольствоваться тем, что есть, и надеяться на лучшее.

Неполное Истинное имя не имеет власти над демоном. Как и в случае с паролем, действует только полностью произнесенное слово. В игре не обязательно на самом деле вслух произносить Истинные имена персонажей, хотя по желанию игроки могут сделать это. Здесь имеет значение сам процесс исследования и постижения персонажем скрытого смысла имени, который отображается накоплением успешных баллов.

Вызов и подчинение

История оккультизма полна рассказами о магах, вызвавших демонов и подчинивших их своей воле или же уничтоженных силами, которые они не смогли контролировать. Некоторые из этих рассказов не так уж и лживы. Кое-кто из вызванных тогда из Ада демонов до сих пор существует, превратившись в Привязанных к Земле.

Зная правила проведения ритуала, маг — человек или демон — может вызвать падшего к себе. Второй ритуал может подчинить вызванного демона воле мага и заставить выполнять приказы хозяина.

Разумеется, на деле все сложнее, чем на словах. Проведение ритуала связано с сильным риском. Если правила ритуала не соблюдены в точности или если маг не владеет какой-либо частью информации, вызванный демон может творить все, что угодно. Например, наказать дурака, осмелившегося бросить ему вызов.

Ритуал вызова демона должен быть правильным. В различных книгах по оккультизму описаны тысячи ритуалов вызова, но большая их часть ни на что не годится. Оставшиеся обладают силой, но только по отношению к определенному демону. Ритуал, разработанный для подчинения Привязанного к Земле, едва ли подействует на современного падшего. Как минимум, ритуал рассчитан на представителей определенного Небесного Дома. Например, для вызова Пожирателя нужен ритуал, разработанный специально для Пожирателей, а не для Преступников.

Поиск правильного ритуала может занять месяцы и годы, он требует внимательного изучения оккультных практик. Рассказчик может отобразить эти поиски выполнением бросков на длительное действие (Интеллект + Оккультизм, сложность равна 7), в результате которых нужно набрать 20 успешных баллов. Но перед тем, как приступить к поискам (и броскам), персонаж должен хоть что-то знать о демоне, которого он собирается вызвать: его имя (желательно — Истинное имя) и его Дом. Большая часть ритуалов включает в себя как вызов, так и подчинение демона, хотя некоторые рассчитаны лишь на одно из этих действий.

Создание ритуалов

Если маг не может найти нужный ему ритуал, он может создать его, буквально собрав по кусочкам и подогнав под определенного демона. Учтите, что это очень сложно сделать. Знающий маг затратит на создание ритуала меньше времени, чем на его поиски, но при этом опасность для него увеличивается. Создание ритуала рассматривается как длительное действие (бросается Интеллект + Оккультизм, сложность равна 8). За месяц игрового времени можно выполнить только один бросок, при этом надо набрать 25 успешных баллов (или больше, если так решит Рассказчик). Рассказчик выполняет эти

броски в тайне от игроков. Если хотя бы один бросок будет провален, ритуал будет непоправимо испорчен, но игрок об этом не узнает. Такие испорченные ритуалы всегда влекут за собой катастрофические последствия, вне зависимости от того, насколько хорошо маг справился с заклинанием.

После того, как ритуал найден, персонаж может попытаться выполнить его. Выполнение ритуала — это долгий процесс, занимающий часы. Рассказчик может потребовать наличия у персонажа тех или иных предметов, выполнения ритуала на особом месте и в определенное время или же выдвинуть оба эти требования.

При выполнении ритуала игрок бросает Сообразительность + Окультизм, чтобы вызвать демона. Обычно сложность этого броска равна 6, но Рассказчик может увеличить (если ритуал выбран не совсем правильно или персонажу не хватает некоторых вещей) или уменьшить ее (если у персонажа есть нечто, связанное с вызываемым демоном). Если бросок оказывается неудачным, ритуал не действует. В случае провала собранная в месте ритуала сила может ударить по самому магу, или же маг может вызвать неподконтрольного демона.

В случае успешного броска вызванный демон немедленно появляется на месте ритуала. При этом он всегда принимает свою Апокалиптическую форму. Тела павших, покинутые демонами из-за ритуала, впадают в кому (что может вызвать определенные трудности, например, в том случае, если в момент вызова демон с кем-то разговаривал). Привязанные к Земле тоже покидают свои сосуды. Демоны, все еще находящиеся в Аду, немедленно перемещаются в мир людей.

Маг должен предусмотреть специальное место для демона — защитный круг, квадрат или сложный узор. Считается, что круг защищает заклинателя, но на самом деле он предназначен для защиты демона. Демоны, не имеющие носителей, вынуждены возвращаться в Бездну (см. ниже), они не могут разговаривать и взаимодействовать с живыми существами. Но магический круг защищает демона от притяжения Ада и позволяет ему общаться с магом. Круг — это щит, а не клетка. Демон может выйти из круга в любой момент, но при этом на него начинает действовать зов Бездны, а тело носителя может остаться очень далеко от места ритуала. Так что большинство демонов предпочитают оставаться в пределах круга. После окончания ритуала демон



возвращается в свое тело — или в новое вместилище, если таковы были условия договора между ним и магом.

Маг может общаться с вызванным демоном, если, конечно, он не перепуган и не потерял над собой контроль при виде Апокалиптической формы демона (см. «Проявление»). Он может говорить с демоном или заключить с ним договор на добровольной основе. Демон может слушать или же молча кипеть от злости. Но большинство магов вызывают демонов вовсе не для беседы — вместо этого они пытаются подчинить демона своей воле. Связывание демона требует еще одного ритуала. Для этого ритуала необходимо знать имя демона. В самом крайнем случае маг может обойтись Небесным именем, но все же лучше знать Истинное имя падшего.

Игроки, отыгрывающие демона и мага, выполняют в процессе ритуала броски на Силу воли. У мага есть некоторое преимущество — если его ученики или помощники тоже участвуют в ритуале, они могут объединить свою волю с волей мага. За каждого дополнительного участника ритуала Рассказчик выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 8), и каждый полученный при этом успешный балл увеличивает запас бросков на Силу воли у мага.

Если маг знает только Небесное имя демона, тот получает бонус к своему запасу бросков на Силу воли, равный его значению Веры. Если маг знает Истинное имя демона, связать падшего довольно просто. Количество успешных баллов, полученных заклинателем при броске на Силу воли, в этом случае автоматически увеличивается на значение Муки демона. Истинное имя — это мощное оружие, и мало кто из демонов может устоять против того, кто вооружен знанием его души.

Если демон получает больше успешных баллов, чем заклинатель, связывание не удастся и демон исчезает. Если же заклинатель набирает больше успешных баллов, он на некоторое время подчиняет себе демона.

Каждый успешный балл, полученный магом, позволяет ему отдать демону один приказ. Эти приказы должны быть четко сформулированы и относиться к определенной деятельности. Формулировка «Защити меня от моих врагов!» слишком расплывчата, «Убей Гидеона Уолласа!» звучит гораздо понятней. Заклинатель также может приказать демону освободить своего носителя, передать магу часть своих сил или выполнить любое другое действие, которое можно описать в нескольких словах.

Смертные заклинатели

Человеческие маги могут создать щель в стене, окружающей Бездну, и вызвать оттуда демона — невозможное деяние даже для самых сильных и умелых падших. Никто не знает, что мешает демонам вызывать своих братьев из Ада, хотя наиболее популярная теория гласит, что сам Господь сделал подобные действия невыполнимыми. Возможно, Бог знал, что рано или поздно демоны сделают попытку вырваться из Бездны, и хотел быть уверенным, что они не смогут распахнуть врата Бездны и вызволить своих товарищей по несчастью. Таким образом, вызывать демонов из Ада могут только люди — при условии, что они знают правильные ритуалы. Разумеется, демону ничто не мешает обучить нужным ритуалам кого-нибудь из своих слуг или же вызвать и подчинить себе тех падших, кто уже находится на земле.

Если маг подчинил демона своей воле, тот обязан выполнить полученные приказы как можно быстрее и лучше. Пока действие ритуала связывания не закончилось, он не может действовать напрямую против заклинателя. Он может напасть на мага после выполнения всех приказов, но никак не раньше. Однако демон может исподволь вредить заклинателю — например, убедить третьего персонажа напасть на него, - а также может всеми доступными способами исказить полученные приказы. Умные заклинатели стараются оставить для этого как можно меньше возможностей и защищают себя от гнева своих невольных слуг; глупые заклинатели лежат в могилах или того хуже.

После того, как все приказы будут выполнены, маг может попытаться подчинить себе демона еще раз. Для этого в ритуал требуется внести некоторые изменения, опасность ритуала значительно повышается. Рассказчик выполняет за мага бросок на Интеллект + Окультизм (сложность равна 8). При броске надо набрать больше успешных баллов, чем количество ритуалов связывания, ранее проведенных над этим демоном (иными, словами, если заклинатель в прошлом дважды подчинял себе этого демона, в третий раз ему требуется получить три успешных балла). В случае успешного броска заклинатель и демон вновь проходят через процедуру вызова и подчинения. Если бросок оказывается неудачным, ритуал подчинения не срабатывает, хотя сам игрок не знает об этом до самого конца. В случае провала демон понимает, что ритуал не сработает, и может жестоко отомстить своему неудачливому хозяину.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

В самом начале Небожители ничего не знали о смерти и опасностях существования в физическом теле. Их сотканые из энергий тела были неподвластны смерти. Война все изменила, показав, что даже сверхъестественных созданий можно убить. После возвращения падшие узнали, что тела их носителей могут погибнуть, а сами они могут быть окончательно уничтожены своими врагами.

Новый носитель

Смерть — это не конец, по крайней мере, не для демонов. На самом деле понятие «смерть» с трудом можно применить к Небожителям. Можно повредить, убить или уничтожить их смертные оболочки, но разве повредит это бессмертному духу? Демон с легкостью может пережить смерть своего носителя и найти себе новое тело, но это нужно делать быстро. Эфирные существа не могут долго находиться в материальном мире, так как такое подвешенное состояние ослабляет духов, и зов Ада все сильнее и сильнее притягивает их.

Если уровень летальных или усиливающих повреждений превышает Недееспособность, тело носителя погибает. На следующем ходу демон предстает в своей Апокалиптической форме. В этом случае на него никак нельзя воздействовать (за исключением некоторых случаев. См. «Окончательное уничтожение»). В свою очередь, демон не может никому причинить вреда или прибегнуть к помощи своих Знаний. В этом состоянии у него изменяется восприятие: он видит души живых существ и лишь смутно воспринимает неодушевленные предметы. На него не действует сила тяжести, он может не обращать внимания на стены и другие препятствия. Демон может передвигаться в любом направлении на (Сила воли + 5) миль за каждый ход.

Хотя демон и не подвержен влиянию мира материи, его положение нельзя назвать завидным. В тот самый момент, когда он покидает тело носителя, на него начинает действовать притяжение Бездны, и ему приходится бороться, чтобы не вернуться в Ад. Каждый ход, который демон проводит без носителя, игрок выполняет бросок на Силу воли (сложность равна 6). Если бросок оказывается

неудачным, Бездна затягивает демона. При этом броске можно истратить единицы Силы воли, чтобы получить автоматический успех.

Пример: В процессе поиска Привязанных к Земле Ишмаэль столкнулся с Атоот-Наганом, чудовищным Пожирателем, состоящим в секте. Оба демона сошлись в схватке в пустом здании музея, и Атоот-Наган буквально разорвал тело Ишмаэля своими когтями. На следующий ход Ишмаэль в своей Апокалиптической форме материализовался над своим бывшим телом. Он сразу же начинает чувствовать зов Бездны, поэтому игрок каждый ход выполняет бросок на Силу воли, чтобы проверить, удалось ли Ишмаэлю удержаться на этом плане бытия. Сила воли у персонажа равна 7, но, несмотря на это, один из бросков рано или поздно окажется неудачным. Ишмаэль не собирается возвращаться в Ад, поэтому ему надо как можно быстрее найти новое тело.

Чтобы выжить, демон должен найти новое тело. Это не так-то просто, потому что все условия, которые демон должен был учитывать после побега из Бездны, остаются в силе. Он должен завладеть живым телом человека, душа или разум которого настолько ослаблены, что его едва ли можно отнести к роду людскому. Если поблизости имеется подходящее тело, требуется выполнить бросок на Силу воли со сложностью 8, чтобы захватить это тело. Сложность броска снижается до 6, если это тело принадлежит одному из слуг демона. Если слуга добровольно соглашается впустить демона в свое тело, броска не требуется; демон автоматически вселяется в новое тело. Игрок и Рассказчик совместно определяют новые характеристики демона, возможно, пересматривают возможности персонажа и распределяют полученные демоном баллы опыта. Но такая удача бывает редко. Чаще всего демон вынужден как можно скорее искать себе новое тело.

Существует еще одна возможность, неприятная, но все же не идущая ни в какое сравнение с Адом. Отчаявшийся демон может вселиться в неодушевленный предмет, став при этом Привязанным к Земле. Учтите, что далеко не каждый предмет может стать пристанищем для демона. Небожитель не может вселиться в первый попавшийся лифт или фломастер. Это должен быть отдельный предмет - не часть чего-либо еще, и этот предмет должен вступать в определенный резонанс с человечеством. Этот предмет должен привлекать внимание людей. Возможно, он постоянно находится на виду (как, например, статуя), или же люди часто им пользуются, уделяя ему немало внимания. Никто не обращает внимания на лифт, как бы часто им не пользовались, а вот компьютер, на котором начинающий автор пишет Великий Американский Роман, вполне может подойти в качестве пристанища. Решение о пригодности предмета принимает Рассказчик.

Какое бы пристанище для себя не выбрал демон, ему придется «перегруппировать» свою энергию, чтобы обосноваться в новом «доме». Для этого выполняется бросок на Силу воли со сложностью 9. Сложность снижается до 6, если предмет-вместилище тесно связан с самим демоном или его Домом или же был «настроен» на обитание в нем духа. Например, для Осквернителя будет легче вселиться в лодку, которая связана со стихией воды, а для Преступника — в изящные часики. В случае успешного броска демон вселяется в выбранный предмет. Если бросок оказывается неудачным, демону придется продолжить поиски нового тела, причем он не может попытаться вселиться в один и тот же предмет дважды. В случае провала демон теряет единицу постоянной Силы воли. Если предмет-вместилище уничтожен, демон вновь вынужден искать себе тело, иначе он возвращается в Яму.

Пример: Чтобы избежать возвращения в Ад, Ишмаэль должен найти себе новое тело. Поблизости не оказалось слуг или других подходящих смертных, поэтому он делает попытку вселиться в неодушевленный предмет. Рассказчик решает, что на близлежащей территории имеется объект, подходящий для вселения — мраморная статуя древнегреческого героя, которая является предметом неусыпной заботы сотрудников музея. Являясь Извергом, Ишмаэль не имеет связи с такого рода предметами — ему бы больше подошел старый телескоп или изображение древнего пророка, - но нищие, как известно, не выбирают. Игрок выполняет бросок со сложностью 9, но бросок оказывается

неудачным. Ишмаэлю придется искать для себя другоеместилище. Впрочем, у Атом-Нагана на этот счет свое мнение...

Даже оказавшись в безопасности в новом теле, демон все еще страдает из-за потери старого. Персонаж теряет единицу от рейтинга Веры, его постоянная Мука увеличивается на единицу. Если в качестве носителя был выбран человек, демону приходится привыкать к его воспоминаниям и чертам личности. Ему приходится подстраивать свою психику под новые впечатления и переживания. Такая ситуация будет длиться несколько часов, а то и дней, и Рассказчик и игроки смогут воспользоваться ею, чтобы сделать игру полнее и интереснее.

❖ Окончательное уничтожение

Абсолютного бессмертия не существует. Демоны существуют с самого сотворения Вселенной, но даже их можно убить. Враги могут рассеять или поглотить их энергию. Свет, сиявший с начала времен, можно погасить.

Когда демон, потеряв тело, принимает Апокалиптическую форму, на него практически не возможно воздействовать физическими способами или энергией. Но все демоны обладают способностью уничтожать лишнего тела Небожителя и впитывать в себя его энергию, чтобы стать сильнее.

Чтобы уничтожить Небожителя, демон должен вдохнуть в себя энергию формы Проявления жертвы. Прямой контакт при этом не обязателен, но оба демона должны находиться друг от друга на расстоянии вытянутой руки. Жертва может попытаться сбежать, ведь на нее действует сила тяжести и ей не мешают никакие препятствия, поэтому демон должен действовать быстро.

Когда демон оказывается достаточно близко, чтобы суметь поглотить энергию жертвы, его игрок выполняет бросок на Веру. За жертву выполняется бросок на Веру или Муку (выбирается та характеристика, значение которой выше). Если демону известно Истинное имя жертвы, ее значение Веры добавляется к его запасу бросков.

Если результаты жертвы оказываются выше, она отбирает у нападающего столько единиц Веры, сколько успешных баллов было получено ею при броске, и отправляется на поиски нового тела. Если выше оказываются результаты нападающего, он поглощает энергию жертвы и за ее счет увеличивает собственные возможности. В этом случае жертва полностью уничтожается.

Пример: Тело Ишмаэля уничтожено, ему не удалось вселиться в новое пристанище. Атом-Наган подобрался достаточно быстро, чтобы поглотить форму Проявления Ишмаэля. Вера Ишмаэля равна 5, а Мука — 6, поэтому его запас бросков равен 6 кубикам. Значение Веры у Атом-Нагана равно только 4, но он знает Истинное имя Ишмаэля. Рассказчик добавляет значение Веры Ишмаэля (5) к запасу бросков Атом-Нагана (4), получая в итоге 9 кубиков. Рассказчик и игрок выполняют бросок. Игрок получает три успешных балла, Рассказчик — пять. В итоге душа Ишмаэля поглощается его противником, а сам он прекращает свое существование.

После того, как Небожитель был поглощен, Рассказчик выполняет бросок его значения Веры (сложность равна 6). За каждый полученный успешный балл персонаж получает единицу Веры. Так же, как и Веру, полученную при заключении договоров с людьми (см. «Наделение слуг силой»), демон может использовать эти единицы Веры для улучшения собственных характеристик, потратив их одним из следующих способов:

- ❖ Единица Веры может быть превращена в пять свободных баллов, которые затем будут истрачены на улучшение характеристик демона. Таким образом могут быть улучшены только

Атрибуты, Способности и Сила воли, причем их значение не может быть выше, чем значение аналогичной характеристики у поглощенного демона.

- ❖ *За каждую единицу Веры можно получить одно воспоминание или фрагмент знания, которым обладал поглощенный враг. Это может быть информация о расположении храма, о сокровищнице, об Истинном имени конкурента. Рассказчик решает, что именно из известного поглощенному демону можно узнать таким образом.*
- ❖ *Демон может увеличить рейтинг своей Веры, потратив две единицы поглощенной Веры на одну единицу увеличения. Такое увеличение Веры подразумевает соответствующее увеличение Знаний, и демон действительно может получить часть Знаний поглощенного противника. Таким образом можно получить только те Знания, которые принадлежали Дому поглощенного. Даже если он владел другими Знаниями, они не были составной частью его сущности.*

Пример: *Атот-Наган уничтожил Ишмаэля и поглотил его душу. Вера Ишмаэля равнялась 5, поэтому Рассказчик бросает пять кубиков (сложность броска равна 6) и получает три успешных балла. Следовательно, от своего врага Атот-Наган получил три единицы Веры. Рассказчик решает, что единица Веры позволит Атот-Нагану получить некую информацию — демон узнает местонахождение и личности слуг Ишмаэля и его союзников-демонов. Остальные две единицы используются для того, чтобы повысить рейтинг Веры Атот-Нагана на единицу, тем самым увеличив его Знания. Атот-Наган получает точку в Знании Порталов, одном из Знаний Дома Ишмаэля.*

Ходят слухи, что существуют ритуалы, позволяющие смертным уничтожать лишенных тела демонов, чтобы впоследствии использовать полученную энергию для колдовства или увеличения собственных возможностей. Такие ритуалы, если и встречаются, то очень редко, и демоны горы свернут, чтобы не дать людям завладеть ими.

Формы бытия

У падшего возвращение в мир людей вызывает сильный шок. Ранее эфирные создания не были подвержены опасностям, связанным с материей, теперь же они наполовину смертны и обладают практически всеми слабостями своих носителей.

Ниже приводятся системы, позволяющие отыгрывать получение физических и психических расстройств.

❖ Психическое (умственное) расстройство

Такие расстройства связаны с тем, что разум вынужден сопротивляться невыносимым или противоречивым чувствам, например, переполняющему все существо ужасу или подавляющему чувству вины. Когда разум сталкивается с эмоциями или впечатлениями, примириться с которыми он не может, он пытается снизить внутренне напряжение, и это проявляется в таких состояниях, как мания величия, шизофрения, истерия. Это позволяет избавиться от стресса, полученного в результате психологического конфликта. Смертные, и в особенности слуги, попавшие под влияние падших и их врагов из числа привязанных, вынуждены становиться свидетелями таких вещей, которые могут разрушить даже самый устойчивый разум.

Следует отметить, что поведение людей, которых называют «сумасшедшими», нельзя назвать забавным или бессистемным. Безумие пугает людей, которые вынуждены наблюдать, как кто-то пререкается с невидимыми сущностями или хранит гнилое мясо, предназначенное для кормежки

чудовищ. Даже такой, казалось бы, пустяк, как беседа с невидимым кроликом, может вывести свидетелей из равновесия.

❖ Фуга

Жертва страдает частичной потерей памяти. Столкнувшись со стрессовой ситуацией, персонаж вырабатывает такое поведение, которое позволяет отстраниться от причин стресса. Это состояние отличается от раздвоения личности тем, что больной не создает для себя дополнительных личностей. Вместо этого он «переходит на автопилот», чем-то напоминая лунатиков, разгуливающих во сне. Рассказчик определяет, что именно вызвало такое состояние: смерть беззащитного человека, столкновение со сверхъестественным существом, пленение или кое-что похуже.

Если персонаж попадает в определенные обстоятельства, способные вызвать состояние фуги, выполняется бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, персонаж впадает в транс. Иными словами, контроль над персонажем переходит к Рассказчику на несколько эпизодов. Количество эпизодов определяется броском кубика. В это время Рассказчик может заставить персонажа делать все, что он считает нужным для избавления от стресса. После прекращения фуги персонаж «приходит в себя», не сохраняя никаких воспоминаний о предыдущих действиях.

❖ Истерия

В состоянии истерии персонаж не может контролировать свои эмоции, страдает резкими перепадами настроения и склонностью к насилию в стрессовых ситуациях или при раздражении. Следует определить, что может послужить причиной приступов: присутствие детей, столкновение с чудовищным демоном, открытое пламя и т. п.

Каждый раз, когда персонаж сталкивается с ситуацией, способной спровоцировать приступ, выполняется бросок на Силу воли. Обычно сложность броска равна 6, может возрасти до 8, если эта ситуация возникла внезапно или отличается особой напряженностью

❖ Маниакально-депрессивный психоз

Такие больные страдают из-за резкой смены настроения, что порой бывает связано с тяжелой травмой или переживанием. Персонаж, еще минуту назад находившийся в приподнятом настроении и полностью уверенный в себе, вдруг становится мрачным и преисполненным пессимизма.

Падшие и люди, страдающие такой формой психического расстройства, сами не знают, когда у них в следующий раз изменится настроение, поэтому общаться с ними довольно сложно. Каждый раз, когда персонажу не удастся то или иное действие, Рассказчик может в тайне от игрока выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если этот бросок оказывается неудачным, персонаж впадёт в депрессию. К тому же такой персонаж впадает в депрессию каждый раз, когда бросок оказывается проваленным или в том случае, если его Сила воли окажется ниже двух единиц. Чтобы определить, сколько эпизодов будет длиться депрессия, бросается кубик, при этом результаты броска держатся в тайне от игрока.

Падший или человек в состоянии депрессии за этот период теряет единицу Веры (до минимального значения 1). После выхода из депрессивного состояния он энергичен, бодр и активен (до одержимости) на протяжении стольких эпизодов, сколько длилась его депрессия. Пока персонаж находится в этой стадии болезни, сложность всех бросков на Силу воли у него уменьшается на единицу.

❖ *Мания величия*

Люди с этим психическим расстройством одержимы властью, силой и богатством, они стремятся компенсировать неуверенность в собственных силах, заняв наиболее значимые в их окружении позиции. Такой персонаж всегда высокомерен и самоуверен, он убежден в собственном неоспоримом превосходстве над окружающими. Средства достижения желаемого статуса могут варьироваться от хитроумных заговоров до ничем не прикрытой жестокости. Все люди, обладающие более высоким или равным положением, воспринимаются как «конкуренты».

Падшие и люди, страдающие этим недугом, постоянно стремятся заполучить в свои руки как можно больше власти и влияния. По их мнению, все вокруг делятся на две группы: слабых и тех, кто не заслужили имеющейся у них власти и, следовательно, тоже должны стать слабыми. Такое отношение распространяется на всех, в том числе и на ближайших союзников персонажа. Страдающие манией величия получают дополнительный кубик при всех бросках на Силу воли, что связано с их завышенным самомнением.

❖ *Раздвоение личности*

В результате полученной психологической травмы сознание больного «раскалывается» на две или более личности, что позволяет больному отрицать получение самой травмы и все действия, с этой травмой связанные, и возлагать вину за происшедшее на «кого-нибудь» еще. Каждая из вновь возникших личностей отвечает на определенные эмоциональные сигналы. Например, жертва изнасилования может создать для себя личность крутого «защитника» или даже стать убийцей, чтобы отстраниться от самого факта насилия. В большинстве случаев одна «личность» не подозревает о существовании остальных, они сменяют друг друга в сознании персонажа в зависимости от ситуации.

Падшие и люди, страдающие раздвоением личности, могут обладать разными Атрибутами и разным рейтингом Веры для каждой из «личностей». Конкретные детали определяются Рассказчиком.

