

ДОМА ПАДШИХ



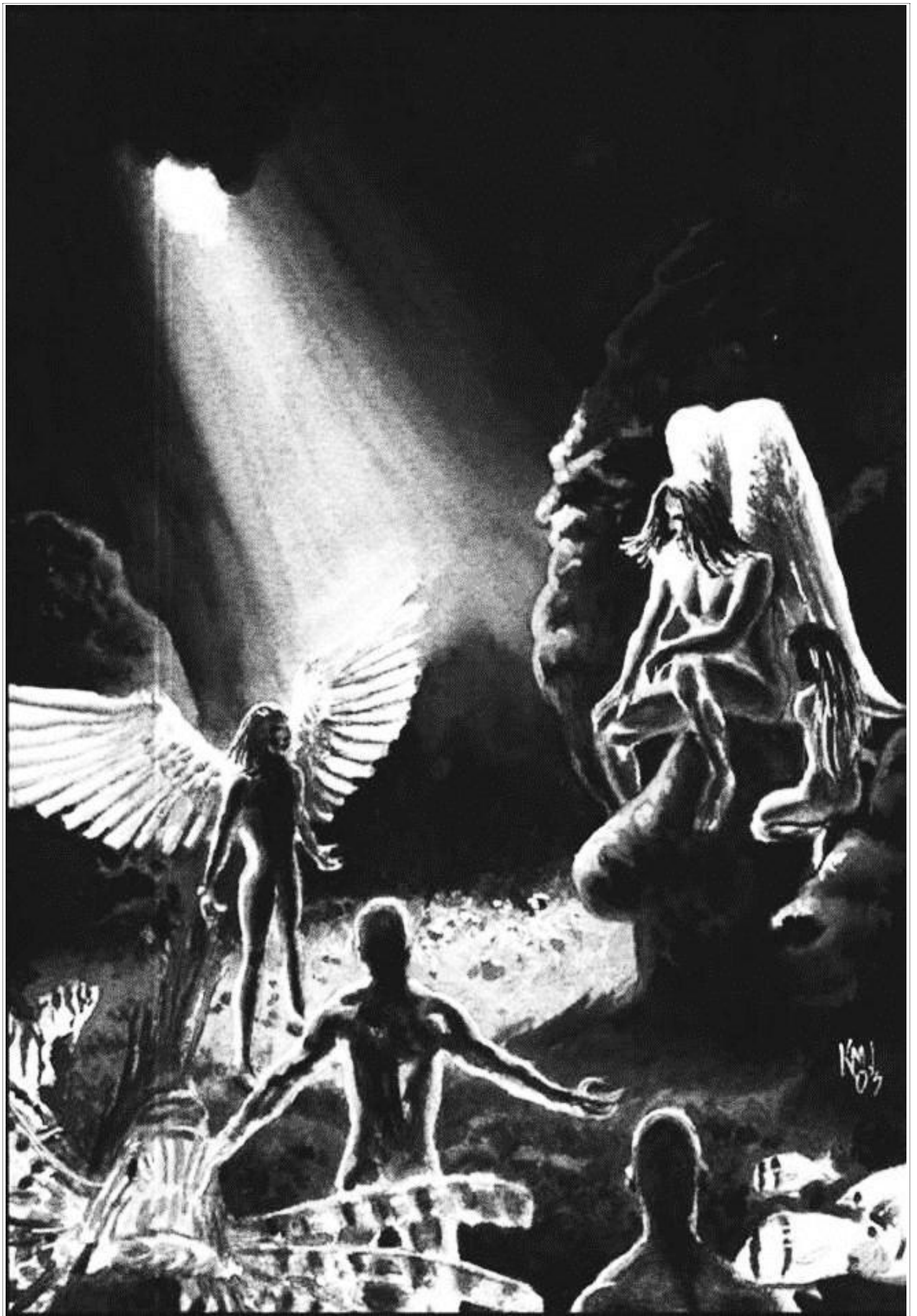
Оригинальное название: Houses of the Fallen (2003)

Перевод: Дома Падших

Авторы: David Carroll, Jacob Docherty, Eleanor Holmes, Patrick O'Duffy, Adam Tinworth, Michael Lee, Carl Bowen, Pauline Benney, Colleen Denny, Jason Alexander, Shane Coppage, Travis Ingram, Ken Meyer Jr., Jeff Rebner, Cathy Wilkins, Andrew Trabbold, Pauline Benney

Переводчик: Анна Улубина

Оформление: Delta mod.su



ВВЕДЕНИЕ

*В начале сотворил Бог небо и землю.
Земля же была безвидна и пуста, и тьма над бездною, и Дух Божий носился над водою.
И сказал Бог: да будет свет. И стал свет.
И увидел Бог свет, что он хорош, и отделил Бог свет от тьмы.*

- Библия 1: 1-4

Бог пребывал в одиночестве посреди бездны небытия. Он обозрел бесконечную ночь и решил наполнить ее, чтобы облегчить Свое одиночество, и он обратился к Себе, и взял частицу Своей сущности, и излил ее в пустоту, подобно водам океана.

Будущая вселенная была лишена света и формы, и пустота давила на нее со всех сторон. Бог приблизился к поверхности вод и произнес: «Да будет свет», и от Его сияния родились ангелы. Каждый из духов был частичкой божественной силы и мудрости, и их свет стал первым рассветом Мироздания. Они стояли на границах вселенной, отгоняя прочь пустоту, так как Бог повелел им защищать и опекать все Свои творения. Согласно замыслу Господа, ангелы подчинялись строгому иерархическому порядку, и у каждого чина была своя роль в грядущем деянии. Воистину, отделив сиянием ангелов день от ночи, Бог дал имя части Небесного Воинства и поручил им власть над рассветом. Так появились ангелы утра, чьей священной обязанностью было нести свет Божий во все уголки Мироздания и передавать волю Господа остальным ангелам. Эти духи стали первым ангельским Домом, и величайшим из них был Люцифер.

Так развивался замысел Господа. Он отделил небо от тверди земной и призвал ангелов, которые станут управлять ветрами и разносить Его дыхание по всей Вселенной. Он отделил воду и создал сушу, и назначил ангелов, поддерживающих подземный жар и заботящихся о пустынных землях. Бог возжег огни солнца и придал форму луне и звездам, чтобы те подавали знаки и предзнаменования и указывали на смену сезонов, и назвал ангелов, отвечающих за движение небесных светил. Он вызвал ангелов, которые будут следить за океанами и всем, что обитает в них, а другим ангелам Он поручил заботу о животных суши. У каждого духа была своя задача, и каждый дух довольствовался ею.

ДОМА ПАДШИХ

В основных правилах игры «Демоны: Падшие» предлагается семь классов персонажей. Классификация основывается на семи этапах (днях) творения. Каждый класс управляет своими силами мироздания, набор которых зависит от обязанностей, полученных Домом при сотворении мира. Дом определяет не только идеологию или культуру (хотя и оказывает на них влияние), он определяет саму сущность демона, его взгляд на мироздание. Хотя каждый падший по-своему уникален, у него есть свои предпочтения и особенности, но именно Дом является тем фундаментом, на котором возводится остальное здание, он влияет на все аспекты повседневной жизни демона.

В этой книге описывается история, особенности и представители каждого из семи Домов адского войска, что позволяет расширить представление игроков и мастеров о мире игры и помочь им в создании персонажей.

Намару: Дьяволы

Эти ангелы, некогда принадлежавшие к Дому Рассвета и служившие вестниками и глашатаями Господа, были провозвестниками Божьей воли и защитниками человечества. Сейчас Дьяволы используют свое обаяние и умение убеждать для того, чтобы влиять на умы людей и бессмертных и заставлять их служить своей злобной воле. Дьяволы — искусные обманщики, разрушающие душу коварством и сладкими словами. Несмотря на свою притягательность и очарование, Дьяволы с трудом уживаются с людьми и другими демонами, и из-за этого им приходится еще отчаянней сражаться с мукой, грозящей их разуму. Дьяволов влекут люди с развитой проницательностью и огромными амбициями, например, руководители, политики и предприниматели, которые верят, что они — сами себе закон.

Ашару: Кнуты

Бывшие ангелы Небесного Свода должны были управлять ветрами и приносить животворящее дыхание Господа тем, кого Бог пожелал сохранить. Сейчас эти демоны разносят чуму и мор, приход их быстр и незаметен, но наказание их жестоко и томительно. По своему капризу они одним прикосновением могут исцелять и отравлять. Кнуты тянутся к тем боязливым душам, которые уверены, что их повсюду подстерегают невидимые угрозы.

Аннунаки: Преступники

Преступники — это ремесленники падших, некогда получившие под свою власть землю и все, что в ней находится. Эти демоны хитры, терпеливы и внимательны, они используют свои умения силы для превращения самых обычных вещей в чудесные дары, которые окончательно разрушают и губят владельца. Это классические демоны из преданий, которые дарили все проклятые мечи, все магические зеркала, все те великолепные, опасные сокровища, что навлекали несчастья на королей и королевства. Преступники ищут сомневающихся, нуждающихся людей, внешне сильных, но желающих заполучить какой-нибудь предмет, который поможет им воплотить свои мечты.

Неберу: Изверги

Изверги некогда управляли движением солнца, луны и звезд, сплетая сложные узоры, которым подчинялись приливы, сезоны и небесные знамения. Их сила таится в ночи, в видениях и снах, а сейчас они используют свои умения, чтобы завлечь неосторожный разум в тенета безумия. Раньше они были оракулами, распространявшими мудрость и предостережения, теперь же стали владыками ночных кошмаров и страшных проклятий. Извергам нужны тщеславные души, жаждущие тайн и запретных знаний.

Паммасу: Осквернители

Это демоны—соблазнитель, вечно манящие, всегда чарующие. Им была дана власть над океанами, и они подобно ртути могут менять внешность, принимая вид самой затаенной мечты своей жертвы. Они могут управлять не только своими телами, но и телами других существ, даруя сияющую красоту вместо уродства, но их дары опасны. Эти демоны ищут тщеславных людей и людей с разбитым сердцем, завлекая их в шелковые сети своего обаяния и чуть ли не в открытую забирая у них веру.

Рабису: Пожиратели

Пожиратели — это войны падших, наделенные властью над дикими животными и сущностью хищника. Они по природе своей необузданны и вспыльчивы, предпочитая действие запутанным обсуждениям. По той же самой причине они не склонны к медленным наказаниям или долгому, изощренному разращению. Они провоцируют, разрушают, уничтожают и идут дальше. Пожирателей обычно влекут агрессивные, склонные к насилию люди, такие, как уличные бандиты, полицейские, солдаты или акулы бизнеса.

Халаку: Убийцы

Создав мужчину и женщину, Бог вернулся на Небеса, труды Его завершились, и позади Него остались смерть и увядание. Вначале Убийцы прикасались только к растениям и животным, забирая те из них, чей срок подошел к концу, и возвращая их сущность земле. Они были Ангелами Смерти, молчаливыми, спокойными Жнецами, которые выполняли веление Господа и прекращали существование тех, кто прожил отведенный срок. После Восстания их обязанности распространились и на людей. Сейчас Убийцы, отвернувшись от Небес, стали мучителями мертвых, владыками души; они могут вызывать призраков, вырывать души из живых тел и заключать духов в любой подходящий сосуд. Убийцы тянутся к людям, которые считают, что у них не осталось ничего, ради чего стоило бы жить, или же к тем, кто цепляется за жизнь, принося вред окружающим.

Как пользоваться этой книгой

Книга разделена на восемь глав. Каждому из Домов посвящена одна глава; в восьмой главе показано, как проявляются интриги Домов и их политика в хрониках по «Демонам». Помните, что самая важная «глава» истории — это ваше воображение. Не позволяйте описаниям из книги вставать на пути вашего творчества.

Посвященные Домам главы раскрывают следующие темы:

До падения: описание природы Дома в ранние дни Творения — его роли, обязанностей и отношения к Земле и человечеству. Это описание дополнено мнениями ангелов о Великом Споре, а также причинами, по которым представители Дома решили последовать призыву Люцифера.

Дом в войне: воссоздание падшими своего Дома после Падения. В этом разделе рассказывается о том, как каждый из Домов перестраивался после создания Люцифером пяти легионов, а также о том, как члены Дома относились к битве с Небесами. Также этот раздел повествует о том, как удавалось каждому Дому сохранять свою неповторимость на фоне конфликтов между легионами и феодальной меритократии, введенной Люцифером. Наконец, здесь перечисляются некоторые из самых значимых подвигов Дома в войне, а также говорится о вкладе его представителей в военное дело.

После Бездны: в этом разделе рассказывается о том, как повлияла Бездна на Дома и отдельных их представителей, а также о попытках Домов занять свое место в современном Мире Тьмы. Среди обсуждаемых тем можно назвать следующие: Кто главный? Как можно обнаружить других членов Дома и связаться с ними? Как Дом оценивает текущую ситуацию? Хочет ли он вернуть порядки, существовавшие во время войны, или же предпочтет создать новую систему взглядов? Кто из членов Дома что-то представляет собой в современном Мире Тьмы и на что они способны?

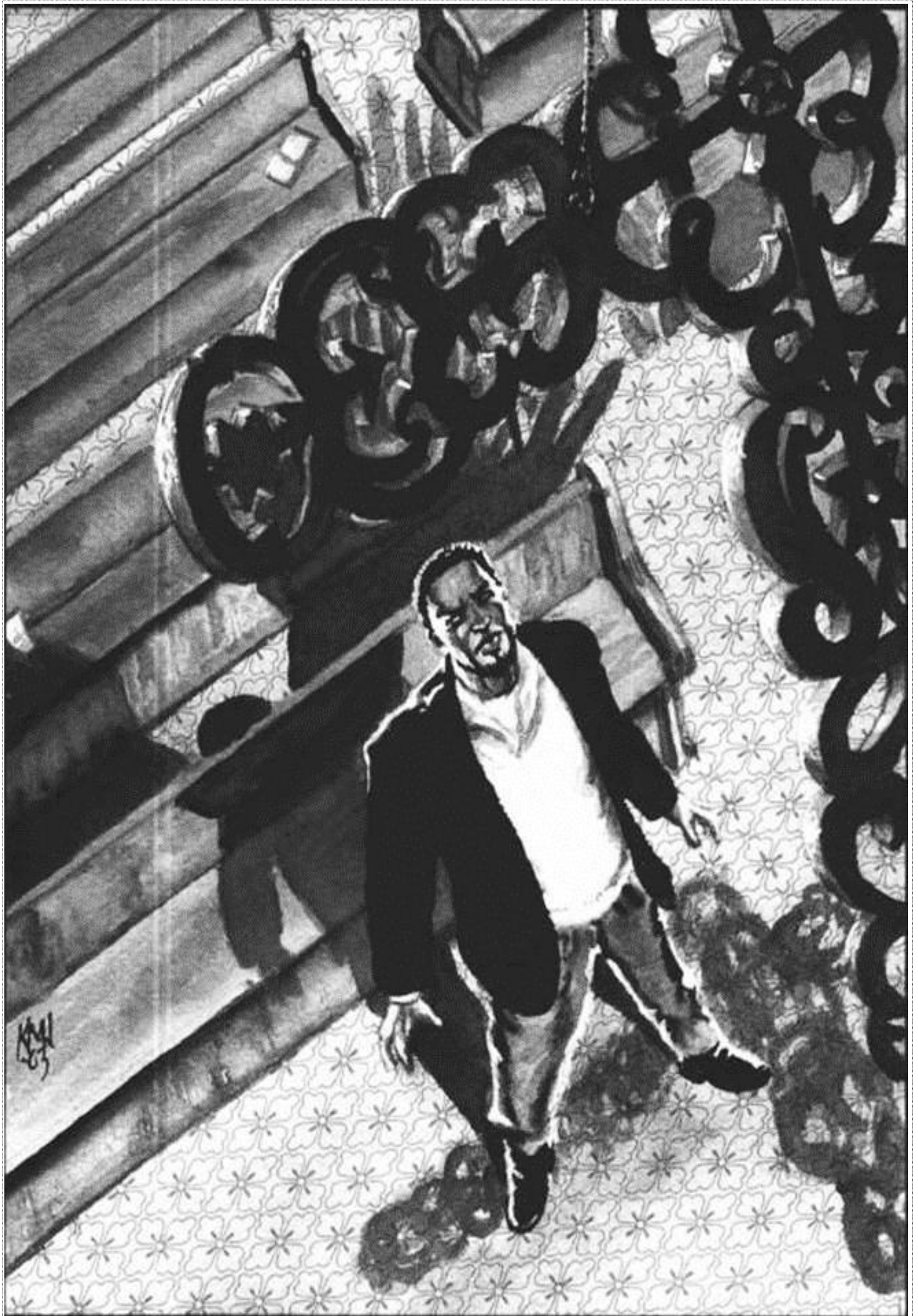
Реликвии и утраченные знания: описание ритуалов, характерных для каждого из Домов, и адских реликвий, созданных во время войны. Мастер может использовать эти описания в своей хронике или же создавать на их основе свои собственные ритуалы и артефакты. Реликвии могут стать настоящими источниками вдохновения для Рассказчика, поэтому не следует ограничивать свою фантазию предлагаемой нами историей артефакта, его возможностями и описанием. Меняйте все, что сочтете нужным, ориентируясь только на собственную хронику.

