

Apocalypse Now in Rome



ПРОЛОГ: НОВЫЙ ДОМ

В потаенных уголках Земли они спали на протяжении многих веков, мечтая о том дне, когда смогут пробудиться. В древности им поклонялись жители огромных империй, Они правили из храмов, заваленных черепами, от которых эхом отражались нестройные речитативы верных почитателей, завлекающие человечество на путь рабства и упадка. Привязанные мечтали о мире, где люди существуют только для того, чтобы снабжать энергией своих бессметных господ и жертвовать им души. И вот их время пришло.

Пробуждение Древних

В книге «Привязанные к Земле» рассказывается о происхождении, истории и возможностях этих чудовищных духов, которых в прошлом считали богами и которых изуродовали долгие века поклонения и самозабвенных жертвоприношений. Они уже не ангелы и даже не демоны, они — ужасные порождения божественной энергии и самых темных человеческих душ.

Оригинальное название — *Demon: The Earthbound (2003)*

Перевод — *Привязанные к земле*

Авторы: *Matthew McFarland, Patrick O'Duffy, Kyla Ward, Chuck Wendig, Michael Lee, Carl Bowen, Pauline Benney, Jeff Rebner, Ken Meyer Jr., Vince Locke, Drew Tucker, Jason Alexander, Marko Djurdjevic, Tom Ваха*

Перевод: *Анна Шубина*

Оформление: *Deltair wod.su*



К тому времени, как я добрался до места, кровь у нее шла уже довольно долго, и лицо ее приобрело жутковатый бледный цвет. Но она все же смогла улыбнуться мне. Может быть, она бы обняла меня, но вынуждена была зажимать рану на бедре.

Огнестрельные ранения – вещь очень хитрая. Когда я работал на «Скорой помощи», - точнее, когда Рой работал на «Скорой помощи», - ему довелось увидеть женщину, которая выстрелила себе в висок и только повредила зрительный нерв. Она ослепла, но осталась в живых. А тут передо мной дамочка с пулей калибра .22 в бедре, и она вот вот-вот истечет кровью до смерти. Порою ружья выкидывают такие фокусы, что ни в каком фильме не увидишь.

Она улыбалась мне. Это была улыбка бармена, который знает ваше имя и ваш любимый напиток. Она думала, что я пришел ей на помощь.

Труднее всего было смотреть ей в лицо в тот момент, когда я достал пистолет и снял его с предохранителя. Нажимая на курок, я отвел глаза. Я в любом случае не промажу – не с такого расстояния. Она не произнесла ни слова. Она была слишком напугана.

Когда я снова взглянул на нее, ее лицо не изменилось. Она казалась грустной, потому что я предал ее, а она считала меня другом. Когда тот, кого ты собираешься пристрелить, злится на тебя – это одно. Гнев порождает гнев. Но печаль порождает печаль.

Я сидел рядом с ее телом. Пистолет выпал из разжавшихся пальцев. Чувствовал я себя отвратительно. Мне хотелось плакать. А потом я услышал нечто.

Блейзиэль. Это не голос. Не совсем голос. Больше это похоже на осколок льда, впившийся мне в мозг.

М-мать.

Блейзиэль.

Я не обращал на него внимания. Это не просто, но сейчас он использовал мое Небесное Имя, а не Истинное. У меня было несколько секунд, чтобы передохнуть. В такой малости он мне не отказал.

* * *

Женщину, которую я предал, звали Пита Манн. Из-за этого имени она немало натерпелась в жизни. *Забавно, ты совсем не похожа на Манн.* Как смешно. К тому времени, как я – или Рой – встретился с ней, она на такие подделки почти не реагировала. Она почему зря расходовала свой талант. Она делала превосходные стеганные одеяла и тому подобные вещи и продавала их в парке. Она клеила конверты, разносила документы и бралась за любую другую работу, которая позволяла ей свести концы с концами. Квартирка у нее была убогой, но она была *счастлива*.

Пита не была невинным ангелом, если уж на то пошло. Одним из источников ее доходов были съемки в порнофильмах. Снималась она нечасто (сейчас на рынке спросом пользуются студенточки, которые выглядят младше 21 года, а Пита в свои лучшие дни могла сойти разве что за двадцатипятилетнюю), но все же время от времени она получала предложения то от одного, то от другого продюсера. По большей части она заменяла заболевших или накачавшихся наркотой актрис. Пита не была похожа на девушку с обложки. Она приходила, снималась в эпизоде и старалась получить от этого как можно больше удовольствия. Пару раз мы говорили об этом. Смущения она не испытывала. Мало что могло смутить Питу.

Она была из тех людей, которые были мне нужны. Сильная, счастливая, надежная, одаренная. Я пришел в парк, чтобы найти кого-нибудь, у кого была семья. Пита продала мне самодельный «ловца снов» с куском янтаря в середине, а позже мы заключили сделку. Она была тем человеком, которого я искал.

Или, точнее, которого *он* искал.

* * *

Блейзиэль.

Я наконец сдался. Что?

Она мертва?

Разумеется, она мертва. Ты ведь этого хотел?

Голос в моей голове замешкался с ответом. Может быть, он раздумывал, не двинуть ли меня посильнее за мою грубость. Я знаю, что, приди к нему такая идея, он сумел бы вывернуть меня наизнанку.

Возвращайся ко мне. Здесь становится небезопасно.

Я не ответил. Но в тот же момент вскочил на ноги. Я выскочил за дверь и уже спускался по лестнице, когда этот хренов ублюдок снова дотянулся до меня. *Возвращайся, Блейзиэль!*

Я уже иду, господин. Я просто не мог прервать связь. Это вам не телефон. Приходилось ждать, пока хозяин не отпустит меня, а до тех пор я не мог думать свободно. Я попытался сосредоточиться на том, что сейчас делаю. Выйти за дверь. Кивнуть бездомной женщине с тележкой. Ключ в замок зажигания. Еду к хозяину.

Так он не сможет почувствовать, насколько сильно я его ненавижу. Надеюсь, что не сможет.

* * *

Когда Пита и я заключили сделку, все, чего ей хотелось, так это чтобы люди покупали ее поделки. Для меня – ничего сложного. Она была талантлива, и я лишь слегка усилил ее талант. На следующей неделе она наделала безделушек такой потрясающей красоты, что люди просто не могли не купить их.

Я навешал ее каждые несколько дней. Это соответствовало плану. Мне приходилось делать вид, что между нами существуют обычные отношения – обычные для демона и раба, я имею в виду. Я не знал тогда, зачем, но начал думать, что это как-то связано с Итурией.

Итурия и я вместе работали до войны. Я создавал пути, а она – назначения. Творец Бесконечных Путей и Ангел Благословенного Возвращения. Блейзиэль и Итурия. Когда Адам и Ева отправлялись на охоту, мы делали так, чтобы им было куда идти, а затем следили за их благополучным возвращением. А затем появился Люцифер с его блестящими идеями, началась война... ну и так далее.

Когда начались битвы, я и Итурия оказались в разных местах, но мы никогда не забывали друг о друге. Потом мы все оказались в Аду, и однажды кто-то, кто знал мое Истинное Имя, сумел вырваться наружу. Еще позже врата и в самом деле отворились, и я, Творец Бесконечных Путей, вселился в тело трусливого алкоголика, который после пяти лет работы на скорой помощи породнился с бутылкой и так и не смог преодолеть тягу к выпивке. Поначалу я вообще не думал об Итурии. Возможно, это было самой страшной моей ошибкой.

Попроси я ее о помощи – и, может быть, до сих пор я был бы сам себе хозяин.

* * *

Я знаю, как быстрее всего пройти по городу. Я прохожу половину пути к убежищу моего господина за время, за которое какой-нибудь Джо успеваешь повернуть за угол. Участие в разработке самого принципа

дорог имеет свои преимущества: не приходится тратить много сил на то, чтобы обойти его. С другой стороны, у вас не остается времени на раздумья в автомобиле.

Он разорвал связь, как только я включил радио. Я пытался понять, чего он от меня хочет. Лита мертва, и он знает, как я жалею о том, что пришлось ее убить. Не то чтобы его интересовали мои чувства – он знает, что я буду верен ему, знает, а не предполагает. Он знает, что я подчиняюсь ему, потому что у меня нет другого выхода, потому что иначе он уничтожит меня. Единственное, что помогло мне продержаться в Безане, – это осознание моего «Я». Любовь Итурии, любовь Бога, любовь людей, любовь к работе – некоторое время я цеплялся за них. Ненависть и гнев поддерживали меня немного дольше, но к ним быстро привыкаешь. Под конец я мог выносить Ад только потому, что я *был*. А затем появилась большая дыра, бац – и вот он я, в теле Роя Дерри.

У меня до сих пор пересыхает во рту, когда я прохожу мимо баров. Сухость проходит быстро, но она не дает мне забыть, что Рой тоже не хотел прекращения *бытия*.

Я добрался до убежища господина. Описанию оно не поддается. Некоторые Привязанные, как я слышал, не чураются пышности. Им хочется, чтобы их реликварии были заметны – музейные экспонаты, статуи на городских площадях, все в таком роде. Мой господин склонен к паранойе и таинственности, он не хочет, чтобы все подряд видели, где именно покоится его сущность. Поэтому я мало что знаю о нем. У него должна быть своя секта, но я ни разу не видел ее. Я не знаю, к какому Дому он принадлежит. Я не знаю его имени и, что более важно, я не знаю, как ему стало известно мое имя.

Все, что я знаю, так это что у него есть замысел, и я являюсь частью этого замысла, поэтому-то он и искал меня. Он нашел меня влачащим жалкое существование в Большом Яблоке и переманил к себе. Поначалу я решил, что он просто хочет, чтобы я помог ему разобраться в том ребусе, в который превратился мир, но вскоре выяснилось, что он прибегает к мне для более специфических дел. Не знаю уж, для каких.

После того, как поделки Литы стали пользоваться популярностью, господин заставил меня слегка поработать над ними. Я выбрал самые причудливые из ее работ – не самые красивые, но те, в которых ярче всего отразилась ее индивидуальность, – и влил в них немного энергии. Не много – в отличие от своих собратьев-Аннуаков я не мог изготавливать пылающие мечи и летающие автомобили, но достаточно для того, чтобы «ловцы снов» выглядели успокаивающе. Мне надо было поставить на вещах свою метку и имя, которые стали бы маячком для падших. Хозяин хотел использовать меня в качестве наживки, чтобы посмотреть, кто клюнет. Сейчас я думаю, что кто-то повелся на его уловку, но сам я, как ни странно, никого не видел.

Мне нравится думать, что он все объяснит мне, расскажет мне о своих планах, но едва ли это случится. Я для него – червяк на крючке, и пока что ему удастся ловить рыбку, не теряя наживки. Неплохо, что тут скажешь, вот только вернет ли рыбак червяка в сад просто потому, что рыбы того не съели? Вряд ли.

В любом случае, Лита перестала участвовать в съемках и полностью сосредоточилась на рукоделии. Я время от времени навешал ее. *Странные клиенты, Лита? Ну, вроде меня? Нет? Хорошо, увидимся на следующей неделе. О, какое симпатичное одеяло. Дай-ка мне взглянуть на него поближе. Но сегодня все было по-другому.*

Я пришел на то место в парке, где обычно стояла Лита, но ее там не было. Я не придавал этому особого значения и просто отправился к ней на квартиру. Постучал в дверь. Дверь у нее дрожала от малейших прикосновений. Один удар в полсилы – и она разлетелась бы в щепки. Я иногда подумывал, что дверь надо бы укрепить; было бы досадно, если бы кто-нибудь проследил за Литой от парка и ограбил ее.

Она не ответила на стук, но мне показалось, что я что-то слышу. Я потянул за ручку – дверь оказалась не заперта, поэтому я вошел и огляделся. В комнате царил беспорядок, но для Литы это было привычным

делом. Она была художником, а значит, все ее жилище было завалено обрезками тканей, разными припасами и потерянными иголками, которые только и ждут, когда же можно будет вонзиться вам в пятку – это если вы по глупости снимите обувь. Я позвал Литу и ничего не услышал в ответ. Вся ситуация начинала меня раздражать. Не то чтобы я беспокоился о Лите – я уже давно не страдаю излишним гуманизмом, - но, случись с ней что, и господин обвинит меня. Он не имеет ни малейшего представления об опасностях большого города и о том, как сложно следить за одним человеком среди всей той биомассы, что наполняет Нью-Йорк.

Представьте себе, каково это – работать на начальника, который знать не знает, какой сейчас год или как ты выполняешь свою работу, но хочет, чтобы к своим обязанностям ты относился с полной ответственностью. Так сильно хочет, что готов убить тебя в случае провала. Знаете, как такое отношение отражается на вашем состоянии? Оно отлично вас мотивирует, вот что. Я не знал, что он сделает, если я потеряю Литу, поэтому начал искать ее. Но Лита не оставила мне записки, где объяснила бы, где она и нужна ли ей помощь, поэтому искать ее пришлось своими методами. Я сорвал со стены портрет Литы и сосредоточился на нем, пытаюсь понять, где она. Многие из нас, из «Преступников», не могут делать таких вещей, но между Итурией и мною не было тайн. Я вспомнил, чему она учила меня. Ну и сам я кое-что знал о местах и перемещениях.

Я увидел тонкий голубой луч, протянувшийся от портрета к двери. Я уже приготовился идти по этому лучу, когда день мой резко изменился к худшему.

Блейзиэль.

Что? Я пожалел о тоне вопроса. Знаете, как тяжело думать учтиво? Он огнем опалил мои нервы в знак неудовольствия, но я устоял. **Прошу прощения, господин.**

Найди свою рабыню и убей ее.

И на этом он прервал связь. Я простоял там около минуты, прислонившись к стене и пытаюсь оправиться от боли и удивления. Убить Литу? Почему? Приказ казался полной бессмыслицей. Я не так уж много получил от договора с ней, верно, но *убивать ее?*

Я знал, что что-то происходит помимо меня, что-то, о чем я не знаю. Лучшее, что я мог сделать, как мне тогда показалось, это найти Литу и попытаться расспросить ее до того, как я убью ее. Может быть, она знает больше, чем говорит.

По голубой нити я прошел к Лите. Я нашел ее под мостом в нескольких милях от дома. Когда я увидел ее, она истекала кровью... но об этом я уже говорил.

* * *

Рядом со ступеньками, ведущими в здание, где обитает мой хозяин, сидит в инвалидном кресле какой-то парень. Одно время я считал его сектантом или вахтером, потом решил, что он - просто бездомный капека, которому чем-то приглянулось это место. Не знаю уж, как можно охарактеризовать мир, в котором бездельники прекрасно себя чувствуют менее чем в 30 футах от такого злого и могущественного существа, как мой хозяин.

Шапочка закрывала его лицо. Сегодня он не просил у меня мелочь, и меня это настолько удивило, что я остановился и внимательно посмотрел на него.

Он мертв. Более того, кожа его обвисла, а плоть стекла к бедрам и свешивается по краям кресла. Пахнет он не хуже, чем обычно, но скоро запах изменится.

Я посмотрел на дверь. Ручка была на месте, но я не знал, когда ею пользовались в последний раз. Я потянул за нее; дверь была не заперта. Я чуть не дал деру – хозяин *никогда* не оставил бы дверь незапертой, если бы у него были силы закрыть ее (а силы у него были), но тут вернулся голос.

Блейзиэль.

Да, господин?

Я хочу, чтобы ты унес меня отсюда.

Он прервал контакт. Странно, очень странно. Обычно он сохранял связь минуты на две. Я вошел в здание, закрыл за собой дверь и осмотрелся. В конце концов, я еще *ни разу* не видел реликвария своего хозяина.

Коридор с пятью дверьми. Четыре из них заколочены досками, пятая кажется поломанной. Он должен быть за одной из заколоченных дверей; выломанная дверь – это приманка, ловушка для дураков. Я не могу обратиться к господину, потому что не знаю его имени. Я смотрел на двери, пытаюсь решить, какая из них мне нужна, когда почувствовал у себя в голове какое-то шевеление. Это был не призыв, а скорее оклик, ментальное «*Эй, ты!*». Я посмотрел вверх.

В потолке была трещина, сквозь которую был виден металлический блеск. Я уже знал: чем бы это ни было, но эта вещь, покрытая гнилью и штукатуркой, была реликварием моего хозяина.



И знаете, что хуже всего? Тот неконтролируемый прилив *верности*, который я ощутил при взгляде на него.

Я огляделся в поисках табуретки или чего-нибудь подобного. Я не мог дотянуться до потолка, но мне нужно было разбить штукатурку и освободить то, что было временным телом господина. Помощи он мне не предложил.

Я ногой выбил одну из заколоченных дверей и отскочил в сторону. Ничего. Никаких ловушек, по крайней мере, таких, что срабатывают при открытии двери. Я заглянул в комнату; она была пуста. Окна заколочены. Какой-то мусор на полу – может быть, *в нем* и спрятана ловушка. Ничего, на что я мог бы встать.

Я выломал вторую дверь. Почти то же самое. Одежда на полу, следы в пыли – наверное, крысиные. Комната почему-то казалась теплее предыдущей.

Третья дверь была с ловушкой, но я отскочил в сторону до того, как прозвучал выстрел из обреза. Я не уверен, но, кажется, я ощутил какую-то вибрацию в момент между щелчком взводимого курка и грохотом выстрела; может быть, хозяин показал мне ловушку как раз вовремя, чтобы я смог уклониться. Его не назовешь хорошим парнем, но если я лишусь тела, он не сможет никуда перебраться.

Наконец мне это надоело. «Господин», - сказал я вслух. – «Я не могу спустить Вас, так как не могу до Вас дотянуться. Помогите мне».

Тон моих слов никак не способствовал самосохранению. Я говорил зло и нетерпеливо. Общась с более сильными демонами, *никогда* нельзя

проявлять злость и нетерпение. Они провели на Земле несколько веков, у них было время, чтобы поверить, что они – самые могущественные и важные обитатели мироздания, и им не нравится, когда их силу и значимость ставят под сомнение. Я оказался на коленях еще до того, как понял свою ошибку. Хозяин смял мою душу, как скульптор мнет комок глины, и вынудил смертную оболочку Роя принять то, что некогда было моей ангельской формой.

Я видел, как мои руки начали светиться – сначала ладони, как и всегда. Это все равно, что смотреть, как кто-то оперирует твою ногу под местным наркозом: очень интересно и, если ты даже и не чувствуешь ничего, все равно кажется, что тебе больно. Свечение, зародившееся на ладонях, охватило все руки, тонкие полоски белого света освещали мое – Роя – тело. Мои чувства обострились. Я мог ошущать запах гнили, исходящий от здания, и дым от выстрела. Я чувствовал, как пахнет кровь Литы – пятно на моем ботинке, я чувствовал вонь мертвеца на улице.

Поначалу я не понимал, что он пытается мне доказать. Как и большинство моих собратьев, я не имел крыльев: мы, Анту, знаем, куда мы идем, нам не было нужды летать, даже во время войны. Но боль становилась все сильней, и я понял, в чем дело. Плоть на кончиках пальцев потрескалась, давая прорасти блестящим, сине-черным когтям. Обычно у меня не было когтей. Моя душа была создана иной.

Но он знал мое Имя, и я был подобен глине в его руках.

Задыхаясь и цепляясь когтями за стенку, я подполз к трещине и расковырял штукатурку. Под ней была спрятана потускневшая серебряная маска. Я не знал, сколько ей лет и к какой культуре она принадлежит, и уж совсем не представлял, как она оказалась здесь, в Нью-Йорке, замурованная в перекрытие многоквартирного дома. Я извлек ее из трещины, и наградой мне стал дождь из тараканов. Я упал вниз и прислонился к стенке, сползая на пол; мое похищенное тело плавилось, принимая привычные формы. Обычно в последнюю очередь пропадало свечение на ладонях, но на этот раз последними исчезли когти.

Господин не обращался ко мне, но он был так близко, что я чувствовал его желания. Он был возбужден. По какой-то причине он решил сменить место, но только не из-за страха. А значит, один из его замыслов был успешно реализован, и теперь ему остается только подобрать концы. Я ждал, что он прикажет мне поджечь дом. Может быть, именно поэтому хозяин и дал мне время на отдых.

Сидя там, у стенки, я на какую-то долю мгновения почувствовал умиротворение. И, как ни странно, это ощущение избавило меня от изрядной доли дерьма. Я выпрямился и осмотрелся, переводя взгляд от двух так и не тронутых дверей на адскую маску рядом с собой, а потом – на след от выстрела на стенке. Откуда пришло это чувство? Это дом моего господина, существа, которое хранит ключи от моей души... А если бы и не так, его сущности это все равно не изменит – никто не имеет права чувствовать себя спокойно, находясь рядом с ним. Но на какое-то мгновение мне показалось...

Домой.

О, нет!

Я вскочил на ноги и отодрал последнюю доску от выбитой мною второй двери. Одежда на полу, и следы в пыли, но это свежие следы. Что-то сегодня произошло в этой комнате. Я схватил одежду и понял, что она разорвана в клочья и пропитана кровью. Джинсы, свитер... и обрывок стеганого одеяла. Я не опознал одежду, но одеяло я узнал. Его сшила Лита. Я влил в него силу, сделал его теплее и уютней, таким, каким и должно быть одеяло. А затем Лита продала его.

Я упал на колени, потому что я знал, что случилось с тем, кто купил одеяло. Когда-то, давным-давно, он придумал понятия «безопасность» и «дом». Оставив позади бесконечные ужасы Ада, он – она – стремилась к комфорту и уюту. Она искала меня и нашла одеяло, на котором стояла моя «подпись». Она учила поиску

меня, Творца Бесконечных Путей, и смогла найти того, кто сшил одеяло, найти демона, влившего в одеяло силу, и жуткого хозяина этого демона... но не в таком порядке.

Чего хочет мой хозяин, с его-то паранойей? Он хочет безопасности. А как лучше всего найти безопасное убежище? Спросить ангела, который *первым представил себе безопасность*. Но так как ангел будет знать о твоём безопасном убежище, надо этого ангела...

О Господи, нет!

Блейзиэль.

Да, господин? В «гопосе» моем не было гнева. Во мне самом не было гнева. Может быть, позже он и придет, но сейчас я чувствовал себя использованным и брошенным. Наверное, на моем лице было такое же выражение, как на лице у Литы перед тем, как я застрелил ее. Я подумал, что он собирается убить и меня.

Отнеси меня туда. Он наполнил мой разум образами. И тогда я понял.

Он знал, где он будет в безопасности, но не знал, как добраться в то место. Он поглотил Ангела Благословенного Возвращения, чтобы найти безопасное место, но ему был нужен я, Творец Бесконечных Путей, чтобы попасть туда.

Он не доверял мне и не собирался передо мною извиняться, даже солгав мне. У него и в мыслях не было рассказать мне о своих последователях, или о том, почему Лита уже умирала, когда я нашел ее, или о том, как ему удалось заманить Итурию до того, как она встретила меня. Может быть, я никогда не узнаю ответов на эти вопросы.

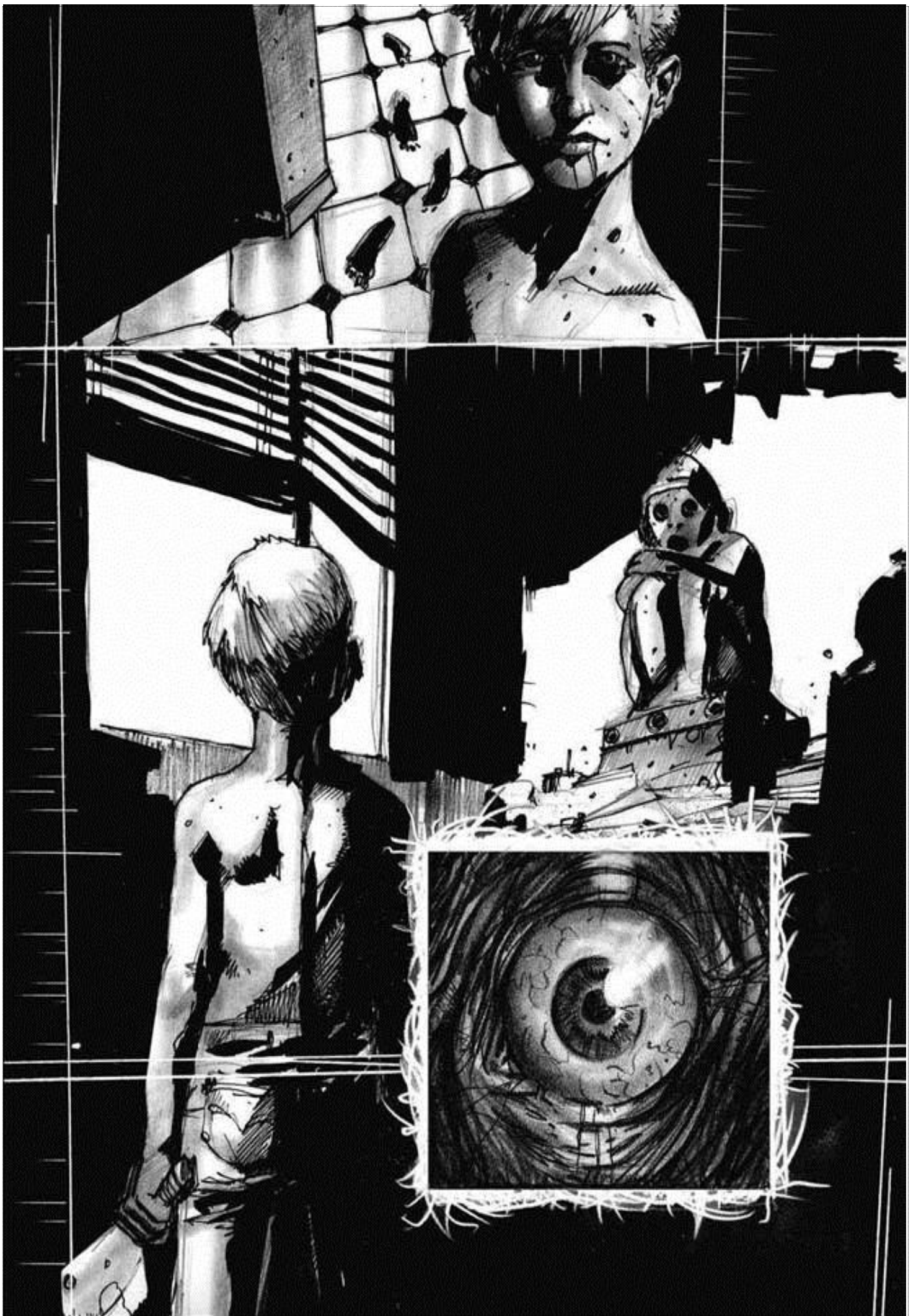
Подобно зомби, я прошел в коридор, подобрал серебряную маску и вышел в дверь, по-прежнему сжимая в руках кусок одеяла. Я все еще *чувствовал* в нем Итурию – или, точнее, Итурию и себя. Как долго удастся мне сохранить это чувство?

Я сунул маску за пазуху и направился к новому обиталищу моего хозяина. Я знал, что произойдет, когда мы доберемся туда, - как и Итурия, я слишком много знал, чтобы хозяин мог чувствовать себя в безопасности.

Выйдя на улицу, я заметил в паре домов от себя спуск в метро. Хозяин не обратил внимания на то, что я прошел мимо автомобиля и начал спускаться по ступенькам. Он знает, что мы направляемся домой. И в чем-то он прав.

Он ничего не знает о метро, не понимает, как оно работает. Он не выразил удивления, когда я соскочил с платформы и оказался на третьем рельсе. Я знал, что должно случиться; Рой в свое время видел немало тел, лежащих на путях. Я не знаю, сколько вольт проходит через этот рельс, но я уверен, что напряжения хватит для того, чтобы расплавить старинную серебряную маску.

Очень скоро мы окажемся дома.



ВВЕДЕНИЕ

Первым страх породил богов.

- Петроний Арбитр

«Демоны: Привязанные к Земле» - это основной источник по главным врагам в игре, которые станут противниками персонажей, описанных в «Демомах: Падаших». Если персонажи «Демонов» - это падашие ангелы, равно способные как к добру, так и к величайшему злу, то Привязанные — это законченные чудовища. Долгие века раболепного почитания так сильно исказили их, что они уже ничем не напоминают демонов, которыми были когда-то. Можно сказать, что они — ставшие явью самые страшные ночные кошмары, наделенные силой и могуществом ангела. Они не люди и не демоны, они нечто гораздо худшее. Наша книга содержит информацию, необходимую Рассказчику для создания и описания этих чудовищ, которые будут главными противниками героев хроники. При желании Рассказчик может создать хронику, полностью посвященную Привязанным, в которой игроки будут отыгрывать демонов, поработанных Привязанными, или же возьмут на себя роль самих Привязанных.

Природа Зверя

Привязанные к Земле — это могущественные демоны, освободившиеся из Бездны тысячи лет назад благодаря человеческому волшебству. Сойдя с ума после тысячелетий страданий в Аду, они создали кровавые культы и безумные религии, распространившиеся по всему древнему миру. Их конечной целью всегда было полное подавление людей, осквернение их коллективной души и окончательное подчинение человечества своей воле. Некогда они были ангелами, как и остальные демоны, но теперь Привязанные стали чудовищами даже по меркам падаших. Они стали воплощением ночных кошмаров, тех ужасов, что описывал Лавкрафт. Каждый из них лелеет отвратительные замыслы: переделать человечество по своему образу и подобию, изменив тем самым и все мироздание.

Пробудившись после возвращения падаших, Привязанные столкнулись с необходимостью восстанавливать свои культы и накапливать силу. Некоторые из них нашли потомков своих жрецов и учеников, некогда заключивших договоры, которые обязывали их служить Привязанным. Другие пользуются пороками современной цивилизации, наделяя силой тех, кто полон ненависти, алчности и безумия, и требуя взамен поклонения. Все они охотятся на недавно вернувшихся демонов и порабащают их, чтобы заставить служить своим целям.

Даже в прошлом, когда магия была могущественней, а Вера людей — сильнее, никто из смертных не мог полностью вместить в себя силы даже слабейшего из Привязанных, а значит, эти демоны не могли найти себе носителя среди смертных. Но они сумели связать себя со специально подготовленными реликвариями или местами силы, расположенными в удаленных местностях. Оттуда они руководили действиями своих приверженцев, являясь перед ними в различных пугающих обликах, чтобы передать свою волю. Иногда демоны овладевали разумами почитателей и напрямую управляли ими, но такое случалось редко и только в исключительных обстоятельствах, потому что мало кто мог выжить после такого вторжения. Как и падашие, Привязанные могли общаться со своими поклонниками, находящимися далеко от них, а их лишённые плоти дух мог странствовать на расстоянии многих миль от реликвария, если только у демона было достаточно сил для такого путешествия. Выполнив определенные ритуалы, последователи демона могли стать проводниками силы своего господина, что позволяло Привязанным влиять на события практически во всех частях земного шара.

Хотя Привязанные к Земле намного сильнее остальных демонов (и лучше знают современный мир), у них есть один существенный изъян: им требуется поклонение. Чтобы действовать, Привязанным нужно огромное количество Веры, а тысячи лет церемониального, формального поклонения сделали их зависимыми от ритуалов, поэтому они не могут получить Веру более доступными способами, как остальные падашие. Им нужны жрецы, молящиеся, ученики, струящиеся одеяния и страшные клятвы. Все это делает их сильным, но неуклюжим

противником, который медленно накапливает силы и которого практически невозможно остановить, когда он начинает действовать.

Тема

Темы «Демонов: Привязанных» можно назвать зеркальным отражением тем «Падших»: это порабощение, разрушение и вечное проклятие. Привязанные — страшные враги и злоеущие примеры того, во что могут превратиться падшие, не сумевшие совладать с Мукой. Короли Ужаса лишены жалости и сострадания, они существуют лишь затем, чтобы сокрушать души людей и превращать их в топливо для воплощения в реальность своего ужасного видения будущего. Их культы предлагают верующим силу и влияние, которые даже в самых смелых мечтах не представишь, но ценой за эту силу становится полное подчинение враждебному разуму Привязанного. Отношение Привязанных к простым демонам более прозрачно: ангелы Бездны для них не союзники и партнеры, но слуги, которых Короли Ужаса подчинили себе силой воли и властью Истинных Имен.

Привязанные оскверняют все, к чему прикасаются. В отличие от падших, которые стараются сдержать свою темную сторону, Короли Ужаса стремятся наполнить своей ненавистью все стороны жизни. Разрушая, они пытаются создать условия, которые помогли бы им достичь столь желанной цели — победить Господа и перекрыть вселенную. Еще сильнее, чем падшим, им нужно обратить Землю в Ад, переделать мир в соответствии со своими ужасными представлениями о реальности.

Но какими бы чудовищными и злыми ни были Привязанные к Земле, они — порождение людей и демонов. Семена их злобы таятся в душе каждого человека и демона, они олицетворяют собой то будущее, которое ждет всех, кто перестанет бороться со своей темной половиной. Привязанные — это воплощенное проклятие, ненависть побуждает их поглотить все, что их окружает, и увлечь за собой в забвение как можно больше душ. Падшие должны остановить их, хотя бы затем, чтобы доказать, что такая судьба — не единственное, что ожидает демонов на Земле.

Настроение

Настроение игры «Привязанные к Земле» — это нечто среднее между леденящим душу ужасом, паранойей и зарождающимся безумием. Привязанные — это древние духи, искажающие все, к чему приближаются, часто исподволь, но ощутимо. Они скрываются в тени, охраняемые и обслуживаемые тайными культами, среди членов которых можно найти представителей любого слоя общества. Их слуги повсюду, они наблюдают и ждут, пока их господин не отдаст им приказ. Повсюду можно встретить признаки заговоров, намеки на ужасные силы, стремящиеся поработить человечество. Каждая встреча с приближенными Привязанных дает понять, что падшие видят лишь одну часть грандиозного узора, который начал складываться сотни, а то и тысячи лет назад. Нравится это падшим или нет, но они — часть этого узора. Если падшие не попытаются остановить Королей Ужаса, те найдут, как именно можно в своих целях использовать недавно вернувшихся демонов. По всему миру группы слугителей Привязанных охотятся на возвращающихся демонов, выслеживая и беря в плен слабых и неподготовленных, или же возвращая их назад в Яму. Ангелы Бездны могут или вести с Привязанными суровую, незаметную войну, сражаясь за души людей, или подчиниться Королям Ужаса и вести жизнь рабов в безумном, отвратительном мире.

Как пользоваться этой книгой

Книга состоит из нескольких глав, каждая из которых описывает и поясняет тот или иной аспект игры. Помните, что самой важной «главой» игры было и остается ваше воображение. Не позволяйте книге сдерживать ваше творчество.

- ❖ **Глава первая: Дрожь Земли** рассказывает о величии и падении Королей Ужасов на протяжении всей истории человечества, начиная от последних дней Века Гнева, а также подробно повествует о делах Привязанных до их постепенного угасания, начавшегося в Средние века и в эпоху Возрождения.
- ❖ **Глава вторая: Высеченные из камня** — это подробный рассказ о действиях Привязанных после их пробуждения, о воссоздании и возвышении их тайных культов. Глава повествует о тактике, позволяющей им защищать своих почитателей и сопротивляться внешним угрозам (например, падишим или соперникам из числа Привязанных).
- ❖ **Глава третья: Пробуждение древних богов** содержит правила по созданию персонажа-Привязанного как для мастера, так и для игроков: новые Способности, Дополнения, Добродетели, ветви Знания, а также новые системы наделения силой рабов. Эта информация позволит мастеру создать отличных противников для игроков и внесет в игру разнообразие.
- ❖ **Глава четвертая: Запретное искусство** рассказывает о магических артефактах, которыми Привязанные могут одаривать своих приверженцев и с помощью которых они сеют разруху на земле. Также в этой главе содержится описание ритуалов, используемых исключительно Привязанными, и цитаделей Привязанных, которые мастер может ввести в игру.
- ❖ **Глава пятая: Введение игры** содержит советы и рекомендации по созданию и введению в хронику Привязанных к Земле, как в качестве противников, так и в качестве основных персонажей.
- ❖ **Глава шестая: Пришествие тьмы** приводит описания шести Привязанных к Земле, подробно рассказывая об их Дополнениях, размерах и особенностях их культов, их адских слугах и прочих характеристиках, в том числе Добродетелях и силах. Мастер может опираться на эти описания при создании собственных персонажей или ввести уже готовых Привязанных в свою хронику.

Источники

Истории о древних силах зла, пробуждающихся после вековой спячки, чтобы поработить человечество, часто становились сюжетами фильмов и книг. Ниже приводятся несколько источников, которые помогут создать образ Привязанного и описать его.

Рекомендуется пользоваться следующими книгами:

Мифы о Ктулху Г. Ф. Лавкрафта. Мастер, желающий создать убедительного персонажа-Привязанного, просто обязан ознакомиться с рассказами и повестями Лавкрафта. Особое внимание следует обратить на такие рассказы, как «Хребты Безумия», «Ужас в Данвиче», «Праздник», «Обитающий во тьме» и «Кошмар в Ред-Хуке».

Демоны, Джон Ширли. В романе Ширли крупная корпорация открывает путь на Землю нечеловеческим сущностям, враждебным людям. Эту книгу трудно отнести к жанру ужасов, но в ней хорошо показано, как чужеродный разум проникает в сознание человека и подавляет его.

Из Ада, Алан Мур, Эдди Кемпбелл. В книге рассказывается о таинственных хитросплетениях языческих религий, таящихся за современными структурами, и о пугающих ритуалах, с помощью которых поддерживается их власть.

Призрак дома на холме, Ширли Джексон. Роман Джексон остается одной из самых лучших книг о населенных духами домах, так как в нем не описываются чудовища и ужасы, но лишь даются намеки на их существование. Фантазия читателей завершает дело.

Оно, Стивен Кинг. В увесистой книге Кинга рассказывается о злобной сущности, просыпающейся каждые 30 лет, чтобы привести в ужас маленький городок в штате Мэн. Отличный пример действий Привязанного.

Песнь Кали, Дэн Симмонс. Роман Симмонса содержит одно из самых впечатляющих описаний сверхъестественной силы (сверхъестественной, да?), которая постепенно проникает в современную жизнь, в данном случае — в жизнь бедных, полных жестокостей кварталов современной Калькутты.

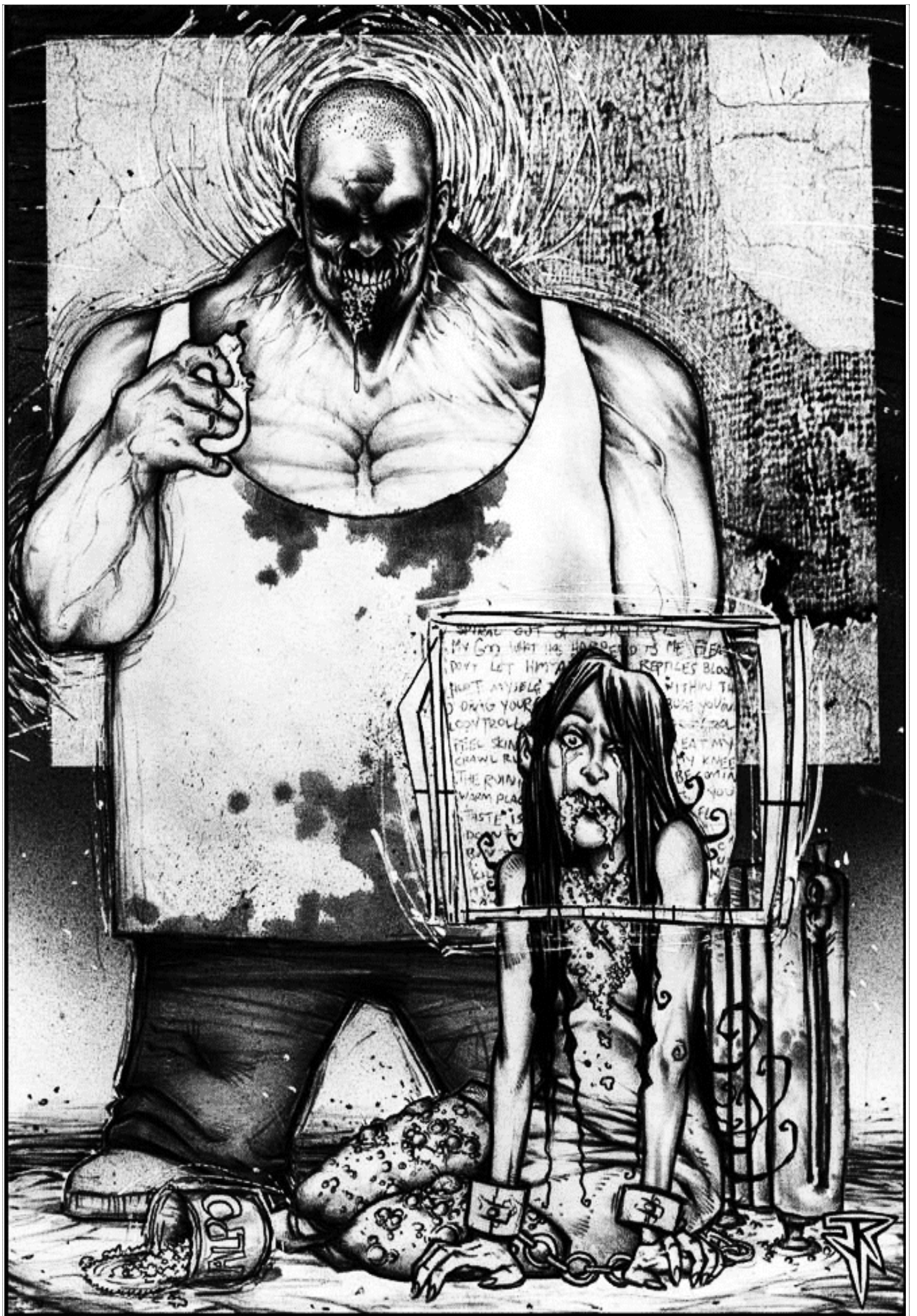
Повелители Мечей (трилогия), Майкл Муркок. Чтобы понять, как именно привязанные видят будущее мира, прочтите эти фантастические романы о Коруме Алой Мантии. Три Повелителя Мечей — отличные образчики персонажей, склонные к распространению своей философии.

Рекомендуемые фильмы и телепрограммы:

«Восставший из Ада» и «Восставший из Ада-2». «Восставший из Ада» Клайва Баркера хорош, но «Восставший из Ада-2» - это отличный источник информации по Привязанным. В нем выведен Левиафан, злобный, враждебный бог, который ни в чем не похож на человека. Он изменяет своих служителей, выполняя самые странные их желания.

«Тысячелетие», сериал. Примерно 50% серий «Тысячелетия» могут стать источниками вдохновения при создании Привязанного. Сериал полон ужасных тайн, он создает атмосферу обреченности. Особое внимание рекомендуется обратить на эпизоды с Люси Батлер.

«Дочь Дьявола», студия «Хаммер». В этом фильме Кристофер Ли играет главу одного из самых отвратительных культов, известных человечеству. У демона в фильме есть свои планы по переделке современного мира.



SPIRAL GOT A...
MY GOD WHAT HAS HAPPENED TO ME...
DON'T LET HIM... REPTILES BLOOD
I'M NOT ABLE TO... WITHIN THE
I DON'T WANT YOU... BECAUSE YOU'VE
LOST CONTROL... I CAN'T CONTROL
FEEL SKIN... EAT MY
CRAWL RUN... MY KNEES
THE RUIN... BE ANIMAL
WARM PLACE... YOU
TASTE IS...
DE...
K...
A...

Га-Горид с восхищением смотрел на белесые язвы, проступившие на бедрах девушки. Ему хотелось попробовать их на вкус, но все же он сдержался. Вместо этого он швырнул в девушку открытую банку с содачьи кормом «Арло»; банка попала пленнице в зрудь, пачкая и без того покрытую пятнами длузку. Девушка вздрогнула, дернула за цепи, приковылавшие ее к батарее, и начала плакать.

«Хнык, хнык, хнык», – передразнил ее Га-Горид змусавым волосом. – «Вот тебе, ареданая змсеючка. Жри давай содачью хавку. Это тебе на обед».

«Жит», – всхлинула девушка, – «Что с тобой случилось? Ты всегда был такой тихий. А не...», – закончить она не смогла. Ей не хватало слов.

«Не Жит», – ответил он, пожимая плечами. – «Жит повид в аварии, сучка. Может, тебе следовало получше относиться к нему и его ареданой рогинке, а?» Он смотрел, как она пытается содрать содачий корм с длузки. Поначалу он содирался расхохотаться, но потом понял, что ему это наскучило. «Мне это надоело. Ты похожа на испорченного реденка или на мартышку шарманщика. Но ты не можешь плясать, как надо. Не знаю уж, чем ты так привлекла Жита». Сжав руку в кулак, он алудоко вонзил себе в ладонь пожелтевшие ногти. Кровь потекла на арязный ковер.

«Пожалуйста...», – сказала она.

«Пожалуйста что?», – он смотрел на цепочку с крестиком у нее на зруди, под комками корма. – «Почему ты не сдается? А бил тебя. А трахал тебя. А связал тебя и заставил смотреть, как я измываюсь над друзьями людьми, друзьями студентами. Давай, сдавайся. Склони голову и произнеси молитву. Он насылал на тебя сны, так? Показывал, что он такое, я уверен. Главный завоеватель, не иначе. Он уже показывал тебе Бездну? Покажет. В нем много чего можно рассказать. О том, что он делал. О том, что делали друзья. И этово полново дерьма мира есть другая история, и он – ее часть. А видел, на что он способен. Когда горел Рим, его люди были там».

Жит – Га-Горид – вытащил из кармана зрушу и вонзил в нее зуды. Но погдородку потек сок. «Он способен на все. Вот, например, эта зруша. Он входит в тела людей и заставляет их мозги кипеть, и все ради того, чтобы почувствовать вкус зруши. Здоробо».

«Почему... ты...», – и снова она не смогла закончить фразы. Вместо этого она закричала, размазывая погдородком корм по зруди.

«А – Змею Алы. Но Авагон? Он – Владыка Алы, детка. Лучший. Самый классный. Король Элеис, понятно? Со временем он тебе много чего еще покажет. Ты ему нравишься. Но мне, ты – кусок бесполезного мяса, но он всегда получает то, что хочет. Когда ты узнаешь о нем побольше, ты передумаешь». На этот раз он и в самом деле рассмеялся: «Обещаю, ты не станешь озлядываться назад, сестренка».

Он отступил от нее, чтобы полюбоваться на ожоги и язвы у нее на ногах. В животе у него задурчалло. Все-таки надо попробовать, решил он. Зачем же отказываться от деликатесов?

ГЛАВА 1: ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

Когда-то звезды занимали благоприятное положение, и они могли, проплывая по космическим безднам, переходить из одного мира в другой, но потом звезды расположились худо, и их жизни настал конец. Но и не будучи живыми, они никогда не умирают до конца.

- Зов Ктулху, Т. Ф. Лавкрафт.

Мир, в который вернулись падавшие, мало похож на разрушенный рай, некогда известный им. В отсутствие падавших — и, как оказалось, Небесных сил, — люди расселились по всему миру, отыскивая новые источники энергии и пытаясь объяснить пугающие загадки бытия. Со временем некоторые маги решились на исследование нижних пределов Мироздания, расположенных совсем рядом с Бездной. Сущностям, которых эти маги вызвали из великой тьмы Ямы, поклонялись как богам, получая в ответ на молитвы чудовищную силу и способности. Эти демоны, позже известные как Привязанные к Земле, начали долгую борьбу за преобразование мира в соответствии со своими мрачными замыслами. Затаившись в заполненных тенями и бликами факелов храмах и священных рощах, разбросанных по всему миру, Короли Ужаса управляли волнами завоеваний, славой и трагедиями, которые во многом формировали историю человечества вплоть до наших дней. Современный Мир Тьмы, балансирующий на грани исчезновения, стал таким в результате заговора, возникшего еще в последние дни Века Гнева.

Отвернутый Рай

Великий Эксперимент был предан. План Люцифера был прост: возвеличить людей и научить их пестовать заключенную в них божественную искру, постепенно раздувая ее в пламя, способное поглотить Небеса. Но Великие Герцоги не испытывали такой уверенности. Гордость мешала им. Люди свергнут Творца и станут божествами? Зачем менять одно Небо на другое? Не станет ли воинство падавших во второй раз сборищем жалких прислужников? Лучше быть волком Ада, чем ручной собачкой Небес, поэтому было принято решение — Люцифера следует обмануть. Великие Герцоги мешали проведению Великого Эксперимента, не позволяя ему принести столь желанные плоды.

Первым о заговоре задумался Асмодей. Видения явили Извергу образ будущего, и то, что он увидел, напугало его. Он видел, как люди получают силу Небес, а падавшие раболопно склоняют колени. Гнев и страх завладели Асмодеем. Великий Герцог решил, что подобное не должно произойти, и придумал план, способный помешать Великому Эксперименту и обратить его на пользу заговорщикам.

Вначале Асмодей пришел к Аваддону, так как знал, что Пожиратель не в восторге от замыслов Люцифера. Было решено, что Аваддон, обладавший невероятной властью над плотью, кровью и костями, начнет проводить эксперименты над смертными. Целью этих экспериментов было создание расы смертных, способных пользоваться своим божественным потенциалом, но при этом остающихся вечными рабами адского воинства. Это должны были быть роботы, живые орудия, существующие во славу Великих Герцогов, и со временем им суждено было победить детей Адама и Евы. Аваддону понравилось задание, и на границах цивилизованного мира начали исчезать люди. Их похищали воины Эбенового Легиона. Жертвы попадали в подземный город Зиусудра и там претерпевали то, что позже стало известно как «Шестьдесят казней». Ужасные вещи творились с телами людей, и в конце концов одно из этих издевательств принесло свои плоды. Во время эксперимента похищенных женщин изнасиловали, и неожиданно для всех в их утробах зародились потомки ангелов и людей.

Поначалу родилось совсем немного детей, остальные беременности закончились выкидышами. Но выжившие не были обычными детьми. Глаза их были черны, а тела — совершенны. Великая сила наполняла их души. Аваддон нашел оружие. Были рождены нефилемы. Повинуясь приказам владыки, Пожиратели и Изверги тайком пробирались к спящим людям по всему миру и оплодотворяли женщин. Нефилемы становилось все больше, их приносили в Зиусудру, где учили ненависти и силе.

Затем в подземный город спустился Азраэль Убийца, желая поговорить с двумя заговорщиками. Асмодей думал, что Убийца будет против их замысла, но все оказалось по-другому. Могущественный Убийца предложил свою

помощь. От души умерших он давно узнал о непотребностях, творимых в Зиусудре, и хотел помочь в совершенствовании нефилимов, но при одном условии: после смерти их души должны принадлежать только ему. Даже Асмодей не смог понять, зачем Убийце нужны души потомков Аваддона, но он был не в том положении, чтобы отказываться от предложения Лорда Алебастрового Легиона.

Цивилизация Праха распространяла свои чудеса по всему миру, но и заговор не оказался бесплодным, и очень скоро Аваддон отправил первых из своих созданий в мир, чтобы те жили среди людей и становились их правителями. Но Аваддон слишком хорошо потрудились. Вместе с великими способностями его порождения унаследовали его высокомерие и презрение к людям. Они не хотели просто править человечеством, им нужна была безграничная власть, власть над телами и душами. Они выслеживали и убивали Смотрителей Люцифера, вызвав тем самым гнев Денницы. Князь падших и его верные воины преследовали нефилимов до края земли, уничтожая их огнем и мечом, и в конце концов положили конец заговору, приблизив тем самым последние дни восстания. Великий Эксперимент провалился, человечество изнемогло под грузом собственной божественности, и падшим предстояло пережить гнев Небес, оставшись без Веры, в которой они так отчаянно нуждались.

Для Асмодее и Аваддона гибель нефилимов стала горьким уроком, который они приняли близко к сердцу. Смогли ли Азраэль завладеть нужными ему душами и что с ними стало, было известно только Лорду Алебастрового Легиона.

В заключение

Демоны, низвергнутые в Бездну и окруженные непроницаемой тьмой, надеялись на своего князя, Люцифера. Но постепенно они поняли, что Люцифера с ними нет, и очень скоро поползли жестокие слухи. Кое-кто считал, что Творец наказал Люцифера еще более жестоко, чем остальных падших ангелов, и что, возможно, Денница содержится в месте еще более ужасном, чем Бездна. Но мало кто верил в эти выдумки. Чаще всего говорили, что Светоносный оказался мразью и предал всех, и эта версия всячески поддерживалась Великими Герцогами, которые сильнее остальных ощущали отсутствие Люцифера. Они утверждали, что из Князя Падших он превратился в Повелителя Ажи. Они распространяли злобные истории о Деннице, предавшем их, или, того хуже, постоянно служившем их Великому Врагу.

Текли бесконечные годы. Ангелы все больше пропитывались тьмой, их души становились все тоньше и тоньше. Великие Герцоги пользовались Истинными Именами как оружием, подчиняя себе волю младших ангелов. Постепенно ангелы становились демонами, страдающими духами, сходящимися в битвах ненависти и гнева, и души их были осквернены их адскими владыками. Иногда на границах Ямы ангелы чувствовали, как растет и развивается человечество, переходя от Века Вавилона к новым эпохам. Но память о падших все еще жила среди людей. Запертые во тьме ангелы наблюдали, как Небеса одним росчерком переписали историю. Творец не желал, чтобы от падших осталось хоть что-то, и низвел на землю потоки воды. Потоп стал своеобразным жестоким крещением, из которого родился новый мир. Оставшиеся племена людей были молоды и не знали ничего о прошлом. Никто не хранил верности падшим ангелам. Небеса были довольны. Демоны претерпевали мучения.

Люди развивали технологию и философию и еще раз вышли из пещер, чтобы начать строить цивилизацию. Мужчины и женщины были любопытными животными, которые пытались разгадать тайны окружающего их мира. Они строили города и обменивались знаниями с местными духами. Они собирались в группы, чтобы преодолеть холод, голод и тьму. Никто не помнил об ангельском воинстве или мятежных демонах. В Яме демоны гневались на человечество, наблюдая за ним с презрением, как хозяин смотрит на убежавшую собаку.

Великие Герцоги сидели, предаваясь бесконечным размышлениям о войне и своих неудачах. Тогда у них была возможность победить, но они бездумно пренебрегли ею. Им нужно было поддерживать Вавилон, а не противостоять ему. У них был шанс подчинить человечество и придать ему любую форму, преобразить его в могущественное оружие, которое позволило бы им победить Творца. У них был шанс, но теперь, в Бездне, он казался навеки утерянным. Ничто не могло смягчить их отчаяние и сожаления, и их Мука становилась все

сильнее. Они начали проявлять агрессию по отношению к младшим демонам и строить смелые планы, которые оседали в из повредившихся разумах. Они гневались на тюрьму, мечтая о победе. Но удастся ли им спастись, или же они навеки заперты в тенях за пределами Мироздания?

Возращение в Эдем

Смертные отличались любознательностью и при наличии нужных инструментов были способны на многое. Из снов некоторые люди узнали, как использовать малую часть божественной энергии, сокрытой в них. Эти люди стали жрецами и волшебниками, знания их постепенно развивались. Они узнали, как можно разрубать узлы реальности, а не распутывать их, они научились вызывать сущности из других измерений — и даже из самой Бездны. В снах и видениях им было явлено пять имен, и эти имена запечатлелись в их памяти. Достойные почитания боги, запертые за стенами тьмы. По всему миру разнообразные заклинатели начали разрабатывать ритуалы, с помощью которых можно будет освободить богов из заключения в безвременье. Но от кого они получили начальные знания? Откуда приходили сны? От Люцифера. Светonosный не знал, что такое Бездна, и не догадывался, как повлияла она на разум пяти его помощников. Он хотел освободить их, надеясь, что они вновь присоединятся к нему и помогут сражаться с ангельским воинством. Он ошибался.

Освобождение

Пять групп заклинателей, ничего не знающих друг о друге, разделенных тысячами километров, готовились к прибытию Великих Герцогов. Должны были состояться празднества. В тех местах, где должны были появиться демоны, приносились в жертву рабы и скот. В окрестных храмах, даже в тех, которые не участвовали в призыве демонов, готовились к прибытию богов: пели, молились и проводили службы. Цари, царицы, императоры и их наследники участвовали в церемониях. Заклинатели знали, что вот-вот они сумеют вырвать великих духов из небытия и что после прибытия эти духи, пересекшие грань между мирами, будут слабы. Бесплотным сущностям были нужны тела, но тела животных и людей им не подходили. Духи были столь могущественны, что плоть порвалась бы на куски под их напором, поэтому заклинатели приказали соорудить огромных идолов, способных вместить приближающихся богов.

Для каждого Великого Герцога был сооружен свой идол, отражающий доступную людям сущность этого демона. Реликварий Аваддона представлял собой вырванное с корнем древнее дерево, чья длина превышала 30 футов. Окаменевший ствол был покрыт устрашающими резными личинами и темно-красными древесными узорами. Для Асмодея предназначалась высеченная из черного дерева статуя, вся в золотых прожилках, представлявшая собой многорукого жреца, устремившего взор к небу. Вместилищем для Дагона стал тяжелый камень, базальтовая плита, на которой были высечены нечестивые молитвы (через много лет этот блок станет частью странного каменного механизма, состоящего из каменных шестерен и рычагов из вулканической лавы). Для Азраэля изготовили огромное чучело, составленное из тысяч костей и задрапированное серой тканью; в глазницы чучела были вставлены два сияющих изумруда. И, наконец, Белиал, Великий Зверь, получил странное переносное вместилище: идола не более фута в высоту, изображающего получеловека-полумоллюска. После того, как все эти идолы были изготовлены и принесены к месту вызова, начался долгий ритуал.

Для Бездны этот ритуал был грохотом огромного ключа, поворачивающегося в железном замке. Все демоны, заключенные в Яме, слышали его, но никто не мог понять, что же происходит, пока все не закончилось. Они видели мелкую трещину, на мгновение замерцал свет, а затем... Величайшие из них исчезли. Там, где только что находились Великие Герцоги, ближайшиe помощники Люцифера, теперь была лишь пустота. Демоны перешептывались в удивлении. Люцифер пришел за ними всеми, или же Великие Герцоги предали их, как и Денница?

Первым из Бездны вышел Аваддон, величайший из изменников. Дворец в Аккаде, бывший жилищем короля Саргона, был подготовлен к его приему группой жриц, известных как Ур-Далла, или «Сестры Иглы». Мраморный пол дворца был залит кровью жертвенных животных, чьи туши по мере приближения души демона

к реликвию разлагались и гнили. Неподалеку оттуда, в Шумере, Асмодея ждали придворные маги и математики. Большинство из них погибло во время ритуала, не выдержав встречи с энергией разрушения. Дагон возродился в долине Инда (на территории современной Индии), куда его привлек грохот тысяч молотов, ударяющих по покрытым кровью бронзовым колоколам. Ритуал проводился сектой безумных зодчих. Короли-некроманты из африканской страны Куи приветствовали у себя Азраэля, чей дух вошел в построенный из костей и тел храм. Короли предложили демону свои собственные жизни. И, наконец, маги династии Шан освободили Белиала, преподнеся ему в дар нефрит, шелк и тела сожженных людей. Великий Зверь получил тысячи жертв, с ним обращались лучше, чем с самим императором. Маги пожертвовали целой башией, полной рабов, чтобы получить возможность выйти в мир и выполнить пожелания Зверя.

Поклонение

Приходя в себя, Великие Герцоги осознавали, что они и в самом деле покинули тьму Ямы и вернулись в колыбель Творения. Бесконечные годы, посвященные злым замыслам, должны были принести свои плоды. Пришло время выполнения долго лелеемых планов. Пришло время высосать дух из человечества, как костный мозг высасывают из костей. А когда с этим будет покончено, Великие Герцоги смогут овладеть той божественной искрой, которой зачем-то одарили людей, но позабыли одарить ангельское воинство. Эта искра даст демонам силы переделать мироздание. С полученной силой они смогут разрушить его и воссоздать тысячи раз. Но на это потребуется время. Нужно действовать. Сейчас им нужно немного силы, чтобы в будущем получить огромную власть. Им нужно поклонение.

Каждый Герцог отобрал для себя небольшую группу верных почитателей. Некоторые из них были выбраны за магический дар, другие — за физическое совершенство. На кое-кого выбор пал только из-за способности к фанатичному поклонению. Эти люди, как обладавшие магическими способностями, так и лишённые их, стали пророками и прислужниками Герцогов. Часть из них служила в обмен на обещание невероятной, невообразимой власти. Другими управляли исподтишка, соблазняя и очаровывая. Первый приказ был прост: «Приведите верующих!». Привязанные надеялись, что они будут спокойно сидеть на месте и ждать, когда к ним приползут молящиеся, но на деле все оказалось не так. Вскоре они поняли, что ради получения истинной веры им придется подчинить своей воле мир и силой взять желаемое. Рабы должны были стать их орудиями.

До тех пор люди поклонялись незримым богам или духам, но не ощущали влияния божественной воли на свои жизни. Они были не готовы к появлению богов, которые и в самом деле жили среди них. Когда Привязанные использовали свою силу, чтобы повлиять на мир, людей охватил священный трепет. Демоны по-разному раскрывали свое присутствие и показывали свои способности. Поначалу они довольствовались мелкими фокусами. Они заставляли зерно вызревать быстрее и делали скот здоровым и тучным. Они проникали в потаенные мысли людей. В обмен они требовали почитания. Некоторые смертные по глупости отвергли Герцогов, и конец таких людей был незавиден. Кожа их покрывалась язвами, детей сжирали мухи. Те из них, кто не умер, лишились зрения и слуха. Эти несчастные стали предостережением для тех, кто решился бы следовать их примеру.

Со временем Привязанные усвоили еще один важный урок. Если дать смертным то, что они хотят, урожай Веры будет небольшим. Наказывая людей, можно получить больше энергии, так как все больше людей приходят с поклонением. Герцоги осознали, что лучше быть изменчивыми и постоянно удерживать людей на грани хаоса. Так Вера становилась слаще. Одной рукой людей надо наказывать, другой — ласкать. Одна деревня бьется в экстазе, а их соседи в это время страдают от тли и разносящих чуму собак. Смертные разрывались между страхом воздаяния и желанием сокровенных тайн. Такой настрой привязал людей к их богам, и из угольков веры выросло бушующее пламя. Герцоги восстановили силы и даже смогли находиться среди своих поклонников, проникая в их тела (на короткое время, так как похищенное тело не могло вынести всей мощи демона. Довольно быстро тело иссыхало и рассыпалось в прах).

Заклинатели, верующие и рабы стали первыми членами сект. Эти секты быстро разрастались, так как все больше и больше мужчин и женщин готовы были отдать себя новым божествам. Они возводили новые храмы, проводили долгие церемонии и вырезали нечестивые молитвы на стенах домов и на своих собственных телах. Герцогов почитали как богов. Верующие дали им тысячи имен, которые характеризовали их с разных сторон, и верили, что они обладают тысячами лиц. Люди называли их именами, которые позже вошли в легенды и мифы: Мардук, Нергал, Нинурта, Аноп, Зохах. Некоторые называли их малаика, дэвами или джиннами. На протяжении веков власть богов увеличивалась, распространяясь от города к городу, появлялись новые культы, а старые расцветали, становясь настоящими религиями. Часто Герцоги почитались как разные боги в одном и том же пантеоне. Так было проще собирать веру.

Первые культы

Культы были (и остаются) краеугольным камнем в почитании Привязанных. Демоны прятались за разными личинами и именами, и это позволяло им поддерживать несколько культов одновременно. Каждая группа верующих, помимо передачи Веры, выполняла и другие функции. Например, один из культов состоял из магов, при помощи нехитрых фокусов держащих под контролем императора. Другие сектанты становились убийцами, преследующими отступников. Чем больше становилось культов, тем сильнее распространялась власть темных богов. В конце концов у каждого Герцога образовалась одна или несколько сект фанатичных приверженцев, одержимых жаждой власти и знаний. Эти культы появились на заре цивилизации, и многие из них существуют до сих пор (хотя и в измененной форме).

Культ Кибелы был любимым детищем Аваддона. Герцог принял облик дикой чувственной богини, запечатлев ее образ в умах возможных почитателей. В своем воображении они видели ее фарфоровую кожу, золотые глаза, волосы цвета ночи — и, разумеется, покрытое личинами дерево, которое было реликварием Аваддона. В облике Кибелы Аваддон обещал верующим удовольствия, успех, видения, даже навыки боя. Почитатели были готовы на все, чтобы еще раз узреть прекрасный лик богини, и платили за это свою цену — позже они понимали, что всему есть своя цена. Ритуалы, которые им приказывали проводить, разрушали их личность. Празднества переходили в оргии, торжества тонули в крови и рвоте. Селяне рисовали на дверях своих жилищ символы богини, а затем выходили на улицы, чтобы совокупиться с животными, скормить часть своего тела львам, содрать с себя кожу и скормить ее собственным детям. Они хватали юных девушек и подвешивали их в клетках на главной площади. Под клетками стояли люди, копьями пытавшиеся поразить девушек, и купались в текущей сверху крови. Те, кто не принимал участия в безумных ритуалах, попадали в руки верховных жрецов Кибелы, добровольных скопцов, которых называли галлами. В мрачных пустынных местах эти жрецы возводили храмы из дерева, камня и кожи. К пятому веку культ Кибелы перешагнул границы Малой Азии и распространился в Греции. Он существует и в наши дни, скрываясь под маской различных сект «почитателей богини», и до сих пор верующие практикуют некоторые из ужасных древних ритуалов.

Асмодей хотел научить своих неловких детей путям просветления, особое внимание уделяя предвидению будущего и прорицаниям. Так родилась **Мудрость Митры**, позволившая поклонникам Асмодея читать истину, именуемую судьбой, на изнанке всего сущего. Верующие молились, прося бога Митру (на самом деле — Асмодея) открыть им «тайный путь к знаниям», и образ их бога был запечатлен на стенах пещер и фресках храмов. На этих изображениях бог-воитель поражал огромного быка по имени Геуш-Урван. Люди верили, что внутренности быка, если на них смотреть под светом луны и звезд, могут открыть сокровенные тайны, и совсем мало времени потребовалось для того, чтобы решить, что внутренности людей обладают такими же свойствами. Гадание по внутренностям людей часто использовалось вместе с гаданием по звездам, сопутствующим рождению и смерти человека. Поклонники Митры распространились по всем странам Средиземноморья, они становились советниками царей и императоров, передавая им знания, полученные от Митры. Культ процветал, богу Митре поклонялись римляне и греки. Можно сказать, что этот культ просуществовал до позднего средневековья, именно он стал той колыбелью, из которой вышли основные ереси, противостоящие учению католической церкви. Маленькие группки митраистов существуют и в наши дни, их можно встретить и в

центре Лондона, и на греческом острове Санторине. Опознать членов культа можно по клейму в форме бычьих рогов, выжженному на ключице.

Дагон перебрался на север долины Инда, в город, называемый Мохенджо-Даро. Там он принял имя Арумугама Шестиликого. Его культ, **Шанмуха**, очень скоро обожествил его, так как поначалу он был щедр на милости. Он научил людей строить морские суда, обучил их чтению, письму и изготовлению железного оружия. Члены культа славились как великие кузнецы и непревзойденные убийцы, было известно, что они носят металлические маски, чтобы устрашить врагов. С их помощью Дагон сумел распространить свою власть на остальную часть древнеиндийской цивилизации. Если кто-то из правителей тех земель осмеливался восстать, его навешали члены культа, вооруженные странным оружием: изогнутыми клинками, усеянными острыми бритвами перчатками, мотками тонкой колючей проволоки, которой можно было отрезать голову. Это оружие помогло им добиться верности Арумугаму. Со временем члены культа занялись переделкой реликвария Дагона. Они создали странный механизм, на первый взгляд кажущийся бесполезным, который работал на крови. Говорили, что этот механизм, стоило ему начать работать, мог в ключья разорвать реальность. Были созданы уменьшенные копии жуткой машины, они распространились по всему миру и попали в руки ничего не подозревающих смертных. Хотя культ исчез, копии той машины сохранились до сих пор. Некоторые из них дополнены ящиками «с секретом», весами, непонятными часовыми механизмами. Все это — орудия Дагона.

В Африке, в городе Аксум, единый культ Азраэля привлекал все новых верующих. Под землей были построены огромные лабиринты и целые города. Глубокие каналы изрезали почву, поверхность страны была усеяна черными каменными обелисками. Зачем? Чтобы общаться с мертвыми. Этот культ, **Хейтси-Эйбиб**, полагался на мудрость духов умерших, надеясь получить от них новые знания, и Азраэль и его приближенные всячески поддерживали эту идею. Такие обелиски (многие из которых до сих пор сохранились в Эфиопии) служили для переговоров с умершими, они же были и вратами в призрачные земли. Постепенно смерть и умирание стали для членов культа навязчивой идеей. Им говорили, что после смерти они станут учителями и воинами в мире призраков, и Азраэль помогал им «готовиться» к этому. Они начали практиковать членовредительство и всячески пытались подавить чувства и ощущения. Мужчины претерпевали сильнейшую боль, тела их были покрыты множеством шрамов. Женщины отрезали себе клиторы и разрезали языки надвое, надеясь стать «матерями» призрачного мира. Во снах Азраэль обещал им, что они станут членами избранной касты призрачных жрецов со свободной волей, но на самом деле после смерти они превращались в полубезумных духов, навеки прикованных к хозяину и служащих ему в мире мертвых. Культ прекратил свое существование через несколько тысячелетий, с приходом в Эфиопию иудаизма и христианства, но скорбные призраки Азраэля до сих пор бродят по этим землям.

Культы Белиала принимали самые причудливые формы, и ни один из них не превратился в полноценную религию. Белиал, в отличие от остальных Великих Герцогов, мог перемещаться, его маленький идол путешествовал из города в город. Где бы ни появлялся Герцог, он привлекал к себе могущественных магов. Он передал им магические знания глубокой древности, надеясь собрать группу последователей, которые помогут ему выследить и уничтожить его начальника, Люцифера. Для своих поклонников он всегда оставался Великим Зверем, так как утверждал, что он сможет выследить и убить любую дичь, даже такую крупную, как Денница и сам Творец. В Древней Греции он основал **Дейкнимену**, или Учение явленных вещей. В соседней стране он собрал в секту кровожадных жрецов **Молоха**. Среди предков современных японцев он нашел святых учителей **Гаки-Дайши**, убедив их строить храмы в честь Великого Зверя. Наконец, Белиал под видом не имеющего возраста волшебника по имени Мирддин явился перед друидами древней Англии. Эти друиды, принявшие имя **Детей Мирддина**, служили тем же целям, что и все остальные культы Белиала. Они должны были разгадать тайны, сокрытые за Линиями Дракона.

Линии Дракона (или охранные линии) строились Железным Легионом во времена, предшествовавшие заключению в Бездне, но так и не были завершены. Другие Герцоги ничего не знали об их секретах, но Белиал верил, что

сумел понять тайну. Он считал, что Линии были частью энергетической сети, своеобразной гигантской паутины. Разобравшись в вибрациях, возникающих в нитях паутины, можно добраться до огромного хранилища знаний о сущности и деяниях всех обитателей мироздания. Некоторые из точек пересечения линий пережили потоп, насланный Творцом, в том числе Стоунхендж, сфинкс и рисунки в пустыне Наска. Обнаружив эти узлы, Белиал решил использовать их для поиска своего врага — Люцифера.

Но Белиал так и не смог разобраться в природе Линий Дракона, и каждый раз, как ему удавалось расшифровать очередную вибрацию, оказывалось, что предпринимать какие-либо действия уже поздно. Сейчас, пробудившись после многолетнего сна, он вновь сзывает к себе тайных последователей древних культов, надеясь наконец подчинить себе энергетические линии.

ПОДЧИНЯЯ ЦАРЕЙ

Привязанным нет нужды напрямую управлять событиями в мире. Они не правили древними царствами, так как не считали это необходимым. Они предпочитали общаться с душами нескольких избранных. Иногда это были цари, иногда — царские советники. Привязанные не уничтожали армии целиком, им достаточно было подчинить себе несколько военачальников. Они не порабощали правителей напрямую, лишь влияли исподволь на их души, приводя в движение гигантский механизм, который позволял им сидеть на месте и собирать Веру. Их главным орудием были их культы, и пока эти культы могли существовать в мире, не подвергаясь преследованиям, Привязанные могли почивать на лаврах, наблюдая за творящимися вокруг злодеяниями.

Ad

Великие Герцоги были не такими, какими их помнил Люцифер. Авaddon стал безумным чудовищем, Асмодей — враждебным чужаком. Азраэль, некогда сомневающийся союзник, превратился в лживого божка и мог со временем стать воплощением Смерти. А два самых доверенных советника Люцифера, Белиал и Дагон, теперь были безумцами, жаждущими его гибели. Исказила ли Бездна и остальных падших? Вскоре Деннице предстояло выяснить это.

Люцифер обучил смертных магии, и эти знания распространились по миру с пугающей скоростью. Заклинатели проводили свои тайные ритуалы, а жрецы-раскольники уже начинали искать других богов, заключенных вне времени и пространства. Некоторые из них выбирали для поклонения духов природы, но остальные решили еще раз заглянуть в Бездну и найти себе богов в ее вечной тьме. Люцифер в ужасе наблюдал за тем, как люди вызывали из Ямы все новых и новых сущностей, и сущности эти более не были ангелами. Это были чудовища, вселяющиеся в идолы из камня, золота и кости. Эти демоны, которые хотя и были слабее Великих Герцогов, но тоже обладали немалым могуществом, стали искать поклонников и верующих среди жителей новых стран и земель. Медленное возвышение Привязанных началось одновременно с распространением магического искусства, дарованного Люцифером людям. Светоносный плакал, видя это.

Постепенно Привязанные к Земле узнали о существовании друг друга. Это знание вызвало у них удивление и негодование. Вера внезапно стала продуктом потребления, а планы каждого из великих демонов противоречили друг другу. Шли века, и все больше и больше демонов покидало Бездну, чтобы найти свое место в мире людей. Преступница Каминари, Владычица Грома, обращалась к сознанию айнов, населявших древнюю Японию. Кнут Балам-Агаг, которого призвали индейцы анасази, обучил их искусству распространять болезни. Цернунн из Дома Пожирателей поселился в непроходимых лесах первобытной Европы и создал секту из детей, призванных охранять запутанные лесные тропки. Люцифер и Великие Герцоги пытались помешать растущему могуществу этих новых демонов, но все их попытки пропали втуне. Невозможно противостоять приливу. На Землю возвращалось все больше и больше демонов.

Видение Люцифера

Люцифер понял, что Великие Герцоги большие не были его военачальниками, советниками и союзниками. Они стали врагами, которые никогда не согласятся с его мыслями о судьбах людей, поэтому он решил искать себе помощников среди других Привязанных. Он думал, что они, хотя и не были большие ангелами, сумели противостоять мукам Бездны и не сильно изменились. Он пришел к одному представителю каждого Дома, надеясь заключить новые союзы и найти себе новых товарищей.

Светоносный обратился к Кнуту Хасис, Преступнику Фестусу, Извергу Каору-Шинджи, Осквернителю Данавантари, Пожирателю Маништуцу и Убийце Лелвани. Он предложил им высокие должности. Они могли бы помочь ему увеличить силу людей, чтобы она сравнялась с мощью Небес. Он приходил к ним во снах, показывая образы Мироздания, освобожденного от цепей Творца и вновь превращенного в Эдем. Но Люцифер не обнаружил в демонах желания помогать, они были полны ненависти, боли и отчаяния. Демоны упрекали и бранили его. Они предрекли Деннице поражение. Они показали ему их видение будущего, в котором истекающее кровью человечество было лишено надежд и силы духа. Раз уж человеческая душа была закована в цепи, ее непонятную силу можно было использовать для превращения Мироздания в вечный Ад, и Люцифер должен был быть помещен в самом центре этого Ада. Светоносный бежал, поняв, что он воистину остался последним из своего племени и что никогда ему не заключить союза с этими чудовищами. Ему нужно было придумать новый план, и времени для этого оставалось не так уж много.



Племена людей

Люцифер знал, что нынешние племена людей не похожи на те, что были раньше. В них по-прежнему была искра, они обладали потенциалом, но они казались пустыми... как будто ждали того, кто сумеет наполнить их. Со стороны Люцифер наблюдал за тем, как некоторые из племен объединяются вокруг культов, созданных отвратительными Привязанными. Их легко было сбить с пути угрозой или обещанием, они безропотно смирились с ненавистью, гедонизмом и бездумностью, исходящими от их адских повелителей. И все же Люцифер решил изменить эту тенденцию. Он выбрал несколько маленьких племен, на которых Привязанные до сих пор не обратили внимания. Посылая им видения и галлюцинации, он начал учить их, обращаясь к их разумам.

Одним из этих племен была небольшая группка кочевников. Они принадлежали к семитской ветви человечества, с трудом уживались друг с другом и едва умели читать и писать. По сравнению с жителями Вавилона эти евреи казались дикарями, не стоящими внимания. Люциферу удалось повлиять на них, но его ждал большой сюрприз: эти люди рассказывали о Творении так, как оно происходило на самом деле. Более того, их предания стали основой их религии. Они рассказывали о Боге, ангелах, Праотце и Праматери. Как такое могло случиться? Они были слишком невежественны, чтобы среди них могли появиться маги. Никто из Привязанных не владел ими (на самом деле создавалось впечатление, что Привязанные их просто не замечают). Наконец Люцифер решил, что он нашел ответ. Они были потомками первых людей. Каким-то образом их предкам удалось пережить потоп, и они сохранили память о первых днях Мироздания. Хотя частично их предания были полной ерундой, многие легенды все же соответствовали истине. Денница решил, что это племя заслуживает его внимания. Он не будет управлять ими напрямую, как это происходило с другими людьми. Но он станет наблюдать за ними, направлять и защищать их. Денница считал, что вскоре Привязанные придут за этими людьми. И он не ошибся.

Первым против евреев выступил Аваддон. Побуждаемые им египетские фараоны и ассирийские цари без конца тревожили евреев, нападая на них с севера и с юга. Но, казалось, само божественное провидение хранило этот народ, из рядов которого явился чародей по имени Моисей. Этот бывший египтянин насылал болезни и бедствия, которые позволили его народу избежать преследований. Белиал почувствовал, что евреев окружает защитная аура, и передал Иерусалим в управление вавилонским царям-марионеткам, чтобы те уничтожали и развращали этих непослушных детей. Но «дети» с ним не согласились и ответили казнями вавилонских правителей. Великий Зверь пришел в ярость и наслал на Иерусалим армии. Город был сожжен и разрушен, его пленные жители были уведены в Вавилон.

Великий Зверь внимательно следил за этими событиями, желая, чтобы вавилоняне уничтожили непонятных смертных. Он ждал того дня, когда один за другим они начнут падать на колени и возносить молитвы безумным демонам. Но этого не случилось. Вавилонское пленение лишь объединило и просветило евреев. Они многому научились у своих поработителей, но не поддались соблазнам и угрозам, исходившим от Привязанных. Когда их страдания становились невыносимыми, они утешались видениями, в которых представляли «избранным» народом. Позже, в 538 году до н. э., Кир Великий взял Вавилон и освободил евреев, отослав их назад в Иерусалим. На протяжении веков Великие Герцоги повторяли попытки подчинить и уничтожить этот своенравный народ, разрушить их храмы и посрамить их Бога «чудесами» и магией. Все попытки оказывались тщетными, но наконец Привязанные нашли себе союзника. Им стал сын любимого народом царя Давида.

Соломон Обманщик

Со временем Привязанные нашли себе помощника из числа евреев. Соломон был легендарным царем еврейского народа, сыном и наследником Давида, и он жаждал знаний и власти. Он надеялся привести своих людей в новую эру; на тот момент евреи почти ничего не знали об архитектуре, горном деле, торговле и изготовлении орудий. Соломон знал, что другие народы владеют многими умениями, и мечтал овладеть этими знаниями. Но сделать это было непросто. Желая построить огромный храм во славу Яхве, он обратился к финикийцам, чье мастерство было широко известно. Соломон хотел учиться у них, но финикийцы сказали ему: «Зачем нам учить глупца, который почитает только одного бога?». Они рассказали об обширном пантеоне божеств, которым жертвовали плоды трудов своих, и пообещали обучить еврейского царя, но только при одном условии: он должен был склониться перед этими богами. Соломон согласился.

И так он овладел всеми знаниями и построил храм для величайшей святыни (ковчега Завета), но в то же время он тайком посетил леса Ливана и пустынные холмы к северу от Иерусалима. Там он возвел еретические святилища, где поклонялись обожествленным демонам из пантеона финикийцев. Он соорудил идола в честь Молоха, построил храмы Кемошу и Мелькарту, проводил ритуалы и молился Баалу. В обмен Соломон получал от этих богов знания, которые хотел использовать во благо своего народа. Он узнал, как добывать из земли железо, медь и олово. Он научился строить корабли и житницы. Со временем это позволило ему проложить выгодные торговые пути. Вскоре у царя появилось множество жен и наложниц, которые часто были почитательницами демонов-Привязанных. Соломон поклонялся разным богам и позволил всему народу следовать своему примеру. Легенда гласит, что Соломон продал свою душу 72 Привязанным, чтобы принести процветание еврейскому народу, и равной этой сделке не было во всей истории человечества. Последним из богохульств Соломона стало строительство огромного подземного храма вблизи от горы Моав. В этом храме должны были проводиться службы в честь всех иноземных богов и богинь (иными словами, Привязанных, которые пытались завладеть душой царя). Но случилось нечто неожиданное.