❖ *Невроз навязчивых состояний / Мании*

Перенесенная травма, чувство вины или внутренний конфликт заставляют страдающего этим психическим расстройством персонажа сосредоточить практически все свое внимание на определенной модели поведения или действии. Навязчивая идея связана с желанием персонажа следить за своим местом обитания — поддерживать чистоту и покой, а также охранять его от нежеланных посетителей. Мания связана с действиями, которые персонаж вынужден совершать, чтобы успокоить снедающее его волнение. Это может быть стремление расставить все предметы в определенном порядке, постоянные попытки проверить, заряжено ли оружие, частые благодарственные молитвы.

Если у персонажа есть навязчивые идеи (или та или иная мания), следует определить, с какими именно действиями и моделями поведения они связаны. Эти действия персонаж будет выполнять в первую очередь, даже если они мешают выполнению его основного задания. В течение эпизода персонаж может воздерживаться от проявления своей болезни, но для этого ему придется истратить единицу временной Силы воли. Если персонажа насильно удерживают от совершения действий, продиктованных его манией, он может потерять над собой контроль и напасть как на врагов, так и на союзников (или и на тех, и на других).

❖ Паранойя

Больной верит, что все его беды и несчастья случаются исключительно из-за враждебности окружающих. Параноики считают, что кто-то преследует их, и порой сочиняют весьма запутанные и убедительные теории заговоров, чтобы объяснить, кто и зачем заставляет их страдать. Любой человек, воспринятый как «один из них», может стать жертвой больного персонажа.

У демона или смертного, страдающего паранойей, возникают трудности в общении, поэтому сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием, у него увеличивается на единицу. Такой больной недоверчив, он опасается всех, в том числе и ближайших друзей и родственников. Подозрения у персонажа может вызвать даже вполне невинное поведение. В таких случаях выполняется бросок на Силу воли, чтобы определить, удалось ли персонажу сохранить над собой контроль. Сложность броска зависит от того, насколько провоцирующей была ситуация.

❖ Шизофрения

Противоречивые чувства и желания, которые персонажу не удастся примирить, вызывают шизофрению, которая проявляется в уходе от реальности, резком изменении поведения и галлюцинациях. Это классическое психическое расстройство, при котором жертва разговаривает со стенами, воображает себя королем Сиамы или получает заказы на убийство от своих домашних животных. Смертные, которые обращаются за помощью к врачам, в таких случаях обычно получают диагноз «шизофрения».

Отыгрыш этого состояния требует определенных навыков, при этом Рассказчик определяет общую модель поведения больного, связанную с вызвавшей болезнью ситуацией. Галлюцинации, неуравновешенное поведение и невидимые собеседники появляются тогда, когда имеет место глубокий внутренний конфликт, который персонаж не может разрешить. Следует установить, чем вызван этот конфликт, а затем определить вызываемое им поведение.

Смертные и падшие, страдающие шизофренией, обычно непредсказуемы и опасны. В ситуациях, затрагивающих внутренний конфликт больного, можно истратить единицу Силы воли, чтобы удержать себя в руках и не поддаться болезни в течение одного эпизода.

❖ Болезни

Смертные редко боятся умереть из-за выстрела, заложенной в автомобиль бомбы или в когтях монстра. Зато большинство из них боится смерти из-за болезни, заразной, как СПИД или холера, или незаразной, как рак или лейкемия.

Для падших болезни практически не опасны, так как их сверхъестественная энергия поддерживает здоровье носителей. До тех пор, пока у демона есть хотя бы единица Веры, он обладает абсолютным иммунитетом ко всем болезням. Он также не подвержен воздействию времени, если Вера у него равна хотя бы единице.

Если демон все же утратил всю свою Веру, его тело может заболеть. Это не значит, что он на месте рассыплется в пыль под грузом прожитых лет или сляжет из-за болезни, которую «должен был» подхватить раньше. Нет, это всего лишь означает, что теперь персонаж в данном вопросе ничем не отличается от обычного человека, но ситуация изменится, как только у него появится Вера.

В тех редких случаях, когда лишившийся Веры демон все же может подхватить болезнь, Рассказчик предлагает игроку выполнить бросок на Выносливость, чтобы определить, произошло ли заражение (сложность варьируется от 4 для банального гриппа до 10 для лихорадки Эбола). Менее опасные болезни уменьшают запас бросков, более опасные — наносят поверхностные или летальные повреждения и могут даже снизить Атрибуты персонажа.

Если заболевший демон обретает Веру, его организм сразу же побеждает болезнь. Все штрафы снимаются, повреждения излечиваются с обычной скоростью (или быстрее, если персонаж применяет для лечения свои силы).

❖ Утопление

Падшие, если, конечно, они не прибегают к помощи своих сверхъестественных сил, все равно вынуждены дышать. Персонаж может утонуть, если он полностью погрузился в воду или насильно удерживается под водой, а также в том случае, если бросок на Плавание был провален, а Рассказчик принял жестокое решение (см. «Плавание»). В таблице ниже указано, на сколько минут персонаж может задержать дыхание.

Чтобы увеличить это время, можно истратить Силу воли. Одна единица Силы воли продлевает время задержки дыхания на 30 секунд, если Выносливость персонажа 3 и ниже, и на минуту, если Выносливость равна 4 и выше.

Если персонаж не может больше задерживать дыхание, он начинает тонуть или задыхаться. Утонувший персонаж получает один уровень летальных повреждений за каждый проведенный под водой ход. Когда уровень повреждений доходит до значения «Недееспособность», персонаж умирает через несколько минут (время равно значению Выносливости).

Выносливость	Задержка дыхания
1	30 секунд
2	1 минута
3	2 минуты
4	4 минуты
5	8 минут

❖ Удар тока

Электричество плохо воздействует как на тела смертных, так и на их обитателей-демонов. Удар тока наносит летальные повреждения. Если персонаж соприкасается с источником электрического тока, не соблюдая необходимых предосторожностей, он получает повреждения. Рассказчик может предложить игроку бросить кубики на Силу (сложность равна 9), чтобы определить, может ли персонаж отдалиться от источника тока. Броня, в отличие от обращений и Апокалиптической формы, не защищает от электричества.

Ниже указаны уровни повреждения, получаемые при соприкосновении с источниками электричества. Если обычные люди после удара током получили повреждения уровня «Недееспособность», повреждения могут стать постоянными или же может уменьшиться значение их Атрибутов. На демонов эта особенность не распространяется. Их конституция защищает их от получения постоянных повреждений

Уровень повреждений / Ход	Источник тока
Один	Небольшой (розетка)
Два	Большой (аккумулятор)
Три	Крупный (монтажный блок)
Четыре	Очень крупный (линия электропередачи)

❖ Падение

Персонажи, перепрыгивающие с крыши на крышу, должны быть готовы к последствиям. После падения с небольшой высоты персонаж может встать и пойти, но в более серьезных случаях он вообще может не подняться. В таблице приведено количество кубиков при бросках на повреждение от падения, которые выполняются Рассказчиком. Если персонаж падет с высоты в 30 футов¹³ или ниже, повреждения могут быть смягчены тем, что ему удалось схватиться за какие-нибудь выступы или удачно сгруппироваться. Выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм со сложностью, указанной в таблице. Каждый успешный балл, полученный при этом броске, уменьшает запас бросков на повреждение на один кубик. В этом случае персонаж получает поверхностные повреждения.

Если персонаж падает с высоты более 30 футов, ему не поможет никакая акробатика, и в этом случае полученные повреждения считаются летальными. Запас бросков на повреждение может также зависеть от того, на какую поверхность упал персонаж: бетонная площадка гораздо опасней воды. В таблице указаны значения для падений на твердую поверхность.

Футы	Спас-бросок	Сложность	Запас бросков на повреждение
10	Ловкость + Атлетизм	7	2 (поверхностные)
20	Ловкость + Атлетизм	8	5 (поверхностные)
30	Ловкость + Атлетизм	9	10 (поверхностные)
40	Нет	-	10 (летальные)
50	Нет	-	10 (летальные)
60	Нет	-	10 (летальные)

❖ Огонь

Ущерб, причиняемый огнем телу персонажа, зависит от природы, скорости распространения и температуры пламени. Самая большая опасность возникает тогда, когда на персонаже загорается одежда и он продолжает получать повреждения, даже отделившись от основного огня. Персонаж автоматически получает повреждения каждый ход, который он остается в соприкосновении с пламенем, до тех пор, пока он не сумеет отбежать подальше или потушить пожар. При столкновении с огнем никаких бросков на повреждение не выполняется. Персонаж просто получает уровни летальных повреждений. Некоторые демоны могут защититься от огня, приняв Апокалиптическую форму.

Уровень повреждений / Ход	Пламя
Один	Загорелись волосы или одежда; какая-либо часть тела соприкоснулась с небольшим источником пламени (например, факелом)
Два	Костер; половина тела соприкасается с огнем
Три	Огненный шторм; все тело охвачено пламенем

❖ Яды и наркотики

Точно так же, как демоны защищены от влияния времени и болезней, они невосприимчивы к ядам и наркотикам. Хотя такие вещества и могут повлиять на них, сверхъестественная энергия защищает демонов от всех последствий.

В игре «Демоны» учитываются три вида подобных веществ:

- ❖ **Депрессанты.** Вещества, которые успокаивают или притупляют ощущения и эмоции. Алкоголь, марихуана и героин относятся к депрессантам. Если персонаж находится под воздействием одного из таких веществ, его запас бросков уменьшается из-за рассеянности и вялости. Легкий депрессант уменьшает запас на один кубик, сильный — на три.
- ❖ **Стимуляторы.** Вещества, которые повышают энергию организма. Кофеин и кокаин относятся к стимуляторам. Большая часть стимуляторов слишком слаба, чтобы серьезно повлиять на ход игры. Чаще всего они просто увеличивают запас бросков на Выносливость на один кубик. Очень сильные стимуляторы могут также добавить кубик к запасу бросков на Силу или Ловкость. В любом случае, прилив сил сменяется их упадком. После того, как приданная стимуляторами энергия иссякла, персонаж становится вялым и слабым, поэтому все запасы бросков у него уменьшаются на 1-3 кубика.
- ❖ **Яды.** Применение ядов считается разновидностью нападения, поэтому ущерб от них может быть поглощен при помощи броска на Выносливость. Как правило, персонаж получает от одного до трех уровней поверхностных повреждений за эпизод или даже ход (в зависимости от силы яда). Эффект от отравления и накопление уровней повреждений длится до тех пор, пока яд не выйдет из организма или не будет подавлен противоядием.

Когда персонаж принимает яд или наркотик, игрок выполняет бросок на Выносливость (чаще всего сложность равна 7). До тех пор, пока у падших есть хотя бы единица Веры, они добавляют свое значение Веры к запасу бросков на Выносливость. Если бросок оказывается удачным, считается, что наркотик не подействовал, а отравление оказалось неопасным.

❖ Экстремальная температура

Сильная жара или холод плохо влияют на организм персонажей. Они могут уменьшить Ловкость, Силу персонажей или даже снизить их умственную активность, повлияв на значение Сообразительности. В самых крайних случаях очень высокие или очень низкие температуры вызывают повреждения. Обморожение, гипотермия или перегрев могут привести к печальным последствиям. Рассказчик может ввести в игру экстремальные погодные условия через уменьшение запасов бросков, увеличение сложности бросков или получение повреждений.

Некоторые персонажи могут переносить подобные экстремальные условия без малейшего вреда для себя, прибегнув к помощи обращений или свойств Апокалиптической формы.



Хотя сэр помощник и сообщил ему обо всем сразу же после того, как приземлился вертолет, он заставил чиновников из Пентагона прождать почти час. Просто потому, что он мог себе это позволить. Эти люди не привыкли ждать, во всяком случае, ждать вражеских вроде него. Он сидел в широком кожаном кресле, в нескольких шагах от роскошно обставленного конференц-зала, и с удовольствием слушал, как кровь закипает у них в жилах, заставляя кровотоки расширяться с тихим скрипом. Он был уверен, что сэр Господин точно рассчитал время, которое понадобится для того, чтобы заставить этих людей в экстазе убраться из здания ДунаСот. Он вошел в комнату за мгноление до того, как это время прошло, вошел с видом оказывающего милость дождества.

Когда он вошел, они вскочили на ноги, эти старые, тучные мужчины, увешанные медалями и орденами, и он почувствовал, как сэр охватила дрожь. «Сила», – подумал он, с трудом удерживаясь от того, чтобы не захихикать. Мышцы его-то здорово в зорле сжимались и разжимались в предвкушении, когда он шел к своему месту в начале стола. Он опустился в кресло и кивнул, разрешая этим генералам и адмиралам сесть. Он не считал нужным извиниться за опоздание, предпочтя сразу перейти к делу.

«Господа, прошу вас ознакомиться с предложенными вам документами. В них изложены основные идеи нашего проекта, а также текущие результаты. Я бы не стал говорить, что созданное нами устройство позволяет контролировать разум, но все же позволю себе заметить, что мы нашли способ сделать ваши войска очень... убедительными».

Он откинулся на спинку кресла и с удовольствием ощутил возрастающее напряжение. У него были записи, но он не обращал на них внимания. Он чувствовал, как сила, подобно пружине, разворачивается у него в лотке, как от каждого произнесенного им слова она видрирует, постепенно сминая мозаику этих позолоченных дураков. Если бы он сейчас приказал им сплестись воедино на столе, они бы подчинились. Прикажи он им сейчас отправиться домой и трахнуть собственных дочерей, они не сомневались бы ни минуты. Не важно, что именно содралась продать сэр компания. Они не только купят это, но еще и приплатят за предоставленную возможность.

На заключение сделки понадобилось меньше часа. Им понравился предложенный товар, как он, в общем-то, и ожидал. Постановка будет выполнена в конце лета – немного дольше, чем он ожидал, но у него было хорошее настроение, поэтому он согласился. Он взмахом руки отпустил их и вернулся в свой кабинет.

Он едва успел закрыть за собой дверь, как почувствовал присутствие Господина. Это было подобно удару ледяного ножа. На мгноление он ослеп.

«ХОРОШО МЫ ТЫ ПОСЛУЖИЛ МНЕ?» – волос старше и мрачнее самой смерти был похож на вой ветра и треск ломающихся костей.

«Господин», – выдохнул он, падая на колени. – «Я сделал все так, как вы мне приказали. Они получают устройства к концу лета».

«НЕТ», – волос душевал у него в волосе подобно шторму на море. – «ЭТО НАЖИНО СДЕЛАТЬ СЕЙЧАС».

Он свернулся в клубок, пытаясь подавить сильную дрожь: «Не... невозможно сейчас...», – прошептал он. – «Не... возможно... нужно время...»

«ТЫ РАЗОЧАРОВАЛ МЕНЯ», – произнес волос, а затем на него обрушилась доля. Несколько часов он извивался в собственных испражнениях, пока сэр Господин показывал ему, что такое истинная сила.

ГЛАВА 10. ИСТОРИЯ

Мы не хотели встать лицом к лицу с единственно важным вопросом: а может, чудеса всё-таки есть? Мы не хотели рисковать, боялись недолгой борьбы, и теряли веру.

- Расторжение брака. К. С. Льюис

В предыдущих главах вы ознакомились с миром падших — узнали об их происхождении, о проигранной войне с Небом, об их таинственном освобождении из казавшегося вечным заключения. Вы узнали об их Домах, группировках и силах, а также о том, как создавать интересных и нестандартных персонажей. Теперь вам предстоит самое сложное: воплотить мрачный мир «Демонов» в жизнь!

«Демоны» рассказывают о вере, искушении, о стремлении к спасению и о препятствиях на пути тех, кто решил искупить былые деяния. Падшие вернулись в циничный, лишенный веры мир, замерший на грани пропасти. Сейчас они — лишь тень своей былой славы, они вынуждены вселяться в тела мужчин и женщин, но в их распоряжении находится вся нетронутая вера шести миллиардов душ, и рано или поздно они смогут вернуть себе прежнее величие. Впервые за тысячелетия их поманили сила и свобода. Но вот вопрос: а что они будут теперь делать? Подчиняться ли падшие приказу своих господ и проложат им путь в этот мир, тем самым выведя на землю Ад? Откажутся ли они своим прежним принципам и смогут поставить верность группировке выше старинных уз, связывающих их с Домом и сеньором? Смогут ли они полностью отказаться от прошлого, пересмотреть прежние союзы и выбрать свой собственный путь к славе? Станут ли они просто наблюдать за тем, как человечество разрушает себя, или же вмешаются, чтобы подтолкнуть людей к последней черте? Осмелятся ли они оказать сопротивление тирании Привязанных к Земле, или же станут искать Денницу, чтобы вновь поднять знамя мятежа? Наконец, будут ли они сопротивляться разрушающему воздействию собственной Муки или же предпочтут силу человечности и превратятся в настоящих демонов? Для создания истории, способной заинтересовать игроков, Рассказчик должен учитывать жизненный опыт, чаяния и стремления персонажей. Роль Рассказчика в игре имеет огромное значение. Чтобы создать историю или хронику, в которой персонажи будут действительно жить, требуется немалая подготовительная работа и серьезные раздумья. Вы должны создать мир, который будет искаженным отражением нашего собственного мира, манящим и отталкивающим, возбуждающим и приводящим в ужас. Вы должны обыграть притягательность сверхъестественных сил и их опасность. Нет ничего, что не могли бы сделать обладающие Верой падшие, но согласятся ли они платить за достижение своих целей страданием людей и разрушением их душ?

Вести игру означает одновременно делать множество дел. К счастью, Рассказчику не приходится все делать одному. Залогом успешной игры является прежде всего работа самих игроков. Оправдать ожидания игроков — значит сделать первый шаг к созданию успешного сеттинга. Затем — если хроника или ее эпизод успешно развиваются — поступки персонажей, как плохие, так и хорошие, будут приводить к последствиям, из которых вырастут новые истории. Помните, что, чем активней игрок проявляет себя в событиях хроники, тем меньше работы остается Рассказчику. Не следует брать на себя слишком много. Рассказчик, как и остальные игроки, имеет право получить удовольствие от игры, и данная глава поможет ему в этом.

В главе описывается процесс создания и развития хроники, а также даются советы по излечению максимальной пользы из отдельных историй, которые являются составной частью хроники. Создание подробных и убедительных декораций, создание мира, который ваши персонажи будут спасать (или разрушать), начинается с понимания того, какую же именно историю вы хотите рассказать, а ваши игроки — разыграть. Следующим шагом будет создание персонажей, которые заполнят ваш мир. Они тоже должны соответствовать основной идее хроники. После того, как все персонажи заняли свои

места, можно переходить к разработке самой хроники, ее интриги и ключевых событий, которые позволяют развивать сюжет и связаны с достижением персонажами их целей. Каждый последующий этап основан на предыдущем, ваш мир все больше и больше наполняется подробностями, которые делают историю интересней и облегчают контроль над ней. Если ранее вам никогда не приходилось вести ролевую игру, не стоит бояться масштабов мира. Дайте волю своему воображению, соблюдайте принципы создания мира и получайте удовольствие.

Начало

Хроники не появляются из головы Рассказчика просто так. Обычно они начинаются с одной идеи или набора впечатлений. При прочтении книги вам в голову может придти такая идея: демоны из разных Домов и фракций объединяются, чтобы защитить город от нашествия своих более злобных собратьев, или же они клянутся искупить свои прежние грехи, превратив Землю в рай, которым она некогда была. Идея может охватывать как масштабные события, так и мелкие, касающиеся только нескольких персонажей. Основная трудность заключается в том, что смутные пока еще идеи нужно оформить, чтобы создать из них основания для вашей истории.

Первым шагом является общение с игроками. Прежде чем вы приступите к разработке основ вашей хроники, вам следует выяснить, каких именно персонажей они хотят отыгрывать и как их идеи соотносятся с вашей. Предположим, вы задумали историю, основные персонажи которой защищают людей, не давая проникнуть в город чудовищным падшим и создавая тихую пристань для тех демонов, кто решил порвать с прошлым и искать искупления. Такая хроника подразумевает героические поступки и жертвенность, потому что персонажам приходится воевать со своими прежними товарищами и принимать нелегкие решения, определяя цену, которую они готовы заплатить за человеческое счастье.

Но что делать, если один из игроков хочет отыгрывать представителя нигилистической группировки Жаждущих, а второй — безжалостного, циничного Фаустианца, ведь ни один из этих персонажей не вписывается в вашу концепцию? Не стоит навязывать игроку нежеланного персонажа, ведь каждый игрок должен чувствовать, что он является частью игры, и имеет право играть за того, кто ему интересен. Здесь Рассказчику и игроку следует попытаться прийти к компромиссу. Возможно, вам удастся заинтересовать его в вашем видении героизма и искупления. Или же вам придется отказаться от идеи персонажей, сражающихся с исходящим от Привязанных злом, и найти нечто, чему будут противостоять представители всех фракций. Очень важно еще до начала создания хроники убедиться, что ваши идеи и ожидания игрока совпадают, иначе вместо общей работы над сюжетом игроки будут «тянуть» его в разные стороны.

После того, как все согласилось с общей идеей хроники, игроки начинают создавать своих персонажей, а мастер — творить мир, в котором эти персонажи будут жить. Эти процессы желательно совместить, так как ваши задумки будут дополнять друг друга и, вполне возможно, игроки подскажут вам интересные варианты. Представьте, например, что игрок создает себе персонажа, чей юный возраст не мешает ему иметь связи среди политиков и неплохое состояние. Обдумав такую возможность, вы можете решить, что этот персонаж — дочь известного политического деятеля районного масштаба. Она выросла в окружении власть имущих, поэтому у нее имеются полезные связи, к тому же она разбирается в политике.

Такая ситуация позволит мастеру задать игроку несколько уточняющих вопросов. Например, какие отношения установились между дочерью и отцом? Соглашается ли она с его политическим курсом? Коррупционирован ли он или же честно работает на благо общества? Повлияло ли постоянное сражение за голоса избирателей на отношения внутри семьи? Есть ли у нее братья или сестры, и, если есть,

последовали ли они по стопам отца? Задавайте наводящие вопросы, помогая игроку заполнить пробелы в биографии персонажа. Это позволит игроку как следует обдумать историю персонажа и его характер, а также обогатит вас новыми идеями для хроники. Как демону удастся совмещать чувства своего носителя и желание подчинить себе ее отца? Что, если другой демон попытается подчинить его или одного из его детей? Как именно она может воспользоваться связями отца для достижения собственных целей, и не приведет ли это к столкновению с другими падшими или, того хуже, со слугами Привязанных? При создании персонажа игроку требуется проработать множество деталей. Мастер должен помогать игрокам в этом процессе. При этом он получает информацию о множестве второстепенных персонажей, различных ситуациях и конфликтах. Позже он может воспользоваться этой информацией.



Выбор персонажем Дополнений позволяет еще больше обогатить сюжет хроник. Сначала игрок распределяет начальные баллы на приобретение слуг, связей, влияния и тому подобного, а потом все эти Дополнения обрастают подробностями. Откуда персонаж получает средства к существованию? Является ли она наследницей? Быть может, она стала свидетельницей сделки по продаже наркотиков и украла «грязные» деньги? Как это повлияло на жизнь персонажа и на его место в хронике? Аналогично, слуги и связи — это не просто точки в листе персонажа, это люди с собственными проблемами, целями и мнениями. Например, игрок хочет, чтобы у его персонажа было средней руки знакомство в местном департаменте полиции. С кем именно он знаком и как ему удалось завязать это знакомство? Это может быть дядя персонажа, заслуженный следователь отдела по расследованию убийств, имеющий привычку задавать персонажу неприятные вопросы о его образе жизни и деятельности (особенно если он застукал персонажа неподалеку от места убийства!).

Каждое Дополнение позволяет осветить новую грань в характере персонажа и наталкивает мастера на множество интересных идей. Как демону удастся совместить воспоминания о былом с

существующими в настоящее время связями между членами семьи и друзьями его носителя? Искренне ли персонаж относится к своим родным или же считает их всего лишь удобным источником Веры? Такие ситуации вынуждают персонажа принимать решения, которые затем могут неявно повлиять на его поступки. Хотя порой хочется проскочить всю прелюдию и перейти к тому моменту, когда персонаж «становится демоном», этого делать не следует, ведь кажущаяся сейчас незначительной деталь может в последствии помочь демону бороться с Мукой. Пристальное внимание к этой стороне создания персонажа позволяет мастеру собрать богатый урожай идей и второстепенных персонажей.

После того, как была определена основная идея хроники и выработаны отличительные особенности персонажей, можно перейти к детальной проработке мира, то есть к сеттингу.

Ограничения, налагаемые смертными телами

Одной из обязанностей Рассказчика является поддерживать баланс между познаниями и силой персонажа и ограниченностью его смертного тела. Игроку, считающему, что его персонаж обладает неограниченными знаниями, восходящими ко времени создания вселенной, порой бывает трудно справиться с искушением. Хотя обыгрывание воспоминаний и божественных способностей Небожителей делает игру интересней, постоянное использование такого преимущества может нарушить баланс в игре. Да и кому понравится отыгрывать всезнающего ангела? Где же вызов?

Нет ничего плохого в том, чтобы разрешить персонажам пользоваться их знаниями, особенно если это позволяет развить сюжет хроники и добавить напряжения в игру. Но, чтобы сохранить баланс, надо дать понять игрокам, что владение знаниями и использование их — несколько разные вещи. Каким бы сложным не был человеческий мозг, он не приспособлен к тому, чтобы хранить все знания демонов, поэтому имеющиеся воспоминания будут как минимум неполными. Для демона в теле носителя подробно вспомнить события Войны Гнева — это все равно, что человеку вспомнить события раннего детства. Обычно мы вспоминаем какой-то набор образов, иногда ярких и четких, иногда смутных и непонятных, но всегда они окрашены нашими чувствами и переживаниями. Из-за ограничений, налагаемых смертным телом, демоны примерно так же вспоминают дела давно минувших лет, поэтому использование их невероятных познаний несколько затрудняется.