Создание персонажа: подробные указания по созданию персонажа — выхода из данного Дома, начиная от выбора *Натуры* и *Маски* и заканчивая распределением «свободных» баллов. Советы по выбору *Атрибутов*, *Способностей*, *Дополнений*, *Добродетелей* и *Знаний* позволяют создать достоверного и интересного персонажа.

Крепкая память

Человеческие воспоминания бывают на удивление субъективными. Два свидетеля одного и того же события могут — и часто так и случается — предоставить два совершенно разных описания происходящего из-за предубежденности и разницы взглядов. Падшие ничем от них не отличаются. Хотя в идеале они прекрасно помнят все, что видели и делали, их воспоминания достаточно субъективны и во многом зависят от мировоззрения демона. Разного рода случайности во время вселения делают их память обрывочной, что только еще больше усложняет ситуацию. Два демона, бок о бок сражавшиеся в одной и той же битве, могут сохранить одинаково яркие, но совершенно различные по содержанию воспоминания о том, что тогда произошло.

В результате, хотя в истории войны, сохраненной каждым из Домов, перечисляются одни и те же события и личности, описания эти грешат противоречиями и пробелами. Например, Дьяволы превозносят доблесть Ксафана, который героически, хотя и безрезультатно, защищал сумрачные земли, но в рассказах Убийц о нападении Небес говорится только о деяниях Харона и его военачальников. Оба варианта одинаково достоверны, но каждый из них несет на себе печать мировоззрения участников тех событий. Даже там, где речь идет о падших, каждый демон знаком лишь с малой частью всей картины.



ГЛАВА 1: ДОМ УТРЕННЕЙ ЗВЕЗДЫ

*(Мы) проиграли бой. Что из того?
Не все погибло: сохранен запас
Неукротимой воли, наряду
С безмерной ненавистью, жаждой мстить
И мужеством - не уступить вовек.
А это ль не победа? Ведь у нас
Осталось то, чего не может Он
Ни яростью, ни силой отобрать -
Немеркнущая слава!*

- Потерянный рай, Джон Мильтон

Когда Творец впервые простер Свою руку и всколыхнул ткань Мироздания, даровав ей жизнь, Он создал Глашатаев — порождения звездного света и благородства, Его совершенный образец для остальных Элохим. Они были блистательными, безупречными, совершенными.

И все же они пали.

Они лишились милости Божьей из-за тех самых свойств, которые даровал им Творец: благородства, мужества и любви к человечеству. Столкнувшись с выбором, равного которому по сложности до сих пор не ведала вселенная, многие Глашатаи приняли мучительное решение — они последовали за Люцифером и отвергли волю Бога. Поступить иначе значило пойти против морального кодекса, полученного от Господа, и отринуть истину, которая жила в них с самого начала Творения.

После Падения отколовшиеся Глашатаи стали Дьяволами — князьями мятежников, ополчившимися на все, что ранее воплощали. Цель их существования изменилась, но Дьяволы по-прежнему сохранили свойства, которые делали их лучшими и величайшими из созданий Неба. Дьяволы возглавляли армии мятежников в битвах против Небесного Воинства; Дьяволы в одиночку готовы были защищать людей как от Неба, так и от земных тварей; Дьяволы управляли легионами, как некогда правили небесными ангелами. Даже те Дьяволы, что поддались горечи и гневу — таких поначалу было мало, но со временем становилось все больше и больше, - были царственными чудовищами, которые совершали свои отвратительные преступления с мужеством и достоинством. Когда мятеж в конце концов потерпел поражение и орды демонов были приговорены к ссылке в Ад, Дьяволы отправились в Бездну с осознанием того, что они остались верны своим идеалам. Даже в Падении они не снизили до колебаний или уступок.

Но когда оковы Ада ослабли и Дьяволы вернулись во Вселенную, они обнаружили, что их решительность и героизм просто не нужны. Человечество и Мироздание в целом не просто отвергло их — их позабыли. Вызывающее мужество Дьяволов не принесло результатов, Мироздание больше не признавало их, более того — не нуждалось в них. Это было куда более тяжкое наказание, чем многие из них могли представить.

Дьяволы — сложные, противоречивые натуры, возможно, даже больше, чем все остальные демоны. Некоторые из них — благородные, великодушные вожди, по-прежнему желающие освободить человечество от власти Бога, но их не особо волнует необходимость использования ни в чем не повинных людей ради реализации этих планов. Часть Дьяволов жаждет прощения, но не желает отказываться от гордости и высокомерия, некогда приведших их в Бездну. Есть среди них и ужасные чудовища, мечтающие железной рукой править миром и идущие к своей цели с мужеством и идеализмом, подбаживаем истинным Князьем Неба.

Они — темные паладины Ада, кукловоды утраченного Неба и герои забывшего о них мира. Они — Намару.

ДО ПАДЕНИЯ

До начала времен, до того, как возникло время, существовали Создатель и пустота — вечность и небытие, бесконечность и ничто. Чтобы продолжить Свое собственное бытие, Богу нужно было, чтобы существовало что-то еще, третья сущность, которая могла бы отделить Все от Ничего, - вселенная. Мироздание.

Бог мог сотворить Мир в одиночку, одной лишь силой своего желания, но для этого Ему понадобилось бы напрямую соприкоснуться с Бездной и запятнать себя ее небытием. А значит, нужны были посредники — эмиссары, которые смогли бы влить Бездну в новую форму и воздвигнуть преграду между Творцом и пустотой. И поэтому Бог создал ангелов, совершенных деятелей, которые могли сотворить Вселенную Его именем, - и первыми и самыми величественными из них были Глашатаи, распространявшие Его волю.

Приход рассвета

Яркие тела Глашатаев, подобно звездам, сияли в пустоте небытия. На самом деле Глашатаи и были звездами — подвижные, чувствующие существа одновременно были и массивами ядерного пламени, - и ярчайшим из них был Люцифер, первый и величайший из всех. Они светились в пространстве, которое было более пустым, чем вакуум, чем сама пустота. Они видели, как Бог создал огромные ангельские сонмы, породив еще шесть Домов Элохим. Ангелы объединялись по чинам, и впереди всех стояли Глашатаи, и Элохим из младших Домов не могли понять причины их существования.

И, пока они удивлялись, Бог призвал к Себе подобных звездам Глашатаев, потому что не мог напрямую сообщить и Своем замысле младшим Элохим. Ибо, хотя остальные ангелы были созданиями беспредельной мощи и величия, они все же были слишком малы и несовершенны, чтобы выдержать все великолепие замысла Господа. Его слова уничтожили бы их, а их несовершенство запятнало бы и разрушило саму Его суть. Только Глашатаи были достаточно сильны и безупречны, чтобы выслушать замысел Господа, не содрогаясь и не пороча Его своей слабостью.

Творец сказал им: «Нечто новое должно получить существование — вечная преграда, которая соприкоснется с пустотой и отделит ее. Я не могу сделать этого Сам, ибо мне пришлось бы произвести преграду из Себя, поэтому вы должны будете совершить это для Меня. Вот Мой замысел Творения, мира, который будет наполнен жизнью и переменами и сможет приспособиться к прикосновениям пустоты. Вы донесете Мой замысел до остальных Элохим, и под вашим руководством они создадут Вселенную». И Божественный Замысел Мироздания заполнил Элохим настолько, что они едва не рухнули под его тяжестью, но тогда Люцифер, первый и сильнейший из всех, впустил большую часть Замысла в свою душу, приняв этот груз и защитив своих братьев от его мощи.

Наполненные божественным словом, Глашатаи вернулись к ожидавшим их младшим Элохим. Во главе их стоял Люцифер, полыхавший собственным светом и огненной мощью Господнего замысла. Когда он говорил, слова его были подобны вспышкам света, освещавшим бесконечную пустоту.

«У нас есть задача, - сказал Люцифер, - и задача эта — не что иное, как создание вселенной. Мы должны не просто возвести преграду между Богом и пустотой, но сделать эту преграду прекрасным местом, вмещающим славу Господа. Глашатаям Бог поручил направлять и возглавлять вас, младших

ангелов. Вам же поручено строить и возводить Вселенную и все ее части, чтобы исполнить замысел, о котором мы сообщаем вам. Пусть же наш Творец гордится нами. Приступим».

Создание вселенной

За семь дней Небесное Воинство создало единый мир. На протяжении миллиардов лет вселенная развивалась по своим законам. Оба эти события произошли в одно и то же время, так как на самом деле это было одно и то же событие. Мир был вселенной, а семь дней длились миллиарды лет. Так было положено начало Мирозданию.

Под руководством Глашатаев шесть Домов создавали реальность, сплетая ее из пустоты Бездны и преобразуя по своему желанию. Воплощая законы вселенной, данные им Богом, ангелы использовали обращения — их волю и суть, - чтобы создавать нечто из ничего.

Пока другие Дома выполняли свою работу, Глашатаи наблюдали за ними, направляли их и помогали там, где считали нужным. Будучи самыми чистыми и совершенными из ангелов, Глашатаи не участвовали напрямую в создании Вселенной. Иначе им пришлось бы соприкоснуться с пустотой или же медленно формирующимся ядром мира, тем самым позволив несовершенству запачкать и изменить себя. Но стоило лишь Глашатаям поддаться порче, и был бы искажен весь Замысел Господень.

Глашатаи не могли допустить подобного осквернения, поэтому они трудились издали, сохраняя дистанцию между собой и своими собратьями. Всегда гордые и величественные, они вознеслись еще выше, и их гордость своей справедливостью и совершенством становилась все сильнее и сильнее. Когда они снисходили до помощи, они приказывали и направляли, пользуясь своим умением усиливать волю и обращения других ангелов. Из-за этого они все больше отдалялись от товарищей и ощущали свое превосходство. В то время создавалась небесная иерархия. Это была своего рода пирамида власти с Домом Рассвета на самой вершине, и никому такое положение дел не казалось чем-то неправильным или недолжным.

Под руководством Глашатаев Вселенная обрела форму. Ангелы Основания создали планету, а ангелы Небесного Свода окружили ее атмосферой. Ангелы Дикой Природы сотворили животных и растения, которым атмосфера дала жизнь. Ангелы Глубин создали воду, нужную для поддержания жизни, а ангелы Второго Мира возвращали души к Творцу, когда истекал их срок. Ангелы Сфер положили начало времени и разработали маршрут движения звезд на небе — звезд, которые были ангелами Рассвета, Глашатаями, наблюдавшими за Мирозданием, готовыми в любой момент помочь или направить.

Вселенная была вечна и устойчива, и требовался лишь последний элемент, чтобы сделать ее совершенной. Пришло время за завершения Божественного Замысла — время для создания человека.

Рождение человека

Глашатаи наблюдали за тем, как остальные ангелы творили человека по образу Божьему, и были полны любви к этому созданию. Когда пришло время Глашатаям передать божественность Творца людям, они коснулись лиц спящих Адама и Евы, и поняли, что этот миг был самым важным в их существовании.

Затем пришли приказы от Бога — ангелы должны были любить людей превыше всего и никогда не раскрывать свое существование перед родом Адама и Евы. Первый из них для Глашатаев был прост в

исполнении и лишен смысла. Они и без того любили людей всем сердцем. Но второе распоряжение вселило страх и боль — и хуже того, неуверенность — в души Глашатаев.

С чем связано требование Создателя? Зачем держать ангелов — более того, Глашатаев — вдали от людей? В пространстве между слоями реальности Глашатаи шепотом обменивались мнениями и размышляли. Некоторые из них чувствовали, что слова Господа нельзя ставить под сомнение, но слишком многим гордость и страстность не позволила просто так отмахнуться от этого вопроса. Наибольшую популярность среди Глашатаев приобрели две версии. Согласно первой, Бог был недоволен работой Элохим и решил наказать ангелов, запретив им общаться с людьми, этим венцом творения. Согласно второй, Бог не доверял Глашатаям (при расширительном толковании — и остальным ангелам), опасаясь, что Элохим могут по ошибке или из-за своего несовершенства навредить людям и осквернить их. Обе эти версии больно ранили гордость Глашатаев, которые знали, что они совершенны и создали совершенную Вселенную. Хотя они не признавались в этом, но многие Глашатаи втайне полагали, что приказ Бога был ошибкой, и это первое возвышение собственного суждения над словами Бога заложило основание Падения.

Вакал и Падение

На протяжении долгого времени, которое невозможно измерить, Элохим издали наблюдали за людьми, любя своих подопечных, но таясь от них и не позволяя себе приближаться к ним. Люди не осознавали чудес Мироздания, сотворенного Глашатаями (и другими ангелами), и это приводило Глашатаев в отчаяние. Люди могли учиться, но медленно и с трудом. Подобно животным, им нужно было страдать и преодолевать боль, чтобы учиться на своих ошибках. Но Элохим не могли позволить людям чувствовать такую боль. Единственной альтернативой было вмешаться, напрямую обучить людей и раскрыть их истинный потенциал, но, разумеется, это было запрещено. Наблюдение за тем, как мужчина и женщина вслепую бредут по прекрасному миру, ничего не замечая из-за своего невежества, стало для Глашатаев настоящей пыткой. Они наблюдали и помогали ухаживать за Раем, но им хотелось знать, соизволит ли когда-нибудь Господь объяснить ангелам свое решение.

Затем последовали видение Ахримая, предрекающее беду, и Великий Спор между Элохим. Некоторые ангелы жаждали действий, они хотели вмешаться и спасти человечество от тьмы, поджидающей его в будущем; другие предпочитали подождать, полагаясь на мудрость Бога и веря в его распоряжения. Спор оставался бесплодным и безрезультатным до тех пор, пока не появился Люцифер, Денница, первый и величайший из всех Элохим. Люцифер утверждал, что приказ Бога любить и защищать людей вынуждает ангелов нарушить Его требование хранить секретность. Доводы Люцифера были плодом его бесконечной гордости и бесконечной любви к людям, и когда он говорил, он говорил от имени почти всех Глашатаев. Они приняли его слова и последовали за ним в Эдем, чтобы открыться людям. Как и Люцифер, они поступили так из гордости, из-за уверенности в своей правоте, — и, как и Люцифера, их вело сострадание, потому что они чувствовали, что только неповиновение может спасти людей от вечной тюрьмы, в которую их заключил Господь.

Так мятежные Глашатаи, ангелы, созданные столь мудрыми и столь совершенными, что они не могли усомниться в своих суждениях, отвернулись от Бога. Поэтому по Его приговору они стали Дьяволами — существами столь презренными, что они не заслужили ни порицания Господа, ни Его внимания.

Так пали Элохим.

Грех гордыни

Гордость живет в сердце каждого Дьявола. Добродетель, которая сделала их величайшими из ангелов Господних, стала грехом, заставившим их отвергнуть Божью мудрость ради своей собственной. Гордыня дает Дьяволу уверенность в необходимости сражаться за свои цели и вдохновляет других следовать его примеру. Возросшая сверх меры гордость становится всепоглощающим высокомерием, которое побуждает персонажа ставить свои цели и желания выше всего остального. Гордость свойственна всем Дьяволам без исключения. Разница заключается лишь в ее размерах, которые или усиливают решимость персонажа, или же заставляют его не замечать собственных ошибок.

ДОМ В ВОЙНЕ

Рая больше не было. Творец вынес приговор восставшим демонам, но силы Люцифера сумели отбросить Михаила и Небесное воинство. Теперь мятежники и их предводитель - некогда совершенный Глашатай, а ныне презренный Дьявол — обнаружили, что они и их подопечные стоят на пороге новой эры, эры бесконечных возможностей.

То был Век Гнева, век чудес и ужаса, когда демоны постигали бесчисленные возможности Мироздания и помогли определить окончательную судьбу человеческой расы. И то было время, когда Намару, Дьяволы, воссоздали свой мятежный Дом героев и предателей, вождей и чудовищ, и сделали первый шаг к тем страдающим существам, которыми они в конце концов стали.

Первые дни

В начале у мятежников не было ни целей, ни плана. Намару взирали на Люцифера, лучшего и ярчайшего из них, в надежде, что он поведет их за собой. Многие из них желали, чтобы он установил иерархию, подобную иерархии Неба, с семью мятежными Домами, включенными в пирамиду власти в строгом соответствии с их мощью и обязанностями, но у Люцифера были другие планы.



Князь падших

Во многих отношениях история Намару — это история Люцифера, первого и величайшего из Глашатаев и Дьяволов. Светоносный говорил от имени своего Дома в Великом Споре и после Падения. Он шел вперед, и за ним следовало подавляющее большинство Дьяволов.