Завершив строительство храма, Соломон развернул пергаменты, покрытые древними ассирийскими письменами, и начал долгий, изматывающий ритуал, для проведения которого требовалась целая ночь. Запертые в своих реликвариях Привязанные ничего не чувствовали до тех пор, пока не стало слишком поздно. Каждый демон, которому Соломон пообещал свою душу, тело и разум, внезапно осознал, что его вместилище треснуло. Все 72 древних демона, громко вопя, покинули реликварии и переместились в маленькую бронзовую вазу, заранее

подготовленную еврейским царем. Они пытались вырваться, зывали к своим рабам, но все было тщетно. Они оказались надежно заперты в этом маленьком подобии темной Бездны. Пустота окружала демонов, и им оставалось только горько рыдать. Соломон взял вазу с собой на корабль и сбросил ее в воды Мертвого моря. До сих пор ваза Соломона не обнаружена.

Никто так и не узнал, как Соломону удалось одновременно так задолжать жадным Привязанным и одним махом избавиться от них. Узнал ли он секрет от кого-то еще, или же он сам был величайшим волшебником всех времен, как гласит предание? В своих книгах он писал о снах, из которых узнал, как разом освободиться от всех своих хозяев. Может быть, Люцифер даровал ему силу? Вряд ли мы узнаем ответ. Соломон умер в изгнании, преследуемый слугами Великого Зверя Белиала, которые в конце концов убили его и похитили все его волшебные артефакты и записи.

Гептамерон

Говорят, что знания Соломона о том, как призывать, связывать и изгонять демонов, дошли и до наших дней. Предполагается, что книга, известная как «Гептамерон», была написана самим Соломоном. Якобы в ней описаны все древние ритуалы, молитвы и заклинания, разработанные царем-волшебником в те дни, когда он правил евреями. Как ни странно, эта информация была собрана воедино только в начале 16 века, когда итальянский маг, Пьетро де Абано, пообщался во сне с призраком царя Соломона. Пьетро заявлял, что после первого разговора с духом царя он мог вызывать Соломона в любое время. Это позволило ему составить объемный текст (более тысячи страниц в кожаном переплете, окрашенном кровью ястреба), где были изложены все сведения, полученные магом от царя. Для многих темных магов и демонологов эта книга стала чем-то наподобие Святого Грааля, и до сих пор она — один из самых желанных артефактов.

Годы торжества

В классический период Привязанные процветали. Для людей они были богами. Смертные давали им разные имена: Локи, Амаэрасу, Кронос, Тот. Поклонение и благоговение, исходящее от тысяч людей, сделало этих демонов воплощением божественности. Чистая сила веры повлияла на демонов не меньше (если не больше), чем сами демоны повлияли на человечество. Не даром ведь говорят: что посеешь, то и пожнешь. Чем сильнее становились демоны, тем больше сил накапливали люди. Для смертных это был золотой век, эпоха могущества, веры и просвещения. Демоны процветали, впитывая сладчайший нектар обожания.

Но к началу этого периода Привязанных уже было слишком много. Сотни демонов жили в мире людей, появившись в нем за относительно короткий срок. Избежать беспорядка и хаоса было невозможно. Демоны сражались друг с другом, и эти схватки легли в основу мифов и легенд многих народов. Передаваемые шепотом истории и легенды, записываемые на пергаменте, рассказывали о богах и богинях, гневающихся друг на друга, ведущих войны в небе, над городами-государствами, и под водами дальних морей. Привязанные не могли не сражаться, так как их было очень много, и их влияние распространялось на весь мир. Там, где они сходились в схватке, воцарялись ужас и жестокость, проливалась кровь. Смертные обнажали мечи, чтобы поддержать своего господина-демона, и многие из них погибали. Несмотря на просвещение, война была неизбежна.

Война между богами

Если бы Великие Герцоги смогли объединиться, они бы справились с демонами, постоянно прибывающими в мир людей. Но они не могли договориться даже о более незначительных вещах, и каждая их «встреча» заканчивалась тем, что рабы одного Привязанного выпускали кишки сектантам другого, что только увеличивало ненависть и соперничество. Годы поклонения, в течение которых они не могли влиять друг на друга, сделали их эгоистичными и жадными. Каждый Великий Герцог хотел всего, и не желал даже обсуждать возможность компромисса. Войны терзали весь цивилизованный мир. Греческая цивилизация страдала от

множества конфликтов. Минойцы, дорийцы, этруски, а потом и персы напали на земли Греции (и друг на друга). Всех их направляли ставленники Великих Герцогов. Войска, гудевише, как гнездо шершней, сражались во славу своих безумных богов. Младшие Привязанные тоже вмешивались в схватки, иногда пытаясь сохранить свою власть, иногда — в надежде отхватить себе большой кусок пирога. Великих Герцогов это не устраивало, и они на время смогли забыть о соперничестве и обратить свой гнев на недавно прибывших демонов, которые пытались уменьшить их влияние.

При первой же возможности Герцоги старались подчинить и связать своенравных демонов, посягнувших на источники Веры. Герцоги помнили Истинные Имена многих демонов, как оставшихся в Бездне, так и вырвавшихся оттуда, и без зазрения совести использовали их для порабощения этих забывших о субординации падших. Белиал попытался (с помощью Линий Дракона) определить местонахождение реликвариев других Привязанных, а вскоре его примеру последовали и другие Герцоги, каждый по-своему. Герцоги посылали своих рабов в удаленные земли, чтобы привести к повиновению враждебных демонов (и их поклонников). Такой подход часто срабатывал, что позволило Герцогам увеличить запасы Веры (но одновременно с этим увеличивалось и их безумие). Иногда мелкий культ становился частью большой «религии» Привязанного.

Но многие демоны оказали сопротивление и не стали подчиняться Герцогам. Некоторые из них находились слишком далеко, другим удалось сохранить свои Истинные Имена в тайне (или же они были забыты за долгие века). Войны всегда распадалась на множество яростных битв, в которых мужчины убивали друг друга, а затем насиловали жен и наложниц своих врагов. Там, где демоны отказывались повиноваться, происходили столкновения целых племен, городов и культов, наполняя мир раздорами и страданиями. Привязанные уничтожали Привязанных, посылая людей, как шахматные фигурки, сражаться друг с другом, безучастные к великой жестокости, творимой их именем. Победившие армии извлекали из темных катакомб реликварии и разбивали их в пыль. Великие Герцоги уничтожили много Привязанных. Их или вернули назад, в Преисподнюю, или же поглотили. Некоторые предпочли бежать, уклонившись от битвы, их реликварии или были унесены приверженцами, или же зарыты глубоко в землю. Эти демоны оставались незаметными до тех пор, пока им не удавалось выбраться на поверхность. Часть их так и осталась покоиться в недоступных местах, куда их отнесли их служители из оставшихся верными городов и селений. В мире было мало порядка, так как демоны порождали хаос, сражаясь друг с другом.

Вечная битва

В Персеполисе, религиозной столице Персидской империи, процветал культ нескольких младших Привязанных. Главной сектой была группа людоедов, называвших себя Кожежуями. Ими руководил демон по имени Дюббиэль. Этот демон, принадлежавший к Дому Дьяволов, некогда был очарован Мирозданием и его обитателями, теперь же превратился в отвратительное божество, называвшее себя «ангелом-хранителем Персии». Его культ, повинувшись желанием Дюббиэля, требовал определенных жертв от горожан и даже самого царя, Дария. Жертва представляла собой небольшой кусочек свежей человеческой кожи, который затем поглощался членами культа. Сектантов боялись, а Дюббиэль стал живой легендой, являющейся в сновидениях.

Но очень скоро все изменилось. Во времена царствования Дария среди простых горожан стали распространяться странные истории. Нищие и илюхи шепотом пересказывали легенды о древнем светящемся существе, которое ведет битву с темными богами. Этот добрый бог не мог победить, но мог остановить распространение тьмы. Вскоре бедняки и парии уже не только рассказывали эти истории. В своих снах они узнали, что им нужно делать, чтобы помочь доброму богу сражаться со злом. Они научились черпать давно позабытые знания из своих собственных душ и погружаться в колоды силы, о существовании которых они не подозревали. Они узнали об изматывающих ритуалах, позволяющих подчинить, связать и изгнать демонских тварей. Эти знания, подобно вирусу, передавались от одного человека к другому.

Разумеется, все эта информация была получена от Люцифера, который рассуждал следующим образом: некогда он научил людей вызывать демонов из непроницаемой тьмы, что находится за гранью миров, но со временем выяснилось, что это было ошибкой. Из-за этой ошибки свободу обрели сотни обезумевших демонов. Сейчас он учил иному: он показывал, как можно ловить демонов и возвращать их в их угрюмую темницу. Денница надеялся, что это знание распространится так же быстро, как и знания о призыве. Хотя этот план оказался не столь уж удачным (подтверждением чему служит существование Привязанных в нашем мире), все же эти знания передавались из поколения в поколение и постепенно из Персии распространились по всему миру. Оружие это было слабым, но все же оно позволило группе мятежных жрецов, обитавших в Персеполесе, вернуть «ангела» Дюббизеля в Преисподнюю. Светоносный был рад любой одержанной победе.

Китай

Власть Привязанных распространялась не только на Западный мир. В Китае тоже были свои безумные боги. Огромная страна была постоянно охвачена беспорядками, особенно в период Сражающихся Царств (481- 221 г. до н. э.), когда все провинции вели непрерывную гражданскую войну. Одной из основных причин этой войны стало скрытое соперничество между двумя Привязанными, сражающимися за власть. Во главе одного из культов, называвшегося Красным, стояла воинственная Привязанная по имени Абромальгия, Пожирательница, частенько требовавшая проведения массовых убийств. Вторым был Зеленый культ, направляемый Привязанным-Извергом Каору-Шинджи, соблазнительным чудовищем, который научил своих последователей прозревать будущее во время кровопускания. Оба культа действовали в тайне, управляя ничего не подозревающими людьми и продвигая на важные должности своих ставленников.

Но в 250 году до н. э. оба культа столкнулись с непредвиденными (и на удивление успешными) нападениями на их последователей и владения. Эти нападения совершались как бы из ниоткуда, и участвовали в них облаченные в белые рясы монахи, запускавшие странные фейерверки и поражавшие поддавшихся искушению сектантов святыми молитвами. Нападениями руководил слепец по имени Ин Куи (так же известный как Белый Веер). Он назвал свои отряды Множеством Предков. Своих сторонников он набирал среди преступников, которые решили искупить былые деяния и присоединились к Ин Кую в его борьбе с Красным и Зеленым культурами. До сих пор неясно, как Ин Кую удалось узнать, что за культурами стоят демоны, ведь до него никто об этом не подозревал, и тем более непонятно, почему он решил объявить войну тайным богам. В легенде говорится, что семья Ин Куя погибла от рук членов красного культа, а его семейные святилища были осквернены, самого же его, тогда бывшего ребенком, оставили в живых, но горячим пеплом выжгли ему глаза. Истина, согласно преданию, открылась ему во сне о демонах, и тогда он посвятил всю свою жизнь их уничтожению.

Он не смог уничтожить оба культа, но все же к концу жизни ему удалось сокрушить реликварий Абромальгии, представлявший собой гранитную статую в форме пожираемого червями человека. Это позволило прекратить гражданскую войну, но, к несчастью, к власти пришла династия Цинь, и править стал первый император, Шихуанди. Этот император, который смог объединить страну, стандартизировать денежные знаки, привести в порядок систему управления и торговлю, был рабом Каору-Шинджи. Шихуанди приказывал сжигать все книги, содержащие не лестные отзывы о его правлении или описывающие историю не так, как ему хотелось бы. Так были уничтожены все записи об Ин Куе и его борьбе с демонами. По подсказке Каору-Шинджи он начал строительство Великой Стены.

Древняя Греция

Греция, ставшая первой поистине цивилизованной страной древнего мира, вышла из колыбели Микен. Это была многообразная культура, представленная городами-государствами, такими, как Афины, Спарта, Фивы и Фракия. Свойственная ей раздробленность лишь усилилась после того, как на территории страны возникло сразу несколько культов Привязанных. Чета Осквернителей, Ухат и Саду, принесли в Афины культ гедонизма,

а Изверг Бел-Наматару стал создателем загадочных дельфийских и элевсинских мистерий. Аннуак Демаванд обращался к военному сословию Спарты и ее флоту, обещая им небесное оружие. Великие Герцоги Асмодей и Аваддон время от времени пытались обезопасить души аристократов, в чьих руках была сосредоточена власть над народами Греции.

Впервые демоны оказались так близко друг от друга. Это соседство внесло свой вклад в создание динамичной греческой мифологии, обогатив ее сказаниями о богах и богинях, сражающихся между собой за власть и при этом играющих судьбами всех людей Греции. Оно же поспособствовало быстрому развитию греческого мира, которому противостояла Персия. Соперничество между демонами становилось все сильнее по мере того, как люди ускоренными темпами развивали технологию и философию. Процветало искусство, в портах стояли корабли. Тайный язык математики был воплощен в новых архитектурных стилях. Постепенно греческие культы становились публичными, влияя на жизнь полиса, произведения драматургов и решения военачальников.

Великим Герцогам, Асмодею и Аваддону, это не нравилось. Они всеми силами пытались подчинить себе города-государства Греции, но натолкнулись на ощутимое сопротивление. Поклонение стало дорогим товаром, на обладание которым претендовали бесчисленные Привязанные, и это было нестерпимо. И снова Асмодей разработал план. Если он и Аваддон снова сумеют объединиться, им удастся уничтожить Грецию, а это приведет к падению культов, претендующих на власть. На развалинах Великие Герцоги сумеют построить цивилизацию, соответствующую их замыслам, и это государство станет микрокосмом, который в дальнейшем позволит полностью изменить все Мироздание. Демоны встретились в благоприятный момент, когда они оба были в своем уме, и сумели договориться о союзе, целью которого стало разрушение городов-государств. Это соглашение, получившее название Элевсинского Договора (по названию города Элевсин, в котором приверженцы двух Привязанных его заключили), оговаривало, что Асмодей и Аваддон будут действовать сообща до тех пор, пока Греция не падет. Затем они стали наблюдать и выжидать подходящего момента.

Новый мировой порядок

Многие демоны-Привязанные просто не могли нарушить привычную иерархию. Великие Герцоги стояли на самой вершине адской пирамиды, а падшие рыцари склоняли колена и ползали у самого ее основания. Но не было нужды и дальше сохранять такое положение дел. Ранг был составной частью падшего ангела, частью его сущности, но возвращение в мир людей сделало порядок подчинения намного менее важным. И поэтому некоторые демоны воспользовались полученным преимуществом и постарались повысить свой ранг за счет хитростей и адской изобретательности. Другие демоны просто присвоили себе новые звания, на чем и остановились. Самым известным примером второй группы стал Привязанный Баал.

Во время Войны Гнева Баал не был Великим Герцогом. Он был самовлюбленным нагловатым падшим рыцарем из Дома Пожирателей. Баал командовал отрядом демонов-наемников, и порою они выполняли задания самого Денницы, особенно — во время Великого Эксперимента. Но после пробуждения Баал заявил, что он — старший из Великих Герцогов, и потребовал верности от многих младших демонов, в том числе и от Энишахкушанны. Почему он так поступил? В первую очередь потому, что пятерым Великим Герцогам удалось создать для себя мощнейшую энергетическую базу. Эти Привязанные управляли самыми крупными и могущественными культурами классического периода, поэтому большая часть Веры шла к совсем небольшой группе демонов. Баал смог неким образом это изменить. Назвавшись Великим Герцогом и управляя своими людьми из дворца в разрушенном Угарите, он сумел присвоить себе часть влияния, которым обладали настоящие Великие Герцоги. Но со временем Баал и в самом деле поверил, что во время Войны Гнева он был одним из ближайших помощников Люцифера, что только усилило его манию величия и самовлюбленность.

Годы царствования

Рим возник из скопления убогих деревушек, населенных белыми рабами и преступниками. До 510 года до н. э. городом правили цари, но после низложения Тарквиния Гордого нация начала развиваться под знаменем республики. В течение следующих пятидесяти лет римлянами управлял Сенат (который, в свою очередь, подчинялся консулам). Великие Герцоги не обращали внимания на город. Прочие Привязанные вмешивались в дела Римской республики, но ни один из них не имел сил, чтобы подчинить себе растущую цивилизацию.

Примерно в 400 г. до н. э. два Великих Герцога, мечтавших о падении Греции, заметили процветающую республику. Этот народ, предками которого были изгои, много добился без всякой помощи со стороны Привязанных. Римское воинское искусство развивалось стремительными темпами, культура римлян имела под собой прочную основу. Одна из подданных Асмодея, герцогиня-Изверг по имени Лета, предсказала римлянам великое будущее, сказав, что однажды они будут править «всеми Детьми Праха и принесут искажение во все уголки мира». Казалось, Герцогам представилась подходящая возможность, и Асмодей и Аваддон решили сделать ставку на эту некогда незаметную республику. Греция должна была пасть, и на замену ей придет Рим. Привязанные стравили Афины и Спарту, заставив их начать Пелопонесскую войну.

Победу в конце концов одержала Спарта. И сразу же Асмодей стал подзуживать македонян, которые вторглись в Грецию и нанесли Спарте сокрушительный удар. Греция лежала в руинах, и Герцоги наметили римским властям, что было бы неплохо подчинить ее. Их план сработал. Так была рождена огромная Римская империя.

Африка

К этому времени Азраэль всю работу над созданием новой африканской империи, государства Нок. Его племена верили в цикл перерождений; ритуалы их включали в себя убийства и самоистязания. Власть Азраэля, который требовал Веру и обещал взамен блаженство после смерти, распространялась на всю Восточную Африку. Но в тех землях обитали еще трое Привязанных, вызванных группой недовольных жриц, мечтавших о падении зловещей империи Нок. К сожалению, женщины не знали, кого именно они вызывают, и в результате на Земле появилось еще три Привязанных из Дома Кнутов, которые называли себя Триумвиратом. Эти трое — Гед, Гавама и Горгиас — сразу же заключили союз, так как в Век Вавилона они были названными братьями. Они очень быстро подчинили себе жриц и начали войну с Азраэлем и Ноком. В конце концов мечта жриц исполнилась. К 200 г. до н. э. культура Нока была полностью уничтожена, а империя некромантов, управляемая Великим Герцогом, навеки потеряла свое могущество. Но война между прислужниками Азраэля и рабами Триумвирата не утихает и в наши дни.

Пах Романа

К 50 году до н. э. Рим завоевал почти все земли Средиземноморья и подчинил себе Грецию и Македонию, и для этого ему потребовалась лишь незначительная помощь со стороны Привязанных. Оба Герцога с удивлением обнаружили, что римляне почти не поддаются их влиянию, хотя и продолжают поклоняться старым греческим богам. И тогда Привязанные решили уничтожить республику, так как управлять Римом будет намного проще, если его правителем станет один человек. Они вселили сомнения в сердца римлян и посеяли предательство среди военачальников, сенаторов и консулов Рима, и очень скоро республику охватила гражданская война. Республика погибла, и в 29 году до н. э. Октавиан, приемный сын Юлия Цезаря, стал первым официальным императором Рима.

Постепенно Рим стал почти образцовым государством — по крайней мере, с точки зрения Привязанных. Империя была падающей звездой, она обретала величие, но при этом все глубже погружалась в пороки и извращения. Рим был политическим чудовищем. Любое селение, город или страна, вставшие на его пути, или подчинялись и входили в состав империи, или разрушались и гибли. Чем шире становились границы Рима, тем

больше народов получали гражданские права. Галлы, африканцы, сирийцы, иллирийцы — не важно. Все они становились частью единого тела и должны были поклоняться таинственным богам, в чьих руках была судьба империи. Каждый новый гражданин означал больше денег и больше рабочей силы. Младшие Привязанные ютились на окраинах, прячась от внимания Великих Герцогов, ведь множество демонов означало множество культов. Изобретались новые устройства и вещества, в том числе бетон и акведуки. От столицы во все стороны были проложены дороги, подобные сосудам, питающим кровью сердце, и по этим дорогам в империю стекалась Вера, демоны и верующие.

Мужчины и женщины устанавливали в своих домах маленькие алтари с уменьшенными копиями реликвариев Привязанных. Если они не хотели молиться дома, они могли отправиться в храм и вознести хвалу многоликим темным богам. Рабы, философы и сенаторы могли поклоняться любому богу, жертвуя кровью и веру Риму и его небесным «защитникам». Молиться можно было во всех садах и храмах, рассеянных по землям империи. Верующих склоняли к отказу от моральных норм и вовлекали в действия, которые в более поздние времена показались бы отвратительными. Боль и удовольствие в служении Привязанным шли бок о бок.

К тому времени Великие Герцоги уже знали о других Привязанных, проникших на территорию империи, но это уже не имело никакого значения. Асмодей и Аваддон подчинили себе множество выдающихся людей, которые помогли им вести Рим в нужном направлении. Вера в темных богов стала официальной религией империи, и люди во всех уголках Земли падали на колени, вознося нечестивые молитвы. Жители Британии, Африки, Малой Азии были покорены Римом и обращены им в свою веру, и порождения Ада упивались всеобщим поклонением.

К первому веку нашей эры на территории империи существовало более ста культов Привязанных, сами же демоны обитали на задворках Рима, подбирая объедки за Великими Герцогами. Адская иерархия расширилась. На самом верху стояли Великие Герцоги, а под ними в порядке строгого подчинения располагались все остальные, чутко реагируя на пожелания своих начальников. На протяжении всей истории империи демоны поддерживали создавшийся порядок и существовали в относительном согласии. Напрямую враждовать друг с другом не имело смысла, так как раскачивание лодки навредило бы всем. Младшие демоны строили заговоры против сотоварищей, живших на территории Рима, так как были не в силах совладать со своей природой, но мощь империи была слишком велика, чтобы ее могли сокрушить такие мелочи.

Опасность могла бы придти извне. Другие Привязанные, в том числе и остальные Великие Герцоги, не слишком-то радовались бурному развитию Рима. К тому времени реликварий Белиала находился в роскошном склепе на территории Сасанидской Персии, которая время от времени вела войны с Римом и его владениями. Белиал, не утративший, не смотря на безумие, способности мыслить логично, смог добиться долгих периодов стабильности в империи персов, что позволило ему начать затяжную кампанию против Рима. Но Рим оказался слишком крупной дичью, и Великий Зверь в последующем отказался от тактики прямого нападения. Другие демоны тоже пытались напасть на страну. Некоторые Привязанные управляли мелкими группами северных варваров, кое-кто властвовал в парфянских городах-государствах. Для Рима они были как шип в пятке, но не более того. Порою безумным богам приходилось защищать себя, когда их народы сдавались, не в силах совладать с наступлением империи. Азраэль, чье влияние и без того уменьшилось, был вынужден охранять свои культы от пришедшей в Африку всепоглощающей римской религии. Ангел Смерти укрылся в пустыне в самом сердце Африки, куда его реликварий был доставлен процессией верующих.

Куда бы ни приходил Рим, все склонялись перед ним. Два Великих Герцога холили и лелеяли порожденного ими монстра, наблюдая, как люди и их божки (на самом деле — другие Привязанные) попадают под «покровительство» империи. Асмодей и Аваддон верили, что они могут удержать в узде раскормленного зверя. Рим был прообразом будущего. Они уже подчинили себе немалую часть коллективной души человечества, и готовы были подчинить и ее остатки. Из нее они смогли бы черпать силы, чтобы расколоть космос надвое, разрушить все замыслы, что могли бы зародиться в умах Творца и Денницы. Победа была предreshена. Ничто не сможет помешать им — в этом Великие Герцоги были уверены.

Индия

В начале своей истории Индия переходила от периодов стабильности к беспорядкам и переворотам. Стабильность была возможна потому, что жившие на ее территории народности со временем создали четкую социальную структуру, они разделились на несколько каст, выйти из которых они не могли даже после смерти или при перерождении. Дхарма — вот что удерживало их, не позволяя изменить социальную роль. Восстания же (по крайней мере, до 250 г. до н. э.) происходили потому, что людям не нравились их правители, и зачастую превращались в настоящие войны. Кроме того, эта земля была известна как «страна миллиона богов», так как там постоянно возникали новые культы, и верующие поклонялись новому образу нового бога. Многие из этих образов были лишь масками Великого Герцога Дагона.

На протяжении веков Дагон выдавал себя за множество богов и богинь, надеясь с помощью этой путаницы усилить власть над людьми и получить от них как можно больше Веры. Сам он был частью пантеона. Восстань против одного — и ты восстанешь против всех. Как Раху, царь демонов, он сжигал тела людей огненным дыханием. В образе Васуки Змея он наполнял медленным ядом кровь тех, кто осмелился противоречить ему. Под именем Дакиши Колзиноголового он заставлял своих рабов (переодетых в ужасных тварей) отрубать головы отступников ужасными кривыми ножами-крисами. Влияние Дагона распространялось от города к городу, люди узнавали от него кое-какие секреты строительства, изготовления оружия и инструментов.

Разум его был похож на работающий механизм, и это изменило его. Остальные Великие Герцоги упивались всепоглощающей, обжигающей ненавистью ко всему живому, но Дагон отказался от ненависти и стал холодным, отстраненным разумом, презирающим живые существа. Ритуалы, проводимые в его честь, отличались невообразимой сложностью, он приказывал своим почитателям строить похожие на лабиринты храмы и сложные механизмы, чтобы и дальше «служить» ему (хотя никакой пользы от этих непонятных, чуждых конструкций не было). Когда на его территории появились младшие Привязанные, Дагон собрал всех Аннунаков, которых только смог найти, и заставил их служить себе. Вскоре эти демоны стали походить на самого Дагона, чья полная противоречий натура совмещала абсолютную рациональность и несдерживаемое безумие. Сила Дагона постоянно возрастала, его люди совершенствовались в математике и искусстве убийств, но затем появился буддизм, и все ситуация в Индии изменилась.

Дагон в течение многих веков удерживал власть в Индии, наслаждаясь зрелищем сражений и боли, терзавшей враждующих людей. Великий Герцог купался в поклонении и впитывал Веру, исходящую от множества последователей самых разных культов. Эти культы, сами того не подозревая, дали Дагону немалую мощь; мощь, с помощью которой он хотел уничтожить всю индивидуальность в людях, обратив человечество в бездумный механизм. Герцог упивался жестокостью. Девушек заживо сжигали в ямах. Тайные секты по ночам похищали людей и терзали их, взывая к Кали или Дурге. Создавались вызывающие благоговение и страх артефакты, которые затем распространялись среди ничего не подозревающего населения, чтобы еще больше поработить его. Среди них были шкатулки с секретами, похищавшие души людей, идолы, оживавшие по ночам, чтобы мучить своего хозяина, и механизмы, в которых жили мелкие демоны, требовавшие себе в пищу сладкое мясо детей. Одной из любимых марионеток Дагона был правитель маурьев Ашока, жестоко преследовавший народ Калинги, государства в Восточной Индии. Но после того, как Ашока внезапно заявил, что он «узрел свет» Будды и устыдился былых деяний, власть Дагона обратилась против него самого. Ашока рассказывал о таинственном посетителе, явившемся к нему ночью и научившем его истинным путям Будды. Правитель публично повинился перед своим народом, а позже стал одним из тех, кто положил начало Золотому веку Индии. Дагон потерпел неожиданное поражение и был вынужден довольствоваться той Верой, что поступала к нему от раскольничьих мятежных культов, восставших против династий Маурьев и Шунга.

Христианство

Страшная угроза Привязанным возникла в Палестине вскоре после того, как на обломках Римской республики выросла империя. Начиналось все тихо и незаметно. Новая сила зрела в сердцах преследуемых евреев, которых не коснулась порча Привязанных, в течение многих лет новая религия представляла собой лишь жалкую секту, объединявшую отверженных и униженных людей. Но однажды человек по имени Савл, шедший в Дамаск, ослеп, пораженный ярким светом, и эта временная слепота навеки изменила его. Савл — теперь называвший себя Павлом — поверил, что ему было послано откровение от Бога. У него были видения о человеке, рожденном и убитым ради того, чтобы спасти поврежденную душу человечества. Павел обратился, и именно он положил начало переменам в мире.

Обращение Павла стало началом новой религии, которая с самого начала стала быстро развиваться. Привязанных ввергло в ужас обещание, которому верили все приверженцы этой новорожденного культа. Для них оно было опасно. Новая вера не просто требовала поклонения единому Богу, как это было у евреев, но и утверждала, что связь с Ним осуществляется через человека — через одного-единственного человека по имени Иешуа Бен Иосиф, которого впоследствии назовут Иисусом Христом. Люди не должны были верить в себя, не следует им верить и в единого глупого Создателя — так решили Привязанные. Демоны жили в мире людей, они обладали могуществом, и они потребовали, чтобы эта новая религия была поставлена на место — а точнее, уничтожена. Но выполнить их требование оказалось не так-то просто. Попытка уничтожить новую религию в одном месте приводила к тому, что верующие появлялись в других местах. Церкви и молельни вырастали в маленьких городках, как трава после дождя. Верующие же были удивительно устойчивы к порокам, защищаясь праведностью от греха.

С подобным явлением Привязанные до этого сталкивались лишь однажды — среди евреев, а так как связь между этими двумя группами явно прослеживалась, демоны приступили к расследованию. Во главе расследования встал Белиал, и для того, чтобы обнаружить истину, ему не потребовалось много времени. Разумы верующих христиан были отмечены несмыслимой меткой — меткой Денницы. Значит, Люциферу каким-то образом удалось долгое время оставаться незамеченным, что позволило ему вызвать к жизни этих еретиков. Это было не случайное стечение обстоятельств, но результат прозорливости. Привязанные знали, что нельзя допустить дальнейшего существования этой новорожденной религии.

Евангелие от Утешителя

Этот апокриф, также известный как Евангелие от Менахема, предположительно, содержит рассказ об искушении Иисуса Сатаной, в пустыне. От остальных текстов эту книгу отличает две особенности. Во-первых, Дьявол не искушает Христа, но просвещает его, рассказывая о неизвестной истории мира. Во-вторых, это евангелие написано с точки зрения самого Сатаны, который называет себя Менахемом Утешителем. Книга описывает лишь период в 40 дней, которые Иисус провел в добровольном изгнании в пустыню. В ней Сатана-Менахем объясняет Иисусу, что мир находится под властью «злых царей», чья власть получена не от Творца, и что эти злобные сущности можно изгнать лишь с помощью заклятий, которым Менахем и предложил обучить Иисуса.

Книга гласит: Утешитель сказал: «Агнец Божий, твой Отец покинул тебя и оставил мир. Только ты несешь Слово, способное поразить злых царей мудростью и знанием (Евангелие от Утешителя, 4:22). Затем Менахем говорит, что Иисус и его народ всегда находились под покровительством «Сына Зари», под которым обычно понимают Люцифера. Некоторые исследователи-Скрытные даже верят, что Менахем (или Сатана) в этом неканоническом тексте — это и есть сам Светоносный. Демоны по-прежнему спорят, относятся ли слова «злые цари» к римским императорам или к Привязанным к Земле.

До наших дней не сохранилось ни одного полного списка этой книги. Несколько фрагментов, по слухам, было найдено в Наг-Хаммади, еще часть — среди свитков Мертвого моря в Кумране. Отрывки книги были

обнаружены в подземном лабиринте под обелисками Аксума в Эфиопии. Небольшая секта Люцифериан, называющая себя сынами Зари, посвятила себя поискам полного текста евангелия. Они верят, что в нем содержится неизвестная история Светоносного, и что книга может помочь им в борьбе с Привязанными.

Хлеб и зрелища

Аваддон и Асмодей направляли Рим к новым вершинам, стремясь расширить его границы до самых дальних пределов земли. Другие Привязанные пытались уменьшить влияние Рима, то насылая на империю орды полубезумных варваров с севера, то действуя в самой стране, надеясь разрушить ее изнутри. Когда римляне вступили на Британские острова, они столкнулись с волшебниками Белиала и кланами дикарей-обротней. Но остановить Рим было невозможно. Он поглощал или уничтожал все на своем пути. Рим казался вечным. Люди купались в счастье и достатке, веря, что «боги» присматривают за ними. А эти боги, руками покорных им императоров, организовывали зрелища, полные извращений и садизма, чтобы жители империи могли без зазрения совести отдаться всевозможным порокам. Люди смотрели, как гладиаторы рубят друг друга на куски, они вступали в сексуальные связи с самыми разнообразными существами, они наслаждались обильной едой и питьем, которые, как им казалось, падают с неба.

Как только христианство осмелилось поднять голову, Великие Герцоги обрушили всю мощь своей политической машины на христиан и иудеев, преследуя обоих с величайшим упорством. Они выводили евреев и христиан на арены, где тех разрывали львы и медведи. Они пытали и насиловали своих жертв на форумах, наблюдали за их унижением на сцене в антрактах между спектаклями. Многие были убиты, другие стали рабами. А народ все это принимал, радуя за уничтожение отступников, единогласно требуя их крови. Богоравные императоры поощряли такое поведение и сами не были свободны от похоти, гнева и жажды крови. Гай Калигула был зверем в образе человека, он легко исполнял любой свой каприз и предавался всевозможным извращениям, которые только приходили ему на ум. Его племянник, император Нерон, оказался еще более безумным и хитрым. После убийства своей матери он убил жену и до смерти забил любовницу. Он кастрировал мужчин, надеясь превратить их в женщин. Он насаживал на колья головы христиан и иудеев, сжигал людей заживо, чтобы осветить проводимые в садах буйные празднества. Он переодевался чужеземцем, чтобы по ночам нападать на ничего не подозревающих горожан и насиловать и избивать их. Оба эти императора были преданными почитателями Великих Герцогов, их дворцы были заполнены алтарями из плоти и кости. Но даже покровительство Великих Герцогов не помешало императорам превысить все мыслимые пределы злоупотреблений и нажить себе врагов. Калигула был убит в собственной постели: ему перерезали глотку, а на лбу вырезали звезду. Нерон тоже был убит — ему в ухо влили сильнейший яд, пока он, пьяный и одурманенный, лежал в одном из римских переулков. Его лоб был помечен такой же звездой. Герцоги так и не смогли обнаружить убийцу и понять, как же ему удалось совершить задуманное.



Обращение Константина

В 310 году н. э. Элевсинский Договор, связывающий двух Великих Герцогов, был нарушен. В это время Римом правил четыре императора. Асмодей в образе Митры хотел, чтобы один из его самых сильных рабов (и один из четырех императоров), Константин, добился единоличной власти, избавившись от соправителей. Аваддон мечтал о том же, но для своей пешки, человека по имени Максенций.

Константин по воле остальных трех императоров был отправлен в Британию, и это разгневало Асмодея. Его культы в окрестностях Йорка работали изо всех сил, чтобы убедить Константина узурпировать власть в Риме. Их усилия привели к гражданской войне, которая положила конец тетрархии. Максенций помог Константину избавиться от двух императоров, Севера и Галерия, но вскоре между двумя победителями началась война. Аваддон удерживал город Рим, пока Константин сражался за его стенами в попытке взять город и предъявить права на трон. Люди Константина были слабы, измучены и больны, и сколько бы жертв, молитв и возлияний не возносилось богам, солдат в армии катастрофически не хватало. Некоторых из воинов Константина Асмодей наделил кровожадностью, военачальников и стратегов он одарил сверхъестественной проницательностью, но этого было недостаточно.

А затем в одну из ночей император увидел сон, в котором ему явился светящийся крест в небесах, и чей-то голос прошептал: *In hoc signo vinces*, или же «Сим знаком победишь». Константин воспринял сон как указание на то, что его прежний бог оставил его в эти тяжелые дни и что новый бог христиан готов помочь ему, если только император согласится принять его. Утром Константин велел всем своим людям нарисовать на щитах знак креста, а сам пеплом начертил крест у себя на лбу. И снова его солдаты бросились в бой, и в этот раз они победили, разгромив (и убив) Максенция и завладев его императорскими одеяниями.

Константин уничтожил тетрархию, убив трех своих соправителей, и объявил, что новой официальной религией империи становится христианство. Для Привязанных это стало катастрофой, ужасным несчастьем. Все, от последнего раба и до сенатора, отвернулись от старых «богов» и приняли новую веру, повинувшись указам Константина. Домашние алтари были разрушены, так как людям не разрешалось возносить моления поверженным демонам. Тех, кто выступил против законов Константина, искали, чтобы посадить в тюрьму — или заставить обратиться. Все изменилось. Христианство, когда-то бывшее для империи мелкой неприятностью, внезапно стало частью империи. Два Великих Герцога и подчиненные им младшие Привязанные оказались в опасности, так как поклонение им постоянно уменьшалось.

Рим можно назвать воплощением всех чаяний Привязанных, которые они лелеяли в течение тысячелетий своей свободы, но как же так случилось, что мир резко отвернулся от безумных богов, лишив их поклонения, и перешел к почитанию единого воображаемого бога? Что стало причиной таких перемен? Стоял ли за всем этим Денница, или же свое дело сделала свойственная им паранойя? Сон Константина мог быть послан ему Люцифером. Или же попытки Асмодея и Аваддона избавиться от христиан привели к тому, что сила демонов обернулась против них самих и почти полностью их уничтожила?

Карточный домик

Основная сила Рима — его бесхитрость — стала для Привязанных слабым местом. Поначалу не все из них это чувствовали, но со временем результаты этой бесхитрости стали бы очевидны. Константин сумел превратить все черные фигуры на доске в белые, за один ход сокрушив всю невероятную мощь демонов. Будущее казалось печальным, и не только для Асмодея и Аваддона (которые сделали ставку на Рим), но и для всех Привязанных, которые были частью созданной в Риме иерархии. Даже посторонние демоны могли почувствовать, как влияет на них переход к христианству, так как потоки веры становились все слабее и слабее, и постепенно у демонов почти не осталось энергии. Колодец, некогда переполненный сладчайшей верой, внезапно пересох.

Падение Королей Ужаса

Крах Римской империи настал примерно в 476 г. н. э. Некоторые считают, что все дело было в огромных территориях, по которым мощь Рима как бы размазывалась, становясь все слабее с каждой новой милей. В конце концов страна рухнула под тяжестью собственного веса. Ничто не смогло помешать готам захватить столицу, а гуннам — вести успешные боевые операции против римских легионов. Кое-кто из более осведомленных демонов уверен, что Рим рухнул потому, что здание его власти было возведено на пустотах мира Привязанных, которых внезапно лишили силы — а вместе с ними силы лишился и Рим. Как бы то ни было, западная часть империи пала, а через несколько веков (точнее, не раньше XV века) была уничтожена и восточная Византийская империя. С уходом Рима в мире возникла пустота — исчезла культура, порядок, власть. Эта пустота затормозила развитие западного мира. Мир света погрузился в кровавую тьму.

Темные Века

Мир быстро менялся. Некогда Рим был надежной опорой, но после падения Западной империи осталась лишь смутная неопределенность. Сохранилось несколько островков цивилизации, по большей части — в растущей Византийской империи, но во всех остальных местах царил полная неразбериха.

Привязанные были охвачены гневом и отчаянием. Очень малому их числу удалось сохранить почитателей. Исчезали целые культы Привязанных; демоны голодали, умирали, покидали своих темных властителей, они сходили с ума и гибли. Как такое могло случиться? Римская империя была пиришественным столом, протянувшимся из одного конца мира в другой, но внезапно она исчезла, и демоны страдали от голода.

Многие младшие Привязанные хватались за любую возможность получить Веру. В сумрачных лесах Европы из крови и пожаров возникали новые культы. Большая их часть просуществовала очень недолго, и демоны вновь остались без Веры. Часто демонам приходилось сражаться за убогие деревушки, стравливая между собой своих рабов и почитателей, но в результате население уничтожалось, и Вера, которую демоны могли бы получить, исчезала.

Европа была разделена на множество варварских королевств, захваченных жестокими германскими племенами. В этих изолированных королевствах сохранялись племенные традиции, у власти стояли самые сильные и жестокие люди. Некоторым Привязанным удалось распространить свое влияние на варварские города и организовать там мелкие культы, но очень скоро демоны допустили ошибку. Вместо того, чтобы оставаться в тени и управлять оттуда своими марионетками, они решили действовать более прямолинейно. Они завладели человеческими телами, которые иссыхали и покрывались жуткими ожогами, и обрушили на неверующих всю мощь своих темных знаний. Они послали рабов, наделенных нечеловеческими способностями, убивать несогласных, и крики терзаемых людей порою будили всю деревню. Некоторые демоны даже пытались зачать ребенка со смертной женщиной, как уже делали однажды, надеясь остановить Великий Эксперимент, но принявшее семя чрево не вынашивало плод; все заканчивалось выкидышами, при которых из тела женщины выходил ужасный сгусток крови и плоти.

Привязанные повсюду повторили эту ошибку. Их гнев и мука заставляли их принимать необдуманные решения и идти на риск в надежде получить почитание. Демон Дажьбог, жестокий Кнут, распространил свою власть на болгар, и гнев его повлиял на людей. Приходя в ярость, они жестоко наказывали друг друга за малейшие преступления (обвиняемых калечили, сдирали с них кожу, пытали). Зу, безумный Пожиратель, управлявший огромными стаями хищных птиц, основал несколько своих культов в Турецкой империи, и порою из прихоти натравливал своих почитателей на ханов. Деревни и города были отделены друг от друга, Римская империя больше не связывала их воедино. Ими управляли злобные и презирающие людей Привязанные.

Это было время страха и крови. Те, кто сумел избежать влияния демонов, все равно верили в чудовищ, потому что истории о них передавались из уст в уста. Люди слышали рассказы об ужасах, о «племенных богах», которые приходят, чтобы похитить матерей и изнасиловать дочерей. Шепотом передавались слухи о демонах, облакающих плотью своих самых преданных почитателей, и все чаще говорилось о приближающемся конце света. Для мира это воистину было темное время, но еще хуже была та тьма, что поселилась в умах и сердцах людей. Человечество жило в постоянном страхе. Мужчины и женщины не осмеливались по ночам покидать свои жилища, ведь за ними могли прийти демоны, чтобы забрать их души. Надежда покинула людей.

Новый свет

Люди вернули себе мечту. Был новый свет — Рим все же выжил. Тело его было уничтожено, но дух продолжал жить, войдя в тело новой религиозной организации — Римской католической церкви. Во время правления святого Льва Великого церковь стала восприниматься как спаситель империи от полного разрушения. Конец империи не означал конца церкви... или конца латинской цивилизации. Привязанные были в отчаянии. Они все же надеялись, что падение Рима приведет к уничтожению Церкви, но этого не произошло. Привязанным не удалось собрать воедино разрозненные кусочки былой империи, но Церковь с этой задачей справилась. Более того, ходили слухи, что в Ватикане Лев Великий встречался в неким таинственным советником. Поговаривали, что советником этим был сам Денница, явившийся в облике епископа.

Затем последовал еще один удар. В Аравии у безумных богов появился опасный противник. Мухаммед, арабский купец, начал проповедовать свою собственную религию, почитавшую единого Господа. И снова сошедшие с ума демоны оказались непричастны к этому «святотатству». Религия эта с ужасающей скоростью развивалась одновременно с христианством и вместе с третьей религией, иудаизмом, забирала у демонов остатки Веры. Внезапно случилось так, что все верующие распределились между этими тремя религиями. Хуже того, в религиозных учениях говорилось и о самих Привязанных, но в самых оскорбительных выражениях. За всеми тремя религиями стояла одна мифология (хотя и воспринятая немного по-разному). Они одинаково описывали создание мира, ангелов и людей. Существовала легенда об ангелах, которые восстали против Господа и пали, как и Привязанные. Созданий этих всячески поносили, называя их злыми соблазнительями, которые были низвергнуты в ад, не устояв перед Яхве, Христом и Аллахом. Эти новые верования не просто похитили у Привязанных остатки сил, но и, подобно внезапному удару ножа, ранили демонов. Демоны были в ярости.

Решения

Отдаленные уголки мира все оставались нетронутыми губительным влиянием трех религий, и Привязанные решили завладеть этими драгоценными землями. Древние боги, не смотря ни на что, сохраняли оптимизм. В конце концов, разве не они превратили Рим из помойной крысы в боевого пса? Великие Герцоги лишились стрелы, которую они намеревались вонзить в глаз Господа, но они поклялись вернуть себе оружие. За пределами Рима и Аравии было немало народов, которые можно было поработить и переделать.

Аваддон и некоторые из подчиненных ему демонов отправились на север и захватили власть над германскими племенами, которые все еще сохраняли языческую веру. Еще дальше на север жили норманны, жестокосердные викинги, которые уже пересекли Атлантический океан и основали несколько поселений на берегах будущей Америки. До сих пор внимание на них обращали только младшие Привязанные. Аваддон уничтожил большую часть этих демонов, поглотив их души (или, в некоторых случаях, заставив их служить себе), а затем предложил выносливому и жестокому народу огромную силу. Великий Герцог научил их новым военным тактикам, и они огненным клином пронесли по землям своих врагов. В течение нескольких следующих веков викинги нападали на бесчисленные города, из Скандинавии они отплывали в Англию, захватывая там одно поселение за другим. Во главе боевых отрядов стояли наиболее доверенные из рабов Привязанных, люди, воспитанные на жестокости и ужасе.

Дагон продолжал входить в сны сектантов Индии, а реликварий Азраэля, помещенный на борт корабля, отправился в плавание к берегам Америки. Там он учил людей «правильным» ритуалам и в конце концов создал три империи (ацтеков, инков и майя), жители которых приносили мрачному идолу безумного бога бесчисленные кровавые жертвы. Асмодей отправился на восток, его культ удовольствий получил распространение у кхмеров, а затем пришел и в Китай, где люди охотно погружались в видения, навешаемые маком.

Белиалу появление трех крупных религий причинило меньше вреда. У Великого Зверя были служители и древние культы во всех уголках мира, и при падении Рима пострадала только малая их часть. Великий Герцог не допустил ошибки, совершенной остальными четырьмя демонами: он не стал делать источником веры весь народ. Пока народ был силен, поток Веры не иссякал. Но как только народ ослаб, демоны лишились энергии. Но Белиал оказался хитрее. Ему поклонялись во множестве потаенных святилищ, разбросанных по всему миру, к которым не было доступа простым людям. Великий Зверь возглавлял сотни мелких культов и сект, у него были свои жрецы, которых он делал магами и провидцами, чтобы они могли оказать ему помощь в поисках Предателя.

Его реликварий часто перемещался, и всегда Белиал вселялся в тела своих почитателей, находясь в них до тех пор, пока плоть не разлагалась от его близости. Он повсюду искал Предателя, но тщетно. Ему с трудом удавалось сдерживать гнев. Где бы ни оказывался реликварий Белиала, земля там вставала на дыбы, а на источающие смрад берега накатывали красные волны. Другие Привязанные чувствовали гнев Белиала, а младшие демоны внезапно понимали, что их разум портится, подобно куску мяса. А затем, примерно на исходе тысячелетия, одна из Линий Дракона слегка натянулась, и Великий Зверь ощутил острый привкус «света» Люцифера. Великий Герцог нашел Денницу. И тогда Белиал, некогда бывший правой рукой Люцифера, приказал своим нечестивым жрицам и монахам отнести себя туда, где скрывался Светоносный. Он приказал отнести себя в Иерусалим.

Гнездо шершня

За Иерусалим уже давно шла борьба. Для всех трех религий он был священным местом, и представители каждой из них хотели владеть городом. Великий Зверь чувствовал напряжение вокруг города — так чувствуется натяжение фортепианной струны. Он приказал спрятать своего идола глубоко под землей, в катакомбах под Храмовой горой, где его и погребли, как древнего фараона, принеся ему в жертву младенцев и оставив рядом с ним огромные сокровища. Оттуда Белиал мог входить в тела своих рабов, чтобы передвигаться по городу и лично наблюдать все усиливающийся беспорядок. Великий Зверь видел перед собой бочку с порохом, которая вот-вот взорвется. Если Денница и в самом деле был в Иерусалиме, пестуя верующих, тогда Белиал сумеет захватить все, что тот создал, а самого Предателя он отправит в Преисподнюю.

Частично Белиалу удалось осуществить задуманное. Война между христианами и мусульманами за земли вокруг города и право контролировать торговлю длилась почти два века. Иудеи оказались между двумя враждующими армиями, практически беззащитные, но упорно не желающие покинуть святейший из городов. В 1095 году турки-мусульмане объявили, что город принадлежит им, и изгнали христианских паломников за его пределы. Эта выходка разгневала как Римскую церковь, так и Восточную церковь в Константинополе. Церковь призвала всех верных вооружиться против поганых язычников и «освободить» город от их нечестивой власти. Папа Урбан II благословил всех участников Первого крестового похода (или Войны Креста), и в 1099 году христиане взяли Иерусалим. В течение следующих трех столетий было организовано еще восемь крестовых походов в Святую Землю. Воины-христиане сражались с мусульманами за власть и земли. Многие Привязанные видели, в чем заключается уловка, и исподтишка помогали враждующим сторонам вести войну, приходя в возбуждение от мысли, что «Единый Истинный Господь» поощряет такое кровопролитие. Белиал надеялся, что жестокости, творимые во имя религии, рано или поздно погубят эту религию на корню.

Но в конце концов план его провалился. Битва за Святую Землю лишь усилила веру людей, заставила их крепче держаться за свою «версию» Творца. Языческим культам и племенам не было места на той земле, так как к ним относились еще хуже, чем к мусульманам. Церковь при каждой возможности преследовала и казнила еретиков. Многие Привязанные чувствовали, как рушится их сила под пятой Священной Римской Империи, и бессильно наблюдали за кострами, на которых горели их приверженцы. Но еще хуже было тогда, когда их слуги сами переходили на другую сторону, как это случилось с Аваддоном: в 12 веке его викинги отвернулись от старых богов и обратились в христианство. У младших Привязанных почти не оставалось источников энергии. Власть ускользнула от них, а Вера исчезла, как будто ее никогда и не было.



Наступление ночи

Первые из Привязанных, погружившихся в сон, просто не понимали, что с ними происходит. Такие демоны, как Кнут Хосо-но-Ками или Осквернитель лорд Лайдерск, внезапно потеряли связь со своими хранилищами Веры из-за того, что их культы были названы еретическими и уничтожены. Внезапное исчезновение веры выбило почву у них из-под ног, и их сознание впало в дрему. Другие Привязанные видели, как их собратья погружаются в беспамятство, и не знали, не ожидает ли и их самих такая же участь. Те, кого сон охватил первым, не смогли принять никаких мер предосторожности. Они впали в своеобразную кому, и не известно было, смогут ли они очнуться. Нужно было что-то делать, как-то обеспечить свое дальнейшее существование, если уж невозможно будет избежать погружения в дрему.

Некоторые Привязанные занялись приготовлениями. Кое-кто из них засыпал сам, надеясь, что за время сна мир изменится, и тогда он сумеет пробудиться. Другие понимали, что беспамятства избежать не удастся, и что лучше позаботиться о безопасности, чем предаваться сожалениям. Крылатый Пожиратель Шедим стал первым из Привязанных, кто добровольно погрузился в сон. Шедим собрал всех своих поклонников, вызвав из отдаленных деревушек, и потребовал от них клятвы. Рабису хотел, чтобы его почитатели посвятили ему своих кровных потомков, где и когда бы те ни родились. Когда он проснется, их кровь наполнится песней, возвещающей о его возвращении, и он сможет призвать их на службу. Шедим также потребовал, чтобы его

реликварий, огромная рогатая статуя из костей и шкур животных, была вывезена на лодке в море и утоплена. Когда настанет время возвращения, новые жрецы Шедима смогут поднять его статую со дна морского. Веря, что сможет пробудиться в лучшие времена, Шедим ослабил власть над культом и погрузился в сон.

Кое-кто из Привязанных понял, что именно сделал Шедим. Некоторые последовали его примеру, заключив договоры со своими жрецами и волшебниками и спрятав реликварии в дальних диких уголках земли. Многим пришлось выполнить сложные обряды, чтобы гарантировать сохранность и безопасность своих реликвариев. Часть идолов была разделена на куски, захороненные в разных странах. Другие демоны приказали выстроить целые подземные катакомбы, в центре которых и были захоронены их реликварии (память об этих лабиринтах была заключена в ДНК верующих и передавалась по наследству). Один из Привязанных, Убийца по имени Абатва, приказал разделить свой реликварий (погребальный ящик, сделанный из костей пальцев мертвых детей) на сотню частей. Последователи Абатвы, окомфо, спрятали эти кусочки в горах Ахаггар, в пустыне Сахара. Сведения о местонахождении каждой косточки со временем распространились по всей Африке, они сохранились в священных текстах, надписях на идолах и в рисунках на стенах древних пещер.

Не все Привязанные решились погрузиться в сон в то время, но все они видели, что их собратья предпочли встретить судьбу с высоко поднятой головой, надеясь обеспечить свое будущее. Кое-кто из них готовился к неизбежному, другие полностью отвергали такую возможность, но всех их терзало беспокойство.

Отчаянные попытки

Привязанные изо всех сил пытались сохранить власть. Те из них, кто еще сохранял способность к рациональному мышлению, поняли, что возможность исподтишка править целыми народами все еще существует, надо только правильно выбрать людей и поставить их на нужные места. В конце концов, разве не была Католическая церковь единым органом, которым управлял один человек? Священной Римской империей правили император и папа, и если хотя бы одного из них удастся обратить, удача вновь может повернуться лицом к темным богам.

Демоны пытались развратить и подчинить баронов, архиепископов, даже императоров и пап. Их усилия не пропали даром, и кое-кто из них уже надеялся, что империя будет жить в соответствии с их темными идеалами. Демонессе Але удалось подчинить себе папский престол, поработив в 955 году папу Иоанна XII. Папа был большим любителем женщин и выпивки, и моральное падение его началось задолго до того, как демонесса обратила на него внимание. Прочно утвердившись на престоле Святого Петра в Риме, папа Иоанн в течение десяти лет предавался разврату. Тех, кто осмеливался противиться ему, или жестоко пытали, или же просто убивали в катакомбах под Римом. Говорили, что папа Иоанн превратил Ватикан в «огромный публичный дом», так как первосвященник и в самом деле устраивал оргии в своем дворце. В своих личных покоях он возвел алтари, посвященные Але, и клялся, что очень скоро вся Мать-Церковь будет ползать перед ними на коленях, но этому не суждено было случиться. Папе не удалось отвлечь верующих от христианских идеалов. В 960 году он был призван к ответу собранием епископов, которые объявили его убийцей, кровосмесителем и вероотступником. Папе удалось бежать, и в 964 году он вернул себе власть, пролив немало крови. Он издевался над своими противниками, приказывая рубить им носы и руки и вырывать языки. Но все это уже не имело значения. В том же году он погиб от руки неизвестного убийцы, и снова Церковь выскользнула из цепких рук Алы.

Предпринимались попытки повлиять на народы, проживавшие за пределами Европы. Демон Другаскан совратил мага и советника калифа Гаруна-аль-Рашида, надеясь, что так ему удастся отвлечь мусульманскую империю от веры в Аллаха. Но, хотя ему и удалось создать еретическую секту, до поры скрывавшуюся под маской ислама, вера в Другаскара не стала всеобщей, как он надеялся. Одулумар, еще один Привязанный, пытался подчинить себе королеву Эфиопии, но в результате христианство в Африке лишь укрепилось. Многие демоны пытались разрушить новый миропорядок. Иногда им почти удавалось достигнуть поставленной цели,

но всегда их мятеж терпел поражение, так как содержал в себе нечто нечистое. Мало кто соглашался пойти против религиозных институтов, правящих всей жизнью человека. Восстание против Церкви означало проклятие при жизни и наказание после смерти. Пойти против Аллаха и пророка Мухаммеда значило обречь себя на пожизненное заключение. Хотя некоторым Привязанным и удавалось влачить убогое существование, затаившись в тени мировых религий, большинство из них так и не смогло получить доступ к этим неиссякаемым потокам веры.

Ересь в Аррасе

В 1191 году во французском городе Аррас старейшины из гильдии стригальщиков начали проповедовать весьма странное учение о Боге, Христе и христианстве. Они верили, что Христос был Богом, но при этом они утверждали, что когда по воле Человека на кресте умер Иисус, вместе с ним умер и Бог. Таким образом, получалось, что мир в 33 году нашей эры (приблизительно) остался без Творца. Учение быстро распространилось по городу, и многие горожане приняли его. Вскоре это учение приобрело немалую популярность во Франции и проникло даже в Италию и Англию. Последователи ереси называли себя «свободными», так как не было Господа, который мог бы наказать их, а значит, ни одно из их деяний никак не отразилось бы на их душах. Такой радикализм привел к тому, что еретики тайно предавались разврату и не чурались насилия, веря, что наказание им не грозит.

Разумеется, они ошибались. Инквизиция начала преследовать этих еретиков во второй половине 13 века, объявив их предателями Церкви и преступниками против Господа. Инквизиторы смогли обнаружить источник этой ереси, а именно старейшин стригальщиков из Арраса. В самом городе инквизиторы нашли зловещий алтарь, покрытый желчью и украшенный внутренними органами. Там же были найдены идолы и гримуары, посвященные Великому Герцогу Асмодею. С ересью было покончено, но многие книги и артефакты еретиков сохранились до наших дней. Недавно ересь вновь дала о себе знать, на этот раз — в форме культа личности, проповедуемого «звездами» и режиссерами Голливуда.

Предсмертная агония

Церковь набирала силу и вскоре стала империей, равной по значимости Риму (и даже унаследовала его имя), но на этот раз — без помощи Привязанных. По всей Европе и Малой Азии огнем выжигались последние убежища тайных культов. Появление Инквизиции, а в особенности — тайной Инквизиции, которая преследовала все сверхъестественное, лишь усугубило ситуацию. Некогда привязанные собирали обильные урожаи Веры, но сейчас даже Великие Герцоги почувствовали угрозу голода. От этого их безумие стало еще более очевидным. Мечты о верных рабах по-прежнему терзали их разум, их посещали ночные кошмары об убийствах, Божьих карах и проклятой черной пустоте Бездны, которая навеки станет их тюрьмой. Все эти видения были бесплотными воспоминаниями о прошлом, еще больше расстраивавшими и без того больной мозг. Так был забит последний гвоздь в крышку гроба. Привязанные не знали наверняка, но чувствовали, что впереди у них — только угасание, и все больше и больше демонов погружалось в беспмятство.

Гнев их был неукротим. Оставшиеся Привязанные впали в ярость. Для физического мира их бешенство было подобно вулканам, внезапно проснувшимся в мертвой тиши океана. Привязанные взламывали земную кору, без предупреждения уничтожая целые города. Молекулы и атомы материи менялись под воздействием гнева Привязанных — так появились ранее невиданные болезни. Люди страдали от новых хворей: они



выблевали внутренности, конечности их гнили и отваливались, легкие покрывались отвратительными нарывами.

И снова гнев Привязанных стал карой для мира людей. Демоны неосмотрительно тратили огромные объемы Веры в очередной попытке изменить сознание людей. Повсюду царил жестокость. Чингисхан и его монгольская армия вихрем пронесли по землям Нишапура и Самарканда, убив более двух миллионов человек и оставив за собой груды гниющих конечностей и трупов скота. В 13 веке мусульманские правители начали жестоко преследовать своих врагов. Мухаммед-бен-Туглак казнил десятки тысяч индусов, пытаясь упрочить свою власть, а Кутуб-ад-дин Айбек, охваченный безумием, убивал свой собственный народ. Христиане тоже поддались влиянию безумия Привязанных. Во время альбигойских войн крестоносцы брали в плен жителей захваченных городов и солдат противника, вырывали им глаза, отрезали носы, губы и уши, а затем гнали изувеченных людей в следующий город, чтобы показать своим будущим жертвам, что их ждет. Евреев преследовали по подозрению в связях с «демонами», их обвиняли в «отравлении колодезь», из-за чего якобы начинались эпидемии чумы. Мусульман обвиняли в том, что они творят черные заклатья, желая навредить христианскому миру. Папы устраивали оргии в стенах Ватикана, а епископы и священники утоляли похоть с детьми. Демоны умело манипулировали оставшимися у них последователями, чтобы достичь столь страшных результатов. Их сила, возросшая за счет гнева и возраста, создала гнетущую атмосферу, насыщенную чужеродным злом, которое омрачило разум многих людей.

Но все было тщетно. Безумие и гнев не смогли привлечь к демонам новых почитателей. На самом деле вера людей в единого Бога лишь усилилась из-за охвативших их бедствий. Привязанные пытались подтолкнуть жителей Европы к отступничеству, заставить их отвернуться от Католической церкви. Те из властителей, кто мог бы выступить против Церкви, видели сны, подобно Константину, и в этих снах им являлся сияющий крест и яркая звезда, наблюдавшая за ними с ночного неба. Большинство из них остались верны Церкви. Другим людям тоже снились такие сны, и многие из этих людей становились инквизиторами, считавшими, что их призвание — подчинить воле Церкви еретиков и язычников. Было ли это проявлением силы Светоносного? Может быть, он по-прежнему направлял Церковь, оставаясь ее таинственным защитником? Или же все эти сны были не более чем случайным совпадением?

Годы междоцарствия

К 1484 году ересь (к которой относили и занятие колдовством и волибу) стала главным врагом Церкви. Инквизиция действовала по всей Европе, приговаривая противников Матери-Церкви к пыткам или смерти. Перед Святейшим обвинением представляли ведьмы, астрологи, алхимики, даже врачи. Поклонники Привязанных были вынуждены прятаться, подобно крысам, моля своих покровителей о малых милостях, об убежище и крохах пищи. Но неумолимые инквизиторы проникали повсюду, и мало кому из рабов удалось избежать преследования. Привязанные, которым все же удалось скрыться от всепроникающего взора Церкви, страдали от других потрясений, например, от войны или эпидемии. Заключенные в своих реликвариях, демоны чувствовали, как закрывается от них мир, и сонная манящая бездна с каждым годом становилась все ближе. Хуже всего было то, что искусство вызова демонов переживало расцвет. Один демон впадал в дрему, но заклинатели тут же призывали другого демона, заключая его в самодельный реликварий. Даже Великие Герцоги, хотя и сохранившие силу, начинали испытывать нехватку Веры.

Очень скоро начнется проникнутое идеями гуманизма Возрождение, в очередной раз принесшее миру свет цивилизации. Но возродится только мир смертных, Привязанным же так и не удастся вернуть утраченную Веру. На самом деле их ждало окончательное угасание. Правлению безумных богов пришел конец.

Буддизм

Христианство, иудаизм и ислам во многом поспособствовали победе над демонами. На Востоке основную роль в борьбе за души людей играл буддизм.

Буддистское учение призывало к умеренности, а в некоторых случаях и к аскетизму, что помогло людям преодолеть демонские соблазны. Такой «срединный путь» в жизни не оставлял места для гедонизма или жестоких ритуалов, требуемых Привязанным. Нельзя сказать, что последователи Будды или монахи были невосприимчивы к адским искушениям, но в целом сама философия буддизма не позволяла поддаваться разрушающему влиянию демонов.

Более того, во многих буддистских легендах говорится о борьбе с адскими отродьями, даже описываются герои, главным делом для которых была охота на демонов. Некоторые люди и в самом деле становились охотниками на демонов, подражая этим персонажам. Кое-кто из них действует и в наше время. Бхикишу (также известные как «нищенствующие монахи») всю свою жизнь посвящают борьбе с учениями Привязанных и убеждают сектантов отойти от своих темных владык. Если же в дело вмешиваются рабы или демоны, бхикишу справляются со злобными духами при помощи ритуалов связывания и зачарованных кинжалов.

Яалка о двух концах

В период Возрождения вера людей начала меняться, центр ее переносился из внешнего мира во внутренний. Хотя Вера по-прежнему была тесно связана с Церковью (и религией вообще), ее предмет изменился: на смену космическим сущностям пришел сам человек, его потенциал. Так возник гуманизм — мужчины и женщины поверили в себя. Человек стряхнул оковы и объявил ангелов, демонов и духов простым суеверием. Феодализм клонился к упадку. Смертные начали сомневаться, нужны ли им посредники в виде священников, чтобы разговаривать с Небесами. Может быть, они и сами могут общаться с Богом?

Ирония ситуации очевидна. Под влиянием гуманизма люди заинтересовались своим происхождением. Наука развивалась, люди все больше узнавали о прошлом и постепенно проникались идеями классической эпохи. Они знакомились с философией, мифологией и театром Древней Греции и Рима. Но такой наплыв новых понятий вновь вызвал интерес к оккультизму. Слуги Привязанных изо всех сил подогревали этот растущий интерес, но, не смотря на некоторые успехи, их попытки пропали втуне. Любопытство по отношению к классическим идеалам для безумных богов оказалось несъедобным. Люди предпочли не возрождать веру в старых богов. Они рассказывали о древних божествах разные истории, но христианство слишком глубоко укоренилось в их сердцах. Даже оккультисты воздерживались от вызова демонов или принесения жертв прежним богам. Они предпочитали более «утонченные» практики, например, гадание на картах или астрологию.

Понятие о судьбе нанесло Привязанным еще один удар. Предопределение означало, что судьба каждого человека заранее предрешена. Он или вознесется на небо, или же погрязнет в грехах (во всей полноте эта идея проявилась в учении протестантов, но к тому времени большинство Привязанных уже погрузилось в беспamięтство). Такой фатализм делал предложения власти и силы бессмысленным. Демоны часто предлагали людям «выйти» из-под власти Бога, но если твоя судьба уже записана и нет никакой возможности избежать ее, стоит ли подписывать договор с адскими сущностями?

Гуманизм и идея предопределения окончательно добились Привязанных. Слова «дьявол» и «демоны» все чаще понимались как метафоры, а то и становились обозначением сказочных персонажей. Демоны больше не воспринимались как физические сущности, выступающие против людей и Бога. Им теперь придавали не большие значения, чем детским сказкам или нравоучительным пьесам. Демоны превратились в «бесов» или «домовых», они перестали быть могущественными божествами, охваченными безумием. Ученые стали главными действующими лицами эпохи, и первыми из них были да Винчи, Коперник и Кардано. Места для суеверий и сверхъестественных сущностей не осталось.

Некогда падшие ангелы восстали против Господа, чтобы просветить людей и вывести их из мрака невежества. Падшие видели себя пастухами этого неорганизованного стада... но затем началась война, а за ней последовало заключение. Привязанные, изменившиеся под воздействием Преисподней, снова попытались повести за собой

глупых детишек, но произошло нечто невысказанное. Овцы научились думать. Им больше не нужны были пастухи. Человечество наконец достигло просветления, и Привязанные рыдали от горя.

Оцепенение

К 1600 году в сон погрузились старшие из Привязанных. Сила их исчезла, количество почитателей — резко сократилось. Безумные боги чувствовали, как угасает их сознание, подобно разряженному аккумулятору, но самые старшие из них сумели заключить договоры с доверенными и наиболее сильными рабами и сектами. Целые семьи были связаны обязательством в будущем отдавать Веру, и после этого Привязанные позволили себе впасть в состояние оцепенения. Все еще остававшиеся у них служители спрятали их реликварии в отдаленных уголках мира. Часть их погрузили в морские глубины, часть — сокрыли высоко в горах или закопали в залитые кровью могилы. Часовой механизм Дагона был разобран, его детали оказались разбросаны по всей Земле (позже последователи Дагона будут уверять, что его реликварий был сброшен в воды Атлантики). Идол Азраэля был зарыт глубоко в землю на фариканских равнинах, а статуя Асмодея погрузилась в Красное море. Реликварий Великого Герцога Аваддона был сокрыт в джунглях Бразилии, а реликварий Белиала остался покоиться под землей где-то в Малой Азии.

Привязанные ушли из мира смертных, влияние их исчезло, как старая шерсть при линьке. Больше не было кровавых дождей, верующие не выкрикивали имена демонов во время тошнотворных ритуалов. Привязанные спали. Культы их переживали упадок, так как бывшие поклонники считали, что короли-демоны исчезли навсегда. Они ошибались.

Без сна

Европейский Ренессанс стал последним гвоздем в крышке гроба для многих Привязанных, но в 15 и 16 веках Европа была лишь частью общемировой системы. Все ли демоны погрузились в сон?

Нет. Большая часть из них и в самом деле заснула, но в дальних землях, куда не проникли мировые религии, кое-кто из них уцелел благодаря местным культам. Эсмодай (некогда — советник Асмодея) из Извергов долгое время существовал за счет неизменной веры племени каннибалов, обитавших в сердце Конго. Тафтарот Отвратительный, чудовищный Осквернитель, поначалу управлял шаманами Кореи, а затем сумел подчинить себе несколько разрозненных культов в переполненном наркотиками «золотом треугольнике» на землях Бирмы и Таиланда. Даже самопровозглашенный Великий Герцог Баал сумел удержаться на грани сна и яви. Остальные из демонов, не поддавшихся сну, были из «младших» Привязанных, так как им требовалось намного меньше Веры для поддержания существования, чем старшим демонам.

Годы горя

В течение следующих десятилетий человек всеми доступными способами распространял и углублял полученные знания. Религия все еще была сильна, но наука уже теснила ее. Люди смотрели на звезды, моря и новые земли и видели перед собой новые возможности к развитию. Открытия и новые учения позволили поднять цивилизацию на невиданную высоту. Появилось много исследователей, изобретателей, ученых и философов, и часто их умы рождали изобретения, способные помочь всему человечеству. Но некоторые из них говорили, что определенные идеи пришли к ним во сне. Сне о свете. Сне о надежде.

Не все было идеально. Хотя просвещение все еще владело умами смертных, в них таилась и жестокость. Начинались войны, люди голодали, болели, пытались подчинить себе других людей. За этими жестокостями не стояли демоны. Привязанные спали, а те из них, кто продолжал бодрствовать, обитали в дальних землях и

управляли мелкими сектами. Они мало что могли сделать, разве что сохранять сознание да собирать ту Веру, которую им предлагали почитатели. Остальные спали, не в силах пробудиться.

Но Короли Ужаса не могли спать вечно.

Современный мир

Недавно мир людей и мир духов потрясли сильнейшие катаклизмы. Результатом этих катаклизмов стала буря, которая пронеслась по всей метафизической составляющей вселенной, обтрепав края огромного гобелена мироздания. Эта буря стала предвестницей последних времен, она поколебала само основание реальности, разрушив стены, разделявшие миры и измерения. Призрачные стены, окружавшие Бездну, покрылись сеткой трещин, и многие из запертых там демонов смогли освободиться и найти себе носителей среди людей. Демоны освободились и получили временную передышку от терзавшей их ненависти. По всему миру люди снова начали пристально всматриваться в свой внутренний свет, они искали опору в Вере, как делали их дальние предки.

Спящие боги ощутили эти слабые колебания, и их души пробудились, реагируя на проблески Веры. Они знали, что времени у них очень мало, и поэтому отчаянно цеплялись за любую возможность получить поклонение, они пускали в ход ночные кошмары, искушали и предлагали сделки, чтобы заполучить эти жалкие крохи Веры, еще сохранившиеся в мире. Они воззвали к потомкам своих прежних жрецов и подчинили себе кое-кого из недавно освободившихся падших. Они торопились, стараясь создать себе новых поклонников, основать новые культы до того, как им вновь станет угрожать беспмятство, жертвой которого они стали 500 лет назад. Многие из них пытались приспособиться к новым реалиям, прочесывая память своих поклонников в поисках информации об этом странном периоде. Кое-кто из тех, кому удалось сохранить остатки здравого смысла, смогли перестроиться, и теперь они действовали через чиновников, СМИ и деловые круги. Другие за время сна полностью утратили здравомыслие, разум их пошатнулся от ночных кошмаров, осаждавших их в дреме. Эти безумные боги, едва очнувшись, начали уничтожать, извращать и уродовать сердца людей. Пока Привязанные спали, человечество само вписало в историю разрушений немало страниц. Человечество прошло через геноцид, рабство, насилие и убийства. Миллионы стали рабами, погибли в огнях Холокоста, в двух мировых войнах, во время захватнических войн, развязанных западным миром. 20 век был подобен пиришественному столу, уставленному разнообразными блюдами из жестокости. Привязанные чувствовали эту жестокость в сознании каждого человека, и они понимали, что этот мир они смогут как подчинить, так и уничтожить.

Сейчас они пробудились и надежно закрепились в нашем мире, их реликварии были извлечены из темных уголков, где таились ранее, и снова Привязанные пожинаяют Веру. Им нужно благоговение, власть, дикость и забвение. Многие из них влияют на мир через множество ослепленных Верой рабов и поклонников, порождая все новые волны фанатизма и безумия. Другие предпочитают окружать себя пусть немногочисленными, но до конца преданными верующими. И все они внимательно наблюдают за просачивающимися в мир демонами, как садовник наблюдает за зреющими на ветках фруктами. Эти падшие для них — или лакомые кусочки, которые можно проглотить и переварить, или же препятствия на пути к верховной власти, которые надо устранить. Так или иначе, Привязанные стремятся к власти. Они не собираются ждать.

Ваклинатели демонов

Умение вызывать демонов угадо так же, как и Привязанные, и на протяжении почти тысячи лет оно оставалось позабытым. Секретные знания были практически полностью уничтожены (как ни странно, самим призванными демонами), но темная мудрость все же сохранилась в книгах, похороненных в древних гробницах, и на стенах позабытых зловещих святилищ. Но сейчас, после пробуждения Привязанных, пробудилось и искусство вызова демонов из Бездны. Многие Привязанные, некогда изгнанные в Преисподнюю, вновь вернулись в мир в новом обличье, их злобные сущности теперь обитают в новых реликвариях. Но как же это знание вновь попало в руки людей? Может быть, современные волшебники создали новые техники, или же старое здание было

извлечено кем-то из пыльных сундуков и передано в руки новых магов? Никто не знает, как это произошло. Многих Привязанных это раздражает. Может быть, вновь пришла пора открыть охоту на слишком самонадеянных волшебников.



«Все считают вас мировым авторитетом в вопросах расшифровки клинописи, доктор Сарэйд».

Нейла эль Сарэйд, нахмурившись, изучала табличку, правой рукой пытаясь нащупать на столе ручку или сигарету. «Боже милостивый», – выдохнула она, – «Бы только посмотрите на это».

«Мы считаем, что это Вагон, бог-покровитель города».

«Это и в самом деле Вагон. Текст похож на обычную молитву. Разумеется, я изучу его. Но это изображение вызывает у Вас удивление, да? Получеловек, держащий в руках колосья, полурыба».

«Я считаю, что так изобразили изодулиев египтяне, над которыми у Вагона была полная власть».

«А отрубленные головы?»

«Он даровал победу в битвах, доктор Сарэйд».

«Вызывает он весьма пугающе».

«Разумеется, ни одна из наших интерпретаций не позволяет с уверенностью говорить о верованиях древних людей».

«Разумеется», – доктор Сарэйд просматривала текст. «Ничего страшного, мистер Фелдхем», – сказала она наконец. – «Утром вы получите самый достоверный перевод в мире».

После того, как Фелдхем ушел, она встала с неудобного стула и прошла по комнате, затем налила себе кофе. Посетитель вызывал у нее дрожь. Но богач, который спонсирует раскопки в отдаленных уголках Сирии и может позволить себе прислать самолет за специалистом ее уровня, просто обязан дыть слезка пугающим.

Как и все по-настоящему древние предметы, эта табличка казалась ей *реальной*. Три тысячи лет она пролежала глубоко под землей. *А мы не можем построить здание, которое простояло хотя бы десять лет*, подумалось Нейле. Табличка лежала на белой пластиковой поверхности в окружении самого современного археологического оборудования. Откровенно говоря, лицо вызывало у Нейлы беспокойство. Глаза, рот и нос искривились в гримасе, которая казалась ей такой... жалкой, но в то же время радостной. Радостной от того, что было с кем разделить свои страдания. Рисунок был отличным образчиком искусства давних дней.

Выдавленные в алфавит значки, расположенные под рисунком, рассказали ей настоящую историю.

«Вагон, создатель жизни и богиня смерти», – прочла она, – «Пощади нас, чтобы мы могли служить тебе». Да, стандартное обращение для всего этого региона в дохристианский период. Они верили, что люди созданы, чтобы служить богам. «Мы склоняемся перед тобой, и отдаем тебе наши руки, и приводим к тебе наших родителей и детей, старых и юных, и... *кто здесь?*»

Она резко повернулась, едва не упав со стула, но комната была пуста. Она была уверена, что позади нее стоит Фелдхем и тихим шепотом повторяет ее слова. Но дверь была закрыта, а комната пуста. Немного поколебавшись, она вернулась к тексту.

«Ты, кто насытил солью воду, сделал ее... неводной, ты, кто засыпал солью поля, сделал их бесплодными...».

Она и в самом деле что-то слышала. Может быть, шум воздуха в вентиляции или шорох собственной одежды, потому что звук раздавался совсем рядом с ней. Если бы это был Фелдхем, ему бы пришлось стоять почти вплотную к ней, склонившись над ее плечом, чтобы шептать молитву, не сводя взгляда с игола.

«Вагон, который...»

По спине пробежал холодок. Она слышала волос у себя в волосе. Впервые за три тысячи лет смертный слышал один из мертвых языков древней Месопотамии, и каким-то образом она понимала все услышанные слова.

Богиня твоей жизни и твоей смерти. Склонись передо мной, и отсеки себе ладони во имя меня, и окропи меня кровью...»

Машинально она протянула дрожащую руку к кружке с кофе, но пальцы ее, направляемые чьей-то чужой волей, сошлись на ручке пилы с алмазной режущей кромкой.

ГЛАВА 2: ВЫСЕЧЕННЫЕ ИЗ КАМНЯ

Это демоны, насылающие голод, бесплодие, миазмы, болезни; укрывшись облаками, носятся они в нижних слоях неба, их влекут кровь и филлиал, которые преподносят им язычники, почитающие их богами.

- Ориген

Хотя среди оккультистов бытует немало легенд и преданий о Привязанных, истина известна весьма ограниченному числу лиц. Когда боги-демоны пробудились, падшие и люди лицом к лицу встретились с могущественными существами, чья история тесно переплетена со историей всего человечества. Во многом мир, в который вернулись падшие, является результатом деятельности Королей Ужаса.

В этой главе рассказывается о Привязанных как части современного мира. Все их поступки, начиная от первых попыток накопить силы после пробуждения и заканчивая возрождением старых культов и распространением влияния на все общество, вызывают в памяти ужасы прошлого. Сейчас эти создания пытаются понять, какие выгоды сулит им новая эпоха, чем именно они могут воспользоваться, чтобы победить человечество — и друг друга.

Владыки Земли

Хотя изначально Привязанные к Земле ничем не отличались от своих братьев-падших, обстоятельства, при которых они покинули Бездну, и концентрированное поклонение тысяч верующих превратило этих бывших ангелов в нечто среднее между демонами и людьми. Они — не люди и не демоны, знакомые, но одновременно безмерно чуждые падшим.

Падшие — это младшие демоны, достаточно слабые для того, чтобы просочиться сквозь трещины в стенах Бездны. В отличие от них, большинство Привязанных — могущественные духи, извлеченные из темницы мощью человеческой магии, и воздействие человеческой воли на их Истинные Имена в чем-то изменило их. Они располагают большим объемом знаний и воспоминаний и лучшей сообразительностью, чем большинство сильнейших падших. Многие Привязанные занимали высокое положение в иерархии демонов, они пользуются известностью благодаря своим наводящим страх подвигам во время войны, хотя сейчас такие пустяки их мало заботят. Быть Привязанным значит признавать законом только собственные желания и не обращать внимания ни на Небеса, ни на Ад.

Многие падшие, даже те, кто уже провел на Земле некоторое время, находятся в замешательстве. Они привязаны к смертному телу, их осаждают обрывочные воспоминания человека и демона, и пробелы в них они вынуждены заполнять за счет малодостоверной мифологии и ненадежных источников информации. Даже падшие, поддавшиеся Мукe, могут не понимать, кто же они на самом деле. У Привязанных все не так. Привязанные знают, кто они. Из Бездны они перенеслись в монументальные вместилища из камня, металла и самых странных материалов, и они помнят, что они — мятежные ангелы, воевавшие на стороне Люцифера до тех пор, пока его мудрость не покинула его, и что человечество предало их. Они знают, что они страдали в течение неисчислимых эпох и что ничем не обязаны ничему во вселенной, за исключением собственной ненависти. Повлияли ли на такое восприятие принятая ими форма и поклонение, им не известно. Каждый Привязанный в душе — полновластный правитель Мироздания, ему не ведомы сомненья, жалость и любовь. Ни фракция, ни Дом больше не имеют для них никакого значения.

Даже самые «молодые» из Привязанных провели на Земле несколько веков, хотя часть этого времени и были погружены в сон. Этого времени им вполне хватило для того, чтобы найти опору и развить силы, о которых даже в разгар войны никто не знал. После пробуждения Привязанные, возможно, и растерялись, увидев автомобили и трансконтинентальные компании. Но вскоре, благодаря разрозненным воспоминаниям падших, они во всем разобрались, и их понимание было сугубо рациональным, не окрашенным эмоциями и чувствами. Такая

отстраненность влияет на манеру общения с людьми. Договоры, заключаемые со смертными Фаустианцами, Привязанным просто не понятны.