МИР ТЬМЫ

Сеттинг - это не просто описание места, где будут развиваться события хроники. Он должен отражать тему хроники и быть подходящим фоном для историй, которые вы собираетесь разыгрывать. Вспомните мрачный городской пейзаж фильма «Ворон» и то, как через него раскрывались темы смерти, любви и надежды. Разве производила бы эта история такое впечатление на зрителя, если бы развивалась на чистеньких улицах одного из солнечных городов Колорадо?

Веры больше нет. Мир Тьмы — это более темное, более мрачное отражение нашего мира. При создании сеттинга следует помнить несколько моментов: Падишии вернулись в мир, который давно забыл их. Нескончаемое развитие технологий и привычка полагаться на разум поставили веру в божество на один уровень с детскими фантазиями и иллюзиями сумасшедшего. Люди все еще ходят в церковь или молятся, повернувшись лицом к Мекке, но в основном это лишь лишенная наполнения привычка, которая позволяет оправдать себя и очернить тех, с кем ты не согласен. Современные церкви стоятся из стекла и стали, они оснащены современными аудиосистемами, заменившими хор, и владеют собственными телестудиями, позволяющими обращаться за пожертвованиями к множеству

людей одновременно. Века жадности, насилия и страха оттолкнули людей от веры. Молитвы остаются без ответа, невинные продолжают страдать, те, кто проявляет благородство и щедрость, часто оказываются жертвами. Как сказал один философ¹, Бог мертв в сердцах и умах людей.

Оттенки серого. Отмиранию веры в людях сопутствуют развитие цинизма и разрушение общества. Насилие и отчаяние распространяются, подобно чуме. Богатый становится еще богаче, бедный — беднее, и никто не верит, что жизнь может измениться к лучшему. Человечество разлагается изнутри, продолжается медленное, печальное увядание, и следы этого увядания можно обнаружить повсюду: на истерзанных временах фасадах готических церквей и на мраморной облицовке офисных зданий. Среди бездушных башен из стекла и металла можно наткнуться на старинный собор, чьи витражи еще сохранили яркость и красоту давно ушедшего прошлого. Такие места являются своего рода напоминанием о том, что было, и о том, что могло бы быть. Мир лишился своих героев. Они оказались замешанными в разного рода скандалах, их уличили во взятках, они пали жертвой волны насилия, захлестнувшей города. Нет больше сильных лидеров, нет веры в политиков или светлое будущее. Люди стали умнее.

Конец близок. Низкое небо загрязнено выхлопами, моря превратились в свалку для бесчисленных тонн химикатов и прочих отходов. Температура окружающей среды медленно, но верно повышается, что приводит к жестоким засухам и ужасным ураганам. Повышается уровень воды, угрожая затопить прибрежные города и острова. Газеты полны предсказаний грядущих катастроф, и многие люди не могут избавиться от ощущения, что человечество приближается к своему концу. Даже демоны, наблюдающие за полыхающими по всему земному шару войнами и изменяющимся климатом, готовы поверить, что концу мира близок.

Так или примерно так можно описать основные признаки Мира Тьмы. Они очень важны, так как именно из них вырастают дилеммы, с которыми приходится сталкиваться персонажам при попытке побороть свою демоническую природу. Персонажей окружают отчаяние и покорность; они постоянно сталкиваются со смертью и жестокостью. Что значит еще одна смерть, еще одна ложь? Какое значение может иметь один человек, даже один ангел? Такие добродетели, как мужество и сострадание, трудно найти, еще сложнее не отказаться от них, но только они и важны в этом мире. Именно борьба за эти добродетели лежит в основе сюжета игры, ее побед и поражений. При создании сеттинга желательнее учитывать данный фактор. Учтите, что вы не должны слепо придерживаться данных выше указаний, и то, насколько ярко вы отразите в сеттинге признаки мира Тьмы, является вашим личным делом. Важно помнить лишь тот факт, что в создаваемом вами мире трудно совершать добрые и благородные поступки.

Никаких ограничений на выбор места действия не накладывается. В одной из книг по игре «Демоны: падшие» в качестве основного сеттинга будет описан город Лос-Анджелес, но приведенные там характеристики демонов, их интриг и взаимоотношений между ними применимы практически для любого места. Если вы хотите, чтобы ваша хроника развивалась в крупном городе, с которым вы не знакомы, в местной библиотеке вы сможете найти всю нужную вам информацию и карты. Помните, что вам не обязательно точно воспроизводить каждую мелкую деталь. Это Мир Тьмы, и вы рисуете его так, как вам хочется. Для создания нужного вам настроения вы можете изменять имеющиеся описания. Многие Рассказчики выбирают в качестве сеттинга мрачные копии своих родных городов. Знакомые детали придают картине реальность, которую трудно достичь иным способом, а также делают ее более яркой.

После того, как вы определили размеры территории игры, выделите основные характеристики города, совмещая функциональность и символизм. Например, заброшенная железнодорожная станция в центре города может стать идеальным местом для группы жестоких Пожирателей, оттеняя своим увядающим великолепием их дикую натуру. Закрытый собор в старом квартале города может

превратиться в приют для некоторых падших; его витражи и настенные росписи станут своего рода отражением их печальной судьбы и стремления к искуплению. Старое многоэтажное здание в центре города может привлечь хитроумного Дьявола который разместит свой двор в просторном, мрачном пентхаусе, сохранившем богатый декор давно прошедших счастливых дней. Демоны — это территориальные создания, и места, которые они выбирают, всегда так или иначе отражают их индивидуальность и склонности. Тщательно продумайте детали вашего сеттинга и создайте места, которые будут оттенять настроение или наоборот, резко контрастировать с характером проживающих там людей. При этом не обязательно тратить время на описание каждой забегаловки и подворотни. Лучше сосредоточиться на двух-трех запоминающихся деталях, которые способны вызвать в память нужный образ.

СТИЛИ ИГРЫ

При продумывании деталей вашей хроники важно определить масштаб и стиль историй, которые вы хотите рассказать. Будет ли хроника рассказывать об амбициях группы старших демонов и охватывать целые континенты, или же будет описывать незначительные, повседневные действия нескольких падших, которые пытаются побороть свою темную природу и отстоять то место, где они проживают? Игра «Демоны» позволяет выбирать любой стиль повествования, поэтому полезно заранее определить, какой именно стиль будет соответствовать масштабу вашей хроники.

Романтический стиль. Этому стилю соответствуют эпические хроники, поднимающие глобальные вопросы и темы. Действия и амбиции персонажей имеют невероятные последствия. Реальные детали являются лишь фоном для динамично развивающихся историй, где падшие ангелы ходят по земле подобно титанам, и целые народы становятся жертвами их стремления к славе, власти и мести. В таких хрониках больше внимания уделяется сверхъестественной природе падших, чем повседневному, человеческому аспекту их бытия. Слуги здесь — лишь пешки, которых можно заманить, использовать и выбросить. Отношения с людьми — большая редкость, при этом они отличаются силой и страстностью. Города — лишь фон для старинной вражды персонажей, запретных романов и пугающих интриг. В случае победы персонажи спасают целые мегаполисы от древнего зла; в случае поражения мир вокруг них полыхает ярким пламенем, а те, кого они любили, неподвижно лежат среди пепла и развалин, часто пав от руки самих персонажей. Романтические хроники — это мелодрама чистой воды, но они позволяют Рассказчику дать волю воображению и не обращать внимания на множество мелочей вроде оплаты счета за электричество.

Кинематографический стиль. Этот стиль занимает промежуточное положение между романтическим и бытовым. Персонажи здесь — это сверхъестественные создания, наделенные человеческими тревогами и отношениями. Можно сказать, что они существуют одновременно в двух мирах, и самая важная проблема, которую они вынуждены решать, — это не допустить столкновения этих миров. В кинематографических историях повседневное сталкивается со сверхъестественным. Падшие сражаются под самым носом у смертных и залечивают в кругу семьи и друзей физические и душевные раны. Попытка уравновесить два аспекта бытия персонажа предоставляет немало возможностей для создания прекрасных историй, сочетающих реализм и волшебство.

Бытовой стиль. Бытовые истории рассказывают о человеческих персонажах, внутри которых затаился демон. Эти истории повествуют не о героических свершениях или примирении противоречивых устремлений, а скорее о попытках не поддаваться влечению к сверхъестественному и остаться в рамках обычного мира. Персонажи могут почти ничего не помнить о времени, проведенном в Бездне. Они могут вообще не понимать, что на самом деле они — демоны, и при этом пытаться хоть как-то объяснить происходящие вокруг них чудесные и зловещие события. Такие хроники лишены героичности, они скорее пугают. Они прекрасно сочетаются с мелким масштабом событий,

сосредоточенностью на повседневной жизни и на том эффекте, который сверхъестественная природа персонажа оказывает на все вокруг. Это не значит, что нельзя использовать ангельские силы или вводить сражения между древними бессмертными духами, но основная идея хроники связана с попытками персонажа разгадать тайну собственной природы.

СОЗДАНИЕ ХРОНИК

Хроника — это длинная история, рассказанная мастером. Она состоит из более мелких частей, где центральными фигурами являются персонажи игроков. Хронике можно представить в виде серии книг, повествующих об одних и тех же героях. Каждая книга сама по себе — история, которая делится на главы и эпизоды. События каждой из историй во многом зависят от сюжета всей хроники. Этот этап создания хроники требует от Рассказчика наибольшего внимания и сосредоточенности. Желательно, чтобы у хроник «Демонов» были четко определенные начало, середина и конец, потому что такая структура увеличит сложность историй и их занимательность. Рассказчику требуется заранее определить структуру хроники, чтобы понять, где можно ускорить развитие событий, а где требуется повысить напряжение в той или иной истории. Если конца хронике нет и не предвидится, она теряет привлекательность и становится менее интересной. В конце концов, вы предпочитаете заканчивать работу, а не тянуть ее бесконечно. Заведите специальный журнал или диск, куда вы будете записывать пришедшие вам в голову идеи по сюжету и событиям хроники. Не стоит полагаться только на свою память.

К этому моменту у вас уже должно скопиться достаточно информации, чтобы вы могли определить ход развития вашей хроники. Теперь вам нужно объединить все множество деталей в нечто целое, придав истории некоторую завершенность. Прежде всего надо определить главную тему истории. Тема — это та идея, на которой строится весь сюжет истории. В качестве примера тем для хроники «Демонов» можно предложить следующие:

- ❖ **Прежние узы.** Хотя теперь падшие свободны (по крайней мере, вышли из заключения), они все же имеют определенные обязательства перед прежними владыками, которые повелели им подготовить путь к своему возвращению. Захотят ли падшие поспособствовать возвращению своих лордов и превращению Земли в ад, или же они осмелятся противостоять воле Принцев Ада? Риск для падших огромен, ведь им всегда грозит возможность расстаться со своим смертным телом и вернуться в Бездну, где они будут наказаны за неповиновение. К тому же, на каждого демона, старающегося не выпустить ад на Землю, приходится десяток тех, кто желает прямо противоположного, сея повсюду страх и разрушение и подыскивая подходящие вместилища для своих владык. Это классическое героическое повествование, которое сочетается с любым стилем игры.
- ❖ **Поиски Люцифера.** Исчезновение Денницы поставило под сомнение все, во что падшие верили, и заронило семена отчаяния, которое со временем превратило демонов в чудовищ. Какова была судьба и как она отражает судьбу падших и будущее всего человечества? Что произойдет, если Люцифера все же удастся найти? Приведет ли это к возобновлению войны с Небесами? Нужно ли это персонажам? Эта тема прекрасно подойдет для хроники, построенной на заговорах и интригах, она хорошо сочетается с кинематографическим стилем игры.
- ❖ **Война идеалов.** Падшим не удалось сохранить былое единство — теперь они раздроблены на множество фракций, чьи идеалы порой прямо противоречат друг другу. Вернувшись на землю, эти фракции с новой силой начали реализовывать свои программы, пользуясь тем, что находятся далеко от бдительного ока старших лордов. Эту тему лучше всего использовать в том случае, когда все персонажи разделяют идеи одной группировки. Такая хроника совмещает в себе интриги и прямые действия персонажей, которые сражаются и заключают союзы, предают своих прежних товарищей и подготавливают заговоры. Для нее лучше подойдет романтический

или кинематографический стиль игры, так как сюжеты здесь зачастую связаны с яростным отстаиванием идеалов, пренебрежением клятвами и разного рода трагедиями.

❖ **Большее зло.** Каждый из падших в той или иной мере хранит в себе нечто демоническое, но все их стремление ко злу не выдерживает никакого сравнения со злобностью Привязанных к Земле, этих чудовищ, которые никогда не знали облагораживающего влияния смертных носителей. Своей враждебностью и непохожестью ни на ангелов, ни на людей они напоминают Иных богов. Сейчас, когда эти чудовища пробудились от многовекового сна, только падшие могут встать между ними и человечеством. Хотя сами привязанные слишком сильны для того, чтобы позволить персонажам напрямую столкнуться с ними, у них хватает слуг как среди людей, так и среди демонов. Привязанные стремятся уничтожить, поработить или изгнать вновь прибывших демонов и реализовать свои кошмарные планы касательно будущего этого мира. Эта тема создает ситуации, в которых персонажи сражаются с бесспорным злом, при этом им приходится решать, до какой степени они могут поступиться своей человечностью, чтобы сдержать врагов. Можно ли спасти невинных людей, самому превратившись в чудовище? С такой темой сочетаются романтический и кинематографический стиль игры, хотя при желании можно использовать и бытовой.

❖ **Возвращение в Эдем.** Мир близится к своему концу. Повсюду, куда бы не взглянули персонажи, они замечают признаки старения и распада. Но для существ, которые присутствовали при создании Вселенной, конец — это лишь начало нового цикла. Станут ли персонажи бороться, чтобы удержать человечество на краю гибели и превратить Землю в рай, которым она некогда была, или же наоборот, попытаются поскорее покончить с этим миром, сохранив все, что нужно для начала новой эры, избавленной от ошибок прошлого? Кто будет решать, на что должен быть похож новый мир? Эта тема отлично сочетается с романтическим стилем, но неплохо работает и с кинематографическим.

Тема очень важна, так как она позволяет объединить все события и действия общей идеей. Она придает хронике содержательность и эмоциональный накал, который Рассказчик может усилить для создания запоминающейся развязки. Вполне возможно объединить несколько тем и стилей игры. Может быть, вам захочется начать хронику в бытовом стиле, заставив персонажей искать объяснение тем странным событиям, что происходят вокруг них. Затем, после того, как они осознают себя падшими ангелами и накопят достаточный объем информации, они могут понять, что конец мира близок, и столкнутся с другими демонами, что позволит использовать кинематографический или романтический стиль повествования. Несколько тем позволят как создать роскошный сюжет для всей группы игроков, так и выделить отдельную тему для каждого персонажа. Единственное ограничение здесь — это ваша возможность и решимость разрабатывать и отслеживать все бесчисленные повороты сюжета.

После того, как вы определились с темой, вы можете приступать к разработке цепочки событий, определяющих развитие хроники от начала и до конца. Как и у всякой хорошей истории, у вашей хроники должно быть заключение, к тому же, если вы знаете, к чему движутся события, вы сможете более уверенно управлять ими. Обдумайте пришедшие вам в голову идеи, имеющихся у вас персонажей и выбранную тему, а затем оформите сюжет хроники, кратко набросав основные события.

Например, вы остановились на хронике с несколькими темами и стилями. В самом начале персонажи ничего или почти ничего не знают о своей сверхъестественной природе. Все они сталкиваются со странными, порой чудесными событиями, например, с пробуждением от летаргического сна или неудавшейся попыткой самоубийства, и постепенно их во многом обычные жизни превращаются в ночной кошмар. Все начинается с ужасных, тревожащих снов о темных, пустынных пространствах и голосах, которые на непонятном языке отдают какие-то приказы. Затем чудесные события в их жизни начинают происходить все чаще и чаще. У возлюбленного одного из персонажей обнаруживается тяжелая болезнь, которая чудесным образом исцеляет после того, как персонаж навещил его в

больнице. Намечающееся ограбление проваливается, потому что все нападавшие были разогнаны стаей диких собак. Давний конкурент грозитя отнять у персонажа работу, но в результате невыясненных обстоятельств погибает или остается калеккой. Довольно скоро персонажи начинают задумываться, а не они ли являются причиной всех этих событий, и сомневаться в собственном здравом уме. В поисках ответов они перерывают газеты и книги, часами просиживают в Интернете, чтобы убедиться, что есть кто-то, похожий на них.

Постепенно они обнаруживают (или привлекают внимание) других демонов, обитающих в этом городе. Эти демоны пытаются извлечь определенную выгоду из плохой информированности персонажей, использовать их как пешки в своих играх, но рано или поздно персонажи складывают все имеющиеся у них факты воедино и понимают, кто они есть на самом деле. Такое открытие не очень-то их успокаивает, ведь они уже не могут вернуться к обычной жизни, забыв о затаившемся среди людей зле. Они должны изгнать демонов из этого города (или, если вас привлекают более глобальные масштабы, из мира), попытавшись при этом сохранить свою собственную жизнь и любовь. Со временем ставки становятся все выше, те, к кому персонажи испытывают привязанность, подвергаются все большей опасности, и наконец наступает развязка. Они должны решить, готовы ли они пожертвовать своими человеческими жизнями и раскрыть всю силу своей ангельской сущности, или же они предпочтут сохранить признаки человечности, рискуя при этом погибнуть или того хуже.

Теперь у вас намечены основные события вашей хроники. Дополнительные линии и более мелкие события будут зависеть от целей и биографий персонажей. Эти мелкие сюжеты могут быть привязаны к основному или же развиваться совершенно самостоятельно, влияя на поведение персонажа и напряженность конфликтов. Некоторые идеи по таким сюжетам возникают сами собой в начале хроники, как правило, они связаны с биографией и личностью персонажей. Другие появляются в процессе развития игры, когда разного рода отношения и принятые решения начинают влиять на ход событий. Смело включайте в хронику все понравившиеся вам сюжеты, потому что они позволят разработать несколько альтернативных историй и сделают персонажей интересней, а саму хронику - более интригующей

ДЬЯВОЛ КРОЕТСЯ В ДЕТАЛЯХ

После того, как вы определились с темами и основными событиями, можно переходить к разработке мелких деталей сеттинга и тех второстепенных персонажей, которые будут населять его. Знание основных событий поможет вам понять, какие именно персонажи вам нужны и когда они должны входить в игру. Например, рассказчик может с самого начала проработать описание смертных друзей, семьи и возлюбленных персонажей, уделив внимание их особенностям и характерам. В процессе игры Рассказчику могут понадобиться описания всех демонов, населяющих город, от тех, кто сочувствует персонажам, до тех кто проявляет открытую враждебность и хочет подчинить себе город, а также характеристики остальных смертных, которые будут участвовать в развитии сюжета. Помните, что Рассказчик вовсе не обязан создавать целый мир за один день. Определите, что именно вам надо на текущий момент и проработайте описания этих персонажей, не хватаясь за все сразу.

Чтобы хроники были живыми и эмоционально насыщенными, Рассказчик должен наполнить их тщательно продуманными второстепенными персонажами. Это особенно важно в отношении слуг главных персонажей, которые являются основными источниками энергии демонов и одновременно позволяют понять цену этой силы и прочувствовать соблазнительность демонической природы. Слуги — это сложные, многоплановые персонажи со своими устремлениями, целями, амбициями, сильными и слабыми местами. Каждый раз, когда демон заключает со смертным договор, между ними возникают определенного рода отношения, и если вам не удастся заставить игроков прорабатывать и поддерживать эти отношения, они будут, не задумываясь, жертвовать своими слугами и тянуть из

них Веру. Создайте яркие, запоминающиеся образы слуг и отыгрывайте их как можно более убедительно, чтобы вызвать в игроках эмоциональный отклик.

Первыми Рассказчик разрабатывает тех персонажей, которые связаны с историями игроков. Игроки могут помочь ему в описании родных и близких их героев. Разрабатывая своих персонажей, Мастер должен придерживаться следующих принципов:

- ❖ **Роль в хронике.** У каждого персонажа есть своя определенная роль в хронике, даже у того бухгалтера, который попался под руку голодному герою, засевишему в засаде на темной автостоянке. Определите, какую именно роль будет исполнять персонаж, какие качества ему для этого нужны. Например, потенциальный слуга может отличаться невинностью, амбициозностью, разочарованностью в жизни или постоянным страхом. Противник может быть безжалостным, умным, вызывающе-агрессивным. Создавая персонажа-демона, определите, к какому Дому он принадлежит и как относится к своей роли в схеме Мироздания. Быть может, этот Пожиратель видит себя владыкой всего животного мира, или же предпочитает всему роль дикого охотника, чья единственная радость — наслаждение погоней? Персонаж-Убийца сочувствует людям и отнимает у них жизнь с сожалением, или же наоборот, безжалостно вырывает души, как огородник рвет сорняки? К какой группировке принадлежит ваш персонаж, какие события войны заставили его сделать такой выбор? Чего он хочет сейчас, вырвавшись наконец из Бездны? Хочет ли он создать для себя маленькое королевство на Земле, которое полностью удовлетворит его амбиции, или же стремится обрушиться на твердыни Небес, чтобы восстановить справедливость по отношению к себе и своим собратьям?
- ❖ **Внешность.** Представьте, как выглядит этот персонаж, опираясь на выбранные ранее качества. Отметьте одну-две характеристики, которые вызывают в вас интерес. Например, образ крупного, высокого мужчины с перебитым носом хорошо запоминается и наводит на мысль о силе и одновременно уязвимости, которая и привела к тому, что этот персонаж согласился заключить контракт с демоном.
- ❖ **Выбор имени.** Как бы избито это не звучало, но тщательно подобранные имена влияют на создаваемый образ, а неправильный выбор может испортить впечатление от всех эпизодов, где появляется данный персонаж. Например, если вышибала из предыдущего примера получит прозвище Книжный червь, то игроки будут реагировать на него неадекватно, что отвлечет их от самого персонажа и его вклада в игру.
- ❖ **Возраст.** Сколько лет вашему персонажу и как прожитые им годы повлияли на его мировосприятие? Быть может, он молод и полон радужных надежд, его легко заманить обещаниями славы? Или же этот человек повидал на своем веку всякое, и теперь его фатализма вполне хватило бы на двух взрослых людей?
- ❖ **Личность.** Подберите несколько слов, кратко характеризующих личность персонажа. В начале вы можете опереться на предлагаемые в данной книге Характеры и Маски, затем, когда вы наберетесь опыта, набор подходящих Архетипов расширится. Чтобы сделать персонажей интересней, можно приписать им такую личность, которая будет прямо противоречить исполняемой ими роли. Например, главный негодяй, который постоянно будет преследовать героев хроники, может в жизни быть дружелюбным, покладистым, даже сочувствующим. Для этого он, например, должен верить, что убийство персонажей — вынужденная необходимость, которая пойдет на благо всем. Если создаваемый вами персонаж принадлежит к числу падших, задача осложняется, ведь вам придется иметь дело с личностью демона, на которую повлияли некоторые черты характера его носителя. Создание персонажа-падшего вообще желательно начинать с описания его личности. Какова была его роль в процессе Творения? Что побудило его к мятежу: любовь к человечеству, неприязнь к Богу или же верность Люциферу. Как долгая война повлияла на его убеждения и отношение к людям? Как он воспринял поражение и вечное заточение в

Бездне? Низкая ли у него Мука или высокая? Если высокая, то как она проявляется? Если это демон с низкой Мукой, то как именно эмоции его носителя повлияли на пробуждение в нем сопереживания и моральности? Ответив на эти вопросы, вы можете переходить к описанию носителя. Здесь возникает соблазн сделать его своего рода отражением демона, и в некоторых случаях это может оказаться полезным для сюжета. Но контраст между демоном и его человеком-носителем сделает персонажа более запоминающимся и ярким. Дьявол, завладевший телом хитроумного и беспринципного политика, очень удобен, но несколько банален, а вот вселение Дьявола в тело пожилого футбольного тренера создает интересный контраст, который позволяет подчеркнуть сильные и слабые стороны обеих личностей.

❖ **Биография персонажа.** Для каждого значимого персонажа вашей истории желательно набросать более-менее подробную биографию. В каких конфликтах он оказывался замешан? Кого он любит или ненавидит? Есть ли у него враги или бывшие любовники, с которыми он может неожиданно столкнуться на узкой дорожке? Есть ли у персонажа наставник, и если да, то как отношения с ним повлияли на личность персонажа? Придумайте столько подробностей из жизни персонажа, сколько вы считаете нужным. Особенно важно это для демона. Что он делал во время войны? С кем он сражался бок о бок? Отличался ли он героизмом или же приобрел плохую репутацию из-за жестокости? Совершал ли он поступки, о которых теперь сожалеет? Имеются ли у него враги среди падших? Кто из старших демонов был его владыкой и сохранил ли персонаж ему верность после побега из Бездны?

❖ **Индивидуальные особенности.** У всех есть свои особенности, поэтому желательно определить, какие же привычки и странности имеются у ваших персонажей. Мелкие индивидуальные особенности — будь это манера пить молоко прямо из пакета или привычка размышлять, сидя на крыше самого высокого в городе здания, — делают персонажа более живым и ярким.

❖ **Слабые стороны и недостатки.** Никто не совершенен. У всех есть свои слабости или недостатки, с которыми мы боремся. Особенно важно это помнить при описании главных противников героев. Злодеи, которые никогда не ошибаются и ничего не боятся, не только обескураживают игроков, но и нагоняют на них скуку. Мелкие слабости — это своего рода щели в доспехах врага, которыми может воспользоваться персонаж. С другой стороны, наличие таких слабостей делает персонажа более разносторонним, заставляя его сражаться не только с внешними врагами, но и с самим собой.

❖ **Характеристики и навыки.** Этот этап — самый последний, ведь здесь мы имеем дело только с цифрами. Второстепенные персонажи не требуют такой тщательности при распределении характеристик и навыков, как персонажи игроков. Вы можете приписать им любые навыки и умения по своему выбору. Если созданные Рассказчиком персонажи не вызывают интереса и не запоминаются, никакой набор цифр не сделает их лучше.