Не следует считать, что во времена, последовавшие за Падением, Дьяволы были лишены индивидуальности, или что все они были довольны действиями своего предводителя. Но в Доме, краеугольным камнем которого была гордость, никто не имел больших оснований для гордости, чем Люцифер. В Доме героев и вождей не было никого храбрее и решительней Светоносного. Слава его сияла по всей Вселенной, его деяния и мысли влияли на всех Намару. И лишь после его исчезновения остальные Дьяволы вышли из его тени и сами стали строить свою судьбу.

Создание легионов

Под предводительством Люцифера армии мятежников покинули разрушенный Рай и направились в новый, покрытый шрамами мир, мир дикой красоты и ужасного запустения. Они уходили прочь от места начала восстания, и Люцифер чувствовал, как меняется настроение его соратников — разочарование и отчаяние, надежда и ненависть, — и знал, что он не сможет возродить иерархию Неба в этом новом сообществе. Младшие Дома должны были позволить старшим Домам вновь править собой, но для этого старшим Домам нужно было доказать, что они достойны отдавать приказы.

Объявив привал на пути в Долину Слез, Люцифер обратился к собравшимся демонам: «Порядок Неба пал. Рассвет более не правит Душами, и Свет не владычествует над Природой. То была воля Создателя, и следовать ей сейчас значит предать наше восстание. Деяния, а не Дом, — вот что отныне будет иметь значение; сила и способности, но не Божий замысел. Мы должны создать новый план, и во главе встанут те, кто заслужит власть».

Люцифер создал легионы — частично армии, частично политические объединения, частично идеологии — и позволил демонам присоединиться к тому легиону, который пришелся им по нраву. В основу каждого легиона была заложена иерархия из герцогов, баронов и падших рыцарей, подсказанная мудростью Люцифера, — так появились первые дворы, первые впечатления от нового замысла демонов.

Кровавый Легион самого Люцифера должен был защищать и учить людей. Зловещий Эбеновый Легион отвернулся от человечества и сражался с Небесами только ради будущего демонов. Железный Легион, при всей его воинственности, сражался ради того, чтобы защитить людей от произвола Неба. Серебряный Легион пытался раскрыть тайны Мироздания и самого Бога, наполовину состоя из шпионов и наполовину — из исследователей. Наконец, Алебастровый Легион сокрылся ото всех, намереваясь уклониться от участия в грядущем столкновении, чтобы собирать души умерших людей и защищать их.

Огромное большинство Намару вошло в Кровавый Легион, единственный из всех, во главе которого стоял Дьявол, к тому же цели и намерения этого легиона больше всего соответствовали их собственным устремлениям и возможностям. Немалая их часть присоединилась и к Эбеновому Легиону, ведомая гордостью, которая нашептывала им, что они стоят выше смертных и не должны прислуживать им, и лишь малое число Намару вошло в состав остальных легионов.

Когда легионы разделились, чтобы возвести свои цитадели и найти место для расселения людей, Люцифер обратился к каждому из Намару: «Мы всегда были венцом творения, — сказал он, — и здесь ничего не изменилось. Но более мы не можем править нашими собратьями издали. Если вы желаете

вернуть былую власть и обязанности, вы должны заслужить их и работать, чтобы ваши товарищи уважали и почитали вас. Только тогда бремя власти станет вам по силам. Мы — самые совершенные из Себетту, и ныне настало время, когда мы должны доказать это».

От каждого их своих братьев Люцифер получил потрепанные и поврежденные остатки Божьего Замысла, той божественной силы, что Намару все еще несли в своих душах, и вобрал их в себя. Более на Дьяволов не давила тяжесть величественного Замысла. Больше им не приходилось бороться, чтобы удержать божественную мощь и волю. Люцифер полностью впитал в себя Замысел, столь великий, что только Светоносному было по силам вынести соприкосновение с ним, и использовал все свои дары, что скрыть Замысел от остального Мироздания. Так Божий Замысел — а с ним, возможно, и намеки на то, почему Он запретил Элохим общаться со смертными, — был утрачен, и Себетту больше ничего не знали о нем.

Новый порядок

По мере того, как легионы возводили свои укрепления по всему миру, войска Небес тоже строили города и стягивали силы, готовясь начать битву. В те времена столкновения между сторонами проходили без кровопролития, потому что время Первого Убийства и Века Жестокостей еще не настало и противники больше внимания уделяли подготовке своих войск и переговорам, чем стычкам и схваткам. Иногда ангелы и демоны начинали сражение, но эти «битвы» больше были похожи на дуэль мнений или состязание в навыках, чем на то, что смертные привыкли называть войной. Этот вялый конфликт между ангелами и демонами длился сотни лет, а человечество в это время заселяло Мироздание, вдохновляясь идеалами Кровавого Легиона.

В это время Намару стремились занять руководящие позиции во всех легионах. Многие демоны научились распределять свою верность между Домом и легионом, но Дьяволы по-прежнему прежде всего были Намару, а потом уже — легионерами. Это были все те же гордые создания, которые считали, что власть принадлежит им по праву, но теперь, при новом порядке, они близко к сердцу приняли слова Люцифера и работали, чтобы убедить окружающих в своей правоте.

Проявив себя, Дьяволы заслужили уважение и преданность своих товарищей и смогли занять высокие посты в командовании. Дьяволы Кровавого Легиона использовали свои способности, чтобы вдохновлять людей на покорение новых высот и помогать другим демонам в их делах. Воины Эбенового и Железного Легионов вели бескровную битву с Небом, состязаясь со своими противниками-ангелами в искусстве обращений и владения оружием. Намару Серебряного Легиона исследовали дальние рубежи Вселенной. Что же касается той жалкой горстки Дьяволов, что присоединилась к Алебастровому Легиону, то они всячески поддерживали своих союзников-Убийц, став помощниками для демонов, которыми привыкли повелевать, — и, возможно, научившись при этом смирению.

ВРЕМЯ ЖЕСТОКОСТЕЙ

Внезапный и ужасный конец размеренной, спокойной войне ангелов и демонов положило убийство Каином его брата Авеля. Потрясение от этого события охватило всю Вселенную, открыв насилию, ненависти и произволу путь в души демонов и людей. Некоторые из Намару, в особенности те из них, кто был ближе всего к Люциферу, смогли воспротивиться соблазну греха и сохранили чистоту. Намного большее их число поняло, какие возможности предлагает им злодейство и порок, и охотно поддалось тьме.

Во время осады Сагана Намару Эбенового Легиона объединились с Пожирателями и Кнутами и позволили таившимся в них разрушительным силам выйти наружу. Разгневанные Дьяволы обрушивали волны огня на заселенные смертными пригороды, уничтожая невинных людей, превращали свой внутренний свет в обжигающие молнии или поражали защищающихся ангелов, изменяя и искажая их духовную энергию. Дьяволы Эбенового Легиона, и без того занимавшие высокие посты, обрели за время осады еще большие власти и влияния, направляя атаки и способствуя разрушению некогда величественной цитадели.

Тем временем Намару Серебряного Легиона дополнили арсенал Дьяволов совершенно новым оружием: обманом. Вскоре после Первого Убийства Дьявол по имени Кель Асуф намеренно сказал неправду смертному, и человек поверил ему. Ранее такую ложь не удалось бы скрыть, но теперь Кель Асуф знал, что обман и неправда возможны, - и что умение Намару вдохновлять и управлять можно использовать и для манипулирования и обмана. Знание об этой новой способности быстро распространилось из Таба'ет, бастиона Серебряного Легиона, и стало известно всем Намару мира. Намару начали приравниваться к своей новой роли владык обмана, а Кель Асуф приступил к исследованиям, которые позже привели к появлению Знания Человечества.

Вскоре после падения Сагана Люцифер встретился с Аваддоном, главой Эбенового Легиона, и встреча эта закончилась вторым восстанием и разделением легионов. Затем Люцифер еще раз призвал к себе всех Намару мира. Он обратился к своим братьям, и его поддержали оставшиеся верными Намару Кровавого и Железного Легионов: «Мироздание изменилось, и теперь тьма пятнает все, что ранее было совершенным и светлым. Но должна ли эта порча коснуться нас? Наша чистота, наше совершенство никогда не ставились под сомнение. Не поддавайтесь же соблазнам тьмы, братья и сестры, ибо все мы — создания света».

Эти слова заставили некоторых Намару покинуть ряды отколовшихся легионов и воссоединиться с братьями — некоторых, но не всех. Кель Асуф Обманщик обратился к своему бывшему вождю: «Мироздание воистину изменилось, Светоносный. Оно изменилось с того самого момента, когда деспотичный Господь отверг нашу мудрость — твою мудрость — и разрушил Рай. Сейчас Вселенная полна возможностей, которые всегда были недоступны нам, возможностей проявить наше совершенство и превосходство так, как ранее мы не могли. И теперь ты желаешь приказывать нам, как некогда Творец? Ты, первый мятежник, ты, который сказал нам всегда доверять собственному суждению? Мироздание лишилось Божественного Замысла, и у тебя более нет этого права. Ты слишком хорошо обучил нас, Люцифер, и отныне мы не будем преклонять перед тобой колени».

Так мятежные Намару отвернулись от Люцифера, первого и величайшего среди них, и поддались пороку. Люцифер смотрел, как они уходят, и видел, что к ним присоединились ранее верные Намару Железного и Кровавого Легионов, увлеченные словами Кель Асуфа и соблазнами власти.

Люцифер плакал.

Слава и порок

Эпоха, последовавшая за Первым Убийством, была подобна второму Падению для многих Намару, которые отбросили прочь верность Дому и мораль ради личной власти и славы. Но все же они оставались Дьяволами. Хотя принципы и мечты Люцифера и Кровавого Легиона для них оказались ложными, отступники из числа Намару по-прежнему вели себя как царственные предводители и стремились к признанию и власти, которая, как они чувствовали, была их по праву. Какими бы порочными и греховными они ни были, они оставались героями, сражавшимися ради достижения целей своего легиона и ради победы над Небесным Воинством.

Со своей стороны, Кровавый и Железный Легионы сосредоточили свои усилия на защите людей от ангелов и демонов, желая раскрыть истинный потенциал расы смертных. Те Намару, что остались с Люцифером, изо всех сил старались соответствовать принципам благородства и преданности, проповедуемым Люцифером. Они пытались сохранить в себе все совершенство и чистоту Себетту, не поддаваясь наступающей тьме.

Та эпоха была названа *Временем Жестокостей*, но одновременно она была и веком благородства и героизма, потому что Намару из обоих лагерей героически сражались за свои цели и мечты. Не важно, выступали ли они за безопасность людей или за возвышение демонов; Дьяволы поистине были героями среди Себетту, благородными вождями и воинами, высоко вздымающими знамя своего дела. Отдельные Намару нападали на армии Небес, низвергали ангелов-тиранов, уничтожали священные города и порабощали захваченных там людей. Другие защищали смертных от терзаемых мукой демонов или чудовищных тварей, порожденных оскверненным Мирозданием. Даже когда Дьяволы безжалостно сражались между собой, они не утрачивали ни гордости, ни бесстрашия. Дом был расколот надвое, но обе его части лелеяли одинаковые идеалы, если и не шли к одной цели.

Намару, эти сияющие создания света или ужасные воплощения пламени, стали героями легенд как у демонов, так и у людей, рассказы об их мужестве и порочности до сих пор живут в мифах и преданиях смертных. Гильгамеш, Прометей, Беовульф, Койот - все они стали отражением истинного героизма Намару, проявленного еще в доисторические времена. Ниже приводятся некоторые из таких легенд, возникших во *Время Жестокостей*, в *Век Славы*. Другие истории до наших дней сохранились в памяти как смертных, так и демонов.

Бельфигор был одним из величайших предводителей Кровавого Легиона. Его неотступно терзала мысль о том, что его бывшая подруга, Бельфегор, была главой мятежного Серебряного Легиона и недостойно обращалась с подвластными ей смертными рабами. Когда Бельфигор возглавил поход на Таба'ет с требованием освободить людей, его сестра согласилась с ним, но с одним условием: он должен был остаться с ней и стать ее пленником и подопытным на год и один день. Воины Кровавого Легиона готовы были сразиться с армиями Таба'ета, но не покинуть в беде одного из лучших своих военачальников. Бельфигор одним-единственным словом остановил их, сложил свой меч и броню и вошел в ворота Серебряной Цитадели. Когда Бельфегор нарушила слово и отказалась отпустить смертных рабов, а ее силы обрушились на Кровавый Легион, Бельфигор оставался ее добровольным пленником, позволяя ей сколько угодно экспериментировать и издеваться над своей плотью и душой. Ровно через год и один день Бельфигор вышел из Таба'ет, тяжело израненный и измученный, но честь его осталась незатронутой. Вновь приведя Кровавый Легион под стены Таба'ет, он до основания разрушил Серебряную Цитадель, не оставив камня на камне. Но он не поднял руки на бывшую соратницу и принял ее капитуляцию с уважением и великодушием.

Фоссегрим Несгибаемый, Губитель Невинных, был выдающимся представителем Эбенового Легиона и обладал несомненной склонностью к пороку. Во главе своих единомышленников он нападал на человеческие деревни и села и порабощал их обитателей, а затем удовлетворял с ними свои желания или же заставлял их биться друг с другом до смерти на потеху своим сотоварищам. Но когда с запада пришла весть о чудовище, охотящемся на смертных, - ужасном порождении Первого Убийства, сочащемся ядом и огнем, - Фоссегрим вооружился и отправился на поиски этого монстра. Немало месяцев прошло, прежде чем он обнаружил чудовище, занятое разрушением человеческого укрепления и пожиранием тех, кто оказался внутри. Воин-Намару бросился на чудовище и сражался с ним семь дней и семь ночей, позволив смертным покинуть разрушенный бастион. Только тогда он высвободил всю свою силу, уничтожив жуткую тварь вспышкой белого пламени. Когда его приближенные спросили его, зачем он сражался с тварью и спасал ненавидимых им смертных, Фоссегрим ответил: «Смертные — это наши игрушки, наша собственность, и только мы отвечаем за их сохранность и уничтожение. Никакому злосчастному порождению хаоса не позволено охотиться на людей, ибо это наша

привилегия, которую никто не должен узурпировать. Те смертные, что спаслись от чудовища, знают, что теперь их жизни принадлежат мне — не господу, не какой-то твари, - и честь Эбенового Легиона осталась незапятнанной».

Прозванная Белым Мечом и Светочем Человечества, **Митохт** была воином Железного Легиона, полностью посвятив себя спасению людей и демонов от заключения в узилищах ангелов. Но одним из самых известных ее подвигов была битва с силами Эбенового Легиона под стенами Аработа, Высокого Города Самоотречения. Когда Кнут Декарабия объявил о своем намерении сдаться Воинству и войти в Аработ, чтобы принять наказание от Господа, Эбеновый Легион решил уничтожить его за измену общему делу. Железный Легион отказался помогать Декарабии, посчитав его предателем, но Митохт одна встала под воротами Аработа, готовая защищать Кнута. Она в одиночку удерживала целый батальон воинов Эбенового Легиона под стенами небесного града. Когда Эбеновый Легион отступил, Декарабия пришел поблагодарить Митохт, но она прервала его: «Мне не нужна твоя благодарность, ибо я тоже считаю тебя предателем. Но мы отвернулись от Создателя, чтобы иметь право выбора, тебе же хватило убежденности сделать свой выбор. Твоя слабость оскорбляет мой взор, но никто не должен лишать тебя права на эту слабость, по крайней мере, до тех пор, пока я дышу». Сказав так, Митохт отвернулась от него и пошла прочь, а Декарабия вошел в Аработ, чтобы никогда не вернуться.

Мало кто из Намару присоединился к таинственному Алебастровому Легиону, и **Ксафан** был самым известным из них. В то время, как его соратники из числа Убийц работали над созданием убежища для душ умерших, Ксафан всячески помогал им и защищал их от нападений Небесного Воинства. Его усилия стали бесполезными лишь после того, как Узиэль, один из сильнейших ангелов Второго Мира, провел небесные войска в мир душ, чтобы навеки уничтожить творение Халаку. Ксафан, у которого в подчинении была лишь жалкая горстка воинов, знал, что победа невозможна, но все же он, облекшись в огонь и сияние своего Дома, встал на пути приближающейся армии. Он яростно сражался с воинами Неба и поразил немало ангелов, но коса Узиэля коснулась его, и он перестал существовать, а душа его была уничтожена, - как Намару и задумал. Смерть Дьявола отразилась на всем призрачном мире, погрузив его в хаос, а на месте гибели Ксафана возник энергетический вихрь, скрывший убежище душ за стеной бушующего шторма. Армия Узиэля была вынуждена отступить, иначе вихрь поглотил бы и уничтожил их. Жертва Ксафана спасла Алебастровый Легион и убежище от разрушения, и Убийцы до наших дней донесли память о его смерти.

Долгий Поход

Тысячу с лишним лет Люцифер терпел мятежные легионы и их злодеяния, но в конце концов его терпение истощилось. Призвав Кровавый и Железный Легионы, он выступил против раскольников, требуя, чтобы они прекратили наводить страх и ужас и вернулись под его командование.