Привязанный не может собрать Веру или принять Веру в дар от своего раба. Веками они были объектами поклонения, и это наложило на них свой отпечаток: даже теперь они могут получить Веру только во время церемонии. Им приходится возрождать древние ритуалы, некогда проводимые в их честь, в том числе и восстанавливать язык, на котором эти ритуалы совершались. Только так могут они получить Веру, и даже в экстремальной ситуации Привязанный не может вытянуть из раба нужную ему энергию. Но при этом Привязанные способны на деяния, недоступные даже полностью подавленным Муче падшим. Короли Ужаса могут превращать людей в послушные марионетки, являющиеся проводниками их воли, но сохранившие самостоятельность действий.

Наконец, падшие расхаживают по улицам современных городов в телах своих носителей. Между собой они тоже общаются в человеческом облике. Привязанные так не могут. Они не едят, не спят, не встречаются друг с другом лицом к лицу. Они скрываются даже от большинства своих почитателей. Привязанный может принять Апокалиптическую форму, определяемую его основным Знанием, но лишь ненадолго и с большими затратами энергии. Можно сказать, что тел, в обычном значении этого слова, у Привязанных нет.

Реликварии

У Привязанных есть реликварии — основа всего их существования. Если реликварий уничтожить, Привязанный превратится в беспомощного духа, неспособного сопротивляться притяжению Бездны.

Из-за своей силы Привязанные не могут входить в тела людей, как это делают падшие. Вместо того, чтобы оживить тело и подавить остаточные воспоминания, Привязанные разрушают личность человека и уничтожают плоть. Распад начинается сразу же после вхождения Привязанного в тело, которое зачастую как бы растворяется или медленно горит изнутри. Тело человека выдерживает присутствие Привязанного не более 48 часов, но чем сильнее демон, тем меньше будет этот срок. По истечении этого времени тело разрушается, и не важно, провел ли в нем Привязанный все 48 часов или только 10 секунд.

Привязанные могут вселяться в предметы из стали и камня, но их сущность не может закрепиться в любом куске металла или камня. Реликварий обязательно должен обладать определенным значением для людей, которые создали его или пользуются им. Это должен быть предмет, о котором рассказывают истории, который хотят заполучить не только из-за его физических свойств, пусть даже этому предмету и не поклоняются напрямую. Иными словами, этот предмет в сознании людей должен обладать силой. Многие древние религии поддерживали идею, что бог может вселиться в свое изображение, и именно такую религию разработал Люцифер для каждого из своих пяти помощников, чтобы вытащить их из Бездны. А как насчет наковальни кузнеца в те времена, когда работа с металлом считалась сродни магии? Арфы, которая якобы принадлежала великому музыканту? Большой драгоценный камень чистой воды, который, по слухам, приносит несчастье своему владельцу? Говорят, что Привязанный Маништуцу обитает в мече,



некогда принадлежавшем монгольскому полководцу, - в мече, который передавался из поколения в поколение и заключал в себе воинственный дух племени.

Форма и материал, из которого изготовлен реликварий, часто так или иначе зависят от сущности заключенного в нем демона. Например, статуя Белиала высечена из голубого мрамора и украшена жемчугом, в то время как Маништуу, Владыка Убийств, обитает в мече. Другие Привязанные могут жить в изящной шкатулке, украшенной серебряными кружевами и стеклянными завитушками, или в подвеске из перьев, некогда украшавшей ацтекский храм. Прочность материала не имеет значения, так как все реликварии обладают огромной, невероятной долговечностью благодаря воле живущих в них демонов. В целом, чем старше и сильнее Привязанный, тем массивней и надежней его реликварий. Некоторые Привязанные, например, пять Великих Герцогов, получили реликварии от людей, которые вызвали их. Другие демоны, пытаясь скрыться от желавших подчинить их магов, укрывались в любом подходящем предмете, в результате чего вместительца темных богов отличаются огромным разнообразием.

Привязанный может принять Апокалиптическую форму только в пределах своего реликвария. Демон «присутствует» в этой местности. Отсюда он влияет на окружающий мир по мере своих сил и возможностей. Благодаря рабам, которые становятся его глазами и руками, он может распространить свое влияние очень широко. Большинство Привязанных перемещают свои реликварии только в случае непосредственной опасности. Старшим Привязанным поклонялись во многих странах, где им возводили статуи, как бы заменявшие настоящие реликварии. Ритуалы, проводимые перед реликвариями, вырабатывают большие Веры, а некоторые из них (например, ритуал для получения временного тела) требуют непосредственного «участия» Привязанного. Во всех остальных случаях реликварий может находиться очень далеко от почитателей, даже на другом континенте. Дагон, по слухам, утопил свой реликварий в Атлантическом океане, полностью положившись на существующие копии и верных рабов. Многие погребли свои храмы под горами земли или потоками лавы. Те Привязанные, у которых перед погружением в сон оставалось мало ресурсов, сделали все от них зависящее для обеспечения безопасности, например, приказали похоронить реликварии или передали их на хранение в семьи верующих. Человеческая жадность и быстрое развитие археологии порою сводили все эти усилия на нет, и Привязанные оказывались в самых неожиданных местах.

Но не все Привязанные обитают в реликвариях.

Проклятая земля

Некоторые древние секты считали, что боги обитают не в статуях, а в пещерах, роцзах и на вершинах гор. На границе священной земли оставлялись приношения, и любого человека, посмевшего вступить на запретную территорию, ждала смерть. В средние века и даже позже многие люди верили, что в таких местах их подстерегает беда или что там живут призраки.

Демоны, обитавшие в таких местах, являются Привязанными к Земле в буквальном смысле слова. Они тоже могут влиять на людей и события за пределами места обитания, но они не могут проявляться в статуях, поэтому ритуалы в их честь проводились, по большей части, в их присутствии. Этих демонов нельзя переместить или спрятать, но одновременно их намного сложнее уничтожить. Не важно, какие перемены произошли с жилищем демона, была ли эта земля застроена или объявлена памятником природы. Обитающая там сущность влияет на все, что происходит вокруг. Даже построенное здание, скорее всего, соответствует ее потребностям и вкусам.

Единственным способом избавиться от такого Привязанного является изменение природы места его обитания. Церковь, построенная поверх древнего капища, проблемы не решит. Нужно осушить болото, взорвать пещеру, полностью вырубить роцзу. Но и в этом случае нельзя гарантировать, что Привязанный не укролся в какой-нибудь неприметной впадине.

Пробуждение

Только катастрофа такой силы, как Вихрь, могла вырвать Привязанных из многовековой спячки, в которую они погрузились из-за нехватки Веры. Привязанные защищены реликвариями, но все равно они остаются духами, принадлежащими Аду, и когда падишие начали прокладывать путь через Царство Духов, Привязанные почувствовали это. По мере того, как падишие приходили на Землю, Привязанные все чаще и чаще ощущали то, чего так давно ждали: слабые всплески Веры.

Они обратились к бережно хранимым запасам Веры, чтобы охватить своим вниманием весь мир и посмотреть, что же их ждет.

Прежде всего они обнаружили, что мир изменился. Уже никто не говорил на известных им языках. Но Привязанные всегда предпочитали общаться с людьми через образы и ощущения.

Те Привязанные, у кого еще оставались силы, начали готовиться к возвращению. Перед тем, как последние или самые верные из поклонников зарыли в землю или сбросили в море их реликварии, Привязанные даровали этим людям самое последнее благословение. Они наделили своих слуг необычными способностями. Теперь их почитатели могли занять в обществе первые места, более того, они могли передать свои способности по наследству. Их одарили большой силой и устойчивостью к болезням, обаянием и умом и, разумеется, плодовитостью. Но одновременно этот дар был своего рода меткой, сохранившейся даже тогда, когда семья уже позабыла о древних верованиях. Когда Привязанные пробудились, они нашли новое поколение слуг — рабов своего наследия.

Современный мир любит тех, кто наделен обаянием и умом, а в прежние времена такие семьи добивались высокого положения за счет силы и выносливости. Немалая часть полученных «по наследству» рабов может похвастаться богатством, знатностью и влиянием. Некоторые из них обладают значительным политическим влиянием, другие стали всемирно известными актерами или спортсменами. Все они видели в своих снах пугающие ритуалы и одновременно ощущали пугающее, но удивительно знакомое присутствие кого-то, кто обращался к ним и обещал реализовать их самые потаенные желания. Предлагал им достичь цели их жизни. Приказывал им прийти в определенное место и выполнить определенные действия.

Не все подчинились, но многие из тех, кто оказал сопротивление, покончили с собой, а кое-кто перед этим убил всех оказавшихся рядом членов семьи. Некоторые искали помощи в религии и сектах. Других выслеживали дальние родственники и силой заставляли склониться перед демоном.

Тем Привязанным, которые не смогли создать себе «наследных» рабов или чьи служители погибли за прошедшие века, пришлось немало потрудиться. Они еще могли распространить свое влияние на определенную территорию, поэтому они принялись искать людей слабовольных, податливых, восприимчивых. Привязанные преследовали этих людей в снах, делали им заманчивые предложения, показывали им ритуалы, которые надо будет совершить, и в конце концов добивались согласия.

Привязанный, у которого не осталось хотя бы одного поклонника, бессилен, у него нет Веры, в которой он отчаянно нуждается. У старших Привязанных появилась способность хранить огромные запасы Веры на протяжении веков, но они впали в беспометство, потому что больше не было живой Веры, которая позволяла им защищаться от врагов. Недавно пробудившийся Привязанный, молодой или старый, очень слаб и может выполнять только самые простые из обращений. У Привязанного может не остаться ни одного слуги, его может ждать целая армия, готовая выполнить его приказ, но все это не имеет значения. Все равно Привязанному нужно больше.

Культы и ритуалы

Культ, объединяющий поклонников, для Привязанных просто необходим, так как, как уже упоминалось выше, другими способами демон не может получить Веру. В первые дни жизни на Земле Привязанные называли себя богами, и в те времена, когда у каждого племени были свои небесные покровители, это приносило очевидную выгоду. Даже позже, после утверждения христианства и ислама, такое поведение шло демонам на пользу. Самаэль, Сатана и Иблис — это Небесные Имена отдельных демонов. Имена других Привязанных встречаются среди прозваний, под которыми на протяжении веков отдельные секты поклонялись извечному Врагу.

Во время ритуалов поклонения верующие впадают в фанатичное безумие. Привязанные одним махом пожиная выработывающуюся при этом Веру, а затем или хранят ее, или используют в своих целях. Проблема в том, что такие ритуалы требуют времени — даже самый короткий из них может длиться в течение нескольких часов. Форма ритуалов может быть очень сложной, в них часто используются древние языки и символические жесты. Если церемония по какой-либо причине была нарушена, собрать Веру не удастся. Чтобы подготовить группу верных почитателей, отдающих максимум Веры, тоже требуется время. Но Привязанным, застрявшим в облике богов, которыми они когда-то притворялись, не остается ничего иного, кроме как поддерживать древние «традиции».

Ритуалы удовлетворяют потребности демона и соответствуют его природе, но одновременно они отражают человеческое понимание сущности бога. Иными словами, за века поклонения вера людей изменила Привязанных. Действия, ставшие ритуальными, должны были вызывать страх и благоговение, но также и иметь смысл для людей, поэтому часто они отражают человеческие предрассудки. Например, для Привязанного человеческое жертвоприношение почти ничего не значит, но для верующих оно может стать самым явным проявлением веры и поклонения. Поэтому со временем некоторые Привязанные привыкли к таким жертвоприношениям как к части ритуалов. Среди других элементов ритуала можно назвать молитвы, гимны и танцы, специальные одежды, воскурение фимиама, принесение в жертву животных и вещей, принятие наркотиков для расширения восприятия верующих, половые акты, самоистязание и различные испытания выносливости.

Как и многое другое, минимальное количество участников, длительность и сложность ритуала указывают на возраст и силу Привязанного. Трое почитателей, принявших галлюциногены, в течение часа почитавшие молитвы в центре нарисованного красной краской круга, а затем занявшиеся сексом, смогут напитать Верой молодого, слабого Привязанного. Древние могущественные Привязанные — те, кто когда-то был богом целой страны или нации, — намного более требовательны. Некогда даты их празднеств заносили в священные календари, ради них замирала жизнь в городах, в их распоряжении были сокровищницы целых царств. Пробудившись, древние боги вынуждены восстанавливать древние ритуалы, вплоть до языка, на котором они проводились, а иногда даже до места их проведения. Как можно понять, молодой, слабый Привязанный с переносным реликварием и относительно простым ритуалом может легко компенсировать недостаток сырой энергии и покорить довольно большие территории, вышедшие из-под власти его старших соперников, — по крайней мере, в начале.

Силы и ресурсы

Привязанные начинали с теми же силами, возможностями и невосприимчивостью, что и обычные падшие (с учетом их положения иерархии). Проведя на Земле несколько столетий и регулярно получая Веру, они смогли развить свои способности и практически полностью восстановить Знания и умения, которыми пользовались во времена Войны Гнева.

Привязанные могут пользоваться только теми проявлениями знаний, которые становятся доступными при высокой Муке; в отличие от падших, Короли Ужаса уже давным-давно утратили все воспоминания о своей

ангельской природе. Проводимые ими демонические ритуалы — все ритуалы помимо тех, что требуются для получения Веры, — несут на себе печать искажения и порчи. Они не могут по-настоящему исцелять, очищать или действовать в согласии с силами мироздания. Все, к чему они прикасаются, изменяется, загрязняется и портится под влиянием их ненависти. Как и их противники из числа падших, Привязанные сохранили большое количество адских артефактов и ритуалов, но при этом изучили знания и пути, неведомые адскому воинству. Привязанные практически никогда не проводят ритуалы сообща. Чтобы набрать нужное число заклинателей, они полагаются на наделенных силой рабов и подчиненных падших. При этом им нужно, чтобы кто-то из рабов занял их место в ритуале, возглавил его; через этого раба они управляют проведением ритуала и направляют потоки Веры, чтобы придать действию нужную силу. В основном это вызвано заботой о безопасности, так как мало кто из Привязанных подпускает к своему реликвиарию кого-нибудь помимо горстки самых фанатичных приверженцев.

Всем Привязанным пришлось разработать методы усиления обращений. Они придумали способы порабощения людей, превосходящие по силе любой фаустианский договор и обращения высшего уровня Знания Сияния. Вообще-то, уже не одна фракция тайне интересуется, как же Привязанным удастся ломать волю и разум людей, сохраняя при этом Веру.

Какими бы впечатляющими ни были знания и ритуалы Привязанных, темные боги предпочитают более изящные способы влияния на мир смертных. С одной стороны, Привязанные не меньше падших страдают от неверия людей, которое может обратить ритуалы и затратные демонстрации силы в ничто. С другой стороны, каждый проводимый ритуал и обращение требует огромного объема с трудом восстанавливаемой Веры. Поэтому в борьбе с врагами Привязанные стараются пользоваться человеческими технологиями и ресурсами. Штаб-квартиры культов могут быть оснащены компьютеризированной системой безопасности и электронными замками. Охотничьи отряды снабжают «тазерами» и быстродействующими транквилизаторами. На записях видеокамер они могут опознать демона в человеческой форме и найти его через базы данных мировых информационных сетей или же благодаря связям в местных или федеральных полицейских службах. Некоторые привязанные разрабатывают совершенно новые отрасли Знаний, основанные на технологических новинках, что позволяет им обойти проблему неверия.

Большинство Привязанных — терпеливые, умелые заговорщики, старающиеся отслеживать мельчайшие детали своих планов. Если учесть, сколько сил у них уходит на сбор Веры, можно понять их нелюбовь к импровизации. В экстремальных ситуациях они принимают неверные решения, или отбиваясь с огромной, непропорциональной силой, или же проявляя чрезмерную осторожность. Они предпочитают действовать медленно, внушая ненависть, страх и жадность и соблазняя потенциальных слуг обещаниями влияния, богатства и власти. Они стараются наносить удары исподтишка, как бы переводить противника от одной сложной ситуации к другой, пока тот наконец не продаст душу за сомнительную победу. Пожертвовать тысячью пешек ради победы над одним сильным и хорошо окопавшимся врагом — ничто для Привязанного. В мире живет шесть миллиардов потенциальных марионеток, и с каждым днем число их увеличивается.

Культы Привязанного к Земле

Тайные культы поклонения демонам в современном мире, управляемом технологией и наукой, кажутся реликтами давних эпох, но привлекательность таких культов основана на обращении не столько к разуму, сколько к эмоциям. Человеческие пороки, такие, как жадность, зависть, ненависть и страх, являются отличными инструментами, с помощью которых можно соблазнить и подчинить во всем остальном разумных и скептически настроенных людей. Человеческие страхи, потребность в сопричастности и признании своих достоинств тоже могут превратить интеллигентных людей в фанатиков. Чем сильнее потребность, тем более страстной становится привязанность человека к организации, которая может эту потребность удовлетворить. Привязанные к Земле прекрасно понимают этот принцип, к тому же они в течение сотен лет оттачивали мастерство вовлечения людей в свои сети. Во многих случаях рядовые члены секты даже не

подозревают об истинной сути предмета своего поклонения. До тех пор, пока их нужды удовлетворяются, они не задают лишних вопросов, и только внутренний круг знает ужасную правду. На самом деле многие культы Привязанных внешне вообще не похожи на религиозные секты, скрывая древние формы поклонения за маской вполне благопристойных мистических или научных сообществ. Члены таких культов надевают одежды, напоминающие облачения древних жрецов, произносят слова, утратившие значение много веков назад, а затем переходят в прекрасно обставленную библиотеку, чтобы выпить виски или выкурить сигару, даже не подозревая, к кому на самом деле обращены их мольбы и просьбы. Достаточно того, что они верят в эффективность своих действий и что соблюдаются старинные традиции, и только верховный жрец да еще, пожалуй, горстка прислужников знают, кому из Королей Ужаса они поклоняются.

Несмотря на свое сверхъестественное происхождение, культ — организация человеческая, он создан на основе человеческих представлений. В первую очередь культ — это средство контроля над группой людей, возможность управлять их поведением до тех пор, пока они не станут эмоционально зависимыми от культа. Интеллектуальная и материальная зависимость наступают позже. Не стоит забывать, что правительство и официальные религии относятся к культам с большим подозрением. В современном мире нельзя просто взять и создать культ, даже сверхъестественному существу такая задача не по силам.

Внутренний круг

Самими первыми поклонниками у каждого Привязанного в древние времена стали те, кто вызвал его из Бездны — точнее, те из них, кому удалось при этом выжить. Восстанавливая культ в современном мире, Привязанный начинает с «унаследованных» рабов или тех смертных, кто первыми согласился выполнить его волю.

Если у демона есть наследные рабы, можно восстановить прежнюю иерархию культа, особенно если есть наследник верховного жреца, способный возглавить верующих и направить их поклонение в нужное русло. Если что-нибудь из людей и знает о местонахождении реликвария, то этот человек — верховный жрец. Он доносит учение и решения Привязанного до остальных верующих. Он также может излагать просьбы и заботы людей словами, понятными для Привязанного, и обращаться к нему по светским, но важным вопросам. Самым важным признаком верховного жреца является связь между ним и Привязанным, и большинство верховных жрецов являются рабами (см. «Создание культа»). Как правило, жрец отличается обаянием, он — выраженный лидер, внушающий страх, он может проявлять силу бога по собственному разумению — Привязанные часто наделяют такими качествами своих рабов. Верховный жрец может быть в прямом смысле слова Гласом Господним, озвучивающим приказы, звучащие у него в голове, или же он может создать для себя специального Оракула — в тех случаях, когда ментальная связь с Привязанным может закончиться полным и неизлечимым безумием.

Жрецы воплощают в жизнь решения верховного жреца и руководят членами культа. Они отвечают за обучение паствы и поддержание дисциплины. Они, как правило, тоже поработаны, если же нет, то они являются слугами Привязанного (и это положение сильно отличается от положение слуги обычного демона). В случае крупного культа может сформироваться многоступенчатая иерархия жрецов, где уровень власти и степень информированности жреца о планах и нахождении Привязанного будут зависеть от занимаемой им ступеньки.

От внешних угроз жрецов и паству защищают охранники. Под началом у верховного жреца может находиться элитная группа «боевиков», в обязанности которых входит разрешение внутренних споров и наказание отступников. Как правило, охранники являются рабами, их тела усовершенствованы, а сами они владеют как обычным, так и сверхъестественным оружием.

Информация о внутреннем круге культа и положении каждого его члена распределяется по принципу необходимого знания. Как правило, только старшие жрецы знакомы с верховным жрецом и могут напрямую связаться с ним. От взоров паствы жреца может скрывать церемониальная одежда. Члены одного прихода почти наверняка ничего не знают о членах другого прихода. Если требуется собрать их для совместной работы

— например, для проведения особо большой церемонии, - маски и темнота помогают им сохранить анонимность. Все эти предосторожности нужны для того, чтобы в случае угрозы одному приходу у демона по-прежнему оставался надежный источник Веры.

Первой заповедью каждого прихожанина является выполнение всех ритуалов поклонения. Второй — привлечение новых верующих.

СОЗДАНИЕ КУЛЬТА

Чаще всего Привязанные привлекают будущих почитателей обещаниями выполнить все их желания. В прошлом Привязанный мог добиться поклонения от целого города, прервав поступление продовольствия, но даже эти злобные существа признают необходимость вознаграждения за усердную службу. Часто вознаграждение лишь еще прочнее соединяет почитателя и Привязанного. Поведение Привязанных в этом вопросе частично отражает понимание самими демонами способов мотивации и управления людьми, частично же зависит от ожиданий и надежд первых поклонников. Люди, столкнувшись с неуправляемой силой, всегда пытаются ублажить ее, и бога, который на самом деле был сумасшедшим чудовищем, однажды могли назвать подательницей благ или защитником, надеясь тем самым утихомирить его. Со временем такое обращение стало частью личности Привязанного.

Привязанный может предложить избавление от смерти, гражданских беспорядков или собственной посредственности. Он может предложить месть или победу над врагами. Он может поманить удовольствием, которое человек даже не может представить. Грубая сила чем-то привлекает людей, и Привязанным это близко и понятно, поэтому и сила играет тут свою роль. Но начинается соблазнение с предложения совершить нечто тайное и интригующее. Нечто такое, что не понравится родителям, церковным проповедникам и прочим представителям власти. В конце концов, не эти ли взяточники виноваты в том, что последние десятилетия страна катится в тартарары? Какую бы проблему не видел перед собой верующий, Привязанный предложит ему решение.

Величайшей удачей для Привязанного является встреча с сектой или культом, достаточно слабым для того, чтобы его члены поддались влиянию демона. Сборище скучающих сатанистов, например, или кучку иммигрантов, все еще отмечающих праздники своей родины, но только из уважения к традиции. В таких компаниях может существовать истинная Вера и, возможно, именно она привлекает Привязанных, но эта энергия очень слаба и не сфокусирована. Внося в ритуалы несколько важных изменений, Привязанный может быстро восстановить свой запас силы.

Разумеется, такая удача — дело случая. Намного чаще Привязанный вынужден начинать с жалких крох. Ниже описывается несколько способов создания культа в тех местах, где население черпает знание о поклонении древним силам из фильмов ужасов. Привязанным в таких случаях приходится действовать с осторожностью.

* **Танцевальный клуб.** Секс. Наркотики. Бессмысленные выкрики, танцы под ритмичную музыку. Подобную картину можно наблюдать каждый воскресный вечер практически в любом городе мира. Привязанным остается только собрать эти импульсы воедино и направить их в нужное русло. Вскоре после открытия клуба и появления постоянных посетителей в тесном кругу завсегдатаев, собирающихся в задней комнате, начинают ходить слухи о возможности испытать более острое удовольствие. Будущему посвященному остается лишь выразить желание проверить себя. Эксклюзивный клуб может появиться буквально из ниоткуда и раскинуть сети соблазнов, при этом уже имеющиеся поклонники, вращающиеся среди золотой молодежи, могут оказать существенную помощь в его развитии.

* **Подставные компании.** Завлечь людей можно и при помощи семинаров, ГД обещают раскрыть секреты успешного ведения дел. Или какая-нибудь вполне респектабельная фирма, например, телемаркетер или провайдер телефонных сетей, может приглашать на работу полных энтузиазма сотрудников. Последний вариант

особенно опасен, так как множество молодых людей отчаянно нуждается в работе, а ранее попавшие под сокращение сорокалетние работники вдруг обнаруживают, что оплата их чеков полностью зависит от соблюдения ими «традиций» фирмы. В обоих случаях речь идет о принадлежности к чему-то большему, что приносит 110% прибыли, вот только во время психотренингов порою приходится вставать из-за стола, хлопать в ладоши, танцевать и выкрикивать ответы на вопросы. Чередование рутинной, скучной работы и таких занятий оказывается на удивление эффективным. Со временем подобная «объединяющая деятельность» становится все более странной, а для завершения образования или продвижения в карьере соискатель должен совершить нечто особенное.

* **Университеты.** Студенческие братства так хорошо подходят в качестве прикрытия, что хитроумные Привязанные стараются держаться от них подальше. Но почему бы не проникнуть в ряды Исторического сообщества в то время, когда (условно) прибывшие из ада Альфа-чего-то-там затеяли спор с остальными обитателями кампуса? Новый профессор, недавно принятый на работу, может привлечь внимание рассказами о раскопках на Ближнем Востоке и радикальным пониманием экспериментальной археологии — иными словами, попытками понять, почему древние люди поступали так или иначе, через прямое воссоздание их действий. Членство в Историческом сообществе становится весьма привлекательным. Встречи сообщества проходят в одном из зданий университета, под которым расположены туннели системы парового отопления.

* **Маленький город.** Не важно, где именно происходят события — в американском захолустье или на островах Индонезии. Методы везде одни и те же. Здесь Привязанный к Земле может опереться на традиции; призвать к сохранению исконных ценностей сообщества, возврату к тем идеалам, которые лежали в его основе. Помощники демона могут восстановить совет старейшин или напомнить о небольшом спортивном испытании, которому подвергалась городская молодежь. Понимание, что эти традиции были лишь отголосками более древних и мрачных обычаев, наступает позже. Чтобы воспользоваться этим методом, Привязанному сначала нужно найти себе помощника из местных, а затем уже действовать через него. Особенно удачным такой способ может оказаться для Привязанного, обитавшего в расположенном неподалеку от городка холме или гроте, о котором до сих пор рассказывают легенды.

* **Тюрьма или исправительный центр.** Там, где скука и отчаяние уже способствуют проявлению излишней доверчивости, Привязанный к Земле может собрать немалый урожай. Если ему удастся заслать в тюрьму хотя бы одного своего агента, например, под маской работника социальных служб или — что более удобно — священника, кто-то из заключенных начнет слушать. Единственная проблема — это то, что поклонники бесполезны, пока они не могут начать поклонение, а любая необычная активность в тюрьме вызовет недовольство администрации. Ритуалы в тюрьме могут проводиться толь под прикрытием других мероприятий, например, молитвенного собрания, занятий спортом или работы в камере. Наличие поклонников среди охраны упрощает ситуацию, хотя завоевать доверие заключенных удастся разве что полностью коррумпированным охранникам. Разумеется, возможность подчинить себе всю тюрьму полностью меняет дело.

* **Военные базы.** Как и в случае с тюрьмой, основная проблема здесь — это повышенная бдительность персонала и нехватка свободного времени. Военные базы построены так, чтобы предотвратить любое несанкционированное проникновение на их территорию, в том числе и проникновение вредных идей. Но и там имеются свои традиции, символика и покровители. Свои обычаи посвящения и закалки новобранцев. Сейчас эти обычаи соблюдаются не столь явно, как в прошлые времена, по крайней мере, в западных странах, но до тех пор, пока они существуют и о них знают офицеры, в темных спортивных залах и ангарах для самолетов происходят странные вещи. Результаты такого обучения становятся особенно заметными во время военных действий, когда всех солдат терзают мысли о смерти и везении. Именно тогда становится возможным проведение настоящих ритуалов с настоящими жертвами. Если после этого удача повернется к солдатам лицом, ритуалы будут повторять, может быть, и после того, как война закончится.



Ни один из предложенных методов не позволит добиться желаемого за одну ночь. На самом деле приносящий Веру культ некоторое время будет оставаться малозаметным, до тех пор, пока первый из новичков не усвоит нужные идеи. После этого у Привязанного появляются поклонники. Они выполняют определенные ритуалы, передавая Привязанному Веру, и в этом и состоит их единственная ценность. Чтобы поклонение было эффективным, они должны верить в Привязанного к Земле, но им вовсе не требуется знать, что из себя на самом деле представляет их божество. Скорого прихода — да и вообще прихода — своего господина они тоже не ожидают. Если верующего спросить о чем-то подобном, он только засмеется и объяснит, что на самом деле Эрешкигаль символизирует темную сторону женского естества. Ему не надо понимать истинного значения ритуала; он даже может не знать, что он произносит молитвы на языке древнего Вавилона. Ему нужно лишь выполнять все, что от него требует его бог. Отношения между Привязанным и его рядовыми почитателями нельзя назвать близкими.

Участие в культе Привязанного никогда не возвышает человека, и не важно, что старшие члены культа кажутся весьма могущественными и просвещенными. Поклонение и атмосфера, создаваемая в секте, всегда ведут к деградации. Внушение нужных идей обычно начинается с условий или заданий, выполнение которых позволит новичку проявить себя. Испытав потрясение от кражи, насилия или противозаконной сексуальной связи, новообращенные узнают о первом ритуале поклонения. Обычно новички играют в церемонии определенную роль, чтобы снова подтвердить, что они достойны своего нового положения. После этого новый член секты вынужден хранить в тайне не только существование культа, но и все то, что ему пришлось совершить для вступления в секту. Он уже на шаг отступил от нормальной жизни и приобрел зависимость от секты. Если он попытается оказать пассивное сопротивление, просто не показываясь на встречах, его «братья» придут к нему домой, на работу или в школу и укажут на его ошибки. Если он расскажет обо всем, что узнал и совершил, его обрекут на смерть.

Обращение в полицию может причинить культу немалый вред, если только у Привязанного нет слуг среди полицейских. Откровенный разговор с местным католическим священником или родителями может лишь увеличить количество жертв.

Но те, кто хранит верность, могут рассчитывать на награду.

Слуги — это поклонники, получившие от Привязанного некий дар. Сам слуга может объяснять такую благосклонность чем угодно, но чаще всего Привязанный поступает так лишь потому, что ему нужен человек для выполнения определенного задания. Преданность и амбиции при этом не учитываются, хотя в некоторых случаях Привязанный выбирает слуг только из числа самых верных. Привязанный наблюдает за поклонниками во время ритуалов или глазами своих жрецов. Избраннику говорят, что ему выпала великая честь — получить продвижение на службе богу, и что вскоре состоится церемония, во время которой он встретится с божеством. Скорее всего, именно тогда избранник впервые увидит, во что же он на самом деле верил.

Слугу могут не предупредить заранее о некоторых сопутствующих дару особенностях, например, о том, что за сверхъестественную силу и выносливость придется заплатить уродством или чудовищным аппетитом. Он должен добровольно принять дар и принести жертву богу в подтверждение своей веры. Если он соглашается, готовится специальный ритуал. Если он отказывается, жизнь его продлится недолго. Если этот человек и в самом деле нужен Привязанному, его пощадят, но ему придется понести определенное наказание, пройти обучение, заставляющее задуматься о недостатке веры, - судьба всех, кто отказался от выполнения божьей воли.

Ритуал длится всю ночь и завершается жертвоприношением. Жертва выбирается в зависимости от личности будущего слуги; он должен уничтожить то, что имеет для него большое значение. Отрезать себе нос или уши, убить собственную семью, уничтожить созданный с нуля бизнес или поджечь конюшню со своими призовыми скакунами — варианты могут быть самыми разными, но они не должны помешать посвящаемому выполнить задание, полученное от Привязанного. Если он отказывается совершить жертвоприношение, секта приговаривает его к смерти. Если жертвоприношение успешно завершается, он становится слугой. Он не только получает новые возможности, но и отдает часть своей воли Привязанному.

Слуга на самом деле зависит от культа. Возможно, он уничтожил все, что связывало его с прошлой жизнью, или совершил тяжко преступление, но, скорее всего, он просто знает правду. Он краем глаза увидел истинную природу своего господина. Теперь он может получать приказы напрямую от демона или через мучительные, будоражающие сны. Его воля ослабла. Разрушить связь между демоном и смертным практически невозможно. Слуга, слишком напуганный произошедшими с ним переменами, может попытаться совершить самоубийство, но его господин, скорее всего, предпримет меры по защите своих вложений от подобных посягательств. Слуга, решивший повеситься, может очнуться в больнице, спасенный в последний момент благодаря анонимному звонку в полицию. Позже, попав в жаркие объятия поджидающих его сектантов, он понесет мучительное наказание, гарантирующее, что в будущем он не осмелится отказываться от божьей благодати.

После первого посвящения слуга может получать и другие дары, но каждый раз он будет терять часть воли. После трех церемоний слуга становится рабом. Это значит, что он стал воплощением воли хозяина, наделенным знаниями и умениями для выполнения определенных заданий, но не способным даже помыслить о неповиновении. Не важно, в своем ли он уме; на самом деле через весьма короткое время он почти наверняка станет безумцем. Они никогда не делают ничего, что могло бы причинить вред его господину, ради Привязанного он без колебаний расстанется с жизнью. Помочь ему нельзя. Даже если его господин вернется в Бездну, раб будет всеми силами служить ему, возможно, став тем механизмом, который вернет демона на Землю.

Унаследованные слуги изначально не являются рабами Привязанного, так как связь между демоном и семьей слуги за многие века ослабела. Но эта связь достаточно сильна для того, чтобы Привязанный мог обратить жизнь слуги в ад, требуя, чтобы тот покорился его воле. Для Привязанного здравый ум последователя — лишь приятное дополнение; все, что ему требуется, - это беспрекословное подчинение.

Развитие культа

Культ начинает влиять на окружающую действительность даже при очень скромных размерах — хватит и десяти (и даже меньше) сектантов, проводящих встречи хотя бы раз в неделю. Даже если ритуал поклонения должен проводиться только под полной луной, постоянные встречи нужны для укрепления преданности культу. Каждого верующего можно обязать выполнять ритуалы и читать молитвы самостоятельно; такие ритуалы не вырабатывают Веру, но способствуют проникновению нужных идей в сознание верующего. Место для встреч должно быть достаточно уединенным и, в идеале, позволять построить постоянный храм. Разумеется,

подобные начинания требуют средств и вложений. К тому же в современном мире слишком много различных служб, от которых надо получить соответствующие разрешения.

Начальный источник доходов секты — это ее члены, то есть состояния унаследованных слуг или имущество первых ее членов, по приказу Привязанного переведенное в наличность. Пожертвования верующих по-прежнему играют важную роль в финансовом обеспечении культа, к тому же они еще сильнее привязывают людей к секте. Привязанный может знать о зарытом или сброшенном в воду сокровище, подношениях прежних поколений, которые он может передать своим новым почитателям. Сокровища демона, обитающего в природном объекте, скорее всего, будут зарыты в пределах его владений.

Эти средства позволяют обустроить место встреч и построить храм. Падавшие, заподозрившие, что кто-то из Привязанных решил обосноваться в их родном городе, могут проверить поставщиков благовоний и редких материалов, а также резчиков по камню и гравиров по металлу.

Если культ действует под прикрытием ночного клуба или законного бизнеса, он должен приносить доход. Разумеется, в этом случае требуется управляющий, который будет следить за счетами и договариваться с местными органами власти, а также хороший бухгалтер. Эти люди могут быть одними из первых, кого культ пожелает обратить, потому что очень скоро секте понадобится разбираться с бухгалтерскими книгами, дурачить местные власти и скрывать от налоговых служб немалые доходы. Культ должен доверять своим финансовым управляющим. Но если эти люди не знают, что на самом деле представляет собой культ, и думают, что работают на организованную преступность, события могут принять интересный оборот.

Секты, не имеющие подобного прикрытия, все же могут получать доходы, вынуждая своих членов к занятию проституцией или организуя нелегальные мероприятия вроде собачьих боев, если только такая активность соответствует пожеланиям их бога. Подобные занятия обеспечивают неплохой приток новичков, хотя и сопряжены со всеми рисками противозаконной деятельности. Но в современном мире любой секте, желающей развиваться, требуется портфель ценных бумаг и преданные биржевые брокеры. Как и бухгалтеры, брокеры одними из первых получают предложения от секты или сталкиваются с демонстрацией необычной силы.

Секта вовсе не собирается вести честную игру на бирже, особенно в период экономического спада. Предприятия и здания конкурентов могут пострадать от пожара, а в Интернете могут появиться компрометирующие фотографии их руководителей. Новое лекарство, разрабатываемое компанией, может вызвать череду чудесных исцелений, после чего цены на акции резко возрастут. У Привязанного имеется немало возможностей оптимизировать вложения и добиться высокой прибыли.

Большая часть полученных таким образом средств уходит на финансирование зловещей деятельности Привязанного, но по мере того, как секта превращается в более-менее благопристойное учреждение, ее расходы растут. Например, не все местные чиновники жаждут приобщиться к сверхъестественным дарам. Жрецы и боевики нуждаются в некотором материальном поощрении, а специалистам, вовлеченным в секту из-за их умений и знаний, почти наверняка пообещали неплохую оплату. Разумеется, при желании все розданные предметы роскоши могут быть обращены в наличность, но пока такой необходимости не возникло, подобная щедрость может убедить даже новичка в том, что он выбрал правильный путь к богатству и успеху.

Тех верующих, кто оставил все, чтобы полностью посвятить себя служению секте, надо кормить и одевать, им надо предоставить жилье, и тогда, если все пойдет хорошо, они будут размножаться. Дети, не принесенные в жертву, вырастают в новых поклонников демона. Для Привязанного такая ситуация идеальна. Даже в самые первые дни существования культа Привязанный может начать создание анклага, где, защищенные от вмешательства со стороны правительства, его избранники будут жить так, как подобает его почитателям, знать только тот мир, который он покажет им, и выращивать все новые и новые поколения фанатиков.

Секте, помимо всего прочего, нужны люди, работающие на организованную преступность или на правительство. Это регистраторы, способные изменить записи о датах рождения и смерти, чиновники, которые могут выдать новые паспорта и помочь с удостоверениями. Врач может при необходимости выписать свидетельство о смерти, а местный коронер — и вовсе избавить секту от множества неприятностей. Лучшие всего иметь выход на людей, которые законно могут повлиять на местную политику и выдачу документов, например, на мэра города, прокурора округа или начальника полиции. Вовлечение в секту людей, занимающих высокое положение в обществе — а такой человек вполне может быть «наследственным» слугой, — требует немалых забот по сохранению их репутации и поддержанию респектабельности. Они и так находятся в центре внимания, у них есть свои соперники и враги, которые с удовольствием поспособствуют их падению. Разумеется, их положение может стать тем самым рычагом, при помощи которого сектантам удастся завлечь их к себе.

Священная война

Каким бы значимым не был культ, но для Привязанного он — лишь средство для достижения истинной цели: создания теократической империи, которой демон некогда правил или о которой мечтает. Привязанный хочет создать будущее, в котором он снова будет править, как правил в прошлом, подчиняя себе целые народы.

Чтобы добиться этого и чтобы получить нужные объемы Веры, Привязанному придется внимательно изучить общество, в котором он оказался, и понять, как лучше воспользоваться имеющимися возможностями.

У каждого Привязанного к Земле свои представления о том, как лучше использовать людей. Но некоторые действия считают обязательными все Короли Ужаса.

* **Сбор информации.** Информации, предоставляемой поклонниками, может быть достаточно для того, чтобы найти хорошего бухгалтера, но у демона есть и более важные дела. Верующим можно поручить сбор данных, например, послать их узнать, кто расследует совершенное неподалеку преступление, или выяснить распорядок дня директора компании. Чем важнее и необычнее информация, тем тщательнее демон выбирает агентов, отправляя на самые щекотливые задания слугам или подчиненным демонам. При необходимости Привязанный может нанять сыщика или специалиста по загадочным происшествиям со стороны, не вовлекая в расследование членов культа. Некоторые Привязанные научились использовать смертных посредников для найма падших, способных найти нужную информацию. Такие методы позволяют Привязанному держаться в тени и одновременно проверять потенциальных слуг на умение справляться с самыми разными заданиями.

Многие Привязанные проявляют интерес к реликвиям и местам своих прошлых культов и отслеживают любую мелочь, которая могла бы навести их врагов на правильный след. Кроме того, Привязанным нужно узнавать о местонахождении и передвижениях падших и других Привязанных, не раскрывая при этом себя.

* **Уничтожение возможной оппозиции.** Когда Привязанный решает перебраться на новую территорию, он может нанести предупреждающие удары по тем, кто в будущем станет для него угрозой. Если местная религия достаточно сильна и вырабатывает истинную Веру, тщательно подготовленное и представленное общественности свидетельство порочности ее лидеров может в будущем принести немалые дивиденды. Если проблема заключена в оккультном сообществе, которое может выявить истинную суть Привязанного до того, как он решится раскрыть себя, на членов сообщества можно направить местных жителей; при определенной подготовке и подтасовке улик на это сообщество можно свалить ответственность за деятельность культа на многие годы вперед! Такую работу лучше всего выполняют рядовые сектанты или люди, не подозревающие о существовании культа, но поддавшиеся на манипуляции Привязанного и его агентов. Привязанному требуется соблюдать предельную осторожность и не проявить себя раньше времени, чтобы не развязать открытую войну.

* **Экспериментирование.** Недавно пробудившийся последние 400 лет провел во сне где-нибудь под землей или водой. До этого он взаимодействовал с миром в форме бесплотного духа или при помощи занимаемых на короткий срок тел. У такого создания столкновение с настоящим, материальным миром может вызвать определенные трудности. Некоторые эксперименты, например, попытки проникнуть в суть новой технологии,

требуют только вложения силы, но обязательно должны проводиться рядом с реликварием. Другие опыты могут ставиться в любом месте, где у демона есть прислужники, способные выполнить его приказы и доложить о результатах. Хуже всего то, что подобные эксперименты очень важны с точки зрения Привязанного, но не имеют смысла для всех остальных. Верующие могут заниматься воплощением в жизнь метафор, проводить тесты на жутких созданиях, состоящих из живой и неживой материи, или снова и снова повторять очевидно провальный эксперимент, пока Привязанный не будет удовлетворен результатами.

Привязанный может проводить эксперименты и над самими верующими. Разработка новых Знаний и ритуалов требует не только постоянного притока Веры, но и наличия подопытных объектов. Часто этими объектами становятся члены культа, подвергаемые наказанию за непослушание Королю Ужаса.

*** Проникновение в организации и учреждения.** Помимо привлечения людей, нужных для поддержания культа, требуется внедрять сектантов в различные полезные организации и службы (полиция, правительство, Международный валютный фонд), а также в те учреждения, которые могут потребоваться для реализации определенного плана (крупная звукозаписывающая компания, обсерватория, программа по оказанию гуманитарной помощи). Агенты Привязанного постепенно продвигаются на должности, которые позволят им в один прекрасный день принести пользу хозяину. О выгоде самой организации при этом никто не думает.

В качестве такого агента, как правило, выбирается слуга, чьи врожденные способности усилены, чтобы сделать его идеальным соискателем на должность. Он может порвать все связи с сектой и перестать быть источником Веры, чтобы сильнее обезопасить себя. Все зависит от того, насколько данная позиция важна для его хозяина. Слуга, действующий почти самостоятельно, обретший новую личность, может стать опасным, но чтобы увидеть, не свернул ли он с пути, достаточно будет сна или знаменья.

*** Подготовка пути.** Новые религии всегда вызывают подозрение — в особенности у старых религий. Вновь созданный культ почти наверняка будет поначалу скрывать свою сущность, возможно, одним из описанных ниже способов. Превращение из объединения, в основе которого лежит некая тайна, в организацию, способную бросить открытый вызов обществу, — задача не из простых, но рано или поздно секте придется заявить о себе. Раскрытие может произойти в далеком будущем, но может оказаться необходимым чуть ли не сразу.

Разумеется, секта не станет раскрывать свои планы и замыслы. Обществу нужно скормить какую-нибудь приятную ложь, чтобы секта могла открыто развиваться дальше, а важные для нее имена и даты оказались на слуху. На первых этапах этому может помочь какой-нибудь провидец, человек, говорящий и пишущий на основе интуиции. Можно также назваться духовными наследниками какой-нибудь древней религии или сообщества. Даже столь невинная затея, как проведения парада на празднике, сборы от которого пойдут на оказание помощи местной детской больнице, может стать отличным началом — разумеется, если демон ничего не имеет против разрезанных на куски детишек.

Пример действий Привязанного

Уругханна — младшая Привязанная, обитающая в деревянной табличке, на которой записаны имена предков старинной китайской семьи. В момент ее пробуждения табличка находилась в коллекции отставного австралийского дипломата, который с тех пор стал ее рабом и верховным жрецом. Через несколько лет ее культ состоял из двух конгрегаций, одна из которых объединяла китайско-австралийских бизнесменов, проводивших встречи в сиднейском особняке ее верховного жреца — там, где хранился ее реликварий. Охрану там несут три слуги, превращенные в настоящие машины убийства. Вторая конгрегация, возглавляемая несговорчивым внуком верховного жреца, действует под прикрытием передвижного рейв-клуба, привлекающего азиатских студентов, которые проходят обучение в Сиднее.

Уругханна подчинила себе чиновника сиднейской таможенной службы, и теперь ее почитатели по самые уши увязли в контрабанде (в основном драгоценные камни, валюта и медицинские препараты для черного рынка, например, рог носорога). Сейчас ее агенты пытаются продавливать свои интересы через органы самоуправления и

добиваются разрешения на постройку нового общежития для азиатских студентов, в подвале которого будет расположен храм.

У нее был и четвертый «усовершенствованный» охранник, но его арестовали за убийство личного врага одного из высокопоставленных сектантов. Она позволила арестовать своего слугу и посадить его в тюрьму, в то же время обещая ему немалые награды. Она надеется, что в тюрьме он сумеет связаться с членами азиатских банд, действующих в Австралии. Она планирует организовать полномасштабный бунт в тюрьме, в ходе которого все охранники будут перебиты, а окрестные городки захлестнет волна насилия и преступлений, что позволит усилить позиции консерватора, с которым уже давно ведется работа. Он собирается ввести новые ограничения, направленные на подавление организованной преступности. Если ему это удастся, Уругхана через своего слугу предложит членам банд, согласившимся сотрудничать с ней, защиту и покровительство. После этого их полное подчинение станет лишь делом времени.

Сейчас она изучает студентов, вступивших в секту, и хочет внедрить агента в организацию по сохранению мирового наследия. Она считает, что должность в этой организации позволит ей отслеживать деятельность Привязанных и падиших.

Если все пошло не так

Секта, как правило, представляет собой эффективную и легко адаптирующуюся организацию. Вначале она предлагает избавление от пут ежедневной рутины, но затем накладывает на своего члена новые путы, более жесткие и тяжкие, чем все, что он знал до сих пор. Верующие следят друг за другом, надеясь уличить собрата в несоблюдении учения, и увлекают друг друга все дальше в пучину порока. Но это не значит, что на секту нельзя напасть.

Прежде всего, для вступления в секту требуется совершение какого-нибудь преступления. Если полиции удастся связать убийство с членами культа, их можно будет арестовать и привлечь к суду. Если сектант тратил деньги своей компании на поддержание культа и зашел слишком далеко, аудиторы, вполне возможно, санкционируют расследование. В конце концов, сектанты — обычные смертные.

Как уже говорилось, слуга, занимающий определенную должность, может решить немало проблем, подтасовывая доказательства и компрометируя участвующих в расследовании людей. Обвиняемых, убежденных в собственной неуязвимости, могут чуть ли не сразу вернуть в храм. Даже если на самом деле Привязанный не может повлиять на полицию и суд, он может убедить верующих, что это в его силах. Эта уверенность удержит их от признания и даст демону время для того, чтобы разобраться с возможной утечкой информации. Если привязанный как следует поработал над прикрытием секты, власти в момент ареста даже не будут знать, что они имеют дело с религиозным культом. Для них арестованные будут членами банды, политическими активистами или кучкой глупых подростков. Привязанному придется позаботиться о том, чтобы правда не выплыла наружу.

Рядовым верующим арест грозит преждевременной смертью. Один из арестованных может впасть в безумие, убить всех товарищей, а затем покончить с собой. Люди могут погибнуть из-за какого-нибудь несчастного случая или умереть от невыясненной болезни. Но массовая гибель людей не может повторяться часто, особенно на одной и той же территории, иначе она сама по себе вызовет подозрение. Иногда бывает лучше пообещать почитателям власть и новые способности в обмен на молчание, как это сделала Уругханна.

Если устранение или арест сектанта не положило конец расследованию (например, если аудиторы обнаружили, что похищенные деньги отправлялись прямоком в особняк верховного жреца), понадобятся дополнительные усилия. Чтобы не допустить излишнего внимания к культу, можно раскрыть какие-нибудь порочащие особенности арестованного, например, его склонность к азартным играм или педофилии, нечто такое, что могло

бы отвлечь СМИ и судейских. Возможно, понадобится пожертвовать еще несколькими членами культа и приостановить часть приносящих прибыль операций.

Если, несмотря на все предосторожности, кто-то из арестованных заговорил, можно продемонстрировать ему некоторые возможности бога, о которых он до сих пор не подозревал. Если его поведение становится явно неадекватным — например, если он начинает уверять всех, что видит призраков, проходящих сквозь стены, или что с ним разговаривают тараканы, - следователи отнесутся ко всему, что он говорил до сих пор, с изрядной долей скептицизма. Таким же образом можно устранить журналистов или оккультистов, напавших на верный след. К тому же смерть сумасшедшего, помещенного в психиатрическую лечебницу, привлечет меньше внимания, чем смерть подследственного.

Иными словами, если для безопасности Привязанного придется пожертвовать одним ли несколькими верующими, слугами или полезными специалистами, жертва будет принесена. Но иногда этого оказывается недостаточно.

Если становится известной истинная природа культа или если ему можно предъявить весьма серьезное обвинение (например, контрабанду или разработки биологического оружия), секта может быть объявлена вне закона, против нее будут брошены все силы государства. А это означает специальные полицейские операции, арест всех активов и, вполне возможно, всенародную, а то и всемирную известность.

В некоторых ситуациях всемирная известность может оказаться полезной для Привязанного. Как уже говорилось, со временем ему придется заявить о себе. Все дело в том, что нужно выбрать момент, когда демон уже достаточно силен, чтобы противостоять возможной негативной реакции. Если демон еще не готов, у него может не остаться иного выхода, кроме закрытия данной конгрегации. В этом случае уже не важно, что именно рассказывают верующие о секте. Если Привязанный заранее разделит конгрегации, члены одной из них не смогут выдать остальные «опорные пункты» Привязанного. Нужно лишь, чтобы те силы, что ополчились против Привязанного, поверили, что демон не сможет создать новые секты. Нужно пожертвовать жрецами, которые могут или погибнуть в битве, или позволить арестовать себя (чтобы распространять слово божье во время следствия и заключения), и тогда власти не будут утруждать себя дальнейшим расследованием.

Самая главная задача секты — сохранение реликвария Привязанного. Большая часть верующих может не понимать связи между богом и его изображением или просто никогда не видеть его, но они понимают, что чужаков нельзя допускать в тайное святилище. О реликвариях ходят слухи, оккультисты тщательно собирают любую информацию о них, и противники культа часто просто не знают, что именно они ищут. Но даже если им это известно, смогут ли они отличить подделку от настоящего реликвария, стоящего где-то в углу, до того, как главный жрец активировал взрывное устройство и храм рухнет, погребая всех и вся под тоннами мусора? Если реликвию что-то угрожает, оправданы любые жертвы, поэтому всегда есть какой-то план, какое-нибудь средство спасения реликвария, пусть даже это будет грузоподъемник, стоящий во внутреннем святилище. У Привязанного всегда имеется какая-нибудь лазейка, хотя именно в минуты опасности Привязанные склонны возвращаться к истокам, например, в первоначальные места поклонения, или в море, в огонь, - в общем, в любую подходящую им стихию.

Выслеженный до места обитания, живущий в природном объекте Привязанный не может бежать. Если врагам об этом не известно, демон может обмануть их, подсунув им поддельный реликварий, за которым они будут гоняться по всему свету, дав демону время для подготовки защиты. Если же враги знают, что демону некуда деваться, они сталкиваются с трудностями, описанными в разделе «Проклятая земля».

До тех пор, пока у Привязанного есть хоть какая-то зацепка на Земле, он сможет возродиться. Если демон потеряет всю Веру — если у него не останется поклонников, а запасы Веры будут истощены, - он станет беспомощным. Но демон никогда не тратит все имеющиеся у него запасы. Точно так же, как Привязанные

поступили много веков назад, демон позаботится о резерве, заляжет на дно и подождет, пока его враги отвлекутся на другие дела или ослабнут и падут.

Сражение с падшими

Именно побег падших из Бездны пробудил Привязанных. Привязанные к Земле сразу узнали о том, откуда появились падшие и что они собой представляют. Вскоре они поняли и кое-что еще. Во-первых, падшие вовсе не собирались безоговорочно подчиняться им, а поначалу и вовсе не знали об их существовании. Во-вторых, у падших были силы демонов и тела смертных; они могли двигаться и чувствовать, как люди, и даже выдавать себя за людей. В-третьих, они могли собирать Веру более удобными и простыми способами, чем Привязанные. Привязанный, которому удалось поработить одного или нескольких падших, мог воспользоваться их способностями в собственных целях. В то же время Привязанный, поглотивший обычного демона, мог хотя бы частично усвоить его знания и умения.

Привязанные хотят, чтобы демоны встали на их сторону. Демоны для них намного полезней рядовых почитателей или даже слуг. Но и опасность от них исходит немалая. Один падший, пусть даже самый сильный из всех, что вернулись на Землю, не сможет противостоять Привязанному к Земле, но группа демонов, обладающих разными способностями и невосприимчивостью к различным воздействиям, уже представляет собой серьезную угрозу. Адский двор на территории Привязанного — еще большая опасность, потому что дворы представляют собой организации, соперничающие с сектами за человеческую веру и могущие, при необходимости, объединить демонов и разобраться с возможными угрозами. В результате Привязанным приходится направлять немалую часть своих ресурсов на выявление, отслеживание и взаимодействие с падшими.

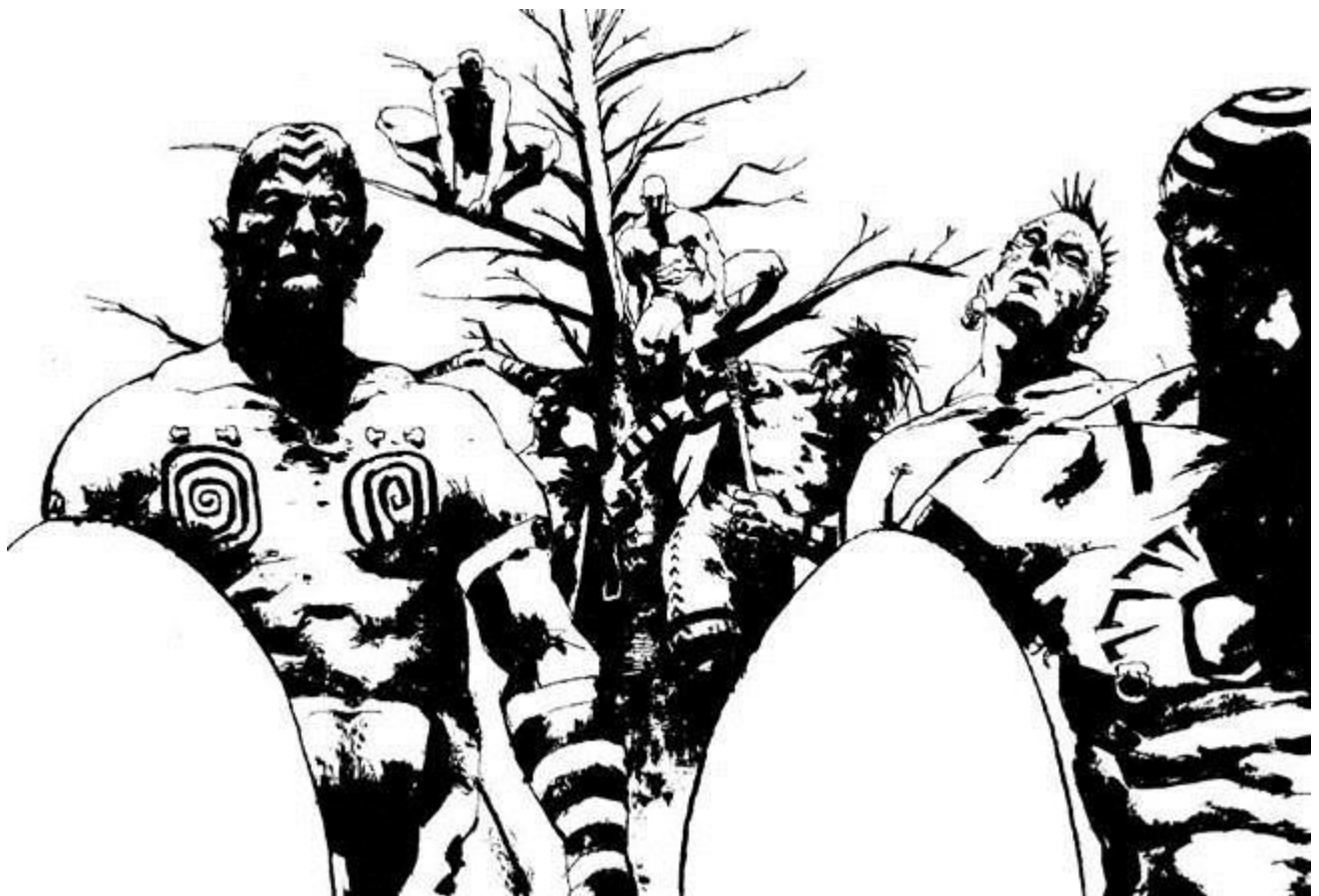
Большинство Привязанных предпочитают захватывать и порабощать любого падшего, обнаруженного на их территории, и у многих Королей Ужаса имеются специальные отряды охотников на демонов, вооруженных мощным современным оружием и зачарованными артефактами. Эти отряды, как правило, самостоятельно захватывают и подчиняют демонов, не пользуясь помощью своего хозяина, но некоторые Привязанные предпочитают сами порабощать своих меньших собратьев.

Если демон оказывается слишком сильным или своевольным и подчинить его нельзя, Привязанный без колебаний отдает приказ уничтожить его. Чаще всего в этом случае устраивается засада, целью которой является уничтожение тела-носителя демона и возвращение его самого в Бездну. Но иногда особо злобный или амбициозный Привязанный пытается поглотить демона и завладеть его силами. Тогда отряд охотников будет нападать на демона, чтобы ослабить его и лишить способности к сопротивлению, а затем притащит беспомощного демона к реликварию Привязанного.

Самой большой угрозой для себя, помимо других Привязанных, Короли Ужаса считают адские дворы, существующие на их территории. Скорее всего, слабый двор подвергнется прямому нападению со стороны Привязанного. В противном случае Привязанный затаится, чтобы избежать внимания двора, и будет пытаться разрушить двор изнутри. Хотя Привязанные и не похожи на своих собратьев из числа падших, они, тем не менее, весьма искусны в интригах, политических играх и дипломатии. В конце концов, они на протяжении почти всей известной истории человечества стравливали между собой империи и царства. Они попытаются расколоть двор, воспользовавшись недовольством, соперничеством и личными амбициями демонов, а затем будут ждать подходящего момента для нанесения удара.

Адские прислужники

У падших есть слабость, свойственная всем демонам, и Привязанным о ней прекрасно известно. Знание их Небесных Имен позволяет вызывать их и заставлять подчиняться приказам. Привязанные раньше занимали высокое положение в адской иерархии и помнят Истинные имена демонов, некогда служивших под их началом.



Привязанные сильнее всего зависят от ритуалов, и они просто не могли не изучить человеческие заклинания, которые позволили им освободиться из Ада. Многие из них прекрасно овладели техниками вызова и подчинения, хотя на них распространяются те же ограничения, что и на обычных демонов (см. основную книгу правил). Чтобы вызвать какого-то определенного демона, нужно правильно подобрать ритуал, подготовить защитный круг и выбрать подходящие предметы для вызова.

Привязанные не могут просто вызвать из Бездны своих прежних подчиненных и поработить их. Ни одному демону не удастся совершить нечто подобное в одиночку; для проведения ритуала требуется присутствие могущественных человеческих магов, которые одновременно вырабатывают Веру, нужную для завершения действия. Эта Вера не поступает к Привязанным. Более того, такие ритуалы дают понять, что люди способны совершить нечто, недоступное демонам. Вряд ли богу понравится, что его почитатели обладают возможностями, полученными не от него, а то и превосходящими его собственную силу.

Привязанные могут вызывать демонов, уже попавших на Землю. Но это не значит, что Привязанный может просто сидеть на месте и совершать ритуалы, надеясь зацепить одного из своих старых подданных. Привязанный не может позволить себе впустую тратить время и силы; у него и без того хватает забот.

Чаще всего в охоте участвуют слуги Привязанного, уверенные, что они выслеживают одного из врагов хозяина или младшего духа природы, которого Король Ужаса собирается сделать полезного прислужника. Чтобы захватить демона, требуется отряд слуг, наделенных такими свойствами, как сверхъестественная сила, выносливость, атлетизм, восприятие, умение видеть сквозь иллюзии, а также невосприимчивость к контролю над разумом. Сила воли у слуг ослаблена, поэтому нужно, чтобы охотники не реагировали на сверхъестественные явления и сохраняли устойчивость к эффектам Проявления. Оснащение позволяет уравнивать возможности. Может пригодиться броня, поглощающая повреждения и обеспечивающая защиту от высоких и низких температур; охотникам можно выдать самое разнообразное оружие, в том числе и такое, которое не наносит смертельных повреждений, например, дротики со снотворными. Падшему, в отличие от Привязанного, можно нанести физические повреждения, а достаточно серьезные травмы могут даже поспособствовать его подчинению.

Кроме того, такие охотничьи отряды должны обладать тактическими умениями. Для нападения на падшего организуется засада, нападать на него надо быстро и тогда, когда он один, но добиться стечения всех этих факторов не так-то легко. Может понадобиться маскировка, например, переодевания в полицейских, чтобы заставить демона ослабить бдительность или прийти в нужное место. Самая сложная часть задания у отряда — это связующий ритуал, а его нельзя проводить где попал. Как и ритуал вызова, он требует предварительной подготовки и выбора места. Так или иначе, падшего надо поместить в подготовленный защитный круг и удерживать там до конца ритуала.

На падшего можно напасть и при помощи его источников силы — выследив и напав на его слуг. Привязанный может игнорировать характер договора между падшим и слугой, но он знает, что убийство слуги ослабляет демона — а вот убийство всех его слуг значительно уменьшает его ценность как будущего раба. С другой стороны, падшему всегда можно приказать найти новых слуг.

Слуги, обученные ритуалам подчинения, являются лишь проводниками силы Привязанного; контроль над падшим обретает их хозяин, а не они. В кульминационный момент церемонии Привязанный связывается со слугой, как и во время любого ритуала, и в дальнейшем уже идет противостояние между Привязанным и падшим. Как и всегда, такой контакт может оказаться смертельно опасным для слуги, ставшего проводником.

Если подчинение невозможно (или оказалось неудачным), пойманного падшего нужно удержать и доставить к реликвию Привязанного до того, как будет уничтожено тело носителя. Чтобы поглотить сущность демона, Привязанный должен быть рядом с ним. В некоторых случаях Привязанный, обладающий определенными знаниями, может заключить демона в каком-нибудь предмете.

Если подчинение удалось, демон обязан повиноваться Привязанному. Человеческий маг, проведя тот же самый ритуал, может подчинить себе демона только на время, для выполнения некоторого количества приказов; до их выполнения демон не может напрямую действовать против мага. Адская природа Привязанного позволяет ему значительно продлить срок службы, и в течение всего этого времени падший будет находиться в его полном распоряжении. Но даже подчинение не делает демона рабом — его суть свободна. И только знание Истинного Имени позволяет Привязанному превратить демона в адского прислужника.

Адские прислужники — самые ценные из рабов, ради их защиты Привязанный может тратить энергию, в некоторых случаях он даже готов считаться с их чувствами. Адский прислужник может быть доверенным участником ритуалов, Привязанный может даже обучить его необходимым знаниям и умениям. Именно адские прислужники отвечают за сохранность и перемещения реликвария. Прислужники знают, где находится реликварий, они убивают по приказу хозяина, обеспечивают связь с другими конгрегациями и возглавляют войска в войне с другими Привязанными или адскими дворами.

Адский прислужник прекрасно знает, в каком положении он оказался. Он сохраняет свою природу, способности и разум, но он не может не подчиняться господину. Не важно, каким было изначальное состояние его ума: те действия, которые он выполняет по приказу хозяина, в любом случае приводят к увеличению Муки. Только две вещи могут спасти его. Во-первых, это гибель его хозяина. Возвращение Привязанного в Бездну дарует прислужнику временную передышку до тех пор, пока Король Ужаса не вернется на Землю. Во-вторых, природа демона может измениться так, что у него изменится Истинное Имя. Хотя для раба Привязанного такая перемена представляет огромную сложность, терпеливый и настойчивый падший может ждать, когда ему представится возможность для искупления в надежде, что это позволит ему исправить совершенные в прошлом ошибки.

Другие сверхъестественные прислужники

Духи умерших слуг не могут быть источниками Веры — на самом деле им самим нужна Вера, то они все равно могут принести пользу, оставаясь рядом с господином в той или иной форме. Во-первых, доказательство существования жизни после смерти может произвести на верующего сильное впечатление. А одновременно и показать, что смерть не означает конца службе. Во-вторых, призраки и ходячие мертвецы обладают собственными силами (см. Помощник Рассказчика) и могут стать надежным щитом, особенно против смертных врагов. В-третьих, призраки позволяют Привязанному сохранить и восстановить знания, которые иначе были бы потеряны.

Если так называемые «Дети Каина» вступают в контакт с Привязанным демоном, возможности обеих сторон становятся поистине пугающими. Ходят слухи, что некоторые вампиры веками поклоняются демонам. Они не вырабатывают Веру, но при этом они сильнее большинства слуг (кроме адских прислужников), к тому же существует возможность, что в их крови сохранились знания и воспоминания о давно минувшей войне, чтобы сейчас стать доступными для Привязанного.

Соперники среди Привязанных

Когда Привязанные пробудились, лишь одно осталось для них неизменным: угроза со стороны других Привязанных.

Привязанный может допустить, чтобы на его территории обитало несколько падших, он будет понемногу вытягивать Веру из их слуг, даже если они и не стали его рабами. Любое влияние, приобретенное ими, может быть учтено в его планах и сделает их будущее порабощение еще более выгодным. Но появление другого Привязанного, как правило, означает войну. Другой Привязанный приводит с собой свой культ, и если даже они используют разные тактики, например, один действует через клубы, а второй — через подставные компании, они все равно претендуют на один и тот же ценный ресурс.

Если Привязанный может поглотить падшего, он может поглотить и другого Привязанного. То, что встречаемые в наши дни Привязанные намного сильнее, чем помнят демоны, объясняется старым добрым естественным отбором. Справедливо будет отметить, что никто из современных Привязанных не знает Истинных Имен других Привязанных. Они знают слабые стороны друг друга, и сражения между ними отмечены огромными жертвами среди верующих и постоянными поисками реликвариев.

История показывает, что союзы (хотя бы временные) возможны между Привязанными примерно равной силы, например, Аваддоном и Асмодеем. Они объединили силы, чтобы воплотить в жизнь видение, в котором двое могли противостоять любому другому Великому Герцогу. С другой стороны, два или три младших Привязанных демона могут объединиться, чтобы сокрушить старшего Привязанного, с которым им не справиться в одиночку. Союз между слабым и сильным возможен только в исключительных обстоятельствах; у слабого партнера должно быть нечто, что он сможет предложить сильному, но чего тот не получит, поглотив несостоявшегося союзника. Но по большей части Привязанные лишь терпят присутствие тех, на кого не осмеливаются нападать. В то время, когда Привязанные были в расцвете сил, мир состоял из государств с более-менее устойчивыми владениями, которые постоянно выискивали слабые стороны своих соседей.

Сейчас еще Привязанные не могут определить, сохранился ли этот принцип и в новые времена. По большей части страны по-прежнему малы, но население их огромно. Появилось и кое-что новое: падшие и их дворы. Один из городов оказался для Привязанных очень и очень привлекательным. Поговаривают, что в Лос-Анджелесе обитает не менее двух Королей Ужаса, да к тому же там, по слухам, появился кто-то из Великих Герцогов. Извечное соперничество между Привязанными не утихло, но в ближайшем будущем они будут заключать союзы из соображений целесообразности.

Привязанный старается как можно дольше скрывать от верующих информацию о существовании других Привязанных. Если люди узнают о том, что их бог — лишь один из числа многих, обладающих такими же силами и способностями, они получают возможность выбирать, а какому же богу понравится такое? По мере продвижения на службе демону верующие узнают о существовании соперников, так как эта информация позволит им оказать более эффективное сопротивление.

Может ли Привязанный помочь слуге своего соперника? Это возможно, если Привязанный согласится вложить свои силы в полное изменение личности этого слуги, иными словами, пойти на огромные траты энергии, что возможно только ради исключительно ценного приобретения. Также существует вероятность того, что слуга одного Привязанного станет рабом другого Короля Ужаса, разорвав все прежние связи (и неисправимо навредив себе). Но маловероятно, что Привязанный настолько заинтересуется чужим слугой, что станет тратить на него время и силы. Вероятнее всего, Привязанный защитит беглеца — его местонахождение будут скрывать от его господина, — и постепенно вытянет из него все, что тому известно о деятельности хозяина. Затем его отдадут последователям Привязанного, чтобы те замучили его до смерти как врага, или же используют в качестве наживки.

Стойкий, как горы, терпеливый, как море

Все привязанные ведут войну с коллективным разумом человечества. Идеи о самоопределении и власти над планетой, которые из-за отсутствия веры стали одной из причин деградации современного мира, в конечном счете возвышают человека. Они унаследованы людьми от Адама и Евы, которые покинули Люцифера и решили жить только за счет собственных добродетелей. Для Привязанных люди существуют лишь затем, чтобы снабжать энергией их грандиозные замыслы. Все, что им требуется от людей, это слепая и беспрекословная вера. Привязанные хотят возродить Веру в мире, но при этом уничтожить индивидуальность каждого из людей.

Многие из долговременных планов Привязанных включают поиск тех точек в человеческом сообществе, надавив на которые, можно разрушить общественные институты. Запугать людей, лишить их уверенности. Заставить их верить. Одна из их целей — правительство, так как чем меньше люди верят в действующих руководителей, тем охотней они доверятся новым, даже станут искать их. Полиция, армия, судебная система — все те организации, с помощью которых общество защищает себя, — должны быть лишены остатков доверия, которое им еще удастся сохранить в Мире Тьмы. Но планы Привязанных простираются намного дальше. Именно поэтому Привязанные тщательно скрывают своих слуг и способствуют коррупции и падению людей и учреждений, которые не представляют для них непосредственной угрозы. Именно поэтому Привязанный может создать серийного убийцу, даже не вводя его в секту, но тщательно выбрав нужного человека, сведя его с ума и отпустив на свободу. Самоубийство популярного певца, совершенное в правильно выбранное время, обрушение здания школы в то время, когда идут занятия, загрязнение колодцев на территориях, пораженных засухой, — существует немало способов. Все эти события заставляют думать, что человечество, возможно, лишено внутренней силы, что жизнь и разум не являются высшими ценностями, что вселенной нет дела до людей. Стоит только человечеству погрузиться в отчаяние и порок, и Привязанные выстроят на его теле империю и обратят его страх в топливо, которое позволит изменить Мироздание в соответствии с замыслами Королей Ужаса.

Некогда империя означала лишь отряды воинов, защищающих оккупированные территории и ведущих все новые и новые завоевания, расходясь в разные стороны от главного города, где обитал бог. Большинство Привязанных демонов до сих пор представляет себе свои будущие владения именно так, и лишь немногие из них начинают обдумывать возможности, предоставляемые современным миром. Телевидение, например, может вещать на территории страны, которая будет сопротивляться войскам, но охотно позволит транслировать передачи, привлекающие множество поклонников. Существует понятие торговой марки: товары свободно циркулируют по

всем мировым рынкам, завоевывая признание множества покупателей и добиваясь единообразия фабрик, магазинов и офисов, разбросанных по всем континентам. Многие Привязанные ценят землю, как ценили ее их первые поклонники, но на самом деле земля им не нужна — кроме тех мест, в которых они обитают, разумеется. Влияние — вот что нужно Привязанным для достижения их целей.

Что это за цели? Создание империи, граждане которой будут питать Привязанного Верой. Победить соперников, обеспечить себе безопасность. Очень понятные, человеческие цели. Но, разумеется, Привязанные — не люди. Некоторые из них настолько сжились с масками богов, что не рассматривают никаких других вариантов, но при этом все, что они делают, не приносит им удовлетворения. В них живут воспоминания о Веке Жестокостей, когда Вера поклонников позволяла ангелам изменять мир. А под ними сохранились воспоминания о том, как демоны были ангелами, творцами мира. Вот она — конечная цель демона. Но существо, обладающее этими воспоминаниями, не способно даже помыслить об Эдеме, о возвращении в рай. Мир, которое оно способно создать, столь же ужасен и непостижим, как и оно само. Демон хочет стереть образ Господа и заменить Его собой, оставив свой отпечаток на каждом живом существе. Тогда его месть будет окончательной.

Первыми от замыслов владыки страдают члены его культа. Слуги и поклонники Привязанного могут иметь схожие черты, например, некоторые уродства, сопутствующие дарам демона, такую метку избранного. Дары демона могут быть одинаковыми для всех слуг, что приводит к созданию субкультуры, группы людей, которые едят, спят или получают удовольствие только одним определенным способом. Все это накладывается на извращенность, развиваемую ритуалами; некоторые вещи проявляются только со временем, по мере разрастания культа. Эти вещи говорят о многом. Ритуалы остаются священными, но возникает образ жизни, к которому начинают стремиться даже рядовые верующие. Некоторые психические заболевания, например, истерия и паранойя, в этих условиях распространяются подобно инфекции. Кто знает, что потребует Привязанный от своих поклонников, как со временем изменятся их тела и разум под воздействием Веры? С давних пор сохранились предания о племенах чудовищ, расе гигантов и о крылатых существах, служащих богам.

Еще одна разница между Привязанными и падшими заключается в том, что Привязанные демоны не воспринимают течение времени так, как это делают люди. Хотя они осознают возможность гибели, они остаются бессмертными существами. Привязанный понимает, что с тех пор, как он погрузился в сон, прошло какое-то время, но восприятие этого времени у него остается весьма смутным. Он даже может не заметить, что служащий ему верховный жрец — это вовсе не тот человек, что служил ему когда-то, а его дальний потомок; в любом случае, для демона это неважно. Единственные промежутки времени, которые Привязанный четко осознает, это время между его празднествами, которые повторяются (или должны повторяться) в вечном, бесконечном круговороте. Привязанный может разработать и воплотить в жизнь план, для завершения которого потребуются века, так как он привык к борьбе с другими Привязанными, а она часто длилась столетиями. Но такая долгосрочность имеет свои недостатки: например, хорошо замаскированный агент может состариться и умереть до того, как в нем возникнет нужда, что лишь подчеркивает необходимость наследования должностей в секте. У демонов могут быть совершенно невообразимые идеи о том, сколько времени требуется на разработку новой технологии. Если можно моментально связаться с другим полушарием, почему нельзя завтра же разработать вакцину от рака? Если Привязанный изучил какую-нибудь технологию, дело обстоит по-другому. Демон не ждет, появится она или нет, хотя и может разозлиться из-за медлительности или попасть впросак из-за скорости, с которой появляются нововведения.

Вопреки своей природе, Привязанные не остаются неизменными. Время изменяет их поклонников, и эти изменения могут отразиться и на них самих. Поклонники демона придали ему форму в первые века почитания, и этот процесс идет до сих пор, пусть медленно и незаметно. Никто из Привязанных не готов признать, что видения, которые порою терзают их сущность, могут иметь что-то общее с жалкими насекомыми, дающими пищу. Но они ошибаются. Поклонники демона по-прежнему одержимы старыми человеческими страхами, но

теперь эти страхи приняли новые формы и воплотились в образе микробов и астероидов. Со временем Привязанные осознают это. Может быть, намного быстрее, чем кажется.

Может быть, самым опасным и непредсказуемым фактором современного мира стало то, что люди, жившие в конце 20 века, которые сейчас активно вступают в секты Привязанных, привыкли к радикальным переменам. Двадцать лет назад никто не слышал о персональных компьютерах и DVD. Десять лет назад никто не слышал о клонах, расшифровка человеческого генома была предметом научных спекуляций, а мобильный телефон еще не стал необходимым элементом жизни западного человека. Если раньше для внедрения чего-то нового требовались века, современные люди едва ли не требуют перемен, и среди этих людей есть те, кто ищет чего-то нового, жаждет его и готов откликнуться на призыв Привязанных. Кто знает, во что выльется это желание, дополненное амбициями Привязанных?

Предотвратить такое слияние — вот к чему должны стремиться все, кто знает об опасности со стороны Привязанных. Они могут нападать на секты демонов, освобождать или уничтожать их служителей и рабов, пытаться обнаружить их реликварии и узнать их Истинные Имена. Но при этом они должны понимать, что вся эта деятельность может помочь другим Привязанным, которые затаились в тени и выжидают. Они могут предупредить человечество о подстерегающей его опасности. Но не сыграет ли это на руку всем Привязанным, не приблизит ли время, когда они смогут покинуть убежища и восстать во всем своем могуществе и величии?



Прежде чем начать охоту на Белиала, Доминик Эллинатон хорошо подготовился.

Он провел не часы, но месяцы в Черной Библиотеке Звездных Новиче, изучая все те крупницы информации о Великом Терцоге, которые удалось собрать его ордену. Он перерыл все записи и арифары чернога мага Жюля де Ре, которому удалось вызвать Белиала несколько веков назад. Он допрашивал жалких, потрепанных демонов, которых удалось захватить ордену, и запоминал все, что они говорили. Во время поиска он не оставлял следов, не позволил себе проявить малейшей слабости; его товарищи из числа Наставников ничего не знали о его замысле.

«Пусть они тратят время на бесов и фантомов», – говорил он себе. – «А подчиню своей воле князя демонов, и Звездные Новиче будут призвать по моей команде».

Когда Доминик Эллинатон прибыл в потайную церковь Белиала, он был готов. Его шелковая рубашка была расшита изречениями из свитков Мертвого моря, на нее наложили защитные чары против Белиала, «Ангела Вражды». Его турфли и трость были украшены трижды освященным серебром и белым золотом, чей таинственный свет рассеивает тьму, исходящую от демонов. К поясу он повесил флакон со святой водой, на шею надел железное распятие, похищенное из сокровищниц Ватикана, в карман куртки сунул Магнум 45 калибра, заряженный освященными пулями.

Обданный дронею и оружием, уверенный в собственной безопасности и неуязвимости, Эллинатон знал, что он может справиться с любым демоном. Он не чувствовал страха, когда невозмутимый слуга демона вошел в подземное святилище. Он не боялся, вдыхая запах засохшей крови. Он не испугался, увидев одманчиво небольшой каменный идол, существовавший задолго до века Атлантиды.

А затем перед ним предстал Белиал – и Эллинатон познал страх, и нечто хуже страха.

Когда тело Великого Зверя возникало из тьмы, и крови, и криков, Эллинатон чувствовал, как сжимаются его внутренности и ослабевает разум; упав на колени, он ощутил во рту вкус дерьма и желчи. Ужасная фигура Великого Терцога возвышалась над ним, источая смолу и кровь, а слуга демона лихорадочно дормотал что-то, никем не замечаемый. Щупальце, покрытое вонем и ихором, протянулось к нему, проникло в него, в его горло и наконец нащупало его разум.

Когда последние остатки разума Эллинатона покинули его, он понял, что бы готов к этой встрече не больше, чем любой другой человек. Вся его подготовка вызывала разве что смех. Защищаться от князя ада средствами, доступными человеку, было все равно, что защищаться зонтиком от урагана.

Черное жало Белиала жадно, сладострастно скользнуло в разум Эллинатона, и в то время, когда душа его реалась на части, он услышал ужасный голос своего нового повелителя:

ТВОЯ НАГЛОСТЬ ПРИВЛЕКАЕТ ДЕМОНОВ.

ПРИВЕДИ СЮДА СВОИХ ТОВАРИЩЕЙ.

ВЫ БУДЕТЕ ИСКАТЬ ДЛЯ МЕНЯ ДЕННИЦУ.

ГЛАВА 3: ПРОБУЖДЕНИЕ ДРЕВНИХ БОГОВ

*Здесь Смерть себе воздвигла трон,
Здесь город, призрачный, как сон,
Стоит в уединенье странном,
Вдали на Западе туманном,
Где добрый, злой, и лучший, и злодей
Прियाли сон - забвение страстей.
Здесь храмы и дворцы и башни,
Узведенные силой дней,
В своей недвижности всегдашней,
В нагроможденности теней,
Жичем на наши не похожи.
Кругом, где ветер не дохнет,
В своем невозмутимом ложе,
Застыла гладь угрюмых вод.*

- Город на море, Эдгар Аллан По

Привязанные к Земле — не просто могущественные злобные демоны. Все они полностью, абсолютно чужие — создания, никогда не знавшие человеческих чувств, измененные и изуродованные поклонением верующих и ограничениями реликвария; их образ мышления и восприятия недоступен никому во вселенной.