Чтобы персонаж был запоминающимся, он не должен быть стереотипным. Можно поленился и описать проходного персонажа как «звероподобного Пожирателя», но при этом воображение игроков рисует уже довольно избитый образ, а память услужливо подсказывает стандартный набор методов борьбы с ним. Скорее всего, все «звероподобные Пожиратели», с которыми сталкивались главные герои, были похожи один на другого, вели себя и действовали одинаково. Постарайтесь обойтись без стереотипов. Немного подумав, вы сможете наделить персонажа некоторыми особенностями, которые сделают его уникальным и разбудят воображение игроков. Например, вселите вашего Пожирателя в тело чопорного обывателя, а Дьявола — в расплывшееся тело водителя грузовика из глубинки. Иногда стереотипы бывают полезны (особенно когда вам надо запутать игроков), но чаще всего они нежелательны.

В оиде

Вы потратили время, сочиняя хронику, которую хотите рассказать, создавая мир для нее и населяя его множеством персонажей. Вы помогли вашим игрокам в создании их персонажей и присоединили их идеи и замыслы к своим, чтобы сделать сюжет более интересным. Пришла пора начинать рассказ. Все усилия, затраченные вами в процессе подготовки, должны окупиться. Теперь вам надо сосредоточиться на самом рассказе.

Держа в памяти основные темы события хроники, вы должны определить, какие из этих событий привели к захвату тела человека демоном, а затем — к встрече с персонажами других игроков. Честно говоря, это довольно скучная часть истории. Многие Мастера предпочитают просто обговорить эти подробности с игроками и переходить непосредственно к действию. Но такой подход к игре лишает ее немало количества интересных моментов, не позволяет игрокам и Мастеру пережить одно из самых важных событий в жизни персонажа.



Во введении к хронике обычно рассказывается о том, как демон справлялся со сложными обстоятельствами, сопутствующими его вселению в новое тело. Завладел ли он телом носителя тогда, когда жизнь по капле покидала человека, уходя через иглу шприца с героином? С кем из смертных он столкнулся в самом начале и чем эта встреча закончилась? Как пережитое повлияло на восприятие демоном этого нового, ужасного мира, в котором он очутился? Качественный отыгрыш вступления для каждого персонажа не только доставит удовольствие мастеру и игрокам, но и позволит по-новому взглянуть на отыгрываемых персонажей.

Желательно начать вступление с описания жизни смертного в часы и дни, предшествующие вселению демона. Игрок вживается в повседневные заботы и тревоги персонажа, понимает его надежды, страхи и желания. А затем наступает момент, когда все это оказывается отброшенным — происходит

нечто, что лишает персонажа остатков воли. Быть может, он проиграл в борьбе с «зеленым змием», потерял близкого родственника или на одно ужасное мгновение потерял над собой контроль. Воссоздав прошлую жизнь персонажа и подведя его к моменту встречи с демоном, вы и игрок сможете лучше понять, какие именно чувства преобладали в сознании человека в тот миг, когда его тело было захвачено падшим. Таким образом вы установите, какие именно эмоции оказали наибольшее влияние на вселившегося демона.

Пример: Фред решил создать персонажа-Убийцу, вселившегося в тело молодого человека, который едва-едва закончил колледж и теперь пытается хоть как-то свести концы с концами. Он женат, его жена ожидает ребенка. Денег в семье вечно не хватает, поэтому Фред поселяет своего персонажа в одном из бедных районов города, где арендная плата за жилье ниже. Фред решил, что его персонаж работает на двух работах, отъезжая от дома на автобусе рано утром и возвращаясь глубокой ночью. Он недосыпает, недоедает и постоянно находится на грани нервного срыва, потому что не может перестать думать о том, как он и его жена проживут еще месяц на те жалкие копейки, что он приносит в дом. Сюзанна, Рассказчик игры, решает развить эту линию. Она описывает холодный зимний вечер. Идет дождь со снегом. Персонаж Фреда выходит из автобуса и идет по направлению к дому. Сегодня был день полочки, а так как приближался день рождения жены, он не устоял и купил ей пару сережек, которые так понравились ей в универмаге. Он так устал и замерз, что не заметил, как из ближайшего переулка вышли пять человек и направились туда же, куда шел он.

Грабители набросились на него, когда он открывал дверь своего подъезда. Прежде чем он хоть что-то понял, они швырнули его на пол коридора и избили чуть ли не до смерти. Не в силах ничего сделать, он наблюдал, как воры выворачивают его карманы, забирая деньги, подарок жене и ключи. Злобно ухмыляясь, они поднялись по лестнице к его квартире. Гнев, отчаяние и стыд захлестнули его, и Сюзанна и Фред согласились на том, что этот момент оказался для молодого мужчины переломным. Его дух оказался надломлен, и в образовавшуюся пустоту вошел Ахараэль, Падший Рыцарь Эбенового Легиона. Принимая во внимание обстоятельства вселения, Фред решил, что Ахараэль сохранил сильную любовь к жене, которой отличался его носитель, а также возненавидел всех преступников, но в особенности — уличных грабителей и воров. Сверху послышался крик, и Ахараэль поднялся на ноги и помчался вверх по лестнице. Его тело уже было окутано туманным плащом, потому что падший рыцарь шел мстить.

После того, как персонажи начали свою жизнь среди смертных, их надо собрать в одну группу. Сцены знакомства персонажей друг с другом и наблюдение за возникшими между ними отношениями помогают мастеру лучше понять игроков и предотвратить возможные конфликты. Способы сведения всех персонажей воедино во многом зависят от того, что за группу они должны создать. Ниже приведено несколько примеров:

- ❖ **Посланцы Ада.** Все персонажи подчиняются одному и тому же владыке Ада, а их возвращение на Землю было спланировано так, чтобы дать им возможность появиться в одном месте и в одно время. Теперь они могут приступить к выполнению заданий, полученных от лорда, хотя у них могут появиться и свои собственные цели. Этот способ позволяет быстро собрать группу демонов, которые, хотя и происходят из разных Домов и поддерживают разные группировки, объединены общим прошлым и полученным опытом. Игроки могут быстро перейти непосредственно к событиям хроники.
- ❖ **Истинные верующие.** По аналогии с предыдущим способом. Все персонажи принадлежат к одной группировке и были оправлены на определенную территорию для выполнения заданий, полученных от старших членов фракции.
- ❖ **Охотник и жертва.** При этом способе персонажи случайно натываются друг на друга и объединяются, чтобы попробовать выжить в городе, переполненном прихвостнями Привязанных. Возможно, персонажи только что вырвались из Бездны и были тут же

пойманы, что дает им прекрасный повод объединиться и вместе попытаться сбежать. Или же они встретились совершенно случайно, пытаясь спастись от преследователей.

- ❖ **Возвращение на руины.** Персонажи пытаются вернуться на то место, где во время войны был их дом. В процессе поиска их пути пересекаются. Искомым местом может быть скрытый бастион или широкая долина реки, на месте которой в древности находилась глубокая океанская впадина. Этот способ позволяет объединить представителей разных Домов и фракций, а также дает возможность развить сюжеты, основанные на ранее возникнувших отношениях между персонажами.
- ❖ **Отверженные.** Персонажи оказываются в городе, где правят бал чудовищные демоны. Это заставляет их объединиться, хотя бы ради того, чтобы выжить.

Обращения и история

Первое использование персонажем его Знаний порой вызывает затруднения, особенно в тех случаях, когда персонаж не понимает своей истинной природы. Как же может персонаж воспользоваться способностями, о владении которыми он даже не подозревает?

Существует много способов использовать способности персонажа не напрямую. Например, обращение может быть выполнено непроизвольно, в момент сильного потрясения или под влиянием эмоций. Персонаж, на которого напали грабители, неожиданно отращивает когти, или отклоняет пулю неизвестно откуда взявшимся порывом ветра, или просто убеждает полицейского в своей правоте, хотя раньше и не подозревал в себе наличия такого обаяния. Хотя часто обращения выполняются произнесением слов силы, это не обязательное условие. Бессознательное желание персонажа может пробудить дремлющую в нем силу. В другом случае ваш персонаж может поймать себя на том, что он бормочет какую-то тарабарщину, а затем, когда он наблюдает эффект от обращения, его губы немеют, а язык начинает болеть. Мастер может построить не одну историю на попытках персонажа вспомнить, что же именно он тогда говорил, и найти хоть какую-то информацию о тех фразах, которые застряли у него в памяти.

Еще один способ выявления силы основан на снах. Персонажу снится, что он летает, а когда он просыпается, то обнаруживает себя стоящим на крыше собственного дома. Или же ему снится, что он вызвал шторм, а после пробуждения оказывается, что его спальня по щиколотку залита водой. Пытаясь понять, что же послужило причиной этих странностей, он постепенно открывает свое истинное Я.

Наконец, если среди Дополнений персонажа имеется Наставник, мастер может подстроить несколько ситуаций, в которых персонаж сталкивается с таинственным незнакомцем, намекающим на его истинную природу и возможности. Такой способ подразумевает пугающие, даже кошмарные события, после которых персонаж начинает задумываться о словах незнакомца и их правдивости.

СОЗДАНИЕ ИСТОРИЙ

При создании историй надо помнить, что для них обязательно наличие сюжета, конфликта, места действия и настроения.

Сюжет — это последовательность событий, в которых персонажи принимают участие от начала и до конца. Первый вопрос, который должен задать себе мастер при разработке истории, это вопрос о

сюжете. Как и в случае с хроникой, мастер должен знать, как будет развиваться история и чем она должна закончиться. Существует два типа сюжетов. Основные сюжеты — это сюжеты тех историй, которые являются составной частью хроники и способствуют ее развитию. Второстепенные сюжеты — это отдельные истории, которые могут быть, а могут и не быть связанными с хроникой, но которые при этом делают игру интересней за счет отступлений. Лучшие всего попытаться «вплести» второстепенные сюжеты в основные, чтобы дать игрокам отдохнуть между важными событиями, а мастеру — реализовать интересные идеи, не превращая при этом основную историю в набор несвязанных происшествий.

Для того, чтобы сформулировать основной сюжет, мастеру нужно обратиться к заранее продуманным событиям хроники и посмотреть, как именно будет развиваться его история дальше. Предварительные наброски к хронике помогут создать и развить основные сюжеты ваших историй.

Второстепенные сюжеты прорабатываются по-разному. Если игроки изо всех сил сражаются со сложными, мрачными обстоятельствами основного сюжета, возможно, им следует дать небольшую передышку и отвлечь на что-нибудь более простое и веселое, чтобы снизить накал страстей. Быть может, они наткнулись на группу охотников на демонов, члены которой, помимо неугасимой энергии, обладают знаниями, умениями и большим количеством самодельного оружия? Если персонаж стал чересчур заносчивым из-за своих сверхъестественных возможностей, можно придумать историю, в которой кто-то из членов его человеческой семьи или его возлюбленная будут похищены чудовищным демоном. Второстепенные сюжеты часто служат связками для событий основного сюжета, они позволяют мастеру поэкспериментировать.

Идею любого сюжета можно сформулировать с нескольких простых предложений. Ниже приведено несколько примеров:

- ❖ В город прибыл ужасный демон, повсюду царит страх, поэтому персонажи вынуждены действовать.
- ❖ Преступник просит персонажей помочь ему в поисках артефакта, потерянного еще в Век Гнева.
- ❖ В город, в котором проживают персонажи, прибывает группа слуг Привязанных, которые пытаются подчинить или уничтожить всех попавшихся на глаза демонов.

Если вы не можете объяснить основную идею истории в нескольких словах, то, возможно, вы недооценили сложность стоящей перед вами задачи. Сосредоточьтесь на одной или двух основных идеях и развивайте те события, которые непосредственно связаны с ними.

Вы можете создать сюжет в сюжете или разработать параллельную историю, которая будет затрагивать одного или нескольких персонажей. Такие дополнительные сюжеты помогают лучше развить персонажа, усложняют основную историю за счет имеющихся конфликтов или загадок. Вставные истории могут рассказывать о бывшей возлюбленной персонажа, поработанной главным его противником, о том, как член группы вынужден действовать против представителей собственного Дома или фракции и в связи с этим должен принять решение, кому же он сохранит верность. Если при создании персонажи были разработаны достаточно подробно, многие из вставных историй помогут лучше раскрыть их личности и характеры. Такие сюжеты можно использовать довольно часто, но они не должны отвлекать игроков от основной истории. Используя в своих историях информацию о прошлом (или настоящем) персонажа, вы не только обогащаете хронику идеями игроков, но и вовлекаете участников игры в процесс рассказа хроники.

Определившись с сюжетом истории, мастер переходит к основному конфликту. Конфликт подразумевает те препятствия или противодействующие силы, с которыми персонажам надо

справиться для того, чтобы распутать основную интригу истории. Он может происходить из разных обстоятельств, как связанных с группой персонажей, так и находящихся вне нее. Например, персонажи столкнулись с чудовищным демоном, терроризирующим их город. Они могут сразиться с ним лицом к лицу, но все же скорее они вначале ударят по его слугам, чтобы уменьшить его силу. Персонажи с низкой Мукой могут воспротивиться тому, что они считают серией хладнокровных убийств, и, таким образом, возникает конфликт внутри самой группы. Рассказчик должен при любой возможности способствовать возникновению подобных дилемм. Моральные конфликты нельзя разрешить грубой силой. Они заставляют игроков думать, а это часто воспринимается ими как вызов их способностям.

Конфликты могут быть самыми разнообразными, например:

- ❖ **Столкновение ангелов:** падшие сражаются со сторонниками Привязанных за контроль над городом или целым округом.
- ❖ **Соперничество между фракциями:** члены разных фракций пытаются достичь своих целей за счет друг друга.
- ❖ **Давняя вражда:** два лорда-демона стравливают своих слуг, чтобы сравнять счет в борьбе, начатой еще во времена Войны Гнева.
- ❖ **Против темных богов:** персонажи стараются разрушить замыслы одного из Привязанных и его сторонников.
- ❖ **Церковь воинствующая:** персонажи сталкиваются с группой охотников на демонов, которые пытаются изгнать их или, того хуже, поймать для дальнейшего изучения.

Четко определив сюжет и конфликт истории, можно переходить к проработке элементов сеттинга и общего настроения. Сеттинг так же важен для отдельной истории, как и для всей хроники в целом. Правильно подобранные описания и мелкие детали производят сильное впечатление, которое влияет на восприятие рассказываемой истории. Постарайтесь, подобрать сеттинг так, чтобы он отражал те чувства и эмоции, которые вы хотите выразить в истории. Например, вы хотите, чтобы персонажи вошли в логово древнего злобного демона. Описывая само логово и ту тварь, что в нем обитает, вы создаете у игроков ощущение беспомощности и отчаяния:

На ступенях приюта всегда, даже в полночь, есть люди. Бездомные сидят на них по одиночке или маленькими группками, переговариваясь друг с другом и время от времени украдкой поглядывая в сторону улицы. За старой деревянной дверью начинается широкий зал, заполненный безмолвными неподвижными фигурами. Кто-то спит, завернувшись в убогие лохмотья, крепко сцепившись в сумки, где хранится все его имущество. Люди сидят на раскладушке или на полу, прислонившись к стене, их взор устремлен в никуда, лица лишены выражения, они как бы пытаются вспомнить, кто они и что привело их к столь безрадостному существованию. В дальней стене комнаты, за уставленным пустыми мисками столом, виден темный дверной проем, от которого начинаются ступени, ведущие в покои демона.

Создание настроения тесно связано с сеттингом истории. Настроение определяет ту атмосферу, в которую вы хотите погрузить своих игроков. Если сеттинг — это описание обстановки и окружения, в которых развивается история, то настроение — это тот стиль, который вы выберете для описания местности и действий персонажа. Чтобы вызвать нужное настроение, мастер должен подчеркнуть определенные детали, выделить их на фоне всех остальных. Например:

- ❖ **Страх:** чтобы вызвать ощущение страха, создайте образы беспомощности, уязвимости и ужаса. Дети смотрят на вас остекленевшими глазами, в которых отражается пережитое ими потрясение. Они бросаются от вас прочь, стоит вам приблизиться, и

прячутся в тени, откуда доносится только жалобное хныканье. Все они стараются держаться подальше от железной двери, расположенной в дальней стене подвала.

- ❖ **Гнев:** чтобы вызвать ощущение гнева, прибегните к описанию насилия, злости и отчаяния. В толпе кто-то гневно закричал, а затем брошенная бутылка ударила автомобиль и разлетелась на множество осколков. Задрожала магазинная витрина, и вскоре улица заполнилась звуками ударов – кулаки и дубинки начали свое дело.
- ❖ **Одиночество:** ощущение одиночества создается образами заброшенности и уединенности. Когда-то этот кинотеатр знал лучшие дни, но теперь его большой навес потемнел, а касса лишилась стекол. На стене, за пыльными стеклянными панелями, желтеют афиши, сообщающие о премьерах фильмов с участием давным-давно забытых звезд.
- ❖ **Отчаяние:** ощущение отчаяния помогает создать образы беспомощности, разрушенных надежд и утраченной невинности. Этот променада² с ярко раскрашенными каруселями и обращенными к морскому побережью палатками, где торговали конфетами и мармеладом или предлагали выиграть в разнообразных конкурсах, строился в начале века для влюбленных и детей. Теперь карусели развалились и потускнели, их остовы печально торчат на фоне холодного прибрежного неба, и единственными обитателями замусоренных развалин стали бездомные, которые приходят сюда выпить.

Тщательно подобранные детали затрагивают чувствительные струнки в душах игроков, отпечатываются в их памяти, что делает переживания от игры более непосредственными и глубокими.

После того, как вы разобрались со всеми этими элементами, вам нужно свести их воедино, создать сцену, на которой будут действовать персонажи, вовлечь персонажей в действие, довести действие до кульминации, затем логично выстроить развязку и плавно создать декорации для следующего эпизода.

- ❖ **Вовлечение персонажей.** На первом этапе любой истории нужно вовлечь персонажей в действие, вызвать в них любопытство и интерес. Это можно сделать при помощи незнакомца, который просит персонажей о помощи, внезапного вызова ко двору местного лорда или столкновения со странным, пугающим явлением. Подобного рода зацепки должны учитывать характер и прошлое персонажа. Например, персонаж, обитающий в теле следователя, наверняка заинтересуется убийством или дерзким ограблением, которое послужит толчком к развитию событий. Если персонаж обладает политическими амбициями, его может заинтересовать вероятность повышения или возможность оказать давление на своих противников.
- ❖ **Оформление эпизода.** После того, как вам удалось заинтересовать персонажей, нужно определить, какой же вызов был им брошен. Не стоит разом раскрывать все карты. Лучший способ подогреть любопытство игроков – это выдавать им по одному кусочку мозаики за раз. Они должны чувствовать некоторую незавершенность, наткнуться на препятствия на пути к цели и смутно подозревать, что же ожидает их дальше. Если игроки достаточно сообразительны, они могут просчитать последствия действий своих персонажей. Если нет, они с энтузиазмом воспримут все неожиданности сюжета.

Например, персонажи узнали о ребенке, похищенном ужасным демоном. Их заинтересованность в спасении ребенка может быть вызвана разными причинами личного характера. Один из них стремится защищать всех детей. У другого может возникнуть желание подчинить этого ребенка и вытянуть из него Веру. Еще один персонаж хочет спасти ребенка только потому, что это может разрушить все планы похитителя. В самом начале они располагают описанием ребенка и рассказами свидетелей похищения. Им нужно узнать личность похитителя и его мотивы, что, в свою очередь, может привести

к новому повороту сюжета. Что, если ребенка похитил могущественный демон, благосклонность которого персонажи давно пытались заслужить? Разрушат ли они его платы, пожертвовав своими прежними усилиями?

- ❖ **Развитие действия.** Игра развивается, и задания, которые приходится выполнять персонажам, становятся все сложнее. Разрабатывая сюжет, постарайтесь предусмотреть несколько ситуаций, о которых персонажи ничего не подозревают и могут узнать, только проявив инициативу и заинтересованность. Например, демон, с которым собираются сражаться персонажи, недавно нанял несколько профессиональных охранников, или же человек, который снабжает персонажей информацией, оказывается поработанным одним из их противников. Попробуйте подставить персонажа под удар хотя бы один раз за историю, но так, чтобы при должном старании и смекалке он сумел найти выход из ситуации. По мере возрастания трудностей и напряжения игры вы можете подвести историю к драматической развязке.
- ❖ **Развязка.** Кульминация истории должна быть достойна тех усилий, которые приложили персонажи на протяжении всей игры. Это золотое правило рассказчика. Отсутствие развязки неплохо работает в книгах, но не в тех случаях, когда группа людей тратит часы на то, чтобы достичь поставленной цели. Чем больше вынуждены были рисковать персонажи, тем драматичней должна быть развязка, иначе игроки будут разочарованы. Развязка романтической истории может войти в легенды: персонажи побеждают своих врагов, сражаются с превосходящим их в силе противником и торжествуют благодаря личным умениям и самопожертвованию. Их речи и деяния меняют мир. Кинематографическая развязка менее глобальна, но не менее насыщена событиями и эмоциями. Все события хроники подводят к грандиозному, наполненному действием финалу: персонажи изгоняют узурпатора, захватившего контроль над городом, или же раз и навсегда побеждают Привязанного к Земле и его слуг. Развязка бытовой хроники, как правило, касается личностей персонажей. Персонажи сражались с собственной Мукой и смогли одолеть ее, или же потеряли свой шанс. В данном случае решение об изменениях в жизни персонажа мастер принимает совместно с игроков.
- ❖ **Заключение.** На этом этапе персонажи видят результат всех своих действий и получают ответы на возникшие в процессе игры вопросы. Мастер может предложить игрокам отказаться от отыгрыша ролей и просто задать интересующие их вопросы. По возможности надо отыграть окончание истории, это позволит игрокам ощутить эффект от действий их персонажей. Если они освободили школу или церковь от угнездившегося там демона, можно разыграть посещение персонажами этого места, которое их усилиями стало лучше — или хуже. Такое отступление позволит создать более объемную картину событий и поддержит интерес и любопытство игроков.

ПРИМЕРЫ ИСТОРИЙ

Ниже приведено несколько образцов историй с различными сочетаниями конфликтов, основных и вставных сюжетов.

- ❖ **Потерянные души.** Вышедшие из дома дети пропадают где-то неподалеку от местной автобусной остановки, и полиция не в силах найти похитителей. Иногда находят тела детей с явными следами ритуального расчленения и убийства, но чаще всего жертвы пропадают навсегда. Преступники могут оказаться чудовищными демонами, слугами Привязанных к Земле, которые пытаются найти для своего господина подходящее вместилище, или даже группой заблуждающихся охотников на демонов, которые таким странным образом пытаются спасти детей от царящего на улицах зла.

- ❖ **Салют командиру!** *Время выборов, и газеты переполнены сообщениями о внезапном взлете мало кому известного кандидата, который буквально подчинил себе город. Ее обаяние и очарование покорили даже ее противников, не отличающихся чувствительностью, а ее мнения по самым спорным вопросам завоевали ей популярность среди широких масс. Каким-то чудом ей удалось избежать скандальной известности, но ходят слухи, что два журналиста, попытавшихся расследовать ее прошлое, внезапно отказались от своих попыток (один из них присоединился к ее предвыборному штабу, а другой вообще ушел из СМИ). Кто она — демон или человек на службе павшего? Нужно ли остановить ее до того, как она получит власть в свои руки? Если же она на самом деле является тем, кем кажется — прирожденным политиком с огромным потенциалом руководителя — то не должны ли персонажи защитить ее от возможного порабощения?*
- ❖ **Постучаться в дверь Небес.** *В худшей части города есть церковь, оставшаяся последним бастионом веры среди разгула насилия, деградации и отчаяния. Деятельность священника, направленная на борьбу с наркотиками и проституцией, вызвала гнев у главарей местных банд, которые с непонятным упорством терроризируют церковь и ее прихожан. Такое единство в стане бывших врагов достаточно необычно, если только оно не вызвано влиянием другой, большей силы. Какую из сторон поддержат персонажи? Станут ли они защищать священника от таинственного демона и подчиненных ему бандитов или же объединятся с демоном и обрушатся на церковь? А если священник вдруг окажется замаскированным злодеем, который использует все свое влияние, чтобы посеять раздор и вражду среди жителей района, а демон сражается с ним единственным доступным ему методом?*
- ❖ **Колокол, книга и свеча.** *Один или несколько персонажей получили вызов от бывшего товарища по оружию, который недавно вернулся на Землю и попал в плен к охотникам на демонов. Сейчас над демоном проводят ритуалы изгнания, он отчаянно нуждается в помощи, но может лишь приблизительно указать свое местонахождение. Смогут ли персонажи найти охотников и освободить своего товарища, пока не стало слишком поздно?*
- ❖ **Клятва верности.** *Группа могущественных демонов прибыла в город, собираясь подчинить или изгнать всех обитающих там павших и заполучить город под свой контроль. Решатся ли персонажи объединить силы и открыто выступить против захватчиков или же предпочтут действовать более дипломатично и заключить союз с вновь прибывшими демонами? Персонажи знакомятся с возможностями своих противников, испытывают различные дипломатические приемы, плетут интриги и сражаются, чтобы разрешить ситуацию. Эта история может стать хорошим началом небольшой хроники.*
- ❖ **Кровная вражда.** *Владыки персонажей могут быть заперты в Бездне, но это не помешает им дотянуться до сознания своих вассалов и продиктовать свою волю. В этом случае один или несколько персонажей (если у них один сеньор) получают приказ найти вассала еще одного лорда Ада, с которым их владыка давно враждует. Они должны разрушить все планы того демона, в чем бы они не заключались, и отправить его назад в Бездну. Этот павший захватил тело медсестры из местной больницы и использует свои силы, чтобы помогать больным и защищать их. Станут ли персонажи выполнять приказ (пока их владыка заперт в Аду, он не может принудить их силой), или же сумеют найти другой способ удовлетворить чаяния своего господина?*
- ❖ **Осколки прошлого.** *Один из Преступников просит персонажей помочь ему забрать древний артефакт из имения местного коллекционера. Если верить Преступнику, этот артефакт был создан в годы Войны Гнева и в руках того, кто умеет с ним обращаться, является страшным оружием, но демон не стал уточнять, что же это за артефакт и какими именно свойствами он обладает. Тот факт, что коллекционер является слугой другого Преступника и заполучил данный артефакт совершенно незаконно, выкупив его у «черных археологов» из Индии, еще сильнее запутывает дело.*
- ❖ **Последний бастион.** *В местном фольклоре сохранилось немало преданий о чудесах, случающихся у подножия возвышающихся за городом холмов. В течение многих лет эти холмы,*

на которых самой глухой ночью можно видеть таинственные огни, связывались с загадочными видениями и необъяснимыми исчезновениями. Можно ли считать эти предания всего лишь набором сказок, или же все эти происшествия указывают на то, что глубоко под холмами скрыты остатки одного из укреплений мятежников? Если это так, то какие сокровища — и неведомые опасности — могут ждать смельчаков, решившихся отыскать древнюю крепость? Если вы хотите, чтобы у ваших персонажей было надежное убежище, где они смогут отдыхать между историями, можно начать хронику именно с этого сюжета.

ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

По мере развития хроники набор основных персонажей почти всегда изменяется. Демоны теряют свои смертные тела и возвращаются в Бездну, поддаются Мукe и выходят из-под контроля игрока, или же сами игроки бросают игру, а на их место приходят новички. Введение нового персонажа в уже устоявшуюся группу может вызвать затруднения у Рассказчика. Как он вышел на старых персонажей? Почему члены группы согласились принять новичка в свои ряды? На каком основании группа должна доверять новичку свои тайны, и наоборот?

Легче всего ввести новичка в группу, объявив, что его прислал один из оставшихся в Яме лордов. Тот факт, что этот лорд является сеньором одного или нескольких старых персонажей, поможет группе установить отношения с новичком. Новичок получает приказ направиться в определенное место и обладает достаточной информацией, чтобы установить, где же находятся персонажи. Возможно, у новичка есть послание от лорда — что-то вроде рекомендации, — на основании которого его могут принять в группу.

Еще один вариант — это случайное столкновение при использовании Божественных сил. Обладая сверхъестественной чувствительностью, падшие могут издали заметить применение Знания или выброс Веры. Когда возникает ситуация, в которой персонажи вынуждены использовать все имеющиеся у них силы, новичок может засечь вспышку Веры и выследить группу, пусть даже из чистого любопытства. Если новичок прибывает на место действия, чтобы помочь группе, например, в отражении атаки, есть вероятность, что члены группы отнесутся к нему с доверием.

Если действие хроники разворачивается в тех местах, где члены группы сражались во время войны, они могут столкнуться с бывшим товарищем по оружию, которого привлекла в эти места та же ностальгия, что и остальных персонажей. Существовавшие в прошлом отношения помогут новичку войти в состав группы, а также послужат основанием для новых сюжетов, построенных вокруг прошлой дружбы, соперничества или долгов чести.

КАК РАССКАЗАТЬ ИСТОРИЮ

Хорошую историю надо не только придумать, но и правильно рассказать. Старайтесь соответствовать приведенным ниже требованиям к рассказу:

- ❖ **Описание.** Детали оживляют сцену, делают ее ярче. Качество ваших описаний влияет на все, начиная от настроения, которое вы хотите создать, и заканчивая убедительностью некоторых сцен. Описывайте людей, места и действия так, чтобы затронуть чувства игроков. Чем больше подробностей вы приведете, тем легче им будет представить сцену и тем более живыми покажутся им персонажи.
- ❖ **Образы.** Наделите ваших персонажей индивидуальностью. Мастеру это сделать сложнее, чем игроку, у которого только один персонаж, ведь мастер управляет всем миром игры. Внимание,

которое вы сможете уделить тому или иному персонажу, во многом зависит от его важности для хроники. Главные персонажи должны быть проработаны так же тщательно, как и персонажи игроков. Продумайте биографию ваших персонажей, решите, как их прошлое могло повлиять на их личность. Позвольте им любить, ненавидеть и иметь свои маленькие слабости. Для второстепенных персонажей нужно определить несколько отличительных характеристик. Делайте их рассеянными, язвительными, нервными, какими угодно. Не бойтесь наделять их теми маленькими странностями, которые вы ежедневно замечаете в окружающих вас людях.

- ❖ **Диалоги.** Умение вести диалог неразрывно связано с созданием образов и является, пожалуй, самым важным для Рассказчика. Если персонажи в игре разговаривают друг с другом или с членами группы, нужно отыграть их беседу. Речь и язык тела сделают образы четче, а впечатления — живее. Наделите каждого персонажа своим голосом и манерой речи, подходящей к его характеру. Разыграть диалог не так-то просто, он требует быстрой реакции и некоторых навыков импровизации, а также определенное мужество, если вы отличаетесь застенчивостью. Не стоит нервничать — вы играете в игру со своими друзьями. Поощряйте ваших игроков к разговорам, в конце каждой сессии наградите их за хороший отыгрыш дополнительными баллами опыта. Беседа — это и искусство, и умение, поэтому для нее важна практика.

- ❖ **Действие.** Сделайте сцены с действиями динамичными и яркими — пусть трещат кости, льется кровь, гремят ружья, все вокруг взрывается под градом пуль. В сценах сражений сведите бросание кубиков к минимуму, быстро интерпретируйте полученные результаты, а затем сразу же переходите к захватывающему описанию (Убийца взметнулся вверх, подобно темному вихрю, и обе его бледных ладони вцепились в лицо Азраеля. Дьявол закричал от боли, чувствуя, как прикосновение Убийцы вытягивает жизнь из его смертного тела). Здесь очень важна насыщенность событиями. Не бойтесь время от времени «подправить» результаты бросков, чтобы поддержать действие и не снизить темп.

- ❖ **Загадка.** Пусть игроки строят предположения. Никогда не показывайте им всей картины событий целиком. Мир Тьмы сложен, и эту сложность можно подчеркнуть неожиданными поворотами сюжета, предательствами и неожиданностями в игре.

- ❖ **Важные события.** «Демоны» — это хорошо рассказанная история, а для того, чтобы история стала хорошей, нужно четко определить, какие из ее событий являются основными. Проблема заключается в том, что порой игроки могут полностью изменять планы мастера. Например, они могут пропустить важную улику, которая помогла бы им разгадать основную загадку игры, или пойти в совершенно неожиданном направлении и оказаться в той части игры, которая пока для них не предназначалась. Или, того хуже, один из них может оказаться чрезвычайно удачливым и убить в битве главного злодея, которого вы собирались сделать их основным противником еще на двенадцать историй. Выйти из таких ситуаций нелегко, но у вас есть как минимум два пути. Вы можете или адаптировать игру к ситуации или же воспользоваться своей властью мастера и полностью устранить проблему. Но отменять или напрямую



искажать результаты желательны только тогда, когда они влияют на всю игру в целом. Если персонажи пропустили важную информацию, постарайтесь снова навести их на нее. Если вы хотите, чтобы вашего злодея убили при более драматических обстоятельствах, смиренничайте при броске на поглощение урона и дайте ему возможность сбежать. Не следует злоупотреблять такими методами. У вас как у мастера есть определенные привилегии, но если вы будете слишком часто вспоминать о них, игроки могут решить, что у их персонажей все равно ничего не получится, а это разрушит игру.

ЗАПОВЕДИ

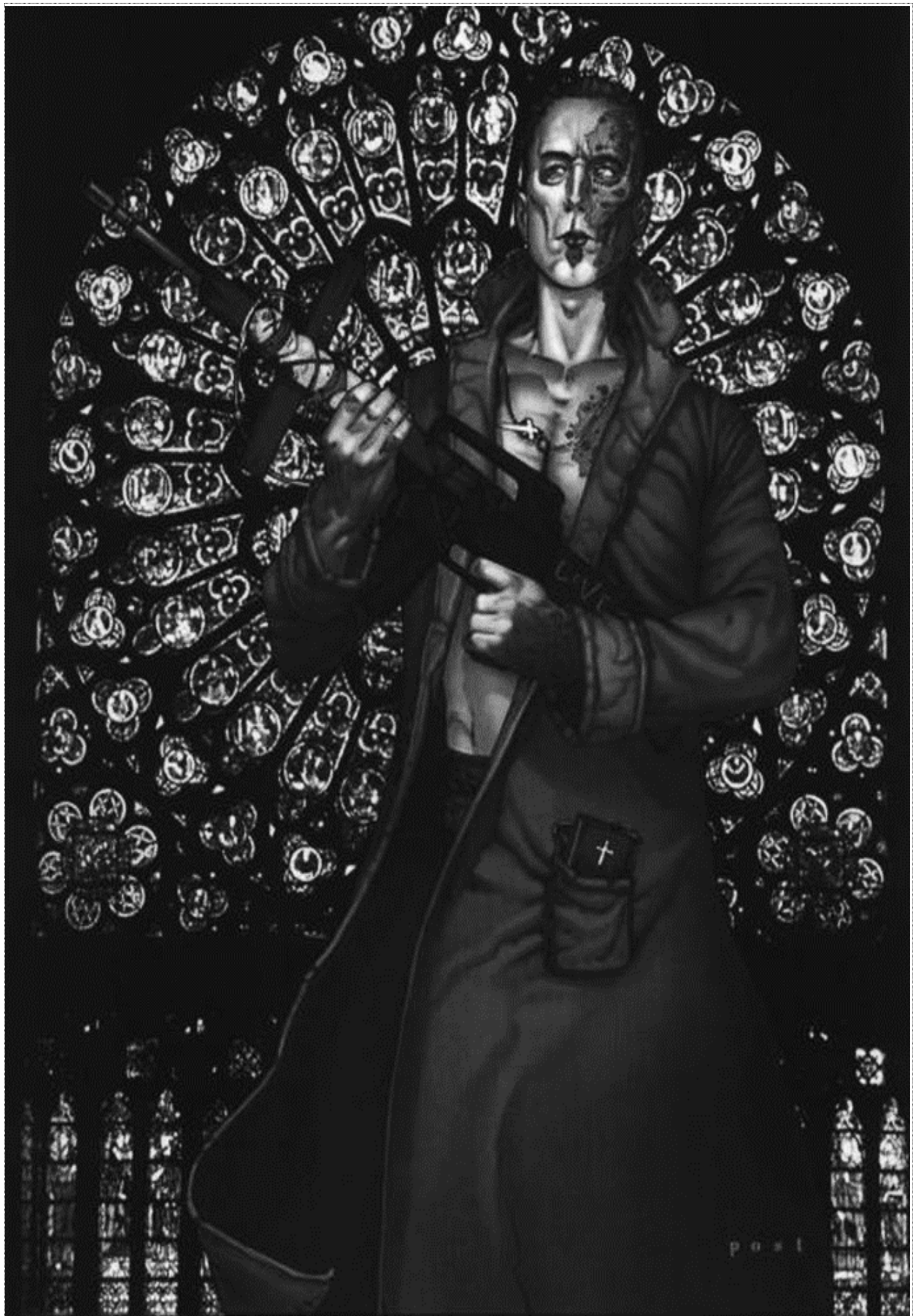
Рассказывание историй — это настоящее искусство и поначалу вы можете решить, что вам это не по силам. Те десять «заповедей», которые помогут вам в рассказе, можно разделить на пять рекомендаций и пять запретов.

Вы должны...

- ❖ **При любой возможности вовлекать игроков в рассказ.** Встраивайте их идеи и задумки в сюжет хроники и описания города. Это одновременно облегчит вам работу и позволит игрокам почувствовать себя сопричастными к созданию мира. В конце концов, игроки — самые важные, хотя и не самые могущественные, обитатели вашей хроники.
- ❖ **Оправдывать ожидания игроков.** Помните, что это и их игра тоже. Перед тем, как приступить к созданию хроники, вам надо определить, чего именно ждут от вас игроки.
- ❖ **Заранее проработать сюжет.** Чем больше информации вы обработали до игры, тем больше внимания вы сможете уделить непосредственно рассказу. Если вы дали себе труд обдумать все возможные повороты в игре, вы лучше справитесь с теми неожиданностями, которые преподнесут вам игроки.
- ❖ **Помнить, что история важнее правил.** Не позволяйте правилам сдерживать развитие вашей истории. Вы можете следовать им или нарушать их, если считаете, что это пойдет на пользу игре и игрокам.
- ❖ **Использовать описания и диалоги.** Оживите ваш мир душещипательными описаниями, наполните его звуками, запахами, вкусами и прикосновениями. Разыгрывайте диалоги, используйте разные голоса, чтобы подчеркнуть индивидуальность ваших персонажей. Поддерживайте темп игры при помощи действий.

Не следует...

- ❖ **Полагаться на стереотипы.** Ничто так не повредит вашей игре, как бесконечная череда однотипных, ходячих персонажей.
- ❖ **Забывать о вознаграждении.** Если игроки принимают оригинальные решения и с увлечением отдаются игре, их успех должен быть соответственно вознагражден. Иначе они почувствуют себя обманутыми.
- ❖ **Рассказывать игрокам все.** Основное очарование игры заключается в тайне, в той информации, которую вы скрываете от игроков и которую их персонажи вынуждены искать самостоятельно.
- ❖ **Злоупотреблять властью.** Вы — последняя инстанция во всех спорных случаях, ваше слово — закон, но не следует использовать эту власть, чтобы вынудить персонажей делать то, что надо вам. Это игра, это развлечение, все должны получать от нее удовольствие, даже если при этом и будет нарушена часть правил.
- ❖ **Паниковать.** Если игрокам удалось выбить у вас почву из-под ног, объявите перерыв и обдумайте дальнейшие действия. Поначалу такое будет случаться довольно часто, но со временем вы научитесь справляться с любыми неожиданностями.



Шрамы, оставленные демоном, сделали Джека Мильтона превосходной приманкой. Иногда этот факт развлекал его, иногда – вызывал желание пустить себе пулю в лоб. Толстые, уродливые шрамы, покрывавшие левую половину его лица и шеи, не позволяли причислить себя к Красивым Людям, но несколько кунюр, сунутых в карман стоявшего у дверей вышибалы, дали ему возможность пройти в клуб. Найти свободный столик было легко, оставить его за содой – еще легче. После того, как он уселся, к нему подошло не менее трех человек, привлеченных его дорожной одеждой и кольцом с бриллиантом. Кто-то из них купил ему выпивку, кто-то хотел просто представиться. Он с некоторым интересом наблюдал за их приближением, заглядывая, насколько близко они подойдут, прежде чем заметят его лицо. Этот момент нельзя было пропустить: дружелюбное, открытое выражение на их лицах сразу исчезало, глаза широко раскрывались в удивлении, а улыбка становилась натянутой. Все они были завсегдатаями клуба, поэтому ловко делали вид, что шли в другую сторону, и исчезали за спинами других посетителей.

Он ждал того, чье выражение не изменится. То же, кому он нужен таким, какой есть. Милтон никогда не успевал заметить, как она подходит. Он допил четвертую порцию водки с тоником, и к тому моменту, когда он опустил стакан на крышку стола, она уже стояла напротив него и ее глаза цвета штормового моря улыбались. Она была прекрасна. И Джека на мигновение перехватило дыхание, хотя он и видел ее не в первый раз. На несколько секунд он позабыл о своих шрамах и больших легких и подумал, чем же он заслужил внимание столь прекрасной женщины.

«Боюсь, все остальные столики заняты», – произнесла она звонким голосом, который заставил его подумать о виски и сигарах. – «Можу я присоединиться к вам?»

«Прошу», – произнес он, досадуя на себя за поспешность. Улыбка на лице демонессы стала шире, и она села рядом с ним.

Они проговорили около часа, и она ни разу не упомянула о его лице. Он знал, что это произойдет позже, когда она решит, что может жить из него веревкой своими нежными пальчиками. Тогда она предложит ему вернуть его старое лицо, сделать его таким, каким он был когда-то. За определенную плату, разумеется. О которой он тоже знал.

Время приближалось к трем, когда он набрался смелости и предложил ей отправиться к нему домой. Очень скоро они уже пересекли улицу, направляясь к его машине. Демонесса окинула взглядом его серый «Лexus»: «Неплохо, Джек», – она оценивающе посмотрела на него. – «Похоже, на отсутствие средств ты не жалуешься».

«Тотое поспорит, что ты говоришь это всем парням», – ответил он. Она засмеялась, легко и искренне.

Он придержал для нее дверцу, а когда она устроилась на кожаном сиденье, склонился к ней и немного нервно улыбнулся: «Ты случайно не видела моего сотовоза, когда мы сидели за столиком?»

Демонесса задумалась. Милтон заметил тень неуверенности, скользнувшую по ее лицу, и подумал, знает ли это создание, что такое сотовый телефон. «Нет... не думаю».

«Здорово. Еще один потерял. Слушай, ты не будешь против, если я сейчас вернусь в клуб и проверю? А быстро?»

«Все в порядке, Джек», – ответила демонесса. – «А терпеливая».

Джек закрыл дверцу автомобиля и заставил себя девом пересечь улицу. Холодный воздух терзал его легкие подобно осколкам стекла. Но боль помогла ему собраться с мыслями, напомнила ему о том, кто он есть и зачем он сюда пришел.

Он не мог повернуть время назад. Ничто не сотрет его бывших деяний и последовавшего за ними ужаса. Ничто не вернет ему семью и здоровье. Он хотел позиднуть во взрыве, который уничтожил порадовавшего его монстра, но и такой малости он был лишен. Теперь же ему оставалось лишь как можно лучше распорядиться оставшимся у него временем.

Милтон сунул руку в карман штанов, вынул пульт дистанционного управления и нажал на кнопку, приводя в действие запрограммированную под пассажирским сиденьем адскую машинку. Он слышал, что демоны могут излечить себя от самых серьезных травм, но ему еще ни разу не приходилось встречать тех, кто выжил бы в эпицентре взрыва.

Он повернулся и всмотрелся в пламя. Демон ушел, его душа с воплями неслась в Ад. «Исидимся», – сказал Джек Милтон.

ГЛАВА 11. ПРОТИВНИКИ

... Но знай, к Добру
Стремиться мы не станем с этих пор.
Мы будем счастливы, творя лишь Зло,
Его державной воле вопреки.
И если Провидением своим
Он в нашем Зле зерно Добра взрастит,
Мы извратить должны благой исход,
В Его Добре источник Зла сыскав.

- Потерянный рай. Джон Мильтон

Демоны обладают огромной мощью, но у них есть и враги. Чудовищные демоны, смертные охотники на демонов, изуродованные злом слуги Привязанных — вот три группы противников, угрожающих свободе падших ангелов, а также жизням тех людей, кто связал с ними свою судьбу.

Рассказчики могут использовать приведенные ниже описания в качестве образцов при создании ярких, запоминающихся противников главных героев. Мы отмечаем лишь основные моменты образов. Рассказчик может добавить, изменить или убрать все, что считает нужным.

ЧУДОВИЩНЫЕ ДЕМОНЫ

Из всего множества демонов, вернувшихся на Землю в потоке Вихря, только единицам посчастливилось вселиться в тела мужчин и женщин, которые, несмотря на все свои недостатки и печали, все же сохранили в себе способность сопереживать и ту человечность, что смогла отвлечь демонов от их Муки. Большинство падших остались такими, какими их сделала Бездна: злые, страдающие чудовища, жаждущие вернуть свою былую славу и отомстить Богу и людям. Чудовищные демоны — это те враги, с которыми персонажи сталкиваются в первую очередь. Это могут быть хищники, охотящиеся за душами жителей города, соперники в борьбе за силу и власть или разведчики и ударные части Привязанных к Земле.

Дьяволы

Сенатор Эдвард Карсон смотрел на мужчину, расположившегося на другом конце его огромного старинного стола. «Что вы хотите сделать?»

Уильям Зобель улыбнулся: «Я — ничего».

«Но это политическое самоубийство!» - воскликнул Карсон. — «Если мы расширим территорию аэропорта, сотни людей потеряют жилье. Элквуд Виллидж лишится при этом трети своих налогов. Если на этом законопроекте будет стоять моя подпись, я проиграю следующие выборы!»

Зобель покачал головой: «Успокойтесь»

«Успокойтесь?»

«Послушайте», - начал Зобель, - «Как я уже говорил, мэр Элквуда на последних выборах поддержал вашего соперника. Мне кажется, он должен заплатить за это».

«Но я не могу выгнать сотни людей на улицу. Не имеет значения, сколько денег вы собираетесь вложить».

Зобель вздохнул: «Прежде всего, вы неправильно оцениваете свое положение. Если бы не я, вы бы не смогли баллотироваться на этот пост».

«Я...»

«Во-вторых, давайте вспомним ту разоблачающую вашего оппонента съемку, что случайно оказалась обнародованной за несколько дней до выборов».

У Карсона отвисла челюсть.

«В-третьих», - продолжил Зобель, - «Вы не представляете себе общей картины. Для развития бизнеса нужен большой аэропорт. Грубо говоря, новые взлетно-посадочные полосы — это новые рабочие места».

«И прибыли для вашей компании», - ответил Карсон.

«Вы очень наблюдательны».

«И ценой за все это...»

«На общем фоне цена не кажется такой уж большой. Разумеется, вас будут критиковать, но, сенатор Карсон, я всегда считал Вас мужественным человеком...»

«А что, если я не настолько мужественен, как Вы думали?»

Зобель хмыкнул: «Тогда Вас еще больше испугают последствия вашего отказа от сотрудничества».

«Это что...»

Холодный взгляд был ему ответом.

Концепция: Дьяволы с высокой Мукой — это безжалостные дельцы, которые предпочитают выполнять всю грязную работу, будь то слияние компаний или убийство потенциального конкурента, чужими руками. Они подбирают имеющих власть людей подобно тому, как мастеровой подбирает инструменты, обращая внимание на тех, кто отличается особым складом ума, а затем по мере надобности используют их. Они — владельцы компаний, главари преступного мира, коррумпированные политики или радикальные революционеры.

Характеры: Дьяволы с высокой Мукой окружены аурой самоуверенности и властности, они воплощают в себе представления о настоящем лидере. Они умны, обходительны и на редкость обаятельны, но за блестящей внешностью скрывается чудовище, которое с наслаждением ниспровергает власть имущих и уничтожает тех, кто посмел противостоять ему. Чаще всего среди таких Дьяволов встречаются Зодчие, Диктаторы, Ворчуны, Фанатики, Начальники, Консерваторы и Фантазеры.

Атрибуты: У Дьяволов высокие рейтинги социальных Атрибутов, в особенности — Обаяния и Манипулирования. Для их темных дел также очень полезны высокие значения ментальных Атрибутов, таких, как Сообразительность и Интеллект.

Способности: У Дьяволов обычно высокие значения Хитрости, Выразительности и Интуиции. Многие также считают полезными для себя Этикет и Актерство.

Дополнения: Последователи (1-3), Влияние (1-3), Ресурсы (1-5).

Вильям Зобель

Характер: Начальник

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Бюрократия 3, Знание компьютера 1, Вождение 2, Эмпатия 2, Этикет 4, Выразительность 3, Финансы 4, Правоведение 3, Лидерство 4, Запугивание 4, Актерство 2, Политика 5, Маскировка 1, Хитрость 5.

Дополнения: Последователи 3, Влияние 3, Ресурсы 4.

Сила воли: 7

Вера: 6

Мука: 8

Апокалиптическая форма: Сияющий Лик.

Знания: Сияние 3, Небожители 2, Человечество 3.

ЖИУТЫ

Билли снова раскашлялся, вырвав Джессику из тяжелого, навеянного лекарствами сна. Она подняла голову и поморщилась от боли в животе. Врачи разрезали ее, и шов все еще болел. К тому же ей приходилось делить комнату с Билли, который тоже чувствовал себя не лучшим образом.

Джессика хотела было закричать, но боль от шва заставила ее дважды подумать. Билли был не так уж сильно болен. Наверное, он дразнится.

Медленно она повернула голову к кровати Билли. То, что она увидела, заставило ее забыть о боли.

За занавеской она увидела темную фигуру, склонившуюся над кроватью. Это создание было выше любого взрослого, которого ей когда-либо приходилось встречать. Когда оно проводило руками над Билли, тот начинал кашлять сильнее.

Джессика закусила губу, стараясь не издать ни звука. Что, если оно услышит ее? Что оно делает с Билли?

Медленно-медленно она протянула руку и нащупала кнопку вызова. Она помнила, что мама сказала нажать на нее, если вдруг возникнуть какие-нибудь неприятности.

Она нажала на кнопку. *Прошу тебя, Господи, взмолилась она, не дай чудовищу добраться до меня.*

Внезапно занавеска у кровати Билли дернулась.

«Джессика», - прошептало чудовище.

Джессика накинула одеяло себе на голову и постаралась не закричать. Откуда он знает ее имя?

«Я знаю, что ты не спишь», - голос приближался к ее кровати.

Джессика не шевелилась.

«Билли был плохим мальчиком. Пришлось его наказать. Ты же не будешь плохой девочкой, да?»

Концепция: *Кнуты с высокой Мукой — это ходячие ночные кошмары, ужасные создания, приносящие страдания и боль как людям, так и другим падшим. Эти демоны часто оправдывают себя, говоря, что они наказывают зло, но на самом деле они распространяют повсюду свои болезни лишь затем, чтобы заставить страдать людей так, как страдали они.*

Характеры: *Чудовищные Кнуты часто язвительны и вспыльчивы, при этом они, подобно кошке, могут в течение долгого времени мучить своих жертв, наслаждаясь их страданиями. Чаще всего среди таких Кнутов встречаются Браво и Диктаторы.*

Атрибуты: *У таких Кнутов очень низкие социальные Атрибуты, хотя кое-кто из них и пытается развить Манипулирование. Чаще всего они выбирают Сообразительность и Восприятие.*

Способности: *Из всех способностей Кнуты с высокой Мукой предпочитают Эмпатию, Запугивание, Маскировку и Медицину, развивая их до среднего или высокого уровня.*

Дополнения: *Договоры (1-3), Совершенство (1-2).*

Роберт Лар

Характер: *Браво.*

Атрибуты: *Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5.*

Способности: *Бдительность 4, Осведомленность 3, Рукопашный бой 2, Уворот 4, Запугивание 5, Медицина 3, Безопасность 3, Маскировка 3, Хитрость 3.*

Дополнения: *Договоры 2, Совершенство 1.*

Сила воли: 5

Вера: 5

Мука: 8

Апокалиптическая форма: *Видение Пробуждения*

Знания: Пробуждение 3, Ветер 2, Небесный Свод 3.