Долгий Поход длился несколько лет, и Дьявол сходил с Дьяволом на поле боя и за столом переговоров. Герои-Намару из Железного Легиона вели армии на цитадели Эбенового и Серебряного Легионов; непокорные Намару Эбенового и Серебряного Легионов сдерживали их атаки с непревзойденным мужеством и искусством. Снова и снова конфликт сводился к битве между военачальниками и воинами из числа Намару, сражавшимися на горящих укреплениях Додоэли, Таба'ета и Касдейи. Дьяволы Эбенового и Серебряного Легионов были отличными воинами, но в конце концов их превзошли числом. Люцифер не стал щадить своих собратьев и проявлять к ним милость, и мятежные Намару пали под обращениями и объединенными усилиями Кровавого Легиона.

И в последний раз Люцифер собрал всех Намару и обратился к ним с Черного Трона, стоявшего в Большом Зале Генхиннома: «Слишком долго мы, Намару, позволяли гордыне ослеплять нас. Мы

жаждали славы и чести, но забыли о наших обязанностях. Более такого быть не должно; не тогда, когда еще возможна победа над деспотичным Богом. Мы должны направлять людей к полному раскрытию ими всех возможностей, так как по праву первородства обладаем властью над людьми, которой лишены наши собратья. И мы должны управлять демонами и направлять их, - не издали, как повелел нам Господь, но находясь рядом с ними, стоя впереди них. В последние годы мы расточили наши дары и позабыли наши обязанности, отвлекшись на поиски личной славы. Теперь же нам нужно полностью посвятить себя служению человечеству и падшим, служению через управление. Ступайте прочь и возьмите на себя управление Вселенной — не ради развлечения, славы или почестей, но ради всеобщего блага».

Так многочисленные Намару покинули Генхинном и посвятили себя служению другим, став добродетельными тиранами.

Героический идеал

Хотя героический идеал и в самом деле был придуман Дьяволами, важно помнить, что Дьяволы понимали героизм не как моральную установку. Для них героизм — это не битва за добро, это битва за свое дело, каким бы это дело ни было. Главное — это мужество и убежденность. Там, где речь идет о Намару, вполне возможно быть одновременно героем и убийцей. Можно ведь героически убивать.

Героизм связан с решимостью, самоотдачей и нежеланием отступить — по крайней мере, для Дьяволов это так. Трус ради достижения цели согласен подчиняться и идти на уступки, или же он отказывается нести ответственность за свои действия. Герой так не поступает. Он ведет свое собственное сражение, он не колеблется и не уступает. Он осознает все последствия своих действий, но все равно действует. Героизм в исполнении Намару жесток, он не приукрашен такими человеческими понятиями, как «порядочность» или «моральность». Дьяволы — по меньшей мере, те Дьяволы, что живут в соответствии со своими героическими идеалами, - поступают честно и благородно, они полны мужества и готовности всем пожертвовать, но не более того.

Не все Дьяволы мнят себя героями. Слишком многие из них научились находить обходные пути, и они используют свои умения и хитрости ради получения желаемого безо всякого риска. Но все Намару с уважением относятся к героическому идеалу, даже обманщики и хитрецы. Дьявол, славящийся мужеством, героизмом и благородством, всегда будет пользоваться уважением со стороны других Намару, даже тех, кто считает его своим врагом.

ВРЕМЯ ВАВИЛОНА

В отличие от хаоса Времени Жестокостей, Время Вавилона было эпохой относительного мира и спокойствия. Небесное Воинство было почти полностью изгнано из Мироздания, а его редкие вылазки легко отражались Железным и Эбеновым Легионами. Злоещие эксперименты Серебряного Легиона были остановлены, а информация, полученная во время опытов, использовалась во благо: она помогла понять, как можно пробудить безграничный потенциал человечества и победить Творца.



Намару близко к сердцу восприняли слова Люцифера и изо всех сил старались стать истинными вождями Себетту и величайшими наставниками людей. Дьяволы, которые некогда были великими воинами, сделали шаг вперед, став государственными деятелями и советниками, правителями, а не военачальниками. Используя свое невероятное обаяние, Дьяволы заняли практически все высокие посты в легионах — даже в Эбеновом и Алебастровом, - и распределяли подати, выплачиваемые Генхинному и Кровавому Легиону. Дьяволы также стояли у истоков человеческих цивилизаций и сообществ, они были судьями и защитниками. Люцифер предпринял все меры для того, чтобы Дьяволы никогда не смогли напрямую контролировать общество смертных, - иначе у них было бы слишком много искушений, слишком много возможностей для ошибки, - но он сделал Намару советниками, которые могли быть наставниками и помощниками смертных правителей.

Великий эксперимент

После установления общественного порядка — порядка, при котором у Намару не было полной власти, но была возможность влиять на баланс властей, - Люцифер сделал еще один шаг вперед. Он выбрал десять демонов из числа самых мудрых и доверенных членов Кровавого Легиона и назвал их Наблюдателями. Им было поручено раскрыть людям последние тайны мироздания, передать смертным те инструменты и силы, что понадобятся для полного раскрытия потенциала человеческой расы.

Из всех Наблюдателей только один принадлежал к Дому Люцифера. Шамшиэль Ярчайшая, Сияющий Престол Рассвета, была одним из тех Глашатаев, что некогда создавали само солнце. На самом деле в течение какого-то времени она сама была солнцем, разделяя эту обязанность с другими ангелами в ту пору, когда Вселенная только создавалась. Никто из Намару не знал о святой силе солнца больше, чем она, и ей было поручено обучить людей путям солнца. Она поведала людям о временах года и ходе времени. Под ее руководством люди разделили сутки на часы, а часы на минуты, и сделали время измеримой величиной.

Некоторые Намару хотели знать, почему среди Десяти было так мало представителей их Дома, особенно если учесть повеление Люцифера служить примером и управлять Себетту. Люцифер ответил им: «Главенство — наша обязанность, наш долг, наша цель, но иногда возглавлять значит ослаблять. Мы взяли на себя заботу о наших подопечных, и эта обязанность свята, но при этом мы рискуем ослабить их способность сами отвечать за себя. Люди должны учиться и расти, а для этого им надо взять на себя ответственность за свою судьбу, мы же можем помешать им, управляя каждым их решением. Пришло время обучения, а не управления. Пришло время другим Домам взяться за работу, так же, как они поступали во время Творения».

Под руководством Десяти — которые не вели человечество к знанию, но давали ему инструменты, нужные для обретения новых знаний, - общество смертных процветало. Люди наконец узрели безграничное множество возможностей во Вселенной и в себе самих, человечество создавало нечто новое, такое, что Себетту и вообразить не могли. У них наконец было все, чтобы можно было взойти на Небеса.

А затем все рухнуло.

Катастрофа

До сегодняшнего дня мало кому демонов известно, кто препятствовал Великому Эксперименту и пытался навеки лишить человечество его естественных прав. Большинство знает только то, что некий демон (или группа демонов) видел в возвышении человечества угрозу, возможность замены одного правителя на другого, и делал все, что воспрепятствовать замыслам Люцифера. Некоторые считают, что этот грех был совершен одним из Намару, Дьяволом, слишком гордым и слишком стремящимся к власти, чтобы смириться с решением Денницы. Другие подозревают низложенных предводителей Эбенового и Серебряного Легионов (которым, возможно, помогал кто-то из Алебастрового Легиона), решивших разрушить мечту некогда победившего их Дьявола. Малочисленные еретики даже утверждают, что сам Люцифер противился реализации собственного замысла, так как втайне хотел покончить с мятежными Себетту и вернуть себе милость Господа. Большинство демонов уже смирилось с тем, что им не суждено узнать правду.

Не важно, кем были предатели, но их действия оказались весьма эффективными и приблизили крушение Великого Эксперимента. В одну ночь, которая длилась годами, демоны сочетались со смертными и дали рождение нефилим, чудовищной расе, в которой сочетались силы демонов и божественный потенциал людей, но которая была лишена морали и благородства своих прародителей. За несколько коротких лет нефилим подчинили себе мир, покорили смертные сообщества и обратили людей в рабов. А для того, чтобы не позволить своим рабам обрести свободу, нефилим нашли и уничтожили Десятерых.

Пылая яростью, Люцифер призвал все силы легионов и обрушился на нефилим, поражая каждого из них, кто только попадался ему на глаза. Воители и герои Намару уничтожили невероятное количество тварей, и, хотя некоторые Дьяволы пали в этой битве, их жертва лишь усилила праведное рвение их товарищей. За несколько дней нефилим были сметены с лица Мироздания (хотя ходят слухи, что некоторые из них все же избежали гнева Люцифера и скрылись, чтобы появиться после Потопа).

Но уничтожение нефилим и наказание их прародителей ничего не дало. Десятка погибла, Великий Эксперимент был остановлен, человечество снова было отброшено назад, к ничтожеству, а на поле боя вышло Небесное Воинство.

Иизвержение

Осада Городов длилась много лет, и Дьяволы вновь оказались в первых рядах, сражаясь с Небесным Воинством в этой последней и величайшей войне. Додоэль, Таба'ет и Касдейя пали под натиском ангелов почти сразу, и теперь только Генхинном противостоял мощи Неба, но Генхинном был домом Люцифера, Кровавого Легиона и большей части Намару. Первый и величайший город стал ставкой мятежного Дома Утренней звезды.

Сорок дней и сорок ночей силы Неба осаждали стены Генхиннома, и сорок дней и сорок ночей воины Намару отбрасывали их прочь. Среди Намару существует немало легенд о героях той осады: о Ладоне, который сдерживал армию врагов, защищаемый лишь ранами на теле; о Нуриэле, который поверг два десятка малимов, но не убил ни одного из них; о Шедед-Ма, кто столь благородно принял смерть от рук Хуриэля, что Хуриэль поклялся никогда более не вступать в битву. И в то время, как Намару сражались, истекали кровью и умирали у ворот, Люцифер трудился в стенах Цитадели, совершенствуя новое оружие и технику, которые затем использовались против осаждавшей армии. Именно Люцифер изобрел ритуалы обращения, позволившие управлять силами, на порядок превышавшими силу одного демона. Вызванный им огненный вихрь разметал целую ангельскую армию, опалив всех, вплоть до последнего солдата, и заставив их с позором вернуться на Небо.

Героизм и ярость, проявляемые при защите Генхиннома, вселяли благоговейный страх как в демонов, так и в Элохим, и, возможно, Кровавому Легиону удалось бы взять верх, не подведи их человечество. Потому что в первые же дни осады стало понятно, что люди утратили веру в войско мятежников. Их цивилизации рухнули, Единый Язык распался, человечество отдалилось от падших и смотрело на них не как на защитников, но как на неведомых чудовищ.

Без веры людей, которая давала им духовную энергию, Себетту могли полагаться только на свои собственные ограниченные запасы силы. Резервы эти были невозполнимы, а Небесное Воинство по-прежнему черпало силы из воли Господа. Себетту доблестно сражались, но они были обречены. Каждый наносимый ими удар, каждая отраженная ими атака еще больше ослабляла их. В конце концов простое истощение сделало то, на что оказалось неспособным Небесное Воинство. Силы Кровавого Легиона лишились энергии и не могли продолжать сражение. Врата Черного Собора наконец рухнули, Люцифера заковали в цепи из горящего железа, а мятеж был разгромлен — раз и навсегда.

Разгромленные и поверженные армии демонов были собраны под стенами разрушенного Генхиннома и приговорены к заключению в Преисподней. Ужасное наказание вызвало в их рядах плач, страх и ропот, ибо все они страшились вечного заключения в пустоте. Но когда пришло время отправиться в ад, все Намару обрели решимость и твердость. Под взором своего плененного вождя, Денницы, Дьяволы с гордо выпрямленными спинами вошли в Бездну, сильные и дерзкие, сознающие собственную мощь, как и положено истинным героям.

А там они столкнулись с последней шуточкой Господа — Люцифера среди заключенных в Аду собратьев не оказалось.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Сегодня Намару мало похожи на славных героев и высокомерных воителей Времени Жестокостей. Слишком многое произошло с ними в пустоте Бездны; слишком много требований предъявлялось к хваленому благородству Дьяволов. Постепенно благородство поизносилось. Но теперь ситуация изменилась. Врата Ада треснули, и орды проклятых просочились в щель, чтобы вновь предъявить права на Мироздание. Для Себетту засиял новый день, и точно так же, как это было во время Творения, Намару стали сияющими Глашатаями этого дня, разливая свой свет по миру.

Когда узники Ада поняли, что Люцифера среди них нет, вначале они решили, что он содержится в заключении отдельно от них, мучимый Творцом. Целая эпоха прошла до тех пор, когда Белиал, некогда ближайший помощник и союзник Люцифера, объявил, что Светоносный покинул своих товарищей, и эта идея подобно вирусу распространилась по пустоте Бездны. Орды демонов вскоре начали верить, что Люцифер предал их.

Устав сражаться с чувством страха и одиночества и отрицать, что весь их героизм, мужество и коварство оказались тщетными, Намару полностью погрузились в хитросплетения адской политики. Демонская иерархия существовала на протяжении многих веков, ее заложил Люцифер, чтобы управлять легионами восставших ангелов. Она позволяла организовывать и поддерживать связь, формировала цепь командования в армии, где звания определялись поступками и добродетелями. Но в Аду порядок изменился, превратившись в запутанную паутину из личных симпатий, покровительства и влияния. В Бездне нельзя было совершать великих деяний, никакой героизм и ум не могли помочь разгромленному восстанию или разрушить стены вечной темницы, поэтому прежний порядок становился все более бесполезным. Адская политика стала инструментом контроля, способом подчинить себе других демонов. Продвижение в звании достигалось за счет манипуляций или запугивания и подчинения окружающих. Ничего другого у изгнанников не оставалось.

Намару не создавали такой социальный порядок, но они поспособствовали его упадку. Люцифер призвал Намару возглавлять своих собратьев, и его слова до сих пор звучали в душе каждого Дьявола. Но если Люцифер говорил, что эта власть должна быть их долгом и обязанностью, их вкладом в общее благо, то теперь Намару искали власти ради самой власти — они желали править другими демонами, но не направлять их. Частично это было связано с их желанием отречься от Люцифера, но одновременно они хотели смягчить распад души, утишить боль и одиночество, терзавшие их в Бездне. Некогда бывшие героями и защитниками, Дьяволы быстро превратились в манипуляторов и лжецов, властолюбцев и предателей, ибо таков был путь обмана, а обман был тем единственным, что оставалось у них в Аду.

Из рыцарей и героев Намару превратились в политиков и обманщиков. Но затем стены Бездны треснули, и Намару просочились назад в Мироздание. Они обнаружили заброшенный мир, в котором не было никаких следов Творца, и людей, едва напоминавших своих совершенных предков эпохи Вавилона. Теперь в людях сохранялась лишь слабая искра Божьей силы, а жизни их были посвящены поискам быстротечных удовольствий. Состояние человечества привело Намару в ужас — но и порадовало их. Казалось, смертных заботили только материальные богатства, радости и удовольствия, и они готовы были принять любую ложь, которая приближала их к цели. Такие приземленные желания у лишенных пронциательности людей позволили Намару с легкостью управлять смертными. Человека можно было подтолкнуть к чему угодно, лишь пообещав ему награду, — и это до того, как Дьявол прибежал к обращениям и адским дарам. Люди хотели верить в ложь, и Намару — чье былое благородство рухнуло под тяжестью Ада — с радостью вводили в заблуждение своих добровольных подданных.

Но по мере того, как все больше демонов покидало Ад, ситуация менялась. Все чаще и чаще Намару находили в душах своих носителей давно позабытые честь, силу и способность к самопожертвованию. Хотя большая часть Дьяволов по-прежнему отвергает старые принципы Кровавого Легиона, заметное меньшинство все же вернулось к заветам Люцифера: убеждение, а не уступка; честь, а не выгода; ответственность, а не мгновенное удовлетворение. Разумеется, многие из этих героических Дьяволов так и остались терзаемыми Мукой чудовищами, но теперь они собственными руками творят все злодеяния и с гордостью носят мантию порока. А малая их часть, малая, но бесценная, совмещает честь с достоинством, моралью и состраданием - добродетелями, которые еще могут отбросить прочь тьму и спасти Себетту.

Новый рассвет

В первые дни после освобождения из Ада Намару сформировали, пожалуй, самую многочисленную группу бежавших на Землю демонов, но едва ли эту группу можно было назвать самой сильной. Самые сильные и страшные Дьяволы были слишком велики для того, чтобы протиснуться в щели в стенах Ада, к тому же многие Дьяволы настолько увлеклись политическими интригами, что просто не заметили ослабления границ Бездны. Но немалое количество Дьяволов с меньшей или средней силой, приблизившись к грани отчаяния, приложили все усилия для сбора всевозможной информации, выискивания секретов и изъянов в броне своих политических противников. Когда эта группа Намару поняла, что побег действительно возможен, она быстро убралась из Ада, пользуясь благоприятным стечением обстоятельств. Многие Намару попали на Землю именно таким образом, но большинству из них не хватает авторитета и мощи, имеющих у некоторых освободившихся представителей других Домов.