Но, хотя эти отвратительные создания — не просто сильные демоны, они все равно остаются демонами; или, точнее, они некогда были демонами, как вампиры, пьющие кровь ради поддержания существования, некогда были живыми людьми. Разница между Привязанными и демонами, обитающими на Земле, так же велика, как и разница между человеком и вампиром. Но все они объединены общим происхождением, и при определенном стечении обстоятельств любой демон может стать Привязанным.

В игре Привязанного можно описать и создать точно так же, как и любого другого персонажа. Как и у всех демонов, у Привязанных есть Атрибуты, Способности, Дополнения и прочие характеристики. Многие из этих характеристик такие же, как и у остальных демонов, остальные присущи только Привязанным. Помимо уникальных характеристик, Привязанные обладают и сверхъестественными способностями — и слабостями, - отсутствующими у других персонажей. В этой главе описывается процесс создания персонажа-Привязанного, а также рассказывается о характеристиках и способностях, имеющихся только у Королей Ужаса.

Создание чудовища

Привязанные к Земле создаются в соответствии с правилами для создания обычных демонов, описанными в основной книге правил. При этом следует помнить о некоторых изменениях и дополнительных ограничениях, вводимых для Привязанного.

Шаг первый: Концепция персонажа

КОНЦЕПЦИЯ

Для Привязанных подходят практически все концепции, используемые при создании обычного персонажа-демона. Некоторые Привязанные — жестокие разрушители, другие — искусные кукловоды; кто-то из них действует через обширную сеть верующих и окружает себя слугами, другие ограничиваются небольшим количеством слуг и маленькой сектой, которую легко контролировать. Часть из них сумела накопить большую силу, другие сильно ослабли за время долгого сна и теперь отчаянно стараются вернуть себе прежнее могущество.

Помните, что все Привязанные некогда были демонами, заключенными в Бездну со всеми остальными. Приступая к созданию персонажа, спросите себя, как демон превратился в то существо, которое теперь живет в Мире Тьмы. Когда его призвали на Землю? Какой культ почитал его? Как надежды и чаяния верующих изменили его, придав ему нынешнюю форму?

Персонажи, создаваемые по этой системе, в основном представляют собой младших Привязанных. Хотя они сильнее большинства демонов, их сила меркнет перед могуществом великих герцогов и старших Привязанных. Такие персонажи могут быть относительно молодыми Привязанными, заключенными в реликварии в Темные века, у которых было совсем мало времени для того, чтобы набрать силу, прежде чем они погрузились в сон. Или же такие персонажи могли быть призваны раньше, но во время долгой битвы с соперниками, длившейся на протяжении тысячелетий, они утратили большую часть своей силы.

ДОМ

Как и все демоны, каждый Привязанный когда-то был членом одного из адских Домов. Но природа Привязанного мало зависит от принадлежности к тому или иному Дому. Перемены, вызванные человеческой Верой, исказили демона, сделали его непохожим на существо, некогда созданное Богом. Привязанные больше не разделяют взглядов и методов своих прежних товарищей и не чувствуют связи с братьями. Каждый из них — сам себе закон, сам себе Дом. Выбирайте для своего персонажа любой подходящий Дом, но не придавайте слишком большого значения свойственным этому Дому силам и идеалам.

ГРУППИРОВКА

Почти каждый Привязанный представляет собой отдельную группировку, он ринит верность только себе самому, поэтому адская политика мало что значит для него. Некоторые из Привязанных проявляют определенную склонность к той или иной группировке, но при этом понимают цели и желания группировки по-своему, в извращенной, искаженной манере.

Большинство Привязанных, проявляющих интерес к фракциям, разделяют идеи Фаустианцев. Они прекрасно знают силу человеческого поклонения, и мечтают только о порабощении всего человечества. Многие другие Привязанные принадлежат к Жажущим, они стремятся к насилию и боли, сея повсюду жестокость и разрушение. Мало кто из Привязанных поддерживает Скрытных, и еще меньше соглашаются с идеями Люцифериан и Миротворцев. Цели и методы этих группировок мало соответствуют природе таких чудовищ, как Привязанные.

НАТУРА И МАСКА

У большинства Привязанных Натура и Маска совпадают. Скрывать свою истинную природу под маской — это человеческое свойство, которое непонятно Привязанным. Они действуют так, как им хочется, и не обращают внимания на отношение к ним окружающих. Но некоторые Привязанные поняли всю выгоду от маскировки и обмана — от введения в заблуждение врагов и жульничества с бывшими союзниками, — поэтому их Маска отличается от их истинной Натуры.

У Привязанных не может быть следующих Натур: бонвиван, нянюшка, дитя, конформист, щеголь, мученик, раскаявшийся грешник и искатель удовольствий. Эти архетипы основаны на человеческих надеждах и эмоциях — сожалении и желании, потребности в адреналине или вере в высшую цель, поэтому для существ, называемых Привязанными, они совершенно непонятны.



Архетипы, лучшие всего подходящие Привязанным, описаны ниже.

РЕЛИКВАРИЙ

Первое и главное различие между Привязанным и обычным демоном заключается в том, что Привязанному необходим реликварий — материальный объект, в котором тот обитает. Существует три вида реликвариев, у каждого из них есть свои сильные и слабые стороны. Связь между персонажем и реликварием сохраняется до тех пор, пока он (демон или предмет) не будет уничтожен.

Самые распространенные и лучшие всего подходящие Привязанному реликварии — это предметы, специально созданные и подготовленные смертными для того, чтобы вместить в себя сущность демона. Обычно люди создают реликварий в процессе подготовки к ритуалу вызова демона из Ада. Каждый такой реликварий мистическим образом настроен на Истинное Имя и духовную форму одного определенного демона, который и вселяется в него. **Идеальные реликварии** изготавливают из высококачественных материалов, например, драгоценных металлов, камней и мрамора, и они, как правило, чем-то напоминают своих обитателей. Привязанные, владеющие идеальными реликвариями, чаще всего отличаются огромной силой, так как высокое качество реликвария позволяет им полностью использовать все свои способности. С другой стороны, такие реликварии из-за своей древности или искусности обработки выглядят очень странно и необычно, и врагам проще обнаружить их.

Импровизированные реликварии встречаются намного реже и, как правило, принадлежат младшим Привязанным. Вместо того, чтобы вселиться в предмет, подготовленный верующими или мастерами, демон связывает себя с каким-нибудь объектом. Обычно такое происходит в тех случаях, когда демон вынужден покинуть человеческое тело и закрепиться в любом подходящем предмете, чтобы устоять против притяжения Бездны (этот процесс описан в основной книге правил). Может случиться и так, что демона вызывают люди, не позаботившиеся о реликварии, и тогда ему, чтобы не возвращаться в Ад, приходится вселяться в первый попавшийся предмет. Импровизированные реликварии значительно усложняют все действия Привязанного. Предмет просто удерживает на месте дух демона, он лишен всех сильных сторон идеального реликвария. Но у Привязанного в таком реликварии есть одно преимущество. Ему намного проще являть свой образ, чем демону, живущему в заранее подготовленном реликварии.

Некоторые реликварии представляют собой не предметы, а **природные объекты**. На самом деле такие места чем-то похожи на подготовленные вместилища: вместо того, чтобы настроить на демона какой-нибудь предмет, смертные заклинатели вселяют Привязанного в священную пещеру, роццу или проклятый храм. Демоны, обитающие в природных объектах, пользуются теми же преимуществами, что и владельцы идеальных реликвариев. Более того, демон может распространить свою власть на всю близлежащую территорию, контролируя все происходящие на ней события. Но такие вместилища нельзя переместить — если ваши враги узнают, где вы обитаете, вы не сможете приказать своим слугам перенести вас в безопасное место.

Выберите для своего персонажа реликварий одного из описанных выше типов. Подробное описание каждого вида реликвариев и их полные характеристики приведены в разделе «Характеристики реликвариев».

СТАРШИЕ БОГИ

Мастер, желающий ввести в игру величайших из Привязанных — великих герцогов или могущественных выскочек наподобие Баала, — может воспользоваться описанной в этом разделе системой, а также советами по созданию сильных демонов, приведенными в третьей главе «Помощника Рассказчика». При создании таких персонажей мастер может дать волю фантазии. Такие Привязанные, как Белиал или Авaddon, стали чуть ли не полубогами, они могут владеть знаниями, умениями и способностями практически любого уровня. Вместо того, чтобы следовать обычной процедуре создания персонажа, мастер может наделить этих созданий любыми характеристиками, которые, по его мнению, будут полезны в его хронике.

Шаг второй: Выбор Атрибутов

Как и все персонажи, Привязанные обладают девятью Атрибутами, хотя на первый взгляд это может показаться странным, даже невозможным. Как у существа, обитающего в неподвижном каменном истукане, может быть Ловкость? Как некто, не имеющий глаз и других органов чувств, может обладать Восприятием? Каким может быть значение Внешности у бестелесного, невидимого духа?

Атрибуты Привязанного не описывают сильные и слабые стороны физического тела и мозга. Вместо этого они указывают на потенциальную силу Привязанного, возможности его уродливого духа. Некогда у этих существ были тела, созданные из Веры и божественной энергии, и изувеченные души Привязанных до сих пор сохранили возможность являть это тело. Поэтому, хотя Привязанный не может двигаться, обитая в своем носителе, его дух по-прежнему сохраняет способность к передвижению и все Атрибуты, которыми он обладал в прежние века.

Привязанные обладают огромным потенциалом, большим, чем у остальных демонов, но проявляют свои силы они только частично, так как без использования сверхъестественных способностей они не могут действовать физически и взаимодействовать с другими существами. Атрибуты Привязанных выше, чем у остальных демонов, но использовать их они могут только тогда, когда принимают видимый облик, а также при составлении обращений.

Как и для обычного демона, при создании Привязанного нужно выбрать, какие Атрибуты будут основными — Физические, Ментальные или Социальные. Каждый Атрибут в начале имеет значение 1. Разделите восемь баллов между первичными Атрибутами, шесть баллов между вторичными Атрибутами и четыре — между третичными Атрибутами. Максимальное значение каждого Атрибута не может превышать пять баллов.

Шаг третий: Выбор Способностей

Как и остальные персонажи, Привязанные обладают различными способностями — Талантами, Навыками и Познаниями. Решите, какая группа Способностей станет для вашего персонажа основной, какая — вторичной, а какая — третьестепенной. На первичные Способности тратится 17 баллов, на вторичные — 12, на третичные — 7 баллов. На начальном этапе значение любой из Способностей не может превышать 3 баллов.

Может показаться, что для существа возрастом в несколько тысячелетий такое значение способностей слишком мало. К сожалению, Привязанные не приобретают новые способности так быстро, как люди или другие демоны, так как он не могут использовать эти способности. Существо, запертое в камне, не может рисовать, ездить верхом, фехтовать или стрелять. Единственный способ для Привязанного овладеть новой способностью — это заполучить слугу, у которого есть эта способность, и извлечь нужную информацию из его воспоминаний. Привязанный может развивать умственные Способности (например, Познания), оставаясь запертым в камне, но оттачивать и использовать социальные и физические способности он может только при взаимодействии с миром — или приобретя еще одного слугу, или приняв Апокалиптическую форму. Более того, такая способность у него сохраняется очень непродолжительное время. Поэтому Привязанные медленно приобретают и развивают Способности и у них редко бывает много Способностей. Скорее уж, они смогут развить ограниченный набор Способностей до очень высокого уровня.

Тем не менее, Способности весьма полезны для Привязанного, хотя те и не часто их используют. Завладевая телом смертного, Привязанный может пользоваться своими Способностями, если их значения выше, чем у носителя. К тому же значения Способностей привязанного учитываются при бросках на обращение.

В дополнение к стандартным Способностям, описанным в основной книге правил, у Привязанного могут быть и другие Способности, описанные ниже.

Гик ужаса

Все Привязанные без исключения — отвратительные создания. Их облик настолько ужасен, что способен свести смертного с ума. Некоторые из них способны создавать иллюзию красоты, но это только иллюзия. Под ней скрывается жуткое, мерзостное чудовище.

Несмотря на всю свою чудовищность, значение Внешности у Привязанного может колебаться от 1 до 5. У этих персонажей Внешность характеризует их уродство, или, точнее, говоря, способность персонажа влиять на окружающих при помощи своего физического облика. Привязанный со значением Внешности 1 уродлив, но не настолько, чтобы вызвать панику у всех, кто его увидел. Привязанный с Внешностью 5 дико, невероятно уродлив, один лишь взгляд на него может свести смертного с ума. Как бы ни выглядел ваш персонаж, значение Внешности используется как обычно, в бросках на использование Способностей и при выполнении обращений.

Шаг четвертый: Преимущества дополнения

За минувшие тысячелетия Привязанные создали обширную сеть поклонников и распространили свое влияние на все человеческое сообщество. Многие из этих источников власти заглохли или полностью исчезли за время долгого сна Привязанных, но Короли Ужаса не тратили зря время, возрождая давно забытые культы, и начали восстанавливать свои тайные империи. А это означает, что у Привязанных намного больше Дополнений, чем у остальных демонов. При создании персонажа между различными Дополнениями распределяется 10 баллов.

У персонажа не может быть таких Дополнений, как Контакты, Слава, Последователи или Наставник. Эти дополнения возможны только при погружении в человеческое сообщество, а Привязанные существуют вне его границ. Разумеется, слуги Привязанных могут обладать этими Дополнениями, а умный Привязанный будет стремиться к тому, чтобы приобрести слуг, пользующихся влиянием среди смертных.

Такие Дополнение, как Договоры и Наследие, тоже не очень подходят для Привязанных. Привязанный не страдает такими же провалами в памяти, как обитающий в теле человека демон, поэтому Наследие для него бессмысленно. Такие персонажи не заключают Договоров со смертными ради Веры, так как получить Веру они могут только через ритуалы, проводимые сектантами.

Частично эти потери компенсируются новыми Дополнениями, перечисленными ниже. Привязанный также может обладать Дополнением Ритуалов, описанным в Руководстве Игрока.

ЗНАНИЯ

Самая страшная особенность Привязанных — это их невероятная власть над силами Творения. Так как Привязанные не могут влиять на мир физически, они развили знания и обращения до невероятных высот, чтобы получить возможность контролировать мироздание и поработить все человечество. Другие демоны могут побороть темные побуждения и призвать свою прежнюю ангельскую силу. Привязанные, одержимые злобой, на такое не способны. Они могут пользоваться только разрушительными, усиливающими Муку аспектами Знаний.

На начальном этапе персонаж получает 10 баллов Знаний, которые делятся между тремя Знаниями, свойственными выбранному Дому, и двумя общими Знаниями. Как и в случае с остальными персонажами, значение вторичного Знания не может быть выше значения первичного Знания.

В дополнение к Знаниям, известным остальным демонам, Привязанные разработали свои собственные тайные, зловещие Знания — силы, придуманные не Богом, но Его ужасными врагами. Эти новые Знания можно приобрести за дополнительные баллы, так же, как и Знания других Домов. См. раздел «Темные Знания».

ПОТРЕБНОСТИ

У демонов, вселившихся в тела смертных, есть Добродетели — человеческие эмоции и понятия, которые удерживают демона от впадения в Муку. Привязанные уже опустились до самого края этой темной ямы, и для большинства из них нет пути назад. Поэтому у Привязанных нет тех трех Добродетелей, которыми обладают персонажи-демоны.

На самом деле Привязанный стремится не к удержанию от темных страстей Муки, но к погружению в них. Чувствуя себя неуютно в своих неподвижных обиталищах, Привязанные жаждут удовольствий, присущих физическому существованию — им нужны тело и разум, контролируя которые, они смогли бы удовлетворить свои желания. Это стремление к физическому проявлению воплощается в трех Потребностях, трех извращенных желаниях удовольствий и возможностей, доступных только подвижному телу. Потребность в плоти отражает желание физических ощущений — Привязанный хочет чувствовать насыщение или боль, он хочет ощутить, как под его ударами трескаются черепа его врагов. Потребность в мысли свидетельствует о нехватке умственных стимулов — наслаждения от криков невинной жертвы или удовольствия от вскрытия живого тела, трепещущего каждым мускулом. Потребность в эмоции указывает на желание персонажа ощущать эмоции и манипулировать эмоциями окружающих — разбивать сердца, разрушать надежды и подчинять себе волю смертных.

Изначально значение каждой Потребности равно единице. В процессе создания персонажа между Потребностями можно разделить еще три балла. В хронике Потребности будут учитываться при приобретении нового смертного слуги или при принятии апокалиптической формы, увеличивая телесные Атрибуты до невероятных или даже сверхъестественных значений. Подробное описание Потребностей приведено ниже.

Шаг пятый: Заключительные штрихи

ВЕРА

Изначальное значение постоянной Веры у Привязанного равно 4, при желании его можно увеличить за счет дополнительных баллов.

В дополнение к запасу постоянной Веры у Привязанных есть временная Вера, накапливаемая их реликвариями. Реликварии являются чем-то вроде аккумуляторов, позволяя Привязанным хранить большие запасы Веры, чем это возможно для остальных демонов. Реликварий Привязанного может накопить до 10 баллов Веры, которая прибавляется к собственному запасу Веры у демона. Таким образом, при значении Веры в 4 балла Привязанный может располагать 14 единицами Веры, используя их для обращений, исцеления и т. п. Эти дополнительные единицы Веры не учитываются при определении уровня врожденных способностей демона, эффекта от обращения, который зависит от значения Веры, и количества кубиков, используемых при броске на веру. Используя Веру, Привязанный сначала тратит единицы, хранимые в реликварии, и лишь после этого переходит к собственным запасам. Дополнение Запаса (см. ниже) может еще больше увеличить емкость реликвария.

Хотя Привязанный может за один раз потратить намного больше Веры, чем обычный демон, накапливает Веру он очень медленно. Если обычный демон получает несколько единиц Веры каждый день, то Привязанный может получить веру только один раз в неделю или месяц. Так происходит потому, что Привязанный не может получать Веру напрямую от своих почитателей или через жатву. Для подпитки Верой ему нужен сложный ритуал, проводимый его поклонниками. Обычно Привязанный получает Веру только один раз в месяц, но этот период можно сократить за счет Дополнения Кulta (см. ниже).

МУКА

Самая большая слабость Привязанных, по сравнению с остальными демонами, заключается в том, что все они настолько поглощены болью, гневом и Мукой, что не могут даже надеяться на спасение. Все Привязанные

входят в игру со значением постоянной Муки 10, и это значение нельзя уменьшить за счет баллов опыта. Привязанные — законченные чудовища, и никому из них не дано повторить те светлые обращения, которые они выполняли на заре Творения. Привязанные могут выполнять только обращения высокой Муки, вне зависимости от сложности броска или количества полученных успешных баллов.

АПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ ФОРМА

Обычные демоны — те, которые обитают в человеческих телах, - при проявлении принимают облик, определяемый их основным Знанием. Хотя образы демонов с одним и тем же основным Знанием несколько различаются, в целом их апокалиптические формы очень похожи (иными словами, образ одного демона Кишар будет выглядеть почти одинаково с образом другого демона Кишар).

Но каждый Привязанный обладает уникальной апокалиптической формой, которая обычно ничем не похожа на образы демонов с тем же основным Знанием. Страхи и верования смертных почитателей исказили образ Привязанного, повлияло на него и обитание в таком неподходящем и чуждом вместилище, как реликварий. Апокалиптические формы Привязанных невыразимо ужасны, настолько отвратительны и уродливы, что образ демона с высокой Мукой рядом с ними кажется вполне приятным и безобидным.

Желательно не брать стандартное описание апокалиптической формы, а придумать что-то особенное, свойственное только этому персонажу. Сделать это можно, выбрав восемь особенностей, - тех преимуществ, которые демон получает в апокалиптической форме. Нужно также выбрать восемь уродств, характеризующих образ Привязанного. Процесс выбора этих характеристик и их полное описание приведено ниже.

СИЛА ВОЛИ

Начальное значение Силы воли у Привязанного равно сумме значений двух его Потребностей с самым высоким рейтингом. При увеличении значения Потребностей за счет дополнительных баллов Сила воли также увеличивается; дополнительные баллы можно потратить и напрямую на увеличение Силы воли.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ

После распределения всех основных баллов вы можете потратить 21 дополнительный балл на увеличение некоторых характеристик Привязанного. В таблице указано, сколько дополнительных баллов тратится на увеличение определенной группы характеристик на одну единицу.

Характеристика	Стоимость за единицу
Атрибут	6
Способность	2
Знание	5
Дополнение	1
Вера	5
Потребность	3
Сила воли	1

Превращение во врага

Выше описан процесс создания персонажа, который входит в игру как Привязанный, но в течение хроники Привязанным может стать и обычный демон, обитающий в теле человека. Обычно такое происходит, когда тело-носитель гибнет и персонаж вынужден искать себе пристанище в каком-нибудь предмете, чтобы противостоять притяжению Бездны. Персонаж может оказаться заключенным в предмете и в том случае, когда его вызвали смертные маги, которые затем сумели привязать его к какому-нибудь объекту или местности. **Подробная информация о том, как демон может стать Привязанным, приводится в основной книге правил.**

Начальные изменения

Если в течение хроники ваш персонаж из обычного демона превращается в Привязанного, описанная выше система вам не подходит. Вместо этого совместно с мастером внесите в описание персонажа некоторые изменения.

Выберите реликварий (идеальный или импровизированный, природный объект), укажите предмет, к которому теперь будет привязан персонаж.

- ❖ Атрибуты, Способности, Знания, Вера и Сила воли персонажа остаются неизменными.
- ❖ *Натура* и *Маска* не меняются — на первых порах. Со временем персонаж может приобрести более зловещую *Натуру* и *Маску*, поддавшись тяготам и искушениям его нынешней формы существования.
- ❖ Значение *Добродетелей* персонажа уменьшается до нуля вне зависимости от того, насколько высоким оно было. Увеличить его за счет баллов опыта нельзя. Без человеческих эмоций и воспоминаний, направлявших его, ваш персонаж не может сопротивляться тьме.
- ❖ Значение постоянной *Муки* поначалу не меняется. Но лишенный *Добродетелей* персонаж не может погружаться в *Муку* при каждом греховном деянии, он не может понизить *Муку* за счет хороших дел. Его *Мука* будет увеличиваться и рано или поздно поглотит его.
- ❖ Персонаж получает по единице каждой *Потребности* и обретает специальные характеристики Привязанного.

Баллы опыта

Привязанный учится и развивается не так, как люди и другие демоны, и это отличие отражено в стоимости увеличения характеристик за счет баллов опыта. Ниже приводится таблица перевода баллов опыта в значение характеристик Привязанного. Желательно пользоваться ей, а не таблицей, приведенной в основных правилах.

Характеристика	Стоимость за единицу
Новая Способность	4
Новое Знание	6 (8, если Знание принадлежит другому Дому)
Атрибут	Текущее значение * 5
Способность	Текущее значение * 3
Знание	Текущее значение * 4
Дополнение	Текущее значение * 4
Потребность	Текущее значение * 2*
Сила воли	Текущее значение
Вера	Текущее значение * 6

* - После того, как персонаж был полностью создан, увеличение значения Потребности не влияет на значение Силы воли.

* - Баллы опыта **нельзя** использовать для уменьшения постоянной Муки персонажа.

Постепенная деградация

Хотя технически ваш персонаж уже стал Привязанным, в законченное чудовище он еще не превратился. Он все еще сохраняет воспоминания о жизни в теле смертного, хотя уже и не окрашиваемые человеческими эмоциями и переживаниями, и поддерживает связь с союзниками и друзьями, которые у него еще остались. Но постепенно он будет скатываться все ниже и ниже — это неизбежно. Он больше не имеет сходства с людьми, у него нет чувств, которые удержали бы его от сползания в Муку. Демон сохраняет все ранее заключенные договоры со слугами, но не может заключать новые договоры или создавать новых слуг, так как для этого требуется понимание человека, которым демон отныне не обладает. Хуже того, существующие договоры в скором времени перестают действовать, так как демон становится слишком сильным и чуждым, чтобы и дальше поддерживать взаимоотношения с прежними слугами. Очень скоро демон теряет способность получать Веру иным способом, кроме как через поклонение смертных, и чем больше будет этих смертных, тем лучше. Новоявленному Привязанному потребуется создать культ, и рано или поздно он сам будет изменен поклонением верующих. Мука персонажа будет возрастать, как бы ни пытался он сдерживаться. В конце концов бывший ангел превратится в злобное чудовище, способное напугать демонов.

До тех пор, пока Мука персонажа не достигла значения 10, он еще не полностью поддался ужасам своего теперешнего существования — он уже не обычный демон, но еще и не монстр из ночных кошмаров. В течение этого времени можно потратить баллы опыта на увеличение значений Потребностей, на новые характеристики и Дополнения, а также повысить значения тайных Знаний Привязанных (см. таблицу). Как правило, при увеличении Муки облик и апокалиптическая форма демона меняются. Те Дополнения, которых у Привязанного быть не может (например, Контакты), в этот период еще сохраняются у персонажа, но увеличивать их за счет баллов опыта нельзя.

По мере того, как возрастает Мука, персонаж становится все более жестоким и отвратительным, его природа и способности меняются. Каждый раз при получении единицы постоянной Муки происходит следующее:

- ❖ Один из заключенных персонажем договоров разрывается и больше не может быть восстановлен. Демон больше не получает Веру от своего бывшего слуги, а слуга утрачивает все выгоды и возможности, которые он приобрел при заключении договора. Игрок сам решает, какой из договоров оказывается расторгнутым.
- ❖ Если у персонажа есть такие Дополнения, как Контакты, Слава, Последователи или Наставник, значение одного из них уменьшается на единицу. Возрастающая чуждость демона делает невозможным поддержание связей и статуса в обществе смертных. Игрок сам решает, значение какого Дополнения уменьшается.
- ❖ Значение одного из следующих Дополнений увеличивается на единицу: Культ, Запасы, Владычество или Поклонение. Его новые способности и силы постепенно развиваются. Мастер решает, какое из дополнений следует увеличить.

В это переходное время — уже не демон, но еще и не Привязанный — персонаж все еще может надеяться на спасение. При разрушении реликвария он снова становится бесплотным духом, который может вселиться в подходящее тело смертного. После возвращения к радостям и печалям человеческой жизни персонаж может постепенно восстановить свою прошлую личность и способности. Значение всех Потребностей и специфических для Привязанных Дополнений падает до нуля, значение каждой из трех Добродетелей восстанавливается до единицы. Демон может заключать новые договоры, как он делал это раньше, но он теряет всю Веру, получаемую от поклонников и ритуалов.

Окончательное проклятие

Когда значение Муки у персонажа достигает 10, он окончательно превращается в Привязанного и остается им навеки. Он никогда больше не сможет войти в тело человека, не уничтожив его, для других демонов он навсегда станет чуждым, чудовищным созданием. На этом этапе следует изменить описание облика и апокалиптической формы персонажа, так как внешний вид демона окончательно изменился. Все договоры окончательно разорваны и не могут быть восстановлены. Все единицы значения Дополнений, не подходящих Привязанному, утрачены или (по решению мастера) израсходованы на увеличение значений специфических Дополнений.

Проклятые тайны: новые характеристики

Привязанные не просто сильнее остальных демонов, у них к тому же имеются новые, пугающие силы, способности и знания, подобных которым у демона в человеческом теле быть не может. Набор возможностей и качеств, уникальных для Привязанных демонов, персонаж получает или в процессе создания, или по мере развития хроники.

Характеристики реликвария

Каждый Привязанный обитает в реликварии — физическом объекте. Природа реликвария определяет силы и слабости демона, точно так же, как и захвачено тело смертного. В каком-то смысле реликвария становится для Привязанного телом, а также каналом, по которому проходят темные силы демона. Если сосуд выбран неправильно, демон слабеет. Существует три вида реликвариев, каждый из них обладает различными характеристиками и налагает на Привязанного определенные ограничения.

Все реликварии позволяют Привязанному накопить 10 единиц Веры, если только у персонажа нет Дополнения Запасы.

Идеальные реликварии

Идеальный реликварий — это реликварий, специально созданный смертными заклинателями (возможно, даже при помощи адских сил) как место обитания и укрытие для духа Привязанного. Такие вместилища обычно изготавливаются из драгоценных или редких материалов, а также материалов, имеющих какое-либо отношение к демону, которому этот реликварий предназначается. Реликварий для Нуску может быть отделан рубинами, вулканическим камнем и иными материалами, связанными со стихией огня. Сосудом для Нинурту может стать резная статуя из окаменевшего дерева. В процессе создания реликвария духовные свойства предмета мистическим образом меняются, делая его идеальным прибежищем для демона, который затем с легкостью может управлять своими силами и чувствами через реликварий.

Идеальный реликварий обладает следующими свойствами:

- ❖ **Высокая прочность.** Реликварий очень прочен, он может противостоять огню, взрывам и когтям врагов. Поглощающая способность реликвария равна значению постоянной Силы воли у Привязанного. Бросков на поглощение не выполняется, урон от каждой атаки снижается автоматически, как если бы при броске каждый полученный балл оказался успешным! У реликвария также имеется несколько уровней здоровья, количество которых равно значению постоянной Веры персонажа. Если в течение хроники Силы воли Привязанного возрастает, прочность реликвария возрастает вместе с ней.
- ❖ **Способность к регенерации.** Привязанный может постепенно устранять любой ущерб, полученный реликварием. Раз в неделю демон может потратить единицу Веры на восстановление одного уровня «здоровья» реликвария.

- ❖ **Проявление.** Приложив немалые усилия, Привязанный может принять Апокалиптическую форму, не захватывая перед этим тела смертного. Это действие отнимает у Привязанного две единицы временной Веры за ход. См. раздел «Эта ужасная сила».

СОЗДАНИЕ ИДЕАЛЬНОГО РЕЛИКВАРИЯ

Для создания идеального реликвария требуется время, ресурсы и (самое важное) ритуальное поклонение. Чтобы приобрести материалы, необходимые для создания такого реликвария, значение Ресурсов должно быть не ниже 5. Несколько персонажей могут объединиться и «сложить» свои Ресурсы, чтобы получить нужное значение. После того, как исходные материалы были найдены, начинается длительная церемония создания и почитания реликвария.

Изготовление реликвария считается длительным действием и отыгрывается несколькими бросками на Ловкость + Ремесло (сложность равна 8, сумма успешных баллов должна быть равна значению Веры у демона). Бросок выполняется один раз в 12 часов, в течение которых шла работа над реликварием. Скульптор работает в окружении группы верующих, которые выполняют ритуалы поклонения, чтобы настроить реликварий на сущность демона. Люди, проводящие эти ритуалы, должны потратить столько единиц постоянной Силы воли, сколько единиц Веры имеется у вселяемого демона. После того, как мастер завершит работу над сосудом, а верующие потратят нужное количество Веры, реликварий считается готовым к вселению демона.

Демоны, владеющие силой Привязать душу (Знание Душ ****), могут вселять своих собратьев в реликварии, не тратясь предварительно на дорогостоящие материалы и не проводя ритуалов почитания. Если обращение оказалось успешным, материальный объект, в котором обитает демон, становится идеальным реликварием. Более подробно дополнительные правила по обращению с реликвариями см. в Руководстве игрока (*Demon Players Guide*, глава 5).

Импровизированные реликварии

Импровизированный реликварий — это более-менее подходящий предмет, в который демон вселился сам, спасаясь от непреодолимого притяжения Бездны. Импровизированные реликварии могут представлять собой все, что угодно, от статуи до пианино, от компьютеров до автомобилей. По сравнению с идеальными реликвариями такие обиталища неудобны и обладают ограниченными возможностями, так как их духовные свойства не были изменены в соответствии с требованиями вселяемого демона. Вместо этого Привязанному самому приходится меняться, чтобы приспособиться к предмету — все равно, что обрезать пальцы, чтобы надеть перчатку.



Импровизированные реликварии обладают следующими свойствами:

- ❖ **Невысокая устойчивость.** Реликварий достаточно прочен, но не так устойчив к повреждениям, как идеальный реликварий. Способность к поглощению повреждений от атак любого вида у такого реликвария равна значению временной Силы воли Привязанного, т. е. она будет уменьшаться по мере расходования Силы воли. Именно это значение учитывается при броске. У реликвария также имеется несколько уровней «здоровья», количество которых равно значению постоянной Веры демона.
- ❖ **Меньшая способность к восстановлению.** Привязанный может устранять повреждения, нанесенные его обиталищу, но очень медленно. На восстановление одного уровня «здоровья» демон раз в месяц тратит единицу Веры.
- ❖ **Ограниченный запас.** У Привязанного, обитающего в импровизированном реликварии, значение Запасов не может быть выше трех (3). Из-за своих особенностей сосуд просто не может хранить большие запасы Веры, как это делает идеальный реликварий.
- ❖ **Легкое проявление.** Хотя у импровизированного реликвария много недостатков, обитающий в нем Привязанный обладает одним неоспоримым преимуществом. Так как демону приходится изменять себя, чтобы приспособиться к реликварию, он осознает свою истинную природу и форму лучше, чем Привязанный в идеальном реликварии, вынужденный бороться с налагаемыми на него извне изменениями. Таким образом, демону с импровизированным реликварием проще принять Апокалиптическую форму и удерживать ее в течение довольно длительного времени. Для поддержания образа ему приходится тратить только единицу временной Веры за ход.

Природные объекты

Очень мало Привязанных обитает не в каком-либо отдельно взятом предмете, а в природном объекте — священном месте, подготовленном и настроенном на него смертными почитателями, точно так же, как при создании идеального реликвария. Сущность демона заполняет весь объект, будь то построенный людьми храм или созданная природой пещера или роца. Как и идеальный реликварий, природный объект неким образом соотносится с обитающим в нем Привязанным. Падший Кишар может вселиться в проклятый храм из обсидиана и нефрита, а Привязанный Адад — завладеть бездонным озером.

Привязанные, обитающие в природных объектах, обладают следующими свойствами:

- ❖ **Устойчивость.** Местность не столь устойчива к нападениям, как идеальный реликварий, но она может перенести намного больше повреждений. Чтобы вырвать Привязанного из его обиталища, нужно уничтожить или разрушить большую часть занятого им объекта. Врагам Привязанного, возможно, придется воспользоваться взрывчатыми веществами и тому подобными средствами, чтобы причинить демону ощутимый вред. Способность к поглощению урона у природного объекта равна значению постоянной Силы воли Привязанного, это значение учитывается при всех обычных бросках на атаку. Природный объект обладает несколькими уровнями «здоровья», количество которых равно удвоенной сумме значений постоянной Веры и постоянной Силы воли демона, т. е. $2 \cdot ?$ (Сила воли + Вера). В зависимости от природы объекта каждый уровень здоровья может быть представлен одним из его элементов: храмовой колонной, стоящим камнем или искривленным деревом, которые уничтожаются или повреждаются при успешной атаке.
- ❖ **Высокая способность к восстановлению.** Привязанный может постепенно устранять все повреждения, причиненные его обиталищу. Демон может раз в неделю тратить единицу Веры для восстановления одного уровня «здоровья» реликвария. Если каждый уровень здоровья соответствует определенному элементу объекта, восстановление отражается и на местности: возводится стена, на пустом месте за неделю вырастает дерево. Учтите, что обычный ремонт объекта не позволяет восстановить уровни «здоровья». Если сектанты выстроят стену, урон, который символизировала разрушенная стена, не будет восполнен до тех пор, пока не будет потрачена единица Веры.
- ❖ **Проявление.** Приложив определенные усилия, Привязанный может принять Апокалиптическую форму, не завладевая предварительно телом смертного. Это обходится ему в две единицы временной Веры за ход. Привязанный может проявиться в любой точке места своего обиталища. Он также может

отойти от границ реликвария, но не дальше, чем на несколько ярдов (их количество равно значению постоянной Веры демона). См. также «эта ужасная сила».

- ❖ **Проникновение.** Духовная сущность демона пропитывает собой все его огромное обиталище, в границах этой местности Привязанный становится воистину вездесущим. Демон может почувствовать все, что происходит в его владениях, несмотря на все помехи: он может увидеть встречу, происходящую в запертой комнате, одновременно подслушивая ведущуюся шепотом беседу на другом краю участка. За границами обиталища его чувствительность снижается до обычных значений.
- ❖ **Увеличение размеров.** Из-за больших размеров реликвария духовная форма Привязанного увеличивается. Все Привязанные, обитающие в природных объектах, в апокалиптической форме обладают характеристикой Увеличение размеров, в дополнение к восьми характеристикам и уродствам своего облика.
- ❖ **Неподвижность.** Огромным недостатком природного объекта является то, что его нельзя переместить. Если враги Привязанного узнают, где он обитает, они могут нанести удар в любой удобный им момент, и если демон не позаботится о достаточной защите, его реликварий будет уничтожен. Привязанным, обитающим в природных объектах, приходится держать в абсолютной тайне некоторые особенности своего реликвария, а также постоянно заботиться о его защите как обычными, так и магическими средствами.

Тихая гавань

Когда бестелесный демон вселяется в предмет, он, как правило, находится в отчаянии и не может выбрать, какая вещь больше подойдет ему в качестве импровизированного реликвария. Это верно для персонажа, но у игрока все же должна быть возможность принять решение о месте обитания своего персонажа, точно так же, как в начале игры он выбирает для демона тело смертного.

Мастер решает, в какие предметы демон может вселиться, учитывая при этом обстоятельства и время вселения, и позволяет игроку выбрать подходящий объект из этого списка. Этот выбор мало повлияет на ход игры, но он даст игроку понять, что чувства и облик персонажа по-прежнему в его власти.

Таким образом, когда демону требуется вселиться в объект, мастер решает, какие из объектов подходят для этой цели, а игрок выбирает, куда именно попытается вселиться его персонаж.

Границы

Минимальный размер реликвария — природного объекта не устанавливается. В конце концов, могущественный Привязанный может обитать в короне или зеркале, поэтому вселение в дом или круг из камней у него больших затруднений не вызовет. Существование в крупном реликварии связано с большими сложностями, поэтому только весьма сильный Привязанный может распространить свое сознание и власть на высотное здание или большой участок земли.

Не существует твердых правил по определению размера реликвария для каждого определенного демона, но в целом чем больше реликварий, тем больше должно быть значение Веры у Привязанного. Персонаж с Верой 3-5 может жить в небольшом пруду, одноэтажном здании или небольшом круге из стоячих камней. Привязанный с Верой 6-8 может обитать в большом строении наподобие готического собора или многоэтажного здания, в роще деревьев или в болоте. Могущественный Привязанный с Верой 9 или 10 может захватить небоскреб, лес или большое озеро.

Мастер и игрок вместе решают, какого размера реликварий подходит данному персонажу, учитывая при этом Веру персонажа, его способности, а также стиль и потребности хроника.

Новые архетипы

Ниже перечислены архетипы, которые можно выбрать для персонажа-Привязанного в качестве маски или Характера (Натуры). У обычных демонов тоже могут быть такие архетипы, но игрокам следует помнить о связанных с ними рисках. Потакание столь необычным склонностям может привести к разрушению личности, гневу и быстрому погружению в Муку.

Разрушитель (Destroyer)

Само существование этого мира является для вас оскорблением, насмешкой со стороны Творца, который полагает, что он выше вас. Что ж, если Бог так сильно любит Свое творение, то что Он подумает, если вы обратите мироздание в пепел? Ничто так не радует вашу изувеченную душу, как бессмысленное разрушение, - разве что намеренное уничтожение объекта, представляющего для кого-то огромную ценность. Наблюдение за тем, как кто-то постепенно теряет душу, делает ваше наслаждение еще более изысканным.

- Сила воли увеличивается при полном уничтожении ценной или полезной вещи, будь то незаменимый артефакт или чьи-либо взаимоотношения.

Порабомитель (Enslaver)

Остальные существа — не более чем иллюзии, марионетки, единственное предназначение которых — плясать по вашей команде. Если они сопротивляются вам, их неминуемое порабощение станет для вас еще слаще. Смотреть, как постепенно гаснет сила воли и последние проблески мятежа в глазах вашей жертвы, - вот высочайшее наслаждение. Вы окружаете себя смертными слугами, но и демонам и прочим сверхъестественным существам не удастся избежать вашей власти.

- Сила воли увеличивается, если вам удастся подчинить себе другое существо.

Садист (Sadist)

Вопли проклятых и умирающих — вот лучшая музыка для вашей истерзанной души. Вы живете для того, чтобы причинять боль окружающим, чтобы видеть, как они корчатся в агонии. Это делает ваше существование осмысленным. При необходимости вы убиваете без рассуждений, но все же предпочитаете оставлять своих жертв в живых, чтобы они могли вылечиться, - ведь тогда вы снова можете причинить им боль.

- Сила воли возрастает, если вам удастся намеренно причинить боль другому существу. Боль может быть как физической, так и душевной, ментальной или эмоциональной.

Тиран (Tyrant)

В этом мире еще остались дураки, которые сопротивляются вашей воле, и они должны быть уничтожены. Вас волнует только беспрепятственная реализация ваших планов и полное подчинение вам. Другие существа нужны лишь для того, чтобы служить вам, не раздумывая. В противном случае они превращаются в препятствия, которые надо безжалостно уничтожить. Ваше слово — Закон. Все должны повиноваться ему.

- Сила воли возрастает при подавлении сопротивления вашей воле.

Вивисектор (Vivisectionist)

Ничто в этом мире не имеет такого значения, как знание и сбор информации, и уж точно не стоит обращать внимания на чужие жизни или моральные и этические ограничения. Как можно разобратся во всех тонкостях нервной системы человека, не видя перед собой рассеченного тела и не касаясь его мышц? Как можно узнать пределы Веры человека, не заставив подопытный объект выйти за эти пределы, - и тщательно проследив за процессом его умирания? Опыты нужно на ком-то ставить, а страдания подопытных, гибнущих из-за вашего стремления к знанию, не доставляют вам никаких неудобств.

Новые способности

Ниже приводится описание способностей, которыми можно наделить Привязанного в процессе создания персонажа или которыми он может овладеть в течение игры. Некоторые из этих способностей подходят и для обычных демонов, но не все. Эти способности слишком тесно связаны с природой Привязанных, обычные демоны просто не могут развить их.

Идеологическая обработка

Этот Навык отражает способность к изменению искренних убеждений и установок у окружающих посредством «промывания мозгов» и психологического кодирования. Это не просто ложь или убеждение. Под влиянием Обработки жертва навсегда меняет свою личность, приоритеты и верования. Этот Навык подразумевает хорошее владение психологическими техниками, а также знание веществ, медикаментов и оборудования, используемых для промывки мозгов. При использовании этого Навыка выполняется несколько бросков, успешные баллы суммируются. Количество успешных баллов должно быть выше значения Силы воли у жертвы, чтобы можно было внушить ей новый набор убеждений. Частота бросков на Обработку зависит от обстоятельств. Если манипулятор может оградить жертву от влияния окружающих и обрабатывать ее 24 часа в сутки, мастер может разрешить выполнять бросок раз в день. Если манипулятору приходится прибегнуть к более осторожным методикам и работать с жертвой только час в день, бросок может выполняться раз в неделю. Сложность броска зависит от того, насколько полно жертва изолирована от влияния со стороны, которое могло бы укрепить в ней прежние убеждения. Полная изоляция (жертва заперта в подвале) снижает сложность броска до 6. Частичная изоляция (жертва лишена привычного окружения и помещена в среду, благоприятствующую манипулятору) соответствует сложности 7. Недостаточная изоляция (манипулятору удастся изолировать жертву лишь на короткие периоды времени) выражается сложностью 8 и выше. Для получения автоматического успеха при броске можно потратить Силу воли.

После того, как жертва подверглась успешной обработке, ее верования и убеждения остаются измененными до тех пор, пока она не пройдет «курс реабилитации» - не подвергнется идеологической обработке для восстановления прежних ценностей.

- **Новичок:** вы можете убедить жертву пойти наперекор решению группы.
- **Опытный:** обычно вы без проблем можете убедить окружающих в истинности своей точки зрения.
- **Специалист:** вы можете натравить друга на друга, мужа на жену, брата на брата — для вас это лишь вопрос времени.
- **Эксперт:** вы легко преобразуете эмоции, верования и идеалы окружающих в соответствии со своими желаниями.
- **Мастер:** какое прозвание вам больше нравится — Большой Брат или Бог?

Владеют: главы сект, Привязанные, военачальники, специалисты по ведению психологической войны, психологи.

Специализации: химические средства, жесткие методы, ненависть, любовь, поклонение.

Воспоминания

Этот Талант имеется только у тех Привязанных, кто покинул Бездну до того, как начали рушиться ее стены. У недавно вернувшихся демонов его быть не может. Древние Привязанные не страдают от помутнения памяти, как прочие демоны, поэтому их воспоминания о Падении и Войне Гнева полны и подробны. Больше сложностей у них возникает с воспоминаниями о времени, проведенном на Земле после вызова из Ада. Привязанные воспринимают время не так, как смертные, порою они не замечают важных событий наподобие войн и появления новых цивилизаций, а когда им начинает не хватать Веры, они погружаются в сон. Таким образом, воспоминания у Привязанных персонажей могут быть довольно обрывочными — не затуманенными, как у остальных демонов, но несвязными, мимолетными.

Этот Талант характеризует полноту и связность воспоминаний Привязанного о том или ином событии в человеческой истории. Выполняется бросок на Интеллект или Сообразительность (по выбору мастера) + Воспоминания, сложность броска равна 6. Для того, чтобы вспомнить простые сведения, достаточно 1 успешного балла; чтобы припомнить скрытые или странные подробности, нужно набрать больше баллов. Если выясняется, что о данном периоде или событии Привязанный ничего не помнит, дальнейшие броски на Воспоминания не выполняются.

Учтите, что Воспоминания не аналогичны Дополнению Наследия. Наследие — это память о Времени Вавилона, Времени Жестокостей и прочих эпохах до заключения в Аду. Но Привязанные хорошо помнят это время. Их воспоминания не затуманены несовершенством человеческого мозга, поэтому Дополнение Наследия им не нужно. Воспоминания характеризуют память персонажа о жизни на земле и человеческом сообществе после того, как он был вызван из Ада. Низкое значение Воспоминаний не значит, что персонаж страдает амнезией или плохой памятью — скорее, он уделял мало внимания миру смертных и занимался своими делами и делами своего культа.

• **Новичок:** вас не интересует жизнь насекомых, поэтому вы уделяли мало внимания событиям в мире смертных.

•• **Опытный:** вы неплохо помните события человеческой истории — по крайней мере, тех периодов, которые вызвали у вас интерес.

••• **Специалист:** вы внимательно следили за смертным сообществом, отслеживая все признаки появления врагов и соперников.

•••• **Эксперт:** человеческая история для вас — открытая книга, и мало что ускользнуло от вашего внимания или не задержалось у вас в памяти.

••••• **Мастер:** ничто не могло укрыться от вашего бдительного взора. Вы ни о чем не забыли. Ни одна из тайн истории не осталась нераскрытой.

Владеют: Привязанные.

Специализации: культы, империи, затерянные города, соперники, войны.

Тактика (Tactics)

Привязанные тысячелетиями наблюдали за войнами и сражениями познали все тайны битвы. Тактика — это Навык, характеризующий знание военной стратегии и способность выиграть схватку, не смотря на все препятствия. Умелый тактик может с горсткой солдат противостоять целой армии или пробить брешь в

обороне укрепления серией тщательно продуманных атак. Но Тактика бесполезна для воителя-одиночки, который выживает только за счет грубой силы и навыков. Тактика подразумевает наличие лидера и работу в команде, для ее использования нужно, чтобы персонаж стоял во главе отряда воинов или последователей.

Успешные броски на Интеллект или Сообразительность + Тактика дают игроку право спросить мастера о силах противника еще до того, как начнется битва. Каждый успешный балл соответствует части информации, которую можно использовать при планировании сражения. Мастер также может перевести все успешные баллы, полученные при бросках на Тактику, в запас автоматически успешных баллов игрока. Эти успешные баллы могут использоваться при любом броске (бросках) в ходе сражения, отражая умелое планирование и подготовку сил Привязанного. Однажды использованный автоматически успешный балл считается израсходованным. Бросок на Тактику выполняется один раз за сцену.

• **Новичок:** «Вы там поосторожней!».

•• **Опытный:** «Защищайте фланги и берегитесь залпового огня».

••• **Специалист:** «Джексон, вы стоите здесь. Хендерсон, вы наблюдаете за местностью. И не забывайте об управляемых взрывах».

•••• **Эксперт:** «Существует высокая вероятность того, что их командование решит взять нас в клещи. В этом случае вам надлежит...»

••••• **Мастер:** «Ровно через 127 секунд вы переходите к маневру 4б, что позволит обезвредить их третичную огневую поддержку...»

Владеют: Привязанные, военачальники, наемники, военные историки, солдаты.

Специализации: оборона, первый удар, наступление, работа в команде, оружие.

Пытка

Пытка — это темный, вызывающий отвращение Навык, еще более ужасный оттого, что Привязанные позаимствовали его у своих смертных последователей. Именно смертные додумались до убийства, и смертные научились причинять боль живому существу для того, чтобы вынудить его сотрудничать с мучителем. Пытка позволяет вырвать нужные сведения из жертвы и обычно подразумевает причинение физических страданий: избиение, раскаленные прутья, вода, постоянно капающая на череп пленника. Психологическая пытка тоже весьма эффективна. Ограничение внешних раздражителей, лишение сна и постоянные допросы способны свести с ума кого угодно.

Пытка жертвы изображается несколькими бросками, результат которых суммируется. Выполняется бросок на Манипулирование + Пытка, результат сравнивается с броском на Силу воли у жертвы. Сложность обоих бросков равна 7. Если результат броска на Пытку оказывается выше, жертва получает один уровень летальных повреждений (при физической пытке) или теряет единицу временной Силы воли (при психологической пытке). После того, как сумма успешных баллов у палача становится равной значению постоянной Силы воли у жертвы, жертва больше не может сопротивляться и рассказывает все, что от нее требуют. Если бросок на Силу воли проваливается, жертва теряет единицу постоянной Силы воли; если проваливается бросок на Пытку, жертва успешно противостоит всем остальным попыткам допроса. Учтите,

что жертва в любой момент может прекратить сопротивление, не желая получать дальнейшие повреждения и терять Силу воли, и во всем признаться.

• **Новичок:** вы можете выбить из жертвы ответ на интересующий вас вопрос.

•• **Опытный:** при наличии нужных инструментов и нескольких недель в запасе вы добьетесь ответа от большинства людей.

••• **Специалист:** вы прекрасно разбираетесь в психологии и владеете искусством причинения боли. Эти умения вы можете применить даже к выносливейшим из шпионов.

•••• **Эксперт:** будь у вас время — и вы превратите святых и мучеников в кричащие куски мяса.

••••• **Мастер:** никто из ныне живущих не может противостоять вашим изматывающим, жестоким допросам.

Владеют: секретные специальные агенты, Привязанные, «военные советники», серийные убийцы.

Специализации: импровизация, физическая пытка, психологическая пытка, быстрая пытка, сопротивление пытке.

Новые Дополнения

Эти Дополнения доступны для всех персонажей-Привязанных как при создании персонажа, так и при распределении баллов опыта. Обычные демоны не могут владеть ни одним из этих Дополнений, кроме тех случаев, когда по мере развития хроники они превращаются в Привязанных. Только Короли Ужаса обладают такими преимуществами и силами.

Кодекс

На протяжении веков и тысячелетий Привязанные всеми силами пытались стремиться к обладанию двумя бесценными ресурсами. Первый из них — это, разумеется, культ поклонников, выполняющих приказы хозяина и обеспечивающих его Верой. Второй — это Истинные и Божественные Имена демонов, не только соперников из числа Привязанных, но и тех демонов, кто все еще оставался в Аду. Истинное Имя демона позволяло Привязанному вызвать его из Бездны, поработить его или уничтожить, поглотив его душу.

Дополнение Кодекса указывает, насколько успешными оказались поиски персонажа и сколькими Истинными и Божественными Именами своих соплеменников он обладает. Когда персонаж сталкивается в другом демоном — не важно, Привязанным или обитающим в теле смертного, — игрок может выполнить бросок на Интеллект + Кодекс (сложность 8). При получении двух успешных баллов считается, что персонаж знает Божественное (Небесное) Имя демона, что дает ему некоторые преимущества. Четыре и более успешных балла означают, что персонаж знает Истинное Имя демона и может воспользоваться им в своих целях. При встрече с каждым новым демоном разрешается выполнять только один бросок на Кодекс. Если нужного количества успешных баллов набрать не удалось, считается, что персонаж просто никогда не знал духовную составляющую вновь прибывшего демона.

Бросок на Кодекс выполняется только тогда, когда Привязанный находится неподалеку от нового демона. Привязанный не может просто сидеть в своем реликварии, вспоминая все известные ему Истинные Имена и посылая слуг за демонами. В Аду и на Земле слишком много демонов, поэтому не стоит бессельно рисковать, пытаясь взять под контроль случайно выбранного падшего.

Примечание: падшие, ставшие Привязанными за время развития хроники, не могут приобрести это Дополнение. Кодекс отражает совокупность знаний, собранных за тысячелетия пристального изучения, а недавно ставшие Привязанными демоны просто не могут позволить себе такой роскоши.

0 Вы никогда не обращали внимания на своих собратьев, поэтому за тысячелетия своего существования вам удалось узнать лишь жалкую горстку их Истинных Имен.

• Вы знаете Имена некоторых из ваших бывших собратьев, но никогда не занимались поисками остальных Имен.

•• Ваши агенты и рабы прочесали все Мироздание в поисках нужных вам сведений, и вы знаете Имена довольно большого числа демонов.

••• Поиск Истинных Имен других демонов всегда был важен для вас, и вы знаете сотни таких Имен.

•••• Вы знаете Истинные Имена тысяч демонов и можете подчинить себе практически любого встреченного падшего.

••••• Легенды повествуют о великой книге, чей возраст не в силах представить смертные, в которой записаны имена всех демонов и ангелов. Вы — автор этой книги.

КУЛЬТ

Поклонение дает власть, власть мистическую и реальную одновременно. Каждый Привязанный стремится создать развивающуюся секту, объединяющую его поклонников, и всеми способами стремится вовлечь в нее новых членов. Происходит это по двум причинам. Во-первых, преданные поклонники становятся для демона агентами, способными выполнить задания, которые он, запертый в своем реликварии, поручает им. Во-вторых, от размера культа зависит, как часто его последователи могут собираться и проводить свои мрачные ритуалы. Привязанный получает веру только от ритуалов поклонения, проведение которых приурочено к специально выбранным дням, значимым для культа. Ми. Дополнение «Поклонение», чтобы определить, сколько Веры персонаж получает от каждого ритуала.

Падшие, за время хроники превратившиеся в Привязанных, могут приобрести это Дополнение за счет баллов опыта, но мастер должен потребовать от них отыграть набор и привлечение новых членов секты. Чтобы повысить значение этого Дополнения, персонажу нужно как следует потрудиться во время игры.

0 У вас или совсем нет поклонников, или имеется небольшая группа преданных слуг. У вас нет источника Веры, на который вы могли бы положиться, и поэтому вы рискуете впасть в беспамятство.

• У вас есть небольшой культ — может быть, два-три жреца и дюжина верующих. Эти люди могут проводить ритуал в вашу честь только один раз в месяц.

•• У вас небольшая, зато вполне управляемая и контролируемая секта — может быть, 10 жрецов и 20-30 верующих. Ритуалы в вашу честь могут проводиться дважды в месяц.

••• У вас большая секта, возможно, с представительствами в других крупных городах. Ее численность превышает 100 человек. Размеры секты позволяют проводить ритуалы поклонения раз в неделю.

•••• Очень крупная секта, распространившая свое влияние на несколько стран. Несколько сотен смертных готовы выполнить любой ваш каприз. Ритуалы проводятся дважды в неделю.

••••• Ваши последователи повсюду, храмы, прославляющие вашу зловещую силу, можно найти практически в любой стране. Более тысячи человек готовы жить и умереть с вашим именем на устах, а темные ритуалы в вашу честь могут проводиться чуть ли не ежедневно. Ни дня не проходит без ритуала поклонения, и ваша Вера, таким образом, увеличивается каждый день.

Культ и Поклонение

Два Дополнения определяют процесс восполнения Веры у вашего персонажа. От значения культа зависит, насколько часто персонаж получает энергию, от значения Поклонения — количество энергии, получаемой за один раз.

Может случиться так, что у Привязанного будет культ, но он не будет получать от этого культа Веры. Такое возможно в том случае, когда группа поклонников не может собираться и проводить ритуалы поклонения. В условиях игры такая ситуация отображается наличием Дополнения Культа и отсутствием Дополнения Поклонения. Противоположная ситуация - наличие Поклонения и отсутствие Культа — невозможна. Если нет поклонников, то кто же будет проводить ритуалы?

У Привязанных не может быть Дополнения Поклонения, если значение Культа у них равно нулю. Демон, ставший Привязанным, сначала должен приобрести Дополнение Культа и довести его значение до единицы, а потом уже приоретать Дополнение Поклонения.

Запасы

Тела смертных позволяют хранить лишь очень небольшой объем божественной (или инфернальной) энергии и управлять весьма ограниченным количеством этой энергии. Неодушевленные предметы могут накопить намного большие запасы Веры, что позволяет даже младшим Привязанным создавать целые заводы энергии, используемой для обращений и темных чудес.

Запасы характеризуют способность реликвария накапливать временную Веру. Чем выше качество реликвария, чем лучше он настроен на своего владельца, тем больше Веры может он хранить. Маленькие реликварии из очень ценных или правильно подобранных материалов, а также большие реликварии могут хранить большие объемы Веры, а запасы, создаваемые в крупных, правильно сконструированных и освященных реликвариях, воистину огромны. Импровизированные реликварии, не настроенные на сущность демона, Веру накапливают плохо. У персонажей, обитающих в импровизированных реликвариях, значение этого Дополнения не может быть выше трех.

0 У вас маленький низкосортный реликварий, вы не смогли настроить его под себя. Значение временной Веры у вас не может быть выше 10.

• У вас небольшой реликварий, изготовленный из простых материалов, таких, как камень, железо, стекло или пластик. Значение временной Веры у вас не может быть выше 15.

•• Ваш реликварий размером примерно со шкатулку или небольшой сундук. Он изготовлен из качественных, но не превосходных материалов, которые слабо связаны с вашей природой, - это необработанный хрусталь, сталь, мрамор и обсидиан. Значение временной Веры у вас не может быть выше 20.

••• У вас крупный реликварий, изготовленный или из высококачественных материалов, или из материалов, соответствующих вашей природе, например, рубинов и застывшей лавы, подчеркивающих вашу власть над огнем. Вы можете накопить 25 единиц временной Веры. Для Привязанного, обитающего в импровизированном реликварии, это значение Дополнения является максимальным.

•••• У вас большой, искусно изготовленный реликварий, выполненный из драгоценных и правильно подобранных материалов. Его размер примерно равен росту человека. Вы можете накопить не более 30 единиц временной Веры.

••••• Огромный, вызывающий потрясение своим величием реликварий. Его размеры превышают рост человека, на его изготовление была потрачена вся казна королевства, он сам по себе стоит целого состояния. Такой реликварий позволяет накопить 35 единиц временной Веры.

Мастерство

Привязанные, возможно, величайшие мастера в проявлении Знаний из всех, что видела Вселенная, и не важно, что Знания их искажены и могут использоваться только для разрушения. Если обращения других демонов часто ограничены по силе и территории влияния, обращения Привязанных, подкрепленные огромными запасами Веры, могут распространяться на весь континент и поражать людей десятками, могут испепелить целый город. Дополнение Мастерства определяет, сколько дополнительной Веры персонаж может использовать для усиления обращения. Подробно процесс усиления обращений описан в разделе «Эта ужасная сила».

0 Персонаж не владеет данным знанием и не может использовать энергию для его усиления.

• Можно потратить дополнительную единицу Веры, чтобы усилить тот или иной аспект обращения.

•• Можно потратить две дополнительные единицы Веры, чтобы усилить тот или иной аспект обращения.

••• Можно потратить три дополнительные единицы Веры, чтобы усилить тот или иной аспект обращения.

•••• Можно потратить четыре дополнительные единицы Веры, чтобы усилить тот или иной аспект обращения.

••••• Можно потратить пять дополнительных единиц Веры, чтобы усилить тот или иной аспект обращения.

Слуги

Привязанным нужны не только верные почитатели, которые поклоняются им, но и более сильные и способные агенты, которые готовы жизнь пожертвовать ради своих темных владык. Эти слуги могут быть как смертными, принявшими от Привязанных зловещие дары, так и выходцами из Ада, демонами, которых Привязанные подчинили себе при помощи Истинного Имени. С разрешения Рассказчика персонаж может сделать своими слугами и других сверхъестественных существ (более подробно процесс подчинения разных сверхъестественных существ и его результаты описаны в Помощнике Рассказчика).

Это Дополнение у Привязанных заменяет Дополнение Последователей, имеющееся у обычных демонов. По смыслу они примерно совпадают, но если последователи — это обычные смертные, то слуги наделены большей силой и новыми возможностями. Их сила ничтожна по сравнению с могуществом их Привязанных хозяев, но их вполне можно сравнивать с одаренным человеком или даже средним демоном. Рассказчик и игрок вместе определяют возможности слуг персонажа. Адские прислужники примерно равны по силе вновь созданному персонажу-демону, получившие дары смертные несколько превосходят своих сородичей. Более подробно слуги описаны в разделе «Проклятые души».

0 У вас нет слуг, ни смертных, ни сверхъестественных, поэтому вы можете действовать только через обычных поклонников и агентов.

• У вас есть один слуга

•• У вас двое слуг

••• У вас трое слуг

•••• У вас четверо слуг

..... У вас пятеро слуг.

Поклонение

Недостаточно просто создать культ и окружить себя слугами и поклонниками. Пешки полезны в игре, но они не могут обеспечить Привязанного тем, в чем он отчаянно нуждается — Верой. Привязанный получает Веру только в том случае, если его почитатели проводят долгие, сложные и полные символизма ритуалы, кульминацией которых является передача Привязанному стольких единиц Веры, сколько человек принимало участие в ритуале. Поклонение определяет, сколько верующих одновременно участвует в ритуале. Другие члены секты тоже могут быть привлечены к действию, но они остаются на периферии, их Вера к демону не поступает.

Поклонение также определяет силу ритуалов почитания — довольно коротких и более простых служб, которые предоставляют Привязанному дополнительные кубики при бросках на обращение. Более подробно эти ритуалы описывались в предыдущих разделах.

0 Ваши поклонники еще не разработали ритуалов почитания и поклонения, поэтому они не могут снабдить вас Верой или помочь в обращении.

• Два полконника проводят простой, довольно короткий ритуал. От каждого такого ритуала вы получаете две единицы Веры. Ритуалы почитания могут длиться до двух часов и приносят два дополнительных кубика.

•• Четыре сектанта проводят ритуал, который длится не менее четырех часов. Каждый ритуал приносит вам четыре единицы Веры. Ритуалы почитания длятся до четырех часов и приносят четыре дополнительных кубика.

••• Шестеро сектантов образуют центр ритуала, длящегося много часов. Каждый ритуал приносит вам шесть единиц Веры. Ритуалы почитания длятся до шести часов и приносят шесть дополнительных кубиков.

•••• Восемь сектантов по очереди выполняют определенные ритуальные действия на протяжении целого дня. Каждый ритуал приносит вам восемь единиц Веры. Ритуалы почитания длятся до восьми часов и приносят восемь дополнительных кубиков.

••••• Десять верующих выполняют очень длинный, сложный ритуал, проведение которого требует многих дней. Каждый ритуал приносит вам десять единиц Веры. Ритуалы почитания длятся до десяти часов и приносят десять дополнительных кубиков.

Измененные Дополнения

Помимо новых Дополнений, у Привязанных персонажей могут быть и обычные, хотя и слегка измененные Дополнения. Большая часть Дополнений демонов рассчитана на падших, обитающих в телах людей и могущих свободно взаимодействовать с окружающими. Привязанный тоже может пользоваться этими Дополнениями, но по-своему, что требует некоторых изменений.

Союзники. Союзники обычных демонов примерно равны им по возможностям: это или другие демоны, или смертные с необычными навыками и способностями. Такие персонажи едва ли могут быть ровней Привязанному, который просто не воспримет их в качестве союзников — скорее уж, в качестве слуг. Если у Привязанного демона есть союзники, они равны ему по силам — это другие Привязанные, очень сильные и озлобленные демоны в телах людей или другие сверхъестественные создания. У Привязанных персонажей это Дополнение встречается довольно редко, так как Короли Ужаса старательно охраняют свою территорию от чужаков и

постоянно ищут новые источники силы. Их союзники далеко не так верны и дружелюбны, как в обычном случае. Большинство Привязанных воспринимает союзников как «помощников», и они не колеблясь предадут этих помощников, если на то будут уважительные причины.

Влияние. Обычный демон может приобрести личное влияние в обществе людей или благодаря собственной деятельности, или захватив тело человека, наделенного властью, но для Привязанного персонажа оба эти способа недоступны. Для Привязанных это Дополнение означает лишь косвенное влияние, например, через смертных слуг, обладающих политической или общественной властью. Результат не меняется: персонаж может управлять делами смертных, но Привязанный при этом находится в некотором отдалении от центра событий. Если врагам удастся уничтожить правильно выбранных слуг или поклонников, Влияние персонажа уменьшится, как бы отчаянно он этому ни сопротивлялся.

Ресурсы. Как и в случае с Влиянием, персонаж не может напрямую управлять накопленным за века существования состоянием. Даже если Привязанный владеет сказочным богатством, воспользоваться этими средствами он может, только поместив их в руки доверенных смертных. Удачное заказное убийство или хорошо спланированная хакерская атака могут лишить Привязанного контроля над состоянием, и далеко не всегда он сможет нанести ответный удар. Разумеется, для самого Привязанного деньги ничего не значат, но демоны понимают, что деньги могут быть полезны при взаимодействии с людьми и обществом в целом.

Потребности (Urges)

Глубоко в душе, какой бы испорченной она ни была, Привязанные все равно ощущают притяжение физического мира. Их бестелесное существование, привязанность к неживому объекту неестественны, и это одна из причин превращения Привязанных в ужасных чудовищ с высокой Мукой. Привязанные жаждут вырваться из своих узилищ, они хотят ходить по залитой кровью земле и парить в клубах окутывающего мир дыма. Они стремятся ощутить вкус плоти своих врагов и услышать восхваляющие их молитвы из уст тысяч верующих.

Это желание обладать физическим телом — и управлять и контролировать физический мир — проявляется у Привязанного в форме трех Потребностей. Каждая Потребность — это характеристика со значением от 1 до 5, отражающая стремление персонажа к тому или иному роду удовольствий и раздражителей.

Потребности Привязанного — это не просто желания, они могут стать источниками силы. Когда Привязанный принимает физическую форму (завладев телом смертного или приняв Апокалиптическую форму), его Потребности дают ему силу, побуждая его к действиям и заставляя выходить за грани возможного. Если Привязанный вселяется в человека, Потребности увеличивают Атрибуты носителя, иногда даже до сверхъестественного уровня.

Когда персонаж принимает физическую форму, игрок делит значение его Потребностей между соответствующими Атрибутами. Единица каждой Потребности увеличивает значение соответствующего Атрибута на один балл, при этом значения Атрибутов носителя могут быть повышены до 6 единиц и более. При вхождении в тело смертного значения Потребностей добавляются к уже имеющимся значениям Атрибутов носителя. При принятии Апокалиптической формы значения Потребностей добавляются к значениям Атрибутов самого демона.

Значения Потребностей можно распределять по-разному, однажды выбранный способ распределения не обязательно должен повторяться при следующем принятии физической формы. В одном случае можно увеличить Силу носителя, а в следующий раз — значения его Ловкости и Выносливости. В первый час после завладения телом нельзя увеличивать значение Сообразительности. В этом случае дополнительные баллы добавляются к значению Восприимчивости.

ПЛОТЬ

Потребность плоти — это непобедимая тяга к физическим ощущениям и действиям. Персонаж с высокой Потребностью плоти хочет бегать, есть и чувствовать боль. Также он хочет причинять боль другим созданиям, вдыхать их страх и ощущать вкус их крови. Приняв физическую форму, Демон с высоким значением этой Потребности может превратиться в яростного монстра, обжору, сексуального маньяка или полностью погрузиться в вихрь лихорадочной деятельности. Единицы значения этой Потребности распределяются между Физическими Атрибутами: Силой, Ловкостью и Выносливостью.

- Аскет
- Голод
- Похоть
- Зависимость
- Безумие

МЫСЛЬ

Потребность мысли — это стремление восполнить нехватку интеллектуальных стимулов, доходящее до болезненных крайностей. Привязанные, разумеется, думают, но не так, как люди, и этот процесс не приносит им удовлетворения. Они хотят ощутить линейность времени, человеческим мозгом осмыслить красоту и ужас и найти наконец ответы, ускользающие от их бесплотного разума. Привязанный демон с высоким значением этой Потребности проявляет неумеренное любопытство, он задает вопросы и требует на них немедленных ответов. Такие персонажи могут смотреть семь телевизоров одновременно или препарировать живое существо, чтобы изучить его анатомию и вслушаться в его крики. Единицы значения этой Потребности распределяются между Ментальными Атрибутами: Восприятием, Интеллектом и Сообразительностью.

- Равнодушие
- Любопытство
- Заинтересованность
- Погруженность
- Одержимость.

ЭМОЦИЯ

Привязанные испытывают некоторые эмоции, например, ненависть, гнев или жажду разрушения, но эти чувства холодны и бессодержательны, это скорее политические позиции, чем настоящие эмоции. Персонаж с высоким значением этой Потребности хочет на самом деле прочувствовать все эти переживания, он хочет манипулировать страстями и эмоциями других существ, забавляясь с ними, как с игрушками. Попав в тело смертного, Привязанный с высоким значением Эмоции может стать сердцеедом, яростным демагогом, хитроумным предателем или палачом-садистом. Единицы значения этой Потребности распределяются между Социальными Атрибутами: Внешностью, Манипулированием и Обаянием (Харизмой).

- Отстраненность
- Желание

... *Страсть*

.... *Возбуждение*

..... *Поглощенность*

Эта ужасная сила

Как и их собратья, обитающие в телах смертных, Привязанные обладают множеством сверхъестественных способностей. На самом деле можно сказать, что Привязанные обладают только сверхъестественными способностями, так как у них нет тел, которые могли бы ходить, говорить и дышать. Некоторые из способностей Привязанных совпадают с силами остальных демонов, другие представляют собой разновидность или усовершенствованный вариант этих сил. Многие силы проявляются только у Королей Ужаса.

Вера

Вера для падших — это жизнь, а для Привязанных она имеет еще большую ценность. Без Веры Привязанный превращается в запертого в предмете беспомощного духа, обреченного на вечное заточение, — судьба едва ли лучшая, чем вечность в Бездне. Живительная энергия человеческой Веры позволяет Привязанным творить ужасные чудеса, недоступные остальным демонам, но такая сила имеет свою цену. Привязанные постоянно алчут Веры, чтобы оставаться активными и реализовывать свои планы, при этом Привязанным намного сложнее собирать Веру, чем их младшим собратьям.

Поклонение и Вера

Падший может собирать Веру у отдельных смертных с помощью добровольно заключенного договора или же в процессе Жатвы. Обе эти возможности недоступны Привязанным, которым требуется более концентрированная и сфокусированная Вера, чем могут дать смертные.

Привязанным Веру дает намеренное и упорное поклонение со стороны их смертных почитателей. Когда группа смертных верующих совершает ритуал поклонения своему темному господину, Привязанный получает Веру — единицу Веры от каждого участника ритуала.

Очевидно, что Привязанным хотелось бы, чтобы верующие совершали ритуалы в их честь ежедневно, даже ежечасно, и чтобы в этих ритуалах участвовали тысячи людей. К сожалению, энергию дает не ритуал, а вера участвующих в нем смертных. Смертным нужны долгие, изматывающие ритуалы, полные жертв и самоуничтожения, проводящиеся только по определенным дням в избранных местах. Сделав ритуал таким значимым и сложным, смертные могут вложить в поклонение всю свою волю и эмоции. Только такой высокий уровень религиозного рвения может оправдать все затраты времени и сил. Именно полное погружение в поклонение позволяет концентрировать Веру и передать ее в процессе ритуала от смертного к Привязанному. По этой же причине в ритуалах участвует относительно небольшое количество людей, даже если речь идет о большой и многочисленной секте: так каждый участник может почувствовать свою близость к божеству. Это чувство близости, интимности настраивает верующего на нужный лад, чтобы он смог предложить свою Веру господину. Персонажи с высоким значением Культа получают Веру чаще остальных благодаря тому, что множество мелких групп и собраний верующих совершает в их честь больше ритуалов. Персонажи с высоким значением Поклонения получают больше Веры от каждого ритуала потому, что ритуалы длятся долго и в них принимает участие много людей. У каждого Привязанного свой набор ритуалов, разработанный его жрецами в давние дни и в наше время.

Игрок и мастер вместе решают, когда будут проводиться ритуалы для подпитки Привязанного энергией. Дополнение Культа показывает, как часто проводятся ритуалы, но не определяет день, время и место их проведения. Большая часть ритуалов проводится в дни, имеющие большое значение для верующих: первый день

месяца, первая ночь после новолуния, в полночь и т. п. На время проведения ритуала влияют и другие обстоятельства. Возможно, он должен проходить только в одном определенном месте, не всегда доступном для верующих. Игрок и Рассказчик прорабатывают детали, решают, в какие дни и часы Привязанный будет получать Веру. Учтите, что персонажи получают Веру только после полного завершения ритуала. Если ритуал прервать до того, как он будет завершен, Вера будет потеряна.



Пример: Марта отыгрывает персонажа-Привязанного в хронике Грега. Ее персонаж — Привязанный Неберу с обликом Нинсун, поэтому мастер и игрок сообща решили, что культ будет следовать астрологическим законам и схемам. Значение Культа у Марты равно 2, значение Поклонения — 3, поэтому ее персонаж получает шесть единиц Веры дважды в месяц. Марта и Грег решили, что ритуалы будут проводиться в шестой и шестнадцатый дни месяца — время, когда на небосводе показывается некое зловещее скопление звезд. Ритуал завершается в полночь, после чего персонаж Марты получает свою Веру. Грег также решил, что ритуалы обязательно должны проводиться на открытом воздухе в местах, откуда не видны огни города, чтобы сектанты могли наблюдать за созвездиями на ночном небе.

Ритуалы почитания

Кроме больших ритуалов, снабжающих Привязанных Верой, проводятся и более скромные церемонии, также призванные усилить демона. Привязанный не может увеличить количество кубиков в броске на обращение за счет слуг, как это делают обычные демоны, но он может получить эти дополнительные кубики благодаря ритуалам почитания, во время которых вырабатывается некоторое количество Веры, помогающей демону при выполнении обращения. Ритуал почитания проводится группой верующих, для его проведения требуется несколько часов, а не дней. По завершении ритуала Привязанный демон получает дополнительные кубики, количество которых равно количеству часов, потраченных на ритуал, но не может превышать значение Веры персонажа. Этот запас бросков должен немедленно использоваться на обращение, иначе они будут потеряны, так как Вера поклонников, и без того неустойчивая, безвозвратно рассеется. Привязанный знает о проведении ритуала почитания и может спланировать свои действия так, чтобы воспользоваться дополнительными кубиками.

От значения Поклонения зависит, сколько часов длится ритуал почитания, а следовательно, и максимальное количество дополнительных кубиков, получаемых от ритуала. В любом случае, количество полученных кубиков не может быть больше, чем значение Веры у персонажа. Если ритуал длится 10 часов, а значение Веры равно 6, персонаж получит только 6 (шесть) дополнительных кубиков.

В отличие от ритуалов поклонения, ритуалы почитания проводятся нерегулярно. Персонажу нужно позаботиться о том, чтобы ритуал проводился в четко указанное время, чтобы можно было воспользоваться его результатами. Если ритуал прерывается до его завершения — возможно, из-за происков врагов, — персонаж не получает ничего, даже если ритуал уже продолжался несколько часов. С учетом обстоятельств мастер может решить, что ритуал почитания должен проводиться в определенном месте, при наличии определенного набора инструментов и материалов, а также определить другие условия, затрудняющие проведение ритуала (и делающие игру более захватывающей).

Пример: сектанты, поклоняющиеся персонажу Марты, могут выполнять ритуалы почитания, длящиеся не более шести часов, чтобы снабдить его дополнительными кубиками для броска на обращение. Грег предложил проводить эти ритуалы по ночам, вдали от искусственного света городов. Марта не в восторге от такого предложения, так как оно накладывает весьма суровые ограничения на получение дополнительных кубиков в нужное время. Она хочет, чтобы ритуалы почитания проводили в форме подражания созвездиям: сектанты должны были становиться в определенные участки сложного узора, медленно перемещающегося под чтение молитв и заклинаний. При этом ритуал мог бы проводиться в любое время суток. Грег обдумал ее предложение и согласился. Некоторая свобода во времени компенсируется возрастающей вероятностью ошибки или прерывания сложного, четко выверенного ритуала.

Беспмятство (Stasis)

Без Веры падший превращается в обычного смертного, могущего при определенных обстоятельствах вновь овладеть силой. Привязанный без Веры превращается в ничто, он практически перестает существовать. Привязанный персонаж, у которого не осталось единиц временной Веры, рискует впасть в беспмятство — бесконечную спячку, во время которой он мало на что способен, кроме как грезить о будущем пробуждении. Каждый день, проведенный Привязанным без временной Веры, будет стоить персонажу единицы Силы воли, причем персонаж не может восстанавливать эту Силу воли, следуя своей Натуре. Когда временная Сила воли подходит к концу, персонаж впадет в спячку и останется дремать, полностью беспомощный, в своей реликварии.

Чтобы пробудиться ото сна, Привязанному нужна Вера. Даже единица Веры прервет его дрему и позволит выполнять обращения и поработать смертных. Разумеется, для получения Веры Привязанному нужны поклонники, и если его культ за время его сна угас, демон может никогда не проснуться. Может быть, где-нибудь под землей до сих пор спят могущественные Привязанные, их реликварии давно позабыты или выставлены в музеях, и все, на что могут надеяться такие демоны — это на отчаявшегося смертного,

который возродит древнюю веру и вновь наполнит ее энергией поклонения.

Вера как оружие

Как и для падших, для Привязанных демонов Вера людей является источником силы, но смертные могут обратить Веру и против исчадий Ада. Привязанные точно так же уязвимы для Веры, как и остальные демоны, если не больше. Хотя их реликварии не так легко уничтожить, как человеческие тела, Привязанные не могут защититься от Веры без помощи своих слуг или сил.

Если Привязанный оказывается на **освященной земле** (со значением Веры, равным таковому у церкви или часовни), сила Веры ранит и сжигает его. Если при этом демон находится в физическом теле — в теле смертного или в Апокалиптической форме, — каждый ход он получает несколько уровней летальных повреждений (их количество равно значению потенциальной Веры места), которые затем могут быть поглощены как

обычные повреждения. Чтобы Привязанный оставался на месте, не взирая на получаемые ранения, каждый ход игрок обязан выполнить бросок на Силу воли со сложностью 7.

Если на освященной земле оказывается реликварий Привязанного, опасность значительно возрастает, так как человеческая Вера уничтожает связующую магию и мистическую защиту предмета. Привязанный получает такие же ранения, как и в предыдущем случае: летальные повреждения по значению потенциальной Веры места каждый ход. Эти повреждения нельзя поглотить, они снижают уровень «здоровья» реликвария, а не персонажа. Привязанный может прибегнуть к крайнему средству защиты и потратить Веру, чтобы временно устранить эти повреждения. Каждая единица временной Веры излечивает один уровень летальных повреждений, полученных за ход. Но рано или поздно Вера закончится даже у самого сильного Привязанного, и тогда его реликварий будет уничтожен, а сам демон вернется в Бездну (см. «Смерть бессмертных»). Чтобы избежать этой участи, Привязанному надо убрать реликварий с освященной земли. Он может приказать слугам унести реликварий, а может и сам принять Апокалиптическую форму, чтобы вынести вместилище за пределы освященного участка. В последнем случае физическое тело демона будет получать описанные выше повреждения.

Освященные предметы тоже могут причинить вред Привязанному и его реликварию, воздействуя на них примерно так же, как и освященная земля. Если предмет с потенциалом Веры прижать к коже Привязанного, принявшего физическую форму (тело смертного или Апокалиптическая форма), демон получит несколько уровней летальных повреждений (количество уровней равно значению потенциала Веры у предмета), но эти повреждения могут быть поглощены. Если предмет приложить к реликварию, повреждения будут наноситься уже жилищу демона, при этом сам Привязанный может потратить Веру и временно устранить полученные повреждения.

На Привязанных действуют и **человеческие молитвы** — на самом деле молитвы были придуманы для защиты от этих существ, только-только вернувшихся на Землю. По большей части молитвы влияют на Привязанных так же, как и на падших, но есть некоторые отличия:

Изгнание: демон не может вернуться на место, из которого был изгнан, даже приняв Апокалиптическую форму или вселившись в тело смертного. Если реликварий находится в пределах этого места, разум Привязанного остается внутри реликвария, демон может, как обычно, выполнять обращения и демонстрировать силу, но он не может принять Апокалиптическую форму до тех пор, пока молитва не перестанет действовать.

Ограждение: Привязанный не может своими силами попасть на защищенное молитвой место. Если кто-нибудь принесет на это место реликварий, Привязанный сможет действовать как обычно, но он не может принять Апокалиптическую форму до тех пор, пока молитва полностью не рассеется.