ПРЕСТУПНИКИ

Крис заметил, что Грег рассматривает его новую скульптуру под названием «Железный Христос».

«Ну и что ты думаешь об этом?» - спросил он.

Грег продолжал смотреть. Скульптура представляла собой десятифутовое распятие из ржавых железных балок. Фигура Христа была выполнена из чугуна.

Наконец он ответил: «Это очень... впечатляет».

«Спасибо».

«Я не могу выразить это словами», - он помахал рукой. — «Такое впечатление, что вам удалось передать двойственную природу Христа, и человеческую и божественную одновременно».

«Большинство людей видят просто статую Христа», - отметил Крис, допивая свой бокал. — «Вы смотрите глубже».

Грег кивнул: «Я посмотрел на нее и увидел, что крест наполнен силой».

«Один из самых могущественных символов в мире», - согласился Крис.

«Это — лучшее изображение распятия из всех, виденных мною».

«Нет, нет», - запротестовал Крис.

«Да, это так», - настойчиво повторил Грег.

Крис пожал плечами.

Грег повернулся к нему: «Я и представить себе не мог, что в вас таится такое. Ваши ранние работы были настолько...»

«Современными?»

«Да, можно сказать и так», - засмеялся Грег. — «Крис, что вдохновляло вас?»

Крис поставил бокал и посмотрел на свою работу.

«Однажды я проснулся, и мне открылась истина. Я понял, что я должен сказать миру правду о Боге».

Грег улыбнулся: «По-моему, вам это удалось. Честно говоря, я устал от художников, изображающих Писающего Христа и заявляющих при этом, что они почитают Господа».

Крис покачал головой: «Они не знают, чем еще можно порадовать идола».

Грег кивнул: «Я хочу купить ее для своей церкви».

Крис указал на стоявшую рядом женщину, которая, казалось, не проявляла никакого интереса к происходящему: «Вам нужно поговорить с Мэри».

Через несколько минут сделка была совершена, и Грег ушел. Крис взял с подноса стакан и отсалютовал скульптуре: «Все только начинается».

Концепция: Преступникам с высокой Мукой нравится изготавливать прекрасные, удивительные вещи, которые полностью подчиняют себе или уничтожают владельца. Многие считают это своего рода воздаянием — земля убивает отравивших ее людей. Такие демоны часто соблазняют своими творениями множество рабов, а затем медленно тянут из них Веру, создавая еще более опасные вещи.

Характеры: Преступники выражают себя в своих проклятых произведениях. Для кого-то из них уничтожение людей — лишь побочный эффект куда более грандиозного деяния. Зодчие, Бонвиваны, Перфекционисты и Фантазеры встречаются среди них чаще всего.

Атрибуты: Преступники стремятся к высоким ментальным Атрибутам, в особенности это касается Интеллекта и Восприятия. У многих из них также высокие социальные Атрибуты, в частности, Обаяние и Манипулирование.

Способности: Преступники — ремесленники Неба, поэтому все они обладают высоким значением Ремесла и Выразительности. Часто встречаются высокие значения Бдительности, Осведомленности и Уворота.

Дополнения: Контакты (1-2), Последователи (1-2), Договоры (3-4), Ресурсы (1-2).

Крис Свенсон

Характер: Фантазер.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания (искусство) 4, Бдительность 3, Осведомленность 4, Рукопашный бой 1, Знание компьютера 2, Уворот 2, Эмпатия 3, Этикет 3, Выразительность 5, Огнестрельное оружие 1, Интуиция 3, Оккультизм 3, Актерство 2, Исследование 2, Маскировка 2, Хитрость 3.

Дополнения: Контакты 1, Последователи 1, Договоры 3, Ресурсы 2.

Сила воли: 8

Вера: 8

Мука: 9

Апокалиптическая форма: Видение Кузнеца.

Знания: Земля 3, Кузнечное дело 3, Человечество 2.

ИЗВЕРГИ

Даже рыдания профессор Эмили Хабенштайн услышала звук шагов, приближающихся к ее кабинету.

«Уберите это из моей головы!» - крикнула она.

«Но вы так близко», - ответил ей пугающе знакомый голос.

Эмили повернулась. К ней подходил Джо, ее бывший студент.

«Я не могу больше этого выносить», - сказала Эмили. — «Я не могу жить с этим».

«Но вы же хотели знать, как обстоят дела на самом деле. Как великая истина превратилась в набор лжи?»

Эмили закрыла лицо руками.

«Поэтому вы стали преподавать религиоведение. Вы хотели собрать мозаику. Вы хотели быть тем муравьем, который обрушит гору».

Эмили потрясла головой: «Но вы внушили мне это... эту...».

«Это всего лишь частица целого».

«Уберите это!»

«Мы заключили сделку, не так ли?» - ответил Джо. — «Вы показываете мне кусочки, а я показываю вам всю картину целиком».

Эмили отвернулась.

«Все, что мне надо — это узнать сущность всех религий. Мне нужны эти кусочки, мне надо понять ту силу, которую люди черпают из всей придуманной Богом лжи».

«Но зачем вам нужна я? Разве вы сами не можете собрать эти чертовы кусочки?»

Джо хмыкнул: «Зачем мне трудиться, если кто-то может сделать это за меня?»

«Твою мать!»

Внезапно Эмили закричала. Она упала с кресла и начала кататься по полу, выкрикивая «Нет! Нет!»

«Давай-ка кое-что обсудим, Эмили», - произнес Джо, покачивая головой. — «Когда-то я ходил среди звезд. Но Бог лишил меня этого удовольствия».

Эмили перестала кричать.

«Из-за вас я страдал тысячелетиями. Теперь настала ваша очередь».

Концепция: Изверги с высокой Мукой сплетают запутанную паутину судьбы и безумия, в которую попадают как люди, так и падшие. Когда-то они поддерживали равновесие Великого Замысла, теперь же пытаются воздействовать на него для воплощения в жизнь собственного видения будущего.

Характеры: Многие Изверги отличаются склонностью к манипулированию и относятся к людям свысока. Они прекрасно знают, что люди, и даже демоны, еще и не начинали постигать Истину. Зодчие, Браво, Ловкач, Ворчун, Начальник, Перфекционист и Фантазер — вот наиболее подходящие для них характеры.

Атрибуты: У большинства Извергов высокие значения ментальных Атрибутов, в особенности Восприятия. У многих также хорошо развито Манипулирование.

Способности: Бдительность, Осведомленность, Эмпатия и Интуиция обычно хорошо развиты, что связано с присущей Извергам склонностью к наблюдениям. Кое-кто из них занимается Наукой (психологией), чтобы лучше разобраться в хрупком разуме людей.

Дополнения: Договоры (1-2), Совершенство (1-2).

Джо Восс

Характер: Начальник.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 5, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания (теология) 2, Бдительность 5, Осведомленность 4, Рукопашный бой 1, Знание компьютера 2, Уворот 3, Эмпатия 4, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 1, Интуиция 4, Расследование 2, Медицина 1, Наука (психология) 3, Маскировка 3, Хитрость 3.

Дополнения: Договоры 2, Совершенство 1.

Сила воли: 9

Вера: 7

Мука: 7

Апокалиптическая форма: Видение Узоров.

Знания: Свет 2, Узоры 3, Порталы 3.

ОСКВЕРНИТЕЛИ

Хелен затянула ремни потуже, и Майкл застонал.

Хелен прошла перед ним, ее зеленые глаза поблескивали из-под маски. Она поглаживала свой черный хлыст.

«Поговаривают, что дела у тебя идут не очень-то хорошо», - сказала она, подходя ближе.

«Да, Госпожа».

Она провела по его груди затянутой в перчатку рукой. «Ты теряешь хватку», - прошептала она. — «Конкуренты поставляют на рынок» - она потеряла его сосок — «новые, свежие тела».

Никто раньше не говорил с ним так, будь то игра или нет, подумал Майкл. Но, к своему удивлению, он не рассердился. Он просто хотел угодить ей, и это его пугало.

«Я был плохим», - сказал Майкл, удивляясь искренности своего голоса.

Хелен отпустила его сосок: «Нет, малыш. Ты был не просто плохим», - ее рука гадюкой метнулась к его горлу. — «Ты оказался слюнтяем».

Майкл попытался вырваться из державших его кожаных ремней. Хватка на его горле усиливалась. Откуда в ней столько силы?

«Наверное, ты видел тех крошек, что работают у Роберто».

Хелен разжала руку, давая ему возможность дышать. Она приблизила к нему лицо, ее голубые глаза смотрели прямо на него.

Минуточку, подумал Майкл. Разве у нее не зеленые глаза?

«Твои женщины — потасканные дешевки», - прошипела она. — «Я могу помочь тебе, Майкл. Передай кое-кого их мне».

«Но госпожа, я не могу...»

Хлыст щелкнул у него над головой. Ухо пронзила острая боль.

«Ты же не хочешь, чтобы тебя считали владельцем низкосортного борделя?»

«Мать!» - Майкл чувствовал, как по шее течет теплая кровь. Он извивался в кресле, но ремни держали крепко.

Хлыст обрушился на его спину, срывая кожу и вгрызаясь в плоть. Майкл взвыл.

«Тебе это нравится, раб?»

«НЕТ!», - подумал он, но тут же с ужасом осознал, что кивает головой, прося продолжения.

«Мы с тобой могли бы попробовать столько интересных вещей», - протянула она. Умелым движением запястья она обвила хлыст вокруг его мочки уха и дернула. Майкл завопил, боль и удовольствие смешались в нем. Хелен пила эту смесь, как вино.

Хелен встала перед Майклом, ее карие глаза поймали его взгляд.

«Поможешь мне создать мой собственный бордель?»

Концепция: Пожиратели мстят человечеству открыто, прибегая к насилию, но страдающие Осквернители действуют тоньше. Индустриальное общество сделало людей одиночками. СМИ заставили их стыдиться собственных тел. Люди хотят быть любимыми. Они хотят прекрасно выглядеть. Чтобы поработить человечество, Осквернители играют на этих желаниях, и очень многие из отчаявшихся смертных попадают в их ловушки.

Характеры: У Осквернителя с высокой Мукой может практически любая Маска, которая довольно часто противоречит их истинному Характеру. Таким Осквернителям свойственны такие Характеры, как Ловкач, Щеголь или Трикстер.

Атрибуты: Высокие значения Обаяния и Манипулирования. Обычно у таких персонажей хорошие значения Ловкости и Выносливости.

Способности: Такие Осквернители обладают хорошими значениями Бдительности, Эмпатии, Выразительности и Интуиции. Вторыми по важности считаются Этикет и Актерство.

Дополнения: Союзники (1-3), Контакты (1-2), Последователи (1-3), Договоры (1-3).

Хелен Тисдейл

Характер: Начальник

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 4, Осведомленность 3, Рукопашный бой 2, Уворот 3, Эмпатия 3, Этикет 2, Выразительность 3, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 4, Интуиция 3, Правоведение 3, Лидерство 3, Лингвистика (испанский, португальский) 2, Фехтование 2, Оккультизм 2, Актерство 4, Политика 2, Маскировка 3, Знание улицы 4, Хитрость 4.

Дополнения: Контакты 2, Последователи 3, Договоры 3.

Сила воли: 7

Вера: 7

Мука: 9

Апокалиптическая форма: Бесконечное желание.

Знания: Желание 3, Бури 2, Человечество 3.

ПОЖИРАТЕЛИ

Типтаки вдохнул лесной воздух, и из его горла вырвался рык. Люди, подумал он. И близко. Очень близко.

Демон бесшумно скользил между деревьев, гнев приводил в движение его мощные, гибкие конечности. Запах становился сильнее, и вот уже Типтакци смог расслышать звуки ударов. Демон выпустил когти. Эта гора принадлежит ему. Он достаточно пролил своей крови во время войны, видел, как гибнут его друзья, видел, как весь мир вдруг обращается в руины. С него хватит.

Еще несколько прыжков, и он увидел людей. Одетые в камуфляж, они молотками вколачивали железные пруты в стволы деревьев и развешивали на них флажки.

Когда он бежал из Ада, он с трудом мог осознать, какой огромный вред нанесло человечество Земле. И это было платой за все то, что они сделали для людей?

Расположившись на высоких ветвях, Типтакци воззвал к окружающей его растительности, и деревья подчинились его воле. Первый лесоруб в мгновение ока оказался опутанным лозами, его жалкие вопли почти тут же оборвались, потому что ожившие отростки разорвали его на части.

Второй человек бросился бежать, пытаясь скрыться за листвой, крики ужаса эхом отражались от высоких стволов. Типтакци позволил ему отбежать довольно далеко, а затем бросился в погоню. Азарт охоты сделает убийство куда более интересным.

Концепция: Ангелы дикой природы, поддавшиеся Муке, считают людей чем-то вроде дичи. Они умирят свою боль, наблюдая, как корчатся в предсмертной агонии жертвы их клыков. Их довольно низкий статус в иерархии Домов делает их весьма сговорчивыми, они часто подчиняются чудовищным демонам из старших Домов. Поэтому эти демоны часто становятся загонщиками, охотниками и убийцами на службе у старших демонов или Привязанных к Земле.

Характеры: Диктаторы, Браво, Ворчуны, Одиночки и Мятежники встречаются среди этих отщепенцев чаще всего. Обычно их Маска соответствует их Характеру. Им нет необходимости лгать и притворяться.

Атрибуты: У представителей этого Дома всегда были высоко развиты физические Атрибуты, даже в том случае, если их носители не могут похвастаться отменным сложением. У многих высокие значения Сообразительности и Восприятия, т. е. тех Атрибутов, которые очень полезны при жизни на лоне природы. Обычно у них низкие значения Внешности и Обаяния.

Способности: Все Пожиратели обладают такими Способностями, как Бдительность, Рукопашный бой, Уворот, Запугивание, Маскировка, Выживание и Знание животных. Те, кто выбрал своим домом город, могут обладать Знанием улиц и Фехтованием. Их Познания обычно ограничены познаниями их носителей.

Дополнения: Договоры (1-3), Совершенство (1-2).

Типтакци

Характер: Одиночка

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 5, Внешность 1, Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 5.

Способности: Бдительность 5, Знание животных 4, Рукопашный бой 4, Уворот 4, Запугивание 4, Расследование 3, Медицина 1, Маскировка 4, Выживание 4.

Дополнения: *Договоры 1, Совершенство 3.*

Сила воли: 6

Вера: 8

Мука: 9

Апокалиптическая форма: *Видение Зверя.*

Знания: *Зверь 3, Плоть 3, Дикая природа 2.*

УБИЙЦЫ

Апил-Син погладил влажные доски гроба. Он чувствовал, как от его пальцев протянулись невидимые нити.

«Я жду», - прошептал он, и нити завибрировали.

Апил-Син настроился на восприятие сумеречных земель. Во время войны он помогал создавать эти земли, чтобы защитить души людей от уничтожения (или того, что Господь уготовил для них). Это убежище должно было стать их личным Эдемом. Теперь творение Убийц было опустошено бесконечной бурей. Сквозь рев ветра он мог слышать завывания бесчисленных душ.

Одна из них сейчас вызывала у него особенный интерес. Он сосредоточился и назвал имя призрака.

В мире живых затрепетали огни. Из бури, бушевавшей в сумеречных землях, появился фантом. Его тело было лишено формы, но глаза грели ярко-желтым огнем.

«КТО ЗВАЛ МЕНЯ?» - пророкотал дух.

На его теле появились сотни ртов, заполненных острыми клыками. С угрожающим ревом он бросился на демона. Апил-Син поднял правую руку. Призрак остановился, как будто наткнувшись на стену.

«У меня нет на это времени, Марвин», - сказал Апил-Син. — «Нас ждет работа».

Призрак изо всех сил пытался вырваться из-под власти Убийцы. «Кто ты?»

Апил-Син улыбнулся: «А разве не ясно, Марвин? Я — твой хозяин».

Демон произнес слова силы, и фантом с воплем пролетел через Завесу и втянулся в недавно выкопанный гроб.

Апил-Син вернулся в мир живых. Было слышно, как чьи-то руки царапают изнутри прогнившую обивку гроба.

Концепция: *Убийцы с высокой Мукой больше не считают души умерших неприкосновенной святыней. Призраки стали для Халаку инструментами, разменной монетой или оружием, которое можно направить против врагов.*

Творение умирает. Скоро оно все перейдет под их власть.

Характеры: Убийцам свойственно большое разнообразие Характеров. Среди них часто встречаются Начальники и Браво, прекрасно приспособленные к общению с духами.

Отношение человечества к жизни после смерти веселит Убийц. Как люди могут быть так уверены в своей судьбе, если даже падающие не знают всей правды?

Атрибуты: Как и у всех Убийц, у Халаку с высокой Мукой развиты ментальные Атрибуты, в особенности Восприятие. У них могут быть высокие значения Манипулирования. Многие обладают хорошей Выносливостью.

Способности: Бдительность, Осведомленность, Запугивание, Интуиция, Маскировка и Хитрость – вот наиболее характерные для этих Убийц Способности. У многих из них высокое значение Расследования. Те, кто имеет дело с культурами смерти, могут обладать знаниями по Оккультизму.

Дополнения: Последователи (1-2), Влияние (1-2), Договоры (1-3).

Анил-Син

Характер: Ловкач

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 1, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 4, Рукопашный бой 1, Знание компьютера 2, Уворот 4, Этикет 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 4, Интуиция 3, Медицина 4, Оккультизм 3, Политика 1, Исследование 3, Хитрость 3, Маскировка 3.

Дополнения: Контакты 2, Влияние 1, Последователи 2, Договоры 2..

Сила воли: 6

Вера: 8

Мука: 8

Апокалиптическая форма: Видение Душ.

Знания: Смерть 3, Души 3, Сферы 2.

ЭКЗОРЦИСТЫ

Века цинизма и отчаяния отвратили большинство людей от бога, но все же среди шести миллиардов душ, населяющих Землю, сохранились те, кто хранит веру – или те, кто научился смотреть правде в глаза, когда нет другого выбора. Горстка мужчин и женщин, которые столкнулись с демоном и увидели его истинное лицо, и из них лишь у немногих хватает мужества (или отчаяния) сражаться с

легионами Ада. Эти охотники на демонов, или экзорцисты, в одиночку сражаются с падшими, не делая больших различий между монстрами и кающимися.

Проклятый образ

Убийца из Айова-сити может быть объявлен сумасшедшим

(Айова-сити, штат Айова). Возможно, человек, убивший пятерых и ранивший пятнадцать человек в здании яхтенного клуба, верил, что его жертвы «кормили» инопланетянина.

Источники, близкие к полицейскому департаменту, сообщают, что убийца, Дэвид Линн Карпенгер, был просто одержим инопланетянами. В комнате, которую он снимал, следователи обнаружили сотни книг, журналов и фотографий, посвященных НЛО. Они также нашли фотографию неизвестного, за которым, по некоторым предположениям, следил Карпенгер. Полиция пытается установить личность и местонахождение этого человека.

Коллеги Карпенгера, работавшего в одном из чикагских ресторанов, также подтвердили его увлечение НЛО.

«Каждый день то тут, то там появлялся инопланетянин», - сказал Уильям Осборн. — «Он был уверен, что они носят человеческие тела. Я говорил ему, что это чушь, но он начинал еще больше разглагольствовать».

«Дэвид утверждал, что он может чувствовать чужих», - заявила Джил Гилман, работница кафе. — «Он говорил, что ощущает своеобразное покалывание, когда кто-то из них находится рядом с ним».

Гилман позже добавила: «Дэвид верил, что чужие каким-то образом питаются нами. Только поэтому они не захватили все человечество. Мы служим для них пищей. Вроде бы он утверждал, что одному чужому для поддержания жизни нужно сто человек».

Сосед, представившийся Джеком, сказал, что Карпенгер не всегда был так увлечен инопланетянами: «Он был нормальным парнем. Не очень общительным, может быть, но таких много».

По словам Джека, ситуация изменилась несколько месяцев назад.

«Я видел, как он вбежал в свою комнату, и он не стал отвечать мне, когда я спросил, что случилось. Я не знаю, может быть, он убежал от кого-то. На следующий день он выкинул телевизор и магнитофон. Я спросил его, в чем дело, и он ответил, что приборы набиты «жучками». После этого я перестал с ним разговаривать. Порой я слышал, как он вопит что-то вроде «Перестаньте шпионить за мной!» или «Я не дам вам сожрать мой мозг!». Я не мог понять, почему он еще не в психушке».

Свидетели стрельбы также заявляют, что Карпенгер что-то говорил об инопланетянах.

«Я ела сэндвич, когда вдруг услышала, как кто-то завопил «Прекратите кормить его! Это инопланетный пожиратель мозга!» - говорит Джулия Хоффман. — «Я хотела было засмеяться, но тут началась стрельба. Казалось, что он стреляет по персоналу. И все время он продолжал кричать «Прекратите кормить его» Прекратите кормить его!»



Концепция: Не все смертные реагируют на падших одинаково. Большая часть их отделяется истерикой, а затем старается забыть или рационализировать пережитое, чтобы их мозг мог справиться с ситуацией. Но кое-кто не может просто забыть увиденное, и тогда они начинают страдать от осознания того, что что-то ходит по земле под самым носом у людей. Если они не попытаются остановить этих созданий, то кто сделает это?

У каждого из этих фанатиков, как их называют Скрытные, есть своя интерпретация увиденного проявления демона. Кто-то думает, что падшие — это инопланетяне, маскирующиеся под людей. Другие верят, что падшие — это клоны, посланные Новым Мировым Порядком, чтобы заменить настоящих

людей. Кое-кто считает, что стал свидетелем появления Антихриста и его лжепророков, а значит, близится конец света. Правды о демонах никто из них не знает. Если факты не подходят под их излюбленные теории, тем хуже для фактов.

Как и все остальные люди, фанатики не представляют для падших физической угрозы. Они не обладают особой устойчивостью к силам демонов. При этом они могут стать очень опасными для слуг и смертных друзей демона, выслеживая и убивая тех людей, кого они считают «зараженными» или «попавшими под инопланетное влияние».

Характеры: До столкновения с падшими многие из фанатиков страдали различными психическими заболеваниями. Другие до встречи с неведомым были полностью в своем уме. Обычно это одиночки, но сильные личности могут сформировать вокруг себя группу «учеников», которые будут помогать им. Фанатик, Одержимый и Одиночка — вот обычные Характеры таких персонажей.

Атрибуты: У фанатиков могут быть развиты самые различные Атрибуты, хотя значение социальных Атрибутов у них часто низкое. Их одержимость не позволяет им нормально общаться с людьми.

Способности: Способности также могут быть самыми разнообразными. Часто встречается Маскировка и Огнестрельное оружие.

Дополнения: Обычно у фанатиков очень низкие значения Дополнений. Самое большее, что у них обычно бывает, — это две точки в Ресурсах.

Потенциал Веры: 1

Особенности: На фанатиков Проявление демонов не производит никакого эффекта (подробности см. в Главе 9).

Дэвид Линн Карпенгер

Характер: *Одиночка*

Атрибуты: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.*

Способности: *Бдительность 3, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Фехтование 1.*

Дополнения: *Контакты 2, Ресурсы 2.*

Сила воли: 4

Особенности: *Невосприимчивость к эффектам Проявления.*

МЕЧ ГАВРИИЛА

Когда дверь исповедальни закрылась, отец Деннис Форбин выпрямился. Он молился, чтобы его подозрения насчет отца Филлипа не оправдались.

«Благословите меня, отче, ибо я грешна», - женщина явно нервничала.

«Когда вы исповедовались в последний раз?»

«А где отец Филлип?» - спросила женщина, явно смущенная.

«Пожалуйста, ответьте на вопрос», - настаивал священник.

«Может быть, мне стоит прийти попозже...»

«Отец Филлипа сегодня не будет», - ответил Форбин. — «Я заверяю вас, что ваши слова услышат только Господь и я».

«Я верю вам, отче», - откликнулась женщина. — «Дело в том, что я просто хотела поговорить с ним».

«Я могу передать ему ваше сообщение, если это действительно так важно».

Женщина ничего не ответила.

«Когда вы исповедовались в последний раз?» - спросил священник, на этот раз более дружелюбно.

«Я не знаю», - ответила она.

«В чем вы хотите исповедаться?»

Молчание.

«Вы можете рассказать мне все».

«Отче, любили ли вы когда-нибудь?»

«Конечно».

«Я имею в виду, по-настоящему любили другого человека», - отозвалась она более уверенным тоном. — «Любили так, что эта любовь казалась вам единственной причиной вашего существования?»

«Это больше похоже на одержимость, чем на любовь».

«Вы не понимаете», - вздохнула она.

«А отец Филлипс понимает?»

«Никто не может понять, но он хотя бы пытался. Он всегда пытался помочь всем своим прихожанам».

Священник засунул руку куда-то вглубь своих одеяний. «Даже если это означало нарушение законов Божьих?»

Женщина ничего не ответила.

Форбин продолжил: «И заключение союза с темными силами...»

«Как вы смеете!» - ответила женщина. На этот раз ее голос был ниже, казался скорее мужским, чем женским. — «Как вы смеете судить отца Филлипса! Он...»

«Заключал сделки с посланцами зла?»

Тишина.

«Отче», - наконец произнес шипящий голос. — «Откуда вы знаете, что Бог — не зло?»

Священник вытащил из-под рясы украшенный орнаментом кинжал. «Я читал...»

«Откуда вы знаете?» - вновь прошипел голос.

«Я верю», - ответил он.

«Что ж, сильна ваша вера, если вы смотрите на мир вокруг себя и все еще верите в доброту Господа».

Внезапно перегородка пошатнулась и две руки, покрытые рыбьей чешуей, протянулись сквозь нее к Форбину.