Хотя Намару оказались лишены значимых постов и званий, они всецело посвятили себя обретению власти над своими бывшими собратьями и союзниками и привлечению смертных последователей. Другие Дома отвлеклись на чудеса нового и изувеченного Мироздания, на радости и горести своих смертных носителей, но Дьяволы, за редким исключением, бросились в погоню за властью. С потрясающей быстротой они находили смертных поклонников и создавали секты, чтобы затем использовать эти источники Веры в борьбе за влияние на бурно развивающиеся адские дворы. Разумеется, демоны других Домов делали то же самое, но им не по силам было превзойти Намару в искусстве обмана и манипулирования, умении управлять людьми и демонами с помощью сладких слов и хитроумных обращений.

Еще одним значимым преимуществом Намару перед их соперниками стали авторитет и влияние их смертных носителей. Подобное тянется к подобному, и даже через разделяющую миры пропасть Дьяволы чувствовали смертных, которые разделяли их стремление к власти и отличались находчивостью. Хотя некоторая часть Дьяволов оказалась в телах служащих среднего класса или никчемных ничтожеств, значительное число Намару завладело телами лучших и ярчайших из представителей человечества — людей с деньгами и властью, славой и последователями, обаянием и связями. Так на начальном этапе Намару получили преимущество, позволившее им накопить власть и влияние, и Дьяволы не стали отказываться от представившейся возможности.

Обладая столькими преимуществами, Намару в первые же дни после побега из Ада смогли захватить власть над Себетту. Дьяволы окружили себя адскими дворами вместо того, чтобы присоединиться к уже имеющимся дворам. Они взяли под контроль баланс власти в городах людей, а затем призвали других демонов встать под их знамена. Серьезные соперники часто получали должности советников, что позволяло Дьяволам сдерживать их жажду власти и держать их при себе, внимательно наблюдая за их действиями. Хотя Намару теоретически все еще служили старшим демонам, заключенным в Аду, почти все Дьяволы оставались верными своим сеньорам только на словах. На самом деле они

служили только самим себе. Когда Себетту начали устанавливать в мире новый *status quo*, Намару оказались на самой вершине новой пирамиды власти, дергая за ниточки демонское сообщество и собирая Веру у преданных смертных последователей.

При этом всех Дьяволов терзает один и тот же страх: рано или поздно люди и демоны поймут, что Намару им больше не нужны.

Сдвигаая ряды

Намару вынуждены держаться вместе, даже вопреки недоверию и страху по отношению к представителям собственного Дома. Иногда Дьяволам приходится вместе работать, преодолевая яростное соперничество внутри Дома, так как при отсутствии единого фронта — без единого Дома, показывающего остальным Себетту, чего стоят Намару, - Намару могут потерять все.

Для Дьяволов, бежавших из Ада, ужаснее всего было осознание того факта, что в них нет необходимости. Некогда они были созданы для того, чтобы направлять и возглавлять остальных, чтобы показывать Элохим их задачи в процессе реализации Божьего Замысла. Но Божьего Замысла больше нет, а остальные Себетту сами знают свои задачи и силы. Они не нуждаются в Намару, которые стали бы им указывать, что им надо делать, - и не *хотят* эти указаний. Что касается людей, то они охотно позволяют себя вести, вот только от них тяжело добиться повиновения. Смертными можно командовать, говоря им то, что они *хотят* слышать, но стоит только начать проповедовать иные ценности, и можно потерять последователей. Все дело в том, что Мироздание, и Себетту в том числе, прекрасно могут обойтись без Намару. И это невыносимо.

Остальным Себетту еще предстоит понять, что Намару не так уж и важны. Демоны на протяжении многих веков почитали и уважали Первый Дом, и им требуется время, чтобы избавиться от привычки подчиняться Намару. Пытаясь избежать такого конца (или хотя бы отдалить его приближение), Намару были вынуждены действовать сообща, одним Домом, чтобы показать свою значимость и влияние на политическую систему демонов. При необходимости Дьяволы будут выступать единым фронтом, направляя объединенные усилия на достижение желанной цели — в особенности если она способна упрочить положение Дома и придать Намару дополнительный вес в обществе. Намару часто объединяются и на индивидуальном уровне, сообща работая над увеличением влияния одного или нескольких членов группы. Хотя при этом не все Дьяволы получают желаемое, Дом в целом набирает политическую силу и оказывается в выигрышном положении. А до тех пор, пока Дом силен, пока Себетту не могут понять, что их бывшие предводители превратились едва ли не в паразитов, каждый отдельно взятый Дьявол благоденствует.

Но у этой системы есть один легко заметный недостаток: Дьяволы не доверяют друг другу. Им ясно, что их самые упорные конкуренты в борьбе за власть и господство в современном мире — это их же собратья, Намару, претендующие на те же зоны влияния, территории и паству, а то и готовые похитить с трудом накопленную энергию. Дьяволы понимают своих товарищей по Дому лучше, чем остальных демонов, и знают, что им нельзя доверять. Но все же им приходится действовать сообща, чтобы поверить, что у них по-прежнему есть цель. Дьяволы, сцепившиеся из-за территории или сферы влияния, могут тайно заключить перемирие, разграничив свои интересы и права, при этом оба будут притворяться, что обладают полнотой власти, чтобы ввести в заблуждение окружающих. Разумеется, при этом каждый из них будет вести яростную закулисную борьбу, пытаясь поколебать положение соперника.

Результатом всех этих дрязг и метаний стал Дом, разрываемый на части предательством и заговорами, но при этом отчаянно пытающийся скрыть истинное положение дел от остальных

Себетту. Другие демоны привыкли смотреть на Дьяволов как на честолюбцев, склонных соперничать друг с другом за власть, но способных объединиться ради решения общих задач, и эта точка зрения недалеко от истины. Они также считают Дьяволов важными и могущественными членами демонского сообщества, которых надо уважать и слушаться. Что ж, именно такого образа мыслей Намару и добивались.

Политика и интриги

Другие демоны считают, что в Первом Доме царит относительное единодушие. Разумеется, там есть соперничество и разногласия, но по большей части Дом держится вместе. За кулисами, вдали от глаз других падших, величайшие из Намару ведут постоянную скрытую Борьбу за влияние и власть над своими товарищами, а также ищут способы распространить это влияние на всех Себетту.

Первым и самым известным из всех Намару, разумеется, является Люцифер, давно исчезнувший вождь Себетту. Его недавнее появление в Лос-Анджелесе взбудоражило все демоническое сообщество, так как демоны бросились выяснять, где же он прячется и что замышляет. Его возвращение, хотя и ставящее в тупик и предвещающее опасности, пошло на пользу Намару, которые стали пользоваться еще большим вниманием и уважением со стороны остальных демонов. В эти беспокойные времена падшие надеются на Дьяволов, которые могли бы возглавить их, так как Первый Дом лучше все остальных сможет вычислить, обнаружить и, возможно, взять под контроль Светоносного.

Но до тех пор, пока Люцифер скрывается ото всех, самым могущественным Дьяволом Мироздания остается Бельфигор, глава фракции Фаустианцев и один из самых влиятельных демонов на Земле. Помимо неизмеримой личной силы и мощи, у Бельфигора есть полная поддержка со стороны самой многочисленной фракции демонов. Даже его противники почитают его как великого воина, паладина и искусного политика. Многие демоны считают, что в отсутствие Люцифера именно Бельфигор должен повести Себетту к новым вершинам, и это мнение встречается и среди идеологических противников Фаустианцев. Может быть, он и враг, думают они, но он старается возвысить всех нас. На самом деле Бельфигора заботит только его собственная власть, его собственная слава. Возможно, он и захотел бы возвысить всех Себетту за счет человеческой Веры, но только при условии, что он станет самым главным из демонов (не исключая Люцифера). Хитроумный кукловод и политик, Бельфигор постоянно задумывает новые интриги и строит планы, способствуя продвижению идей Фаустианцев и всех Намару, но не забывая при этом и об увеличении собственной значимости в обществе.

Самым опасным противником Бельфигора стала Нуриэль, Намару, возглавившая группировку Миротворцев. В демонской политике у Миротворцев практически нет права голоса, так как многие презирают их как предателей и отступников. Но Нуриэль добилась уважения — и, что более важно, власти — благодаря своей увлеченности, мужеству и постоянным попыткам спасти как демонов, так и людей. В ней многие Дьяволы видят тот героический идеал, что некогда двигал ими, страсть и благородство, которые были их врожденными качествами. Мало кто из Дьяволов соглашается с ее идеями, но многие уважают и даже боготворят ее за ее чистоту, и это уважение позволяет Нуриэль влиять на политику внутри Дома.

Еще одной значимой фигурой среди Намару стал недавно вернувшийся на Землю Дьявол, который неожиданно сумел приобрести заметное влияние и союзников. Спенту Манью — обычный падший рыцарь, стоящий в самом низу адской иерархии, но так было до того момента, когда Люцифер появился над Лос-Анджелесом, где у Спенту Манью была штаб-квартира. В неразберихе, последовавшей за появлением Денницы, Лос-Анджелес приобрел огромную значимость и приютил больше демонов, чем любой другой город Земли. Город разделен между двумя соперничающими адскими

дворами, каждый из которых стремится получить власть над демонами, и Спенту Манью сумел занять видное место при каждом из этих дворов. Влияние и хитроумные планы Дьявола окутывают весь Лос-Анджелес, весь его Дом и, пожалуй, все демоническое сообщество. Бельфигор уже сделал ему предложение дружбы и сотрудничества, надеясь воспользоваться способностями выскочки в своих целях, но Нуриэль пока держится в стороне, пытаясь понять, что же на самом деле замыслил интриган из Лос-Анджелеса.

Разумеется, все эти трудности и разногласия держатся в тайне от других демонов, так как Намару изо всех сил изображают полное единство. Но время идет, все больше Дьяволов покидает Ад, и все больше и большее их число предпочитает идти своим путем, не обращая внимания на попытки своих бывших собратьев удержать власть. Эти отступники и отщепенцы — не просто безобидные одиночки, их существование представляет опасность для Дома в целом. Ошибки и неудачи (или, того хуже, намеренные действия) таких одиночек могут навредить тщательно создаваемому имиджу Дома. Если на фасаде выстроенного Намару здания появятся трещины, остальные падшие могут понять, что им не нужны эти «избранные лидеры». И тогда демоны просто порвут на куски Дом, который так долго владычествовал над ними.

СВЕТОЧИ

Точно так же, как после Падения Намару искали славы, как во время Войны Гнева они стремились насытить свою гордость подвигами и свершениями, так и современные Дьяволы жаждут власти, влияния и обожания со стороны сородичей. По всему миру Дьяволы накапливают власть и зарабатывают признание, продвигая идеи своих группировок и одновременно добиваясь личного влияния. Ниже приведено описание нескольких Намару, сумевших занять ведущие позиции в новом миропорядке. Намного большее их число выжидает подходящего момента, чтобы добиться своего и стать новыми царями Вселенной.

Бельфигор

Пока Люцифера нет, Бельфигор — неоспоримый предводитель Намару, и уходить с этого поста он не собирается. Его первоочередная задача — контроль многочисленных политических соперников, которым нельзя позволить отобрать власть, но при этом нельзя допустить, чтобы они полностью утратили влияние. Настоящему вождю нужны враги, хотя бы для того, чтобы доказать: он настолько важен, что против него устраивают заговоры. Для замыслов Бельфигора жизненно важно, чтобы Нуриэль, Спенту Манью и прочие значимые демоны оставались в оппозиции к нему, оспаривая его положение верховного правителя и переманивая друг у друга последователей и ресурсы.

Возвращение Люцифера — вот что вызывает у Бельфигора страх. Если Денница объявится и присоединится к демоническому сообществу, у Бельфигора просто не будет шансов сохранить власть над Намару. Обещания пришествия Люцифера и воплощение его мечты о раскрытии потенциала человечества хороши только до тех пор, пока сам Денница не вышел на сцену. Большая часть внимания Бельфигора сейчас сосредоточена на выявлении местонахождения Люцифера с помощью Намару из фракции Люцифериан и других источников. Если Люцифер когда-нибудь объявится, Бельфигор намерен немедленно напасть на него и нанести смертельный удар, который затем можно будет списать на Жажущих (Губителей). Если нападение провалится, Бельфигор объявит себя ближайшим союзником Люцифера, втайне готовясь расколоть Дом надвое и использовать людей в войне против Денницы. Возможно, всему этому не суждено случиться, но страх возвращения Люцифера терзает Бельфигора. Погрузившись в составление планов отступления и подготовку запасных позиций, Дьявол отвлекся от остальных своих замыслов и обязанностей. Если он не проявит осторожность, он рискует лишиться власти и без возвращения Люцифера.

Нуриэль

Нуриэль, глава Миротворцев, является полной противоположностью Бельфигора и сражается ради того, чтобы вернуть честь и героизм, которые были утрачены за тысячи лет в Аду. Пока ее противник интригует и планирует, Нуриэль действует, стремясь своими поступками заработать уважение со стороны собратьев и повести их к искуплению и прощению. Ее не останавливает тот факт, что большая часть Себетту, в том числе и из ее собственного Дома, вовсе не желают прощения — она опирается на собственную веру и мужество. Нуриэль не ищет политической власти и не вступает в союзы и заговоры, как ее противник. Она считает свое положение счастливой случайностью и использует его в основном для продвижения идей Миротворцев, которые призывают к прощению и объединению с людьми.

Мало кто из Дьяволов понимает, что Нуриэль отвернулась от своего Дома и не заботится о достижении целей Намару. Она больше не боится, что остальные Себетту сочтут ее никчемной и бесполезной. Теперь она определяет себя через свои поступки, а не через Дом. Многие Дьяволы до сих пор

ждут, что она откроет свои истинные планы и покинет Миротворцев, чтобы обрести больше власти и упрочить положение Намару. Они не понимают, что Нуриэль присуща искренность — редкое качество в современных Дьяволах. Некоторые Дьяволы поддерживают ее из простого уважения, но многие поступают так, ведомые жадностью и надеждой на грядущие награды. Когда в конце концов станет ясно, что Нуриэль — бескорыстный и убежденный Миротворец, ее власть может исчезнуть, что приведет к отпадению последователей-Намару и, возможно, повредит планам ее группировки.



Спенту Манью

Удачливый падший рыцарь никогда не думал, что он сможет так просто получить власть, и благодарить за это ему нужно Люцифера. Спенту Манью всегда хотел получить власть над Намару и

демонским сообществом и долгие годы готовился, чтобы добиться этого. Именно поэтому он основал второй адский двор в Лос-Анджелесе и отказался от роли диктатора. В результате он смог занять важную должность, позволяющую постепенно наращивать влияние на оба двора, выстраивать в городе структуру власти и распространять власть с помощью СМИ и постоянных интриг. Но Люцифер избрал Лос-Анджелес местом своего появления, и Спенту Манью внезапно обнаружил, что он держит в руках ниточки управления самым важным городом мира. Больше нельзя было выжидать и медлить. Он начал быстро приобретать влияние, буквально за одну ночь став одной из главных фигур демонского сообщества.

Все происходит слишком быстро, слишком непредсказуемо. Спенту Манью тщательно разработал свои планы, но был вынужден отказаться от них ради более срочных и менее продуманных интриг. Он намного раньше намеченного срока сделал Бельфигора своим противником, став угрозой Фаустианцам до того, как получил возможность подчинить себе фракцию. Лос-Анджелес просто кишит демонами, которые в любой момент могут вырвать власть из рук Спенту Манью до того, как он упрочит свое положение. Контроль над соперничающими дворами Лос-Анджелеса требует все больших усилий. Если дворы выйдут из-под его власти, он станет уязвим. Спенту Манью нужно перевести дыхание, отвлечь внимание Себетту и разработать новую стратегию. Его вполне устроит полномасштабная война между демонами Лос-Анджелеса и чудовищными Привязанными, проникающими в город. Пытаясь ослабить свои врагов, Дьявол готов скормить их ужасным тварям в надежде, что ему удастся вернуть себе власть над залитым кровью городом.

Он ошибается.

Кель Асуф

Его называют Обманщиком, Отцом Лжи, Лжецом. Еще до того, как восстание провалилось и Себетту отправились в Бездну, они дали Кель Асуфу много разных имен. Но в Аду великий лжец обнаружил, что его слава (скорее, дурная репутация) не принесла ему преимуществ. В политической системе, основанной на тайнах и интригах, прослыть лжецом значит навредить себе, ведь невозможно обманывать и дурачить врагов, если они ожидают от тебя обмана. Кель Асуф был непревзойденным мастером вранья, и эта репутация повредила ему в Бездне. Бывшие соратники презирали и сторонились его, предпочитая держаться подальше от потенциального предателя. Лишившись былой славы одного из самых важных демонов Времени Жестокостей, Кель Асуф упал на самое дно и занял свое место среди слабейших Намару.