Связывание: если молитва связывания читается тогда, когда демон находится в физическом теле, Привязанный оказывается пойманным, как и любой другой демон, но при желании он может вернуться в реликварий. Если молитва налагается на реликварий, Привязанный оказывается запертым в предмете, он не может завладеть телом человека или принять Апокалиптическую форму все то время, что молитва сохраняет силу. Но он может пользоваться обращениями.

Экзорцизм: если молитва налагается на Привязанного, захватившего тело смертного, демон вынужден покинуть тело и вернуться в реликварий. Разумеется, его невольный носитель все равно умрет, выжженный изнутри чудовищной силой демона. На реликварий Привязанного эта молитва не действует. Мистическим образом измененный реликварий сильнее человеческой Веры, и никакая молитва не в силах перерезать нить, связывающую демона и его неживое тело.

Врожденные способности

У Привязанных, помимо Веры и обращений, имеются и врожденные способности, которыми они могут пользоваться до тех пор, пока в запасе у них остается хотя бы единица Веры. При использовании способностей, требующих броска, учитывается значение постоянной Веры персонажа, а не текущее значение временной Веры.

❖ Невосприимчивость к контролю над разумом

Как и все демоны, Привязанные невосприимчивы к любой форме контроля над разумом или к страху, внушаемому сверхъестественными явлениями.

❖ Невосприимчивость к одержимости

Привязанного нельзя сделать одержимым. Более того, если обычного демона, лишившегося временной Веры, можно вытеснить из тела носителя, Привязанному такая участь не грозит. После того, как он закрепился в реликварии, никакой демон или дух не может изгнать его и занять его место.

❖ Устойчивость к иллюзиям

Привязанные различают иллюзии даже лучше, чем остальные демоны, так как полагаются только на сверхъестественное восприятие, а не на несовершенные человеческие органы чувств. Чтобы увидеть, что скрывается за иллюзией, нужно выполнить бросок на Восприятие + Бдительность, как и в случае с обычными демонами. Если во время броска Привязанный находится в реликварии, сложность броска уменьшается на единицу.

❖ Устойчивость к летальным повреждениям

В Апокалиптической форме — не важно, принял ли ее демон, выйдя из реликвария, или же проявился, находясь в человеческом теле, — Привязанный может использовать Выносливость для поглощения летальных повреждений.

Реликварии Привязанных также весьма устойчивы к физическим повреждениям.

❖ Исцеление физических повреждений

Привязанные — бестелесные духи, но их все равно можно ранить или уничтожить. Как и у падших, у духов Привязанных имеется восемь уровней здоровья, но ранить Привязанных обычным способом можно только тогда, когда они принимают Апокалиптическую форму. Входя в тело смертного, Привязанные пользуются его уровнями здоровья (вместо своих).

Привязанные не могут исцеляться естественным образом; восстановление здоровья у них происходит только за счет Веры. Потратив единицу Веры, Привязанный может вылечить все поверхностные повреждения или один уровень летальных повреждений. Потратив три единицы Веры, он может исцелить один уровень усиливающихся повреждений. Привязанный может лечить как раны, нанесенные его духу, так и ранения захваченного смертного тела, но не одновременно. Иными словами, Вера на исцеление духа и тела тратится по отдельности.

Привязанный также может устранять повреждения, нанесенные его реликварии, но этот процесс требует времени.

❖ Вызовы и порабощение

Как и падшие, Привязанные могут общаться с другими демонами или со своими смертными слугами, как бы далеко те ни находились. Привязанный пользуется той же системой, что и остальные демоны (см. книгу

основных правил), но при этом он не обязан пользоваться физической речью. Он может просто передать свои мысли в нужном направлении, не покидая реликвария.

При этом Привязанные могут использовать вызовы и еще одним способом, недоступным падшим: они могут порабощать других демонов. Воздействуя на демона (но не на другого Привязанного) всей силой своей изувеченной души, всей своей волей, Привязанный может вынудить его выполнить приказ, обеспечив повиновение — но не верность — за счет использования его Истинного Имени. Привязанный может попытаться поработить демона только в том случае, если ему известно Истинное Имя жертвы; знание Божественного Имени такой власти не дает.

Порабощение демона — долгий, кропотливый процесс, требующий помощи со стороны последователей Привязанного, чья Вера усиливает волю их господина. Сектанты выполняют один из обычных ритуалов почитания, на котором обязательно должен присутствовать Привязанный (в своем реликварии). Длительность ритуала (в часах) не может быть меньше значения Веры у жертвы; если ритуал заканчивается раньше времени, попытка порабощения проваливается. Учтите, что Привязанный не может знать значения Веры своей жертвы, так как эта информация относится к механизму игры и не может быть известна персонажам. Ему просто придется предположить, сколько времени должен длиться ритуал с учетом всех знаний о порабощаемом демоне. Если значение Поклонения у Привязанного не позволяет проводить достаточно длительные ритуалы, персонажу просто не удастся поработить некоторых демонов до тех пор, пока значение Поклонения не возрастет.

Когда ритуал завершен, Привязанный должен произнести Истинное Имя жертвы установить с ним контакт (требуется получить не менее трех успешных баллов при броске на Веру). После того, как контакт был установлен, Привязанный может попытаться сломить волю демона, вынуждая того служить себе силой Истинного Имени. Демон должен находиться довольно близко от места проведения ритуала (расстояние в милях не должно превышать значения Веры у Привязанного). Вызовы не ограничены расстоянием, но попытка порабощения требует более тесного контакта, иначе энергия ритуала просто рассеется. Игрок тратит единицу временной Силы воли и выполняет бросок на Веру (сложность 8), его жертва выполняет бросок на Силу воли. Привязанный может потратить единицу Веры, чтобы сделать успех автоматическим, его жертва может аналогичным образом потратить Силу воли. Привязанный не получает никаких дополнительных кубиков за счет ритуала почитания; ритуал просто дает ему право первым выполнить бросок, но не помогает в его выполнении. Привязанный также не может приказывать провести еще один ритуал почитания одновременно с первым, чтобы обеспечить себе дополнительные кубики.

Если Привязанный получает больше успешных баллов, чем демон, он сминает сопротивление жертвы и порабощает ее. Неудачная попытка означает, что демон не подчинился, зато узнал, что Привязанный пытался поработить его. Можно повторить попытку подчинения, но демон получает дополнительные кубики (их количество равно значению Веры демона) ко всем последующим броскам, так как его дух подсознательно противится Привязанному и пытается противостоять ему. Если Привязанный проваливает бросок, ему никогда больше не удастся повторить попытку порабощения данного демона. Если бросок проваливает демон, он теряет единицу постоянной Силы воли.

Подчинив демона, Привязанный может отдавать ему приказы через вызовы. Демон должен выполнять эти приказы, пусть даже против своей воли. Истинное Имя заставляет его дух и тело повиноваться, хотя разум его может сопротивляться принуждению. Если демон пытается протестовать, Привязанный выполняет бросок на Веру, а демон — на Силу воли (он может потратить Силу воли, чтобы получить автоматический успех). Если демон получает больше успешных баллов, чем Привязанный, он может не подчиниться данному приказу, хотя все равно остается во власти Привязанного. Если Привязанный проваливает бросок, демон получает единицу временной Силы воли. Если бросок у демона оказывается неудачным, он теряет единицу постоянной Силы воли.

Демон может избавиться от этой зависимости только одним-единственным способом — сменив Истинное Имя. Это сложно, так как подразумевает серьезные изменения природы демона, и редко такая смена является следствием намеренных действий демона. Помочь здесь может замена тела-носителя или перемены в Натуре

демона. Легенды повествуют о забытых ритуалах, позволявших менять Истинные Имена демонов, хотя и за значительную цену.

❖ **Сверхъестественная осведомленность**

Как и демоны, Привязанные могут чувствовать проявление сверхъестественной энергии на больших расстояниях. Эта способность работает точно так же, как и у обычных демонов (см. книгу правил).

❖ **Владение Знанием**

Привязанные, не смотря на всю свою испорченность, прекрасно владеют Знаниями. Лишившись физических тел, Короли Ужаса овладели новыми знаниями, которые позволяют им напрямую управлять энергиями Мироздания. Они научились выполнять невероятно эффективные и мощные обращения, но при этом тратят на них огромные количества Веры.

После выполнения обычного обращения игрок может дополнительно усилить его эффект. Только персонажи со значением Дополнения Мастерства не ниже единицы могут пользоваться этой способностью.

Чтобы усилить обращение, увеличить радиус его действия, количество целей или другие параметры, игрок тратит Веру после успешного выполнения броска на обращение. Каждая потраченная единица Веры в десять раз увеличивает тот или иной параметр обращения: его радиус увеличивается в 10 раз, оно поражает 10 целей вместо одной и т. п. Затратив две единицы Веры, можно усилить обращение в 100 раз, три единицы Веры усиливают его в 1000 раз и так далее. Если требуется усилить несколько параметров обращения, на каждый из них Вера тратится по отдельности. Можно усилить только те аспекты, которые имеют отношение к параметрам обращения, но не к его силе. Иными словами, можно увеличить радиус действия боевого обращения, но не наносимый им ущерб. Количество Веры, которую можно потратить на усиление обращения, определяется значением Дополнения Мастерства. Количество единиц Веры, которое можно потратить на каждый из аспектов обращения, не может превышать значения Мастерства. Так, если значение Мастерства равно 2, персонаж может потратить 2 единицы Веры на увеличение длительности обращения, еще две — на увеличение радиуса действия, но не может потратить на эти параметры по три единицы Веры и более. Длительность обращения, действующего на протяжении всей сцены, таким образом увеличить нельзя.

Пример: Белиал владеет Знанием Бурь, значение Мастерства у него равно 4. Он хочет обрушить на Лос-Анджелес ураган. Выполнив обращение Вызвать бурю, Привязанный получил девять успешных баллов, поэтому он может направлять ветер, запас бросков на Силу которого равен 9, и призывать молнии, наносящие летальный ущерб с запасом бросков на 10 кубиков. Радиус шторма в ярдах равен значению Веры у Белиала, длительность его в ходах тоже равна значению Веры демона. Иными словами, радиус шторма равен восьми ярдам, длится он восемь ходов. Каждая единица Веры, затраченная Белиалом, увеличивает радиус шторма и его длительность в 10 раз. Потратив четыре единицы Веры, Белиал увеличил радиус шторма до 80000 ярдов, и теперь шторм идет полосой в 91 милю. Потратив еще четыре единицы Веры, он продлил длительность шторма до 80000 ходов (примерно на 2 дня). Белиал не может израсходовать Веру на увеличение силы шторма или молний, он влияет только на длительность и радиус действия шторма.

❖ **Бесплотное бессмертие**

Привязанные — бестелесные духи, и эта бестелесность дает им некоторые преимущества перед людьми и падшими. Им не надо спать или есть, их тела не стареют. Они не страдают от перепадов температуры, им не грозят болезни, яды и прочие опасности, которым подвергается живое тело.

Находясь в своем реликварии, Привязанный может чувствовать все, что происходит поблизости, хотя у него и нет органов чувств. Привязанный видит и слышит все, что происходит на определенном расстоянии от его реликвария (расстояние в ярдах равно значению Веры демона). Его осведомленность распространяется на все 360 градусов, он может одновременно смотреть во все стороны и может четко воспринимать все даже в полной темноте. При этом стены, дым и прочие препятствия затрудняют обзор.

В теле смертного Привязанный подвергается обычным опасностям (см. основную книгу правил), но может защититься от них, как и любой другой демон. Находясь в теле человека, Привязанный пользуется слухом и зрением носителя, которые довольно ограничены, но при этом демон может пользоваться и другими органами чувств человека.

❖ Побуждение к поклонению

Мало кто из здравомыслящих смертных станет служить — или поклоняться - чудовищному духу, желающему поработить все человечество. Но сотни, даже тысячи людей по всему миру искренне поклоняются Привязанному. Некоторые из этих испорченных душ добровольно пошли в рабство к Привязанному, ведомые безумием или неупокойной жадностью власти. Другие поклоняются демону потому, что у них нет выбора. Их Привязанные хозяева силой пробудили поклонение в душах этих несчастных.

Когда Привязанный встречается со смертным (или группой смертных), он может попытаться сломить их волю, наполнить его душу ужасом точно так же, как демон с высокой Мукой пугает смертных, чтобы пожать Веру. Но смертные, встретившиеся с Привязанным, не просто отдают ему Веру, а начинают поклоняться ему как богу, воплощению невысказанного зла и силы, вызывающему в них благоговейный страх и желание молиться.

Чтобы вынудить смертного к поклонению, Привязанный должен явить жертве свою темную силу. Сделать это можно через простое проявление силы, сокрушающее разум обращение или принятие Апокалиптической формы. Игрок выполняет бросок на Веру (сложность 7), результат которого сравнивается с броском на Силу воли у жертвы. При желании оба игрока могут потратить Силу воли, чтобы сделать успех автоматическим. Если Привязанный набирает больше успешных баллов, смертный, впечатленный силой чудовища, ощущает потребность поклониться ему и попробовать умиротворить. Если Привязанный проваливает бросок, его воля не затрагивает смертного; повторная попытка с этим же смертным невозможна. Если бросок проваливает смертный, он теряет единицу постоянной Силы воли и получает временное психическое расстройство (по решению мастера). Смертный, в котором силой была разбужена потребность поклоняться Привязанному, хранит верность своему темному господину, и уничтожить эту верность можно только при помощи Идеологической обработки.

Смертные, силой обращенные в поклонников Привязанного, остаются обычными людьми, точно так же, как и те, кто добровольно пришел на службу к демону. Они не получают никаких сверхъестественных способностей, Привязанный не устанавливает с ними никаких связей. С такими новообращенными нельзя связаться через вызов, их участие в ритуалах поклонения и почитания не вырабатывает дополнительную Веру. Но Привязанный не просто получает еще одного верного почитателя. При желании он может на короткое время полностью подчинить себе этого человека, захватив власть над его телом и разумом.

❖ Завладение

Одна из самых больших слабостей Привязанных — их неподвижность. Они заперты в неодушевленных объектах и не могут двигаться и общаться с внешним миром, не прибегая к обращениям. Для достижения своих целей Привязанным приходится пользоваться услугами смертных рабов и поклонников, превращенных в агентов и шпионов, но люди слабы и уязвимы, они легко могут стать жертвами врагов демона. Когда Привязанному требуется принять непосредственное участие в действии, он может на короткое время завладеть телом одного из своих поклонников, обрекая того на неминуемую смерть.

Завладение — довольно простой процесс, но он возможен только по отношению к одному из верующих, например, слуге, который согласен пожертвовать жизнью ради своего темного господина. Поклонник должен коснуться реликвария Привязанного, позволяя тому перейти в свое тело. Привязанному для этого требуется выполнить бросок на Веру. Если бросок оказывается удачным, демон полностью завладевает телом человека. Неудачная попытка может быть повторена на следующем ходу. Провал означает, что Привязанный никогда не сможет завладеть телом данного человека.

Завладевая поклонником, Привязанный получает все преимущества человеческого тела. Он может двигаться, говорить, есть, сражаться и реализовывать все свои желания. Привязанный получает Атрибуты занятого тела, не важно, выше они или ниже его собственных, хотя и может увеличить их значение за счет Потребностей. Привязанный также получает доступ ко всем Способностям захваченного тела и может пользоваться ими, даже если в своем обычном состоянии он ими не владел или владел очень плохо. Он сохраняет все свои обычные Способности, а также доступ к запасу Веры, и может принять Апокалиптическую форму, выполнив бросок кубика, как обычный падиший.

Но завладение смертным телом имеет свою цену, и ценой этой является неизбежная ужасная смерть человека. Сила Привязанного демона слишком велика для того, чтобы тело человека могло вместить ее, поэтому вскоре тело, не выдерживая напряжения, начинает разрушаться. Срок жизни смертного измеряется в часах начиная с момента завладения, и этот срок сокращается, если Привязанный использует свои силы, находясь в теле. Человек умирает через 48 часов после того, как в него вошел демон. Продлить срок жизни можно, каждый дополнительный час выполняя бросок на Веру. Каждая единица Веры, израсходованная находящимся в теле Привязанным, сокращает срок жизни человека на час.

После того, как срок жизни подходит к концу, тело умирает, а Привязанный возвращается в свой реликварий. Смерть тела всегда очевидна и часто — ужасна, сила демона просто уничтожает его. Способ этого уничтожения часто зависит от первичного Знания демона. Смертный, захваченный Нуску, может сгореть в языках пламени, а тело, захваченное Кишар, может обратиться в камень. Аруру может заставить тело разлететься ядовитыми брызгами, а Намтар — рассыпаться вековой пылью.

Если Привязанный покидает тело до истечения срока, смертный все равно обречен на смерть, которая последует в свое время, не взирая на все ухищрения медицины и сверхъестественную помощь. Некоторые поклонники могут до конца сохранить верность своему господину, с нетерпением ожидая неизбежной кончины; другие могут быть ошеломлены оказанным на них воздействием и попытаются выступить против демона в те короткие часы, что у них еще остались.

Завладение и битва

Если срок жизни захваченного тела истек во время боя — возможно, потому, что демон расходовал Веру на боевые обращения, мастер должен в тайне ото всех выполнить бросок на Выносливость для того персонажа, в чье тело вселился демон (сложность 8). Результат определяет количество ходов, в течение которых тело еще продолжает действовать. Это значит, что Привязанный точно не знает, осталось ли у него время, чтобы уничтожить всех врагов до того, как он будет вынужден вернуться в реликварий. Если бросок проваливается, тело немедленно разрушается, а демон теряет единицу временной Силы воли, так как резкий разрыв с телом выбил его из колеи. Если в течение оставшихся ходов Привязанный тратит Веру или выполняет бросок на Веру, тело гибнет немедленно.

Передача силы слугам



Падшие заключают со слугами договоры, обещая смертному выполнить его желания в обмен на службу и Веру. Привязанные не могут воспользоваться этой возможностью, так как они не могут получить Веру от одного отдельно взятого человека. Поэтому у Привязанного нет никаких причин одаривать смертных и выполнять их желания. Разумеется, у Привязанных есть слуги, многие из которых наделены сверхъестественными способностями, но эти люди получили только те дары, которые демон сам захотел передать им, они не могут возражать или выбирать силы, получаемые от хозяина.

Слуги Привязанных обычно сильнее слуг простых демонов, но эта сила постепенно разрушает и подтачивает их разум и волю, делая их простым продолжением воли Привязанного. Силы, которые можно передавать слугам, и способы их передачи описаны ниже.

Апокалиптическая форма

Как и у всех демонов, у Привязанных есть Апокалиптическая форма. На самом деле это обычный облик Привязанных, скрываемый реликвариями. И точно так же, как и падшие, Привязанные могут принимать Апокалиптическую форму одним из двух способов.

Если Привязанный завладевает телом смертного, принятие Апокалиптической формы не представляет для него труда: ему нужно всего лишь выполнить бросок на Веру. В случае успеха Апокалиптический образ формируется вокруг тела смертного и сохраняется на протяжении всей сцены (или до тех пор, пока персонаж не развеет его). Любые улучшения, вносимые Апокалиптической формой, добавляются к Атрибутам смертного тела (как и значение Потребностей). Любой вред, нанесенный персонажу во время пребывания в Апокалиптической форме, наносится телу смертного, а не самому Привязанному. Если смертный гибнет, Привязанный возвращается в свой реликварий, не получив никаких ранений.

Но иногда Привязанному нужно принять Апокалиптическую форму, не вливая свою силу в тело человека. Такая необходимость может возникнуть при внезапном нападении на реликварий или в том случае, когда нужно поработить группу смертных. В таких редких случаях Привязанный может создать Апокалиптическое тело из чистой Веры, сжатой до плотности материального объекта, но для этого требуются огромные запасы энергии.

Когда Привязанный уплотняет свою сущность за счет сырой Веры и создает энергетическое тело, он просто появляется рядом с реликварием. Это тело обладает обычными силами и способностями персонажа. При этом оно не может удаляться от реликвария, чтобы не потерять доступ к источнику Веры. Демон может отойти от реликвария лишь на несколько ярдов (число ярдов равно значению Веры, умноженному на пять). Иными словами, персонаж с Верой 6 может отойти от реликвария на 30 ярдов. Если демон отходит дальше, тело рассеивается, а Привязанный возвращается в реликварий.

Проявление апокалиптического тела не требует больших усилий, поэтому бросок на Веру не выполняется. Но это довольно затратный и опасный процесс, поэтому персонажу не следует злоупотреблять этой возможностью. Для создания и поддержания апокалиптического тела требуется огромное количество Веры — две единицы Веры за каждый ход существования тела. Привязанному в импровизированном реликварии проще принимать Апокалиптическую форму - ее поддержание стоит всего лишь единицу Веры за ход, но даже у таких Привязанных энергия рано или поздно заканчивается.

Еще одна опасность, подстерегающая демона в апокалиптической форме, - это возможность уничтожения. Апокалиптическое тело — это материальное проявление духовной сущности демона, поэтому все наносимые повреждения ранят не просто тело, а дух демона. В этом состоянии у персонажа имеется восемь уровней здоровья, при получении сильных повреждений на него накладываются обычные штрафы на движение. Если Привязанного в этой форме удастся убить, его связь с реликварием оказывается разорванной навсегда. Реликварий уничтожается, а дух Привязанного возвращается в Бездну. Если демон ранен, но не убит, он может исцелиться только за счет Веры.

Полное описание возможностей и характеристик апокалиптической формы Привязанных дано ниже.

Смерть бессмертных

У Привязанных нет тел, поэтому их трудно ранить и убить — но все же они могут умереть и их можно уничтожить.

Самое уязвимое место Привязанного — это его реликварий. Это не просто место заключения, это тело демона, предмет, достаточно устойчивый для того, чтобы вместить всю силу Привязанного. Реликварий обладает сверхъестественной прочностью, но все же его можно разрушить. В этом случае дух Привязанного покидает разбитый реликварий и становится видимым как для демонов, так и для людей.

На следующем ходу Привязанного затягивает в Бездну. У Привязанного, в отличие от остальных демонов, нет возможности найти для себя новоеместилище; он слишком велик для того, чтобы войти в тело смертного или неподготовленный предмет. Привязанный может вернуться в мир, если его снова призовут смертные заклинатели, создавшие для него новый реликварий, но при этом он утратит всю временную Веру, накопленную в прежнем реликварии.

В течение того хода, когда дух Привязанного находится между Адом и Мирозданием, он уязвим для атаки может быть поглощен другим демоном (см. основные правила). Поглощение извращенного, обозленного духа Привязанного может быть очень опасно, так как впитавший его демон может заразиться его злобой и безумием. Рассказчик в тайне от игроков выполняет бросок, запас бросков которого определяется по Муке Привязанного (всегда равна 10). Сложность броска равна 8, этот бросок не может быть провален. Каждый успешный балл от этого броска добавляет единицу постоянной Муки поглощающему демону.

Развоплощенного Привязанного можно также поймать в ловушку душ, установленную на демоническом артефакте (см. Руководство игрока) или вселить в новый реликварий, если под рукой имеется подходящий предмет, а присутствующие обладают знанием нужных ритуалов и силой.

Темное знание

У Привязанных нет ног и рук, они не могут передвигаться и взаимодействовать с окружающим миром напрямую, поэтому им пришлось сосредоточиться на доступных им способах управления действительностью: на знаниях и энергии, позволяющей манипулировать силами Творения.

За несколько тысячелетий Привязанные разработали новые Знания, темные заклинания, которые позволяют управлять Мирозданием так, как Господь никогда не планировал. Эти тайные знания стали темной, зловецей силой, которую невозможно использовать во благо; проявления этой силы не остаются незамеченными. Но эти силы отличаются большой эффективностью, они стали для Привязанных мощнейшим оружием, которое можно использовать в борьбе как против смертных, так и против выходцев из Ада.

Знание Хаоса

Существуют миры и помимо нашего, миры, созданные Элохим для душ смертных, жизнь которых подошла к концу. Но кроме этих миров, кроме царства духов, известного падшим, существуют и другие реальности, к появлению которых Творец не имеет никакого отношения. Эти миры хаоса возникли после Падения, и пленники Ада ничего не знали о них и способах управления ими до тех пор, пока Привязанные не вернулись на Землю. Короли Ужаса догадались, как использовать силу хаоса, наполняющую эти миры, для воздействия на Творение.

❖ ДРОЖЬ РЕАЛЬНОСТИ

Это обращение позволяет непредсказуемым, неуправляемым энергиям призрачных реальностей просачиваться в Мироздание, что приводит к странным последствиям: нарушаются законы природы, закон причины и следствия — рыба падает с неба, стены домов сочатся кровью, отражения в зеркалах скалят зубы и угрожают людям. Все эти события происходят на самом деле, это не иллюзия, но продолжаются они не долго, так как реальность подавляет их.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Оккультизм. Если бросок оказывается успешным, на территории в пределах видимости демона и с радиусом в столько ярдов, сколько у персонажа единиц Веры, начинают происходить сверхъестественные события - поверхностные, безвредные, но все же явные нарушения законов природы и логики. Рассказчик сам решает, что именно происходит на указанной территории. Обращение позволяет силам хаоса просочиться в мир, но не определяет, как именно они будут проявляться. Результат такого проявления всегда будет вызывать беспокойство, будет казаться неправильным; он может серьезно напугать и взволновать очевидцев. Если в результате броска на Силу воли (сложность 7) было получено меньше успешных баллов, чем при броске на обращение, человек или обычный демон, оказавшийся на указанной территории, получает штраф +1 ко всем действиям. Штраф снимается после того, как очевидцу покинет зачарованную территорию. Если смертный провалил бросок на Силу воли, он получает временное психическое расстройство выбору мастера. Странные явления продолжаются в течение одной сцены, после чего прекращаются.

• • СФЕРА ХАОСА

Это обращение подчиняет реальность непонятным, изменчивым законам царства хаоса, законам тех миров, где одно и то же правило никогда не срабатывает дважды. На территории, где действует это обращение, закон вероятности нарушается, все идет не так, как должно бы. Даже простейшие действия могут стать невыполнимыми из-за внезапных изменений в реальности и нарушения причинно-следственных связей.

Система: выполняется бросок на Сообразительность + Выразительность (сложность 8). Обращение действует на территории в пределах видимости демона и с радиусом в столько ярдов, сколько у персонажа единиц Веры. На этой территории законы природы не действуют. Сложность всех бросков и действий (за исключением обращений и бросков на Веру) увеличивается на количество успешных баллов, полученных при броске на Сферу хаоса. Иными словами, если при броске на Сферу хаоса Привязанный получил три успешных балла, сложность действий и бросков у его противников возрастет на три. Если из-за повышенной сложности не удастся произвести действие, считается, что оно стало невозможным из-за нарушившихся причинно-следственных связей. Пуля падает прежде, чем долетит до жертвы, прыгуна пригибает к земле возросшая сила притяжения, компьютер внезапно начинает выводить на экран непонятные и оскорбительные сообщения, и так далее. Если Привязанный находится на территории действия обращения, он испытывает на себе те же эффекты, что и окружающие. Действие обращения длится столько ходов, сколько успешных баллов было получено при броске.

• • • ВОЛНА ИСКАЖЕНИЯ

Постепенно Привязанные все уверенней овладевали энергиями хаоса и со временем научились наполнять этими энергиями живую ткань. На тела живущих энергия хаоса оказывает самое разнообразное — но всегда опасное и болезненное — воздействие. Нейроны теряют чувствительность, легкие сжимаются в спазме, распадаются суставы, гормоны и адреналин наполняют кровь, разрозненные мысли с невероятной скоростью проносятся через мозг. Когда нервная система и мускулатура перестают работать как надо, одинаково страдают и смертные, и демоны.

Система: выполняется бросок на Силу + Медицина. Если бросок был удачным, невидимые энергии хаоса заполняют территорию вокруг Привязанного (радиус площади в ярдах равен количеству полученных успешных баллов). Любое живое существо, оказавшееся на этой территории (кроме самого Привязанного), ощущает воздействие этих энергий (если только ему не удалось выполнить успешный бросок на Выносливость). Если бросок на Выносливость оказался неудачным, тело и разум жертвы сотрясаются от спазмов и приступов

судороги, ее внутренние органы перестают выполнять свои функции, а кровь наполняется гормонами. Жертва получает столько единиц поверхностных повреждений, сколько успешных баллов было получено Привязанным при броске на обращение. Эти повреждения не поглощаются. Помимо этого, жертва должна выполнить бросок на Силу воли (сложность 7). Если при этом броске получено меньше успешных баллов, чем при броске на обращение, жертва впадает в панику, ее охватывает гнев, возможно состояние кататонии или иные психические расстройства (по решению мастера), так как мозг жертвы и ее нервная система не могут работать в обычном режиме. Повреждения, причиняемые этим обращением, проявляются в форме подкожных кровотечений, синяков, а также грыж, растяжений и даже переломов.

Демоны тоже подвержены влиянию этого обращения, так как оно воздействует не столько на их разум, сколько на мозг их тела-носителя. Демоны получают обычные поверхностные повреждения.

Хотя само обращение длится лишь мгновение, жертва еще некоторое время после его прекращения не может прийти в себя и обрести былое самочувствие. Некоторое время пострадавшие персонажи не могут вернуть себе контроль над органами чувств (время измеряется в минутах, количество минут равно количеству успешных баллов, полученных при броске на обращение), сложность всех бросков (кроме бросков на обращение) до конца сцены у них увеличивается на единицу.

•••• ВЫЗОВ ЧУЖАКА

Привязанный может пробить небольшой проход между Землей и призрачными мирами и перетянуть через него нечто — некое создание, слишком ужасное и опасное, чтобы существовать в нашем мире. Обычно вызываемые таким образом создания представляют собой опасных тварей, охваченных жадной разрушения. Привязанный не может контролировать существо, но может наблюдать со стороны, как тварь с помощью клыков и потусторонних сил уничтожает его врагов.

Система: тратится единица Веры, выполняется бросок на Сообразительность + Оккультизм (сложность 7). В случае успеха неподалеку от Привязанного (расстояние в ярдах не может быть больше, чем значение Веры у Привязанного) материализуется сверхъестественное существо. Рассказчик описывает внешний вид и определяет характеристики существа, игрок, отыгрывающий Привязанного, определяет, какими силами обладает призванная тварь. Чужак получает некоторое количество «формообразующих баллов», равное количеству полученных при броске успешных баллов, которое Привязанный может потратить на придание существу определенных черт. Ни одна из основных характеристик существа не может быть выше количества успешных баллов, полученных при броске на обращение (если только эта характеристика не была повышена за счет придания определенных черт облика). Создание управляется мастером и может напасть на Привязанного и его приспешников, если те встанут на пути твари. Чудовище действует в течение столько ходов, сколько успешных баллов было получено при броске на обращение, после чего возвращается в призрачные миры.

••••• АД НА ЗЕМЛЕ

Это обращение разрушает стену между Мирозданием и призрачными мирами, в результате чего потустороннее безумие и страх проникают в наш мир. На довольно большой территории реальность рушится, разлетаясь мелкими щепками, — небо краснеет, камни кровоточат и летают по воздуху, сквозь кожу младенцев прорываются щупальца чудовищ. Тела тех, кто оказался на данной территории, покрываются ранами, практически любое действие приводит к катастрофическим последствиям. После того, как обращение прекращает действовать и стена между мирами восстанавливается, реальность возвращается в обычное состояние, но изменения, вызванные обращением, никуда не деваются. Это может привести к печальным последствиям: представьте себе, что мраморная колонна, со свистом рассекавшая воздух, внезапно падает вниз под воздействием восстановившейся силы притяжения.

Система: тратится единица Веры, выполняется бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 7). Если бросок был успешным, на территории вокруг Привязанного (радиус в ярдах в десять раз превышает значение Веры у Привязанного) перестают действовать все физические законы. Постоянно происходят непонятные и опасные события, случайные свидетели наблюдают пугающие знамения, все вокруг ведет себя не

так, как должно. Рассказчику придется напрячь все свое воображение, чтобы описать странные и вселяющие ужас явления, происходящие на указанной территории.

Успешные баллы, полученные при броске, образуют запас бросков, который можно использовать для воздействия на оказавшихся на зачарованной территории персонажей. Если персонаж сталкивается с чем-то необычным, например, со стаей клыкастых ртов, возможные повреждения (поверхностные или летальные) будут определяться по этому запасу. Если персонаж пытается выполнить какое-либо действие, этот запас будет использован для противодействия (даже если в обычных условиях данное действие выполняется безо всяких помех), т.е количество успешных баллов у персонажа будет уменьшено на количество успешных баллов, полученных Привязанным. Игроки и мастер могут придумать и другие способы использования этих успешных баллов для лучшего отображения опасности и непредсказуемости ситуации. Броски, выполняемые за счет этого запаса, не могут проваливаться.

На указанной территории все броски (в том числе и на обращение) проваливаются при выпадении 1 или 2. Смертные, оказавшиеся на этой территории, получают психическое расстройство, если только при броске на Силу воли (сложность 7) не было получено больше успешных баллов, чем при броске на обращение. Если бросок на Силу воли проваливается, расстройство становится постоянным. Действие обращения продолжается до конца сцены.

Знание Нечистоты

Некогда Привязанные научились делить свою искаженную сущность с добровольцами-рабами, даруя им силу, но одновременно разрушая и уродуя их тело и душу. Это умение стало первым шагом к созданию Знания Нечистоты, позволяющего наполнять нездоровой энергией Привязанных духовную составляющую предметов, людей и даже мест. С помощью этого Знания демоны могут создавать исполнителей своей воли или нечестивые реликвии, покрытые отвратительной слизью.

❖ СОЗДАНИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ

С помощью этого обращения Привязанные могут наполнить объект частью своей сущности, как бы настроив его на принятие демонической энергии. Затем Привязанные могут сосредоточиться и сфокусировать свое сознание на этом предмете, где бы он ни находился, а значит, могут слышать и видеть через этот предмет и даже использовать его в качестве центральной точки для обращений.

Система: Привязанный или его реликварий должен соприкоснуться с выбранным объектом. Выполняется бросок на Силу + Ремесло. Если бросок был успешным, предмет становится представителем Привязанного. В любое время игрок может, выполнив бросок на Веру, переместить сознание Привязанного в этот предмет на любой срок. Привязанный ощущает вещи, окружающие предмет, точно так же, как он ощущает вещи вокруг своего реликвария, и может выполнять любые известные ему обращения, центром которых станет зачарованный предмет. Объект, подвергаемый воздействию данного обращения, не может быть больше человека. Внешне представитель выглядит как обычно, но Сверхъестественная осведомленность позволяет заметить, что он осквернен темными энергиями. Сила у представителя сохраняется столько дней, сколько успешных баллов было получено при броске на обращение. Потратив единицу Силы воли, Привязанный может навсегда изменить представителя.

• • ПЛЕТЬ РАЗРУШЕНИЯ

Это обращение позволяет Привязанному передать импульс темной энергии существу, с которым он находится в физическом контакте. Эта энергия разрывает ткани и ломает кости, и часть сущности Привязанного переносится в новое тело с катастрофическими последствиями для жертвы. Тело покрывается рваными ранами, из которых течет гной и ядовитые жидкости.

Система: выполняется бросок на Ловкость + Выразительность. Каждый успешный балл наносит жертве один уровень летальных повреждений. Обычная броня, например, кевларовый жилет, от обращения не защищает; помочь может только броня, полученная при помощи другого обращения или за счет физических изменений. Для выполнения этого обращения Привязанный должен находиться в физическом контакте с жертвой.

••• ЗАГРЯЗНЕНИЕ ЗЕМЛИ

Это обращение передает энергию Привязанного земле, на которой он находится, разрушая как саму землю, так и все, что на ней растет. Во время действия обращения Привязанный как бы распространяет свои чувства на всю загрязненную территорию и может направлять обращения по земле, не меняя своего физического местонахождения. Загрязненная земля наполняется своеобразной псевдожизнью, энергия которой может быть использована для отражения нападения.

Система: выполняется бросок на Выносливость + Осведомленность. В случае успеха на территории, радиус которой в ярдах в десять раз превышает количество полученных успешных баллов, проявляются эффекты от обращения. Привязанный ощущает эту территорию так же, как и место вокруг своего реликвария. Он может поразить обращением любое существо, находящееся на этой территории, но сложность обращения, передаваемого по земле, возрастает на единицу.

В свой ход Привязанный может оживить или иным образом воспользоваться зараженной землей, чтобы нанести удар чужакам (рассматривается как действие). Деревья хлещут врагов ветвями, земля проваливается под ногами захватчиков, их жалят роящиеся вокруг пчелы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, игрок должен выполнить бросок на Ловкость + Осведомленность (сложность 7), запас бросков на повреждения равен количеству успешных баллов, полученных при броске на обращение (плюс количество успешных баллов, полученных при броске на атаку). Повреждения могут быть как поверхностными, так и летальными, по решению игрока.

Загрязнение земли действует в течение одной сцены.

•••• АРТЕФАКТ РАЗРУШЕНИЯ

Точно так же, как демоны (в особенности — Преступники) создают артефакты с помощью Знания Кузнечного дела, Привязанные могут создавать свои собственные реликвии, наполняя предметы темной энергией. Такие предметы напоминают артефакты демонов, но, в отличие от них, редко бывают непрочными и хрупкими. Они могут наращивать утолщения из псевдоплоти или источать иخور и яды. Смертные, взявшие в руки такой артефакт, могут сойти с ума, так как разрушительная энергия предмета начинает подтачивать их разум.

Система: наполнить предмет своей энергией — процесс не слишком долгий, но все же он требует определенных вложений энергии и знаний. Чтобы передать энергию предмету, Привязанный должен владеть знанием, которое позволяет управлять выбранной им силой. Так, чтобы создать пистолет, стреляющий струей кислоты, у Привязанного должен быть хотя бы один уровень Знания Бурь. Более серьезные изменения, для которых требуется несколько Знаний, можно произвести, только владея всеми этими Знаниями. Рассказчик принимает окончательное решение о том, какие именно Знания будут использованы. Наполнить энергией можно любой предмет, вне зависимости от его сложности.

Чтобы передать часть своей энергии предмету, Привязанный должен в течение одной сцены находиться в непосредственном контакте с этим предметом (Привязанный или сам держит предмет, или предмет держит один из слуг, стоящий перед реликварием). Выполняется бросок на Манипулирование + Ремесло (сложность 7). В случае успеха предмет наполняется энергией Привязанного. Для закрепления успеха Привязанный должен потратить столько единиц временной Веры, сколько успешных баллов он получил при броске. В этом случае изменения станут постоянными.

При использовании артефакта запас бросков равен количеству успешных баллов, полученных при броске на обращение. Смертный, пользующийся артефактом, теряет единицу Силы воли за каждый успешный балл, полученный при таком броске, а демон приобретает за каждый успешный балл единицу временной Муки.

См. также рекомендации по созданию артефактов в Пятой главе Руководства игрока. При описании артефактов Привязанных Рассказчик может воспользоваться приведенными там советами.

••••• ЧУДОВИЩНЫЙ СЛУЖИТЕЛЬ

Смертные почитатели Привязанных плохо подходят на роль вместилищ для их энергии, так как через несколько часов после того, как Привязанные завладевают их телами, эти люди умирают в жуткой агонии. С помощью этого обращения Привязанный может подготовить для себя носителя, наполнив выбранный предмет темной энергией и порчей и превратив его в долговременное, надежное пристанище. Такой носитель более устойчив и обладает большей силой, чем человек, и сможет противостоять разрушительной силе Привязанного намного дольше, чем смертный. Но эти пристанища по виду сильно отличаются от людей, к тому же их форма постепенно искажается и изменяется под воздействием силы Привязанного. Созданные носители имеют форму бесов, големов, адских гончих и тому подобных мерзких тварей.

Система: это обращение нельзя использовать на любом предмете, оно действует только на статую или идола, изготовленного самим Привязанным или его служителями из природных материалов. Когда нужный предмет готов к использованию, тратится единица Веры и выполняется бросок на Выносливость + Ремесло (сложность 7). Одного успешного балла достаточно для того, чтобы предмет превратился в сосуд, в который Привязанный может вселиться в любой момент (при этом сосуд обретает способность двигаться).

Вместилище обладает запасом «формообразующих баллов», количество которых равно количеству успешных баллов, полученных при броске. Игрок может потратить эти баллы на изменение внешнего вида сосуда. Внешность сосуда может сильно отличаться от Апокалиптической формы самого Привязанного; полученные изменения остаются у сосуда навсегда. Привязанному не обязательно принимать Апокалиптическую форму, чтобы воспользоваться этими изменениями, он может использовать их и в своем обычном состоянии. У сосуда есть несколько уродливых черт, которые невозможно исправить и которые придают ему отталкивающий вид и делают непохожим на человека.

Привязанный может войти в сосуд в любой момент, не выполняя никаких бросков, вне зависимости от того, где именно находится сосуд. Вместилище выносливей обычного человека и может поглощать летальные повреждения, выполняя бросок на Выносливость. Его Атрибуты равны по значению Атрибутам Привязанного. Когда Привязанный покидает носителя, тот снова обращается в неподвижную — и очень уродливую — статую.

Рано или поздно, но вместилище будет разрушено энергией обитающего в нем Привязанного. Персонаж может воспользоваться сосудом без каких-либо последствий столько раз, сколько успешных баллов было получено при броске на обращение. После этого каждый раз, покидая сосуд, Привязанный должен выполнить бросок на Выносливость + Ремесло (сложность равна значению постоянной



Веры у Привязанного). Если бросок был удачным, персонаж сможет войти в сосуд еще раз. Если нет, сосуд разваливается на части и больше не может служить носителем.

Знание Насилия

После Падения мятежные ангелы разработали Знание Человечества, которое позволяет незаметно воздействовать на людей, легко касаясь их мыслей и эмоций. У Привязанных есть свои способы управления людьми, и прикосновения их энергии вынести не легче, чем удар кувалды. Знание Насилия — это жестокое умение, позволяющее Привязанным напрямую подчинять себе людей, сокрушать их разум, чтобы подчинить этих смертных себе или просто развлечься, наблюдая за их страданиями. Демоны невосприимчивы к воздействию этого Знания.

❖ НАСЛАТЬ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

Это обращение позволяет Привязанным посылать сообщения через сны смертных. Нельзя сказать, что это обращения высокоэффективно, зато оно действует на большом расстоянии. Привязанный может наслать кошмары на смертного, который находится в дюжине миль от него, и ему нет нужды видеть этого человека. В отличие от остальных обращений, эту силу можно применять и при нехватке энергии; Привязанный может бессознательно воспользоваться ею даже тогда, когда спит, мечтая о подчинении людей.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Выразительность. В случае успеха Привязанный может вмешаться в сны человека, удаленного от него на много миль (расстояние в милях в десять раз превышает значение Веры у персонажа). Привязанный может воздействовать на определенного человека, находящегося в пределах этой территории, или же зацепить любого случайного смертного, оказавшегося в зоне действия обращения (в этом случае жертву указывает мастер).

Сны человека изменяются, обращаясь в кошмары. Человек слышит телепатическое сообщение Привязанного, которое сохранится в его подсознании, даже если он не придаст ему никакого внимания. Страшные сны и коварная сила обращения оставляют человека вымотанным и изможденным. Смертный теряет единицу временной Силы воли (и не восстанавливает Силу воли во время крепкого сна, предшествующего кошмарам). Предотвратить потерю можно, выполнив успешный бросок на Силу воли (со сложностью 7): количество успешных баллов, полученных при этом броске, должно превышать количество баллов, полученных при броске на обращение. Если в послании Привязанного содержится приказ (например, «Найди мой реликварий и поклонись мне»), смертный подчинится этому приказу в том случае, если в результате обращения его временная Сила воли стала равна нулю.

Привязанный может влиять на одного и того же человека несколько ночей подряд в надежде истощить его Силу воли. Обращение выполняется даже в том случае, когда у Привязанного нет Веры или когда он впал в забытье.

• • ПРОРЫВ В МОЗГ

Это обращение позволяет Привязанному обыскать разум человека, которого он видит, просмотреть его воспоминания и мысли и получить нужную информацию. Сведения, которые сам смертный не считает важными, находятся очень легко, на поиск информации и мыслей, которые человек предпочитает держать в тайне, понадобится больше усилий. Процесс сканирования вызывает у жертвы сильнейшие головные боли, а в некоторых случаях — и кровотечения из носа, глаз и ушей.

Система: выполняется бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 7). В случае успеха Привязанный может обыскать мозг любого человека, находящегося в пределах видимости. Количество успешных баллов определяет, насколько глубоко может демон проникнуть в память и мысли жертвы. Один балл

позволяет просмотреть поверхностные мысли и недавние воспоминания, три балла открывают доступ к воспоминаниям последних нескольких недель и мыслям, которые смертный предпочел бы держать при себе, семь баллов — ко всем воспоминаниям и мыслям жертвы, даже самым потаенным. Смертный получает несколько уровней поверхностных повреждений (по числу успешных баллов при броске на обращение). Эти повреждения нельзя поглотить за счет Выносливости или благодаря броне, но можно поглотить при помощи броска на Силу воли.

••• ВИДЕНИЕ УЖАСА

Это обращение вызывает ужасные видения в голове у одного или нескольких смертных. Привязанный может сформировать определенный образ или просто заставить смертного увидеть нечто ужасное, и в этом случае разум смертного сам достроит видение в попытке объяснить внезапный приступ страха. Обычно смертные под воздействием этого обращения впадают в панику и пытаются убежать.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Запугивание. В случае успеха демон может воздействовать на столько человек, сколько успешных баллов было получено при броске, при условии, что эти люди находятся в пределах видимости. У жертв начнутся пугающие видения, содержание которых определяется или самим Привязанным, или Рассказчиком. Те, на кого обращение не подействовало, не видят ничего. Жертвы впадают в панику и пытаются как можно скорее убежать, если только им не удастся выполнить бросок на Силу воли (сложность 8) и получить больше успешных баллов, чем было получено при броске на обращение. В случае провала смертные теряют единицу постоянной Силы воли. Обращение действует до конца сцены, после чего смертные успокаиваются и могут вернуться на прежнее место.

•••• ПОРАБОЩЕНИЕ

Если Знание Человечества позволяет демонам влиять на разум людей только исподволь, незаметно, то это обращение не имеет никаких ограничений. Привязанный может полностью подчинить себе разум и тело человека и заставить того выполнять все, что угодно. После того, как обращение перестает действовать, человек может испытать сильнейшее потрясение и утратить разум.

Система: тратится единица Веры, выполняется бросок на Манипулирование + Хитрость. Жертва должна находиться в пределах видимости; она выполняет бросок на Силу воли (сложность 7), результат которого сравнивается с результатами броска на обращение. Если у Привязанного больше успешных баллов, он берет смертного под контроль и может телепатически управлять им, заставляя выполнять свои приказы. Человек обязан повиноваться приказам демона. Если демон приказывает сделать нечто, что прямо противоречит натуре и убеждениям жертвы (например, убить любимого человека), можно выполнить еще один бросок на Силу воли, результат которого тоже будет сравниваться с результатами броска на обращение.

Привязанный сохраняет контроль над жертвой в течение сцены (или до тех пор, пока сам не разорвет связь). После того, как жертва придет в себя, она выполняет бросок на Силу воли (сложность 8). Если бросок оказывается неудачным, жертва получает психическое расстройство, которое длится столько дней, сколько успешных баллов было получено при броске на обращение. В случае провала расстройство становится постоянным.

••••• ПОГЛОЩЕНИЕ ДУШИ

Самая страшная судьба для демона — это оказаться поглощенным другим демоном, отдать свою память и энергию врагу, а самому исчезнуть навеки. Души людей, этих венцов Творения, защищены от столь ужасного жребия, но только не при встрече с Привязанными, овладевшими Знанием Насилия. Этим обращением Привязанный может вырвать душу из тела человека и поглотить ее, впитав ее воспоминания, энергию и даже драгоценную Веру. Некоторое время тело такого человека находится в коме, подавая признаки жизни, но вернуть в него душу уже не удастся никогда.

Система: выполняется бросок на Сообразительность + Окультизм (сложность 8), выбирается определенная жертва, находящаяся на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры у

Привязанного. Жертва выполняет бросок на Силу воли (сложность 8), результат которого сравнивается с результатом броска на обращение. Если у жертвы оказывается меньше успешных баллов, душа ее покидает тело, навеки сливаясь с Привязанным.

За каждый дополнительный успешный балл привязанный, по решению игрока, получает один из бонусов:

- ❖ единица временной Веры (не более, чем значение Веры у смертного). Значение Веры у Привязанного не может превысить его обычный запас.*
- ❖ единица временной Силы воли (не более, чем значение Силы воли у смертного). Значение Силы воли у Привязанного не может превысить его обычный запас.*
- ❖ Временное увеличение Способности, если смертный обладал этой Способностью, и ее значение было выше, чем у Привязанного. Способность может быть увеличена только на один балл, она не может превышать значения 5. Игрок сам решает, какая Способность будет увеличена.*
- ❖ Определенное воспоминание или набор связанных воспоминаний по выбору игрока. Рассказчик решает, насколько полным было полученное воспоминание.*

Воспоминания и уменьшение сложность сохраняются до конца сцены (эпизода), после чего исчезают. Единицы Силы воли и Веры остаются у Привязанного до тех пор, пока не будут израсходованы. Тело смертного до конца эпизода (или дольше, по решению мастера) находится в коме, затем умирает. В это время его может захватить любой другой демон. На падших это обращение не действует, но их смертные слуги могут от него пострадать.

Оружие врага

Непохоже, чтобы падшим удалось когда-нибудь овладеть тайными Знаниями Привязанных. Короли Ужаса не склонны обучать своему мастерству врагов и соперников. Но все же падший может кое-чему научиться. Например, адский прислужник, которому хозяин доверил секретное знание, смог избавиться от власти Привязанного, сменив Истинное Имя. Или же Привязанный, затянутый в Бездну, вернулся на Землю ослабевшим, смог вселиться в тело человека, но все еще сохранил память о прежних знаниях.

Даже если падшему и удалось овладеть искусством Привязанных, пользоваться им следует с великой осторожностью. У этих Знаний нет вариантов, применимых при низкой Муке, они предназначены только для разрушения и уничтожения. Каждый раз, когда обычный демон прибегает к темным Знаниям, он автоматически получает единицу временной Муки.

Невыразимый ужас: образы Привязанных

Привязанные не похожи ни на что из того, что видели в своей жизни люди или падшие. Нет слов, чтобы описать беспредельный ужас, исходящий от этих чудовищ, от их уродливых, деформированных тел и души. Даже демон с высокой Мукой сохраняет хоть какое-то сходство с человеком, пусть оно и сокрыто глубоко под аурой ярости или каменной кожей. Но у Привязанных нет близости с человечеством, и поэтому их апокалиптические формы — чистейшее воплощение ночных кошмаров. Образы Привязанных — это чудовищные создания с множеством щупалец, сочащихся ихором, это клубок конечностей и болезненных наростов, это гигантские башни из плоти, покрытые кровью и спутанными нитями нервов. Привязанные не похожи друг на друга, но все они непередаваемо уродливы.

Вместо того, чтобы выбрать образ Привязанного по его основному Знанию, вам придется придумать свой собственный, неповторимый образ для персонажа. При этом вы должны выбрать восемь характеристик образа: те способности и возможности, которые появляются у Привязанного демона при принятии Апокалиптической формы. Также вы выбираете восемь уродств (grotesqueries). Это могут быть мутации, изменения, искажения, которым подвергается тело Привязанного.

При принятии апокалиптической формы персонаж сам выбирает, какие из характеристик он будет проявлять. Можно выбрать часть характеристик, можно проявить их все одновременно. Помните, что все

уродства образа всегда проявляются полностью, вне зависимости от того, сколько характеристик вы решили продемонстрировать.

Характеристики Образа

Персонаж начинает с 16 «формообразующих» баллов, при помощи которых и создается его апокалиптический облик. Ниже перечислены все возможные характеристики с указанием «стоимости» в баллах — от 1 до 4. Нужно выбрать восемь из них, чтобы сформировать Образ вашего персонажа. Если в списке нет нужной вам характеристики, вы можете сами придумать ее и использовать в игре с разрешения мастера. Стоимость такой характеристики определяет мастер.

Характеристику «Лик ужаса» все Привязанные получают бесплатно и в обязательном порядке, она не влияет на выбор и стоимость остальных характеристик.

Лик ужаса: Привязанный настолько уродлив, что большинство смертных в ужасе убегают, едва завидев его; но и демоны могут испугаться и впасть в панику при виде Короля Ужаса. Когда Привязанный принимает Апокалиптическую форму, выполняется бросок на Внешность + Запугивание. Все, кто стал свидетелями проявления, выполняют бросок на Силу воли (для демонов сложность равна 6, для людей — 8). Если Привязанный получает больше успешных баллов, свидетель или убегает в панике, или сворачивается калачиком, не в силах справиться с потрясением.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СО СТОИМОСТЬЮ 1 БАЛЛ

Крепкая хватка: при желании Привязанный может вцепляться в стены и потолок, передвигаясь по этим поверхностям с обычной скоростью ходьбы.

Без отражения: облик Привязанного не отражается в зеркалах, его нельзя заснять на фото- или видеокамеру.

Кожа хамелеона: кожа персонажа позволяет ему сливаться с местностью. Сложность всех бросков на Маскировку уменьшается на единицу, если персонаж движется, и на два, если он стоит на месте.

Отвлекающая аура: тело персонажа окружено постоянно меняющейся цвет аурой, маскирующим туманом, дымкой и пр. Сложность всех дистанционных атак, направленных на Привязанного, увеличивается на единицу.

Улучшенное движение: нормы для прыжков и бега у персонажа увеличиваются на 5 ярдов (в один ход).

Рога: на голове у персонажа отрастает пара рогов. В ближнем бою персонаж может нанести ими дополнительное повреждение. Выполняется бросок на Ловкость + Рукопашный бой. В случае успеха враг получает усиливающиеся повреждения с Силой -1.

Улучшенная инициатива: к значению инициативы у персонажа добавляется две единицы.

Хвост-кнут: персонаж отрацивает длинный чешуйчатый хвост, покрытый кривыми костяными шипами, который наносит усиливающиеся повреждения с Силой -1.

Прыжки: расстояние, на которое персонаж может пригнать или подпрыгнуть, увеличивается вдвое. Каждый успешный балл в броске на Атлетизм позволяет пригнать на 4 фута в высоту или 8 футов в длину.

Шестое чувство: у Привязанного появляется особое чутье, связанное с его Знанием. Это может быть способность чувствовать изменения погоды (Знание Бурь), видеть призраков и духов (Знание Душ), находить зарытые в землю предметы (Знание Земли), определять направление (Знание Путей) или любая подобная способность. Рассказчик определяет диапазон действия этого чутья с учетом его полезности. Если такое

чувство очень полезно, его действие распространяется на несколько ярдов или десятков ярдов (определяется по значению Веры), а менее полезное или концентрированное чутье распространяется на мили и десятки миль (по значению Веры).

Неутомимость: Привязанный может идти или бежать, не испытывая усталости, он способен перемещаться на невероятные расстояния безо всякого отдыха. До тех пор, пока он находится в движении, он не испытывает ни слабости, ни голода.

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).

Сверхъестественное зрение: персонаж может видеть в пять раз лучше, чем обычный человек, темнота или слабое освещение для него не помеха. Эта способность на единицу снижает сложность всех бросков на Восприятие в ситуациях, связанных с использованием зрения.

Шипы: тело персонажа покрывается острыми шипами, иглами или наростами, наносящими один уровень усиливающих повреждений противнику, которому удалось ударить или схватить Привязанного.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СО СТОИМОСТЬЮ 2 БАЛЛА

Аура ужаса: Привязанный окружен аурой страха, которая подавляет волю его врагов. Жертвы, находящиеся в пределах территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа, утрачивают обычную инициативу, если только им не удастся выполнить удачный бросок на Силу воли (сложность равна значению Муки персонажа). Пораженные страхом персонажи совершают действия в конце данного хода. Бросок на Силу воли выполняется каждый ход, который персонажи проводят в присутствии Привязанного. Обычная инициатива у жертв восстанавливается после успешного броска на Силу воли.

Аура энтропии: В присутствии Привязанного растения 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 Привязанного) от персонажа, выполняют бросок на Выносливость. Если бросок оказывается неудачным, они теряют один кубик из запаса бросков. Эффект от этой способности длится до конца эпизода.

Когти/Зубы: персонаж отрацивает когти и клыки, которые наносят усиливающие повреждения с Силой +2.

Плащ теней: Привязанный закутан в покров тьмы, который не дает рассмотреть его 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.

Улучшенная способность: сложность бросков на одну выбранную Способность уменьшается на 2 после того, как Привязанный принимает Апокалиптическую форму. Игрок выбирает улучшаемую Способность при составлении описания Апокалиптической формы и не может менять ее в дальнейшем. При желании эту характеристику можно приобрести несколько раз, для разных Способностей, но каждое такое приобретение приравнивается к приобретению отдельной характеристики и уменьшает количество «формобразующих» баллов.

Дополнительные конечности: у Привязанного вырастает вторая пара рук или ног, толстый цепкий хвост или пара щупалец, по выбору игрока. Каждый набор конечностей позволяет ему парировать или блокировать наносимые в ближнем бою удары без потери собственной атаки или позволяет производить две дополнительные атаки за ход (с полным запасом бросков).

Бешенство: Привязанный впадает в неукротимый гнев и снова и снова бросается на врагов, невзирая на ранения. В этом состоянии демон не получает штрафов на повреждения, но игрок каждый ход должен выполнять бросок на Силу воли (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, Привязанный (часто - с оружием в руках) атакует персонажа вне зависимости от того, друг это или враг.

Бездонное чрево: Привязанный 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.

Увеличение размеров: тело персонажа увеличивается до пугающих размеров, он становится по меньшей мере в два раза выше обычного человека и получает следующие бонусы: Сила +2, Выносливость +1 и один дополнительный уровень здоровья (Ушибы). Сложность нападения (как дистанционного, так и в ближнем бою) на персонажа снижается на единицу, сложность бросков на Уклонение (Уворот) у персонажа возрастает на единицу.

Ихор: Зловонный черный ихор покрывает тело демона, мешая противнику схватить или удержать его. Сложность любой попытки захвата демона увеличивается на два (2).

Невосприимчивость к электричеству: персонаж невосприимчив к повреждениям, наносимым электричеством, и к атакам с использованием электричества.

Неуязвимость при падении: Привязанный может падать с любой высоты и приземляться, не получая никаких повреждений.

Чернильное облако: Привязанный может выпустить облако черных 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 10 ходов. Облако держится 10 ходов. Жертвы подчиняются правилам по Бою вслепую.

Неодолимая сила: сложность любых действий с применением Силы (см. основные правила) уменьшается на 2.

Магнитное поле: Привязанного окружает магнитное поле, достаточно сильное для того, чтобы испортить электрические приборы на территории, радиус которой в ярдах равен значению Веры персонажа.

Миазмы: зловонное дыхание персонажа способно ослабить подошедших слишком близко врагов. Действие этого эффекта распространяется на площадь, радиус которой в футах равен значению Веры персонажа. Смертные и демоны, попавшие под его дыхание, на ход откладывают все свои действия, если только им не удастся выполнить успешный бросок на Выносливость (сложность равна 7). Если бросок проваливается, жертва, помимо всего прочего, заражается болезнью или вирусом по выбору мастера.

Множество глаз: у демона на голове / теле появляется не менее четырех (а может быть и намного больше) дополнительных глаз. Эти дополнительные органы зрения обеспечивают демону обзор на 360 0 и снижают сложность всех бросков на Восприятие на 2.

Жалящее прикосновение: прикосновение персонажа наносит несколько повреждений первого уровня (ушибов). Количество таких повреждений определяется значением Веры персонажа. Эта способность может использоваться только один раз за сцену (эпизод).

Свора: на теле персонажа появляется несколько ртов (не менее двух). Если Привязанному удастся схватить жертву, он каждый ход наносит ей усиливающиеся повреждения с Силой +3. Если рты ничем не заняты, они шепчут проклятия на всех известных персонажу языках.

Тягучая слизь: при захвате, ударе и т. п. нездоровая плоть Привязанных как бы расплывается, покрывая незадачливого нападающего слоем вонючей липкой слизи. Сложность захвата Привязанного возрастает на два, при этом персонаж, выполнив успешный бросок на Ловкость, может вырваться из захвата или удерживающих его физических уз.

Кислотная рвота: Привязанный может отрыгнуть на врагов поток едкой желчи (радиус действия в футах равен значению Веры Привязанного). Чтобы поразить жертву, нужно выполнить успешный бросок на ловкость + Атлетизм Желчь наносит усиливающиеся повреждения с Силой -1.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СО СТОИМОСТЬЮ 3 БАЛЛА

Изменение размеров: Привязанный может уменьшить свой размер, чтобы проскользнуть в узкую щель, или растянуть тело, уклоняясь от атак врагов. Он может уменьшить тело до трети от его изначального размера или растянуть тело или конечности на 50% от изначального размера. Сложность атаки на уменьшившегося или вытянувшегося Привязанного возрастает на два.

Аура невезения: любой персонаж, оказавшийся на расстоянии в 10 ярдов от Привязанного, проваливает бросок при получении 1 или 2.

Иллюзорная атака: Привязанного демона окружает вихрь иллюзий, с которым и начинают сражаться нападающие (в ближнем бою). У этих призрачных фигур инициатива равна инициативе Привязанного, в ближнем бою они нападают на одного выбранного противника. Запас бросков на атаку у иллюзии равен 10, она наносит усиливающиеся повреждения с запасом бросков в 4 кубика плюс все дополнительные успешные баллы.

Устойчивость к повреждениям: Привязанный может не обращать внимания на повреждения, которые обычного человека превратили бы в калеку. На протяжении эпизода (сцены) он может игнорировать все штрафы на повреждения.

Рассеивание: тело персонажа может превратиться во множество личинок, пауков, насекомых и прочих мелких существ. Игрок бросает 10 кубиков с обычной сложностью, в случае успеха превращение происходит немедленно. Привязанный сохраняет контроль над этим роем и может пользоваться этой силой, чтобы вылететь в узкую щель или просто запугать врагов. Персонаж может также напасть на врагов (см. правила по Рою в Помощнике рассказчика). Успешные атаки наносят противникам усиливающиеся повреждения.

Искажение: тело Привязанного меняется и мерцает, окруженное аурой иллюзий. Сложность всех дистанционных атак на персонажа увеличивается на два, сложность атак в ближнем бою возрастает на единицу. Демоны могут сопротивляться эффекту от этой силы, как и любой иллюзии.

Обостренные чувства: все пять чувств персонажа приобретают сверхъестественную остроту, снижая сложность бросков на Восприятие на два (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 уровни здоровья: жизненная сила персонажа добавляет ему три уровня здоровья (Ушибы), позволяя поглощать поверхностные, летальные и усиливающиеся повреждения.

Сумеречные видения: игра теней и света, окружающих Привязанного, отвлекает и усыпляет разум противника. Нападающие должны выполнить бросок на Сообразительность, сложность которого равна значению Веры 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.

Невосприимчивость к огню: персонаж не получает повреждений от огня и высоких температур.

Первобытный инстинкт: персонаж может воздействовать на некую часть разума смертного, где еще сохранилось первобытное невежество, чтобы напомнить, каково это — существовать в постоянной борьбе за выживание, как зверь. Чтобы воспользоваться этой силой, Привязанный должен прикоснуться к жертве. Игрок выполняет бросок на Муку персонажа, жертва выполняет бросок на Силу воли. Если Привязанный выигрывает, жертва на один эпизод (сцену) теряет все Познания и большую часть Навыков (хотя по решению мастера может сохранить некоторые Способности, например, Маскировку и Выживание) и начинает вести себя в соответствии с инстинктами — бежит от огня, кусается и царапается, оказавшись в безвыходной ситуации, и т. д.

Дыхание Жнеца: Привязанный может выдохнуть поток ледяного воздуха, поражающего жертв на расстоянии 10 футов от него. Смертные и демоны, оказавшиеся на пути этого потока, получают несколько уровней поверхностных повреждений (определяется по значению Веры персонажа). Это умение используется только один раз за эпизод и не действует на существ, которым не надо дышать.

Испытание души: Привязанный прикасается к жертве и на один короткий момент показывает ей, насколько она мала и ничтожна в общей картине мироздания. Выполняется бросок на Муку персонажа (сложность равна 7). За каждый полученный успешный балл жертва теряет единицу временной Силы воли. Если значение Силы воли уменьшилось до нуля, жертва не может ничего делать, кроме как сидеть и горько рыдать.

Искра Веры: Привязанный может заставить Веру, сохранившуюся в смертном, вспыхнуть подобно яркому костру. Для использования этой силы Привязанный должен прикоснуться к жертве; игрок выполняет бросок на Муку демона со сложностью, равной значению Силы воли у жертвы. В случае успеха жертва получает один уровень поверхностных повреждений за каждый успешный балл.

Громовой голос: От крика персонажа вылетают стекла и содрогаются камни. Те, кто оказался от демона в пределах расстояния, равного в ярдах его Вере, выполняют четыре броска на получение поверхностных повреждений. Эта способность может быть использована один раз за эпизод, ее использование считается действием.

Смертельное прикосновение: чтобы воспользоваться этой силой, Привязанный должен прикоснуться к жертве. До тех пор, пока между ним и жертвой сохраняется физический контакт, жертва не может двигаться, говорить, что-либо испытывать. Она не чувствует боли, ее душа просто заперта в теле, которому Привязанный может причинять любые повреждения. Жертва может спастись, потратив единицу Силы воли, но после этого ей придется выполнить бросок на Ловкость + Рукопашный бой (сложность 7), чтобы ускользнуть от Привязанного. В противном случае она снова попадет под действие этой силы. Это умение не действует на демонов или сверхъестественных существ, которые и так уже умерли.

Яд: когти и слюна Привязанного становятся ядовитыми. Жертвы, подвергшиеся воздействию яда (не важно, была ли это царапина, укус или поцелуй), бросают кубики на получение летальных повреждений, при этом запас бросков равен значению Муки демона. Эти повреждения могут быть поглощены.

Чувство дрожи: Привязанный может чувствовать легчайшую дрожь земли вокруг себя, поэтому он способен засечь даже бесшумные движения. В бою персонаж автоматически действует первым, его нельзя застать врасплох, если только его противник при броске на Сообразительность + Маскировку не получит больше успешных баллов, чем Мука Привязанного.

Отрава: слюна Привязанного содержит сильнодействующий яд, поражающий Силу воли жертвы. Если в кровь жертвы попадает травленная слюна (при укусе или через открытую рану), жертва теряет всю Силу

воли и на 10 дней впадает в кому, если только ей ней удастся выполнить успешный бросок на выносливость (сложность равна 7).

Крылья: у персонажа отрастает пара крыльев, похожих на крылья летучей мыши. При полном раскрытии длина крыла равна трети от общего роста персонажа. Персонаж в течение хода может планировать со скоростью, в три раза превышающей скорость его бега. Потратив еще один «формообразующий» балл, Привязанный может получить способность взлетать с места и набирать высоту, махая крыльями.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СО СТОИМОСТЬЮ 4 БАЛЛА

Броня: к запасу бросков на поглощение поверхностных, летальных и усиливающих ранений добавляется 4 кубика.

Убивающая кровь: кровь персонажа смертельно опасна — по его венам течет кислота, огонь, расплавленный металл и тому подобные субстанции. В ближнем бою его противники получают один уровень летальных повреждений каждый раз, когда им удастся нанести урон демону. Кровь может повредить любой объект, на который она попала.

Ужасный взгляд: персонажи (смертные и демоны), встречающиеся взглядом с Привязанным, при неудачном броске на Силу воли (сложность равна 7) пропускают один ход.

Повышенные ментальные характеристики: Привязанный распределяет между значениями Ментальных Атрибутов четыре дополнительных балла (по решению игрока). Порядок распределения определяется при приобретении этой характеристики и в дальнейшем не меняется.

Повышенные физические характеристики: Привязанный распределяет между значениями Физических Атрибутов четыре дополнительных балла (по решению игрока). Порядок распределения определяется при приобретении этой характеристики и в дальнейшем не меняется.

Повышенные социальные характеристики: Привязанный распределяет между значениями Социальных Атрибутов четыре дополнительных балла (по решению игрока). Порядок распределения определяется при приобретении этой характеристики и в дальнейшем не меняется.

Глаза судьбы: Привязанный инстинктивно чувствует, сыграет ли данное существо некую роль в его планах. Игрок выполняет бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 6). В случае успеха персонаж чувствует, важен ли данный субъект для осуществления его планов и замыслов. В качестве побочного эффекта применение этой силы позволяет определить, обладает ли смертный высоким потенциалом Веры (по решению мастера).

Невосприимчивость к поверхностным повреждениям: персонаж невосприимчив к атакам, наносящим только поверхностные повреждения.

Туман: Привязанный может скрыться за облаком удушливого дыма. Выполняется бросок на Муку; каждый успешный балл позволяет распространить туман на площадь в 10 квадратных футов. При хороших погодных условиях туман держится до конца эпизода, но сильный ветер может развеять его за несколько ходов.

Уродства

После выбора характеристик апокалиптического тела вашего персонажа вам нужно выбрать восемь уродств. Все они имеют одинаковую «стоимость» и никаким образом не мешают персонажу и не причиняют ему вред. Но они и не помогают ему — все эти уродства носят в основном косметический эффект. Некоторые из уродств могут внешне выглядеть как полезное улучшение. Например, тело персонажа может быть покрыто

множеством глаз, но он не получает от этого никаких преимуществ, если только не владеет соответствующей характеристикой.

Все Привязанные обладают следующим уродством, которое никак не влияет на приобретение восьми остальных уродств.

Неописуемый ужас: Привязанные невыразимо, потрясающе уродливы. В апокалиптической форме он никогда не сможет выдать себя за человека, а те смертные, кто не впал в панику при встрече с ним, все равно будут испытывать к нему отвращение и неприязнь.

Приведенный ниже список уродств нельзя считать исчерпывающим, поэтому игроки могут дополнять его, придумывая для своих персонажей новые уродства.

Тошнотворные звуки: от Привязанного постоянно исходят странные неприятные звуки, например, приглушенный гул или визгливая неразборчивая музыка.

Вздувшиеся мускулы: огромные узлы мышц, перекрученные жилами и венами, бугрятся на конечностях Привязанного.

Разложение: тело Привязанного гниет и разлагается. По его гниющей плоти ползают личинки, а в разрывах кожи видны кости.

Искривленные конечности: конечности Привязанного действуют, но они изуродованы и непропорциональны по отношению к телу, покрыты опухольями, хрящевыми наростами и нитями мышечной ткани.

Дополнительное лицо: у Привязанного имеется второе лицо (или множество лиц), расположенное на его туловище или конечностях. Это лицо слепо и не может связно говорить.

Глаза: у персонажа огромные уродливые глаза; возможно также, что его тело покрыто множеством невидящих, немигающих глаз.

Гениталии: у персонажа имеются человеческие гениталии огромных размеров и отвратительной формы. Гениталии могут располагаться на груди персонажа, на голове и в других местах.

Сияние: от тела Привязанного постоянно исходит мягкое, но неприятное свечение. Возможно также, что на теле его периодически появляются трещины, брызжащие ядовитой сырой Верой.

Уродливая голова: у персонажа совершенно нечеловеческая голова. Она может напоминать голову насекомого, рептилии или вовсе представлять собой *vagina dentata*.

Рты: на голове, шее, теле или ладонях Привязанного расположено множество ртов, которые не могут говорить или кусать.

Безрукость: у Привязанного нет рук. Он не может наносить удары руками, зато прекрасно действует ногами.

Безголовость: у персонажа нет головы. При этом он все равно может видеть, вне зависимости от наличия глаз. Рога, рты и прочие элементы облика Привязанного располагаются на его туловище или груди.

Безногость: у Привязанного нет ног, при этом он может двигаться как обычно. Нижняя часть тела у него может быть похожа на змеиный хвост, или же он может просто ползти в нужном направлении, волнообразно двигая нижней частью тела.

Гнойники: тело Привязанного покрыто опухольями и сочащимися язвами, из которых постоянно течет гной и отвратительная слизь.

Кожа: у персонажа необычная кожа — она покрыта пятнами, чешуей, шерстью, похожа на камень, постоянно кровоточит или вообще отсутствует.

Тина: тело персонажа покрыто противной на вид, липкой тиной или слизью.

Вонь: от персонажа исходит резкий неприятный запах, схожий с запахом гниющего мяса или сточных вод.

Неустойчивость: тело персонажа постоянно пульсирует, содрогается, меняет форму, его торс и конечности произвольно разбухают или вытягиваются.

Рудиментарные конечности: у персонажа имеется набор нефункционирующих конечностей. Это может быть пара недоразвитых рук, бесполезных и изуродованных крыльев или клубок щупалец вокруг рта или в паху.

Проклятые души: слуги Привязанных

Не имея силы, позволяющей напрямую управлять миром, Привязанные демоны действуют через своих слуг и поклонников. Но для выполнения некоторых заданий требуются более умелые исполнители — верные сектанты, поднявшиеся над паствой и наделенные малой толикой сил Привязанных. Темной силой наделяются особо одаренные слуги, которые будут в дальнейшем работать во славу своих хозяев, но эта сила имеет свою цену. Дар демона наносит непоправимый ущерб телу, разуму и душе смертного, превращая его в жалкое, хотя и могущественное создание, для которого смерть воистину становится избавлением.

Ритуал наделения силой

Смертного, достойного стать его слугой, Привязанный выбирает среди своих последователей, руководствуясь стоящими перед ним целями. Избранному сектанту предлагают напрямую работать на господина, стать его доверенным помощником и получить огромную силу, но для этого человеку надо будет доказать свою преданность. Мало кто из сектантов, пройдя через идеологическую обработку, способен отказаться от такого предложения. Те, кто все же ответил отказом, становятся жертвами своих товарищей по культуре.



Чтобы Привязанный смог улучшить характеристики слуги, смертный должен согласиться на получение темного дара и связь с хозяином. Привязанный может наделить своей силой только добровольца, любое несогласие или сопротивление мешает передаче силы. Разумеется, Привязанный может склонить верующего к согласию при помощи разнообразных уловок, например, соврать о последствиях такого улучшения или взять семью сектанта в заложники. Не важно, как было получено согласие, главное, что оно было получено.

Дав согласие, кандидат в слуги должен пройти ритуал подчинения, долгую церемонию, в процессе которой смертный передает свою волю демону и соглашается повиноваться ему. Обычно такой ритуал длится всю ночь и всегда включает в себя жертвоприношение со стороны посвящаемого в слуги человека. Например, ему предлагается убить кого-нибудь, кто дорог его сердцу, или уничтожить ценный для него предмет, или поступиться важными принципами. Для Привязанного этот ритуал не имеет никакого значения: ему не нужны подобные церемонии, чтобы сфокусировать свою силу. Долгий, мучительный ритуал нужен смертному. Он позволяет человеку собрать воедино силу воли и Веру, чтобы Привязанный смог манипулировать ими. Точно так же ритуал поклонения позволяет сконцентрировать слабую Веру смертных, чтобы демон смог воспользоваться ею.

После завершения ритуала нужно, чтобы смертный возложил руки на реликвию демона, или же чтобы Привязанный в Апокалиптической форме прикоснулся к своему новому слуге. Этот физический контакт позволяет Привязанному влить свою грязную силу в смертного, исказить его и придать ему форму, нужную демону. У Привязанного эта процедура не вызывает никаких трудностей. Для того, чтобы закрепить изменения, ему нужно потратить всего лишь единицу временной Веры. Обезумевший смертный в это время корчится в мучительной агонии, которая навеки меняет его личность. Слуга теряет единицу постоянной Силы воли. Он получает силу, но расплачивается психическим — и не только — здоровьем.

Цена силы

От своих адских хозяев слуги Привязных получают немало даров, может быть, даже больше, чем слуги демонов. Но за эти дары приходится расплачиваться потерей силы воли и разума, а также медленным угасанием и изменением тела.

Чтобы наделить слугу частицей своей силы, Привязанный должен запятнать его душу своей темной сущностью. Темная энергия этой силы уродует и искажает душу смертного, изменяя ее произвольным и непредсказуемым образом. Привязанный преобразует часть души слуги, чтобы влить в него силу, требуемую для исполнения задания, но его мало волнует, как при этом изменится вторая часть души. Это означает, что наделение нового слуги силой сопровождается множеством побочных эффектов, или стигматов. Такие метки могут принять форму физических мутаций, например, на груди у человека может вырасти второе лицо, он может лишиться чувствительности, для поддержания жизни ему понадобится пить кровь. Это может быть и психическое расстройство, например, психоз. Привязанный подавляет все побочные эффекты, которые могут помешать слуге выполнить задание (например, он не допустит атрофии мышц у слуги-воина), но остальные изменения его не волнуют.

Если всего, описанного выше, недостаточно, то подумайте о несчастном, который хорошо служит своему господину и соглашается на принятие большей силы. Привязанный может много раз подряд наделять силой одного и того же слугу, при этом каждый раз требуется проведение ритуала подчинения, а душа смертного снова подвергается изменениям, результатом которых становятся перемены в разуме и внешнем облике человека. После трех таких ритуалов смертный становится рабом Привязанного. Ее духовная сущность настолько точно настроена на прикосновения господина, что любое сопротивление или неповиновение просто невозможны.

Порабощенный слуга полностью подчиняется хозяину, каким бы ни был приказ. Рабу можно приказывать убить всю свою семью или перерезать себе глотку, и приказ будет исполнен без колебаний. У раба нет свободной воли, по меньшей мере тогда, когда речь идет о приказах его господина. В других областях жизнедеятельности он может принимать свои собственные решения, но он всегда подчиняется всем инструкциям и приказам, полученным от Привязанного. Раб не может предать своего господина, пусть даже косвенно. Любая попытка переманить раба обычными способами — подкупом, запугиванием, принуждением, ложью, хитростью — автоматически считается неудачной. Сверхъестественные методы, например, контроль над разумом, могут оказаться эффективными, но контролировать раба очень сложно. Сложность всех бросков на Силу воли, которые раб выполняет в попытке воспротивиться такому контролю, снижается на 3 единицы (минимальное значение равно 3).

Способности слуг

Когда Привязанный наделяет одного из слуг силой, игрок может потратить 15 дополнительных баллов на улучшение характеристик слуги или на приобретение новых качеств. Игрок может не только улучшить уже имеющиеся способности персонажа, но и добавить ему новые, в том числе и сверхъестественные (начиная от физических изменений и заканчивая урезанными версиями обращений, известных демону). Силы, дарованные слуге, не обязательно повторяют силы Привязанного. Персонаж может при желании наделить слугу способностями, которыми сам не владеет.

Но эти новые силы неизменно приводят к мутациям организма смертного, проявляющимся в форме жутких стигматов. Помимо 15 дополнительных баллов, игрок должен потратить 3 «балла стигматов» на приобретение уродств, искажений и побочных эффектов, проявившихся у слуги.

ОБЫЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дополнительные баллы можно потратить на улучшение уже имеющихся у персонажа обычных способностей. Чтобы увеличить значение Атрибута на единицу, нужно потратить 5 (пять) дополнительных

баллов. Единица Способностей «стоит» 2 (два) балла. Обе группы характеристик можно повышать только до значения 5. Нельзя увеличить значение Силы воли, Добродетелей и Дополнений.

УРЕЗАННЫЙ ВАРИАНТ ОБРАЩЕНИЙ

Привязанный может одарить слугу урезанной версией обращения, которое сам способен выполнить (иными словами, он не может научить обращению, которого не знает). Это очень мощное, но дорогостоящее и сложное в исполнении улучшение. Единица обращения стоит пять (5) дополнительных баллов, т. е. для передачи обращения со значением 2 нужно потратить 10 (десять) дополнительных баллов, а обращения со значением 3 – 15 (пятнадцать). Обращения со значением больше 3 у слуги быть не может. Слуга может выполнить только обращения с высокой Мукой и усваивает только одно обращение (иными словами, слуга, выучивший обращение со значением 3, не может выполнять обращения со значением 1 или 2).

Чтобы выполнить выученное обращение, слуга должен выполнить бросок на Силу воли (сложность 7) и потратить единицу временной Силы воли. Эффект от обращения, основанный за значениях Веры или Муки, в данном случае рассчитывается на основе значения постоянной Силы воли слуги.

ИЗМЕНЕНИЯ И СИЛЫ

Преобразуя душу слуги вопреки всем законам природы, Привязанный демон может наделить ее опасными, вызывающими страх силами. Эти способности не идут ни в какое сравнение со способностями самого демона, но все же они по-своему эффективны. Игрок может приобрести для своего слуги любые из перечисленных ниже способностей, потратив на них дополнительные баллы. Список не является исчерпывающим, поэтому игроки и мастер могут дополнить его новыми способностями, предварительно обговорив их стоимость.

Управление животными (2 балла). Слуга может призвать любое выбранное животное или животных, находящихся неподалеку от него, и приказать им выполнить его команды. Он не может приказать животным совершить действия, на которые они в обычных условиях не способны. Выполняется бросок на Манипулирование + Знание животных (сложность 7). В случае успеха слуга призывает и подчиняет себе животных, находящихся от него на расстоянии в 100 ярдов. Эффект от этой силы сохраняется до конца сцены (эпизода).

Вызвать безумие (4 балла). Слуга может вызвать у смертного временное безумие. Эта способность действует на жертву, находящуюся в пределах видимости. Тратится единица Силы воли, выполняется бросок на Манипулирование + Хитрость, жертва выполняет бросок на Силу воли. Если слуга набирает больше успешных баллов, жертва получает психоз по его выбору, и этот психоз длится до конца сцены (эпизода). Если при броске было получено более четырех успешных баллов, устранить психоз можно только при помощи психиатра и долгого лечения.