«Может быть, Бог скажет тебе спасибо, когда вы встретитесь», - прошипел монстр, сжимая когтистые пальцы вокруг горла Форбина.

Форбин вонзил кинжал в руку твари. Она громко вскрикнула и отскочила назад; деревянная перегородка рассыпалась в щепки. Форбин поднялся на ноги, полный решимости догнать чудовище.

Концепция: С самого основания Католической церкви существовали ордена, члены которых посвятили свою жизнь избавлению земли от подручных сатаны. Наибольшего могущества и влияния эти ордена достигли в средние века. По всему известному миру они выступали против сект, поклонявшихся Привязанным к Земле, подавляя силы демонов своей Верой и принуждая падших прятаться.

В эпоху Возрождения интерес к проявлениям инфернального в Европе, да и по всему миру, упал, и ордена начали понемногу исчезать. Многие из них были распущены, так как все меньше людей верило в сверхъестественное. Но часть орденов сохранилась, став тайными обществами и выйдя из подчинения Церкви.

После возвращения падших тайные ордена начали понемногу оживать. Хотя они представляют собой небольшие группы единомышленников, знания, священные ритуалы и оружие делают этих людей одними из самых опасных врагов падших.

Характеры: У членов тайных орденов сильные Характеры. Диктатор, Браво, Фанатик, Стоик и Консерватор — вот наиболее распространенные Характеры, хотя среди таких людей встречаются и Нянюшки и Раскаявшиеся.



Атрибуты: Могут быть самими разными. Обычно высоко развиты ментальные Атрибуты. У бойцов ордена могут быть высокие физические Атрибуты.

Способности: У всех членов орденов высокие Познания. Также развиты Бдительность, Осведомленность и Интуиция.

Дополнения: Союзники (1-3), Контакты (1-2), Влияние (1), Последователи (1-2), Ресурсы (1-2).

Потенциал Веры: 1-2 (у руководителей ордена вера может равняться 3).

Особенности: Невосприимчивость к эффектам проявления, Благословленные предметы, Молитвы.

Отец Деннис Форбин

Характер: Фанатик

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания (теология) 4, Бдительность 2, Осведомленность 1, Уворот 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Актерство 2, Оккультизм 2, Исследование 4, Хитрость 3.

Дополнения: Союзники 2, Контакты 2, Последователи 3.

Сила воли: 6

Потенциал Веры: 4

Особенности: Невосприимчивость к эффектам Проявления, молитвы связывания и ограждения, экзорцизм, благословенный кинжал (ограждение).

ИСТИННО ВЕРУЮЩИЕ

Тюрьма особо строгого режима в Фольсеме отличалась жесткими правилами в отношении интервьюирования заключенных. Охранники отвели Крису на записи два часа в день, но к тому моменту, когда он и заключенный проходили через все досмотры и ежедневную бумажную рутину, от этого времени оставалась едва ли половина. Лишь после того, как охранники привели Ланса Картера в комнату для свиданий, Крис смог перейти к делу.

Крис придвинулся к заключенному, собираясь начать разговор.

«Ланс, я просто обязан спросить вас об этом. Как вы оказались замешанным в смерти Рича Бурде?»

«Мы спасли Рича от вечного адского пламени! Я говорил об этом с самого начала. Он впустил в свою душу Дьявола, и это был единственный способ вернуть его на путь на Небеса. Единственное, о чем я жалею, так это о том, что не удалось остановить его до того, как он убил Джо».

Крис и заключенный обменялись взглядами.

«Вы имеете в виду Джо Бурде?»

«Ага», - вздохнул Ланс. — «Маленького Джо». Он спрятал лицо в ладонях.

Крис покачал головой: «Ланс, Джо не умер».

Ланс поднял голову:

«Он жив. Вообще-то, именно он сделал возможным наш с вами разговор. У меня с собой есть несколько записей его интервью, и, если вы хотите их послушать...»

Ланс грохнул кулаком по столу: «Вы лжете! Я сам видел, как демон вырвал Джо глотку! Он мертв!»

«Ланс, послушайте меня».

«Нет, это вы послушайте меня! Годами преподобный Стюард говорил, что дьявол бродит среди нас, и он был прав!»

«Он говорил вам, что Рич...»

«Джо заподозрил это и сказал мне. Он сказал, что его брат сомневается в Господе».

«Со студентами колледжа такое порой случается», - ответил Крис.

«К черту! С Ричем бы не случилось. Поэтому я пошел к преподобному Стюарду. Он знает о таких вещах».

«Ланс, я знаю его секту. Все, что им не нравится, объявляется делом рук Дьявола».

«Почему бы вам не поговорить с друзьями Рича? Они вам скажут, что он пытался купить их души».

«Рич предлагал им помочь, но...»

«Я видел это своими глазами!»

«Тогда расскажите мне».

Ланс встал: «На последней встрече преподобный Стюард сказал нам ждать и молиться за душу Рича. Но кое-кто из студентов его не послушался. Они говорили, что знают, как изгнать Дьявола из тела Рича. Так, как написано в Библии. Я помог им. Я сказал им взять с собою Джо. Может быть, Джо придал бы Ричу сил для сражения с Дьяволом».

«И что случилось потом?»

«Мы пошли к нему и... ну, сначала мы пытались поговорить с ним. Мы сели рядом с ним и попытались вовлечь его в общую молитву, но он обругал нас. И тогда Джо посмотрел ему в лицо и сказал, что негоже отречься от Христа, и...» - Ланс побледнел. — «Тогда-то демон и проявил себя. Он своими ужасными когтями вырвал Джо глотку, и мы поняли, что у нас нет выбора. Как говорил преподобный Стюард, все мы воины Господа, и порой нам приходится проливать кровь грешников, чтобы праведные восторжествовали».

«И тогда вы связали Ричарда электрическим инуром и забили до смерти. Потому что он был демоном. А не потому, что он решил покинуть вашу церковь».

«Я не помню, как оно все случилось. Последнее, что я помню, это как Джо падает, держась за горло, и кровь... праведный Боже...», - лицо Ланса исказилось от боли.

Крис завозился на своем неудобном стуле: «Ланс, горло Джо было серьезно поранено, но порезы не заделали основных сосудов. Пришлось наложить много швов, но сейчас уже все в порядке. Он говорит, что Рич не имеет никакого отношения к тому, что с ним случилось. При этом он утверждает, что после того, как вы покончили с Ричем, вы взялись за него и начали резать ему горло кухонным ножом. Так что расскажите мне правду, прошу вас. Что там произошло?»

«Я говорю вам чистую правду!» - взревел Ланс. — «Демон вырвал ему глотку! Если только...» - его глаза расширились от ужаса. — «Если только он вовсе не собирался убивать его. О, Господи. Боже, храни нас. Джо не умер. Дьявол покинул тело Рича и вошел в него. Что я наделал?!»

Концепция: Веками проповедники говорили, что Дьявол бродит среди нас, сея повсюду зло, и что истинно верующие должны объединяться, чтобы остановить его, пока не стало слишком поздно. До сих пор у этих проповедников и их последователей не было настоящего противника, но после того, как сообщения о деятельности падших проникли в СМИ, верующие стали внимательно просматривать кричащие заголовки, пытаясь найти скрытую за ними «правду». Они ничего не знают об истинной природе падших, но, вдоволь наслушавшись проповедей об огне и сере, считают, что обладают всей нужной им информацией.

Кое-кто из этих «святых воинов» путешествует с кочующими театральными труппами из города в город, пытаясь найти демонов. Другие становятся участниками форумов в Интернете, распространяя информацию о знаменьях и координируя «крестовые походы» против уже известных мест появления

демонов. Кто-то вступает в студенческие религиозные группы, члены которых подозревают, что в их университете властвует Дьявол.

Обычно у таких людей потенциал Веры выше среднего, поэтому они могут представлять для падших некоторую опасность. Многие из них знают о демонах очень мало, в основном полагаясь на информацию, полученную из Библии или проповедей священников. Иногда эта информация дополняется беспорядочными сведениями, полученными из различных религиозных книг.

Таких охотников на демонов легко обмануть. К тому же, они могут нападать на людей, склонных к идеализму, считая, что те попали под влияние демонов.

Характеры: Биография верующих может быть самой разнообразной. Кто-то приходит к Богу, избавившись от наркотической привязанности. Другие происходят из религиозных семей и сохраняют веру на всю жизнь. Всеми ими движет надежда послужить Господу. Чаще всего среди них встречаются Зодчие, Диктаторы, Фанатики и Консерваторы. Распространены также Раскаявшиеся и Конформисты.

Атрибуты: Атрибуты у верующих могут быть самыми разнообразными. У успешных охотников на демонов высокие значения Выносливости и Манипулирования.

Способности: Из-за разницы в жизненном опыте способности верующих сильно разнятся, хотя почти у всех из них есть точка или две в значении Академических знаний.

Дополнения: Союзники (1-2), Контакты (1-2), Последователи (1-3), Ресурсы (1-3).

Потенциал Веры: 1-2.

Особенности: Невосприимчивость к эффектам Проявления, молитвы.

Преподобный Брайан Стюард

Характер: Зодчий

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания (изучение Библии) 3, Бдительность 2, Осведомленность 1, Уворот 2, Запугивание 2, Лидерство 4, Актерство 3, Исследование 1, Хитрость 3.

Дополнения: Контакты 2, Последователи 3, Ресурсы 2.

Сила воли: 6

Потенциал Веры: 2

Особенности: Невосприимчивость к эффектам Проявления, молитвы ограждения, экзорцизм, освященный предмет (распятие).

ВОРЫ ИЗ ТЬМЫ

Шу-Дурул отчаянно пытался вырваться из ограничивающего круга. Кто бы не наложил его, он хорошо знал демона. Падший ангел чувствовал, как ветер Бездны трепещет на границе круга, и не осмеливался переступить этот зачарованный порог.

Он видел двадцать человек, облаченных в длинные робы, которые стояли за кругом и разглядывали его. Даже то, что он явил всю свою демоническую природу, не заставило их пошевелиться.

Он слышал о тайных обществах от одного из своих слуг. Тогда это показалось ему весьма плодотворной идеей, позволяющей заполучить более умелых и сильных слуг. Теперь же он оказался запертым в каком-то зале, заставленном оккультным реквизитом.

«Освободите же меня!» - прокричал Шу-Дурул.

Ему показалось, что кто-то усмехнулся.

Шу-Дурул разразился проклятиями, которые молниями вспарывали воздух в круге.

«Тихо», - произнес строгий голос.

Вперед выступила фигура с покрытой капюшоном головой.

«Кто посмел...»

Подошедший швырнул в Шу-Дурула солью, и каждый нерв его смертного тела отозвался болью. Он взвыл.

«Я посмел так обойтись с вами, мистер Райан», - проговорил вожак. — «Впрочем, я знаю, что это ненастоящее ваше имя. Я — глава этого сообщества. Древнего сообщества, чьей целью является изучение слуг Денницы».

Шу-Дуруг рухнул на пол, извиваясь от боли.

«Наши ученые рассказывают о великих битвах с такими, как ты. С тех пор, как мы в последний раз пытались захватить твоего брата, прошло некоторое время. Я думал, то будет сложнее», - он хихикнул. — «Ты разочаровал нас. Возможно, ты — одно из младших созданий. Слуга истинного демона, к примеру?»

Боль исчезла: «Зачем поступать со мною так, ведь я могу дать тебе все, что ты захочешь?»

Вожак рассмеялся: «Не уверен, что ты сумеешь дать мне то, что я хочу», - он сделал пальцами какой-то знак, и один из его помощников начал читать заклинание. — «Мне не нужно никаких даров от тебе подобных. Обычно у ваших подарков имеется двойное дно». Он снова взмахнул рукой, и еще один человек присоединился к заклинанию. «Нам нужен источник твоих даров». Еще один взмах. Еще один голос. «Нам нужна ваша сущность, мистер Райан. Нам нужна ваша сила». Взмах рукой. Новый голос вступает в заклинание. «Мы хотим стать богами».

Шу-Дурул бросился на вожака. Невидимая стена отшвырнула его назад. Медленно поднимаясь на ноги, он засмеялся: «Барьер слабеет. Когда я выберусь отсюда, я...»

«Мы покончим с тобой задолго до того, как исчерпается сила круга», - он шевельнул пальцами. Шу-Дурул закричал.

Концепция: Не все охотники на демонов интересуются вопросами добра и зла. Кто-то ищет демонов лишь затем, чтобы похитить их магическую силу. Зачем заключать сделку, получая в итоге лишь несколько мелких даров, если есть возможность самому стать таким же могущественным, как демон?



С древних времен магические сообщества пытаются использовать в своих целях демонов, которых им удается вызвать. Иногда демонов пытаются подчинить своей воле. Другие вытягивают из падших их сущность, наполняя свои ритуалы энергией.

После того, как вера в сверхъестественное в мире пошла на убыль, количество таких обществ уменьшилось, так как вызвать демона становилось все сложнее. Те немногие, что сохранились, пытались выслеживать Привязанных к Земле или же занимались сохранением накопленных магических знаний.

Прибытие падших возродило тайные сообщества. Теперь они используют для своих всех демонов,

которых им только удастся найти. Некоторые из них идут в услужение демону, чтобы надежней заманить его и использовать его силу.

Характеры: Чтобы использовать подобным образом демонов, надо обладать немалыми силами. Сообщества привлекают Диктаторов, Браво и Начальников. Также среди членов сообщество встречаются Одержимые, получающие удовольствие от риска и опасностей, Бонвиваны и Фанатики.

Атрибуты: У большинства членов сообществ высокие значения ментальных Атрибутов, обычно — три или больше точек в значении Интеллекта и Восприятия. У многих из них также высокие значения Манипулирования.

Способности: У всех членов магических сообществ значение Оккультизма и Исследования равно трем и выше. У многих из них также высокие значения Академических знаний, Науки, Политики или Финансов, что обычно связано с их «мирскими» профессиями.

Дополнения: Контакты (1-2), Влияние (1-2), Последователи (1-3), Ресурсы (1-2).

Потенциал Веры: 1 (у руководителей групп может быть 2).

Особенности: Невосприимчивость к эффектам Проявления, ритуалы вызова и связывания, благословленные предметы.

Уильям Эмерсон (Первый Наставник общества Ловцов Звезд)

Характер: Бонвиван

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 4, Осведомленность 5, Знание компьютера 2, Уворот 3, Эмпатия 3, Этикет 3, Выразительность 3, Финансы 4, Запугивание 4, Расследование 3, Лидерство 4, Оккультизм 5, Политика 2, Исследование 4, Хитрость 3, Технология 2.

Дополнения: Контакты 2, Последователи 3, Ресурсы 2.

Сила воли: 8

Потенциал Веры: 2

Особенности: Невосприимчивость к эффектам Проявления, ритуалы вызова и связывания.

СЛУГИ ПРИВЯЗАННЫХ К ЗЕМЛЕ

В отличие от падших, Привязанные к Земле смогли покинуть Бездну несколько веков и даже тысячелетий назад. С тех самых пор они вредят людям, приняв облик древних темных богов. Хотя после подъема христианства и замены веры разумом они были вынуждены скрыться, возвращение демонов пробудило Привязанных от их многовекового сна и позволило им вновь заняться уничтожением человечества.

Сами Привязанные на несколько порядков сильнее самых могущественных падших, потому что у них было время, чтобы развить свои силы и адаптировать их к условиям современного мира. Но в этой силе кроется их слабость. Их дух слишком могуч для того, чтобы вселиться в тело обычного человека. Такая же проблема возникает у баронов и старших лордов, все еще запертых в Бездне. Поэтому им приходится работать через своих слуг и агентов, к которым относятся возникающие там и сям секты, состоящие в основном из декадентов и разочаровавшихся людей, а также принесшие клятву верности (добровольно или не очень) чудовищные демоны, ненавидящие человечество почти так же сильно, как и сами привязанные. Слуг Привязанных можно встретить практически в любом городе земного шара, где они охотятся и порабащают встреченных падших, а также сеют зло и насилие, разрушающие души людей.

Убийца

Департамент полиции округа Сан-Бернардино

Отчет

Несанкционированное копирование запрещено

Содержание: заявление Джерарда (Джерри) Браунлоу по поводу стрельбы в помещении клуба «Адские гуляки»

(Примечание: во время дачи показаний допрашиваемому оказывалась срочная медицинская помощь)

Был где-то час ночи или, может, полвторого. Нас было человек десять, мы торчали в клубе. Тир, выпивка, все такое.

А потом раздался жуткий грохот, и Лео Дашилл вломился на своем «скакуне» прямо через это гребаное стекло. Прямо через стекло. Осколки, все вопят, ну, вы понимаете.

Это был Лео, которому мы еще на прошлой неделе сказали убираться к чертовой матери и больше сюда не возвращаться. У него были проблемы с головой. Пытался пристукнуть матушку Джо Яффи из-за какой-то ерунды. Так что мы сказали ему проваливать.

И вот он вламывается через чертово стекло. С дробовиком в руке. И начинает стрелять в ту самую минуту, когда его байк становится на землю. Он просто ездил по клубу — там всего четыре комнаты, особо не разгуляешься — и стрелял в людей.

Ну, мы все тоже начали стрелять. Самозащита, правильно? У нас есть право защищать себя. Я укрылся за автоматом с «Колой», прицелился и выстрелил, и я уверен, что попал в этого сукина сына. Я видел, что многие в него попадали, но ему все было нипочем.

Наверное, на нем был бронежилет из этого... как его... кевлара. Пули его не пробивали. Мне показалось, что кто-то попал ему в голову, но, наверно, я попутался.

Мы продолжали стрелять в этого сукина сына, но ему все было по барабану, он просто ездил по лубу и отстреливал нас. А когда у него закончились заряды, он просто вытащил из-под куртки Desert Eagle и продолжил развлекуху. Когда он попал мне в плечо, я упал на пол и больше не шевелился. Я решил, что лучше притворюсь мертвым, чтобы не схлопотать еще одну пулю.

Он нас всех перестрелял за две минуты. Потом снял с тела Джо ключ, открыл сейф и вытащил оттуда какую-то чудную коробочку, которую Джо приволок из Мексики. Я подумал, какого хрена? Вся эта ерунда из-за серебряной коробочки?

Затем он сел на байк и убрался. Вы, ребята, прибыли минут через пять после этого. Спасибо за помощь, мать вашу.

Концепция: Убийцы — это слуги, единственным предназначением которых является убийство врагов Привязанных. Они не скрываются и не прибегают к разного рода уловкам, их задача — расстрелять противника или забить мешающего оккультиста отрезком свинцовой трубы. Обычно такие люди отличались склонностью к насилию еще до того, как стали слугами Привязанных. Это может быть бывший солдат, член банды, неонацист или коррумпированный полицейский.

Договор: Обычно убийцы по разным причинам, реальным и воображаемым, не любят, а то и ненавидят какого-то человека или группу людей. Привязанные в обмен на службу предлагают им силу, которая позволит расправиться с врагами. Так как эта служба связана с насилием, к которому у будущих убийц и так есть склонность, смертные редко отказываются от предложения.

Характеры: Благоразумные, уравновешенные люди едва ли станут добровольно вести жизнь, полную насилия. Убийцам часто нравится причинять боль, остальных людей они считают слабаками или такими живыми игрушками. Среди них часто встречаются Одержимые, Браво, Фанатики, Мятежники и Стойкие.

Атрибуты: Обычно у убийц хорошо развитые физические Атрибуты, что делает их очень опасными бойцами. Убийцы вовсе не обязательно глупы, у них могут быть хорошие ментальные Атрибуты, но при этом они все равно склонны к физическим действиям.

Способности: Боевые навыки — Уворот, Рукопашный бой, Огнестрельное оружие и Фехтование — очень важны для убийц. Также для них полезны Способности, которые позволяют находить жертву и выслеживать ее. Обычно у них высокие значения Атлетизма, Вождения, Запугивания и Маскировки.

Дополнения: Союзники (1-2), Наставник (1-5).

Дары: Привязанные обычно улучшают физические возможности убийц. Это может быть простое повышение физических Атрибутов или, например, наделение слуг когтями или прочной кожей. Очень полезно сочетание умения наносить летальные повреждения голыми руками и способности поглощать летальный ущерб. Более сложные демонические силы передаются убийцам довольно редко.

Лео Дашилл

Характер: Браво

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уворот 1, Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 3, Фехтование 1, Маскировка 1, Знание улиц 2, Выживание 1, Технология 1.

Дополнения: Союзники 1, Наставник 3.

Сила воли: 5

Дары: У Дашилла искусственно увеличены Сила и Выносливость. Потратив единицу Силы воли, он при помощи своей Выносливости может поглотить летальные повреждения за столько ходов, сколько у него имеется единиц Выносливости. Один раз за эпизод он может потратить ход на концентрацию, а затем истратить единицу Силы воли на исцеление одного уровня летальных или поверхностных повреждений.

ИДЕАЛИСТ

Милая мама,

Прости, что несколько месяцев не писал тебе. Здесь у нас настоящий дурдом. Учеба и разного рода дела отнимают столько времени, что я просто не успеваю сесть и обдумать письмо.

Как у меня дела? Что ж, я не могу получить лучших оценок, чем получаю сейчас. Я пытаюсь, действительно пытаюсь, но у меня СТОЛЬКО дел. Я уже попал в число отстающих. Я обещаю, что после весенних каникул дела пойдут лучше. А вот в Группе Активистов дела идут совсем не плохо. Мы почти закончили начатую работу. Это не просто протесты и демонстрации, это настоящее ДЕЛО. И именно ТЕБЕ я обязан этим.

Многие из студентов считают себя антиглобалистами, но у них не так-то много опыта. Не пойми меня неправильно, это **ЗДОРОВО**, что они хотят изменить существующее положение вещей. Но они не жили пятнадцать лет в коммуне, у них нет **КОРНЕЙ** в движении. Поэтому кое-кто из них смотрит на меня как на организатора и координатора. Они считают, что для меня это привычное дело.

Но чтобы изменить мир, недостаточно грамотного руководства и опыта. Мы собирались вместе, проводили митинги, организовывали марши, но толку от этого не было. **ВТО**³ и ее прихвостням дела нет до **ЖЕЛАНИЙ** людей, они направляют на нас свои ударные отряды и решают за нас, каким будет наше будущее. Поэтому я уже почти отчаялся.

И тогда мне начали сниться **СНЫ**. И снова я хочу сказать тебе спасибо. Ты научила меня принимать мои духовные переживания, обращаться к Высшим Силам, которые хотят направлять и оберегать нас. Эти сны... они пришли от духа, от одной из Сил. От создания света, которое хочет помочь нам защитить народы мира.

Весь последний месяц я много медитировал, много общался с Благотельницей — так я называю Ее, эту Силу, которая коснулась меня. Первое, что Она сделала — это помогла нам с деньгами. Благодаря Ей мы получили гранты от руководства колледжа. В прошлом я **ПЫТАЛСЯ** добиться от них грантов, так что можешь мне поверить, это было настоящее **ЧУДО**. Благотельница показала мне, с кем мне надо связаться, если вдруг мне понадобятся фуры, оборудование и лекарства.

Но самое **УДИВИТЕЛЬНОЕ** заключается в том, что Она показала мне, как шпионить за глобалистами и выведывать их планы! Мама, ты мне не поверишь! Я просто иду туда, где водятся все эти «жирные коты», хожу по правительственным зданиям и банкам, и меня никто не видит!

То, что я узнал... Мама, это просто **УЖАСНО!** Они **НИ ПЕРЕД ЧЕМ** не остановятся, если речь идет о прибыли. И я начинаю понимать, как далеко нам придется зайти, чтобы изменить ситуацию и исправить мир к лучшему.

Во время весенних каникул я собираюсь ненадолго исчезнуть. Мне надо встретиться с другими организаторами и сравнить впечатления. Благодаря Благотельнице я знаю, как справиться с этими **УБЛЮДКАМИ**, и никакие брандспойты и президенты меня не остановят.

Если все пойдет хорошо, я разберусь с делами и смогу больше времени уделять учебе. Если нет, сожги это письмо. И **НИКОМУ** не рассказывай о том, что узнала от меня.

Я иду спасать мир. Люблю тебя.

БЛОГ

Концепция: Не все слуги приходят к Привязанным в поисках славы и могущества. Кое-кем движут более альтруистические побуждения, кто-то натывается на прибежище демона совершенно случайно. Идеалисты практически никак не связаны с оккультизмом, насилием или миром власти. Это люди, которые, пообщавшись с ветеранами войны, ошибочно решили, что сражение может привести к чему-нибудь хорошему. Идеалист может быть студенческим активистом, борцом за нравственность, непризнанным художником или исполненным лучших побуждений полицейским.

Договор: Идеалист не стремится к власти ради собственной выгоды, сила ему нужна, чтобы помочь другим или исправить ситуацию, которую он считает неправильной. Привязанные предлагают таким людям помощь в «борьбе за правое дело», при этом исподволь разрушая их души и используя для достижения своих непонятных целей.

Характеры: В отличие от других слуг, идеалисты по большей части — это нормальные, уравновешенные люди. Их слабость по большей части связана с их убеждениями, которые вынуждают их принять помощь Привязанных. Чаще всего среди идеалистов встречаются Зодчие, Бонвиваны, Раскаившиеся, Мятежники или Фантазеры.

Атрибуты: Идеалисты происходят из разных слоев общества и сильно различаются по способностям. Но большинство из них имеет высокие социальные Атрибуты, помогающие в их деятельности.

Способности: Выделить какую-либо общую тенденцию здесь сложно. У большинства из Идеалистов развиты такие Способности, как Бюрократия, Эмпатия, Этикет, Лидерство и Актерство. Такая ориентация на общественную жизнь делает их весьма привлекательными в качестве слуг. Они хорошо умеют общаться с людьми, не производя впечатления лжецов или честолюбцев.

Дополнения: Контакты (1-2), Наставник (1-5), Ресурсы (1-3).

Дары: Обычно идеалистам нужна помощь в их деле, и Привязанные предоставляют ее. Это может быть помощь в ресурсах, последователях или тому подобная материальная поддержка. Привязанные могут одарить своих слуг и иным образом, например, повысив некоторые Атрибуты или наделив силами демонов. При этом они редко повышают физические способности идеалистов.