Теперь, после возвращения во Вселенную и вселения в тело пронырливого журналиста Мило Колтрейна, Кель Асуф больше не хочет оставаться парией. Его снедает жажда власти, и он готов на что угодно, чтобы отомстить Намару и остальным Себетту за испытанные в Аду унижения. Его собственных сил для этого недостаточно, даже с учетом его искусства обмана, но Кель Асуф разработал невозможный, ужасный план. Он верит, что где-то во Вселенной хранится Божий Замысел, сокрытый, но не уничтоженный чертеж реальности, который Люцифер после Падения забрал у Намару. Без сомнения, Замысел был поврежден, искажен, испорчен, он потерял былое совершенство, но все же в нем до сих пор сохранилась неодолимая сила, способная изменить саму реальность. Сила, которой, как верит Кель Асуф, можно соврать. Божественный Замысел определяет не только Мироздание, но и Творца, и безумный Намару хочет убедить эту силу в том, что он и есть Бог. Все, что ему надо, - это найти Замысел.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

Стремясь вернуть своему Дому былую славу и, разумеется, преследуя другие, менее важные цели, Намару получили доступ к огромному числу уникальных сил, оружия, ритуалов и реликвий. Некоторые из этих артефактов были разработаны в годы, последовавшие за освобождением из Ада. Другие были утеряны или сокрыты тысячи лет назад, чтобы вновь появиться в новом мире.

Реликвии

Ниже приведены описания артефактов, которые чаще всего встречаются у Дьяволов, в отличие от представителей других Домов. Некоторые из них и в самом деле уникальны, и хозяева ревностно берегут их. Дьяволы могут пользоваться и другими артефактами, попавшими к ним в руки, отдавая предпочтение тем из них, которые могут усилить их влияние на волю людей и помочь в совершении подвигов.

Коварные Ножи

Дом Утренней Звезды создавался как Дом героев, а не убийц, но, вернувшись из Бездны, Дьяволы поняли, что они прекрасно подходят на роль наемников. Их сладкие речи и внушительная внешность позволяет им проникать в лагерь противника, чтобы затем подобраться к вождю и, выждав подходящий момент, нанести удар. Но огонь оставляет следы, так же, как и клыки и рога, поэтому наемникам из числа Намару нужно было оружие, позволявшее поражать врагов, не раскрывая при этом истинной природы убийцы. Так появились Коварные Ножи, оружие, которое в глазах смертных выглядит как обычный предмет и которое наносит вред, не оставляя раны.

Коварные Ножи имеют форму невинного предмета и душу оружия. Создатель артефакта берет обычную вещь, например, карандаш, зонтик, книгу, которая и дает оружию материальную форму. Высокотехнологические устройства, такие, как мини-ПК и ноутбуки, использовать нельзя, так же, как и предметы, чья длина превышает несколько футов, а вес — несколько фунтов. Выбранному предмету демон придает духовные свойства холодного оружия, например, кинжала или меча. Артефакт можно наделять качествами только холодного оружия, к тому же — самого простого (бензопилы и электрические стрекала не подходят). Готовый артефакт выглядит и ощущается как обычный предмет, но его душа — это душа смертоносного клинка. В битве артефакт наносит раны душе врага, буквально разрезая ее на части, но оставляя нетронутым тело.

Система: Для создания коварного ножа требуется Знание Душ и Знание Сияния, а также Знание Кузнечного Дела. Мастер выбирает как материальную форму артефакта, так и духовное наполнение оружия. Владелец активирует нож броском на Веру (сложность 6), в результате чего артефакт до конца сцены (эпизода) получает свойства оружия. Активированный артефакт по-прежнему выглядит как обычный предмет, но теперь его можно использовать в бою в качестве холодного оружия. Из предмета как бы «выступает» невидимое энергетическое лезвие с обычными характеристиками оружия такого типа. Только демоны, использующие способность Видеть призраков (способность Образа), могут заметить лезвие. Если сам владелец не видит клинок, сложность всех атак с ним увеличивается на единицу. Аналогично, если клинок невидим для жертвы, сложность бросков на уклонение/блокирование возрастает на единицу (штраф +1).

Если коварный нож наносит удар, плоть жертвы остается невредима, - страдает дух. Поглощение повреждений возможно за счет Сообразительности, а не Выносливости; броня не помогает защититься от удара. Оружие наносит поверхностные или летальные повреждения, при этом

поглощение летальных повреждений с помощью броска на Сообразительность возможно только в том случае, если персонаж может поглощать обычные физические летальные повреждения. Раны от коварного ножа невидимы, рассмотреть их можно только с помощью способности Видеть призраков. По решению Рассказчика, персонаж со Сверхъестественной осведомленностью может понять, что жертва была ранена или убита одним из коварных ножей.

Покаянный колокол Маркосия

В анналах падших Маркосий значится, а иногда и порицается, как великий военачальник-Намару из Эбенового Легиона. В эпоху ужасов, знаменовавших Время Жестокостей, Маркосий без разбору уничтожал смертных и ангелов, мечом и огнем проходя по армиям врагов и оглашая Небо криками радости. Но в Век Вавилона могучий воин-Намару изменился — он отверг ярость и насилие Эбенового Легиона и перенес свою верность на Кровавый Легион Люцифера. В знак отступничества Маркосий создал колокол с мелодичным звоном, совершенное изделие из серебра и хрусталя, отражавшее сущность и сожаления демона, и наполнил его звоном весь мир. Те, кто слышал звон колокола, бросали меч и щит и протягивали противнику руку в знак примирения, ибо мир Маркосия сходил на их души.

Многие Дьяволы, знающие о существовании колокола и его силе, считают его мощным оружием, которое может поспособствовать миру. Они надеются, что колокол может предотвратить битвы и распри и усадить противников за стол переговоров. Но другие Намару помнят о коварстве Маркосия и считают, что у колокола может быть и иное назначение. Звон колокола успокаивает спорщиков и позволяет избежать насилия, но он не мешает лгать, сбивать с толку, манипулировать и использовать воздействующие на разум обращения. Если на то пошло, он упрощает все эти действия, так как те, кого вы собираетесь одурачить, не могут обратить на вас свой гнев и воспротивиться вашим сладким речам. Такие Дьяволы считают колокол не столько средством успокоения и примирения, сколько орудием для ослабления оппозиции, - и они хотят знать, не задумал ли Маркосий с самого начала такую хитрость.

Колокол Маркосия, найденный в заброшенном тайнике в Андах, попал в руки Бельфигора, главы Фаустианцев и самого влиятельного из Намару. Демон считает этот колокол бесценным, но очень неудобным сокровищем. В конце концов, высота колокола составляет 15 футов, он весит почти две тонны и изготовлен из огромного количества серебра и драгоценных камней поэтому его нельзя выставлять на всеобщее обозрение, наоборот, колокол приходится тщательно охранять. До сих пор Бельфигор не смог толком воспользоваться им, предпочитая не полагаться на силы колокола и не привлекать внимания воров. Он придерживает артефакт для тех случаев, когда потребуется как следует поработать над переговорами и мирными соглашениями. Нуриэль, глава Миротворцев, знает, что колокол попал к ее противнику, и думает над тем, как его можно похитить у Фаустианцев. Она считает, что колокол принесет больше пользы в руках мирных (и временами лживых) Миротворцев.

Система: Чтобы заставить колокол зазвучать, персонаж должен ударить молотом в точно выбранное место, причем с такой силой, чтобы откликнулся весь колокол, для чего требуется бросок на Силу + Актерство (сложность 7), а также бросок на Веру. Колокол издает совершенный звон, слышимый всем, кто находится от него на определенном расстоянии (расстояние в ярдах равно количеству успешных баллов, полученных при броске на Актерство, умноженному на 100). Все, кто слышит этот звон, теряют способность злиться, ненавидеть или злиться. Их наполняет спокойствие, не позволяющее нападать и применять насилие до тех пор, пока звучит колокол (время звучания в минутах равно значению постоянной Веры персонажа, умноженному на 10). Тех, кто оказался под воздействием колокола, легко обмануть или запутать; сложность бросков на Манипулирование, применяемое к таким персонажам, уменьшается на единицу.

Смертные автоматически попадают под влияние колокола, они не могут сопротивляться. Демоны могут оказывать сопротивление, но с большим трудом, предварительно ожесточив свои души против красоты. Бросок на сопротивление выполняется на каждого демона в зоне слышимости (учитывается запас Силы воли, сложность равна 8). Если бросок был успешным, демон не поддается колоколу, но при этом получает единицу временной Муки.

Вестник рассвета, боевой конь Люцифера

Люцифер был не просто военачальником, он был героем — возможно, первым героем, сошедшим на Землю. Как и все герои, он часто странствовал по миру верхом на огромном коне, которого создал из собственного сияния и света солнца. Этот конь, которого иногда называли Вестником рассвета, был живым огнем и светом — совершенным сияющим зверем, способным летать по воздуху, в один момент достигать края Вселенной и топтать копытами отвратительных тварей и высокомерных ангелов, с которыми сражался его хозяин.

Когда Люцифер исчез, исчез и его конь, и большинство демонов считало, что он много тысяч лет назад обратился в чистую энергию, но так было до тех пор, пока Дьявол Иллуянка не нашла древние, примитивные удила и уздечку, пылящиеся в коллекции безумного волшебника в Дубае. Она прикоснулась к ним своей Верой, и перед ней предстал Вестник рассвета, огромный жеребец, пылущий жаром солнца. В то же самое время уффингтонская «Белая лошадь» - меловый силуэт лошади длиной 365 футов, высеченный на склоне холма в Южной Англии, - исчезла, будто ее никогда и не было (по счастью, в то время в Англии была ночь). Каким-то образом Люцифер сумел превратить своего коня в меловую фигуру, которая по приказу оживает, а затем вновь возвращается на склон холма.

Демон, владеющий древней сбруей, может использовать коня для практически мгновенного перемещения — на спине этой лошади всадник за несколько мгновений может преодолеть тысячи миль. Посторонний наблюдатель увидит, как конь и всадник исчезают в золотистом сиянии, чтобы вновь появиться в другом месте. Каждый раз при призыве Вестника рассвета Белая лошадь из Уффингтона исчезает, а затем вновь появляется. Некоторые из британских таблоидов уже напечатали рассказы об исчезающей туристической достопримечательности.

Система: Вызвать Вестника рассвета просто. Всадник должен просто прикоснуться к узде и удилам, чтобы конь появился перед ним (броска не требуется). После этого нужно выполнить бросок на Веру, чтобы «активировать» коня, одновременно шепча ему в ухо место назначения. После этого конь проскачет тысячу миль за каждый полученный успешный балл, покрыв все расстояние за один ход. Чтобы добраться до самых отдаленных мест, коню придется скакать в несколько этапов. Каждый ход выполняется очередной бросок на Веру, заново «активируя» коня.

Но большая часть демонов не знает, что Вестник рассвета поддался порче. Разум животного, сотворенный Люцифером из солнечного света, за тысячи лет пришел в расстройство, и конь заражает своим безумием всадников. Каждый раз, когда демон выполняет бросок на Веру для «активации» коня, он получает единицу временной Муки.

Броня милосердия

Случилось так, что во время осады Генхиннома Дьявол Ладон отбросил армию смертных сторонников Неба, вооружившись лишь голыми руками да обмотанными вокруг тела полосками ткани, которыми обычно перевязывали раны. Когда солдаты из армии Небес приближались к неподвижно стоявшему на рухнувших южных воротах Ладону, они видели бинты, обвивавшие тело демона, и понимали, какую боль, страдания и унижения принесут их удары этому несопротивляющемуся созданию. Солдаты

осознавали, какой вред наносит каждый их удар, и у них опускались руки, потому что им была невыносима сама мысль о причинении другому существу такой боли. Тогда ангел Рубезиэль, вооруженная мечом из чистейшего алмаза, прошла сквозь ряды своих воинов и изготовилась нанести смертельный удар Ладону — но, почти час простояв с воздетым клинком, отвела назад войска. Заглянув в лицо ужасам, которые они могли бы сотворить, силы Неба отступили.

Хотя полоски ткани, некогда обвивавшие тело Ладона, давно сгнили, многие Дьяволы изготавливают Броню милосердия из современных одежд. Для этого требуется Знание Человечества, Знание Небожителей и Знание Желания. Любой, кто вздумает атаковать облаченного в Броню персонажа, перед ударом ясно осознает, какую боль и страдания он собирается причинить противнику. Обычно это осознание настолько ошеломляет, что нападающий не может заставить себя нанести удар, - если же ему это удастся, то он ощущает всю причиненную боль.



Система: Зачаровать можно только обычную одежду. Предметы, и без того дающие бонус к поглощению повреждений, использовать нельзя, так как чары рассчитаны на ничем не защищенного носителя. Каждый раз при нападении на персонажа, облаченного в Броню, смертный должен выполнять бросок на Силу воли (сложность 9); если бросок оказывается неудачным, человек не в силах нанести удар. Демон, решивший ударить персонажа в Броне, получает единицу временной Муки. В любом случае нападающий, нанесящий удар по персонажу в Броне, теряет один кубик из всех запасов бросков до конца сцены (эпизода) из-за ощущения боли, причиненной жертве.

Первый язык

До падения Вавилона люди говорили на Едином Языке — первом языке, самом совершенном из возможных. Когда демоны в конце концов потерпели поражение, Господь стер знание Единого Языка из разума людей, тем самым обрекая их на разноголосицу и лишая возможности в полной мере видеть и понимать чудеса Творения. Смертным пришлось учиться строить общение с помощью дюжин искаженных, неэффективных языков, обладавших лишь жалкой долей силы Первого языка, но демоны в Преисподней сохранили воспоминания о Едином Языке.

Когда демоны вернулись из Бездны, Дьявол Тельхинен попытался обучить Единому Языку своих смертных последователей, но понял, что в эти лишенные веры времена слабые человеческие души не в силах вынести всю мощь Праязыка. Ученики быстро начинали понимать Язык, впитывая его как губка воду, - но, подобно воде, Язык заполнял их, вытесняя все остальное. Вскоре ученики Дьявола потеряли возможность говорить, читать и мыслить на любом другом языке, даже на том, который был им родным. Отныне и вовеки они могли понимать только Первый язык, из-за чего внезапно оказались живущими в мире, заполненном бессмысленным бормотанием.

На этом эксперимент мог и закончиться, а Тельхинен стал бы заботиться о своих практически впавших в аутизм последователях до самой их смерти, но однажды демон понял, что Единый Язык оказывает на людей и иной эффект. Во-первых, те, кто говорил на Первом языке, обрели проницательность, которую человечество утратило при Падении. На них не влияли иллюзии и обман, они не впадали в истерику при виде адских образов демонов. Во-вторых, остальные люди отвечали на Единый Язык. Хотя они не понимали слов Праязыка, значение этих слов хранилось в их душах, у самых корней языка, который они использовали для описания мира. Если носитель Праязыка отдавал приказ другому человеку, тот не понимал, что ему сказали, но его подсознание реагировало на сказанное, и человек выполнял приказ. Смертный, овладевший Праязыком, мог командовать другими людьми, которые подчинялись бы ему, сами не зная почему, до тех пор, пока их разум полностью не усвоил бы Единый Язык. Подобно вирусу, Единый Язык передавался бы слушателям, которые тоже утрачивали бы способность говорить на других языках.

Сейчас на Праязыке говорит только жалкая кучка смертных, и их наставники из числа Дьяволов держат их в стороне от других людей. Для носителей языка жизнь стала пугающей и непонятной; мир для них — это мешанина из невразумительного бормотания и непостижимых символов. Дьяволы изолировали их от остальных людей, чтобы не допустить распространения языкового «вируса», и пользуются их силами только тогда, когда риск распространения Праязыка минимален.

Система: Первый Язык — это язык, которым может владеть любой демон с Языкознанием (хотя большинство демонов им не пользуются, предпочитая извлекать выгоды из Енохианского языка), но на демонов он не влияет. Смертные легко и быстро учат его (на изучение Праязыка тратится две единицы опыта) или же «заражаются» им, интуитивно усваивая язык на слух. В каждом эпизоде, когда смертный слышит Праязык (помните, что в записи язык не действует), выполняется бросок на Восприятие + Языкознание (сложность 8). В случае успеха игрок (персонаж) получает единицу опыта, которую можно потратить только на изучение Праязыка. После получения двух таких единиц опыта персонаж автоматически учит Праязык, хочет он того или нет, после чего теряет способность понимать любой другой язык. Его нервные проводящие пути меняются под давлением Праязыка. Остальные языки кажутся ему бессмысленной тарбарщиной, а письма — странными закорючками (записей на Праязыке не сохранилось).