Клыки / когти (1 балл). Слуга может по желанию отрастить двухдюймовые клыки или когти. Это оружие наносит усиливающиеся повреждения с Силой -1 (смертным наносятся летальные повреждения).

Разрушающее прикосновение (4 балла). Прикосновение слуги заражает жертву ядовитым грибом или вызывает медленное ослабление организма. Тратится единица Силы воли, выполняется бросок на Выносливость (сложность 7). Жертва ежедневно теряет единицу от значения всех Физических Атрибутов и Внешности, количество дней, в течение которых сохраняется такое состояние, равно количеству полученных при броске успешных бросков. Когда грибок перестает распространяться, значение Атрибутов постепенно восстанавливается, по единице в неделю. На демонов эта сила не действует.

Невосприимчивость к повреждениям (5 баллов). Слуга может поглощать летальные повреждения с обычным запасом бросков на Выносливость.

Ночное зрение (2 балла). Слуга может видеть в полной темноте, он не получает штрафов при ухудшении освещения (в том числе и при сражении вслепую).

Дополнительные действия (4 балла). Потратив Силу воли, слуга может получить в бою дополнительные действия. Каждая единица Силы воли дает ему одно дополнительное действие, инициатива этого действия на единицу меньше, чем обычная инициатива слуги. Иными словами, если при броске на инициативу был получен результат 7, инициатива дополнительного действия равна 6.

Дополнительные уровни здоровья (3 балла). У слуги появляется два дополнительных уровня здоровья (Ушибы).

Быстрое исцеление (4 балла). Слуга может, потратив Силу воли, исцелить полученные повреждения. Потратив ход на концентрацию, а затем потратив единицу Силы воли, он излечивает один уровень летальных повреждений или все уровни поверхностных повреждений.

Бешенство (3 балла). Слуга может по собственной воле впасть в состояние ярости, при котором он сражается с невероятной скоростью и не чувствует боли. Потратив единицу Силы воли, слуга получает +3 к инициативе, штрафы на множественные действия у него уменьшаются на единицу, он не получает штрафов на ранения. Эффект от этой силы сохраняется в течение нескольких ходов (их количество равно значению Выносливости у слуги). В состоянии бешенства слуга атакует ближайшую цель, не разбирая, друг это или враг.

Невосприимчивость к страху (1 балл). Слугу нельзя запугать ни обычными, ни сверхъестественными способами, любая попытка напугать его автоматически считается неудачной. На Привязанного, являющегося хозяином слуги, это правило не распространяется.

Невосприимчивость к контролю над разумом (2 балла). Слуга не поддается сверхъестественному воздействию на разум и попыткам подчинения — за исключением тех случаев, когда эти попытки исходят от его хозяина.

Голос хозяина (1 балл). Слуга может воззвать к своему хозяину и любому другому наделенному силой слуге, состоящему на службе у того же господина. Выполняется бросок на Сообразительность + Выразительность, результат броска сравнивается с данными, приведенными в книге основных правил. Слуга не может воззвать к другим демонам и Привязанным, даже если он знает их Истинные Имена.

Взрыв мозга (5 баллов). Слуга может обрушить на разум смертного волну телепатической энергии. Жертва должна находиться в пределах видимости. Тратится единица Силы воли, выполняется бросок на Сообразительность + Запугивание. Жертва выполняет бросок на Силу воли (сложность 7). Каждый успешный балл причиняет жертве один уровень поверхностных повреждений (которые не могут быть поглощены), а также на один ход оглушает ее и лишает возможности действовать. Обычные наблюдатели не могут заметить проявления этой способности, но ее можно определить при помощи сверхъестественной осведомленности. Эта сила не действует на демонов.

Пожиратель мозга (5 баллов). Слуга может высасывать из смертных их умственную энергию, становясь при этом умнее и сообразительней. Для использования этой силы слуга должен прикоснуться к жертве. Тратится единица Силы воли, выполняется бросок на Интеллект + Оккультизм. Жертва выполняет бросок на Силу воли. Каждый успешный балл, полученный слугой, позволяет ему вытянуть из жертвы единицу значения одного из Ментальных Атрибутов и добавить эту единицу к значению аналогичного Атрибута у себя (максимально допустимое значение Атрибута равно 5). Эта сила влияет как на людей, так и на демонов. Смертные не осознают, что на них воздействовали подобным образом, демоны могут выполнить бросок на сверхъестественную осведомленность, чтобы определить использование этой силы. Пожиратель мозга можно использовать только один раз за эпизод (сцену), его эффект сохраняется до конца этого эпизода.

Невосприимчивость к иллюзиям (2 балла). Как и демоны и Привязанные, слуги могут видеть сквозь большинство иллюзий. Выполняется бросок на Восприятие + Бдительность (см. книгу основных правил).

Ужасающий вопль (4 балла). Слуга может испустить пронзительный вопль, пугающий всех смертных, кто слышит его. Тратится единица Силы воли, выполняется бросок на Манипулирование + Запугивание. Люди, слышащие вопль, выполняют бросок на Силу воли (сложность 7). Если слуга получает больше успешных баллов, все, кто слышал вопль, остаются напуганными до конца эпизода. Они могут убежать, впасть в панику или потерять сознание.

Сверхъестественная способность (4 балла). Одна из Способностей слуги становится сверхъестественно действенной. Выбирается Способность; в дальнейшем при броске с использованием этой способности слуга автоматически получает успешный балл. Эту характеристику можно приобретать несколько раз, либо увеличивая количество получаемых при броске успешных баллов, либо улучшая новые Способности.

Сверхъестественная осведомленность (3 балла). Слуга получает урезанную версию способности своего хозяина чувствовать проявления сверхъестественных энергий. Слуга выполняет бросок на Восприятие + Бдительность (см. основные правила), но территория, на которую распространяется его чутье, намного меньше, чем у демона, и составляет 100 ярдов за каждую единицу значения постоянной Силы воли.

Ядовитая желчь (3 балла). Слуга может плюнуть в стоящую поблизости жертву ядовитой желчью. Выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм, при этом жертва должна находиться на расстоянии в несколько ярдов от слуги (количество ярдов равно значению Силы слуги). Желчь наносит летальные повреждения со значением Выносливость +1.

Подводное дыхание (1 балл). Слуга может дышать под водой.

Паутина (4 балла). Слуга может изрыгнуть на стоящих поблизости противников липкую паутину, чтобы обездвигать их. При каждом использовании этой силы слуга получает один уровень поверхностных повреждений (которые не поглощаются). Выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм, при этом жертва должна находиться на расстоянии в несколько ярдов от слуги (количество ярдов равно значению Выносливости слуги). От паутины можно увернуться, но отбить ее нельзя. В случае успешного броска жертва оказывается опутана паутиной, Сила которой равна значению Силы воли слуги +3. Чтобы освободиться, жертва должна выполнить успешный бросок на сопротивление. Паутину можно разрезать. Поглощающая способность и уровни здоровья у паутины определяются по Силе воли слуги.

СТИГМАТЫ

На каждые 15 дополнительных баллов, которые игрок тратит на улучшение характеристик слуги, он получает 3 балла уродств, на которые нужно выбрать изъяны и недостатки персонажа. Большая часть изъянов может проявляться у слуги несколько раз, каждый раз так или иначе ослабляя его. Представленный ниже список не является исчерпывающим. Если у вас есть желание наделить персонажа стигматом собственной разработки, проконсультируйтесь с мастером. Стигмат не может стоить более 3 баллов.

Снижение Атрибута (2 балла). Значение одного из Атрибутов слуги снижается на единицу и не может быть увеличено за счет баллов опыта или при помощи Привязанного.

Психоз (2 балла). Слуга получает психоз по выбору мастера.

Потребность в пище (2 балла). Чтобы выжить, рабу надо поглощать определенную субстанцию. Помните, что этот изъян нельзя назвать простой зависимостью. Тело слуги меняется настолько сильно, что данная субстанция нужна ему для простого физического выживания. Это может быть кровь, человеческие экскременты, человеческая плоть, чистый героин или иные малоприятные и сложно приобретаемые вещества. За каждый день, который слуга проводит без данного вещества, он получает уровень поверхностных повреждений, которые не могут быть исцелены до тех пор, пока он не потребит нужное ему вещество.

Незначительные физические мутации (1 балл). Тело слуги слегка изменяется, так, чтобы эти изменения можно было легко спрятать или замаскировать. Это может быть странный шрам или «родинка», символически изображающая Привязанного, косоглазие или двойные зрачки глаз, клочки волос, чешуя или пятна на коже, альбинизм, превращение в гермафродита или утрата всех волос на теле и голове.

Значительные физические мутации (2 балла). Изменения, произошедшие с телом слуги, трудно скрыть, они часто вызывают у тех, кто их видит, страх или отвращение. Это может быть второе лицо, появившееся на грудной клетке, избыточные слои жира на теле, небольшие недоразвитые конечности, которые можно спрятать под одеждой, усыхание конечностей, отсутствие глаз или ушей, раздвоенные копыта вместо ног или постоянно кровоточащие раны на руках и ногах.

Сильные физические мутации (3 балла). Тело слуги изменилось настолько сильно, что скрыть это просто невозможно. Смертные боятся слугу или испытывают к нему отвращение. Примерами таких мутаций являются вторая голова, конечности, размер которых вдвое превышает норму, кожа, покрытая слизью и гноящимися язвами, дополнительные конечности, хвост, рога или гниющая плоть, кусками отваливающаяся от тела.

Ослабление чувствительности (1 или 2 балла). Одно из чувств слуги или сильно ослабло или вовсе исчезло. Если слуга утратил вкус, осязание или обоняние, а также если он получает штраф +2 к сложности всех бросков на Восприятие в случаях, требующих использования слуха или зрения, данный изъян стоит один балл. Если слуга полностью ослеп или оглох, изъян стоит 2 балла.



И пишу это, чтобы потом, после того, как за мною придут, осталась хоть какая-нибудь запись, потому что я сомневаюсь, что в этот раз мне удастся вернуться. Мне остается лишь надеяться, что кто-нибудь прочтет эти слова, поверит мне, вопреки всем доводам рассудка, и примет во внимание все предостережения, которые для меня пропали втуне. Тогда, возможно, ему удастся избежать моей судьбы.

Меня зовут Александр Дэвидсон, я ученый. Я изучал влияние высоты на физиологию и психику человека, которого летающие машины во времена Великой Войны подняли так высоко, как никогда раньше, и это было увлекательное исследование.

Я отправился – нет, лучше не называть это место, но это была отдаленная, безлюдная горная цепь. Я сводил воедино наблюдения за физическим состоянием моих спутников, когда мое внимание привлекло темное пятно на склоне горы. Это был вход в пещеру, которого я ранее не замечал. Я развел руками завесу от иссохших следов, которые крошились под моим нажимом, вызывая к жизни множество ползучих насекомых, чье прикосновение я ощущаю до сих пор. Самонадеянно решив продолжить спуск, я доверил своему помощнику нести яркую лампу. Через несколько долгих часов мы вышли к высеченному в теле горы окрулому арочному проходу, и то, что я там увидел, мне не суждено забыть до самой смерти.

Стены были покрыты теми же ползучими растениями, усеянными скопищами насекомых и червей. Трот представлял собой почти идеальную сферу, пол ее пересекали аллюдики желобки, складывающиеся в непостижимый узор. Войдя, я задержал взгляд на одном из них, и даже мне, со всем моим здравым смыслом, показалось, что он извивается. На стенах я заметил коричневые отслаивающиеся изображения, цвет которых наводил на мысль о засохшей крови. А затем мой взгляд, почти против моей воли, обратился на алтарь, стоявший в аллюдине арочного прохода.

Перед ним стоял истукан высотой в десять футов. Казалось, этот истукан был высечен из цельного куска алмаста или прозрачной кости, явно не принадлежащей человеку. Станный и невероятно прекрасный идол, чьи глаза, хотя и прикрытые, словно насквозь видели мою душу и разум. Мне почудилось, тихий странный голос эхом отражается во всех моих костях. Наверное, я сошел с ума, потому что голос позвал меня по имени и произнес: «Израэль. Поклонись мне, и я благовословлю тебя от всего сердца».

Пока я стоял там, не в силах отвести взгляд, мой разум заполнился обрывками видений и образов, которые никак не могли быть частью реальности. Я видел, как по желобкам в полу бежит кровь, и жидкое золото, и маслянистая черная вода. Я видел людей, столпившихся у алтаря, склоняющихся перед ним в рабском страхе. Я видел, как идолопоклонники бьются в экстазе, поддерживая друг друга в насилии и невыразимой порочности, и я видел, как идол одобрительно улыбается им. И я видел себя, стоящего перед алтарем с книгой в руках и властью в голосе, отдающего приказы этим людям, которые подчинялись мне. И это было хорошо. В ужасе я слышал, как мой голос произносит «Да», и я понял, что то были не видения, но истинная правда. Я не мог больше выносить этого.

Мне сказали, что я с воплями выскочил из пещеры и, не разбирая дороги, помчался прочь. С тех пор я лежу в больнице, вот что мне сказали.

Они снова пришли за мной. Очевидно, я сошел с ума, и этот новый метод лечения с проводами и током мог бы поставить меня на ноги, но стоит мне только прикрыть глаза, и на задней стороне век я вижу идола с неподвижным лицом, заглядывающего мне в душу. Если бы они это увидели, они бы поняли, что мое безумие – благовословение по сравнению с холодным разумом, который заставил бы меня понять, где же я был.

Глава 4: Запретное Искусство

... если установить прямые контакты между достижениями научной мысли и древними примитивными культурами, то аномалии, возникшие в результате этой связи, смогут не только уничтожить этот мир, но и угрожать целостности Вселенной.

- Кошмар в Рэд-Хукке, Т. Фр. Лавкрафт

В далеких землях, где нет людей, скрываются древние жуткие бастионы старых богов. Эти забытые укрепления, места силы, хранят реликвии Привязанных к Земле. Там похоронены артефакты и древние знания, там находятся тайные убежища темных богов, которые некогда правили этими землями. Некоторые падшие разыскивают эти крепости, чтобы унести оттуда бесценные сокровища, не подозревая (или не желая знать) о том, какую опасность они на себя навлекают. Клады Привязанных вызывают одновременно и страх, и желание завладеть ими. А сейчас Привязанные, пробудившись ото сна, используют все возможности и знания, предлагаемые современным миром, для создания новых, страшных оружий, которые можно вложить в руки их прислужников и рабов.

Творения Привязанных демонов чем-то похожи на изделия обычных падших, но между ними есть и немало различий. Попав в заключение, падшие со времен Войны Гнева практически не изменились, по крайней мере, их природа, в отличие от их мировоззрения, осталась прежней. Тысячелетия тесного общения со смертными исказили Привязанных и превратили их в нечто новое, ранее неизвестное, сделав их полностью чуждыми остальным демонам. Какой бы ни была их сила, разница между Привязанными и падшими четко проявляется в их творениях. Их артефакты, их ритуалы и бастионы отражают их природу, их склонности к разрушению и насилию. Какой бы ни была сущность отдельно взятого Привязанного, его творения никогда нельзя будет спутать с творениями обычного демона.

Артефакты

Привязанные создали почти столько же магических артефактов, сколько и остальные демоны. На самом деле долгие годы власти над Землей, когда остальные демоны были заперты в Бездне, позволили им приобрести уникальный опыт создания артефактов, полностью соответствующих их требованиям.

Артефакты Привязанных выполняют множество функций. Ниже приведены примеры обычных изделий Привязанных, которыми они часто награждают своих слуг. При создании в игре новых артефактов рекомендуется пользоваться правилами, изложенными в Руководстве игрока, а также не забывать о новых Знаниях Привязанных, которые тоже могут быть заложены в артефакты.

От большей части демонских артефактов изделия Привязанных отличаются большей эффективностью. В основном это связано с вековым опытом переделки смертных слуг под свои нужды. Привязанные демоны провели на Земле много времени, постоянно совершенствуя навыки и знания, нужные для создания артефактов. К тому же они не ограничены возможностями смертного тела. По сравнению с недавно бежавшим из Ада демоном Привязанные — необычайно сильные создания. Артефакты, созданные этими гигантами, по мощности и великолепию почти не уступают изделиям времен древних войн, хотя и на них сказывается нехватка Веры, свойственная современному миру.

Часто Привязанные занимаются изготовлением защитных амулетов и оружия, потому что невозможность выбраться из реликвария делает их более уязвимыми, чем остальные демоны. Более сильные артефакты воздействуют на разум смертных. Некоторые из них заставляют людей поддаваться множеству соблазнов, чтобы затем можно было склонить их к поклонению Привязанным в обмен на дары. Другие незаметно сеют среди смертных безумие и хаос, подготавливая людей к возвращению и власти Привязанных. Наиболее искусно изготовленные артефакты могут выполнять обе эти функции. Смертный владелец такого артефакта знает,

что эта вещь помогает ему в некоторых сферах его жизни, но на самом деле артефакт исподтишка искажает его восприятие, влияет на его желания и цели, превращая человека в орудие Привязанного.

Изделия Привязанных окружены приметной аурой нечистоты, - неизбежный побочный эффект всего, что делают эти древние демоны, давно погрязшие в насилии и пороке. Этот налет «неправильности» можно определить при помощи сверхъестественной чувствительности, позволяющей демонам находить изделия своих собратьев. Артефакты Привязанных к Земле хранят в себе тайну, как и все демонские артефакты, но на эту тайну накладывается легкий привкус извращенности. Истинная природа таких артефактов становится понятна демонам при попытке воспользоваться ими; редко когда эта попытка проходит для демона бесследно.

Раскрытие Истинного Имени

Оказавшись в руках недавно вернувшегося на Землю демона, некоторые артефакты могут открыть своему Привязанному создателю фрагменты Истинного Имени этого демона. В этом случае демон и Привязанный выполняют бросок на Силу воли (сложность 7) каждый раз при активации артефакта. Если Привязанный набирает больше баллов, он узнает часть Истинного Имени владельца артефакта. Если выигрывает демон или случается ничья, тайна имени не раскрывается — на этот раз. Максимальный размер Истинного Имени демона, а значит, и ту часть его, которая раскрывается при использовании артефакта, определяет Рассказчик (см. также основные правила, где описан процесс раскрытия Истинного Имени демона). Хуже всего то, что демон не знает о раскрытии его тайны до тех пор, пока не становится слишком поздно.

Если используемый артефакт был создан порабощенным демоном по приказу Привязанного, Привязанный все равно может узнавать фрагменты Истинного Имени. Связь между создателем артефакта и его господином достаточно сильна, чтобы Привязанный смог почувствовать колебания, вызванные Истинным Именем владельца артефакта. Порабощенный демон, который является как бы посредником при передаче информации, тоже узнает все фрагменты Истинного Имени.

Улучшенные предметы

Улучшенные предметы, слегка отличающиеся от обычных вещей, - излюбленное оружие Привязанных. Хотя быстрота действия, заложенная в эти изделия, для дальновидных Привязанных не имеет большого значения, их простота и низкая энергоемкость делает их весьма полезными для вовлечения людей в поклонение демону. Полученный в дар зачарованный предмет обычно впечатляет одаряемого, но не запугивает его без необходимости, одновременно готовя его разум к возникновению Веры в силу Привязанного.

В отличие от улучшенных предметов, создаваемых обычными демонами, артефакты Привязанных часто требуют для своей активации жертвоприношения и соблюдения определенных условий, но они будут работать в руках любого, кто согласится заплатить такую цену. В течение долгих лет, проведенных на Земле, где отсутствовали остальные демоны, Привязанные научились ловко манипулировать энергиями Мироздания, искушая и загрязняя с их помощью души избранных смертных.

Ритуальный нож

Жертвоприношение, являющееся частью ритуала или зловещим знаком безграничной преданности, давным-давно стало неотъемлемой частью поклонения Привязанным. Ножи, используемые в этих церемониях, превосходно подходят на роль зачарованных предметов. Наполненные силой Привязанного или одного из демонов-рабов, такие ножи в покрытых кровью руках своих владельцев превращаются в мощное оружие, усиливая жестокость, требуемую сектой от своих членов.

Но помните, что каждый дар Привязанного имеет свою цену. Многие ритуалы почитания требуют жертвоприношений и пролития крови как старших участников, так и невинных жертв, и эти традиции

учитываются при обработке ритуального ножа. Большая часть таких зачарованных ножей представляет собой простую полоску заточенного металла, для пробуждения которой требуется кровь ее владельца.

Ритуальные ножи такого типа часто являются древними реликвиями, сохранившимися с тех дней, когда Привязанные правили миром. В семьях слуг их передавали по наследству. О некоторых из них забыли, и они лежат, покрытые ржавчиной и кровью прежних жертв. Сейчас, после пробуждения Привязанных, вновь начали создаваться подобные артефакты.

Система: сила, заложенная в ритуальный нож, активируется кровью пользователя этого ножа. Пользователь должен ножом нанести себе один уровень летальных повреждений, чтобы пробудить таящиеся в ноже возможности. В противном случае артефакт будет использоваться как обычный нож.

Зачарованный ритуальный нож носит летальные повреждения с Силой +4 (вместо обычной Силы +1). Сложность всех бросков на попадание снижается на 4 единицы, но не ниже 3 (трех). Эти особенности проявляются как при метании ножа, так и в ближнем бою.



Использование падишими: простое прикосновение к зачарованному ножу может рассматриваться как грех в зависимости от значения Муки персонажа и сопутствующих обстоятельств. Чтобы избежать возрастания Муки, выполняется бросок на соответствующую Добродетель (см. основные правила).

Активация и использование зачарованного ножа приносит падишму единицу временной Муки. При этом Привязанный, создавший нож (или Привязанный хозяин раба-демона, изготовившего артефакт), получает информацию о части Истинного Имени пользователя.

Врученная Броня

Привязанные не цепляются за древние ритуальные ножи, они внимательно следят за достижениями современной науки, которые можно использовать с выгодой для себя. Зачарованная броня была среди первых создаваемых артефактов, и в наши беспокойные дни она продолжает совершенствоваться.

Привязанный, запертый в неохраяемом неподвижном реликварии, находится в большей опасности, чем ему хотелось бы. Для обеспечения его безопасности нужны охранники и боевики, набранные из числа паствы. Привязанному выгодно поддерживать хорошую форму этих людей. Последние защитные приспособления подходят для переделки ничуть не меньше, чем бронзовый панцирь. Обычно ими одаривают наиболее способных охранников и боевиков Привязанного. Хотя по эффективности вся зачарованная броня одинакова, она различается по внешнему виду и может представлять собой что угодно, начиная от современного бронежилета и заканчивая старинной кольчугой.

Перед использованием зачарованную броню требуется активировать. Такая броня достаточно распространена, и Привязанные предпочитают не тратить сил на ее изготовление. Активация представляет собой обращение владельца брони к своему господину с просьбой даровать ему защиту, даже если человек действует во благо Привязанного.

Система: зачарованная броня, как правило, требует активации. Пользователь должен воззвать к Привязанному, создавшему броню, и потратить единицу Силы воли. Без активации защитный рейтинг брони равен 5 (пяти).

После активации защитный рейтинг брони возрастает до 8. Нечестивые чары обеспечивают носителю брони свободное, ничем не стесненное движение. После того, как броня была активирована, ее носитель не получает никаких штрафов, обычно налагаемых на броню.

Использование падишими: владение броней, зачарованной Привязанными, наносит душе и психике падшего лишь поверхностный ущерб. Но облачение в эту броню и ее использование — совсем другое дело. Проявление почитания, необходимое для активации брони, делает демона весьма уязвимым к попыткам порабощения со стороны Привязанного.

Если в течение нескольких месяцев (их число равно значению Муки демона, использующего броню) после надевания брони Привязанный сделает попытку поработить демона, запас всех бросков на Силу воли, выполняемых при сопротивлении этому порабощению, уменьшается на один кубик за каждую активацию брони. Этот штраф вводится вне зависимости от того, пытается ли Привязанный лично подчинить демона или же перепоручает эту обязанность одному из своих слуг.

Фальшивое удостоверение личности

Временное влияние имеет для секты Привязанного очень большое значение. Привязанный практически лишен возможности двигаться, поэтому ему приходится полагаться на смертных слуг намного чаще, чем обычному демону. Он не в силах сам занять ключевые посты в органах власти, поэтому сделает все возможное, чтобы наделить властью своих сподвижников и слуг.

Фальшивые удостоверения личности встречаются довольно часто и обычно изготавливаются слугами демона. Как правило, ритуал проводится над фальшивыми удостоверениями полицейских и правительственных служащих, хотя его можно провести и над любым другим удостоверением личности. Обработанные удостоверения намного эффективней обычных убеждают окружающих в том, что предъявитель документа и в самом деле тот, кем называет себя.

Обычно такие удостоверения вручаются только наиболее доверенным из слуг Привязанного, которым поручено выполнение важных заданий.

Система: для активации таких удостоверений, как правило, не требуется особых жертв или активации. Зачарованное удостоверение на 4 кубика увеличивает запас бросков на Хитрость, что позволяет убедить окружающих в том, что владелец удостоверения и в самом деле полицейский, агент ФБР, егерь — словом, тот, кто указан в документе. Сложность проверок на Хитрость уменьшается на единицу.

Использование падишими: если падший притворяется личностью, на которую было выписано обработанное удостоверение, он может частично попасть под контроль Привязанного. Личность является настолько важной составной частью сущности, что Привязанный может увидеть фрагменты Истинного Имени демона, воспользовавшегося удостоверением или описанной в удостоверении личиной.

Глаза истины

В мире, наполненном ложью и подлостью, Привязанные и их слуги стали существами, не склонными к излишней доверчивости. Невозможно контролировать сознание окружающих, если ты не способен отделить правду от лжи. Понимание этого привело к созданию такого артефакта, как глаза истины. Обычно такие артефакты выглядят как изящные очки — простые или солнцезащитные. Большинство из них были созданы в древние времена, хотя встречаются и экземпляры, зачарованные совсем недавно. Эти очки позволяют владельцу отличать ложь от правды во всем услышанном и увиденном им.

Система: если глаза истины пытается активировать смертный, ему нужно выполнить бросок на Силу воли; демон в этом случае выполняет бросок на Веру. В отличие от большинства артефактов Привязанных, глаза не требуют для своей активации жертвы от носителя.

После того, как артефакт был активирован, его владелец более уверенно выделяет ложь и обман, исходящие от тех, кто окружает его. При основанных на Восприятии бросках для определения применения Хитрости и сопротивления такому применению пользователь получает четыре дополнительных кубика. Сложность броска уменьшается на единицу.

Использование падами: хотя такие артефакты не напитаны злом, они все равно несут на себе отпечаток силы Привязанного. Каждый раз при использовании таких очков демон теряет единицу Силу воли, если только не был выполнен успешный бросок на Силу воли (сложность 7).

Вачарованные предметы

Эти обладающие сверхъестественными свойствами предметы обычно тщательно продумываются Привязанным, а воплощение задумок и наделение созданных артефактов силой поручается одному из адских слуг демона. Могуущественные Привязанные стараются подчинить себе целые группы создателей артефактов, подбирая слуг по нужным навыкам и умениям. Даже если на самом деле артефакт изготовил порабощенный демон, сама природа его рабства такова, что власть над созданным предметом переходит к хозяину-Привязанному.

Настройка

Вместо того, чтобы постоянно платить за активацию артефактов, владелец может настроиться на артефакт (см. Руководство Игрока). Но при использовании артефактов Привязанных такая настройка может дорого обойтись владельцу артефакта.

Смертный, настроившийся на артефакт Привязанного, становится неуравновешенным, а может быть, и безумным. Выполняется бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки у Привязанного, в случае неудачного броска у смертного развивается психоз. Настройка на артефакт также увеличивает уязвимость смертного к подчинению со стороны Привязанного. Сложность всех бросков на Манипулирование, выполненных Привязанным или его слугами при попытке склонить человека на службу к демону, уменьшается на два.

Демон, настроившийся на созданный Привязанным предмет, получает единицу постоянной Муки и теряет единицу (точку) Веры. Настройка дает Привязанному некоторую власть над демоном и упрощает его порабощение. Если Привязанный пытается поработить демона, настроенного на артефакт, запас бросков демона на Силу воли уменьшается на единицу, а запас бросков Привязанного (или его слуги) увеличивается на один кубик.

Учтите, что негативные побочные эффекты настройки никак не уменьшают ту цену, которую падаший платит за активацию артефакта (см. ниже).

Небесные перчатки

Люди, которым не хватает силы, всегда жаждут заполучить ее, в особенности если им случилось пострадать от наделенных силой собратьев. Несмотря на тонкий слой цивилизации, покрывающий человечество, люди по-прежнему считают физическую силу символом власти, а такой артефакт, как небесные перчатки, помогает им с легкостью компенсировать ее нехватку.

Некогда такие перчатки представляли собой массивную металлическую конструкцию, но наше время они стали намного изящней и проще. Большинство современных артефактов такого рода выглядят как пара красных или черных кожаных перчаток. Для их изготовления часто используется кожа человека.

При активации артефакт увеличивает физические возможности владельца до невероятных значений. С помощью перчаток верные слуги Привязанных могут становиться быстрее, сильнее, выносливей — иными словами, приобретают способности, о которых раньше могли только мечтать.

Часто Привязанные дарят такие артефакты с двойной целью. Во-первых, более способные слуги могут принести своим хозяевам больше пользы. Вторая цель не столь очевидна. Изначально слабые люди, внезапно став силами, привыкают к силе. Смертные, с помощью сверхъестественного артефакта почувствовавшие вкус силы, легко ведутся на обещания сделать их еще сильнее.

За пользование перчатками, как и любыми артефактами Привязанных, приходится платить.. Печать силы Привязанных вырывает эту плату из владельца артефакта. Постоянное использование перчаток приводит к потере независимости и самоконтроля. Иногда они могут причинить ужасный вред, сделав владельца настоящим психом, одержимым жаждой насилия.

Система: перчатки обладают таким же эффектом, как и обращение Управление плотью (Знание Плоти ***). Если смертный предварительно не настроился на артефакт, для активации перчаток ему нужно потратить единицу Силы воли. Демоны в таком случае тратят единицу Веры (если заранее не настроились на артефакт).

Каждый раз при активации перчаток бросаются пять кубиков, сложность броска равна 6. Каждый успешный балл увеличивает значение одного из Физических Атрибутов (по выбору владельца артефакта) на единицу. Этот артефакт позволяет увеличивать значение Атрибутов выше обычного максимального значения в пять единиц. Если бросок оказался неудачным, значение Атрибутов остается прежним, но владельцем артефакта овладевает временный психоз, подталкивающий его к насилию. Если бросок проваливается, психоз становится постоянным.

Передача больших объемов энергии может сильно переутомить тело и разум владельца артефакта. Сравните общее количество полученных успешных баллов и значение Сообразительности владельца. Каждый успешный балл сверх значения Сообразительности на единицу уменьшает Силу воли человека (демона). Если у владельца артефакта больше не осталось Силы воли, каждый такой успешный балл наносит ему один уровень поверхностных повреждений. Эти повреждения нельзя поглотить.

Дополнительные единицы Атрибутов сохраняются до конца эпизода (сцены). После этого владельцу артефакта нужно восстановить потерянную Силу воли и исцелить полученные повреждения.

Использование надшими: демоны, пользующиеся артефактами такого рода, должны выполнить бросок на Добродетель, как в том случае, когда они совершают деяние, с учетом их опыта и Муки считающегося грехом. В противном случае они получают единицу временной Муки.

Покров тайн

Враги постоянно пытаются обнаружить места встреч сектантов и поклонения Привязанным, чтобы прервать ритуал, уничтожить секту или похитить накопленную силу. Места, где хранятся реликвии Привязанных, тоже нуждаются в постоянной защите и охране. Охрану могут нести слуги в усовершенствованной броне, но осторожные Привязанные предпочитают пользоваться покровом тайн, артефактом, который отгоняет прочь незваных гостей.

Покров тайн обычно представляет собой веревку, сплетенную из волос или кожи. Иногда он выглядит как цепь, ширма или любой другой предмет, способный создать символическую преграду. Артефакт размещается по периметру охраняемой территории: протягивается между колоннами, разворачивается, чтобы загородить проход, или пропускается в кольца на шестах, в зависимости от формы артефакта.

Обычно покров тайн используется для охраны святилищ Привязанных, но иногда такой артефакт может передаваться и особо доверенным и ценным слугам, чтобы обеспечить их безопасность или оградить их от излишнего любопытства.

Система: *покров тайн действует на основе Знания Порталов, как бы запечатывая местность и не допуская туда посторонних. Чтобы активировать покров, демону нужно потратить единицу Веры, а смертному — единицу Силы воли, если только они заранее не настроились на артефакт. После активации артефакт действует в течение сцены (эпизода).*

*При активации покрыва выполняется бросок 10 кубиков со сложностью 6, чтобы определить степень защиты. Покров защищает территорию радиусом в пять ярдов, при этом сам артефакт находится в центре этой территории. При желании владелец артефакта может потратить несколько полученных успешных баллов на увеличение этой территории (пять ярдов за балл), жертвуя силой защиты ради масштабности. Артефакт действует точно так же, как и обращение Создать убежище (Знание Порталов **). Дверные проходы затягиваются клубами дыма, двери и окна запечатываются так, что их невозможно открыть или вышибить. Обращения, выполненные снаружи защищенной территории, не проникают за преграду, за исключением тех случаев, когда количество успешных баллов, полученных при броске на обращение, превышает значение силы у преграды.*

Использование падшими: *покров тайн оказывает на демонов достаточно слабое воздействие. Демоны, активирующие покров, выполняют бросок на Добродетель (с учетом текущего значения Муки), чтобы избежать получения единицу временной Муки.*

Боль веков

Эти отвратительные артефакты весьма распространены среди старших Привязанных и их наиболее испорченных слуг. Боль веков была придумана как инструмент для совершенной пытки, когда жертва испытывает мучительнейшую агонию, какую только может представить себе Привязанный. Ранее эти артефакты использовались для добычи информации и наказания отступников, но постепенно развращенные и испорченные владельцы все чаще стали применять их ради получения садистского удовольствия.

Обычно эти артефакты выглядят как изящные, хитроумные инструменты неопределенной формы и зловещего назначения. Эти украшенные гравировкой, точками, выступами и зазубренными кромками предметы столь же разнообразны по форме, как универсальны по функции.

Система: *боль веков действует на основе Знания Плоти и Знания Желания и вызывает у жертв сильнейшие болевые ощущения. Для активации артефакта смертному нужно потратить единицу Силы воли, а демону — единицу Веры.*

Чтобы причинить боль, устройство должно соприкоснуться с кожей жертвы. Выполняется бросок семи кубиков со сложностью 6, каждый успешный балл приносит жертве штраф на ранения в один кубик, как если бы жертва была физически ранена. Если штрафы на ранение превышают значение Выносливости жертвы + 5, от нескончаемой агонии жертва теряет сознание и не приходит в себя до конца эпизода. К тому каждый успешный балл сверх значения Выносливости у жертвы причиняет жертве один уровень летальных повреждений, вызванный нервным перенапряжением.

Использование падшими: использование этого артефакта требует выполнения броска на Добродетель (с учетом обстоятельств), сложность которого равна значению Муки у Привязанного. В противном случае демон получает единицу временной Муки. Если бросок проваливается, персонаж теряет единицу Силы воли, так как его темная сущность усиливается под влиянием уродующей силы артефакта.

Варианты: некоторые версии таких артефактов предполагают также эффект, аналогичный эффекту от проявления при высокой Муке (Знание Сияния *****), что позволяет добавить душевные страдания к физической и умственной агонии, и так испытываемой жертвой. Такие артефакты можно активировать только один раз в день, запас бросков на их активацию равен только 6. Даже после того, как агония прекратилась, жертве требуется выполнить бросок со сложностью, равной Силе воли Привязанного, в противном случае жертва страдает от временного психоза. Если этот бросок провален, психоз становится постоянным.

Печатная машина

Этот артефакт — изобретение нашего времени, ужасающее искусностью изготовления. Он был создан рабом-демоном Привязанного Хедамму и представляет собой газетный печатный станок, сконструированный таким образом, чтобы выходящие из-под него слова проникали в разум потенциальных поклонников Хедамму и готовили их к вступлению в секту.

Станок использует Знание Человечества, чтобы влиять на разум смертных читателей. Артефакт нужно активировать, поэтому Хедамму следит за тем, чтобы в издательстве работал хотя бы один из его слуг. После активации станок воздействует на часть выходящих из-под него газетных листов, заставляя смертных с большим доверием воспринимать напечатанные на них статьи. Разумеется, такой метод внушения наиболее эффективен в том случае, если статьи так или иначе способствуют выполнению планов Хедамму. Сейчас станок установлен в издательстве одной из «желтых» газет, несколько журналистов и работников которой являются слугами Привязанного.

Включение демонической силы, напитавшей станок, требует от работающего в издательстве слуги немало усилий. Это накладывает некоторые ограничения на дальнейшее распространение взглядов Хедамму. Без сомнения, искусный мастер, создавший станок, уже получил приказ разработать чары, способные решить эту проблему.

Система: печатная машина использует силу, сходную с обращением Внушение (Знание Человечества **). После активации станок работает до тех пор, пока в него подают бумагу, но при этом влияет только на пять процентов напечатанных газет — воздействовать на все выходящие из-под него газеты он просто не в состоянии. Чтобы активировать станок, смертный должен потратить единицу Силы воли, а демон — единицу Веры. Если по какой-либо причине после активации станок был остановлен, требуется его повторная активация. Высокая стоимость активации станка означает, что Хедамму по возможности вынуждает своих слуг настраиваться на устройство.

После того, как станок был активирован, его сила проявляется не сразу. Рассказчик определяет эффект от использования артефакта тогда, когда нужный смертный читает газету. Предположив, что в руках у смертного оказалась одна из обработанных газет, мастер бросает восемь кубиков и сравнивает результат со значением Силы воли жертвы.

В случае успеха читатель полностью верит с слова, напечатанные в газете. В прошлом такие газеты вызвали несколько всплесков массового недовольства, вылившиеся в расовые беспорядки, грабежи и даже убийства в ранее мирных городских поселениях. Газеты сохраняют способность к воздействию несколько дней (по значению Силы воли у Привязанного). Падшие невосприимчивы к воздействию этих газет.

Станок — это современная печатная машина, установленная в издательстве, поэтому он очень массивен. Перемещение артефакта возможно только при наличии подъемных устройств и грузовиков. Станок можно перенастроить и приспособить для печатания других материалов (например, плакатов или журналов), но для этого требуется выполнить бросок на Интеллект + Ремесло со сложностью 8. В случае успешного броска станок оказывает воздействие на новые печатные материалы в той же пропорции, что и на газеты (т. е. 5%).

Использование падшими: демоны, использующие станок по назначению, получают единицу временной Муки при каждой его активации, если только им не удалось выполнить успешный бросок на Добродетель (сложность равна значению Муки Привязанного).

Демонские вещи

В отличие от большинства артефактов, многие изделия Привязанных — в особенности демонские вещи — рассчитаны на использование невольными или ничего не подозревающими жертвами. Истинная природа таких вещей обычно скрыта, их владелец на самом деле является скорее жертвой, чем хозяином артефакта, которым управляет затаившийся внутри дух. По счастью, демонские вещи, изготовленные Привязанными, встречаются довольно редко, так как Короли Ужаса обычно находят более удачное применение для попавших под их власть демонов.

Черный кнут погибели

В легендах об ангелах и демонах часто повествуется об огненных мечах и сияющих щитах, но у Привязанных есть свои, искаженные аналоги таких вещей. За годы, проведенные на Земле, им не раз довелось поучаствовать в войне — в войне за почитание и преданность смертных, питавших их Верой, - а война немыслима без оружия.

Такие кнуты стали подарочным оружием и знаком благоволения со стороны Привязанных, их вручали только избранным бойцам и убийцам из внутреннего круга секты. Кнут проводит силу Знания Нечистоты, загрязняющую раны противника. Тем, кто столкнулся с владельцами кнутов в бою, казалось, что кнут обладает собственным злобным разумом, его усеянные шипами хвосты проходили сквозь самую хитроумную защиту, чтобы запечатлеть на коже жертвы отравленный поцелуй.

Система: черный кнут погибели — это подлое оружие, способное сразить даже благороднейшего из противников. В обычных обстоятельствах он действует как простой кнут (наносит поверхностные повреждения, равные Силе владельца), для того, чтобы кнут напитался ядовитой энергией, его нужно активировать. Ценой активации является единица временной Муки, и цена эта взимается с души демона, запертого в кнуте. После активации сила кнута сохраняется до тех пор, пока владелец держит его в руке или до конца эпизода (зависит от того, что наступит раньше).

При активации кнут увеличивает инициативу владельца на 2 единицы и добавляет два кубика к запасу бросков на Ловкость + Фехтование. Владелец кнута может обезоруживать противника и сбивать его с ног без увеличения сложности бросков. Кнут позволяет игнорировать обычную броню. Защитная броня и свойства апокалиптической формы сохраняют свою эффективность. Активированный черный кнут наносит усиливающиеся повреждения. Раны, полученные от такого оружия, воспаляются и гноятся, выделяя неприятные жидкости, а после заживления на их месте остаются красные и пурпурные шрамы.

Характеристики артефакта: Связывание *** (полностью управляется Привязанным), Усиление *** (Повышенная Прочность, Духовное внушение, Управление носителем).

Использование падшими: такие артефакты воплощают в себе всю злобу и порочность Привязанных. Простое владение кнутом, даже без его активации, может загрязнить душу. Любой падший, завладевший кнутом, автоматически получает единицу временной Муки. Активация кнута — отдельный вопрос. Выполняется бросок на Веру со сложностью 8; неудача означает, что единица временной Муки становится постоянной. В случае провала демон не только получает Муку, но и теряет единицу Силы воли.

Адский гримуар

Адские гримуары — редкие и хитроумные устройства, используемые Привязанными в их исследованиях. Они заключают в себе души демонов, но, в отличие от остальных демонических вещей, силы такого артефакта напрямую зависят от способностей заключенного в нем демона.

Такие книги обычно представляют собой искусно украшенные редкие тома, содержание в себе целую сокровищницу оккультных знаний. Самые могущественные из этих томов изысканно украшены драгоценными камнями или металлами, для их изготовления использовались самая лучшая бумага, а их переплет ценен сам по себе. Книга сама прилетает по безмолвному приказу хозяина, ее страницы быстро перелистываются, чтобы явить информацию, нужную читателю.

Адские гримуары обычно используют аналог обращения *Говорить с мертвыми (Знание Душ *)*, чтобы вынудить заключенный в них дух рассказать все, что тому известно по интересующему хозяина вопросу. Запертый в артефакте дух в прямом смысле слова является для хозяина открытой книгой. Его воспоминания, Способности и знание в любой момент могут стать известны, стоит только пролистать книгу. Более совершенные экземпляры таких книг также наделены обращениями *Знания Узоров*, чтобы предугадывать желания хозяина еще до того, как будет сформулирован запрос.

Система: силы гримуара довольно незначительны и в основном направлены на извлечение информации из запертого в книге духа. Если учесть, что демон, заключенный в артефакте, сопротивлялся такому заключению, то получится, что силы артефакта всего лишь делает его более сговорчивым.

Активация гримуара требует выполнения броска на Веру (для демона) или Силу воли (для человека). Чтение книги подвергает ничего не подозревающего смертного большой опасности. Нужно выполнить бросок на Силу воли со сложностью, равной значению Муки запертого демона; если бросок оказывается неудачным, читатель теряет единицу Силы воли. Если бросок проваливается, смертный теряет единицу Силы воли и получает временный психоз. Книгу можно активировать один раз за эпизод. Пользователь может читать ее столько времени, сколько ему потребуется, но если он отведет от книги взгляд или отвлечется иным образом, артефакт придется активировать заново. Гримуары в неактивном состоянии читать нельзя. Даже если дастся открыть книгу, ее страницы будут покрыты набором непонятных знаков.

Чтобы воспользоваться гримуаром, читателю нужно сформулировать вопрос, ответ на который и даст книга. С учетом разновидности гримуара мастер выполняет бросок (запас кубиков артефакта) со сложностью 6. Количество успешных баллов определяет полноту полученного ответа. Один успешный балл позволяет получить только самую поверхностную информацию по теме. Два балла предоставляют более полную информацию, дополненную контекстуальными и аналитическими данными, позволяющими охватить довольно большую часть темы. Три балла дают читателю огромное количество данных, в том числе перекрестные ссылки на факты и события, которые позволяют практически полностью раскрыть тему. Четыре более баллов снабжают читателя всей возможной информацией по теме. Демон рассказывает все, что ему известно по теме, порою давая читателю намеки, на которые тот не рассчитывал, но которые могут оказаться весьма полезными. Важно помнить, что дух, запертый в книге, вовсе не склонен помогать всем, кто роется в его памяти. На самом деле большинство гримуаров всячески мешают читателям, стараясь не предоставлять им всей информации. Книга предоставит точный ответ на вопрос, полнота этого ответа будет зависеть от

количества полученных баллов, но если вопрос был сформулирован не четко, демон попытается запутать читателя. Мастер сам решает, владеет ли запетый в книге демон информацией, о которой его спрашивают. Гримуары не всеведущи — если обитающий в книге дух ничего не знает по требуемой теме, покрытые непонятными символами страницы так и останутся нечитаемыми.

Адские гримуары делятся на три основных категории в зависимости от того, каким объемом информации обладает запертый в книге демон. Гримуары могут обучить падших и людей путям Знаний и ритуалам, точно так же, как это делает наставник (см. Дополнения).

- ❖ **С ограниченным объемом:** обычно в таких томах отражается одна из характеристик пойманного демона, например, его Способность или путь Знаний. Такие книги рядом с роскошными обложками более совершенных артефактов выглядят весьма скромно, к тому же они допускают только ограниченное общение с духом. Создание таких гримуаров не требует больших усилий, поэтому они достаточно распространены. Запас бросков у них равен семи.
- ❖ **Уведомительные:** в таком гримуаре полностью описываются способности и знания заключенного в нем духа. Часто в нем также содержатся и другие воспоминания демона, информация о ритуалах, часть или вся история этого демона, начиная с момента освобождения из Бездны, и ссылки на полезную информацию о современном мире. С такими книгами проще войти в контакт, они могут самостоятельно передвигаться, выполняя пожелания читателя. Запас бросков равен девяти.
- ❖ **Всеобъемлющие:** в этих книгах содержится вся информация, которой когда-либо владел вселенный демон. Читатель обладает полным доступом к Способностям, путям знаний, ритуалам и воспоминаниям демона, в том числе и к информации о событиях, происходивших до момента заключения мятежника в Ад. Запас бросков равен двенадцати.

Характеристики артефакта: Связывание *** (полностью управляется Привязанным), Усиление *** или **** (Коммуникация, Повышенная прочность, Управление носителем, иногда — Духовное внушение).

Управление носителем позволяет демону не только открывать и закрывать книгу в ответ на пожелания читателя, но также наделяет его ограниченной способностью к передвижению. Книга может упасть с полки прямо в сумку, выпасть из открытого окна или оказаться «сваленной» порывом ветра. Из-за этой способности владельцу очень трудно потерять или «забыть» книгу. В случае необходимости книга может сама покинуть владельца.

Использование падшими: демоны, читающие гримуар, получают единицу временной Муки при каждом его использовании. К тому же игрок должен выполнить бросок на Силу воли, результаты которого сравниваются с результатами броска демона, запертого в книге. Если побеждает заключенный демон, он узнает часть Истинного Имени читателя.

Спутник ребенка

Спутник ребенка, чья оригинальная задумка ужасает, — это артефакт, предназначенный для обращения подрастающего поколения на службу Привязанным. Такие артефакты имеют форму детской игрушки, часто — медвежонка, куклы, в общем, такой, которую часто тискают и берут с собой в постель. Вселенный в нее злобный демон каждую ночь нашептывает ничего не подозревающему ребенку милые пустяки.



Артефакт использует обращения Знания Желания и Знания Небожителей. Демон, управляющий артефактом, вызывает у ребенка ночные кошмары и странные видения, полные непонятных образов. Постепенно под влиянием отравы, каждую ночь наполняющей сознание, ребенок начинает меняться. Такое внушение позволяет с самого раннего возраста подготовить ребенка к признанию Привязанного своим господином. Некоторым детям такие игрушки дают их родители, которые сами являются слугами Привязанного и хотят быть уверенными в том, что их ребенок не станет отступником.

Спутники ребенка встречаются довольно редко. Артефакт прост в изготовлении, но мало кто из Привязанных согласится доверить разум и душу будущего слуги порабощенному и, возможно, склонному к измене демону.

Система: *спутник ребенка — мощный артефакт, способный причинить серьезный вред психике ребенка. Артефактом «пользуется» обитающий в нем демон, который подчиняется приказам Привязанного. Он срабатывает один раз в день, при этом жертва должна спать. Артефакт может воздействовать и на взрослых, хотя обычно его жертвами становятся дети. Цена активации — единица временной Силы воли — взимается с запертого в артефакте демона, из-за чего его самоконтроль постоянно слабеет.*

При активации артефакта выполняется бросок шести кубиков, результат сравнивается с броском жертвы на Силу воли. Если у артефакта выпало больше успешных баллов, жертву посещают тревожные видения, в которых она, как правило, выполняет какие-то действия, странным образом напоминающие жертвоприношение.

Через 14 дней таких видений (не важно, подряд или нет) жертва теряет единицу временной Силы воли. После того, как у нее не остается временной воли, жертва получает постоянный психоз и благополучно становится служителем Привязанного (см. Главу 3). Демон искусно играет с разумом жертвы, постепенно изменяя его — его цель создать искусственного и порочного слугу, но не психопата.

Характеристики артефакта: *Связывание ** (может сопротивляться приказам, которые прямо противоречат его характеру), Усиление **** (Коммуникация, Обостренные чувства, Духовное внушение, Управление носителем).*

Чаще всего обитателями таких артефактов становятся *Кнуты* и *Преступники*, и большая часть из них знает три-четыре обращения, позволяющих защитить ребенка, одновременно изменяя его силами самого артефакта. Обычно эти обращения относятся к *Знаниям Человечества*, *Сияния*, *Пробуждения* или *Желания*. По возможности демон пытается заключить фаустианский договор с ребенком, обеспечивая ему защиту (или иные дары) в обмен на *Веру*.

Пользуясь способностью *Управление носителем*, демон может заставить игрушку двигаться. При этом требуется соблюдать осторожность, чтобы не привлечь внимания взрослых. Такой прием позволяет вызвать у ребенка почтительный страх, а также вытянуть из него *Веру*.

Использование падшими: если одному из демонов доведется заснуть рядом с артефактом, последствия могут оказаться весьма неприятными. Оба демона выполняют бросок на *Силу воли*, но сложность броска у жертвы равна значению *Муки* у запертого в артефакте демона. Если демон все же попадает под влияние артефакта, он не получает психоз, но становится более уязвимым к порабощению со стороны *Привязанного*, так как его подавленный артефакту разум не в силах сопротивляться приказам. В таких условиях запас бросков на *Силу воли* у демона при сопротивлении порабощению уменьшается на единицу. Такое ослабленное состояние сохраняется в течение нескольких месяцев (по значению *Муки Привязанного*). Каждый раз, когда демон оказывается под влиянием артефакта, его запас бросков уменьшается на единицу.

Призрачная монета

Призрачные монеты — это коварные артефакты, играющие на одиночестве и скорби тех, кто недавно перенес утрату. Такой артефакт может быть создан из любого предмета, так как его форма никак не влияет на его функции, но большая часть их изготавливается из ювелирных изделий или памятных безделушек.

В призрачной монете обитает душа, но это душа не демона, а человека, как правило, недавно умершего. *Привязанный* вселяет душу в предмет, который принадлежал этому человеку. Например, хитрые *Привязанные* часто стараются завладеть наручными часами или обручальными кольцами умерших людей, чтобы впоследствии превратить их в артефакты. Они вселяют душу в предмет и возвращают предмет близким умершего человека.

Подчиняясь приказам хозяина, запертая в артефакте душа общается со своим владельцем во сне. Она может рассказывать ему о жизни после смерти, о том, как прекрасен загробный мир; о том, что только поклонение могущественному богу позволило ей оказаться там; о том, что только поклонение этому богу — *Привязанному* — позволит близким воссоединиться после смерти. Постепенно дух склоняет близкого ему человека к поклонению *Привязанному*, причиняя при этом человеку душевную боль.

Система: призрачная монета воздействует на людей силами *Знания Человечества* и *Знания Желания*. Она может оказывать воздействие на разум человека только тогда, когда человек находится в полубессознательном состоянии, например, спит, погружен в мечты или же находится под воздействием галлюциногенов. Для активации артефакта дух тратит единицу силы *Воли*. После того, как запас *Силы воли* у духа будет исчерпан, ему придется прибегнуть к запасам *Веры*. Исчерпав запас *Веры*, дух рассеивается, и артефакт остается неактивным до тех пор, пока в него не будет вселен новый дух.

При активации выполняется бросок 10 кубиков, результаты сравниваются с результатом броска на *Силу воли* жертвы. Если смертный проигрывает, он станет охотно прислушиваться к духу, превозносящему добродетели великого духовного пастыря, позволившего ему узреть загробный мир. После того, как количество «чистых» успешных баллов у духа сравняется со значением *Силы воли* у жертвы, жертва начинает поклоняться *Привязанному* (считается, что она прошла идеологическую обработку).

Если при броске победа оказывается за жертвой, она не поддается очарованию сладких слов, нашептываемых духом, хотя постоянное присутствие призрака некогда любимого человека накладывает свой отпечаток на

практически все стороны жизни жертвы. Ее работа, отношения в семье и психическое здоровье оказываются под угрозой, если только ей не удастся избавиться от артефакта.

Характеристики артефакта: Связывание *** (полностью управляется Привязанным), Усиление *** (Коммуникация, Повышенная прочность, Обостренные чувства).

В таких артефактах обитают души смертных, которые не могут улучшить свойства артефакта за счет своих сил и знаний. Они могут только направлять заложенные в артефакт силы.

Использование падами: призрачные монеты не оказывают влияния на демонов. Демоны, владеющие Знанием Душ, могут попробовать вступить в контакт с запертой в артефакте душой и, может быть, заставить ее выполнить свои приказы.

Варианты: некоторые разновидности призрачных монет позволяют Привязанным и их слугам-демонам вытягивать из запертого в артефакте духа его энергию. Демон может получить от духа единицу Веры за эпизод, но сумма всей полученной от духа Веры не может превышать его потенциала Веры. Лишившись всей Веры, дух исчезает, что приводит к разрушению чар, наложенных на артефакт.

Ритуалы

Существа долгоживущие и осторожные, Привязанные обладают настойчивостью и терпением, необходимыми для разработки и проведения высокоэффективных ритуалов. За годы, проведенные на Земле, Привязанные и их слуги переработали и усовершенствовали ритуалы падиших, приспособив их к собственным нуждам. Некоторые из этих ритуалов такие же древние, как и ритуалы падиших, другие были разработаны недавно, с учетом всех возможностей современных технологий.

Ниже приведены примеры нескольких ритуалов Привязанных. На самом деле их намного больше, но все они в книге не описаны. Большая часть ритуалов незаметно воздействует на сознание потенциальных поклонников и слуг, привлекая новых смертных на службу демонам. Другие ритуалы сеют ужас и хаос среди людей, будоражат население и прокладывают путь Королям Ужаса, рвущимся к власти.

У ритуалов Привязанных, в отличие от ритуалов демонов, нет вариантов с низкой Мукой. Падишие, участвующие в таких ритуалах, автоматически получают единицу временной Муки, вне зависимости от того, насколько успешно прошел ритуал.

Более подробно адские ритуалы и принципы их действия описаны в Шестой главе Руководства игрока.

Вечное пламя

Этот ритуал был разработан на основе ритуала Дьяволов Сопротивление огню и использовался для наказания, хотя со временем его начали использовать и как оружие. Ритуал позволяет погрузить жертву в неугасимое пламя, причиняющее невыносимые страдания, от которых жертва не может найти спасения ни в беспомощности, ни в смерти.

Первичное знание: Знание Плоти ****.

Вторичное знание: Знание Пламени **.

Основная стоимость: 12.

Ограничения: ритуал должен проводиться при солнечном свете, жертва должна находиться в пределах видимости.

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Жертва получает штрафы к запасу бросков, как если бы она получила множественные повреждения (уровень повреждений определяется по количеству успешных баллов). Потратив единицу Силы воли, можно в течение хода игнорировать штрафы от одного уровня повреждений. Никаких физических повреждений от пламени жертва не получает.

Но пламя — не иллюзия. Жертва действительно охвачена огнем. Все воспламеняющиеся предметы на теле жертвы загораются. Если у жертвы были при себе боеприпасы, аэрозоли и т. п. предметы, жертва может пострадать при их взрыве.

Эффект от этого ритуала длится до конца эпизода. Когда ритуал прекращает действовать, жертва выполняет бросок на Силу воли со сложностью 8. Если бросок оказывается неудачным, жертва теряет единицу постоянной Силы воли. В случае провала жертва также получает временное психическое расстройство.

Нечестивые помыслы

Этот ритуал вселяет в жертву долгое и ничем не подавляемое желание подчиняться воле Привязанного, которую несчастный смертный, ставший жертвой ритуала, чувствует постоянно. Помыслы проявляются в форме шепчущих голосов, галлюцинаций и почти неконтролируемых порывов выполнить приказ Привязанного. Даже сон не позволяет избавиться от наваждения, так как все сны человека наполнены видениями и образами, подталкивающими его к тем или иным действиям. Ритуал воздействует только на смертных, демоны невосприимчивы к его эффектам.

Первичное знание: Знание Насилия ****

Вторичное Знание: Знание Небожителей **.

Основная стоимость: 12.

Ограничения: человеческой кровью и желчью чертится знак. Анкида должен знать имя смертного, которого он желает поразить. Жертве не обязательно присутствовать на месте проведения ритуала. Анкида может повлиять на человека, находящегося на расстоянии в несколько миль от него (определяется по значению Веры демона).

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Лидерство; жертва выполняет бросок на Силу воли (сложность 8). Если победа остается за Привязанным, ритуал вступает в силу. За каждый дополнительный успешный балл, полученный Привязанным, жертва получает один уровень поверхностных повреждений, так как разум смертного не выдерживает давления воли Короля Ужаса.

Помыслы могут представлять собой несколько разрозненных приказов, количество которых равно количеству «чистых» успешных баллов, полученных при броске на ритуал. Приказ должен иметь форму простого одиночного предложения (Ограбь банк. Убей мужа. Иди к дому 1215 на Мэйн-стрит). Чем больше успешных баллов было получено при броске, тем сложнее могут быть приказы. Если при броске на ритуал Привязанный

получил три «чистых» успешных балла, приказ может звучать так: *Ограбь банк, отнеси деньги по адресу Мэйн-стрит 1215 и положи их в почтовый ящик.*

Чтобы воспротивиться эффекту от ритуала, жертва каждый день может выполнять бросок на Силу воли (сложность 9) или тратить единицу Силы воли. В случае успеха жертва до конца дня сопротивляется помыслам. В противном случае она обязана выполнить приказ как можно лучше, не обращая внимания на риск, которому подвергается сама и подвергает окружающих.



Эффект от ритуала сохраняется в течение нескольких дней, количество которых равно значению Силы воли у Анкиды. Если смертный поддается помыслам или выполняет приказы до истечения этого срока, эффект от ритуала пропадает. После того, как порочные помыслы перестают мучить жертву, она должна выполнить бросок на Силу воли (сложность 8). Если бросок оказывается неудачным, жертва получает временное психическое расстройство. В случае провала расстройство становится постоянным. В один отрезок времени на смертного может воздействовать только один такой ритуал.

Реснь хитроумных вопрошателей

Этот ритуал обычно проводится над захваченными демонами, чтобы заставить их говорить правду. Привязанный персонаж использует все свои способности к соблазнению и развращению, чтобы подавить волю пойманного демона и вырвать из него нужную информацию. Ритуал воздействует не столько на физическое тело демона, сколько на его дух, сковывая его, поэтому ритуал можно проводить и над демонами, лишенными тел.

Первичное знание: *Знание Душ ******

Вторичное Знание: *Знание Насилия **.*

Основная стоимость: 14.

Ограничения: демон должен находиться в ритуальном круге, Анкида должен знать Истинное или Божественное Имя демона.

Минимальное время проведения: 49 минут.

Система: Песнь хитроумных вопрошателей была разработана Привязанным по имени Агашунакзар для подавления другого, слабейшего Привязанным, но этот ритуал можно проводить и над падшими. Выполняется бросок на Манипулирование + Осведомленность, результат сравнивается с результатом броска жертвы на Силу воли.

Количество «чистых» успешных баллов определяет объем получаемой Привязанным информации. Один успешный балл позволяет поверхностно ознакомиться с разумом пленника, т. е. узнать его явные мысли и недавние воспоминания. Три успешных балла дают доступ к более давним воспоминаниям и позволяют узнать о сверхъестественных способностях демона, точнее, о его знаниях и известных ему ритуалах. Пять успешных баллов позволяют Привязанному переворошить всю память демона, возможно даже, те ее участки, о существовании которых забыл сам демон (в том числе о временах до заключения в Бездну).

Если ритуал не позволил Привязанному получить всю требуемую ему информацию, ритуал можно повторить. Постепенно эффективность ритуала слабеет; если ритуал проводится над одним и тем же демоном, сложность броска на Манипулирование + Осведомленность возрастает на единицу за каждый повтор.

Каскад душ

Этот ритуал позволяет спастись Привязанному, чье место обитания было обнаружено.

Первичное знание: Знание Кузнечного Дела ****

Вторичное Знание: Знание Узоров ***.

Основная стоимость: 16.

Ограничения: вокруг запасного реликвария, куда пытается сбежать Привязанный, должен быть нарисован ритуальный круг. Ритуал проводится в безлунную ночь.

Минимальное время проведения: 64 минут.

Система: запасной реликварий можно приготовить только для одного выбранного Привязанного, остальные демоны не получают от вселения в него никаких выгод. Ритуал проводится после того, как запасной реликварий будет полностью готов, при этом Привязанный должен находиться в своем старом идоле. Эффект от ритуала сохраняется в течение нескольких месяцев (определяется по значению Веры персонажа), затем ритуал нужно повторить, чтобы обновить связь между демоном и реликварием. У Привязанного может быть только один запасной реликварий.

Выполняется бросок на Интеллект + Окультизм, сложность равна Силе воли Привязанного. В случае успеха между Привязанным и запасным реликварием образуется устойчивая связь. Эту связь можно обнаружить, как и любое другое проявление демонской силы, сложность определения равна 9.

Если ритуал был успешно проведен, а старый реликварий был разрушен в то время, пока еще сохранялся эффект от ритуала, применяется система правил для развоплощенных демонов (см. основные правила). Связь с новым реликварием удерживает демона в этом мире. В результате этого сложность броска на Силу воли, позволяющего не поддаться влечению Бездны, уменьшается на единицу.

Новый реликварий автоматически считается настроенным на вселяющуюся в него душу, поэтому сложность броска на вселение равна 6. Связь с реликварием также уменьшает ущерб от развоплощения, поэтому демон не теряет единицу постоянной Веры. Эти правила действительны только для Привязанного, для которого создавался запасной реликварий. Для других демонов сложность вселения возрастает на единицу, так как им мешает существующая настройка на Привязанного.

Но запасной реликварий увеличивает уязвимость Привязанного. Реликварий связан с сущностью демона, и эту связь можно отследить. Если такой реликварий попадет к врагам демона, они смогут со временем узнать часть Истинного Имени Привязанного (или даже все его Истинное Имя). Поэтому большинство Привязанных, решившихся на создание реликвария, ревностно охраняет его.

Чумной прилив

В прошлом использование этого ритуала приводило к ужасным эпидемиям, память о которых жива до сих пор. При помощи Чумного прилива Привязанный может приказать стаям мерзких существ распространиться по городу или местности, сея на своем пути болезни и несчастья.

Первичное знание: Знание Зверей ***

Вторичное Знание: Знание Пробуждения **, Знание Нечистотy **.

Основная стоимость: 21.

Ограничения: все существа, на которых будет воздействовать этот ритуал, должны быть собраны в ритуальном круге.

Минимальное время проведения: 49 минут.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Знание животных. Этот ритуал позволяет Привязанному подчинить себе некоторое количество животных (это количество в 10 раз превышает количество полученных успешных баллов), но действует он только на животных размером с кошку и меньше. Часто для распространения инфекции Привязанные используют крыс, мышей, летучих мышей, ворон, змей, угрей и насекомых. Животные на несколько часов оказываются в подчинении у Привязанного (количество часов равно значению Веры демона). См. также Помощник рассказчика, где рассказывается о правилах игры стаями животных.

Животные распространяют инфекцию по человеческим поселениям. В дополнение к обычному урону, получаемому от таких животных, укусы или царапины заражают жертву опасной инфекционной болезнью. Каждый раз, когда жертва получает уровень повреждений от члена стаи, выполняется бросок на Выносливость. Если бросок оказывается неудачным, жертва получает дополнительный непоглощаемый уровень поверхностных повреждений и заражается болезнью. Каждый день после заражения жертва получает еще один уровень поверхностных повреждений и теряет единицу временной Силы воли до тех пор, пока болезнь не пройдет. Количество дней, в течение которых человек болен, равно значению Веры у Привязанного. Медицинские средства не позволяют излечиться от такой болезни. Если другой демон попытается исцелить жертву при помощи Знания

Пробуждения, результат броска на обращение будет сравниваться с результатом броска Анкиды на Силу воли. Если в результате демон проигрывает, жертва не поддается исцелению.

Сеть

Этот недавно разработанный ритуал позволяет демону создать свое виртуальное воплощение в Интернете, представ там в качестве обаятельного, остроумного и интересного собеседника. «Виртуальный друг» пользуется честностью и доверием тех наивных душ, что прислушиваются к его словам, и постепенно склоняет их к дружбе, а затем и к поклонению Привязанному.

Первичное знание: Знание Небесного Свода ****

Вторичное Знание: Знание Человечества ***, Знание Кузнечного Дела ***.

Основная стоимость: 30.

Ограничения: ритуал проводится в темное время суток. Подключенный к Интернету компьютер должен находиться внутри ритуального круга. Компьютер должен оставаться на этом месте до тех пор, пока сохраняется эффект от ритуала.

Минимальное время проведения: 100 минут.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Технология. В результате ритуала демон может пользоваться Интернетом точно так же, как если бы он сидел за компьютером. Чтобы заметить присылаемые демону сообщения, нужно выполнить бросок на Восприятие + Технология, за исключением тех случаев, если в момент получения сообщения демон пользовался Интернетом.

Чтобы повлиять на других пользователей Интернета, нужно выполнить бросок на Манипулирование + Эмпатию, при этом жертвы могут сопротивляться влиянию при помощи броска на Силу воли (сложность 7). Количество пользователей, на которых может воздействовать демон, равно количеству успешных баллов, полученных при броске на ритуал. Если бросок на Силу воли у жертвы оказался неудачным или если жертва решила не выполнять бросок (не важно, знает игрок о ритуале или нет), она доверяет демону и будет разговаривать с ним вполне откровенно. Сложность всех будущих бросков на Манипулирование этой жертвой снижается на единицу.

Этот ритуал кажется достаточно безвредным, но он позволяет Привязанному воздействовать на большее количество людей, чем простая работа со слугами и поклонниками. При достаточной изобретательности демон может собирать полезную информацию или эффективно сеять разногласия и хаос. Ничего не подозревающих жертв можно выманить из дома и передать в руки поджидающих их сектантов, а податливых смертных можно со временем склонить к почитанию Привязанного.

Эффект от ритуала сохраняется на протяжении нескольких недель (определяется по количеству Веры у Привязанного).

Бастионы

Бастионы были задуманы задолго до окончательного поражения падших, и Привязанные прекрасно помнят, где находятся эти безопасные убежища. Обездвиженным Привязанным сильнее, чем остальным демонам, хочется

найти для себя надежное укрепление или создать такую крепость самому, если не удастся найти подходящего места.

Многие из существующих сейчас бастионов были созданы именно Привязанными. Более древние цитадели пали во время войны или были уничтожены позже, во время потопа, а недавно вернувшиеся на Землю демоны с трудом могут — если вообще могут — вспомнить или разработать сложные ритуалы, требуемые для постройки новых крепостей. Привязанные при создании своих укреплений избежали внимания со стороны Небес, и их враги так и не узнали, где находятся эти бастионы и как их можно уничтожить. В Средние века, когда Привязанные постепенно стали спадать в беспмятство, они искали убежища в старых крепостях, и многие из них веками спали там, чтобы пробудиться в наши дни.

В отличие от древних цитаделей, которые строились так, чтобы вместить множество смертных последователей и разнообразных вещей, современные бастионы Привязанных довольно невелики по размерам. Частично это связано с тем, что теперь Привязанным требуется меньше места: забота о безопасности привела к тому, что доступ в святилища демонов имеют только самые верные их слуги. Но основная причина заключается в том, что со времен войны между мятежниками и Небесным Воинством мир стал меньше. Неисследованных мест на карте почти не осталось. Сверху за поверхностью планеты наблюдают спутники, расплодившееся человечество борется за каждую пядь плодородной земли, и Привязанным просто негде прятать гигантские сооружения из базальта и серебра.

Бастионы Привязанных создаются точно так же, как и бастионы обычных демонов (см. Руководство игрока). Часто при их создании используются Знания, известные демонам, так как за время владычества над миром Привязанные прекрасно научились пользоваться своими силами.

Иль-Илум

Иль-Илум покоится на дне моря, и немало моряков и жителей побережья нашли свою судьбу у его стен. Он стал последним приютом для бесчисленных смертных, которых манили тайны, сокрытые в стенах бастиона.

Создателем Иль-Илума был Привязанный Окейдиен, озлобленный на весь мир Осквернитель, чей путь от падшего ангела до Привязанного чудовища оказался на удивление коротким. Он построил Иль-Илум в качестве личного убежища, вовсе не собираясь защищать свою паству — даже по меркам Привязанных Окейдиен был жестоким и требовательным господином, а не хитроумным совратителем. Бастион был возведен на дне Средиземного моря. В нем располагался реликварий Окейдиена, охраняемый стаями морских чудовищ. Кальмары встречались на морских путях с косяками рыб с девичьими лицами и острыми плавниками, а в темных углах бастиона таились жуткие твари, злобно смотревшие оттуда на окружающий мир.

Иль-Илум буквально вырос из дна морского. Его появление стало причиной сильнейших штормов и высоких волн на море, которые продолжались почти год, так как море никак не могло приспособиться к изменению течений, вызванному искусными манипуляциями Окейдиена. Сам бастион — это подводный храм, хотя доступ смертным поклонникам туда закрыт. Его внешний вид представляет собой злобную насмешку над священными для людей местами, вода искажает и затемняет его линии, делая его одновременно невероятным и реальным.

Постепенно жизнь под водой приелась, и Окейдиен начал заманивать к себе жителей побережья. С кораблей они видели прекрасных женщин, которые нежились на скалах под лучами солнца и зывали странников к себе. Сквозь освещенные луной воды моря люди видели несметные сокровища или другие давно желаемые вещи. Волны шептали имя смертного, и он входил в море, чтобы никогда больше не вернуться. Свое последнее путешествие смертный совершал в компании морских чудовищ; внезапно он обнаруживал, что может дышать под водой, а разум его заполнялся видениями радости и удовольствий, которые ждут его в Иль-Илуме. После того, как Окейдиену надоела его новая игрушка, кости смертного присоединялись к останкам других несчастных.

Бастион защищают не только морские твари, которые стали слугами и помощниками Окейдиена, но и мощные подводные течения, сбивающие с пути любого чужака. Без разрешения Окейдиена добраться до его храма практически невозможно. Окейдиен может приказать течениям доставить ему любого смертного, которому случилось привлечь внимание демона. Обладая властью над безмолвными подводными течениями, Привязанный может одной силой мысли обратить воды вокруг своего обиталища в ядовитую кислоту или потоки густой нефти.

Сейчас Иль-Илум лежит на дне моря, и ничто не нарушает царящую там тишину. В течение веков приливы полировали его колонны песком, и постепенно они стали белыми, как алебастр. Внутри покоятся кости, собранные в прекрасные, но вызывающие тревожные чувства конструкции, за которые в художественных галереях пресыщенных городов заплатили бы немалую цену. Под ними лежат артефакты, некогда изготовленные Окейдиеном - отшлифованные бесконечными волнами кости и ракушки, напитанные темной силой, позволяющей заманивать и сводить с ума несчастных смертных. Косяки странных рыб и прочих существ снуют по храму и вокруг него. Их дни проходят в бесконечном ожидании того момента, когда вернется их господин, чей идол вот уже много лет остается безмолвным.

Нактирум

Многие бастионы Привязанных не слишком-то гостеприимны по отношению к смертным, и Нактирум здесь — не исключение. Крепость, вырубленная из цельной скалы, располагается в одной из уединенных долин юго-восточной Европы; сейчас эти земли принадлежат Турции. Его владычицей была Онианиэль, некогда — демонесса Четвертого Дома, вызванная из Бездны и постепенно ставшая богиней. Мощные ритуалы позволили ей создать Нактирум, ставший центром ее маленьких владений.

Нактирум был загадочной диковинкой, крепостью, окруженной вечной ночью. При его создании использовались знания Неберу, и обращения света и смерти смешались в непроглядную тьму, заполнившую все проходы и комнаты тайного убежища Онианиэли. В бастионе царил ледящий холод, вытягивавший тепло из костей всех пришедших и проникавших в их сердца. Воздух был мертвым, неподвижным, словно плотная вуаль, накинутая на все проявления жизни и радости. Звуки быстро угасали, уступая место пугающему эху. Источники света просто не действовали или, если все же удавалось воспользоваться ими, свет почти не распространялся, так что никто не мог увидеть его. Нактирум быстро превратился в место молчания и неподвижности, унылое и мрачное.

В отличие от большинства мест, зараженных проклятой тьмой Неберу, - которая часто является результатом изматывающих ритуалов, - Нактирум не был смертельной ловушкой для попавших туда людей. Их физическое существование продолжалось. Они не болели, не старели и не умирали, как это обычно бывало в подобных местах. С их психическим здоровьем все обстояло намного хуже. Хотя тела их не страдали, они становились печальными и вялыми, веселье постепенно покидало их, подавляемое вечной тьмой. Слуги Онианиэли не были развращены и изувечены, как служители многих культов Привязанных. Но они были вымотаны постоянным горем и печалью.

Только сама Онианиэль знает, зачем она создала Нактирум, но многие демоны считают, что в ней все еще сохранилась любопытство, которое демонесса-Изверг демонстрировала еще во время службы в Серебряном Легионе, а также страсть к исследованиям и экспериментам. Если это правда, то Нактирум мог быть создан для того, чтобы проверить, смогут ли смертные привыкнуть к жизни, в которой будет намного меньше внешних раздражителей, чем им требуется.

Неизвестно, пал ли Нактирум. Среди падших не ходят слухи о его обнаружении и разрушении. Бастион всегда был скрыт от вражеских взоров, к тому же, он практически неуязвим. Те немногие незваные гости, которые смогли проникнуть в крепость, поведали о тьме, что словно сжимает их невидимыми руками, выдавливает,

выталкивает, вынуждает уйти. Какими бы ни были результаты экспериментов Онианиэли, о них известно только ей самой.

Путешественники, попавшие в окруженную горами долину в Турции, рассказывали о странных исчезновениях, случившихся за последние годы, о ночах, черных, как угольная падь, и о непонятной печали обреченности, лежащей на местных жителях. Едва ли понадобится много времени для того, чтобы кто-нибудь сложил два и два и решился проникнуть в давящую тьму Нактирума, надеясь выведать его тайны.

Игаантиия

Почти у всех народов существовали ритуалы призвания на помощь духов. Не важно, были ли это европейцы, взывавшие к богам из своего пантеона, или же американские аборигены, заклинавшие духов природы, - практически каждый народ обращался к высшим силам, рассчитывая на помощь.

Жители Австралии не были исключением: они поклонялись духам предков и часто обращались к ним с просьбами о наставлениях и помощи. Случилось так, что одно из племен, чье название давно позабыто, вызвало из Бездны демона Афигорита, надеясь, что он сможет защитить их. Афигорит — не самый последний из Преступников — согласился служить племени в обмен на их службу и принял имя Муку-Игаанта, Стража-в-горах.

Как и остальные аборигены Австралии, племя Муку-Игаанты было кочевым, оно постоянно перемещалось с места на место в поисках пищи и воды. Эти странствования делами Муку-Игаанту более уязвимым, чем ему хотелось бы, поэтому он решил, что отныне он будет обитать в святилище, расположенном в землях племени, и управлять своим народом оттуда.

Привязанный и его верные почитатели провели ритуал, позволивший преобразить землю под нужды демона. Под пыльными камнями юго-западных равнин появилась сложная система из пещер и тоннелей — бастион Игаантиия. Внутренние проходы и покои залили водой, а идол Муку-Игаанты был торжественно помещен в самом центре крепости.

Игаантиия могла свести с ума одной своей планировкой. Привязанный постоянно совершенствовал свое творение, до тех пор, пока бастион не превратился в невообразимый лабиринт из пересекающихся пещер и проходов, сама форма которых отвергала законы физики. Большую часть года племя Муку-Игаанты обитало во внешних помещениях бастиона, надежно защищенное ото всех опасностей, а самые доверенные слуги — те, кто получил особый дар и мог без вреда для себя перемещаться под водой, - имели право посещать внутреннее святилище. Взгляд тех, кто возвращался, становился тяжел и зловец, их восприятие менялось, и всегда менялось по-разному. Говорили, что посмотреть на запутанные внутренние коридоры крепости — это все равно, что заглянуть в разум духов. Такое любопытство меняло человека и сводило его с ума.

Распространение христианства не повлияло на Муку-Игаанту. Носители новой религии приплыли к берегам его земли слишком поздно. Причиной ослабления Муку-Игаанты стало распространение чужой культуры. На его землях поселились выходцы из далеких стран, а его народ был или обращен в рабство, или убит. По мере того, как уменьшалось племя Муку-Игаанты, его сила слабела, и в конце концов он стал практически беспомощным. Возможно, он до сих пор обитает в затопленных водой лабиринтах Игаантиии, подобно пауку в центре паутины, терпеливо составляя новые планы в ожидании очередной жертвы, которая найдет его и поклонится ему.

Океан Бурь

В демонском сообществе Океан Бурь пользуется дурной репутацией. Хотя до сих пор не удалось обнаружить никаких следов его существования, исследователи, изучившие огромное количество созданных смертными текстов, пришли к выводу, что Океан Бурь — это древний бастион, построенный одним из ужасных Привязанных.

Офиель была для своего народа богиней, одновременно пугающей и прекрасной. Падающая Ламассу, Офиель была одной из первых, кого вызвали из Бездны, и она довольно быстро установила власть над поклоняющимися ей людьми. Постепенно, под влиянием крепнувшей веры людей, она менялась, превращаясь в ужасную владычицу, которой ее себе представляли верующие. Слухи о богине распространялись по соседним территориям, ее паства увеличивалась, и со временем Офиель смогла на равных противостоять всем, кроме самых древних и могущественных Привязанных.

Находясь на вершине власти, Офиель приказала возвести бастион, достойный ее славы, который должен был символизировать ее власть над миром и защищать ее народ от всех, кроме нее. Ритуалы, необходимые для создания бастиона, в основном проводил другой, побежденный демонессой Привязанный, подчиненный ее воле.

Бастион представлял собой мощную цитадель из стекла, словно вросшую в горную гряду где-то в Европе — тексты не указывают, где именно он располагался. Издалека стены казались абсолютно прозрачными, при этом надежно скрывая от посторонних взглядов всех смертных и все вещи, находящиеся в крепости. Приближаясь к крепости, путешественник — если только он знал, куда и как надо смотреть, — мог увидеть, как постепенно стены теряют прозрачность, становятся матовыми, а затем бастион проявлялся полностью, во всем своем величии. Нежеланные гости могли подойти вплотную к бастиону и ничего не заметить до тех пор, пока его не начинали жечь страсти, заключенные в невидимые стены.

Океан Бурь выстроен из тонких прозрачных пластин стекла с легким розовым отливом. Наружные стены почти прозрачны, но по мере приближения к центру цитадели стекло становится все более темным и мутным. По стенам бегут темные прожилки, и кажется, будто стены покрыты вековой грязью, хотя при прикосновении они оказываются прохладными и совершенно чистыми. Наружные стены, в которых таятся похоть и гнев, могут до углей испепелить того несчастного, кто неосторожно прикоснется к ним. Под порывами ветра — от которого в горах почти невозможно укрыться — стены стонут, и их стоны напоминают шорох океанов, столь любимых Офиелью, грохот сталкивающихся волн и шум прибоя. Во время бурь эти звуки становятся невыносимыми.

Как и все, что исходит от Привязанных демонов, красота Океана Бурь изнутри подпорчена гнилью. Потемневшие стены отражают пороки и жестокость, и чем ближе к центру крепости, тем ярче становятся эти отражения. В некоторых текстах утверждается, что один взгляд на внутренние стены бастиона переполнял смотрящего темными желаниями. Порочность почитателей Офиели была чрезмерной даже для культов Привязанных, и обозленная Ламассу сделала все, чтобы создать своей пастве такую славу. Хотя повседневная жизнь людей, обитавших в цитадели, казалась более-менее нормальной, каждое их действие, каждая минута их существования была омрачена влиянием Офиели, которое постепенно лишало их воли и приводило в состояние апатии и безразличия.