Клод Бренниган

Характер: Фантазер

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 2, Атлетизм 2, Бюрократия 3, Знание компьютера 3, Эмпатия 4, Выразительность 2, Огнестрельное оружие 1, Интуиция 2, Расследование 2, Исследование 2, Безопасность 3, Маскировка 3, Технология 2.

Дополнения: Союзники 2, Наставник 3, Ресурсы 1.

Сила воли: 5

Дары: Обаяние Клода было повышена его «благодетелем». Потратив единицу Силы воли, Клод может стать невидимым на несколько минут. Количество минут зависит от того, сколько успешных баллов было получено им при броске на Манипулирование + Маскировка (сложность равна 6). Потратив еще одну единицу Силы воли, он получает способность видеть в полной темноте. Эта способность сохраняется до конца эпизода.

ОККУЛЬТИСТ

Уже не первый раз отец Шон Риордан думал о том, что он проклят.

Когда-то это действительно беспокоило его, теперь же всего лишь раздражало и отвлекало от дела. Сейчас его волновали другие вопросы, например, как незаметно вынести из библиотеки Liber Malictorium. В те времена, когда книга только была написана, сделать это было бы гораздо проще. Тогда он просто спрятал бы ее под сутаной и вышел из помещения.

Но Темные Века давно закончились, и библиотека семинарии Нотр-Дам славилась хорошей системой безопасности. Магнитные датчики, видеокamеры, компьютерная обработка данных. К тому же на нем был свитер, а не сутана. Даже поздним вечером, когда во всем здании оставалось едва ли три человека, вынести книгу было бы затруднительно.

Риордан раздумывал, стоя у книжной полки. Книга была частью секретного фонда, и он уже потратил достаточно сил и средств ради получения доступа к ней, чтобы так просто сдаться. Он должен вынести Malictorium, и если ему придется пойти на крайние меры — что ж, он готов. Он поймал взгляд ночного смотрителя и жестом подозвал его к себе.

Через несколько минут из библиотеки донесся звук выстрела, и дежурные охранники помчались в верхнее книгохранилище. Спрятавшись в тени, Риордан подождал, пока они пробегут мимо него. Он знал, что они обнаружат: мертвого смотрителя, который пустил себе пулю в лоб, чтобы заглушить жуткие приказы, нашептанные Риорданом. Натянув на голову капюшон куртки, отец Шон побежал к выходу, по пути перепрыгнув через стойку, чтобы обмануть магнитный датчик. Через несколько минут он уже покинул здание.

Уже не в первый раз отец Риордан думал, что он проклят. Но, просматривая тяжелый том, полный запретного знания, который он украл по приказу своего хозяина, и раздумывая над тем, какую мудрость оно сможет почерпнуть из этой книги по демонологии, он решил, что на проклятие ему плевать.

Во всяком случае, теперь, когда он может получить невероятную силу.

Концепция: *Люди, занимающиеся оккультизмом, обычно одержимы желанием узнавать все больше и больше, не задумываясь о последствиях. Еще до того, как стать жертвами Привязанных, оккультисты уже имеют немалый мистический опыт и знакомы со многими тайнами. Среди них можно встретить мистика из Нью Эйдж, священника, историка или мага-дилетанта.*

Договор: *Оккультисты стремятся к получению новых, запретных знаний, веря, что это позволит им возвыситься над остальными людьми. Привязанные для таких людей — настоящая находка, и договоры с ними заключаются в обмен на обещание новых знаний и мистической силы.*

Характеры: *Для многих оккультистов получение знания важнее его использования. Он совмещают в себе интеллект ученых и невероятную жадность воров. Чаще всего среди них встречаются Ворчуны, Педагоги, Консерваторы и Фантазеры.*

Атрибуты: *У оккультистов высокие ментальные Атрибуты, в особенности Интеллект. Те, кто использует свои знания для воздействия на других людей — например, мистик, окруженный учениками, - могут иметь высокие значения Манипулирования или Обаяния.*

Способности: Основное внимание оккультисты уделяют Познаниям, чаще всего — Оккультизму и Исследованию, а также Академическим знаниям, Знанию компьютера, Расследованию и Лингвистике. В зависимости от того, как именно они получают свои тайные знания, у таких людей могут быть хорошие значения Осведомленности, Интуиции, Безопасности, Знания улиц и Маскировки.

Дополнения: Контакты (1-3), Последователи (1-3), Наставник (1-5), Ресурсы (1-3).

Дары: Привязанные обычно предлагают оккультистам увеличить их способность к познанию тайн. Это можно сделать, повысив ментальные или социальные Атрибуты, или же предложив демонические силы. Привязанные могут обучить оккультистов ритуалам вызова и связывания, и даже сообщить им Истинные Имена своих врагов.

Отец Шон Риордан

Характер: Консерватор

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Способности: Академические знания 2, Осведомленность 3, Эмпатия 2, Выразительность 1, Интуиция 3, Правоведение 2, Медицина 2, Оккультизм 4, Исследование 4, Маскировка 1, Хитрость 2.

Дополнения: Контакты 1, Последователи 2, Ресурсы 1.

Сила воли: 7

Дары: Значения Манипулирования и Сообразительности у Риордана были повышены его хозяином. Он наделен ограниченными способностями к обращениям «Лампа Веры» и «Найти Верного» (с эффектами высокой Муки), для выполнения которых ему требуется каждый раз истратить единицу Силы воли. Он знаком с основами ритуала связывания и может адаптировать его к определенному демону.

СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

СОВЕТНИК МЕНЕНДЕС ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ УЧАСТИЯ В ВЫБОРАХ

Советник Сандлер выражает сочувствие бывшему сопернику

В сегодняшнем выступлении городской советник Менендес заявил, что он отказывается от участия в приближающихся выборах на пост мэра г. Чикаго. Основными причинами такого решения он назвал переутомление и желание больше времени проводить с семьей. Советник сказал, что в обозримом будущем собирается заниматься проблемами районов и пригородов, отдавая им предпочтение перед общегородскими вопросами.

Вскоре после этого выступления советник Ирен Сандлер провела пресс-конференцию, выразив сочувствие и понимание своему бывшему сопернику на выборах. Она пожелала ему успехов на выбранном поприще и выразила сожаление по поводу того, что советник Менендес не сможет участвовать в дебатах, проводимых на следующей неделе.

Такое проявление чувств разительно контрастирует с обычным несогласием, царившим в отношениях между двумя советниками на протяжении последних недель избирательной кампании. Наши читатели могут вспомнить заявление советника Менендеса о финансовых злоупотреблениях и подтасовках, допущенных советником Сандлер в ходе кампании, - заявление, от которого он вынужден был отказаться и за которое принес извинения после того, как не смог предоставить убедительных доказательств подобных нарушений.

После самоустранения советника Манендеса и смерти независимого кандидата Джеффа Скеламса, погибшего в автокатастрофе в прошлом месяце, избирателям придется выбирать между тремя претендентами на пост мэра. В настоящее время лидирующие позиции занимает советник Сандлер, которая, как ожидается, победит на выборах с небольшим, но убедительным преимуществом.

Советник Менендес отказался давать дальнейшие пояснения по поводу самоотвода. Ожидается, что следующие несколько недель он проведет в кругу семьи, отдыхая от работы, и вернется к выполнению своих обязанностей после выборов.

Концепция: «Серый кардинал» - это человек, стремившийся к власти еще до встречи со своим хозяином-демоном. Успешные «серые кардиналы» обычно уже обладают некоторой властью, но стремятся к большему, менее успешные не имеют ничего, но одержимы невероятным честолюбием. Такие люди могут быть бизнесменами, городскими советниками, владельцами СМИ или чиновниками.

Договор: Без власти, богатства, влияния, славы «серый кардинал» жить не может, как не может жить без воздуха. Привязанные к Земле с радостью наделяют таких людей силой, ведь «кардиналы» будут использовать свои вновь приобретенные преимущества для увеличения могущества и власти своих хозяев.

Характеры: «Серые кардиналы» - это манипуляторы и вожаки, стремящиеся создать свою собственную империю. Чаще всего среди них встречаются Зодчие, Диктаторы, Начальники, Перфекционисты и Ловкачи.

Атрибуты: Для таких людей первоочередное значение имеют социальные Атрибуты, которые позволяют им командовать и управлять окружающими. У многих также высокие значения ментальных Атрибутов, в особенности Сообразительности.

Способности: «Серые кардиналы» - существа социальные, они хорошо умеют управлять окружающими и взаимодействовать с ними. Обычно у них высокие значения Бюрократии, Этикета, Финансов, Лидерства, Политики и Хитрости.

Дополнения: Контакты (1-3), Влияние (1-3), Наставник (1-5), Ресурсы (1-4).

Дары: Чтобы получить власть, вам нужна сила. Самые подходящие для «серых кардиналов» дары — это ресурсы, деньги, последователи, связи и тому подобное. Можно также повысить их социальные Атрибуты или наградить силами, позволяющими влиять на умы окружающих. Физические качества таких слуг редко подвергаются улучшению.

Советник Ирен Сандлер

Характер: Диктатор

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Бюрократия 4, Эмпатия 2, Этикет 3, Финансы 1, Лидерство 4, Политика 4, Хитрость 4.

Дополнения: Контакты 3, Влияние 2, Наставник 3, Ресурсы 3.

Сила воли: 8

Дары: Значения Манипулирования и Сообразительности у Сандлер были повышены ее хозяином. Также она наделена ограниченной способностью к обращению «Слияние сил» (с эффектами высокой Муки). Несколько человек из ее подчиненных тоже состоят на службе у Привязанного, и двое из них — опасные убийцы.

РАЗРУШИТЕЛЬ

«Финнеган», - простонала Рашель — «Уже почти час. Нам пора идти».

«Терпение, солнышко», - отозвался Финнеган из своей спальни. — «Я как раз примериваю счастливое лицо. Ты же не хочешь, чтобы я показался на людях с гадостным лицом?»

«Я просто хочу выйти из дому», - пожаловалась она. — «Та штука, что ты мне дал, начинает действовать, я хочу танцевать».

«Хорошо, милая, хорошо. Еще секунду», - в спальне Финнеган поправил перед зеркалом пиджак и втер в десны немного «кокса». А я и правда могу выглядеть очень хорошо, - размышлял он. — Если бы еще эта сучка заткнулась. Он наклонился, пошарил под кроватью и вытащил оттуда пластиковую канистру с бензином. Сегодня будет весело, - подумал он, укладывая канистру в чехол от кинокамеры и застегивая «молнию».

«Ты же не собираешься фотографировать? Мы уже закончили со съемкой».

«Нет, малышка, не сегодня. Но инструмент может мне вдруг понадобится. А теперь скажи спасибо Финнегану за хорошую «дурь».

«Спасибо», - протянула она с недовольной гримасой.

«Вот-вот. А теперь идем».

Чтобы потушить пламя, лондонскому пожарному отделению понадобилось три часа. Финнеган наблюдал за этим из окна расположенного неподалеку ночного клуба, по ходу дела распродавая свой запас экстази. Ему наскучил клуб, ему наскучила Рашель. Тупые, безмозглые модные обезьянки, озабоченные только лейблами да ценами на кокаин.

Огонь — совсем другое дело. Огонь завораживал, огонь восхищал. Огонь был куда прекраснее всех моделей, которых ему приходилось фотографировать. Ничто так не помогало ему скрасить рабочие будни и отвлечься от вечного кипения лондонской тусовки, как наблюдение за тем, как горит разожженное им пламя.

Здесь слишком шумно. Мне нужен воздух. Я хочу почувствовать запах дыма. Финнеган встал и вышел на улицу. Он купил себе кофе и присоединился к толпе зевак, окружавших все еще дымящиеся развалины заброшенного отеля.

Когда-нибудь я подожгу дом, в котором будут люди. Вот это будет трагедия!

Он стоял там, прихлебывая кофе и мечтая о всепожирающем пламени, когда огонь заговорил с ним, тихим шепотом отозвавшись у него в мозгу. Огонь сделал ему предложение, от которого было сложно отказаться. Губы Финнегана раздвинулись в ухмылке.

Он понял, что с нетерпением ожидает завтрашней съемки для Vogue.

Концепция: Разрушители еще более опасны, чем убийцы, но не обладают такой же тягой к насилию. Часто такие люди оказываются психопатами, чья жажда причинять другим боль и страдания заставляет их выбирать вполне определенный род деятельности. Разрушитель может быть террористом, поджигателем, шпионом или продавцом наркотиков.

Договор: Привязанные ищут агентов, которые сеяли бы вокруг себя страх и отчаяние, разрушителю нужна сила, которая позволила бы ему достичь новых высот в своей ужасной деятельности. Можно сказать, они созданы друг для друга. В большинстве случаев Привязанный лишь немного увеличивает возможности разрушителя, а затем просто наблюдает, как тот совершает самые невероятные безумства.

Характеры: Разрушителей обычно считают прожженными подонками, такими психами, способными отравить соседскую собаку просто потому, что ее лай раздражает их. Чаще всего среди них встречаются Браво, Ловкачи, Ворчуны, Фанатики и Норовистые лошадки.

Атрибуты: Если для убийц характерны высокие физические Атрибуты, то для разрушителей важны ментальные характеристики. У них также могут быть высокие социальные Атрибуты, в особенности Манипулирование.



Способности: Боевые способности интересуют разрушителей меньше, чем способности, позволяющие мгновенно нанести как можно больший ущерб. Обычно у них высокие значения Бюрократии, Взрывного дела, Безопасности, Хитрости и Технологии.

Дополнения: Контакты (1-2), Наставник (1-5), Ресурсы (1-2).

Дары: Разрушителей интересует все, что позволит им более эффективно сеять вокруг себя страх и хаос. Это может быть повышение ментальных или физических Атрибутов, невосприимчивость к огню, повышенная способность поглощать повреждения или же способности, позволяющие незаметно подобраться к цели, например, невидимость или контроль сознания. Иногда хозяева тем или иным образом

модифицируют тела разрушителей, потому что при выполнении своих планов те могут столкнуться с вооруженным сопротивлением.

Келли Финнеган

Характер: Ловкач

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприимчивость 2, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Атлетизм 2, Осведомленность 2, Рукопашный бой 2, Знание компьютера 1, Взрывное дело 3, Вождение 2, Выразительность 3, Фехтование 1, Маскировка 2, Знание улиц 3, Хитрость 3, Технология 1.

Дополнения: Контакты 1, Наставник 3, Ресурсы 2.

Сила воли: 7

Дары: Значения Выносливости и Сообразительности у Финнегана были повышены ее хозяином. Его Выносливость позволяет ему в течение эпизода поглотить повреждения от огня, потратив на это единицу Силы воли. Также он наделен ограниченной способностью к обращению «Топливо» (с эффектами высокой Муки).

ОХОТНИЧЬИ ОТРЯДЫ

Для Привязанных к Земле неожиданное прибытие падших в этот мир стало одновременно проклятием и благословением. Новички умудряются разрушать планы и замыслы, которые создавались веками, и это должно быть прекращено. В этом мире, практически лишенном веры, падшие стали не только досадными помехами на пути к могуществу. Они — источники драгоценной энергии, которая так необходима Привязанным для выживания и процветания.

Но посылать за демоном одного-единственного раба значит даром тратить ресурсы. Ни один слуга, каким бы сильным он не был, не сможет сравниться с падшим. Тут нужен охотничий отряд — группа людей, подготовленных хозяином к встрече и сражению с демонами.

Характер и особенности охотничьего отряда полностью зависят от Привязанного, который его создал, и тех людей, которые вошли в его состав. Ниже приведено несколько советов, которые помогут Рассказчику описать охотничьи отряды, появляющиеся в его хронике.

Рассказчик должен продумать следующие моменты:

Цель отряда. Обычно такие отряды предназначены или для быстрого и эффективного убийства врагов Привязанных или же для захвата падших, которых Привязанные затем используют как источники Веры.

Как действует отряд? Некоторые отряды тратят много времени на искусное выслеживание цели, а затем действуют, не оставляя никаких улик. Другие предпочитают внезапные шумные нападения, свидетели которых затем уничтожаются.

Какими средствами пользуется отряд? Предпочитает ли отряд оккультные таинства наподобие ритуалов и артефактов? Или же использует тяжелое вооружение и современное оборудование? Предпочитают ли члены группы «работу на расстоянии», действуя через своих агентов и марионеток среди, например, полицейских?

Сколько в группе человек? Маленькая группа должна тщательно продумывать использование ограниченных ресурсов. Большая группа может позволить себе серьезный риск, а также без особых затруднений переживет потерю части отряда.

Персонажи Рассказчика, входящие в отряды охотников, обычно делятся на четыре категории:

Теоретики: люди, которые планируют нападения, организуют и координируют работу остальных слуг.

Бойцы: люди, которые непосредственно участвуют в сражениях, вооруженные огнестрельным оружием, бомбами или сверхъестественными силами.

Болтуны: так как охотничьи отряды действуют в тайне, им нужны люди, которые смогут забалтывать полицию и окружающих, облегчая работу всему отряду.

Поддержка: водители, медики, оккультисты, владеющие ритуалами связывания — все те слуги, которые помогают в выполнении плана, относятся к группе поддержки.

Отряд, нацеленный на убийства, состоит в основном из бойцов, а также одного теоретика и нескольких человек из группы поддержки. В отрядах ловчих может быть только один боец, при этом основная работа выполняется болтунами и группой поддержки.

❖ ПЕРЕД ВЫХОДОМ НА СЦЕНУ	1
❖ ВВЕДЕНИЕ	8
Рассказ	8
Царюки и рассказчики	9
Что это за место?	10
Готик-панк	10
Словарь	11
Как пользоваться книгой	12
Ролевая игра	13
Безопасность	13
Источники	14
❖ ГЛАВА 1. В НАЧАЛЕ	18
Откровения	19
Сделка с Дьяволом	23
Начало всего	27
Дома Творения	28
Рай	32
Запретный плод	33
Великий спор	36
Денница	41
Падение	44
Преступление по страсти	47
Век Инева	49
Схватка ангелов	50
Первый удар	51
Авель	53
Божья кара	53
Отверженные	55
Инев Божий	55
Небесный Огонь	56
❖ ГЛАВА 2. ЛУЧШЕ ЦАРСТВОВАТЬ В АДУ	60
Чтобы помнить	60
Первые дни	60
Адам и Ева	60

Грядущая буря	61
Бесконечная ночь.....	61
Суд на рассвете	62
Свободные.....	62
Суд	62
Новый порядок.....	63
Кровавый Легион.....	63
Эбеновый Легион	64
Железный Легион	64
Серебряный Легион.....	65
Алебастровый Легион.....	65
Указы и запреты.....	66
Второй спор.....	66
Век чудес	66
Бастиионы и соборы.....	67
Генхинном	67
Высокие Города.....	68
Тихая война.....	69
Потерянный Рай	70
Об Адаме и Еве.....	70
Кровь Эдема.....	71
Третий смертный.....	71
Обещание Тени.....	72
Выпущенная Тьма.....	73
Осада Сагана	73
Раскол в рядах.....	74
Время Жестокостей.....	75
Время ненависти.....	76
Цитадель Ненависти	76
Малимы.....	76
Время непослушания.....	77
Долгий Поход.....	77
Время Вавилона	78
Великий Эксперимент.....	78

Наблюдатели	79
Предательство	80
Рождение нефилим	80
Рассеяние.....	80
Фальшивые языки	81
Коллапс.....	81
Приход конца.....	81
❖ Глава 3. апокалипсис сегодня.....	85
В заключении.....	85
Бесконечная Тьма.....	85
Загадка Денницы.....	86
Отсутствующий	86
Группировки	87
Помнить	88
Путь вниз.....	89
Боль	90
Цары во власть.....	90
Горький вкус свободы.....	91
Вихрь.....	92
Исход	92
Поиск	93
Притяжение Вездны	94
Возрождение.....	94
Соединенные.....	95
Реальность.....	96
Рука Смерти	97
Жизнь.....	98
Города.....	99
Отношения.....	99
Насилие.....	100
Власть	100
Люди.....	101
Недостойные.....	102
Смерть	102

Религия	103
Будущее	105
Привязанные к Земле	105
Искушение	108
Наказание	109
Решения	110
❖ ГЛАВА 4. ЛЕГИОНЫ ПРОКЛЯТЫХ	113
Пирамидальная схема	113
Одержимость	114
Свежее мясо	115
Без души	115
Безумие	116
Свободная воля	116
След веры	117
Жатва Веры	118
Договор	120
Друзья и соседи	122
Лица в толпе	124
Маленькие радости Веры	125
Уровни благодати	126
Истоки Мрки	126
Рисунок души	127
Уловки зверя	129
Экзорцизм	129
Вызов	129
Последний большой секрет	131
Цара силы	132
❖ ГЛАВА 5. ДОМА ТЬМЫ	138
Себетту	138
Разделенная преданность	138
Осквернители	139
Стереотипы	141
Дьяволы	142
Стереотипы	144
Пожиратели	145

Стереотипы	147
Цивераи	148
Стереотипы	151
Преступники	151
Стереотипы	154
Кнуты	155
Стереотипы	157
Убийцы	158
Стереотипы	160
Группировки	161
Фарсианцы	161
Скрытые (Криптики)	163
Люциферiane	165
Жажущие	167
Миротворцы	169
❖ Глава 6. ОТПЕЧАТКИ В ГЛИНЕ	174
Характеристики	174
Общие характеристики и термины	174
Начало	176
Рассказчик и создание персонажа	176
Персонаж — процесс создания	177
Примеры концепций	177
Дома	178
Архетипы	178
Небесные Силы	179
Дополнения	179
Дополнительные баллы	180
Глаз 1: Концепция персонажа	180
Концепция	180
Дом	181
Группировка	181
Характер и Маска (Архетипы)	181
Глаз 2: Выбор Атрибутов	182
Глаз 3: Выбор Способностей	183

Шаг 4: Выбор Преимуществ	183
Дополнения	183
Знания	183
Добродетели	183
❖ ШАГ 5: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ШТРИХИ	184
Вера	184
Грусть	184
Сила воли	185
Дополнительные баллы	185
Искра жизни	185
Введение	186
Вопросы и ответы	187
Пример создания персонажа	189
Создание Небесных Амен	192
Архетипы: Характеры и Маски	192
Специализация	199
Атрибуты	200
Физические атрибуты	200
Социальные атрибуты	202
Ментальные атрибуты	205
Способности	207
Навыки	216
Познания	224
Дополнения	232
Союзники	233
Контакты	233
Высокое положение	235
Слава	235
Последователи	236
Влияние	237
Наследие	238
Наставник	239
Договоры	240
Совершенство	240

Ресурсы	241
Добродетели	242
Вера	244
Расхождение Веры.....	244
Проявление	244
Иерархия эрехов	245
Получение Веры.....	246
Жатва	246
Договоры	246
Мука.....	247
Сила воли.....	249
Расхождение Силы воли.....	250
Здоровье.....	251
Опыт.....	252
Баллы опыта	253
❖ Глава 7. Глаза Огня	257
Власти и Князя.....	257
Нарушенные клятвы	257
Врожденные способности	261
Общие Знания.....	264
Дьяволы (Шамару).....	268
Кнуты (Ашару).....	278
Преступники (Аннунаки).....	288
Изверги (Зеберу).....	299
Осквернители (Ламмасу)	309
Пожиратели (Рабису).....	318
Убийцы (Халаку).....	327
❖ Глава 8. Правила	341
Основные правила	341
Время.....	341
Простые действия	342
Сложность	344
Успешные и неудачные броски, провалы	345
Составные действия	348
Золотое правило	349

Разновидности действий.....	350
Примеры бросков.....	350
Принятая терминология	351
❖ Глава 9. СИСТЕМА.....	356
Системы действий.....	356
Автоматические действия	357
Физические действия	358
Проявления Силы.....	360
Социальные действия	363
Интеллектуальные действия.....	365
Боевые системы.....	366
Описание места действия.....	367
Виды сражений.....	367
Краткое описание системы боя.....	370
Типы повреждений	370
Поглощение.....	371
Броня.....	371
Маневры в бою.....	372
Термины, используемые при описании маневров.....	374
Маневры в ближнем бою.....	375
Маневры в бою на дистанции.....	378
Возможные сложности	381
Холодное оружие	381
Броня.....	382
Маневры в ближнем бою.....	382
Маневры в бою на дистанции.....	383
Огнестрельное оружие	383
Здоровье.....	384
Таблица здоровья.....	384
Недееспособность	385
Время излечения поверхностных повреждений	389
Время излечения летальных повреждений.....	389
Дополнительное правило: Крупные сражения.....	390
Состояние Благодати	390

Вера	391
Жатва Веры	392
Предложенная Вера	393
Перебор	394
Взаимодействие с людьми	395
Наделение слуг силой	396
Потенциал Веры	396
Призыв Божественных сил	398
Проявление	399
Вера как оружие	400
Освященная земля	400
Благословленные и освященные предметы	401
Молитвы	401
Взаимодействие с проклятыми	402
Вызов и подчинение	404
Смертные заклинатели	406
Жизнь и Смерть	407
❖ ГЛАВА 10. ИСТОРИЯ	419
Начало	420
Ограничения, налагаемые смертными телами	422
Стили игры	424
Создание хроник	425
Дьявол кроется в деталях	427
В огне	430
Обращения и история	432
Создание историй	432
Примеры историй	436
Введение новых персонажей	438
Как рассказать историю	438
Заповеди	440
❖ ГЛАВА 11. ПРОТИВНИКИ	443
Иудовищные демоны	443
Дьяволы	443
Кнуты	445
Преступники	447

Изверги.....	449
Осквернители.....	450
Пожиратели.....	452
Убийцы.....	454
Экзорцисты.....	455
Меч Завриила.....	458
Истинно верующие.....	461
Воры из Тьмы.....	464
Слуги Привязанных к Земле.....	466
Убийца.....	466
Идеалист.....	468
Оккультист.....	471
Серый кардинал.....	472
Разрушитель.....	474
Охотничьи отряды.....	476