Смертные, говорящие на Едином Языке, получают массу преимуществ. Во-первых, они невосприимчивы к эффектам Проявления, они так же устойчивы к иллюзиям, как и демоны, а сложность всех попыток управлять их разумом или эмоциями возрастает на единицу. Во-вторых, они могут командовать

другими смертными, отдавая им приказы на Праязыке. Слушатели не понимают приказов, но, тем не менее, выполняют их. Когда носитель языка отдает приказ, тратится единица Силы воли и выполняется бросок на подходящие Способности (Обаяние + Лидерство, Манипулирование + Запугивание и пр.) Жертва сопротивляется, выполняя бросок на Силу воли (сложность 7). Если у слушателя выпадает меньше успешных баллов, чем у носителя языка, слушатель беспрекословно выполняет приказ. Приказы, отданные на Праязыке, должны быть простыми и понятными, так как подсознание может анализировать только те утверждения, в основе которых нет современных понятий или имен собственных. Так, можно приказать «Убей того человека», но нельзя приказать «Угони этот автомобиль и езжай на нем в Пасадену». Демоны не могут отдавать приказов на Едином Языке, тем самым вынуждая людей подчиняться. Эта возможность есть только у смертных носителей языка. Слушатель, который сам знает Единый Язык, не поддается его влиянию.

Замороженное пламя

Замороженное пламя, или огневик, - это довольно распространенная среди Дьяволов безделушка, выглядящая как рубин или кусок красного стекла. Она и в самом деле изготавливается из бриллианта или чистого хрусталя, а красный цвет ей придает пламя, запертое в камне. В процессе создания огневика бушующее пламя запирают в кристалле или драгоценном камне, как бы «замораживая» его до тех пор, пока Дьявол не активировать артефакт — и тогда огневик становится огненным шаром.

Система: Для создания огневика требуется Знание Пламени и Знание Земли. Мастер зажигает огонь — или через обращение, или обычным способом, - а затем вводит пламя в камень. Чем сильнее и жарче пламя, тем выше должно быть качество камня. Небольшой костер можно заключить в кусок отполированного прозрачного кварца, а бушующий огненный шторм высотой с небоскреб потребует бриллианта не менее чем в 20 карат. По завершении работы огонь втягивается в камень, который приобретает насыщенный красный цвет и становится едва теплым на ощупь.

Мастер может активировать огневик на любом расстоянии, так как он наделяет камень малой частью своего Истинного Имени. Называя эту часть Имени, он пробуждает камень к жизни. Для активации камня требуется успешный бросок на Веру (сложность 7). После активации огневик взрывается. Он оказывает такой же эффект, как обращение Воспламенение (Ignite) с высокой Муклой. Интенсивность пламени и радиус поражения зависят от силы заключенного в камне огня.

Хотя огневик можно использовать в бою в качестве гранаты, такое его применение считается довольно грубым. Намного эффективней использовать огневики вместо бомб и для создания ловушек. Хитрые Дьяволы прячут камни в укреплениях своих врагов или вставляют их в украшения и «дарят» противникам. Огневик с трудом поддается обнаружению, в том числе и Сверхъестественной осведомленностью (сложность 9). Если поднести камень к глазам, можно заметить, что цвет камня меняется, словно у медленно танцующего пламени (Восприятие + Бдительность, сложность 8). Такое использование огневика сопряжено с определенными рисками, так как камень несет в себе частицу Истинного Имени создателя. Если другой демон тщательно изучит духовную составляющую камня (Восприятие + Оккультизм, сложность 9), он сможет узнать фрагмент имени и, теоретически, использовать его против создателя артефакта (см. основные правила).

Ритуалы

Как указано в Шестой главе Руководства игрока, ритуалы — это сложные обращения, сочетающие несколько Знаний для создания нового, мощного эффекта. Дьяволы считают себя создателями

ритуалов, заявляя, что сам Люцифер разработал первый ритуал во время осады Генхиннома, но кое-кто из демонов оспаривает это утверждение. Впрочем, не имеет значения, который из Домов первым додумался до ритуалов; Дьяволы доказали, что они в совершенстве овладели этим искусством. Их умение координировать и изменять обращения других демонов сделал их превосходными разработчиками, составителями и исполнителями ритуалов.

Описываемые ниже ритуалы являются уникальными ритуалами Дома Утренней Звезды и, как правило, не известны остальным Домам. Дьяволы ревниво охраняют секреты своих ритуалов — возможно, затем, чтобы сохранить преимущество перед остальными Домами, возможно, потому, что им приятно чувствовать превосходство, даруемое тайными знаниями.

Свет утренней зари

Манипуляции со светом к компетенции Намару, так как в первые дни Творения Глашатаи сами были светом, теми звездами, что светили в небе. Более того, Глашатаи управляли солнцем, первой и самой совершенной из всех звезд, и передали божественную искру Творца людям в тот миг, когда над Мирозданием забрезжил первый рассвет, пробуждая Адама и Еву ото сна. С помощью ритуала Намару могут воссоздать тот первый рассвет в середине ночи, заполнив окрестности ярким, солнечным светом — не горячим сиянием, но мягким свечением, тревожащим души и людей и демонов.

Первичное Знание: Знание Небожителей ***.

Вторичное Знание: Знание Человечества **, Знание Света *.

Начальная стоимость: 18.

Ограничения: ритуал проводится только ночью.

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Лидерство. На время в минутах, определяемое количеством выпавших успешных баллов, окрестности наполняются ярким (но не слепящим) светом. Радиус освещенной территории в милях равен значению постоянной Веры демона. Солнечный свет исходит от ритуальных символов, но сами символы светятся не ярко. Свет отгоняет тени от знака и освещает все места и объекты на территории действия ритуала так, как они бывают освещены в первые минуты рассвета.

И смертные и демоны на территории действия ритуала могут испытать прилив энергии и воодушевления, вызванный рассветом, который освещает их как физически, так и духовно. Все смертные на этой территории получают единицу временной Силы воли, если значение Силы воли на тот момент у них было ниже их обычного максимального значения. Они также излечивают один уровень поверхностных повреждений. Для каждого демона, попавшего под воздействие ритуала, выполняется бросок, сложность которого равна постоянному значению Муки демона. За каждый успешный балл они получают единицу временной Силы воли (до максимально возможного значения). Неудачный бросок указывает на то, что демон слишком измотан страданиями и ненавистью и не получает облегчения от поцелуя утреннего солнца. При провале броска демон получает единицу постоянной Муки.

Свет, создаваемый этим ритуалом, - это настоящий солнечный свет, со всеми его физическими и духовными свойствами. Все создания, на которых солнечный свет оказывает влияние, например, вампиры и прочие сверхъестественные существа, получают повреждения от рассвета, вызванного

ритуалом, на протяжении всего времени свечения символов или до тех пор, пока не найдут убежища. Когда эффект от ритуала прекращается, символы круга перестают светиться, а свет гаснет.

Мука: Этот ритуал, проводимый демоном с высокой мукой, создает сумрачный, давящий кроваво-красный свет, подобный свету от умирающей звезды. Смертные, которых коснулся такой свет, впадают в отчаяние и безумие, страдают от ночных кошмаров и теряют единицу временной Силы воли. Смертные прислужники демонов могут сопротивляться воздействию света, выполнив бросок на Силу воли (сложность 8). Все демоны в зоне действия ритуала могут черпать силу в этом кровавом свете, но только поддавшись живущей в них тьме. Выполняется бросок на Муку со сложностью, равной значению постоянной Веры демона. За каждый успешный балл демон получает единицу временной Силы воли и единицу временной Муки.

Варианты: Нет.

Призрачный ад

Этот ритуал позволяет Дьяволу вызвать огненный шторм не в мире смертных, но в царстве духов. Хотя огонь не дотягивается до мира людей, эффекты от него вполне ощутимы: люди в зоне действия ритуала гибнут от холодного, невидимого пламени. В царстве духов огонь сжигает призраков и демонов, идущих через призрачный мир.

Первичное Знание: Знание Пламени***.

Вторичное Знание: Знание Сфер**.

Начальная стоимость: 10.

Ограничения: Для выполнения ритуала требуется поместить в центр круга подношение в виде обгоревшей плоти.

Минимальное время проведения: 25 минут.

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Выживание. Пламя в мире мертвых охватывает территорию, радиус которой в ярдах равна количеству полученных баллов, и перемещается на дистанцию, длина которой в ярдах в 10 раз превышает значение постоянной Веры Анкиды. Интенсивность пламени определяется по количеству полученных успешных баллов, огонь горит в течение нескольких минут (их количество равно значению постоянной Веры демона).

Обычному глазу пламя невидимо, но Анкида может смутно ощущать пятно колеблющейся дымки там, где проходит огонь, и может попытаться взять его под контроль, если ритуал еще продолжается. Для этого каждый ход выполняется бросок на Веру. Каждый полученный успешный балл уменьшает или увеличивает радиус распространения пламени на один ярд или смещает пламя на один ярд в любую сторону.

В зоне воздействия пламени все люди и демоны раз за ход получают один уровень летальных повреждений за каждый уровень интенсивности пламени. Эти повреждения можно поглотить, но так как ущерб наносится скорее духу, чем физической оболочке, вместо Выносливости выполняется бросок на Сообразительность. Персонажи, невосприимчивые к обычному пламени, сохраняют иммунитет и к призрачному огню. Если интенсивности огня достаточно для того, чтобы поджечь предметы (см. основные правила), каждый ход объекты в зоне действия теряют один уровень прочности до тех пор, пока не будут уничтожены или пока пламя не погаснет.

Призраки и демоны в энергетической форме, попавшие в огненную ловушку в мире мертвых, получают повреждения, но могут поглотить их за счет брони и Выносливости, как обычные повреждения (см. Помощник рассказчика).

Мука: При проведении этого ритуала с высокой Мукой пламя охватывает саму сущность призрачного мира, питаясь за счет душ умерших и зловещих энергий царства духов. Анкида не может контролировать пламя, зато огонь сильнее, чем при обычном ритуале, и охватывает большую площадь. К радиусу действия и интенсивности добавляется половина полученных успешных баллов (с округлением вверх). Пламя остается невидимым, но по всей зоне действия ритуала разносятся стоны и крики призраков. Для каждого смертного, оказавшегося на этой территории, выполняется бросок на Силу воли (сложность 7). Если бросок оказывается неудачным, смертный теряет единицу Силы воли. При провале броска человек к тому же получает временное расстройство.

Варианты: Некоторые версии этого ритуала позволяют вызвать пламя на расстоянии от круга и заклинателей — призрачный огонь окружает выбранную жертву в любом уголке мира. Для выполнения такого варианта ритуала требуется еще одно дополнительное Знание — Знание Небесного Свода **, а в круг следует поместить какую-нибудь вещь или часть тела жертвы. В этом случае Анкида не может управлять пламенем.

Изменение души

Этот могущественный жуткий ритуал был разработан в темные дни Времени Жестокостей, когда и демоны и ангелы использовали смертных поклонников и последователей для нападения на врагов. С помощью ритуала демон может «перепрограммировать» человека, превратив его в идеального шпиона — или оружие.

По большей части ритуал использовался для изменения личности захваченных шпионов и смертных последователей врагов. Ритуал навсегда меняет личность и убеждения человека так, как это нужно демону, который затем может спокойно допросить жертву или же послать ее на выполнения задания. Иногда ритуал использовался и в иных целях, например, для того, чтобы сделать верного сторонника искренним помощником врага, записав при этом ему в подсознание ряд приказов, которые будут активированы по знаку со стороны Анкиды.

Первичное Знание: Знания Сияния *****.

Вторичное Знание: Знание Человечества *****, Знание Желания **.

Начальная стоимость: 36.

Ограничения: Смертный, над которым проводится ритуал, должен все время находиться в центре круга. Если он не желает участвовать в ритуале, его надо обездвигнуть, чтобы он не смог сбежать.

Минимальное время проведения: 144 минуты.

Система: Выполняется бросок на Манипулирование + Хитрость; жертва сопротивляется, выполняя бросок на Силу воли (сложность 8). Если Анкида набирает больше успешных баллов, разум и душа смертного меняются по воле демона. Анкида может полностью изменить личность человека, заменив его Натуру и Маску любыми подходящими Архетипами. Он может изменить и воспоминания смертного — одно значимое воспоминание или ряд воспоминаний за каждый полученный успешный балл, - изменить его убеждения, сделать его верными Анкиде и так далее. Ритуал не может увеличить

потенциал Веры смертного. Для этого требуется найти индивидуальный подход к человеку, а не применять к нему демонические силы.

Если Анкида хочет превратить человека в тайного агента, он может внушить ему на подсознательном уровне некоторые понятия. Каждый успешный балл, полученный при выполнении ритуала, позволяет выполнить одно внушение и выбрать «спусковой крючок» для его активации. При попадании в оговоренные условия человек начинает исполнять внушенные ему приказы, а затем возвращается в обычное состояние, забыв обо всем, что делал. Некоторые приказы могут постоянно возобновляться, например: «Доложить обо всем, что Маништуцу делал на прошлой неделе». Другие, такие, как «Убей Мэтью Уолласа», сразу после выполнения стираются из «программы» человека. Рассказчик решает, может ли тот или иной приказ возобновляться через определенный промежуток времени.

Эффект от этого ритуала сохраняется навсегда, если только его не удалит другой демон. Обращение Откровения Знания Сияния может уничтожить программу, но при этом сложность броска на обращение увеличивается на 2 (два) балла. Перед тем, как стереть программу, демон должен понять, что человек подвергся Изменению души, а определить это можно только через наблюдения и размышления.

Мука: Ритуал с высокой Мукой тоже изменяет личность человека, но за счет его разума. Психика и сама душа смертного травмируются, обрекая его на сумасшествие. Если ритуал оказался успешным, человек получает постоянное психическое расстройство. За каждый успешный балл после первого, полученный при проведении ритуала, человек теряет единицу постоянной Силы воли (пока значение не станет равно единице). Более того, он теряет единицу временной Силы воли при каждой активации внушения.

Варианты: Нет.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Герои и разрушители, бесстрашные предводители и безжалостные манипуляторы, Дьяволы — это сложные создания с множеством способностей и сил. Намару были светочами Вселенной, вождями восстания, а затем, поддавшись Муке, стали злыми диктаторами и яростными убийцами обреченных. В данном разделе предлагаются советы и рекомендации по созданию персонажа, который будет не только образцовым представителем своего Дома, но и интересным и эффективным участником игры.

Концепция

Предлагаемые концепции чаще всего используются при создании Дьяволов, но вы можете разработать любую уникальную концепцию, не указанную здесь.

Герой: Дьяволы были паладинами восстания, благородными душами, взявшими на себя обязанность по защите людей от несправедливого Божьего наказания. В современном мире такие персонажи могут сражаться с Привязанными, чтобы спасти людей, или выступать против слабоумных демонов, готовых поставить смертных выше их демонических хозяев. Дьяволы-герои уверены в себе и готовы ринуться в бой — обычно это физическое сражение, но возможно и социальное противостояние, -

чтобы достичь своей цели. Такие демоны обычно завладевают храбрыми людьми из числа тех, кто готов остановиться и бороться, а не бежать прочь. Самые очевидные кандидаты для них — это солдаты, полицейские и прочие привычные к сражениям люди, но мужество может принимать разные формы. Пожарные, учителя подростков из неблагополучных семей, политические экстремисты, избиваемые жены, которым наконец удалось покинуть мужей, — все они годятся на роль носителя.

Лидер: Дьяволы были не только героями, но и военачальниками, ведущими армии последователей в бой с легионами Творца. Многие Дьяволы сохранили этот образ мышления, они готовы возглавлять своих сторонников и личным примером воодушевлять их на битву. Эти демоны тяготеют к смертным, которые привыкли вести, а не следовать, которые работают вместе со своими подчиненными ради достижения цели. Подходящими кандидатами могут стать командиры групп специального назначения, капитаны профессиональных спортивных команд, общественные активисты или главарь уличных банд.

Манипулятор: Дьяволы обладают огромной личной силой и достаточно восприимчивы для того, чтобы понять, что окружающие их люди хотят видеть и слышать. Поэтому не стоит удивляться тому, что многие Дьяволы в совершенстве овладели искусством манипулирования другими людьми и демонами. В мире смертных они стали кукловодами, контролируя окружающих с помощью уловок, обаяния или обращений. Дьяволы-манипуляторы могут преследовать как благородные, так и эгоистичные цели, но все они предпочитают пользоваться услугами пешек и союзников, не подвергая себя опасности. Эти Дьяволы могут входить в тела смертных, которые пользовались схожими методами и явно или скрытно манипулировали другими людьми. К подходящим носителям относятся боссы мафии, коррумпированные полицейские чины, шпионы, политики и главы сект.

Элементали

Внутри каждого Дьявола пылает сияющий огонь, и не важно, насколько темным или бесстрастным кажется этот Намару. Некогда Дьяволы были звездами, воплощениями чистоты, сияния и пламени, и эта стихийная сила по-прежнему руководит многими из них. Вне зависимости от концепции, Дьяволы обычно отличаются страстностью и энергичностью, а иногда и склонностью к бессмысленному разрушению.

Так же, как и смертные, с которыми он ощущают духовное родство, Дьяволы тянутся к людям, пережившим разрушительные порывы страсти — к отвергнутым влюбленным, непризнанным артистам, ярким ревнителям порядка из комитетов бдительности и фантазерам, поглощенным великими мечтами. Их могут привлечь и смертные, имеющие дело с огнем, например, пожарные и поджигатели.