Об Океане Бурь ходили ужасные слухи, но паломники все равно стремились к нему. Пороки Офиели включали в себя алчность и жадность, а ее почитатели некогда проявили неумное рвение, грабя других Привязанных. Никто не знает, какие чудеса таятся за стенами крепости, зато многие рады поделиться предположениями. Маловероятно, что хоть кто-то из тех, кому удалось увидеть эти сокровища, смог живым покинуть бастион.

Даже сейчас бастион защищен наложенными на него маскировочными чарами, оставаясь невидимым для всех, кто не знает, куда надо смотреть. Ритуал, в процессе которого был создан бастион, сделал его практически

неприступным. На головы нападающих не обрушится град камней, но сами ворота и шпилы башен при помощи Знаний Человечества и Желания и более темных обращений вселят в них неукротимые желания и сведут незваных гостей с ума. Для тех же, кто решится поддаться темным порывам, врата Океана Бурь гостеприимно распахнутся, приглашая пройти внутрь.



В атмосфере прибрежного городка Ашерс Мист постоянно чувствовалось напряжение, как будто кто-то привязал к сознанию его жителей фортепианную струну и время от времени дергал за нее. Люди были охвачены раздражением. Туман прокрался в доки, затем расплылся по всем улицам. Животные выли и визжали до тех пор, пока тонкий ободок месяца не скрылся за темными тучами. Все началось в полночь.

Сначала прокатилась волна самоубийств. Мэри Херрон, сидя в ванной с когтистыми ножками, нарисовала ножом кресты у себя на запястьях. Ринод Поддар прошел по боковому коридору круглосуточного бакалейного магазина и начал сгребать запечатанные флаконы с лекарствами, открывая их и давясь содержимым. Гобби Везерби, целых двенадцати лет от роду, достал из ящика стола отцовский пистолет 45 калибра и прижал холодный ствол к мягкому небу. Были и другие много других.

Затем начались убийства. К часу пополудни Вердел Потсон задушил свою престарелую мать, Эллис, сидевшую на унитазе. Харис Кларк шестнадцать раз воткнула шариковую ручку в голову и шею своего дружка-бармена. Братья Питер и Роджер Картуэллы застрелили друг друга в своем закутке, в то время как их соседи продолжали спать. Многие люди умирали неожиданно, и на их лицах застывала гримаса ужаса. В больнице отключилось электричество, а аварийные генераторы неожиданно вышли из строя. Два автомобиля съехали с трассы 909 и рухнули в темные пенные волны Тихого Океана. Еще один человек поскользнулся в луже собачьей мочи и упал, в трех местах сломав позвоночник. Его кости ломались с хрустом, напоминавшим хруст леденцов.

Два падших ангела сидели на крыше кафе «Дьюн-Дроп», а город захлестывала волна непонятных смертей. Они держались друг за друга, дрожа на холодном, пропитанном морской солью ветру. Дейтия прошептала своему возлюбленному: «Ты чувствуешь это? Что происходит?»

Радам содрогнулся: «Я чувствую, но я не знаю, что это такое», - сказал он, надеясь, что она не почувствует ложь. Ощущение было такое, словно кто-то пустил ему по позвоночнику струю жидкого азота. Азраэль, Ангел Смерти, пришел за ним. Разве не служил он Великому Герцогу в течение многих лет? Не насылал на поля битв тучи насекомых, не похищал души для своего господина? Он видел сны. Скелетообразный идол, укутанный старой тканью (или старой кожей, он не знал наверняка) покоился где-то глубоко под землей. Может быть, в канализации? Костяное изваяние окружали люди, чьи лица были покрыты свежими порезами. Женщины ударяли себя по грудям маленькими ножами и рвали на себе волосы, выкрикивая обеты мрачному идулу. Все они ели пыли и вопили от горя. А вверху, на улицах, умирали жители Ашерс Миста.

Радам снова вздрогнул. Он был опустошен. Представление закончилось, разве нет? Никогда ему не удастся вернуться на Гебеса. Он почувствовал, как его внутренности сжались в комок, когда кто-то где-то произнес его имя — ряд зорких звуков. Спасения нет, он обречен. А если Дейтия останется с ним, ей тоже придется подчиниться. Таков этот мир. Они ничего не могут сделать.... или все же....

Глава 5: ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Существуют ужасы ужасов, и это было одно из тех средоточий вселенского кошмара, которые природа приберегает лишь для немногих проклятых и несчастных.

- Заброшенный дом, Т. Ф. Лавкрафт

Привязанные к Земле — это воплощение бесконечного зла и безумия. У них нет человеческого сознания, которое позволило бы им умерить Муку, нет человеческой души, способной победить ненависть и безумие. Их примитивная, неукротимая злоба зародилась в доисторические времена, а пребывание в Бездне лишь закалило ее и придало ей форму. Несколько веков назад Короли Ужаса погрузились в сон, но разыгравшийся Вихрь и возвращение падших пробудили их. Они призвали к себе потомков тех жрецов, что служили им много лет назад, чтобы вновь черпать силу из их Веры и крови. Неумолимые, как смерть, недремлющие, как море, древние боги снова лелеют давние мечты о завоеваниях, разрушении и порабощении человечества ради перестройки всего Мироздания. И только падшие стоят у них на пути.

В этой главе приводятся советы и подсказки, которые помогут Рассказчику поставить Привязанного в центр своей хроники. Вопрос заключается в том, как лучше ввести в игру это чудовище, пришедшее из-за грани пространства и времени. Хотите ли вы сделать из него идеального противника, врага всего сущего? Если да, то станете ли вы раскрывать его или скроете под столькими слоями лжи и обмана, что ваши герои так и не поймут, чему же они противостоят? Или, возможно, герои вашей хроники сами склонны ко злу. Всем нравятся плохие парни, и ваши игроки, возможно, захотят отыграть слуг Привязанного или даже попробовать себя в роли самого Привязанного. Прочитав эту главу, вы поймете, что у вас есть прекрасная возможность создать полноценную и увлекательную хронику, посвященную темным богам.

Привязанные к Земле как противники

Привязанные — это отличные противники в любом смысле слова: они сильны, владеют древними знаниями и решительно настроены на дальнейшую реализацию своих ужасных планов. В отличие от падших, эти создания предпочитают оставаться в тени, распространяя свое влияние через сеть агентов и шпионов. Скрывшись за фасадом зловещих непонятных культов и заставив служить себе порабощенных демонов, темные боги стали самым настоящим воплощением зла, что, помимо всего прочего, позволяет подчеркнуть опасность высокой Муки для положительных персонажей. Ниже приводятся советы по созданию противников из числа Привязанных, формулировке их целей и задач, а также по смертным и сверхъестественным прислужникам, которые помогают Привязанным распространять свою власть.

Разные цели

У всех Привязанных есть одна общая задача — подчинить себе волю людей и с помощью Божьих созданий преобразовать вселенную, воплотив в реальность свои жуткие задумки. Эта цель отличает их от всех падших, как выбравшихся на Землю, так и запертых в Бездне. Но Привязанные, помимо всего прочего, еще и отдельные личности, и у них должны быть свои собственные, индивидуальные цели. Рассказчику следует уделить особое внимание созданию Привязанного персонажа, чтобы не превратить его в картонного божка, дергающего за ниточки марионеток-рабов и стремящегося уничтожить мир. Ниже приводятся примеры альтернативных или дополнительных задач, которые могут быть у противников из числа Привязанных.

Власть

Расширение рядов своих поклонников — одна из главных задач Привязанных, так же, как и приобретение власти. Многие демоны (в особенности — Привязанные) считают мир своей собственностью. Они создали этот мир; они могут преобразовывать его по своему желанию. А значит, здесь они могут играть в любые игры и ставить любые эксперименты. Эти обезьяны, которые называют себя «людьми», заполучили слишком много

власти, Привязанным такое положение вещей не нравится, поэтому они были бы совсем не против отобрать эту власть. Привязанным важна любая власть, в том числе финансовое влияние и участие в деятельности политических и религиозных институтов. Они выбирают политиков и влиятельных бизнесменов, словно карты в игре, а затем используют их в борьбе с другими Привязанными (или неудобными им человеческими организациями), тщательно продумывая стратегию и проявляя свою темную природу в войнах, терроризме, казнях и прочих деяниях, свидетельствующих о разложении государства. Для таких Привязанных люди — это забавные куклы, которых можно ломать и истязать ради собственного удовольствия, но которых вовсе не обязательно уничтожать. С их точки зрения, мир поделен между могущественными сверхъестественными существами (в основном — между ними самими), и их главная цель — урвать себе кусок побольше.

Забвение

Власть в материальном мире мало что значит для Привязанных, стремящихся уничтожить Небо. Власть имеет смысл только потому, что позволяет дойти до конца — Конца в прямом смысле этого слова. Такие Привязанные не играют в крупномасштабные игры, их мечта — разломать шахматную доску, чтобы больше не на чем было вести игру. Они не хотят переделать реальность в соответствии со своими мрачными видениями, вместо этого они намерены перемолоть мир в такую мелкую пыль, что восстановление его станет просто невозможным. Но почему? Разве уничтожение мира не приведет к уничтожению самих Привязанных? Приведет, и они об этом знают (хотя некоторые Привязанные обезумели настолько, что искренне верят, будто гибель мира не повлечет за собой их собственной гибели). Такие демоны склонны к самоубийству, мир им кажется огромной навозной кучей, заслуживающей бесславного конца. Они хотят закрыть книгу жизни Земли и ее обитателей, уничтожив Мироздание. Любая власть для них становится лишь инструментом разрушения. Привязанные, поставившие перед собой такую цель, прежде всего будут стремиться к власти над военными структурами (в том числе и над ядерным, химическим и бактериологическим оружием), хотя некоторые из них считают, что обезьяньи игрушки годятся только для обезьян. Часть демонов полагается только на собственные силы (питаемые Верой почитателей), а это значит, что они собираются потрясти сами основы мироздания, залив берега морей и океанов приливной волной, разрушив города землетрясениями, а острова залив вулканической лавой. Другие пытаются подчинить себе корпорации, которые могут стать причиной серьезных экологических катастроф (сюда входит вырубка лесов и загрязнение атмосферы ядовитыми веществами).

Личные цели

Разве Привязанным нужны только такие долгосрочные цели? Возможно. У чудовищных демонов должны быть чудовищные цели. Но, хотя у темных богов много грандиозных планов, у них вполне могут быть и более простые, приземленные желания. Мы настоятельно рекомендуем придумать для персонажей-Привязанных менее значительные, личные цели, которые будут дополнять их чудовищные устремления. Примером здесь может служить Белиал. Ему нет никакого дела до того, как себя чувствует и ведет человечество. Его единственное желание — найти Люцифера.



Может ли случиться так, что Привязанный станет стремиться к столь низменным целям, как получение удовольствия? Да. Этот безумный бог может постоянно переходить из тела в тело, заражая всех, до кого

дотянется, нездоровой похотью, уничтожая людей на пике сексуального наслаждения, сочетая убийство и экстаз, насилюя тех, кому не повезло столкнуться с захваченным демоном телом. К тому же Привязанный со временем будет становиться все безумней и безумней. Их цели, некогда тщательно продуманные и отчетливые, постепенно могут превратиться в сверхценные идеи. Например, демонесса может решить, что она — карающая богиня, чья задача — стереть человечество с лица Земли. Другой Привязанный может искренне поверить, что ему нужно просверлить дыру к центру Земли, чтобы «выпустить из Бездны остальных демонов», при этом демон прекрасно знает, что Бездна — это не простое физическое место, до которого можно добраться. У некоторых из старших Привязанных цели могут быть настолько чуждыми и непостижимыми, что их достижение не принесет демонам никакой пользы. Тем не менее, демоны не отказываются от них.

При проработке целей Привязанных надо помнить о том, что цели должны соответствовать природе персонажа. Привязанный может стремиться к обретению временной власти, но вам нужно сформулировать, для чего ему нужна эта власть. Если ли у него другие цели? Что-нибудь более сложное, чем старое доброе завоевание мира?

Мечь

Как и все остальные демоны, за время заключения в Бездне Привязанные пропитались ненавистью. Но, в отличие от недавно вырвавшихся на свободу демонов, Привязанные никогда не имели возможности приглушить Муку, и их ненависть со временем пустила глубокие корни. Многие Привязанные использовали это время, чтобы направить свою ненависть на отдельные объекты и разработать хитроумные планы, призванные утолить жажду мести. Рассказчик должен определить, кому или чему хочет отомстить Привязанный. Большинство считают своим персональным врагом Люцифера, так как верят, что Денница покинул своих товарищей в час нужды. Объектом мести может быть и Создатель, по воле которого демоны были заключены в Аду. И, само собой, одной из их жертв стало человечество. А кто еще? Привязанный может затаить злобу на другого Привязанного или падшего за настоящее или мнимое предательство во время войны. Он может стремиться отомстить целому Дому или группировке. Может случиться даже так, что безумный бог ополчится на отдельно взятого человека, организацию смертных, религию или нацию. Решите, кому хочет отомстить Привязанный, затем опишите, как именно демон собирается мстить.

Безумие

Привязанные навсегда лишились разума. Их сознание — это мешанина из идущих вразнобой процессов, поддерживаемых за счет невероятной сверхъестественной силы. Некоторые Привязанные зашли так далеко, что уже не способны ни на одно разумное действие. Они не могут логически осмыслить понятия власти или мести, и их единственная очевидная цель — заразить весь мир своим безумием. Эти демоны верят, что для того, чтобы они смогли вновь обрести разум, весь мир должен сойти с ума. Они холят и лелеют слабость разума, доводя ее до невероятных масштабов, а затем через своих помешанных почитателей сеют вокруг себя хаос. Эти полубоги, наверное, самые опасные, так как их действия невозможно предугадать, а их побуждения и мотивы кажутся совершенно чуждыми и непонятными. Их образ действия может меняться с невероятной скоростью. Они могут потопить круизный лайнер, а в следующее мгновение — отдать своим последователям приказ перебить всех младенцев в указанном городе. Зачем им это нужно? Зачем они посылают своих беспокойных рабов устраивать беспорядки на улицах? Зачем они постоянно вызывают к жизни серийных убийц, насильников и растлителей? Есть ли у этих действий какая-нибудь иная причина, кроме желания заразить собственным безумием весь род людской? К сожалению, ответ будет «нет». Их цель — распространить сумасшествие, которое одновременно является их главным орудием.

Руки Привязанных

После того, как вы выбрали силы и способности, которыми обладает персонаж-Привязанный (см. Главу 3), и определили его цели и задачи, вам нужно решить, как именно Король Ужаса будет реализовывать свои планы. Одна из ключевых особенностей привязанных — это их стремление действовать исподтишка, укрывшись в тени. Привязанные демоны не могут напрямую контролировать человеческие организации (и далеко не всегда они сохраняют достаточно здравого смысла для понимания этих организаций), поэтому они нуждаются в посредниках из числа людей или захваченных падших. Короли Ужаса могут переманить на свою сторону или поработить одного из сотрудников нужной организации или же могут поручить своим слугам проникнуть в ряды организации и занять там ключевые должности. Ниже описываются те сферы деятельности, через которые Привязанные могут управлять обществом смертных ради достижения своих ужасных целей.

Средства массовой информации

Массовые СМИ воздействуют на людей. Они говорят нам, как думать, что носить, как действовать и реагировать. От нас не требуется делать все, что указывают нам СМИ, но если все вокруг следуют их советам, то почему мы должны оставаться в стороне? Хотя нельзя сказать, что человечество стало послушной игрушкой в руках информационных агентств, в Мире Тьмы СМИ имеют огромное влияние на мнения и вкусы людей. В современном мире они играют роль пророков, и Привязанные были бы полными глупцами, если бы не обратили внимания на такое мощное оружие.

Древним демонам нужна вера. СМИ прекрасно способствуют как зарождению, так и разрушению веры. Привязанным не нравятся мировые религии, так как проповедуемая ими вера кажется практически несокрушимой. Но тщательно продуманные манипуляции через СМИ способны поколебать и эти твердыни. Если CNN постоянно рассказывает об «исламских террористах» или «христианских фундаменталистах», люди постепенно начинают разочаровываться в собственном мировоззрении. Это разочарование позволяет Привязанным заронить в души людей новую веру. Хуже того, СМИ могут сделать так, что люди утратят веру в самих себя. Невозможно надломить дух человечества, воздействуя только на отдельных его представителей, но СМИ позволяют укутывать мир покрывалом отрицательной пропаганды, разрушающей веру людей в самих себя.

Разумеется, Привязанные не могут напрямую управлять СМИ, но у них могут быть слуги или поклонники, работающие в информагентствах (в этом случае у демонов может не быть контроля над СМИ, зато их слуги могут стать «кротами», во время принимающими нужные решения). Они могут не пропускать в печать истории с хорошим концом, зато множить рассказы об ужасах и терроре. Голосами своих пешек Привязанные говорят нам, что мы заросли жиром и нам надо худеть. Реклама по радио упрекает нас в низкой половой активности и предлагает способы, позволяющие «сделать больше, продержаться дольше». Статьи в журналах постоянно напоминают нам, насколько мы непохожи на знаменитостей и моделей. Все эти щелчки и плевки в наш коллективный образ делают людей восприимчивыми к глупым практикам типа «сделай-себя-сам» или отвратительным религиозным практикам, которые на самом деле могут проповедоваться культами Привязанных. По мере того, как слабеет дух, люди все охотней поддаются жажде насилия, похоти и прочим порокам.

Правительство

Привязанные могут влиять на правительство страны одним из двух способов — пассивно и активно. Первый из них требует наличия среди членов правительства нескольких слуг или почитателей. Такой подход не позволяет добиться полного контроля над правительственными органами страны, зато дает Привязанному возможность в случае необходимости повлиять на ситуацию. Часто этот подход используется тогда, когда надо оказать влияние на правительства крупных стран (США, Китай, страны Европы). В странах третьего мира Привязанные могут действовать более решительно, подчинив себе все правительство. Это не значит, что каждый солдат или чиновник в такой стране по ночам вырезает у себя на теле магические руны, как

истинный раб Привязанного. При таком подходе многие члены правительства становятся пешками темных богов. В этих странах вступление в должность означает присоединение к «команде». А присоединение к команде означает обещание верности тому безумному демону, который поддерживает режим.

Зачем Привязанным нужна власть над правительствами. Прежде всего, во многих странах, где свобода всячески ограничивается, правительство определяет официальную религию для населения. Религия означает Веру, а Вера означает силу. Правительства, находящиеся под влиянием Привязанных, редко заявляют что-то вроде «Вы должны поклоняться Молоху Ужасному, иначе вас казнят», но они могут подавлять часть религий, не трогая другие, более радикальные (в том числе и те, которые передают Веру Привязанным). Персонажи, попав в такие страны, могут увидеть странные знаки, вырезанные на дверях, или амулеты, носимые под рубахами. На вопрос об этих символах люди только пожмут плечами и спишут все на суеверия или поклонение «старому богу нашего племени». Как бы то ни было, вся Вера от такого поклонения поступает к безумному демону.

Управление правительством таит в себе еще одну возможность. Правительство не всегда может напрямую воздействовать на Большой Бизнес, но оно все же может при необходимости собрать воедино множество людей и заставить их выполнять свои приказы — а в случае с демонами приказы могут быть очень жестокими. Хотя страны, свободные от влияния старых богов, не застрахованы от жестокостей, те государства, за режимами которых стоят демоны, проявляют явную склонность к насилию. В передачах новостей сообщается о казнях на улицах, насильники избегают наказания (или даже поощряются), на ничего не подозревающих селянах проводятся жестокие биологические и химические опыты. И эта власть вовсе не обязательно остается в пределах страны. Любая страна может влиять на мир в целом через партизанскую войну, террористические атаки, военные действия, подкупы или торговые эмбарго — все то, что позволяет Привязанным укрепить свою власть и распространить влияние. Многие из таких правительств превратились в очаги заразы, постепенно разлагающей мировую душу на радость Привязанным.

Корпорации

Иногда корпорации называют правительством будущего мира. Зачем уважать правительство, если именно корпорации одевают нас, кормят нас и следят за нашим здоровьем? Пока что мир не готов к таким переменам, но все же никто не станет отрицать, что Большой Бизнес влияет на все происходящие события. Корпорации предоставляют ресурсы и рабочие места целым странам. Они влияют на политику как у себя в государстве, так и за границей. Их генеральные директора и аналитики общаются с крупнейшими политиками, в том числе и с президентом Соединенных штатов. Все слышали об оружейном лобби? Табачном лобби? Эти корпорации финансируют правительственные фонды, а значит, и обеспечивают некоторое «политическое руководство» в тех ситуациях, из которых они могут извлечь выгоду. Крупные компании принадлежат еще более крупным объединениям, а на самом вершине пирамиды расположились промышленные конгломераты, владеющие всем и вся. Такая компания, как Microsoft, располагает большим количеством ресурсов, чем многие и многие страны. Разве станут Привязанные держаться в стороне от такого источника власти? Разумеется, нет.

Корпоративная культура словно нарочно создана для того, чтобы стать объектом манипуляций Привязанных. Изобретательность людей придала корпорациям их современный вид, но тут вмешались Привязанные, и теперь ключевые посты в организациях занимают их пешки. Люди далеко не всегда бывают добродетельны, но у Привязанных имеется определенная склонность к незаконным действиям и сделкам. Корпорации открывают «потогонки» в Южной Азии, где дети трудятся почти весь день напролет, получая лишь жалкие пенни и скудную еду. Табачные компании прекрасно осознают, что они производят товар, который вызывает привыкание практически у любой возрастной группы и часто является причиной рака легких. Финансовые корпорации грабят собственных вкладчиков, одновременно загрязняя окружающую среду нефтью, пестицидами и отходами фармакологического производства. Большой Бизнес стал для Привязанных прекрасным оружием, позволяющим разрушать и уничтожать мир.

Но корпорации могут использоваться не только для активного разрушения — они также позволяют привлекать на службу новых людей. В некоторых компаниях для того, чтобы подняться по служебной лестнице, нужно на одном из этапов приложиться к груди адского чудовища. Человек хочет получить

руководящую должность? Для этого ему нужно прийти на встречу со своим непосредственным начальником, где он постепенно, из намеков и недомолвок, узнает, как далеко зашла болезнь. До самых последних своих дней в компании, которые он проведет в должности финансового директора, человек будет упорно поклоняться демону. Так было образовано немало сект-корпораций. За карьерный рост порою приходится расплачиваться душой.

Религии и секты

Любая религия немислима без веры, а значит, является потенциальным источником энергии для демонов. Привязанные знают это и используют религии в своих целях. Они имеют дело с двумя разновидностями религий и, соответственно, используют два различных подхода. Первый тип — это «крупные» религии, такие, как христианство, ислам, иудаизм, индуизм и т. п. Второй тип — это всевозможные секты и ответвления, такие, как Аум Синрикё в Японии или разлиты в США и Европе.

Привязанным не удалось подчинить свое власти три мировые религии. Демоны думали, что им удалось добиться желаемого, но в тот же момент добыча ускользнула от них. Но не стоит думать, что дело совсем безнадежно. Сама религия может быть идеальной, но ее институты так же подвержены коррупции и разложению, как правительства и бизнес. Католическая церковь противится контролю над рождаемостью в странах третьего мира, несмотря на все усиливающийся голод, нехватку воды и эпидемии (или, того хуже, оказывается втянутой в скандал вокруг сексуальных домогательств). Некоторые «миролюбивые» буддисты взрывают фабрики и монастыри в Юго-восточной Азии. Исламские террористы загружают фургоны взрывчаткой и въезжают на них в витрины магазинов. Сами религии не подвержены разложению, чего нельзя сказать об их приверженцах. И кое-кто из этих приверженцев многим обязан Привязанным. Такие прислужники демонов становятся своего рода «посредниками», которые способствуют отходу религий от путей добра и морали в сторону разложения и деградации.

Такой подход позволяет распространять недоверие в отношении всех крупных конфессий. Когда террорист-мусульманин казнит журналиста в прямом эфире, весь мир начинает с подозрением относиться ко всем мусульманам. Когда выясняется, что католический кардинал покрывал нескольких священников-растлителей, страдает католическая религия в целом. И причиной тому являются Привязанные демоны.

На другом конце шкалы находятся различные секты и культы. Некоторые из них существовали прежде, и Привязанным нужно было лишь внедрить туда своих агентов, другие же были созданы с одной единственной целью — обеспечить Привязанных поклонением. Существующие культы и до прихода демонов исповедовали довольно радикальные идеи, как, например, индийские секты, поклонявшиеся богам смерти и разрушения, японские секты конца света или объединения самоубийц (в качестве примера можно назвать Джонстаун или Врата Рая). Члены этих сект уже живут на грани социальных норм, поэтому обычно они легко воспринимают идеалы Привязанных. Но некоторым Привязанным приходится создавать культ, иногда копируя уже существующим сектам, иногда — придумывая что-то совершенно новое. Такие культы часто действуют под прикрытиями. Некоторые из них могут прямо заявлять о своих целях и предлагать «невероятную силу» тем, кто придет и поклонится древнему богу, обычно принимающему имя какого-нибудь мифологического персонажа. Члены этих культов могут воображать себя частью одного из новоявленных языческих движений, но на самом деле они всего лишь возлагают свою Веру на алтарь Привязанных. Другие культы могут пропагандировать не столь древние традиции и методики. Представьте себе, например, курсы самопознания, которые предлагают заняться самосовершенствованием через медитацию. Медитация начинается с самых простых заданий (Очисти свой разум), но со временем людей призывают поддаться злоецим, темным образам (Открой свое сердце тем ужасным желаниям, которые преследуют тебя, позволь им войти в твой разум, ибо только так ты сможешь освободиться от них). Курсы внезапно заканчиваются, и те, кто посещал их достаточно долго, могут внезапно обнаружить, что они оказались во власти темных желаний, которые они должны были «высвободить». Так делается первый шаг к порабощению. Основная разница между такими сектами и прочими объединениями, пропагандирующими язычество, самопознание или Нью-Эйдж, заключается в том, что их единственная цель — организация поклонения безумным богам. Объединения, не подчиненные Привязанным, практически безвредны. Они способствуют истинному духовному росту и не позволяют разложению коснуться себя.

Косвенное влияние

Привязанным ни к чему постоянно демонстрировать свое присутствие. На самом деле многие из них считают, что действие само по себе является свидетельством их существования — в особенности в тех случаях, когда действие не направлено на заполнение Верой их гробниц. Если им требуется убрать с дороги препятствие, наказать отступника или начать процесс разрушения, они не считают нужным отметить данное действие своим, скажем так, автографом. Но, вне зависимости от их намерений, любое действие Привязанного несет на себе его отпечаток, может быть, не слишком заметный. Демон может обрушить приливную волну на прибрежный городок или приказать своим фанатичным приверженцам уничтожить старшего жреца другого Привязанного в масштабном террористическом акте. Он может действовать и менее явно, проявляя себя в отдельных убийствах, самоубийствах, растлениях и изнасилованиях. Так он поступает не потому, что желает привлечь на свою сторону новых последователей, но затем, чтобы что-то сделать. Смогут ли ваши персонажи обнаружить присутствие Привязанного? Сумеют ли они раскрыть имя и намерения обезумевшего демона? Как сказано в основной книге правил, падшие могут обнаружить сверхъестественные изменения, произошедшие с местом или даже с человеком. Затем они смогут обнаружить улики, указывающие на причину изменений, а возможно, даже на тех, кто стоит за ними, и их мотивы. Для обнаружения Привязанного выполняется бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 8). Следуйте рекомендациям, приведенным в книге правил. Четыре или пять успешных баллов позволят демону определить Божественное Имя Привязанного. При желании можно именно таким образом указать вашим персонажам на присутствие древних богов, стоящих за якобы случайными событиями.

Прямое общение

Прямой контакт с Привязанными случается крайне редко. Для достижения результата им не нужно действовать напрямую. Они знают тысячу и один способ добиться желаемого, и ни один из этих способов не подразумевает их прямого участия в событиях. К тому же, с точки зрения персонажей игры, прямой контакт с Привязанными может закончиться смертью, угасанием или постоянным психическим расстройством. Столкновение с одним из этих древних богов очень опасно, и не стоит относиться к нему легкомысленно. Но порою Привязанный может проявить повышенный интерес к ситуации. Почему? Прежде всего, они могут считать, что, если они хотят, чтобы что-то было сделано хорошо, надо сделать это самому. Лучшей иллюстрацией этого принципа может служить Великий Герцог Белиал. Так как реликварий Великого Зверя относительно мал (а следовательно, его легко переносить), этот Привязанный часто лично отправляется в те места, где нужно что-то сделать. Цели Белиала просты и понятны, поэтому он не испытывает никаких проблем, переходя из тела в тело, чтобы наблюдать за ситуацией или влиять на нее. Некоторые Привязанные идут на прямой контакт в тех случаях, когда им нужно привлечь на свою сторону особенно могущественного (или просто важного) падшего или смертного. Личное появление производит нужное впечатление и позволяет добиться заключения выгодного союза. В целях развития истории вы можете наделить Привязанного внешностью или голосом, которые невозможно будет передать «через вторые руки». Помните, что в том случае, если ваши персонажи стремятся к открытому конфликту с Привязанным, вам все же следует удерживать их от прямого столкновения (по крайней мере, позвольте Привязанному поиграть с ними, но не оставляйте их умирать от ран в темном переулке).

Прислужники Привязанных

Как уже говорилось, у Привязанных много слуг. Можно выделить три группы помощников Привязанных: поклонники, слуги и демонические прислужники.

Основу паствы Привязанных составляют поклонники, или верующие. Большинство из них — обычные смертные, следующие определенным правилам (молящиеся, выполняющие ритуалы или иные обряды) и не получающие за это ничего, что превосходило бы обычную награду человека, возносящего молитвы богу. Очень редко верующий понимает или осознает, что именно стоит за его поклонением. Некоторые знают, что они

возносят хвалы существу более могучему, чем они сами, другим это не интересно, но мало кто из них догадывается, что сумасшедший бог, питающийся их Верой, - это не игра фантазии.

Кто обычно пополняет ряды поклонников? Любой может быть вовлечен в секту, но молодежь особенно склонна к нарушению социальных норм, опровержению системы и почитанию темных богов — и все это ради того, чтобы позлить маму, отца и классного руководителя. Но молодые люди — не единственная цель. Уязвимы все, в чьей душе таится пустота. Униженные, лишенные гражданских прав, подсевшие на наркотики, впавшие в депрессию люди могут стать поклонниками демона, так как они ищут хоть что-то, что могло бы заполнить дыры в их самоощущении. Как именно они приходят в секты? Существует много путей. Героиновый наркоман можно привести на «консультации» (возможно, даже организованные государственными служащими), где ему помогут избавиться от зависимости, но лишь затем, чтобы подсунуть новый наркотик — на этот раз в форме поклонения. Иногда на стендах в школах и колледжах появляются распечатки, после прочтения которых любопытные и стремящиеся к экспериментам подростки начинают поклоняться демону, порою переходя к весьма сомнительным практикам вроде нанесения шрамов, ритуального употребления наркотиков или сексуальных оргий. Для остальных людей существует реклама, книги по самосовершенствованию или просто «та странная церковь на углу», которые привлекают будущих поклонников, как огонек свечи манит бабочек. Помните, что поклонникам не нужны дары свыше. Они способны разглядеть «благоволение» своего бога во всем: в высокой оценке, удачном рабочем дне или 10-долларовой купюре, найденной на тротуаре.

Некоторые люди, начав поклоняться демону, превращаются или в его слуг, или в сектантов. Сектанты — это особая разновидность верующих, у которых все эмоции усилены раз в десять. Они лучше понимают природу своего поклонения, порою они даже осознают, что служат какому-то реально существующему божеству или демону. Они не ждут наград и до мельчайших деталей соблюдают все правила ритуалов и церемоний. Их, пожалуй, можно назвать фундаменталистами. Их тела могут быть покрыты шрамами, а головы полностью обриты. Свою преданность культу они подчеркивают ношением определенного рода одежды (мантий или нарукавных повязок) или украшений (ожерелий, колец, пирсинга). Часто они бросают работу и становятся суровыми аскетами или развратными гедонистами (это зависит от Привязанного) ради того, чтобы ублажить своего жестокого бога. Сектантов зачастую используют в качестве пушечного мяса. Так как они полностью посвятили свои жизни «делу», у них мало что осталось, кроме их веры, поэтому мученичество во славу темного божества для них вполне понятно и желанно.

Слуги, как правило, выбираются из рядов наиболее преданных поклонников, и лишь в редких случаях демон привлекает человека «со стороны» (например, одаренные студенты могут быстро пройти путь от поклонника до слуги, если только будут демонстрировать одновременно неслабый интеллект и рвение). Превращение смертного в слугу — не самый простой процесс. Слуги выбираются для разных целей — примерно как инструменты, - поэтому приходится учитывать их обаяние, силу, рвение и готовность к самопожертвованию. Сами слуги не могут выбирать, какой именно дар они получают от своего господина, - им лишь предлагается сила в обмен на вечную службу. Они могут согласиться, в результате чего повысится значение их Атрибутов и Способностей, а также появятся новые, сверхъестественные способности, ставшие возможными благодаря установившейся связи. Они могут отказаться, и тогда их или силой вынудят принять дары демона, или же просто убьют. Ритуал повиновения, проводимый для скрепления сделки, часто требует от слуги совершения деяний, которые навеки запятнают его душу. От него могут потребовать убить или изнасиловать любимого человека или вовлечь в деятельность, которая в прошлой жизни казалась ему отвратительной. После того, как проверка будет пройдена, слуга как бы возвышается над остальными людьми. Ему даже могут дать новое имя, знаменующее очередную веху его жизни.

Персонажи, столкнувшиеся со слугами Привязанных, довольно скоро понимают, что перед ними — не простые люди. Эти смертные и до заключения договора и поступления на вечную службу отличались большими способностями. В результате сделки они стали еще одаренней и получили новые способности, что сделало их весьма опасными.

И, наконец, стоит упомянуть о демонических прислужниках, тех падших, которые были обманом или силой привлечены на службу Привязанному. Многие Привязанные считают этих адских слуг весьма ценным ресурсом, их часто прибегают для особо важных или щекотливых заданий. Некоторые демоны добровольно переходят на сторону Привязанных, заключая договор с древним богом ради получения силы (или информации), но у

большинства просто не было выбора. Агенты Привязанных могут раскрыть Истинное Имя демона и подчинить его как на физическом, так и на энергетическом уровне, стремясь ослабить падшего. Истинное Имя прибегается для окончательного порабощения, во время которого демон проходит через ужасный ритуал. Демонические прислужники часто превращаются в падших с высокой Мукой, большими способностями и знаниями и, вполне возможно, несколькими психозами. Все это делает их опасными и непредсказуемыми врагами.

Древнее жречество

Во время многовекового бодрствования Привязанные создали множество культов в разных уголках планеты (см. Главу 1). Обычно во главе сект стояли жрецы-раскольники, монахи или волшебники. Некоторым из них удалось выжить даже во времена католической инквизиции, когда по всей Европе на кострах горели язычники и еретики. Когда Привязанные начали погружаться в неодолимый сон, они заключили сделки со своими верными жрецами. Согласно условиям этих сделок, если Привязанным когда-нибудь суждено будет проснуться, они призовут к себе потомков своих давних слуг, и те придет, связанные узами крови и духа.

Сейчас Привязанные очнулись, и многие из их слуг и сектантов, сами того не подозревая, ведут род от жрецов древних времен. Хотя некоторым культам удалось поддерживать существование даже после того, как демоны впали в дрему, большая часть сект или распалась, или была уничтожена. Но сейчас жречество возрождается, повинувшись зову безумных богов. Персонажи игры могут столкнуться с потомками жрецов, поэтому Рассказчик должен решить, как именно эти люди могут повлиять на ход хроники. Возможно, новоявленные жрецы тяготятся служением и являются потенциальными союзниками? Или же они прекрасно себя чувствуют, дав наконец выход пороку, давно таившемуся в их крови?

Счастье в рабстве

Но каким же образом слуги воздействуют на мир? Привязанные по-разному используют своих прислужников. Некоторые из них редко прибегают к помощи слуг, доверяя свои дела лишь нескольким избранным. Объясняется такое поведение в основном неспособностью Привязанных доверять хоть кому-нибудь (зачем полагаться на толпу ненадежных работяг, если можно рассчитывать на нескольких опытных солдат, способных выполнить практически любое задание?). Но правило, как обычно, работает в обе стороны. Хотя Привязанные не склонны доверять окружающим, они также одержимы комплексом бога, который вынуждает их переоценивать верность и преданность своих слуг. Привязанные считают себя истинными богами, пусть и уязвимыми, и могут окружать себя толпами слуг, так как их безумие нашептывает им, что никто из людей не решится бросить вызов демону-богу. По этой причине они могут «ослабить узду» и почти утратить контроль над огромной армией буйных приверженцев.

Не так уж важно, сколько у Привязанного слуг. Намного важнее то, для чего он их использует. В мире существует огромное количество инструментов с самыми разными функциями, и точно также каждый слуга может выполнять строго определенный список заданий, полученных от демона. Самая очевидная и понятная выгода от слуг — поклонение. Никто не обещал им легкой работы, поэтому каждый слуга обязан проявлять почитание по отношению к невидимому богу. Но у слуг есть и другие обязанности, поэтому вам придется определить, чем же именно занимаются подчиненные Привязанного демона. Демон использует их только в бою? Это солдаты, обученные убивать? Это охранники реликвария, бдительно следящие за тем, чтобы никто не посмел нанести вред зловещему идолу, в котором обитает божество? Или же они выполняют более сложные задания?

Привязанный может сделать из своих слуг соглядатаев, разыскивающих недавно вернувшихся в мир демонов, которых при определенных обстоятельствах можно будет «обратить». В то же время другие слуги и адские прислужники могут переманивать на службу Привязанному падших или представителей родов, некогда поклонявшихся демону. Важно помнить, что в тех случаях, когда Привязанный хочет что-то сделать, он вынужден обращаться к своим слугам. Он хочет развязать войну в Юго-восточной Азии? Демон может привлечь к себе крупного торговца наркотиками из Бирмы, убедить его собрать армию, а затем вынудить заключить договор в обмен на биологическое оружие или другие средства массового уничтожения. При этом

демон, скорее всего, позаботится о том, чтобы армия вовлекала новых людей в служение ему, тем самым создавая порочный круг. Демон нанесет удар тогда, когда наступит нужное время и все фигуры окажутся на доске, он заставит всех своих подданных выполнять отведенные им роли, надеясь приблизить окончательное уничтожение мира и порабощение всего человечества.

Одна из отличительных особенностей слуг Привязанного — их умение проникать повсюду. Они могут оказаться где угодно, их число с каждым днем увеличивается (хотя бы потому, что все новые и новые Привязанные пробуждаются от векового сна). Стоит приложить немного усилий — и слуги демонов будут везде. Так что же делать? Оставлять повсюду улики и намеки, но не давать прямых подсказок. Попав в чей-нибудь дом, персонажи могут увидеть смутно знакомый им древний знак, начертанный на блокноте с телефонными номерами. По всему городу могут быть расклеены объявления о новых «семинарах по самосовершенствованию», обещающих помочь в снижении веса, но на каждом таком объявлении красуется знак давно позабытого демона. В баре или ночном клубе к персонажам может подойти какой-нибудь незнакомец и начать проповедовать о путях Дагона или другого Привязанного — а через мгновение этот незнакомец обольет себя бензином и поднесет горящую спичку к одежде. Рабы демонов могут оказаться кем угодно и где угодно. Если Привязанный заинтересуется одним из персонажей, этот персонаж никогда не будет чувствовать себя в безопасности, постоянно опасаясь новых неожиданных встреч. Количество слуг у Привязанных практически неограниченно (хотя слишком жестокое обращение с ними может привести к снижению их значения Веры, а следовательно, и их силы), поэтому Рассказчик может вводить их в историю любым удобным для него образом.

Последнее замечание по рабам: при создании образов слуг Привязанных вы можете чувствовать себя совершенно свободно. Иными словами, вам не обязательно создавать привычных людей-сектантов или злобных демонов. Например, почему бы не наделить Пожирателями слугами-волками или дикими собаками? Вороны и крысы могут быть шпионами. А какие слуги могут быть у Осквернителя? Проститутки и наркоманы? А у Привязанного Изверга? У него могут быть слуги — ученые, священники или преподаватели? Не обязательно создавать одноразовых марионеток, выполняющих роль типовых злодеев. Такие персонажи тоже полезны, они позволяют показать власть Привязанного, но было бы неплохо создать и полноценных персонажей-слуг. Наделите их личностью. Дайте им имена, придумайте историю их жизни. Это сделает еще более напряженным тот момент, когда ваши персонажи-демоны поймут всю мерзость поклонения, в которое вовлечены сектанты. Слуги несут на себе отпечаток своих господ, поэтому персонажи, глядя на них, могут понять, с чем им предстоит столкнуться в дальнейшем.

Наследие и Высокое положение

Как эти два Дополнения, Наследие и Высокое положение, вписываются в мир Привязанных?

С Наследием все просто. Чем выше значение Наследия, тем больше вероятность того, что падший помнит, что собой представлял Привязанный до Бездны и во время заключения. Чтобы вспомнить Привязанного (в том числе и его Божественное Имя), нужно выполнить бросок на Интеллект + Наследие (сложность 8). Рассказчик сам, основываясь на результатах броска, определяет, какой объем информации можно сообщить игрокам. Очень важную информацию можно будет вспомнить только при получении трех или четырех успешных бросков.

С Высоким положением возникает обратная ситуация. Чем выше значение этого Дополнения, тем больше вероятность того, что Привязанный вспомнит данного персонажа. Высокое положение определяет, насколько высокое положение в адской иерархии занимает персонаж, и, хотя у высокопоставленных демонов больше власти, они одновременно, подобно маяку, привлекают внимание других падших. Помните, что персонаж по значению Высокого положения в 4 или 5 баллов практически наверняка внесен в список потенциальных «сотрудников» того или иного Привязанного. Весь вопрос заключается в том, когда до него дойдет очередь.

Противостояние с безумными богами

Разве может персонаж хроники противостоять Привязанным? С первого взгляда кажется, что нет. В конце концов это очень сильные демоны, бессмертные и практически неуязвимые. Их действия почти невозможно предвидеть, но даже если и получится предсказать их следующий шаг, как сможет одиночка — падший или человек — встать на пути этих гигантов? Разве персонажи не разлетятся в стороны под ударом, как костяшки домино? Но не следует забывать, что бунтарство — это часть природы демонов. Падшие помнят, что некогда они восстали против Святейшего Творца, подняв дерзкий мятеж. После этого неповиновение приказам Привязанных кажется вполне естественным. К тому же борьба с Привязанными не предполагает череды открытых сражений. Ее нельзя выиграть или проиграть за одну игровую сессию. Персонажи вступают в бой, не собираясь тут же, одним ударом, физически уничтожить Привязанного и его пешек. Противостояние с Привязанным не требует одной только силы. Это война, но война тайная, скрытая. Многие поставлено на карту, бои идут по нескольким фронтам, противники используют самые разнообразные ловушки, часть из которых описана ниже.

Вера

Вера для падших подобна пище для человека. Именно ее они так жаждут, без нее они бессильны. Она необходима всем, от самого слабого демона Преисподней до могущественного герцога, как человеку необходим воздух, вода или кровь. Как и любой другой ресурс, Веру можно украсть, уничтожить или купить. Во время войны можно ослабить противника, отправив еду, перекрыв доступ к воде или украв деньги, идущие на выплаты солдатам. То же самое можно сделать и с Привязанными. Их самый ценный ресурс — Вера. Лишите Привязанного одного из источников Веры, и вам удастся одержать над демоном пусть маленькую, но победу. Но как именно можно лишить Привязанного Веры?

Если Привязанному перестанут поклоняться, его оружие и защита ослабеют. Но лишить его поклонения сложно, так как прислужники демона обычно весьма сильно привязаны к своему темному господину. И все же это возможно. Мудрые падшие станут действовать через низшие ряды поклонников Привязанного, так как многие из этих «верующих» не поклоняются напрямую древнему демону. Они служат источниками Веры, но не настолько преданы божеству, чтобы стать пешками в его игре. Примеров подобных верующих можно привести множество. Так, человек может купить книгу Нью-Эйдж, где говорится, что в процессе самосовершенствования нужно молиться некоему внутреннему богу. Затем человек покупает остальные книги из этой серии, молитвы постепенно переходят в ритуалы, возможно, в попытках «увидеть свет» человек начинает принимать наркотики или заниматься самоуничтожением. На начальных этапах, пока еще человек не полностью отдался поклонению Привязанному, его легко можно увести с выбранного пути. Умные падшие могут выискивать таких людей и направлять их Веру на себя, тем самым ворую ее у Привязанных. Демон пожжет явиться такому человеку, раскрыть себя, стать объектом его поклонения и использовать его в своих собственных целях. Разумеется, для этого требуется время и силы, к тому же демон действует в одиночку, а у его противника — легион слуг. Но все же такой «переворот» возможен, а результатом его становится уменьшение притока Веры у Привязанного. Кроме того, Вера не растрачивается впустую. Падший может направить ее на себя, а потом, вполне возможно, использовать ее в бою с Привязанным, у которого она и была первоначально украдена.

Можно также уничтожить источник Веры напрямую, через физическое устранение. В каждом верующем теплится огонек Веры, питающей силу Привязанных. Стоит уничтожить лампаду (иными словами, самого верующего), и приток Веры к старому богу пусть не на много, но уменьшится. Чтобы украсть Веру, приходится один на один взаимодействовать с ее источником, это довольно медленный процесс, зато во время одного-единственного нападения можно уничтожить нескольких сектантов или рабов. К недостаткам такого способа можно отнести то, что при уничтожении человека исчезает и Вера, которую он вырабатывал, поэтому падший не сможет претендовать на нее. Тем не менее, решать задачу можно и этим способом, спланировав масштабные, сокрушительные удары. Если персонажи обнаружили, что на чердаке местной психиатрической лечебницы расположен храм, в котором поклоняются Привязанному демону, они могут организовать нападение, в ходе которого будут уничтожены сектанты или все здание целиком. Таким образом они одним камнем убьют нескольких птиц. Если персонажи увидят, что группка слуг пытается похитить

древнюю реликвию из музея, они могут напрямую напасть на этих слуг. Устранение слуг лишит Привязанного нескольких источников Веры.

Но существует и такой способ устранения источников Веры, который не предполагает физического воздействия. Он более сложен и трудоемок, но если у персонажей хватит сообразительности докопаться до корня проблемы, они смогут одним движением пресечь множество мистических связей. Для этого требуется лишить человека объекта веры. Если демон сможет показать потенциальным сектантам, что их «бог» всего лишь мелкий дух (а то и вовсе не существует), поток Веры остановится, так как люди перестанут верить в своего божественного хозяина (на основе этого конфликта можно создать целую историю).

Например, ваши персонажи обнаружили, что группа служащих одной из компаний регулярно поклоняется Привязанному (возможно, они проводят ночные ритуалы, жертвуют кровь или в их квартирах стоят алтари) в обмен на богатство и карьерный рост. Персонажи могут разрушить веру этих людей, показав им, что, несмотря на все их служение, они так и не получили желаемого. Как? Можно украсть все деньги с их счетов. Сжечь их особняки. Организовать слияние компаний. Так или иначе, персонажи должны дать понять этим мужчинам и женщинам, что все их жертвы бесполезны. Не важно, сколько горячих молитв возносят они Привязанному, они все равно могут потерять все то, что считают плодом сделки с демоном. И тогда эти служащие перестанут поклоняться Привязанному. Они перестанут молиться, жертвовать кровь и энергию. Поток Веры от них остановится.

ЗАЩИТНАЯ ТАКТИКА

Сражаясь с чудовищами наподобие Привязанных, можно занять строго оборонительную позицию. Это означает, что ваши персонажи будут ждать очередного хода (пользуясь терминами шахматной игры) безумного бога, а затем пытаться помешать ему и разрушить его планы. Ожидание очередных действий Привязанного дается нелегко, так как эти полубоги непредсказуемы, а их планы не всегда поддаются логическому осмыслению. Достаточно сложно определить, каким именно будет следующий шаг демона и его прислужников, поэтому процесс ожидания и предугадывания может стать значимой частью истории. Мыслительный процесс Привязанного подобен спутанному клубку колючей проволоки, и тот падший, кто решится распутать его, может сам погрузиться в безумие. Как именно можно предугадывать действия древнего демона? Можно ли ограничиться анализом его прежних преступлений, чтобы понять, когда он вновь нанесет удар? Может быть, имеет смысл допросить слугу Привязанного (в том числе и под пыткой), чтобы выведать, что именно собирается делать его хозяин? Рассказчик может давать намеки в форме видений и обрывочных снов (часто — с учетом Дополнения Наследия), чтобы помочь персонажам собрать во едино всю картину злодеяний Привязанного.

После того, как персонажи определили, чего же им следует ждать (помните, они не обязательно окажутся правы), они могут попытаться помешать Привязанному. Разумеется, это проще сказать, чем сделать, так как сумасшедшие боги не пускают дел на самотек. Но все же персонажи могут добиться



успеха, в особенности если их действия будут неожиданными. Если секта попытается внедрить часть своих членов на ряд должностей в местных школах, персонажи могут тем или иным образом помешать ей. Они могут действовать как активно, так и исподтишка. Например, они могут прибегнуть к хитрости и перекрыть сектантам вход в школу, в особенности если сектанты были наняты на должности учителей, психологов или даже вахтеров. Они также могут защитить школу, просто устранив сектантов или наняв их для выполнения той или иной работы. В некоторых случаях защитная тактика требует предотвратить атаку, в других — опередить ее. Слово «атака» здесь используется в переносном смысле, так как Привязанные далеко не всегда прибегают к физическому нападению. Удары, наносимые ими миру, в течение тысячелетий оставались незамеченными, поэтому не стоит считать, что их действия всегда будут очевидны. Опережение нападения может означать, что персонажи узнали о группе слуг Привязанного, которая собирается отправиться в новую Александрийскую библиотеку в Египте в надежде разыскать древние тексты, повествующие о демонах. В этом случае персонажи сами могут выехать в Египет и похитить тексты, прежде чем слуги Привязанного доберутся до них. Иногда такая тактика требует, чтобы демоны защищали то или иное место. Так, если они ожидают, что прислужники Энишакушанны попытаются похитить из городской больницы Лос-Анджелеса нескольких пациентов, но не имеют ни малейшего представления о том, на какое время планируется эта попытка, им, возможно, придется срочно устраиваться на работу в больницу, чтобы иметь возможность предотвратить покушение.

Устранение ущерба

Порою вред уже нанесен, и предотвратить его было невозможно. Падашие могут прибыть в город слишком поздно, чтобы помешать Привязанному. Бунты уже начались, наводнение залило город, повсюду свирепствуют болезни — за любым из подобных событий может стоять безумный «бог». В прошлом древние демоны творили немало ужасных дел, и многие падашие понимают, что невозможно остановить уже начавшееся разрушение.

Но часть демонов думает по-другому. Представители некоторых фракций (в основном Миротворцы, но могут быть и члены других группировок) прикладывают все силы к устранению вреда, нанесенного действиями Привязанных. Иногда это чисто физический труд. Накапливая силы для очередного злодеяния, Привязанный может вызвать обширные разрушения, и тогда демоны выполняют роль службы спасения. Кнут может вытаскивать людей, оказавшихся в опасных местах (в покоренных автомобилях, засыпанных тоннелях, под тяжелыми предметами). Преступники и Пожиратели могут использовать свои умения для того, чтобы вернуть местности прежний вид (или хотя бы сделать ее менее опасной). Их деятельность в таких ситуациях вдвойне полезна. Во-первых, они устраняют часть разрушений, причиненных Привязанным, и тем самым смягчают удар (а, возможно, и силу Привязанного). Во-вторых, их деятельность может вызвать в людях Веру. Проявление демонических способностей у того, кто ведет себя как ангел (в особенности — ангел-хранитель), может пойти демону на пользу, вызывая к жизни энергию, без которой демон не может существовать.

Но ущерб бывает не только материальным. Тот яд, которым Привязанные щедро удобряют землю, часто действует медленно, а потому остается незамеченным. Они могут на расстоянии манипулировать сознанием людей, сводя ничего не подозревающее население с ума. Их слуги прибегают к тысячам уловок, чтобы лишить мир независимости (и разрушить веру в других богов). Они могут свести с ума популярного проповедника, отравить детей в детском саду или обратиться к сумасшедшим и преступникам, стараясь завлечь их в секту. Все, что лишает людей надежды или может подтолкнуть их в сторону секты, охотно пускается в ход. Что надо сделать персонажам, чтобы уменьшить вред? В случае с проповедником они могут попытаться вернуть ему разум, а Фаустианец может заменить проповедника своим ставленником или даже сам занять его место. Отравленных детей воскресить уже не удастся, но персонажи могут попытаться смягчить боль утраты, помогая семьям погибших или общая родителям отомстить за их безвременно умерших сыновей и дочерей.

Наступательная тактика

Намного опасней решиться открыто бросить вызов Привязанному (или, точнее, его прислужникам). Персонаж, нападающий на источники ресурсов Привязанного, очень скоро поймет, что попал в «расстрельные

списки», но все же не стоит считать, что открытое противостояние невозможно. Если персонажи сами хотят атаковать Привязанного, они вполне могут добиться успеха и избежать уничтожения.

Как уже говорилось выше, один из способов борьбы с Привязанным подразумевает уменьшение его силы и уничтожение прислужников демона. Иногда это довольно простая задача — совсем не сложно избавиться от одного смертного сектанта. В других случаях приходится приложить немало усилий: поработанные демоны и слуги наделены силой и способностями, которые помогают им творить жестокости. Уничтожать прислужников Привязанного — это все равно, что по кусочкам обрубить пальцы. Со временем действия персонажей нанесут заметный урон силам древнего демона, в результате чего те могут полностью утратить контроль над ситуацией.

На что еще могут «нападать» персонажи, имея дело с Привязанными? На их материальные активы. Эти безумные демоны обладают огромной властью, и не вся эта власть связана со сверхъестественными силами. Они копили богатства, и иногда история их накоплений восходит к временам до рождества Христова. Их отдельные прислужники могут быть очень богаты, особенно в тех случаях, когда материальное благополучие было одним из условий сделки. Их богатство неисчислимо и рассредоточено по разным местам, но все же персонажи могут нанести ему урон. Основные усилия желательно направить не на уничтожение ресурсов, а на ограничение доступа к основным средствам. Если основой власти Привязанного является местная клиника для умалишенных, персонажи могут попытаться уничтожить здание больницы или изгнать оттуда его обитателей и завладеть строением. Может быть, им удастся затопить баржу, только-только покинувшую порт, на которой слуги Привязанного проводят наиболее отвратительные церемонии? Смогут ли падишии при помощи хитрости и Знаний похитить все деньги с оффшорных счетов слуг демона, которые те используют для финансирования своей деятельности? Рассказчик сам должен решить, какая часть средств Привязанного может пострадать в результате действий ваших персонажей.

Можно выбрать еще одну цель нападения, но для персонажей такой выбор представляет немалую опасность. Можно напасть на реликварий Привязанного. Это позволит нанести удар прямо в сердце чудовища и полностью уничтожить его. Но возможно ли это? Да, но это будет настоящий подвиг. Прежде всего, это деяние настолько сложно, что неподготовленной и неопытной группе падиших о нем не стоит даже думать. Если же они решатся на нападение, оно может стать центральным событием всей хроники. Уничтожение реликвария может привести к уничтожению Привязанного (который будет вынужден вернуться в Бездну), в результате чего демон лишится всех своих сил. Непростая задача.

Прежде чем персонажи смогут уничтожить реликварий, им нужно обнаружить место, где он хранится. А Привязанные предпочитают не выставлять свои убежища на всеобщее обозрение (хотя ходят слухи о некоем демоне, чей идол выставлен в Музее естественной истории в Нью-Йорке). На самом деле многие реликварии так надежно укрыты от глаз людских, что даже их поиск может стать подвигом, достойным Геракла. Они могут покоиться на вершинах гор, в центре джунглей или в канализации города, в тех глубоких гнойниках, что возникают порой под бетонным покрытием городских улиц. Кроме того, у реликвариев, как правило, есть охрана. Идол для Привязанного — это и тело и дом. Он никогда не оставит реликварий без защиты, опасаясь, что кто-нибудь может разрушить те мистические узы, что удерживают дух демона на Земле. Поэтому реликварий будут очень хорошо охранять.

Помните, что у Привязанных демонов есть свои люди во многих корпорациях, правительствах и армиях. Не стоит думать, что реликварий защищает отряд стражников. Это слишком просто. Нет, обычно Привязанные разрабатывают сложные схемы защиты своего убежища. Например, реликварий может быть спрятан на одном из мелких притоков Амазонки, берега которого буквально усеяны КПП с хорошо вооруженными солдатами. Чтобы пройти проверку, надо предъявить некий документ с подписями членов правительства (который на самом деле невозможно получить), а малейшее сопротивление может стать поводом для ареста или расстрела на месте. Даже если персонажам удастся миновать первую линию охраны, по мере продвижения вперед опасность будет только возрастать (не стоит забывать о ловушках, патрулях и сложном ландшафте). Хуже того, опасности не всегда будут материальными. Например, персонажи могут начать сходить с ума. Сами джунгли могут встать у них на пути, и тогда им придется сражаться с ожившими растениями и бешеными животными. После того, как персонажи преодолеют все препятствия, им еще нужно будет совладать с самим реликварием. Из чего бы он ни был сделан, из обсидиана или оливкового дерева, разрушить его практически

невозможно. Пули из автоматов и удары мачете не оставят на нем даже царапин, каким бы хрупким он ни казался. Как же персонажам справиться с этой задачей? Взять реликварий и сбросить его со скалы? Взорвать? Сжечь? Игрокам придется проявить немало изобретательности при решении этой проблемы, а мастеру не следует забывать о возможных последствиях их действий.

Подчинение падших

От старых привычек непросто избавиться. До Бездны, да и в самой Преисподней, воинство падших представляло собой иерархическую пирамиду, в которой герцоги служили велики герцогам, и так вплоть до самых нижних чинов, которые считались пушечным мясом и вассалами демонов. У большинства демонов в этой иерархии было свое место. Они служили падшему ангелу, который был выше их по званию, и у них самих были слуги. Сейчас ситуация запуталась и осложнилась. Положение нужно заслужить, его нельзя вырвать силой, поэтому оно стало как бы признаком умения меняться и выживать. Но Привязанные не имеют ни малейшего желания приспособливаться, поэтому они постарались как можно быстрее заменить появившуюся свободу прежними связями и иерархией. Все демоны, некогда служившие им (пусть даже не напрямую), обречены попасть в поле их зрения. Привязанные знают, как именно можно вынудить падшего служить себе.

Угрозы

Угрозы Привязанного — не пустой звук. Это все равно, что заряженное ружье, поднесенное к вашему виску. Сможет ли персонаж игнорировать запугивания со стороны Привязанного? Угрозы часто идут в ход, когда один из агентов древнего божества пытается переманить на свою сторону младшего демона (и этим демоном оказывается ваш персонаж). Хотя известно, что мухи слетаются на мед, а не на уксус, важно помнить, что агенты безумных демонов предпочитают пользоваться уксусом, пусть даже из простого желания понаблюдать за метаниями мушки. Зачем предлагать нечто ценное мелкому демону? Не стоит метать бисер перед свиньями, в особенности если угрозы прекрасно срабатывают и в процессе не приходится ни от чего отказываться. Вместо награды демону предлагают избавление от наказания. Вместо того, чтобы сказать «Если ты станешь служить Привязанному, ты обрешь силу», ему говорят «Если ты не будешь служить Привязанному, мы у тебя на глазах сдерем кожу с твоей жены. Присоединись к нам, и мы ее не тронем». Возможно, слуг Привязанного специально учили находить объекты, представляющие для младшего демона величайшую ценность. Стоит им узнать, кого или что больше всего любит демон — и этот человек или вещь окажутся в огромной опасности. Некоторые персонажи отказываются служить Привязанным и страдают от последствий отказа, другие теряют независимость, надеясь, что агенты выполнят свои обещания. Жертвой слуг Привязанного может стать что угодно. Они могут покушаться на тела и сознание тех, кого любит демон. Они могут похищать или уничтожать ценные предметы. Хитроумные агенты могут угрожать демону даже уничтожением его источников энергии (будь то люди или сверхъестественные существа). Главное — поставить пешки под удар и добиться полного поражения демона.

Соблазнение

Некоторых демонов невозможно запугать угрозами (в особенности тех, у кого высокая Мука), другие находят в себе достаточно сил для сопротивления и защиты своих интересов от поползновений агентов Привязанных. В этих случаях требуется прибегнуть к другой тактике — соблазнению, которое является частью каждой сделки с демоном. Поняв, что уксус мух не привлекает, слуги Привязанных раскладывают медовую приманку, но мед этот отравлен. Предлагаемые награды могут так и остаться пустым обещанием, но даже если все обещания будут выполнены, последствия этого могут быть такими же, как у желаний, исполняемых джиннами. Фаустианец из Пожирателей, пожелавший послушную ему «армию животных», может эту армию получить, но, если он не укажет, на каких именно животных он рассчитывает, то может случиться так, что вместо желанных львов и волков он получит армию пауков, червей и мух. Изверг-Скрытный, пытающийся вспомнить о своем существовании до того мига, когда за ним захлопнулись врата

Преисподней, может получить искомую информацию, но никто не гарантирует, что эта информация будет правдивой. Привязанный может заморочить его, создать ему ложные воспоминания, в которых он не помогал людям, но разрабатывал планы уничтожения народа праха. Некоторые особо ценные демоны могут рассчитывать на исполнение своих желаний безо всякого обмана, но только в том случае, если их души очень важны для Привязанного, которого вполне устраивает запрашиваемая цена.

Поисковые группы

Некоторые Привязанные дают таким группам латинское название *Verus Praepotem*, прочие называют их по-другому. Но вне зависимости от названия, цель у таких групп одна — поиск Истинных Имен значимых демонов, которых затем можно будет силой вынудить к сотрудничеству. Эти рабы и демонические прислужники, как правило, числятся среди наиболее доверенных пешек древних богов, так как если Истинное Имя демона станет известно слуге, чья верность вызывает сомнения, Привязанный не будет знать покоя. Сыщики не только пользуются доверием хозяина, они еще и наиболее одаренные и умелые из всех слуг. Чтобы найти Истинное Имя демона, нужно обладать терпением, большими способностями и аккуратностью. Агенты таятся в тенях, наблюдая за каждым движением падающего. Каждый раз, когда демон применяет силу, требующую обращения к его запасам Веры, возникает вероятность того, что его действие оставит некий сверхъестественный отпечаток. Этот отпечаток позволяет узнать крошечные фрагменты Истинного Имени демона, которые отражаются в осколках разбитого стекла, высвистываются растрепанной птицей, пьющей из маслянистой лужи, или в вихре неприятных запахов разносятся ветром. Члены таких команд обладают высокой осведомленностью и знают специальные ритуалы, позволяющие обнаружить слабые отголоски Истинного Имени демона, сохранившиеся на местности. Со временем (иногда проходят месяцы, иногда — годы) группа собирает достаточно фрагментов Имени, чтобы воспользоваться им против демона, которого требуется подчинить и привлечь на службу господину.

Приемы повествования

Описание Привязанного может вызвать определенные трудности. Это намного сложнее, чем рассказать, как к столу, за которым сидели персонажи, подошел некто и заявил о своей адской сущности. Привязанные скрываются в клубах дыма, таятся в человеческом безумии, в тенях на самом краю поля зрения. Большая часть этой главы была посвящена рассказу о безумных демонах, способных проникнуть куда угодно, а также о реакции на них персонажей, но сейчас нам хотелось бы дать вам несколько советов по описанию Привязанных, а также рассказать о том, как можно намекнуть на их присутствие, не погружая персонажей в болото по самую шею. Эти повествовательные приемы помогут вам постепенно поднять занавес над сценой, явив ждущей аудитории все зло Привязанных, а не просто рассказав о нем.

Сны, ночные кошмары и галлюцинации

Сны — это одно из проявлений бессознательного. Ночью люди спят, а затем просыпаются с остаточными воспоминаниями о каком-то сне, и каждая попытка вспомнить какие-нибудь детали и понять их приводит лишь к тому, что сон почти полностью забывается. Видят ли демоны сны? Может быть, да, может быть, нет. Но падающие сны видят, потому что их сознание тысячами нитей связано с сущностью их смертного носителя, и по ночам им снятся сны, как и всем смертным. В этих снах Привязанные могут раскрыть свое существование.

Иногда Привязанные намеренно входят в сны, наполняя их фантастический ландшафт зловещными образами, которые как бы накладываются на образы, живущие в сознании демона. Часто поутру падающий, которому снились такие сны, чувствует себя измотанным и чуть ли не изнасилованным. Иногда сны остаются в памяти, в других случаях все ночные образы полностью исчезают, оставляя у демона лишь странные ощущения. В кошмарах демон часто видит себе стоящим на коленях перед реликварием Привязанного или пресмыкающимся перед ним, выполняющим приказы, насквозь пропитанные жестокостью и извращенной сексуальностью. Иногда

Привязанный лишь пускает пыль в глаза, в приступе хвастовства и самолюбования являя демону смутные образы будущего. Спящий демон может видеть во сне, как рушатся здания, чувствовать, как под ударами кирпичей ломаются кости, и слышать чей-то шепот. Следующим утром сон будет забыт, а потом вновь демону приснится, как рушится офисное здание в соседнем квартале... и снова вернется кошмар, переливающийся всеми красками кинематографа...

При желании сны можно использовать не как инструмент для манипуляций со стороны Привязанного, а как способ предсказать будущее (или сообщить о делах давно минувших лет). Такие сны могут намекать на природу Привязанного или даже на место его обитания. Мастер сам решает, насколько необычными и загадочными будут сны. Некоторые из них могут быть совершенно понятными, как, например, сон, в котором перемазанные кровью сектанты кастрируют себя, собравшись вокруг статуи неизвестного бога-моллюска из слоновой кости. Другие могут быть более затейливыми, как, например, серия ярких вспышек, освещающих лица тех невинных, кто должны будут погибнуть в течение нескольких следующих недель, пав жертвой злодеяний Привязанного. Такой сон может сопровождаться звуками заклинаний, которые будут преследовать персонажа на протяжении всего дня. После того, как персонаж проснется, игрок может выполнить бросок на Интеллект + Осведомленность (сложность устанавливается мастером, но желательно не делать ее меньше 7), чтобы попытаться расшифровать загадочные намеки, полученные во сне. Можно также выполнить бросок на Интеллект + Наследие, чтобы понять те фрагменты сна, которые имеют отношение к демонам, или бросок на Интеллект + Оккультизм, чтобы вспомнить смысл тех странных знаков или неразборчивых заклинаний, которые явились спящему персонажу.

Помните, что видения не обязательно должны посещать персонажа только во сне. Днем его могут неожиданно настигнуть галлюцинации, как короткие, остающиеся на краю поля зрения, так и пугающе реальные, после которых персонаж на короткое время теряет сознание.

Наконец, не стоит забывать, что сны и видения могут выполнять несколько функций. Они не только могут содержать намеки на поворотные события сюжета, но и передавать ту зловещую, чужеродную атмосферу, которая сопутствует хроникам с Привязанными персонажами.

Эффект домино

Некоторые падшие проявляют просто сверхъестественное упрямство. Они отказываются поддаться призыву Привязанных. Они стойко переносят все угрозы и потери. Они отвергают любые дары. Они наносят поражение поисковым отрядам. Что еще можно сделать, кроме уничтожения демона или выбора другой жертвы? Остается еще один способ (некоторые Привязанные применяют его с самого начала). Можно спровоцировать так называемый эффект домино, когда агенты Привязанного развращают и обманывают всех тех, кто окружает демона, переманивая их на сторону тьмы. Они сводят знакомство с близкими демону людьми, предлагая им власть и удовольствия. Они отсекают от него других падших и постепенно, одного за другим, увлекают их в свои сети. В конце концов падший остается в полном одиночестве, все, кого он считал друзьями и союзниками, оказываются во власти безумца, и проклятие лежит на их оскверненных душах. Если демон и после этого будет сопротивляться, его придется убить и поглотить его душу, потому что иным образом его использовать не удастся.

Воспоминания

Воспоминания как прием использовались в художественной литературе со времен незапамятных, иногда удачно, иногда — нет. Некоторые истории просто не подразумевают воспоминаний, которые будут казаться искусственными вставками. Но в хрониках по «Демонам» они часто оказываются к месту, хотя бы потому, что у персонажей огромный запас воспоминаний, который не всегда им доступен. Внезапно пришедшие воспоминания в таком случае — отличный способ напомнить о делах давно минувших, не прибегая к фразам наподобие «А, вы внезапно вспомнили, что его зовут Адрамалех». Короткие взгляды в прошлое позволяют вам показать игрокам, что и как именно они вспомнили. Так, вы можете сказать: «На мгновение вы вспомнили, как

стояли рядом с этим человеком на поле битвы, и он рубил воинов Небес своим блестящим мечом. После битвы он назвал вам свое имя — Адрамалех». Вы не просто сообщаете игрокам информацию, вы обыгрываете ее.

В случае с Привязанными воспоминания могут оказаться особенно полезными, так как зачастую это единственный способ узнать хоть что-то о непостижимом противнике. Чтобы игрок не решил, что он теряет власть над мыслями и памятью игрока, почаще прибегайте к броскам на Наследие, подкрепляя воспоминания механикой игры. Например, персонаж может стать свидетелем отвратительного двойного убийства: двое соседских детей были убиты на заднем дворе, а их внутренности ужасными гирляндами повисли на ветвях мертвых деревьев. На одном из деревьев персонаж заметил странный знак, чем-то похожий на угловатый китайский иероглиф. Вы, как Рассказчик, знаете, что этот знак пришел из времен до Бездны и является «подписью» одного из весьма могущественных воинов Алебастрового Легиона, но как об этом узнает персонаж? Игроку следует выполнить бросок на Интеллект + Наследие (см. книгу правил). В зависимости от количества выпавших баллов, персонаж может узнать о ключевых моментах истории. Он может вспомнить, что этот знак принадлежит яростному Халаку, известному как Груагаи. Если у игрока набралось достаточное количество баллов, персонаж может вспомнить, что этот Убийца исчез из Бездны несколько тысячелетий назад, а следовательно, за этим отвратительным убийством стоит Привязанный. Дальнейшие броски на Наследие приведут к новым вспышкам воспоминаний у персонажа (они могут занять большую часть игровой сессии и даже потребовать участия других персонажей), который благодаря им начнет понимать, что же именно происходит вокруг него.

Создание хроники

При создании хроники, в которой Привязанный становится главным отрицательным персонажем, вы можете взять все перечисленные ниже элементы и смешать их, превратив в увлекательную историю, способную доставить удовольствие игрокам. Возможно, одной из основных идей хроники станет «Вербовка кадров», когда персонажи попадают в поле зрения Привязанного, намеревающегося привлечь их себе на службу. Ниже дается несколько советов, призванных помочь вам обратить набор фрагментов, представленных в этой главе, в связную и интересную хронику.

Создание Привязанного

Опираясь на советы, данные в этой главе, а также на приведенные в Третьей главе рекомендации, вы сможете создать цельного персонажа-Привязанного. Но помните, что на первом месте стоят персонажи ваших игроков, поэтому древний демон должен соответствовать им. Вам придется решить, каким образом совместить Привязанного и остальных персонажей хроники. Может быть, в прошлом Привязанный правил ими? Или он совсем недавно обнаружил их Истинные Имена. Или же Привязанный — живое воплощение всего, что наиболее отвратительно персонажам? Продуманная система связей поможет персонажам принять (и возненавидеть, или даже полюбить) нового противника.

Плавное начало

Если Привязанный демон нападет на только-только покинувших Бездну персонажей, игроки могут разочароваться, а история окажется несбалансированной. Привязанный — древний, могущественный противник, его следует вводить в игру постепенно. Но как? Может быть, персонажам будут сниться странные сны или их будут преследовать непонятные воспоминания (с учетом их Наследия). В городе, где обитают персонажи, могут возникнуть бунты, на первый взгляд не стоящие внимания. Можно решить, какие из человеческих организаций могут попасть под влияние Привязанного. Один из персонажей может вызвать внезапный интерес у известного представителя СМИ. Плавное начало позволяет разбросать на пути персонажей нужные намеки и улики. Они должны чувствовать, что что-то происходит, но не должны знать, что именно.

Вербовка

Как именно Привязанный попытается завербовать персонажей? Советы по вербовке приводились на протяжении всей главы, но каким способом предпочтет воспользоваться ваш Привязанный? Поддадутся ли падающие угрозам, или к ним следует применить более изощренные методы? Что случится, если первая попытка вербовки завершится неудачей? Возможно, слуги Привязанного решат изменить тактику и повторить попытку, но они могут и отказаться от идеи заполучить ваших персонажей, вместо этого просто уничтожив их. Помните, что вербовка должна иметь смысл. Нужны ли дикому Пожирателю Изверги из группировки Миротворцев? Может быть и да, но только ради того, чтобы испытать горькую иронию. Или же у Изверга может быть нечто, представляющее интерес для Пожирателя. Помните, что у всего есть свои причины.

Свободная воля

У ваших игроков есть свободная воля, которую они могут переносить на персонажей. Никогда не надо подталкивать их к тому или иному решению. Разумеется, Привязанный будет принуждать их, но нельзя, чтобы их принуждал мастер. Если они хотят уступить и присоединиться к Привязанному (для того, чтобы попытаться уничтожить бога-демона или просто потому, что им понравились его предложения), все в порядке. Если они решили взять над древним демоном верх и начали уничтожать его слуг, тоже все в порядке. Вы создали оболочку и врага, но наполняют вашу историю игроки. В хронике с Привязанными легко при помощи большого злого врага направить персонажей в нужную сторону, но по возможности этого следует избегать. Такой подход может разочаровать игроков и повредить развитию истории.

Агенты Тьмы

При желании Рассказчик может провести игру, в которой игроки возьмут на себя роль слуг Привязанных. Персонажи осознанно (хотя не обязательно по доброй воле) служат Привязанному демону, от которого зависит само их существование. У историй и хроник, основанных на таком подходе, имеются свои особенности. Так, игроки примеряют на себя маски плохих парней или, по меньшей мере, подневольных слуг плохих парней. Атмосфера таких игр отличается большей безнадежностью и отчаянием. Требования, которые Привязанный предъявляет к своим слугам, могут обратиться в изувеченную падаль даже самого яркого из Жажущих. Он может приказывать своим демоническим служителям (которые в его войне всегда находятся на линии фронта) совершить любые злодеяния, поэтому, прежде чем начинать такую игру, нужно как следует подумать. Если вы все же приняли такое решение, вам не помешает ответить на несколько вопросов, чтобы окончательно определиться с игрой и получить хороший опыт.

Почему Привязанный выбрал персонажей?

Хотя не следует исключать возможность, что Привязанный завербовал и подчинил себе персонажа просто для того, чтобы тот всегда был под рукой, нужно продумать причины, по которым использование персонажей станет выгодным (эти причины не обязательно должны быть логичными или известными персонажами). Может быть, Привязанный наблюдал за действиями персонажа, и его настолько восхитил какой-то поступок, противоречащий нормам морали (воровство, спровоцированное высоко Мукой насилие и тому подобное), что он решил на попытку вербовки. Возможно, Привязанный помнит персонажа еще со времен войны, при этом сам персонаж не обязательно помнит все свое прошлое. Сейчас персонаж может принадлежать к группировке Миротворцев, но в прошлом он мог быть членом Железного Легиона, безжалостно проливавшим кровь врагов, и этот факт мог запечатлеться в памяти Привязанного и подвигнуть его на пополнение своей «коллекции» за счет персонажа.

Причин для вербовки может быть множество. Возможно, персонаж был поработан Привязанным демоном в далеком прошлом, в Бездне или еще раньше? Или вера в человечество и гуманность персонажа манят Привязанного подобно свету маяка — маяка, который безумный демон хочет разбить на мелкие осколки, как лампочку? Или тут сыграл роль свойственный Привязанному анархизм? Может быть, древний бог сумел разглядеть склонность к злодеяниям, затаившуюся глубоко в душе персонажа. Не важно, как обстоят дела на самом деле. Если Привязанный воспринял все именно так, он начнет действовать.

Как произошло подчинение персонажей?

Адские прислужники могут быть связаны с древним демоном множеством разных способов, поэтому важно выбрать, какой из них больше всего подходит вам и вашим игрокам. Может случиться так, что сделка ничего не принесет персонажу, которого вынудили перейти на службу Привязанному силой его Истинного Имени. Некоторые Привязанные старательно разыскивают эти имена, открывающие путь к самым потаенным владениям демона — к его душе. Истинное Имя подавляет всю волю персонажа, вынуждая его признать поражение. Но, даже если Привязанный отправит толпы слуг на поиски Истинных Имен, найти их будет не легче, чем врата в ад. Поэтому порою приходится прибегать и к другим способам вербовки. Можно заключать договоры. Падиший может нуждаться в некоем ресурсе, для него недоступном, которым располагает Привязанный демон. Привязанный может сделать предложение, от которого персонаж будет не в силах отказаться, — назовем это равноценным обменом. Если персонажу позарез нужен данный ресурс, он продаст свою душу, а последовавшие за этим ритуалы и проверки на преданность обрекут его на верную службу до конца дней.

Планы Привязанного относительно персонажей

Привязанный подчиняет себе персонажа не из пустой прихоти. Он привык смотреть на много шагов вперед. Он составляет запутанные планы и схемы, и все завербованные им падиши так или иначе вписываются в эти планы. Это не значит, что персонаж хотя бы приблизительно представляет, какую роль ему отвели в будущих интригах, но вы должны продумать дальнейшие действия Привязанного по отношению к персонажу. Может быть, Привязанный завербовал Дьявола из-за его умения влиять на окружающих и собирается продвинуть его на пост, который позволит заключать сделки с чиновниками и политиками. Или он просто решил, что все надежды и убеждения Кнута-Миротворца должны быть уничтожены, а сам демон должен стать отражением ненависти самого безумного бога. Привязанный собирается держать персонажей поблизости от себя, считая их важными составляющими своих планов? Или же он собирается прогнать персонажей через мясорубку, перемолов и вышвырнув их прочь после того, как они выполнят поставленные задачи? Безумные боги считают себя вершителями судеб, в том числе и судеб своих слуг. Убедитесь, что их обращение со слугами полностью соответствует их стратегии.



Архетипы персонажей

Персонажи, попавшие в рабство к Привязанным, не обязательно скроены по одному и тому же шаблону. Некоторые из них полностью соответствуют стереотипу демона с высокой Мукой, который всячески старается угодить своему злобному господину, но характер большинства персонажей отличается большей сложностью. Поощряйте игроков к созданию глубоких, тщательно проработанных образов, так как отыгрыш слуг Привязанных вовсе не означает, что персонажи будут постоянно сеять хаос, выходить из себя и пытаться людей (хотя и этим им придется заниматься). Ниже приводятся несколько рекомендаций, которые позволят игрокам создать более реалистичных поработанных демонов. Все персонажи в группе могут относиться к одному типу, но выбор разных архетипов для членов группы позволит сделать игру более напряженной и создаст повод для конфликтов.

Невольник. Тех слуг, которые не хотели подчиняться безумному богу, но в конце концов поддались под влиянием обстоятельств, можно отнести к самым сложным в отыгрыше. Возможно, их принудили к служению силой Истинного Имени или угрозами. Как бы то ни было, они не хотят служить Привязанным демонам, но вынуждены этим заниматься. Такие персонажи в тайне ото всех ищут способ обрести свободу, пытаются скрыть свои еретически помыслы от хозяев и внимательно смотрят, не замаячит ли перед ними выход. Удастся ли им это, или же они обречены?

Нижний чин. Падшие персонажи не начинают игру на должность правой руки Привязанного. Вполне возможно, это место уже занято кем-то другим. Поэтому на иерархической лестнице Привязанного такие персонажи могут занимать низшие ступени, может быть, даже ниже, чем любимые слуги из числа людей. Ввергнет ли их это в соперничество, тайной целью которого станет свержение всех, кто находится выше их (в том числе и самого Привязанного), или же они будут стремиться подняться вверх по иерархической лестнице и обрести большие власти?

Безумец. Некоторые падшие ломаются под тяготами службы, другие сходят с ума еще до того, как Привязанный призовет их. Это безумие не из тех, что превращает человека в бормочущего идиота, оно более глубокое и пугающее. Они что-то видят...слышат. У них развиваются мимолетные, внезапные фобии, порою их захлестывает ощущение невероятной силы или сокрушительной слабости. На некоторое время им помогает Сила воли, но полностью избавиться от безумия они не в состоянии. Позволят ли персонажи усилиться терзающему их недугу, или все же смогут взять себя в руки и держаться подальше от огня до тех пор, пока их разум не обретет ясность? Если им это удастся, смогут ли они сбросить порочную власть Привязанного, или же станут служить ему с еще большей преданностью?

Доброволец. Эти персонажи из тех демонов, что, возможно, сами искали Привязанного в надежде получить больше силы и власти (чаще всего это Фаустианцы и Жаждущие). Если они не искали древнего демона, они, скорее всего, охотно поддались ему, когда речь зашла о вербовке. Их выбор не сделал их откровенно злыми, но все же позволил разглядеть в них своекорыстие. Вопрос в том, достаточно ли велико это своекорыстие для того, чтобы терпеть надругательство над своими душами, которое неизменно сопутствует службе Привязанному. Или же им хватило сил понять, что власть, к которой они стремились, не стоит страданий, причиняемых их духу? Они вполне могут считать, что цена их устраивает, и ради достижения целей охотно окунутся в пучину порока и злодеяний.

Злодей. Некоторые падшие превращаются в злодеев по мере того, как возрастает их Мука, другие с самого начала идут путями зла. Их силы позволяет им быть жестокими, безжалостными существами, перед которыми многие готовы склонить головы. По-настоящему злые персонажи не испытывают особых проблем, становясь на сторону Привязанных и с радостью принимают оковы рабства, которые для них означают возможность явить миру свою истинную суть. Скорее всего, именно такие персонажи будут пробиваться на самый верх иерархической пирамиды, так как их не останавливает необходимость совершать недостойные и отвратительные поступки. Разрешая игрокам выбрать этот архетип, соблюдайте осторожность. Злые демоны, в особенно те, кто служит Привязанным, - это не злодеи из детских мультфильмов. Они убивают и насилюют только потому, что им это доставляет удовольствие. Они постепенно погружаются в безумие и страдания, но они знают, как принять это и использовать с выгодой для себя. Вы и ваши игроки должны

понимать, что отыгрыш зла (в том числе и полной бесчеловечности) едва ли окажется легким и доставит удовольствие.

Создание хроники с Привязанными

Эта хроника является как бы развитием идеи, приведенной выше. Она может или начинаться сама по себе, или же стать продолжением предыдущей (в том случае, если вербовка увенчалась успехом). В этом случае игроки берут на себя обязанности поискового отряда.

ЦЕЛЬ

Кого и зачем им нужно завербовать? Привязанный указал персонажам на демона, которого надо привлечь на свою сторону или захватить, но у его выбора должны быть свои причины (возможно, совершенно непонятные персонажам, но убедительные для Привязанного). Прежде всего, вербовка должна иметь какой-то смысл для игры. Пожиратель не будет без крайней необходимости вербовать группку Миротворцев. Во-вторых, в процессе вербовки зависимость персонажей от Привязанного может стать еще больше. Возможно, им приказано захватить демона, который сродни им прежним, и теперь они смогут увидеть, насколько сильно овладели ими тьма. Или же этот демон может быть другом, возлюбленным или противником одного из персонажей. Так или иначе, выбор должен быть как-нибудь обоснован; не стоит отправлять персонажей в погоню за случайно выбранным демоном.

ТАКТИКА

Лучше всего предоставить игрокам самим выбрать способы и методы захвата их жертвы. У безумного божества и его прислужников могут быть «предположения», но следует навязывать персонажам свои идеи и предпочтения. Право выбора позволит им почувствовать причастность к хронике. В случае успеха они ощутят удовлетворение и радость. В случае провала страх и беспокойство персонажей станут еще больше. В любом случае, они будут чувствовать личную причастность к результатам. При желании мастер может кратко описать им методы вербовки, описанные в данной главе, чтобы познакомить их с возможностями, которые не приходили им в голову.

ПОДГОТОВКА И РЕЗУЛЬТАТЫ

Возможно, вы заранее знаете, чем все закончится, и это совсем не плохо. Но все же вам нужно быть готовым к практически любому исходу. Не стоит навязывать свою волю игрокам просто потому, что выбранные ими методы не соответствуют вашим заготовкам для хроники. Будьте готовы ко всему. Что, если удача повернется к персонажам лицом, и у них появится возможность напасть на реликварий Привязанного в попытке освободиться от власти древнего демона? Что, если они выберут совсем другой путь и решат, что им нравится власть и сила, полученные на службе такому могущественному существу, и они приложат все усилия для успешного выполнения задания? Мастер должен продумать все вопросы, приведенные в данной главе, и быть готовым ответить на них, но именно игроки и их персонажи решают, как будет развиваться сюжет.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ПРИВЯЗАННОГО

Легенда гласит, что 666 демонов покинули Ад и стали Привязанными. Так это или нет, не имеет большого значения, потому что новые Привязанные демоны появляются и в наше время. Но эти Привязанные не были вызваны из Ада, они превратились в Привязанных в процессе игры (см. Главу 3). Иногда тело-носитель гибнет, и тогда демону не остается ничего другого, кроме как войти в оказавшийся поблизости предмет, который со временем становится реликварием (обычно это импровизированные реликварии, но может случиться и так, что тело было уничтожено намеренно, чтобы демон мог вселиться в заранее подготовленный идеальный реликварий). Такие события происходят случайно. Если у персонажа не было иного выбора, кроме как занять какой-нибудь предмет, в хронике появляется Привязанный. Мастер может работать с игроком, намеренно продвигая его персонажа в этом направлении, чтобы придать игре новый смысл. Не важно, как это произошло. Прежде чем создавать историю, основанную на этом событии, следует обдумать некоторые моменты.

СПИРАЛЬ МУКИ

После того, как его Добродетели исчезли и заменились Потребностями Привязанного, оказавшийся в реликварии персонаж вынужден меняться. Его Мука будет возрастать быстрее, чем обычно, и после того, как она достигнет максимума, персонаж становится воплощением чистого зла. Разумеется, вы можете позволить игроку продолжить отыгрыш, но скорее всего новоявленный Привязанный станет мастерским персонажем. Возможно, вы не захотите доводить дело до такой развязки. Если это событие произошло случайно и не было заранее спланировано вами и игроками, вам придется проявить некоторую осторожность. Игрок может быть не в восторге от идеи, что его персонаж превратится в непонятное чудовище, поэтому вам придется нарушить правила и позволить персонажу бороться с отвратительными потребностями, терзающими его разум. Например, вы можете позволить ему сохранить Добродетели, одновременно наделив Потребностями. Так вы сохраните за игроком право отыгрыша, удержав его персонажа от постепенного погружения в пропасть. Игроку придется выбирать между открывшимися перед ним возможностями. Теперь у его персонажа появятся новые силы и новый взгляд на себя, но и старые не станут ему безразличны. Сможет ли он со временем найти себе нового носителя, или же предпочтет власть надежде? Мастер должен прояснить и описать эти возможности.

ПОИСК НОВОГО НОСИТЕЛЯ

Если персонаж решится найти себе нового человека-носителя (в этом случае реликварий для него станет не родным домом, а залом ожидания), мастеру придется ввести эту линию в сюжет истории. Найти нового носителя не так-то просто. Нельзя просто схватить первого попавшегося старика и вселиться в его тело. Падшему придется победить разум человека, сохранив при этом хотя бы часть воспоминаний смертного. В этом случае вхождение в тело с неподходящей и несовместимой с персонажем душой (например, в тело шизофреника или другого психического больного) может оказаться очень опасным. Попытка захвата сильного разума может завершиться потерей воспоминаний демона, которые окажутся как бы погребены под сознанием смертного.

Иными словами, нужно правильно выбрать носителя. Персонажу едва ли захочется жить в совершенно чуждом ему носителе, но, с другой стороны, чем дольше он будет ждать, чем сильнее будет становиться его Мука. Итак, как же найти человека? Помогут ли ему другие персонажи, или же Привязанному придется все делать самому (возможно, при помощи слуг)? К тому же человеческие тела — это не проходной двор, куда можно войти и выйти по желанию. Это сосуды, нуждающиеся в подготовке. Нужно найти недавно умершего человека, жертву убийства или того, кто сломался под грузом бытия и утратил душу. Тогда падший сможет войти в тело. Готов ли падший совершить это? А если у него ничего не получится, готов ли он признать, что его время упущено?

ПОГРУЖЕНИЕ В МУКУ

Привязанный вступает в битву, в которой он может потерпеть поражение. Он может хотеть сохранить разум и душу в надежде, что в один прекрасный день ему удастся найти новое тело. Но Мука, подобно чудовищной силе отливу, затягивает падшего все глубже и глубже, в особенности в том случае, если он стал Привязанным и мало что может противопоставить воспоминаниям о Бездне. Мастер должен показать, что после того, как персонаж утратил тело, ему стало намного тяжелее сопротивляться Муке.

Как это можно сделать? Возможно, вы дадите персонажу насладиться обретенной силой, чтобы показать, сколько удовольствий она может доставить? Может быть, у него появится процветающий культ, снабжающий его таким количеством Веры, о котором он раньше не мог и мечтать, или же с обретением новых знаний и способностей исчезнут все его прежние проблемы? Вам также придется показать, насколько это сложно — быть Привязанным. Во-первых, ощущаемую персонажем Муку никак нельзя назвать малой ценой за силу, это лавина ужасных воспоминаний, холодный скальпель, методично режущий на кусочки душу демона. Вы можете просто сказать игроку «Поставь себе еще одну единицу Муки», но намного лучше **показать**, что именно происходит с персонажем. Пусть игрок выполнит бросок на Силу воли. В случае неудачного броска весь его день будет потерян, так как он будет погружен в воспоминания о бескрайней Бездне, постоянно напоминающей о немилости Создателя к падшим ангелам. В случае провала одна из Потребностей может

возрасти на единицу, и тогда мастер может описать, как в душе демона зарождаются новые, ужасные желания. Так или иначе, мастер должен показать игроку, как растет и усиливается Мука его персонажа.

И если персонаж поддастся Муке и станет «настоящим» Привязанным, то так тому и быть. Игрок может продолжить отыгрыш или передать управление персонажем, превратившимся в злобное чудовище, мастеру.

ПРОЧИЕ ПЕРСОНАЖИ

Едва ли возможно, чтобы все персонажи-падшие стали Привязанными. Такая участь в худшем случае ожидает одного из них, и мастер должен предоставить другим персонажам возможность как-то прореагировать на это событие (это может стать центральным событием всей хроники). Попытаются ли они уберечь своего соратника от медленного погружения в Муку, или же будут втайне укреплять его узы, чтобы пользоваться его новой силой? Мастер должен вплести эти события в сюжет, уделив им достаточно внимания и не концентрируясь полностью на новоявленном Привязанном. В игре должен быть баланс, и задача мастера — этот баланс обеспечить.

ДРУГИЕ ПРИВЯЗАННЫЕ

Превращение одного из персонажей в Привязанного колеблет ткань всего мира демонов. Другие демоны могут сразу не понять, что же произошло, но рано или поздно они почувствуют некую странность. И, разумеется, эта информация достигнет одного из настоящих Привязанных, и тогда этот древний демон может начать действовать. Новый Привязанный может стать угрозой для привычного существования, в особенности если он начнет основывать новые культы и привлекать к себе волны Веры.

Древние демоны, обнаружив, что у них появился новый соперник, могут действовать одним из трех способов. Во-первых, они могут набраться терпения и подождать, когда же демон окончательно сойдет с ума и займется саморазрушением. Многие падшие, внезапно став Привязанными, не могут справиться с новыми силами и ощущениями, а тысячелетий вне Бездны, в течение которых они могли бы ко всему привыкнуть, у них нет. Во-вторых, Привязанный может попытаться заключить союз со своим «новорожденным» сородичем, который, не имеет опыта и не подозревает об истинной мощи древнего демона. Привязанный может извлечь немало пользы из наивности нового союзника, которым можно манипулировать по своему желанию. Третья возможность — уничтожение. Привязанный может решить, что новый соперник слишком силен (или слишком незначителен), чтобы позволить ему существовать, и начнет войну, надеясь победить и уничтожить персонажа.

Этими тремя вариантами развития событий возможности игры не исчерпываются (возможно, вы вообще не захотите вводить в игру постороннего Привязанного), но они являются самыми вероятными. Рассказчик сам решает, как именно отреагируют древние боги на появление нового конкурента и что предпримут в связи с этим персонажи игроков.



«Полицейское управление Чикаго», - отозвался на том конце линии приятный, хотя и немного усталый голос.

Детектив Лиман выпрямился на стуле: «Удравствуйте. Говорит детектив Альберт Лиман. Я звоню из Лос-Анджелеса. Я бы хотел поговорить с кем-нибудь из отдела убийств по поводу недавнего случая на Чикагском кинофестивале». — Возникла небольшая пауза, затем женщина спросила номер жетона. Он продиктовал ряд цифр, затем обнаружил, что его поставили в очередь на ожидание.

Лиман прижал трубку к уху и обвел взглядом кабинет. «Мой кабинет», - подумалось ему. Эту комнату передали ему всего несколько недель назад, но постепенно она все же становилась для него своей. Возможно, у него ушли бы годы на то, чтобы получить повышение, если бы нег

Голос на том конце провода отвлек его от размышлений: «Говорит лейтенант МакАллистер».

«Лейтенант МакАллистер, меня зовут Альберт Лиман, детектив полицейского управления Лос-Анджелеса. Я хотел бы поговорить о смерти Волана Бреннера». Молчание. «Он был режиссером. Он погиб в отеле «Дрейк» минутку, я посмотрю дату». Лиман пошелестел лежавшими перед ним бумагами. Он знал дату, но он хотел, чтобы МакАллистер начал говорить.

«Я знаю, о ком вы говорите», - ровным голосом произнес МакАллистер. Голос его был грубоватым, как у заядлого курильщика. — «Его вытолкнули из окна в «Дрейке» - вышвырнули из окна, если быть точным. Мы тут кое-кого нашли».

Его слова удивили Лимана: «Вот как? Кого же?»

Вздых. Раздражение. «Парня по имени Дэвид Вильямс. Похоже, там была драка из-за женщины. В перерыве неподалеку от отеля мы нашли человека, с которым Вильям вместе снимал квартиру. Он захлебнулся в луже. Вильямс признался, что он и этот парень — Кэвин Роджерс — подрались из-за девушки, которую они встретили на просмотре фильма Бреннера. А следующим вечером эта девушка ужинала с Бреннером. Ее зовут Кирстен. Это все. Ни фото, ни фамилии, ничего больше». Пауза, затем: «Какие-нибудь идеи?»

«Нет», - медленно проговорил Лиман. Что-то было неправильно. «Роджерс утонул в луже?»

«Мы считаем, да», - МакАллистер помолчал; Лиман ждал. Должно было быть что-то еще. «В отчете о вскрытии были кое-какие странности. Написано, что у него в лежках была морская вода, но едва ли такое возможно».

«Наверное, нет», - Лиман потряс головой. Он узнал достаточно, чтобы увериться в своих — и своего начальника — подозрениях. «Если что-нибудь еще станет известно, или если этот Вильямс сознается, сообщите мне?»

«Разумеется». Лиман положил трубку и начал смотреть в окно. Вскоре стекло покрыла тень, которая как бы легла поверх его собственного отражения. «Как Вы и думали, господин», - прошептал он, - «Она убила его. Вы считаете, что она знает о Вашей заинтересованности?»

«ЭТО НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ», - прогрохотал у него в голове низкий «голос» Эншахкушанны, - «ОНА — ЧЕРВЬ». Пауза, почти такая же, как в разговоре с МакАллистером, полная невысказанных мыслей. «НО ВСЕ ЖЕ БУДЬ ОСТОРОЖЕН».

Лиман еще раз обвел взглядом свой новый кабинет и напомнил себе, кого ему следует благодарить за него.

«Разумеется, господин мой», - ответил он.

ГЛАВА 6: ПРИШЕСТВИЕ ТЬМЫ

Есть место в преисподней. Зане Мелли,

Сплошь каменное, цвета чугуна,

Как кручи, что вокруг отяготели.

- Божественная комедия, Данте Алигьери

К началу эпохи Просвещения, когда последние из Королей Ужаса погрузились в сон, в мире обитало 666 Привязанных, затаявшихся в укромных и труднодоступных местах. Сейчас, после возвращения падших демонов, эти безумные боги заворочались в своих убежищах, чувствуя энергию Веры, как акула чует запах крови, прежде чем всплыть из глубины и наброситься на добычу. Прошедшие века изменили ландшафт, погребя многие реликварии под горами земли, толщей воды или многими слоями дорожного покрытия. Некоторым из Привязанных пришлось призывать сохранивших верность рабов и ждать, когда их святилища будут выкопаны из-под земли, другие и вовсе оказались в таких местах, куда люди добраться не могут, и вынуждены общаться с миром смертных через кошмары и пугающие видения. Как и в случае с падшими, первыми пробудились слабейшие из Привязанных демонов, которым требовалось меньше Веры, чтобы раззадорить их аппетиты. Величайшие из Королей Ужасов (за исключением Великого зверя) до сих пор спят в своих реликвариях, краем сознания отмечая происходящие с миром перемены, но с каждым днем они все ближе и ближе к пробуждению, тревожимые огоньками веры, которые демоны разжигают в людях. Когда придет их время, они призовут своих служителей и восстанут из сокрытых могил, и тогда мир содрогнется от их поступи. Вместе с тем, недавно вернувшиеся демоны порою получают ужасные ранения, и в некоторых случаях им приходится покидать тела и вселяться в предметы или природные объекты, тем самым создавая новое поколение Привязанных к Земле, которое может нарушить все планы своих древних сородичей, попытавшись подчинить себе мир до того, как пробудятся старые боги. Но за кем бы ни осталась победа, триумф Привязанных дорого обойдется людям и падшим демонам.

В этой главе дается описание шести персонажей-Привязанных, которых мастер может использовать как образец при создании собственных персонажей или ввести в хронику в качестве противников главных героев. При создании своих персонажей желательно ориентироваться на приводимые нами значения Характеристик и способностей — даже «младшие» из Привязанных провели на Земле не меньше века, прежде чем погрузились в сон, поэтому у них было много времени для изучения новых Знаний, развития характеристик и так далее. Вы можете оставить наиболее подходящие вам элементы образа и дополнить их своими собственными наработками, например, придумав ритуалы и артефакты для демона и его культа. В Четвертой главе содержатся примеры артефактов и ритуалов, используемых только Привязанными, но Короли Ужаса могут пользоваться и любыми другими ритуалами и артефактами. В Пятой и Шестой главах «Руководства игрока» приводятся описания ритуалов и артефактов, доступных падшим. Вы можете воспользоваться ими в качестве образца для создания своих собственных ритуалов и зачарованных предметов. По очевидным причинам, ритуалы падших в исполнении Привязанных демонов всегда создают эффект высокой Муки.

ПОСТРОЕНИЕ ОПИСАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Описание каждого из персонажей занимает две страницы и построено по следующему образцу:

История: в этом разделе кратко описываются действия персонажа во время войны, указывается его Дом, а также называются обстоятельства, при которых он сумел покинуть Бездну. Здесь же описывается реликварий демона, его местонахождение, цели и задачи демона текущий момент. Наконец, в этом разделе даются пояснения по сильным и слабым сторонам демона, которые помогут мастеру решить, как именно можно ввести персонажа в хронику, а также каким образом падшие демоны смогут взять над ним верх. Рассказчику желательно ознакомиться с приведенной в этом разделе информацией, прежде чем приступать к проработке истории демона и его планов и задач по реализации его целей. Это своего рода конспект, на основе которого мастер может создать подробный рассказ. Как и всегда, работает Золотое правило: бери то, что тебе нравится, и меняй или отбрасывай все остальное.

Культ: в этом разделе описывается характер, размер и примерные возможности секты, начиная с момента ее образования в глубокой древности, и показывается, как именно Привязанный добился сохранения секты до наших дней. Здесь также указывается, когда, где и как проводятся ритуалы почитания демона, перечисляются особые требования, соблюдение которых необходимо для получения демоном Веры. Наконец, приводятся рекомендации по дарам, которыми демон обычно наделяет своих помощников (если вообще наделяет). Полные правила по дарам и их передач см. «Проклятые и обманутые: Книга слуг», описания даров и сил, свойственных только слугам Привязанных, даны в Третьей главе. Эта информация является своего рода отправной точкой для мастера, который на ее основе строит описание персонажа хроники. См. Вторую главу, в которой приводятся советы по созданию секты, ее деятельности, ресурсам, способам вербовки и внутренним правилам безопасности.

Демоны: в этой части описания рассказывается об адских прислужниках Привязанного, о тех демонах, кто добровольно или под принуждением ритуала и грубой силы присоединился к нему. Здесь описываются основные обязанности прислужников, указываются их личные цели по отношению к их темному господину. Рассказчик может использовать эту информацию так, как посчитает нужным, создавая персонажей по модели, приведенной в Шестой главе книги правил. В большинстве случаев у таких прислужников высокое значение постоянной Муки, хотя недавно поработанные демоны могут еще не полностью поддаться злу. Адский прислужник, упрямо цепляющийся за остатки человечности, которые ему удастся сохранить благодаря памяти носителя, может стать важным персонажем, движущей силой любого плана, реализация которого позволит ему освободиться от власти Привязанного.

Характеристики персонажа: в каждом описании содержится список характеристик персонажа, а также информация по его реликварию, знаниям и чертам Апокалиптической формы. Значения характеристик не были получены путем распределения, описываемого Третьей главе, но были установлены так, чтобы показать возраст Привязанного, его опыт и отличия от недавно появившегося Привязанного. Тип реликвария, указанный в перечне, характеризует объем Веры, который этот реликварий может хранить (см. Третью главу). Описания Дополнений и Апокалиптической формы Привязанного приводятся в этой книге; если вы по-другому представляете своего персонажа, без колебаний меняйте черты его внешности. Вы можете свободно добавлять, менять и убирать те или иные Знания. Природа Привязанных такова, что они могут иметь практически любое Знание, вне зависимости от того, к какому Дому они изначально принадлежали.

Заризель, Садовник Ада

Некогда Заризель принадлежал к Дому Судьбы и был одним из тех ангелов, что создавали схемы взаимодействия между разными гранями мироздания. Он сотрудничал с Домом Дикой Природы, продумывая способы распространения растениями семян, так как считал, что нелепый метод полового размножения — это следствие проявленной кое-кем лени. Когда началось восстание, многие служившие под его началом ангелы удивились, увидев, что он примкнул к мятежникам. Они всегда считали, что он хранит верность Небу.

И в самом деле, когда он был проклят как один из Неберу, он закричал, что никогда ему не следовало присоединяться к мятежу. Люцифер не стал изгонять его за эту слабость, но остальная часть воинства с тех пор относилась к нему как к дезертиру. А после того, как пала Цивилизация Праха, он, как и все остальные, был заперт в Бездне.

Даже сейчас Заризель не может до конца понять, как небольшая группа китайских магов сумела вызвать его, но он не из тех, кто станет смотреть в зубы дареному коню. Выбравшись из Бездны за



несколько веков до Рождества Христова, Заризель вселился в вечнозеленый сад и собирал урожай Веры с магов и их наследников. Он накапливал силу намного медленней, чем Привязанные, оказавшиеся в других странах, но при этом он не испытал никаких тревог из-за прихода и распространения христианства. Как дуб из желудка, Изверг медленно рос, учил своих последователей способам использования растений, которые были и источниками ядов, и орудиями поклонения, и выжидал. Несколько раз войны в Азии почти уничтожили его, но все же ему удавалось противостоять всем бурям и ветрам вплоть до начала 20 века, когда его немногочисленные, но верные последователи поведали ему некоторые истории, услышанные от людей с Запада.

Заризель понял, что пришло его время. Его последователи были богаты, и им удалось перевезти все свое имущество — в том числе и сад, в котором обитал демон, - в Сан-Франциско. Он пробыл там всего несколько десятилетий до того момента, когда Вихрь распахнул врата Ада, после чего он быстро нашел и поработил двух демонов, которых знал еще до Падения. Работая вместе с ними и пользуясь приобретенными за века знаниями и Верой, он создал мощное оружие против нового, лишеного души мира.

Заризель назвал свое творение «орхидеей души». Внешне оно выглядит как прекрасный багряный цветок. Но после некоторых манипуляций оно способно вызвать бурю Веры. Любой демон, попавший в эту бурю, немедленно принимает свою истинную форму, а любой смертный, оказавшись на пути потоков энергии, понимает, что за сияющее создание стоит перед ним. Вырабатываемая при этом Вера поступает Заризелю — по крайней мере, такова была его задумка. Заризель еще не имел возможности опробовать орхидею души, но терпения ему не занимать.

Реликварий Заризеля — это сад, одна сторона которого в длину составляет 40 футов, расположенный в Чайна-тауне, позади особняка наиболее доверенных слуг демона. Сад засажен различными экзотическими деревьями и цветами, но душа Заризеля живет в самой почве. Демон полностью контролирует любое растение в саду, он может мгновенно оживлять их или изменять, пользуясь Знанием Дикой Природы. В сад позволено вступать только слугам и жертвам, даже поработанные Заризелем демоны могут только парить над землей, не касаясь ее ногами.

КУЛЬТ

В Китае секта Заризеля в основном состояла из пожилых людей, наследников тех магов, которые вызвали его из Ада много веков назад. Со временем все маги умерли, но Заризель позаботился о том, чтобы хотя бы один сектант знал ритуал вызова, с помощью которого демона можно будет вернуть на Землю, если когда-нибудь он окажется в Бездне. В течение многих лет ритуал не применялся (не было нужды), и Заризель уже не был уверен, сумеет ли очередной доверенный сектант выполнить его, если вдруг возникнет такая необходимость. После переезда в Америку он несколько изменил стратегию. Вместо того, чтобы обучать ритуалу одного человека из поколения, он выбрал наиболее доверенного слугу (человека по имени Чен) и даровал ему обширные знания тайных искусств и вечную молодость в обмен на то, что осталось от его воли. Чен — законный наследник собственности, к которой относится и сад Заризеля, а также оранжерея, в которой растет орхидея души (Заризель опасается хранить орхидею в своем саду. В конце концов, кто-нибудь может начать ее разыскивать, а он не хочет складывать все яйца в одну корзину).

Сейчас в его секте состоит примерно две дюжины человек, все — китайцы или американцы китайского происхождения. Это люди разного возраста, но среди них нет никого моложе 21 года. Заризель не доверяет детям, считая их капризными, нетерпеливыми и неосмотрительными. Среди сектантов есть несколько слуг. Заризель предпочитает награждать людей знаниями, интеллектом и повышенной способностью к восприятию, а не физической силой и выносливостью; он прекрасно понимает, что правильный уход и тренировки позволяют развить человеческое тело и без сверхъестественного вмешательства. Многие из сектантов владеют боевыми искусствами, некоторые из них являются младшими членами триад. Заризель никогда не пытался воспользоваться этим ресурсом, но, появившись у него такое желание, он сможет оказать немалое влияние на преступный мир.

Собрания секты и поклонение «богу» происходят ежемесячно, на новолуние. Заризель называет себя богом дождя и растений и питает слабость к молодым прислужникам. Он с пренебрежением относится к верующим женского пола (хотя начало этой традиции положили маги, а не сам демон) и принимает в жертву кровь и

сжигаемые растения. В дополнение к ежемесячным ритуалам он требует от своих слуг, чтобы они приходили к нему в ночи, когда над его садом бушует гроза; в таких случаях он посылает им вызов. Слуга, осмелившийся не явиться на призыв, обречен на смерть. В результате его слуги редко покидают пределы Сан-Франциско.

ДЕМОНЫ

До Падения Заризель пользовался среди ангелов определенным влиянием, отвечая, помимо всего прочего, за процесс опыления и появления растений из семян. В результате ему стали известны Истинные Имена нескольких представителей Дома Дикой Природы и как минимум одного представителя Дома Глубин. После того, как Вихрь освободил многих падших, Заризель начал призывать демонов, имена которых ему были известны, предлагая им приехать в Сан-Франциско. Двое демонов откликнулись на его призыв, надеясь получить ответы на свои вопросы и, возможно, обрести наставника. Вместо этого они попали в засаду, организованную сектой Заризеля, и были поработаны им.

Первым из этих демонов была Залиэль, Осквернительница с высоким уровнем владения Знанием Бурь. Она уже была в городе и доверилась Заризелю, которого помнила как доброго и старательного ангела. Когда она прибыла в Чайна-таун, ее встретили члены секты и проводили в сад, где ее силой принудили к подчинению, а затем помазали ей чело кровью и пеплом, оставшимися от жертв предыдущей ночи. Заризель произнес ее Истинное Имя, и Залиэль - которая провела на Земле менее недели, только-только вырвавшись из тысячелетнего заключения, - оказалась в его власти. Хотя она считает, что должна была бы презирать Заризеля за то, что он обманул ее и похитил ее свободу, все же ее терзает любопытство: ей интересно, чего он хочет добиться с помощью орхидеи души и как именно в этом участвуют ее любимые ураганы.

Вторым из демонических слуг Заризеля стал Лаларот, Пожиратель, с которым Заризель работал до Падения. Лаларот был не самым удачным выбором из тех мятежников Дома Дикой Природы, что были известны Заризелю. Непреклонный, но простоватый ангел был в основном посыльным, лишь изредка принимавшим участие в опылении и жизни растений. Но демон остается демоном, и Заризель обучил Лаларота Знанию Дикой Природы, доведя его умения почти до совершенства. Основная задача Лаларота — охрана оранжереи, где растет орхидея души. Его массивная Апокалиптическая форма, украшенная шипами, с которых сочится яд, делает его превосходным охранником.

Никто из рабов Заризеля не успел в достаточной мере пообщаться с другими демонами, чтобы выбрать ту или иную фракцию. Будь у Залиэль свободная воля, она бы присоединилась к Люциферианам. Она никогда не верила, что Денница предал мятежников, к тому же она знает, как трудно найти одну-единственную каплю в ливне. Лаларот, с другой стороны, никогда не отличался большим умом, а его носителем стал физически сильный, но умственно отсталый человек, отчего интеллект у демона не увеличился. Как и многие из его Дома, он стал Жаждающим, и от активных действий его удерживает только воля Заризеля. В отличие от Залиэль, которая настолько заинтригована возможностями придуманных Заризелем «штормов веры», что готова служить ему безо всякого принуждения (может быть), Лаларот при наличии хоть какой-то поддержки и помощи постарается вырваться на свободу. А так как раньше он был ангелом Дикой Природы, ему прекрасно известны все особенности сада Заризеля.

Заризель, Садовник Ада

Характер / Маска: Зодчий

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5.

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 4, Бюрократия 3, Выразительность 3, Финансы 4, Запугивание 3, Лидерство 4, Медицина 3, Фехтование 3, Актерство 2, Политика 3, Воспоминания 3, Маскировка 1, Хитрость 5.

Дополнения: Культ 2, Высокое положение 3, Запасы 3, Мастерство 2, Слуги 3, Поклонение 2.

Реликварий: природный объект (25 единиц Веры).

Сила воли: 10

Вера: 8

Мука: 10

Потребности: Эмоция 4, Плоть 2, Мысль 3.

Апокалиптическая форма: Броня, Кожа хамелеона, Когти/Зубы, Рассеивание, Дополнительные уровни здоровья, Увеличение размеров, Первобытный инстинкт, Шипы.

Уродства: Тошнотворные звуки, Разложение, Глаза, Сияние, Кожа, Вонь, Неустойчивость, Рудиментарные конечности.

Знания: Земли 3, Плоты 3, Хаоса 5, Насилия 4, Души 2, Бурь 4, Дикой Природы 3.

Безариэль, Кровавый Ангел

В долгие дни Войны Гнева верные Небу ангелы никого не боялись так, как Халаку. Ангелы Второго Мира стали Убийцами, воплощением смерти, они могли ходить по мирам, которых никогда не видел даже сам Создатель. У каждой войны есть свои герои и свои парии (часто это один и тот же человек), и в Войне Гнева Безариэль не стал исключением.



Безариэль был одним из Намтар, Ангелов Смерти. После Падения он быстро устал от своей работы — отделять души от тел - и старался принять как можно более трогательный вид, приходя к своим обреченным жертвам. Но каким бы невинным ни казалось его лицо, он не в силах был облегчить боль и страх людей перед смертью. В боях с воинами Небес им владела мрачная решимость. Он хотел, чтобы люди любили его и доверяли ему, как потомки Авеля доверяли верным Небу ангелам.

Несмотря на великую доблесть в бою и умение открывать врата в иные миры, Халаку были сброшены в Бездну, как и остальные мятежники. Безариэль был среди них. Шли годы. Лишь малая часть Привязанных, вызванных из Бездны, принадлежала к Дому Халаку. Возможно, Бог позаботился о создании дополнительных преград, которые удерживали бы в Аду путешественников по мирам, а может быть, все дело было в том, что они сами слишком хорошо скрывали свои имена, и никто из мистиков не знал, как их можно вызвать.

Безариэль освободился из Бездны только в конце 20 века. Его вызвал волшебник по имени Иосиф Странвич. Но Странвич действовал не по своей воле. Безариэль обнаружил, что его вынуждают служить бессмертному существу, пред чьей злобой сам демон казался невинным ангелом. Эта ведьма, которую в человеческих легендах называли Бабой Ягой, рассказала Безариэлю о своих сумбурных планах. Она хотела заключить договоры с другими сверхъестественными

существами и лишить Землю ее святой силы.

Безариэля это не впечатлило. Он слишком хорошо знал цену подобной наглости, но и возвращаться в Ад он не спешил. Когда Баба Яга приказала ему собирать жизненную энергию земли, он подчинился. Когда она наделила его умением превращать тела живых в безмозглых рабов, он воспользовался этим умением. Когда она отдала ему под командование армию низших духов, он взял на себя роль военачальника. Постепенно его Мука росла, вплоть до того времени, как Бабе Яге пришел конец. Менее чем за десять лет, проведенных вне Ада, Безариэль полностью поддался Муке.

Разумеется, Безариэль знал, что что-то должно произойти. Странвич, с которым демон поддерживал связь, был убит вместе со своими товарищами-магами. Кровавый Ангел, порождение судьбы и смерти, предчувствовал гибель, даже гибель такого могущественного существа, как Костяная Нога. Обдумывая будущее, Безариэль решил, что, если уж Баба Яга умерла, у него самого могут возникнуть трудности. В ней был источник большей части его силы. На самом деле у него даже не было реликвария, он существовал за счет уникальных особенностей энергетического узора России. В дни, предшествовавшие окончательной гибели Бабы Яги, Безариэль нашел себе вместилище — ритуальный кинжал, спрятанный за стеной Михайловского замка (музей в Санкт-Петербурге).

После смерти своей хозяйки Безариэль не отправился в Бездну с громким воплем (как он опасался), а просто избавился от какой-либо власти над собой. Но его поджидала очередная неприятность. До сих пор его поддерживала не энергия Веры, поступающей от людей, а грубая мощь магии Бабы Яги. Ему могло бы помочь поклонение со стороны Странвича, но маг и его сотоварищи к тому времени уже были мертвы. Вскоре после смерти хозяйки и потенциального раба Безариэль почувствовал, что начинает слабеть.

Безариэль знал, что без поддержки со стороны верующих он не сможет удержаться на Земле, но в последние несколько лет все его общение со смертными сводилось к тому, что он сдирал с них кожу и забирал их души для Яги. После ее смерти он ощутил, что их души ушли, и испугался, что очень скоро впадет в сон или погибнет. А затем случилось чудо — Вихрь.

Безариэль чувствовал, как содрогались земли мертвых, и отправился туда, чтобы собрать как можно больше энергии. Духи давно умерших людей разлетались во все стороны, часть из них даже вернулась в прежние тела (иногда почти целые, иногда уже разложившиеся), а Безариэль с восторгом смотрел, как трескаются стены Ада и как падшие пробираются сквозь щели. Некоторые из демонов оказались на территории России, и Безариэль тут же воззвал к ним. Он успел привлечь на свою сторону трех из них, прежде чем они смогли сориентироваться, а затем, пользуясь знаниями о стране, полученными за годы службы Бабусе, начал искать и подчинять себе секты, которые все еще оставались верны ей. Им двигало отчаяние, но стратегия себя оправдала. Да и потом, единственной альтернативой для него был Ад.

КУЛЬТ

Культе Безариэля состоит в основном из поклонников и слуг Бабы Яги. Кровавому Ангелу повезло: Баба Яга не раскрывала перед верующими своей истинной природы, так как ей, как и падшему ангелу, была нужна Вера, хотя и по другим причинам. Безариэль знает, что по стране разбросано еще немало мелких отделений секты, но он также знает, что другие сверхъестественные существа могут заинтересоваться ими. Он считает эти секты своей законной собственностью и хочет собрать Веру людей, чтобы вновь обрести возможность странствовать по России в форме духа.

Крупнейшая секта находится в Санкт-Петербурге и состоит из 20 человек. Безариэль заключил договора с частью сектантов, но результаты были неутешительными. Годы, проведенные под темной властью Бабы Яги, повлияли на возможность демона наделять своих слуг силой. После заключения договора его слуги начинают с пугающей скоростью сходиться с ума. Но для культа, построенного на человеческих мучениях и жертвоприношениях, это не так уж и плохо.

Методы Безариэля, как и Бабы Яги, в современном мире могут показаться слишком грубыми, но только будущее покажет, насколько они эффективны. Сейчас верующие передают Веру Кровавому Ангелу, богу боли и

красоты, который говорит им, что по-настоящему оценить жизнь можно только на пике мучительнейшей агонии.

ДЕМОНЫ

Вихрь занес трех демонов в Санкт-Петербург, где они быстро стали слугами Безариэля. Никто из них не отличается большой силой, а на территории России обитает немало сверхъестественных существ. Безариэль разбирается в повадках и привычках этих тварей, поэтому демоны сочли за благо подчиниться ему.

Первый из них Мараиш, Дьявол, некогда плававший Святым Огнем. Как и многие выходцы из его Дома, он умеет подчинять себе массы, и именно он возглавляет секту и приносит жертвы. В отличие от самого Безариэля, Мараиш удачно заключает договоры, и некоторые из сектантов (и множество обычных смертных) снабжают его Верой. Со временем он смог бы стать могущественней Безариэля, но Мараиш понимает, что только Кровавый Ангел может предоставить защиту от таинственных хранителей русской земли. Мараиш — истинный Фаустианец, он знает, что порою бывает полезно подчиниться и дать себя использовать.

Преступник по имени Иррек стал личным охранником Безариэля. Бывший ангел Земли, Иррек присоединился к Люциферианам. Его одолевает желание отправиться в Америку на поиски их героического предводителя. Безариэль признался, что ничего не хотел бы так сильно, как найти Денницу, но предостерег Иррека от путешествия, опасного для падшего демона (на самом деле признание Безариэля было ложью; он годами не вспоминал о главном мятежнике). Иррек был вынужден согласиться с ним — Безариэль знает его Истинное Имя, поэтому выбора у демона не оставалось, — но Мараиш понял, какие цели ставит перед собой его товарищ.

Третий демон на службе у Безариэля стал для Привязанного не столько слугой, сколько наперсником. Во время войны Безариэль и Нериэль были друзьями, можно даже сказать, возлюбленными. Как и Безариэль, Нериэль была Ангелом Смерти, но страх людей не терзал ее так сильно, как ее любимого. Освободившись из Ада, она сначала обрадовалась тому, что вновь нашла Безариэля, потом ужаснулась, поняв, во что он превратился. Она осталась с ним в какой-то мере потому, что он знает ее Истинное Имя и может в любой момент вернуть ее, в какой-то мере потому, что хочет помочь ему вернуть прежний облик. Но надежда ее слаба. Некогда она знала его Истинное Имя, но под влиянием Бабы Яги Безариэль изменился настолько, что даже самая сокровенная часть его сущности исказилась и подверглась осквернению.

Безариэль, Кровавый Ангел

Характер / Маска: Стоик

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Осведомленность 4, Эмпатия 2, Выразительность 2, Запугивание 3, Лидерство 4, Фехтование 4, Окультизм 5, Воспоминания 3, Маскировка 5, Хитрость 2.

Дополнения: Культ 3, Высокое положение 1, Запасы 2, Влияние (Санкт-Петербург) 2, Мастерство 4, Слуги 3, Поклонение 2.

Реликварий: идеальный (20 единиц Веры).

Сила воли: 9

Вера: 10

Мука: 10

Потребности: Эмоция 2, Плоть 3, Мысль 4.

Апокалиптическая форма: Без отражения, Ужасный взгляд, Бешенство, Улучшенная способность (Фехтование), Шестое чувство, Неутомимость, Смертельное прикосновение, Крылья.

Уродства: Тошнотворные звуки, Вздувшиеся мускулы, Разложение, Глаза, Сияние, Кожа, Вонь, Неустойчивость.

Знания: Пробуждения 3, Смерти 5, Насилия 2, Сфер 5, Душ 5.

Иш-Таб, Богиня самоубийств

В древних легендах народа майя рассказывается об Иш-Таб, богине самоубийств. Обычно ее изображают висящей в петле, спускающейся с неба. Майя верили, что самоубийцы, как и жрецы, погибшие в бою воины и умершие в родах женщины, немедленно попадают на Небеса. Но существо, положившее начало этим легендам, дожило до наших дней, и в нем нет почти ничего от образа, созданного майя.



Много-много веков назад демонесса, которая позже стала известна под именем Иш-Таб, была призвана на землю шаманами восточной части Центральной Америки. Как им удалось вызвать ее, неизвестно и вряд ли когда-нибудь станет известно, потому что Иш-Таб (тогда носившая другое имя) уничтожила всю деревню в приступе гнева, сохранив для себя тело юной девушки, в которое и вселилась. Разумеется, она быстро поняла, что любое человеческое тело, в которое она вселяется, начинает разрушаться буквально на глазах. Не желая или не имея возможности тратить время на установление связи с реликварием, Иш-Таб отправилась на запад, наводя ужас на всех встречных и собирая выработывавшуюся при этом Веру. Уничтожая очередную деревню, она занимала тело молодой девушки и продолжала путь. Со временем весть о злодеяниях демонессы разнеслась по деревням, и

люди стали приносить ей в жертву девушек. Но эти жертвы лишь отсрочивали неизбежную гибель. Иш-Таб — Пожиратель, и она не склонна к переговорам и мирному сосуществованию.

Ее кровавые странствия закончились, когда древние защитники джунглей, люди-ягуары, называемые балам, восстали и уничтожили ее...по крайней мере, так они сами думали. На самом деле им удалось заставить ее на короткое мгновение принять форму духа, после чего она наконец вселилась в реликварий. Им стал массивный каменный алтарь, избежавший внимания оборотней, и люди-ягуары скрылись в джунглях, уверенные в своей победе.

Сила Иш-Таб почти не уменьшилась, потому что алтарем продолжали пользоваться. Люди, обитавшие в тех краях, связывали этот алтарь со своей богиней самоубийств. Доброволец становился на алтарь на колени, а затем сам себе перерезал глотку, в то время как остальные стояли вокруг и читали молитвы. Со временем появилась интересная легенда: тело молодой девушки, принесшей себя в жертву на алтаре, могло ожить и отправиться в джунгли на охоту.

Когда пришли испанцы, культ был уничтожен, и Иш-Таб погрузилась в сон. Ее алтарь скрылся под бурной растительностью, и лишь незадолго до Вихря она вновь получила возможность вернуться в мир.

В 1998 году группа рабочих, расчищавших участок джунглей, наткнулась на алтарь. Его немедленно перевезли в музей в Монтеррей, но Иш-Таб все еще спала.

Но однажды в музей пришла девушка по имени Мария Домингос. Она отличалась неустойчивой психикой, к тому же была расстроена. Она прочла табличку с пояснениями рядом с алтарем и поняла, что некогда люди, умиравшие на этом камне, вновь возвращались к жизни. Возбравшись на алтарь, она вытащила из кармана бритву и перерезала себе горло.

Хотя ее тело убрали до того, как Иш-Таб набрала достаточно сил, чтобы завладеть им (жителям города Монтеррей повезло), ее горячая кровь, добровольно пролитая на алтарь, пробудила древнего демона. В последовавшие за этим недели она начала создавать секту из тех посетителей музея, которые рассматривали алтарь достаточно долго для того, чтобы демонесса смогла проникнуть в их мысли. К тому времени, как Вихрь обрушился на стены Ада, Иш-Таб вновь была готова войти в человеческое тело и продолжить путь на запад. Не сделала она это лишь благодаря усилиям ее единственного демона-подчиненного, Наромиэля.

КУЛЬТ

Секта Иш-Таб в основном состоит из местной молодежи, из тех, кто с классом приезжал в музей на экскурсии и попадал под власть демона. Основные положения секты полностью совпадают с теми, что исповедовали аборигены, питавшие Иш-Таб кровью и Верой на протяжении многих лет. Считается, что те, кто совершил самоубийство в знак почтения к Иш-Таб, отправляются на Небеса. Тот, кто погиб, защищая богиню, тоже достоин рая. Иш-Таб выбрала себе нескольких слуг из числа наиболее физически развитых сектантов, увеличив им силу и обучив кое-каким боевым приемам. Хотя большая часть ее поклонников — подростки, и лишь немногим из сектантов уже исполнилось 18, они все же могут дать достойный отпор всем, кто решит завладеть алтарем.

Как бы ни хотела Иш-Таб освободиться, она все же воздерживается от вхождения в тела своих почитателей. По мере роста культа шесть молодых женщин совершили самоубийство на алтаре в окружении всех остальных членов секты (один из немногих взрослых сектантов работает начальником охраны музея и отвечает как за проведение ночных ритуалов, так и за необходимую после этого уборку). Хотя Иш-Таб принимает жертвы от представителей обоих полов, она все же предпочитает, чтобы мужчины гибли за нее в бою. Разумеется, в Мехико ей будет намного проще осуществлять свои задумки, поэтому демонесса размышляет о возможности переместить реликварий в более крупный столичный музей, где можно было бы создать более крупную секту. Но так как большая часть ее почитателей — дети, которые не могут просто упаковать вещи и переехать в другое место, реализация этого плана откладывается.

ДЕМОНЫ

До восстания ангел, который затем стал Иш-Таб, был младшим Элохим в Доме Дикой Природы. Она отвечала за последние штрихи в образе хищников, например, за мельчайшие оттенки шерсти и изгиб клыков. Ее непосредственным начальником был ангел по имени Наромиэль, и именно он убедил ее присоединиться к мятежу Люцифера. В последствии он пожалел об этом.

Во время Войны Гнева Наромиэль видел, как растет кровожадность и злоба его протеже, в том числе и по отношению к людям. Когда война закончилась, более сильный Пожиратель решил уничтожить демонессу, чтобы она больше не могла причинять вред миру, но ему так и не представилась подходящая возможность. Оба демона были сброшены в Бездну.

После Вихря Наромиэль очутился в теле техасского хирурга. Пытаясь вспомнить о событиях войны, он, движимый интуицией, оказался в Мексике и отправился в Монтеррей, где, к своему ужасу, обнаружил, что его бывшая подчиненная — демонесса, к появлению которой он приложил руку, уговорив ее присоединиться к восстанию, — теперь подталкивает невинных детей к самоубийству. Демонесса, известная теперь под именем Иш-Таб, была слишком сильна для того, чтобы он смог победить ее в прямом столкновении, но так как она не подозревала о его желании убить ее, она приняла Наромиэля в качестве слуги. Она велела ему охранять ее от любых сверхъестественных существ и рассказывать ей о современном мире.

Наромиэль оказался в затруднительном положении. Он знает, что ему не хватит сил бросить открытый вызов Иш-Таб, и он не представляет, как долго ему удастся отговаривать ее от захвата чьего-нибудь тела и блужданий по окрестности, к которым она некогда была склонна. Но он слышал легенды о поражении, которые нанесли ей люди-ягуары, и хочет понять, существовали ли эти люди на самом деле или являются плодами фантазии.

Иш-Таб, Богиня самоубийств

Характер / Маска: Судья

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Осведомленность 2, Рукопашный бой 3, Ремесло 2, Выразительность 2, Запугивание 3, Лидерство 2, Фехтование 5, Воспоминания 4, Маскировка 5, Выживание 5, Хитрость 3.

Дополнения: Культ 2, Запасы 2, Мастерство 3, Слуги 2, Поклонение 1.

Реликварий: идеальный (20 единиц Веры).

Сила воли: 6

Вера: 8

Мука: 10

Потребности: Эмоция 4, Плоть 5, Мысль 2.

Апокалиптическая форма: Броня, Когти/Зубы, Плащ теней, Дополнительные уровни здоровья, Рога, Хвост-кнут, Нахождение сокрытого, Сверхъестественное зрение.

Уродства: Тошнотворные звуки, Разложение, Глаза, Сияние, Кожа, Тина, Неустойчивость, Рудиментарные конечности.

Знания: Зверей 5, Смерти 3, Земли 3, Плоти 5, Насилия 3, Сфер 3, Дикой природы 4.

Оранаш, Ветер с моря

Саванна — прекрасный город. Кварталы исторической застройки могут похвастаться полностью реконструированными домами с их своеобразной прелестью. Повсюду встречаются маленькие площади со скамейками, статуями и деревьями, поросшими бородатым мхом. Через весь город проходят пешие туристические маршруты, при желании можно нанять карету, чтобы ознакомиться с историей, которой здесь дышит каждый уголок.

Но на долю Саванны выпало немало испытаний. Эпидемия желтой лихорадки, разразившаяся в 1820 году, унесла жизни примерно десятой части населения города. В том же году по городу пронесся ураган, уничтоживший дома и общественные здания. Во времена Гражданской войны Саванна удачно избежала участи многих городов Юга. Уильям Шерман занял город и провел в нем некоторое время, но не стал поджигать его (если учесть, что за Саванной лежал океан, его действия объяснялись скорее прагматичностью, чем добротой).

Хотя нельзя сказать, что все тяжелые периоды в истории Саванны связаны с обитавшим в городе Привязанным, все же Оранаи, некогда бывший Ангелом Рождающегося Ветра, немало повлиял на происходившие в городе события.

На землях, позже занятых строениями Саванны, штат Джорджия, Оранаи появился в незапамятные времена по призыву одного из местных племен. В качестве реликвария он выбрал деревянного идола, которого шаманы племени почитали святыней и в течение долгих лет оберегали от всех опасностей. Многие Привязанные полностью погрузились в Муку, но Оранаи по-своему ценил и даже любил своих почитателей. Он защищал рыбаков от стихий, а шаманов — от зловредных духов. Веками он был защитником племени, помогал ему в войнах и облегчал жизнь людей в периоды голода. Было время, когда он почти поверил в то, что его побег из Ада — следствие прощения, полученного от Господа.



А затем, в 1733 году, на побережье появился Джеймс Оглеторп, и все пошло прахом. Его люди сровняли с землей насыпанные туземцами погребальные курганы, потревожив души предков. Англичане принесли с собой оспу, и племя постепенно вымерло. Оранаи, наблюдавший за этими событиями, вновь испытал все муки Ада. Он поклялся, что незваные гости жестоко поплатятся за все, что они натворили.

В течение следующих нескольких веков Саванна жестоко страдала. Оранаи воспользовался властью над бурями, болезнями и огнем, чтобы отомстить горожанам. Но ему все было мало, и когда последний из его почитателей умер, демон в отчаянии решил, что мести его не суждено свершиться. Когда в 1864 году генерал Шерман передал город президенту Линкольну в качестве рождественского подарка, Оранаи впал в сон; его идол сейчас покоится в каменном саркофаге под одним из домов города.

Он спал до тех пор, пока не разразилась Вихрь, а проснувшись, обнаружил, что духи Саванны пришли в большое беспокойство. Любовь к своему племени превратилась в безумное желание мести и крови. Он собрал все оставшиеся у него силы и воззвал ко всем демонам, которые только могли услышать его в этом шуме. И, разумеется, лучше всего этот зов был услышан Халаку. Четверо Убийц, старающихся отыскать свое место в мире, откликнулись на призыв.

Орاناи чувствовал, что четверо демонов не разделяют его целей, но они были нужны ему для создания культа. Поэтому он представился им покровителем современной Саванны, жителей которой он наделяет силой, позволяющей противостоять пожарам, болезням и бурям. Тем временем призраки Саванны изо всех сил сражаются со штормом, который рвет их на куски, и подчиненные Оранаи помогают им в этом.

Оранаи поставил перед собой цель: он хочет научиться вырывать Веру из духов, а не (или так же, как) из живых людей. В конце концов, духи столь же многочисленны, как и люди, но они не нуждаются в усиленной защите от всего сверхъестественного. К тому же многие из них так же одержимы мстью, как и сам Оранаи. Пока он ищет пути достижения своей цели, он старается как можно глубже погрузить в Муку своих помощников-Убийц, чтобы они присоединились к нему и участвовали в уничтожении жителей Саванны.

Когда площади пустеют и только бородатый мох, свисающий с веток, шевелится в порывах ветерка, Оранаи мечтает о том, как он сожжет этот город дотла и сбросит пепел в море. И тогда, может быть, его народ вернется к нему.

КУЛЬТ

У Оранаи небольшой культ, насчитывающий всего дюжину последователей. Оранаи настаивает на том, чтобы его помощники-демоны вербовали верующих среди людей богатых и пресыщенных (в Саванне их найти

нетрудно), и на первый взгляд секта может показаться обычным элитным клубом. Из-за этого остальные представители высшего общества тоже хотят присоединиться к немногим «избранным». Истинную природу «клуба» они начинают понимать только после того, как произнесут клятву (и заключают договор).

Оранаш почти не уделяет внимания сектантам, большая часть которых является слугами его четырех помощников. Он поглощает их Веру, устраивая грозы каждый раз, когда ему требуется поклонение, и постепенно обучает их давно позабытым заклинаниям племени, которое некогда почитало его, хотя это и причиняет ему боль. Оранаш всячески скрывает от сектантов правду о сверхъестественных силах. Он позволяет своим слугам одаривать людей знаниями и интеллектом, но запрещает откровенно «магические» подарки. Он хочет, чтобы они удивились так же сильно, как и все остальные, увидев мертвый город.

Так как его поклонники богаты, Оранаш в случае необходимости может воспользоваться огромными денежными средствами, но так как он плохо знаком с современными финансами, он предпочитает действовать более прямолинейно.

У Оранаша немало почитателей среди городских призраков, хотя их и нельзя назвать сектантами в прямом смысле слова. Призраки считают его кем-то вроде отца города. Так как среди них очень мало духов туземцев (которые, по всей видимости, давно исчезли), Оранаш испытывает к этим беспокойным душам сочувствия не больше, чем к живым горожанам, но призраки — это неоценимый источник информации о городе. В результате Оранаш знает практически обо всем, что происходит в Саванне.

ДЕМОНЫ

Все четверо слуг Оранаша — Убийцы, откликнувшиеся на зов тысяч призраков, которых потревожил Вихрь. Их зовут Юсфиэль, Сирсирхасс, Улак и Т'лиог. Они прибыли в Саванну, чтобы посмотреть, что там происходит, и встретили Оранаша, пытавшегося помочь призракам. Хотя только один из них является Миротворцам, они все смогли понять, что могучий покровитель, достаточно наивный для того, чтобы по-прежнему заботиться о душах умерших, будет им совсем не лишним (забавно, но их покровитель точно так же думает о них).

Юсфиэль, который некогда был ангелом, отвечавшим за смерть животных, выполнивших свою задачу, понимает, что такое завершенность. Он завладел телом человека, находившегося в глубокой коме, бесцеремонно распрощался с семьей этого человека и откликнулся на зов Оранаша. Юсфиэль подозревает, что его покровитель не так прост, как кажется, но это лишь усиливает любопытство демона — он из Скрытных и проявляет повышенный интерес к Привязанным к Земле. Так как Оранаш знает только Божественное Имя Юсфиэля, Убийца считает, что сможет сбежать из города в любой удобный момент.

Истинный Ангел Смерти, Сирсирхасс оказалась в теле молодой женщины, охваченной сильнейшей послеродовой депрессией. Ее малютка-сын уже лежал перед ней мертвый; у женщины уже не оставалось сил бороться за собственную жизнь, когда Сирсирхасс вошла в ее тело. Другой демон, возможно, был бы подавлен чувством вины, но Сирсирхасс привыкла к убийствам, поэтому смогла игнорировать угрызения совести до тех пор, пока не покинула место преступления. Из всей четверки только Сирсирхасс полностью разделяет идеи Миротворцев, но она же и лучше всех поддается влиянию Оранаша, усиливающему ее Муку.

Улак и Т'лиог были друзьями и сотрудниками еще до восстания, во время войны они стали товарищами по оружию. Встретившись практически сразу после того, как стены Ада покрылись трещинами, они вселились в тела двух любовников, поклявшихся совершить двойное самоубийство. Радуюсь встрече и не имея почти никаких планов на будущее, они отозвались на призыв о помощи, пришедший из Саванны. Обнаружив Оранаша, оба Фаустианца стали его помощниками в создании культа. Но со временем связь между ними ослабла, так как они оба стремились заслужить внимание и благосклонность Оранаша. Собственно, этого Оранаш и добивался. В конце концов, ничто так не усиливает Муку, как преданная любовь.

Оранш, Ветер с моря

Характер / Маска: Судья

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Способности: Бдительность 2, Осведомленность 4, Уворот 3, Эмпатия 3, Выразительность 3, Лидерство 2, Медицина 4, Маскировка 4, Выживание 3, Хитрость 3.

Дополнения: Культ 1, Запасы 3, Мастерство 2, Слуги 4, Поклонение 1.

Реликварий: природный объект (25 единиц Веры).

Сила воли: 7

Вера: 6

Мука: 10

Потребности: Эмоция 4, Плоть 3, Мысль 4.

Апокалиптическая форма: Кожа хамелеона, Дополнительные действия, Улучшенная инициатива, Шестое чувство, Миазмы, Туман, Сверхъестественное зрение, Отрава.

Уродства: Глаза, Сияние, Безноготь, Гнойники, Кожа, Тина, Вонь, Неустойчивость.

Знания: Пробуждения 5, Смерти 4, Нечистоты 2, Человечества 3, Сфер 3, Бурь 4, Душ 3.

Веракурк Охранник

В разных культурах по-разному относились к преступникам и заключенным. Некоторые народы наказывали смертью многие преступления, в других культурах смертная казнь была большой редкостью.

Часто тюрьмы становятся тем местом, из которого люди согласны освободиться даже ценою жизни, но смерть не приходит за ними. Одной из таких тюрем стал Таллах в Египте. Условия в этой тюрьме просто отвратительные — заключенные недоедают, их постоянно избивают, они редко видят солнечный свет. Но все же до тех пор, пока в тюрьме не появился новый охранник, там еще можно было существовать. Новый охранник подчиняется хозяину, которого ставит превыше государства, — он подчиняется демону Веракуру.

Веракурк — один из тех Преступников, что разрабатывали Знание Кузнечного Дела во время войны и создавали для мятежников оружие невероятной красоты и мощи. Находясь в заключении, он с горечью думал, насколько же совершенной темницей оказалась Бездна. В ней не было материалов, которые могли бы износиться или которые можно было бы использовать; она была абсолютно пуста. Ад изменил Веракуру. Он решил, что, если ему удастся бежать, он станет работать над созданием



совершенной тюрьмы, из которой не смогут бежать даже ангелы. Те самые ангелы, о которых он думал.

Затем демона вызвали на Землю египетские заклинатели, которые хотели, чтобы он помог им в создании драгоценных украшений и подарков для фараона. Он помог людям, но сформировал вокруг себя секту, приняв имя бога-защитника Сопду. Демону поклонялись жители Восточной пустыни, но ему никогда не удалось сравняться по силе с такими Привязанными, как пять Великих Герцогов. Однажды его реликварий — статуя, изображавшая Сопду, с глазами из бирюзы, — была похищена и переправлена через Нил в западные земли. Похитители едва успели пересечь реку, как Веракук, рассердившись из-за такой наглости, убил их... а затем понял, что никак не может связаться со своими почитателями. Тысячелетия напролет он дремал в песках, в то время как мир вокруг него постоянно менялся.

Может быть, исходящая от демона энергия заставила египетское правительство выбрать для тюрьмы именно это место, а может быть, то было простое совпадение. Как бы то ни было, в 1987 году в тюрьме появился новый охранник. Он немедленно перекрыл нижний уровень, запер заключенных в камеры и приступил к поискам. Через два года он нашел то, что искал — статую божества с головой сокола и глазами из бирюзы. Ему не хватило сил передвинуть статую, но зато он смог пробудить Веракука. Затем он начал создавать культ, вовлекая в него охранников и заключенных.

Веракук оценил старания человека и Веру, получаемую благодаря охраннику, но он все еще мечтает о создании идеальной темницы. Ангелов, которых можно было бы содержать в этой тюрьме, больше нет, и планы Веракука, и без того сумбурные, претерпели еще большее искажение. Если Бог сумел отозвать ангелов, Веракук найдет способ вернуть их. Он будет содержать в своей тюрьме людей добродетельных (иными словами, отделит праведников от грешников) и ждать, когда ангелы попадутся на его уловку.

КУЛЬТ

Секта Веракука действует на трех уровнях. Каждый заключенный знает, что охранник — глубоко верующий человек. Он настаивает на соблюдении пяти принципов ислама и побуждает своих подопечных взывать к Аллаху. Даже те заключенные, кто на самом деле не верит в бога, быстро приучаются выполнять ежедневные ритуалы и молитвы, иначе охранник укажет своим коллегам на их нечестивость. Такие заключенные обычно отбывают свои сроки (часто — пожизненные), даже не зная, что где-то под ними обитает демон.

Посвященные второго уровня знают о Веракуке, но считают его джинном, который служит Аллаху и побуждает людей следовать его примеру. Веракук никогда не наделяет силой таких людей, но успешно поглощает их Веру (Преступник считает все современные религии вульгарным искажением истины и отказывается даровать силу людям, погрязшим во лжи). Большинство заключенных относятся к этой категории. Они знают, что в тюрьме рядом с ними находится сверхъестественное существо, и это знание придает им силу и Веру.

Наконец, примерно 30 заключенных, 10 стражников и тот самый охранник знают, что Веракук — демон, способный творить чудесные предметы из металла и двигать Землю силой своей воли. Эти люди полностью посвятили себя демону. Они выполняют ритуалы, которым их обучил охранник (хотя до сих пор неизвестно, где сам охранник научился всему, что знает), и жертвуют Веракуку кровь и Веру. Охранник и один якобы немой заключенный знают ритуал, который позволит вызвать демона из Бездны, если в этом возникнет необходимость. Веракук даровал этому заключенному возможность исчезать из поля зрения и обязал его выжить и остаться в тюрьме. Стражникам запрещено причинять ему вред или допускать, чтобы он причинил вред сам себе, хотя никто, даже тот охранник, не знает, почему.

Веракук одарил стражников и часть заключенных, увеличив их силу и наделив умением работать по металлу. Охранник же никогда не просил о сверхъестественно силе, но при этом, по всей видимости, обладает некоторыми таинственными способностями. Поначалу Веракук был благодарен этому человеку за то, что тот пробудил его ото сна и создал для него культ, но сейчас демон начинает испытывать некоторое беспокойство. Несколько лет он думал, как ему получить нужную информацию так, чтобы охранник ничего не узнал об этом, и незадолго до начала Вихря он нашел решение.

ДЕМОНЫ

Вырвавшись из Бездны, падшие демоны вселяются в самые разнообразные тела. Наверное, самыми неудачливыми из них можно назвать тех, кто вселился в тело заключенного, - они просто сменили одну тюрьму на другую. Разумеется, иногда силы падшего позволяют ему чудесным образом сбежать, но для двух демонов, волею судеб оказавшихся в тюрьме Веракука, свобода остается недостижимой мечтой. Одним из этих демонов был Опиэль, Дьявол. Во время войны Опиэль вел в бой войска верных демонам смертных и, как истинный Ангел Сияния, сражался с офанимами. Освободившись из Ада, он нашел для себя тело заключенного, которого ошибочно обвинили в убийстве. Повинуясь требованиям охранника, этот человек попытался стать религиозным, но в его сердце не было истинной веры. Он был лишь оболочкой, пустым сосудом, когда появился Опиэль.

Опиэль начал с новым пылом проповедовать заключенным. Он быстро привлек к себе внимание Веракука и, поняв, что сектанты могут забить его до смерти, назвал Привязанному свое Истинное Имя и поклялся в верности. Сейчас он стал духовным лидером тюрьмы, проповедуя другим заключенным и давая им советы, а также выискивая среди них тех, кто своим поведением заслужил ознакомления с «истинной» верой.

Второй демон — это Изверг по имени Паог. Незадолго до начала Вихря любопытный заключенный проследил за сектантами, направлявшимися к тайному святилищу Веракука. Демон, разумеется, заметил его и натравил на него верующих. Когда они покончили с ним, его неподвижное, истекающее кровью тело изломанной грудой лежало внизу лестничного пролета. Он испустил последний вздох, и тогда на сцене появился Паог.

Паог стал для Веракука истинным подарком судьбы. Бывший Ангел Узоров, он может найти что-нибудь интересное о таинственном охраннике. Поэтому Веракук хитростью поставил его в такое положение, когда он вынужден наблюдать за охранником, - он моет полы у кабинетов и так далее. Пока что Изверг ничего особенно не обнаружил, но даже если ему и удастся найти нужную информацию, он не станет делиться ею. Во-первых, Веракук не знает Истинного Имени Паога и не может напрямую командовать им. Во-вторых, Паог прекрасно помнит, по чьему приказу сектанты набросились на его носителя.

Опиэль — типичный Фаустианец, а Паог разделяет идеи Скрытых. Она они с радостью воспользуются возможностью бежать, но при этом они понимают, что Веракук может с легкостью выследить их и убить.

Веракук Охранник

Характер / Маска: Тиран

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 3, Рукопашный бой 4, Ремесло 5, Уворот 3, Запугивание 4, Лидерство 3, Фехтование 3, Воспоминание 2, Наука 4, Технология 5.

Дополнения: Культ 3, Запасы 5, Влияние (тюрьма) 2, Мастерство 4, Слуги 2, Поклонение 2.

Реликварий: идеальный (35 единиц Веры).

Сила воли: 7

Вера: 8

Мука: 10

Потребности: Эмоция 3, Плоть 3, Мысль 3.

Апокалиптическая форма: Броня, Аура ужаса, Невосприимчивость к поверхностным повреждениям, Неодолимая сила, Шестое чувство, Магнитное поле, Неутомимость, Жалящее прикосновение.

Уродства: Тошнотворные звуки, Вздувшиеся мускулы, Глаза, Уродливая голова, Кожа, Вонь, Неустойчивость, Рудиментарные конечности.

Знания: Пробуждения 4, Небожителей 3, Земли 5, Кузнечного дела 5, Путей 5, Нечистоты 3.

Челниэль, Каменный круг

О пиктах, древнем народе, некогда жившем на территории современной Шотландии, мало что известно. Кеннет Макальпин завоевал их в девятом веке, и достоверных письменных источников о них практически не сохранилось.

Челниэль, демон из Дома Утренней Звезды, помнит их. В конце концов, именно они вызвали его из Преисподней.

До восстания Челниэль был одним из тех, кто разрабатывал понятие лидерства. Волк-вожак, сильнейшая обезьяна, лев, возглавляющий прайд, - все эти создания были творениями Челниэля и его товарищей Цалту. Но больше всего ему нравилось работать вместе с ангелом Ишхарой, Бесконечным Желанием, по имени Индина. Вместе они наделили первобытных людей способностью вести за собой соплеменников и вдохновением, нужным для того, чтобы принять на себя обязанности вождя. Разумеется, тогда их задумки не работали: первым людям не нужны были вожди, так как у них не было причин для недовольства. Они понимали, что результаты своей работы они увидят только тогда, когда люди впервые столкнутся с сопротивлением. Когда Люцифер начал собирать сторонников, Челниэль и Индина решили, что пришло их время.

Несмотря на обрушившееся на них несчастье, они не разочаровались в людях. Хотя большая часть человечества была слаба, все же среди людей находились те, кто восставал и предъявлял права на корону, жезл или что там еще могло

понадобиться в лихие годы. Когда двое демонов были сброшены в Бездну, они чувствовали, что человечество выживет несмотря ни на что.

Челниэля вызвали из Ада и заключили в круг камней примерно в то же время, когда в далеком Назарете родился Иешуа. Людям, призвавшим его, нужен был вождь, лидер, способный возглавить их в войне с другим племенем. Разумеется, Челниэль отказался встать во главе войска, но он помог вождям племени в войне, а затем смотрел, как люди убивают друг друга с яростью и упорством, удивившими даже демона.

На протяжении столетий пикты поклонялись Челниэлю, обращаясь к нему за советом в годы бедствий, пока, наконец, их культура не была уничтожена. Челниэль, который всегда мог распознать сильнейших людей, предвидел конец, и попросил соорудить из камней своего круга небольшую башню, настолько прочную, что даже осадные орудия с трудом смогли бы разрушить ее. Его круг располагался на вершине холма вдали от тех мест, которые могли бы заинтересовать захватчиков, поэтому, как и многие другие подобные укрепления, башня простояла много лет.



Хотя большая часть знаний пиктов была утрачена, все же кое-какие крупницы дошли до наших дней. По мере того, как входило в моду «современное язычество», эти остатки знаний были обнаружены теми, кто знал, где и как искать. Темной октябрьской ночью 1977 года небольшая группа людей выполнила древний обряд в маленькой каменной башне, расположенной на Северо-шотландском нагорье. То, что большая часть этого обряда была придумана самими «язычниками», ничего не значило. Сохранилась достаточно от старого ритуала, чтобы Челниэль пробудился.

КУЛЬТ

Последователи Челниэля считают себя воинами, но в наше время трудно походить на воинов, которыми были пикты. Все они знают, как сражаться (Дьявол наделил своих верных сторонников физической силой и умением привлекать на свою сторону людей), но они не могут проверить себя, затеяв войну с соседним племенем. Нападать на обычных людей — дело недостойное, к тому же такое поведение не способствует распространению культа. Челниэль смог в течение двух десятилетий поддерживать культ, претворяясь древним кельтским богом ночи, но в начале 1990-х секта начала распадаться. А затем, во время одного ночного ритуала, от которого демон почти не получил Веры, на людей напала тварь.

Это был огромный человек-волк с красной шерстью. Прежде чем кто-нибудь смог хоть что-то сделать, он разорвал на куски трех сектантов. Большинство остальных с воплями бросились врассыпную, но один человек вытащил кинжал и закричал, призывая всех напасть на тварь. Распознав в человеке искру величия, Челниэль передал ему свою силу, и в результате сектанты убыли оборотня и сняли с него шкуру. Наконец Челниэль понял, как ему вдохновлять своих поклонников. Они должны охотиться на ночных тварей, не ради выполнения Божьей воли или очищения мира от зла, но ради славы и радости битвы.

В течение следующих лет культ распространился по британским островам. Большая часть секты Челниэля никогда не посещала каменное укрепление, в котором обитает их покровитель, если вообще знала о нем. Многие из них — умелые охотники, а некоторые даже поддерживают связь с другими подобными организациями, например, с Обществом Леопольда. Среди тех, кто никогда не приближался к демону, можно даже встретить наделенных странной силой людей (*imbued*), которые обнаружили культ в процессе поисков ответов на свои вопросы. Члены секты Челниэля не особо разборчивы при выборе жертв — сгодится любое сверхъестественное существо, — но все же предпочитают сражаться с теми, кто способен удовлетворить их страсть к сражению. Поэтому чаще всего их жертвами становятся вампиры, оборотни и другие демоны. У культа нет четкой организации, но в каждом крупном городе Великобритании можно встретить по меньшей мере одно отделение секты, возглавляемое слугой Челниэля. Эти слуги наделены способностью видеть сквозь иллюзии и чувствовать магию. Челниэль упорно продолжает искать Индину.

Челниэль не разрешает своим поклонникам охотиться в горах вокруг его башни, хотя отряд самых лучших его охотников и живет в деревне неподалеку от холма, где за ними присматривает один из демонических прислужников Челниэля, Кроскин. Он говорит, что все сверхъестественные создания, живущие на этой территории, подчиняются ему, но на самом деле он знает, что твари, которые ночами рыскают по Нагорью, — это худшие из всех чудовищ. Обнаружив укрытие Челниэля, они смогут поработить демона.

ДЕМОНЫ

Челниэля сильно интересуют падшие. На самом деле он готов пощадить демона, если тот откроет ему хотя бы часть своего Истинного Имени (при условии, что отряд, напавший на демона, поддерживал связь с Челниэлем). Когда такое происходит, Челниэль отправляет своего второго демонического прислужника, Хайриэля, на поиски остальной части Имени. Хайриэль — Пожиратель, превосходная ищейка, он способен оставаться невидимым и искусно выслеживать других демонов. Он — один из немногих Скрытных Пожирателей, и его работа приносит ему радость. На самом деле он почти согласен с идеей, высказываемой Челниэлем: только сильнейший воин может возглавить людей и т. п.

Второй слуга Челниэля — Кроскин, Кнут. В прошлом Кроскин был Ангелом Небесного Свода. Сейчас в его обязанности входит наблюдение за землями, окружающими реликварий Челниэля. Если в прошлом для разрушения каменной башни понадобилось бы осадное орудие, теперь хватит и нескольких взрывов, и Челниэль

опасается, что однажды кто-нибудь, одержимый местью, выследит его сектантов, направляющихся к укреплению, и уничтожит его. Пока что никому не удалось подойти достаточно близко, хотя Кроскин, принадлежащий к Жажущим, уже убил нескольких чужаков, зашедших на охраняемую территорию. Совсем недавно он уничтожил группу заклинателей, которые пытались использовать энергию местности в своих целях. Время покажет, ждет ли его воздаяние за этот поступок.

У Челниэля есть и другие демонические прислужники, разбросанные по всем Британским островам, но он не пытается управлять ими или поручать им какие-нибудь задачи кроме сбора информации. Он осознает, что попытка управлять другим существом, будь то человек или демон, может подавить имеющийся в нем потенциал к лидерству, а ведь пробудившееся внезапно умение вести за собой может в один прекрасный день спасти демону жизнь, как это уже было однажды.

Челниэль, Каменный круг

Характер / Маска: Диктатор

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 5, Высприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Способности: Бдительность 2, Осведомленность 3, Бюрократия 3, Уворот 4, Эмпатия 2, Этикет 3, Выразительность 3, Запугивание 4, Правоведение 3, Лидерство 4, Фехтование 3, Политика 5, Воспоминание 3, Маскировка 2, Хитрость 5.

Дополнения: Культ 2, Высокое положение 5, Запасы 4, Мастерство 3, Слуги 2, Поклонение 2.

Реликварий: природный объект (30 единиц Веры).

Сила воли: 9

Вера: 8

Мука: 10

Потребности: Эмоция 3, Плоть 2, Мысль 4.

Апокалиптическая форма: Отвлекающая аура, Ужасный взгляд, Глаза судьбы, Бешенство, Рога, Увеличение размеров, Неумоимость, Нахождение сокрытого.

Уродства: Тошнотворные звуки, Разложение, Искривленные конечности, Глаза, Сияние, Кожа, Неустойчивость, Рудиментарные конечности.

Знания: Зверя 4, Небожителей 5, Человечества 5, Насилия 4, Сияния 5, Бурь 4.

❖ ПРОЛОГ: НОВЫЙ ДОМ	1
❖ ВВЕДЕНИЕ	11
Природа Зверя	11
Тема	12
Как пользоваться этой книгой	12
Источники	13
❖ ГЛАВА I: ДРОЖЬ ЗЕМЛИ.....	17
Отвернутый Рай	17
Включение	18
ВОЗРАЩЕНИЕ В ЭДЕМ	19
Освобождение.....	19
Поклонение.....	20
Первые культы	21
Подчиняя царей	23
Ад.....	23
Видение Люцифера.....	24
Племена людей.....	24
Соломон Обманщик.....	25
Септамерон	26
ГОДЫ ТОРЖЕСТВА	26
Война между богами	26
Вечная битва.....	27
Китай	28
Древняя Греция.....	28
Новый мировой порядок	29
ГОДЫ ЦАРСТВОВАНИЯ	30
Африка	30
Рах Котана.....	30
Индия	32
Христианство	33
Хлеб и зрелища	34
Обращение Константина.....	35
Картонный домик.....	35
ПАДЕНИЕ КОРОЛЕЙ УЖАСА	36
Темные Века.....	36
Новый свет	37
Решения	37
И гнездо шершня.....	38
Наступление ночи	39
Отчаянные попытки	40
Ересь в Аррасе	41
Предсмертная агония	41
ГОДЫ МЕЖДУЦАРСТВИЯ	42
Палка о двух концах	43
Оцепенение	44
Без сна	44
ГОДЫ ГОРЯ	44
Современный мир.....	45
Ваклинатели демонов.....	45

❖ Глава 2: ВЫСЕЧЕННЫЕ ИЗ КАМНЯ	49
ВЛАДЫКИ ЗЕМЛИ	49
Реликварии.....	50
Проклятая земля.....	51
ПРОБУЖДЕНИЕ	52
КУЛЬТЫ И РИТУАЛЫ	53
Силы и ресурсы.....	53
Культ Привязанного к Земле.....	54
Внутренний круг.....	55
СОЗДАНИЕ КУЛЬТА	56
Развитие культа.....	59
Священная война.....	61
Пример действий Привязанного.....	62
Если все пошло не так.....	63
СРАЖЕНИЕ С ПАДШИМИ	65
Адские прислужники.....	65
Прочие сверхъестественные прислужники.....	68
Соперники среди Привязанных.....	68
Стойкий, как горы, терпеливый, как море.....	69
❖ Глава 3: ПРОБУЖДЕНИЕ ДРЕВНИХ БОГОВ	74
Создание чудовища.....	74
Шаг первый: Концепция персонажа.....	74
Шаг второй: Выбор Атрибутов.....	77
Шаг третий: Выбор Способностей.....	77
Пик ужаса.....	78
Шаг четвертый: Преимущества.....	78
Шаг пятый: Заключительные штрихи.....	79
Превращение во врага.....	81
Начальные изменения.....	81
Баллы опыта.....	81
Постепенная деградация.....	82
Окончательное проклятие.....	83
Проклятые тайны: новые характеристики.....	83
Характеристики реликвария.....	83
Идеальные реликварии.....	83
Импровизированные реликварии.....	84
Природные объекты.....	85
Тихая гавань.....	86
Границы.....	86
Новые архетипы.....	87
Новые способности.....	88
Идеологическая обработка.....	88
Воспоминания.....	89
Тактика (Tactics).....	89
Пытка.....	90
Новые Дополнения.....	91
Кодекс.....	91
Культ.....	92
Культ и Поклонение.....	93

Запасы.....	93
Мастерство.....	94
Слуги.....	94
Поклонение.....	95
Измененные Дополнения.....	95
Потребности (Urges).....	96
Эта ужасная сила.....	98
Вера.....	98
Поклонение и Вера.....	98
Ритуалы почитания.....	99
Беспамятство (Stasis).....	100
Вера как оружие.....	100
Врожденные способности.....	101
Завладение и битва.....	106
Передача силы слугам.....	106
Апокалиптическая форма.....	107
Смерть бессмертных.....	108
Темное знание.....	108
Знание Хаоса.....	108
Знание Нечистоты.....	111
Знание Насилия.....	114
Оружие врага.....	116
Невыразимый ужас: образы Привязанных.....	116
Характеристики Образа.....	117
Характеристики со стоимостью 1 балл.....	117
Характеристики со стоимостью 2 балла.....	118
Характеристики со стоимостью 3 балла.....	120
Характеристики со стоимостью 4 балла.....	122
Уродства.....	122
Проклятые души: слуги Привязанных.....	124
Ритуал наделения силой.....	124
Цена силы.....	126
Способности слуг.....	126
Стигматы.....	129
❖ Глава 4: ЗАПРЕТНОЕ ИСКУССТВО.....	133
Артефакты.....	133
Раскрытие Истинного Имени.....	134
Улучшенные предметы.....	134
Ритуальный нож.....	134
Улучшенная броня.....	135
Фальшивое удостоверение личности.....	136
Глаза истины.....	136
Вачарованные предметы.....	137
Небесные перчатки.....	137
Покров тайн.....	138
Боль веков.....	139
Печатная машина.....	140
Демонские вещи.....	141
Черный кнут позибели.....	141

Адский аримур	142
Спутник ребенка	143
Призрачная монета	145
Ритуалы	146
Вечное пламя	146
Нечестивые помыслы	147
Песнь хитроумных вопрошателей	148
Каскад дру	149
Умной прилив	150
Сеть	151
Бастионы	151
Аль-Алум	152
Нактирум	153
Узаантия	154
Океан Бурь	155
❖ Глава 5: ВЕДЕНИЕ ИГРЫ	159
Привязанные к Земле как противники	159
Разные цели	159
Власть	159
Забвение	160
Личные цепи	160
Мсть	161
Безумие	161
Руки Привязанных	162
Средства массовой информации	162
Правительство	162
Корпорации	163
Религии и секты	164
Косвенное влияние	165
Прямое общение	165
Прислужники Привязанных	165
Древнее жречество	167
Счастье в рабстве	167
Наследие и Высокое положение	168
Противостояние с безумными богами	169
Вера	169
Защитная тактика	170
Устранение ушерба	171
Наступательная тактика	171
Подчинение падших	173
Угрозы	173
Соблазнение	173
Поисковые группы	174
Приемы повествования	174
Сны, ночные кошмары и галлюцинации	174
Эффект домино	175
Воспоминания	175
Создание хроники	176
Создание Привязанного	176

Плавное начало.....	176
Вербовка.....	177
Свободная воля.....	177
Агенты Тьмы.....	177
Почему Привязанный выбрал персонажей?.....	177
Как произошло подчинение персонажей?.....	178
Планы Привязанного относительно персонажей.....	178
Архетипы персонажей.....	179
Создание хроники с Привязанными.....	180
❖ ГЛАВА 6: ПРИШЕСТВИЕ ТЬМЫ	185
Построение описания персонажа	185
Варизель, садовник ада.....	186
Безаризль, кровавый ангел.....	189
Ш-таб, богиня самоубийств.....	192
Оранаш, ветер с моря.....	194
Веракурк охранник.....	197
Щелниэль, каменный кура.....	200