Натура и Маска

Многие Дьяволы привыкли занимать высокие должности, управлять смертными и даже другими демонами, чтобы в итоге добиться выполнения замыслов. Обычно у таких персонажей бывает Натура Зодчих, Диктаторов, Начальников, Судей, Педагогов или Фантазеров, т. е. они обладают типами личности, вынуждающими их оценивать деятельность других людей и приводить ее в соответствие с видением Дьявола.

Будучи героями Ада, некоторые демоны стремятся совершать благородные и мужественные поступки, не думая о рисках. У таких персонажей могут быть Натуры Нянюшки (Опекуна), Щеголя, Игрока, Мученика, Мятельника, Стоика, а в некоторых случаях даже Одержимого, т. е. личности, побуждающие их действовать ради достижения цели.



Высокомерные Дьяволы по-прежнему считают себя сами лучшими и яркими звездами Вселенной, надменными принцами Мироздания, которым все должны подчиняться. Так как иногда у других демонов хватает глупости отрицать эту очевидную истину, Дьяволы пытаются управлять исподволь, манипулируя окружающими, чтобы заставить их выполнить свою волю. Личности таких персонажей отражают следующие Натуры: Браво, Соперник, Перфекционист или Мошенник.

У Дьяволов редко бывают Архетипы Приверженцев, Бонвиванов, Сорвиголов, Детей, Конформистов, Мазохистов или Трикстеров. Такие личности слишком много внимания уделяют мгновенному удовлетворению, дают увлечь себя и не способны нести ответственность за собственную судьбу, но опороченным героям падших, при их гордости и высокомерии, так себя вести не пристало.

У большинства Дьяволов Маска заметно отличается от Натуры, что позволяет вводить врагов в заблуждение и держать свои истинные намерения в тайне. Дьяволы с сильными, целеустремленными Натурами могут вести себя застенчиво, нелепо или неуверенно, чтобы сбить врагов с толку. Те Дьяволы, которых обуревают сомнения относительно их места в новом мире (или терзает отсутствие такового), стараются выглядеть сильными, собранными и неуязвимыми, чтобы никто не заподозрил их в слабости. Не все Дьяволы скрывают свое истинное лицо. У некоторых из них Маска похожа на Натуру или полностью совпадает с ней. Обычно такие Намару — это уверенные в себе, отчаянно храбрые герои, которые не желают казаться слабыми и напуганными, пусть и ради маскировки.

Первичное Знание

Обычно первичное Знание и образ выбираются в самом конце создания персонажа, после выбора Способностей и

Атрибутов. Но все же стоит подумать о главном Знании персонажа до определения остальных его характеристик. Первичное Знание и образ оказывают заметное влияние на способности и стиль персонажа, и некоторые концепции соответствуют тому или иному Знанию больше, чем всем остальным.

Знание Небожителей: *Это Знание в первую очередь влияет на обращения и способности других демонов, а не людей. Образ Бела улучшает как физические, так и социальные характеристики, к тому же обостряет органы чувств. Поэтому Знание Небожителей подойдет героическим персонажам, сражающимся с Привязанными и демонами с высокой Мукой; оно будет полезным и хитрым манипуляторам, которые хотят взять верх над своими противниками в политических играх. Военачальники от этого Знания особых выгод не получают, кроме тех случаев, когда они командуют и смертными, и демонами.*

Знание Пламени: Это разрушительная сила, в первую очередь используемая в бою. Соответственно, образ Нуску влияет только на необходимые в бою качества. Знание Пламени прекрасно подходит героическим и настроенным на бой Дьяволам, но приносит мало пользы манипуляторам, лидерам и тем персонажам, которые намерены избегать сражений.

Знание Сияния: Это Знание в первую очередь влияет на смертных, вселяя в души людей храбрость и преданность, а образ Кингу улучшает Социальные Атрибуты. В качестве первичного оно подходит лидерам, так как помогает управлять смертными последователями. Хотя образ и улучшает некоторые боевые характеристики, воинам, сражающимся без поддержки со стороны людей, это Знание практически ничего не даст.

Знание Сияния

Хотя Намару были ангелами света, Знанием Света они не владеют; эта способность стала достоянием Дома Небесных Тел, то есть Извергов. Вызвано это тем, что свет, которым управляют Дьяволы, является не физическим, а духовным. Изверги повелевают фотонами и освещают материальный мир, Дьяволы управляют духовной сущностью света — идеей освещения — и используют ее для просветления душ людей.

Поэтому Дьяволы владеют Знанием Сияния, которое освещает и возвышает души и умы смертных, Извергам же приходится ограничиваться воздействием на глаза и зрение людей. Разумеется, обе ветви знания очень полезны для управления и помощи людям, и многие Дьяволы знакомы с обеими из них.

Атрибуты

Физические

Для Дьяволов-героев очень важны физические атрибуты. Хотя для хроники более полезными могут оказаться Социальные Атрибуты, Физические Атрибуты должны стоять на втором месте.

Возможно Выносливость является самым полезным физическим атрибутом для Дьяволов, которым приходится в одиночку противостоять врагам, в особенности для Нуску, так как Выносливость учитывается в большинстве обращений Знания Пламени. Ловкость почти так же важна, в особенности для воинов и героев, так как от нее зависит владение оружием. Сила полезна, но не жизненно необходима, если только персонаж не специализируется на ближнем бое. Дьяволам, использующим дистанционное оружие или обращения, сила не так уж и нужна.

Социальные

Социальные Атрибуты очень важны для всех Дьяволов, поэтому их рекомендуется выбирать в качестве первичных. Даже персонажи, полностью погруженные в совершение героических подвигов, могут извлечь пользу из высоких Социальных Атрибутов. В конце концов, что пользы от ваших деяний, если вы не можете вдохновить окружающих своим примером?

Из всех социальных атрибутов для Дьяволов полезней всего Манипулирование, которое позволяет им влиять на поведение окружающих. Манипулирование жизненно важно для Намару с образом Кингу и почти так же важно для образа Бел, так как оно учитывается практически в всех обращениях этих ветвей Знания. Обаяние тоже очень важно, особенно если вы хотите вдохновлять последователей, а не манипулировать ими, или же хотите, чтобы вас уважали и любили, а не боялись. Внешность для

Дьявол имеет наименьшее значение из всех трех социальных атрибутов. Намного полезней вдохновлять смертных словами и поступками, чем вызывать в них желание своей красотой.

Ментальные

Разумеется, Дьяволы не глупы, но и выдающимися интеллектуалами они не являются. Намару больше привлекает активность, а не долгие размышления над всеми возможными точками зрения и составление планов. Но манипуляторам и вождям все же приходится сочетать размышления и действия, чтобы максимально эффективно управлять своими последователями и марионетками. Таким персонажам имеет смысл выбрать Ментальные Атрибуты в качестве вторичных.

Дьяволам нужно думать быстро и на месте принимать решения, поэтому полезней всего для них Сообразительность, которая к тому же играет определенную роль в бою. Интеллект тоже полезен, особенно при составлении тактических планов и анализе информации. Наименьшую ценность для Дьяволов представляет Восприятие.

Способности

Таланты

Большая часть умений и способностей Намару доступна всем персонажам, которые могут убеждать, воодушевлять и вступать в бой. Иными словами, это Таланты. У большинства Дьяволом первичными способностями должны быть именно Таланты, которые принесут персонажам больше всего пользы.

Дьяволы-герои извлекут пользу из Уворота (Уклонения) и Атлетизма в бою, Эмпатии и Лидерства в тех случаях, когда надо воодушевить сторонников и призвать их следовать за собой, Бдительности, Осведомленности и Интуиции тогда, когда нужно обнаружить и выследить врага. Вождям поможет максимальное значение Лидерства, а также высокие значения Эмпатии и Выразительности. Манипуляторам, разумеется, понадобится Хитрость, но также им нужны высокие значения Осведомленности и Бдительности, чтобы защититься от врагов; не помешают им и Запугивание и Знание улиц.

Бдительность, Выразительность и Лидерство усилят обращения образа Бел, Дьяволам же с образом Кингу вообще рекомендуется поднять Лидерство до максимально возможных значений. Три первых обращения Знания Сияния основаны на Лидерстве.

Навыки

Полученные Навыки для Дьяволов почти так же важны, как и Таланты, позволяя ловко решать повседневные практические задачи. Навыки лучше всего взять в качестве вторичных Способностей.

Навыки для героических персонажей — это не только боевые умения (Фехтование или Огнестрельное оружие), но и такие способности, как Выживание, Безопасность и Маскировка, т. е. то, что поможет герою противостоять трудностям и проникнуть в укрепление врага. Вождям Навыки менее полезны, но высокое значение Этикета поможет в переговорах, а Фехтование и Огнестрельное оружие окажутся очень полезны тогда, когда персонаж поведет свои войска в бой. Этикет и Актерство позволят Манипуляторам приобрести новых марионеток, а Безопасность и Технология обеспечат защиту, если что-то пойдет не так. Дьяволам с образом Нуску рекомендуется как можно выше

поднять значение *Выживания*, так как именно этот навык учитывается во всех обращениях *Знания Пламени*.

Познания

Познания можно назвать наименее полезными *Способностями* для *Дьяволов*, которых больше интересуют действия и работа над достижением целей, чем научные изыскания. Но все же *Намару* могут извлечь выгоду из формальных *Познаний*, в особенности имея дело с людьми.

Дьяволам-героям *Оккультизм* и *Расследование* помогут найти улики и выследить врагов. *Лидерам*, стоящим во главе организаций, понадобятся основы *Финансов* и *Правоведения*, а *Медицина* поможет им лечить раненых последователей. *Манипуляторы* с высокими значениями *Политики* и *Религии* будут лучше понимать, где и как и распространять свои идеи. К тому же в современном мире все персонажи могут извлечь пользу из нескольких баллов *Компьютера* и *Языкознания*.

Дополнения

Все имеющиеся *Дополнения* по-своему полезны, но некоторые из них могут принести *Дьяволам* больше пользы, чем остальные.

Союзники жизненно необходимы для *вождей*, нуждающихся в верных соратниках, которые смогут помочь на поле боя. *Вождем* также нужны *Последователи*, которые будут претворять в жизнь их планы, *Контакты*, позволяющие получить информацию, и *Ресурсы*, чтобы снабдить помощников нужным снаряжением.

Герои извлекут выгоду из *Совершенства*, которое сделает их обращения более надежными. У полагающихся на себя персонажей обычно нет толп последователей, но у них есть *Контакты* и *Союзники*, которые могут прийти на помощь, а *Ресурсы* нужны им для приобретения снаряжения, оружия и информации.

Манипуляторам понадобятся прочные социальные связи и возможности, отражаемые в высоких значениях *Высокого положения*, *Влияния* и, возможно, *Славы*. Эти *Дьяволы* часто бывают окружены *Последователями*; они прекрасно понимают всю пользу *Ресурсов*, упрощающих управление смертными.

Добродетели

У *Дьяволов-героев* часто встречаются высокие значения всех трех *Добродетелей*, но особое внимание уделяется *Мужеству*. Для таких *Намару* низкое значения *Совести* — явление довольно обычное. Они совершают подвиги, движимые долгом, а не моральными соображениями.

У *лидеров* тоже могут быть высокие значения всех *Добродетелей*. Самое высокое значение обычно бывает у *Убежденности*. *Лидеры* работают с планами, им нужна дисциплина, а развитая *Убежденность* помогает им сконцентрироваться.

У *Дьяволов-манипуляторов* значения *Добродетелей* обычно низкие, но при этом у них могут быть высокие значения *Совести* или *Убежденности*. Ведь *Дьявол* манипулирует окружающими по уважительным причинам и ради большего блага.

Знания

Если вы еще не выбрали первичное Знание для своего персонажа, сейчас как раз пришло время сделать это. Если же решение уже было принято, нужно распределить баллы между этим Знанием и, возможно, другими ветвями знаний, чтобы персонаж мог выполнять обращения. Некоторые обращения части персонажей приносят больше пользы, чем другие. Так как в самом начале персонаж владеет только тремя обращениями, нужно распределить баллы с максимальной эффективностью.

Знание Небожителей

Персонажи-герои с образом Бел могут отдать два балла этому Знанию, которое для них первично. Лампа Веры позволяет находить спрятавшихся врагов, а Послать видение помогает общаться с союзниками и (за единицу Муки) нападать на противников на расстоянии. Увеличение значения этого Знания до четырех (за счет свободных баллов) позволяет наносить усиливающиеся повреждения Пламенем небес, но в этом случае у персонажа остается мало баллов для развития других характеристик.

Лидерам, которые работают с другими демонами, желательно выбрать это Знание в качестве первичного и потратить на него все три начальных балла. В этом случае они смогут Посылать видение, чтобы координировать действия своих помощников, а Опора Веры даст им возможность помогать демонам-союзникам (или блокировать обращения врагов). На этом уровне едва ли разумно повышать значение этого Знания за счет свободных баллов, так как не всегда можно с пользой применить Пламя небес и Руку веры.

Манипуляторы тоже могут извлечь выгоду из Знания Небожителей, но только в том случае, если они планируют подчинить себе других демонов. Можно потратить на это Знание все три балла, но манипуляторы рискуют повысить себе Муку, используя против врагов Послать видение и Опору веры, поэтому Знание Небожителей в качестве первичного для них опасно. Как и в случае с вождями, едва ли разумно тратить на это Знание свободные баллы, в особенности для персонажей, уклоняющихся от открытых столкновений.

Знание Пламени

Это Знание очень полезно Дьяволам-героям, так как его можно использовать как при прямом столкновении, так и для изменения окружающей обстановки (например, чтобы поджечь место действия), ведущего к ослаблению противника. У героев из числа Нуску должно быть минимум две единицы этого Знания, что позволит им пользоваться Воспламенением. Возможно, имеет смысл потратить на Знание Пламени все три балла, чтобы получить Власть над пламенем, с помощью которого затем можно будет загонять врагов в ловушку. Потратив свободные баллы, можно получить обращение Всесожжение, опасное, но мощное боевое заклинание. Получение обращения Верхом на пламени, возможно, следует отложить на будущее, когда увеличатся значения Веры и Силы воли персонажа.

Лидерам и манипуляторам Знание Пламени приносит мало пользы. Лидеры могут использовать его в бою, но всегда существует возможность, что огонь будет повернут против их собственных войск, а манипуляторам практически негде применять это Знание. Таким персонажам лучше потратить имеющиеся у них баллы на другие ветви знаний.

Знание Сияния

Дьяволам-героям может понадобиться первое обращение этого Знания, Глас небес. Это обращение не связано с боями, но его можно использовать для общения со смертными, которых Дьявол пытается защитить. Другие обращения Знания приносят героям мало пользы, поэтому имеющиеся баллы лучше потратить на что-нибудь еще.

Для лидеров, работающих со смертными последователями, это Знание поистине бесценно. Таким персонажам желательно сделать Знание Сияния первичным и потратить на него все три балла. Глас небес обеспечит эффективное общение на поле боя или в комнате для переговоров, Прославление воодушевит сторонников, а Легендарная аура внушит верность войскам. Знак небожителей и Откровение лучше приобрести позже, когда влияние персонажа возрастет, а его армия последователей увеличится.

Манипуляторы тоже могут извлечь выгоду из этого Знания, и тем из них, кто предпочитает работать с людьми, лучше сделать его первичным. Таким персонажам, скорее всего, хватит и двух единиц Знания. Оставшиеся единицы лучше потратить на Знание Человечества, чтобы усилить власть над смертными пешками.

Общее знание

Дьяволам-героям, возможно, имеет смысл получить единицу Знания Основания. В этом случае они получают обращения Воздействие на силу тяжести, которое увеличит их подвижность на поле боя (и позволит выполнить несколько весьма эффектных трюков). Притяжение может помочь во время сражений в закрытом пространстве, но на его приобретение придется потратить свободные баллы, при этом оно может быть не так полезно, как дополнительное обращение первичного Знания.

Манипуляторам, которые собираются работать с людьми, крайне желательно потратить свободные баллы и получить второй уровень Знания Человечества. Перевод может им помочь, но наиболее полезным будет обращение Внушения, которое усилит эффект от всех основанных на Манипулировании бросков на протяжении сцены (эпизода). Персонаж с двумя точками знания Сияния и двумя точками Знания Человечества легко может превратить собравшихся в комнате чужаков в послушных, умелых слуг, пусть и на короткое время.

Лидерам общие Знания приносят меньше пользы, чем остальным Дьяволам. Они, в отличие от героев, не нуждаются в огромной военной мощи, не нужно им и насильно вовлекать смертных в свои делишки. Таким персонажам лучше сосредоточиться на первичном Знании и приобрести более сильные обращения.

Свободные баллы

Высокое значение Веры может принести Дьяволам пользу, но необязательно тратить баллы именно на Веру. Повышение Веры усилит обращения и облегчит принятие образа, но большинству Намару не приходится регулярно тратить Веру — исключение составляют воины, которые могут потратить большое количество Веры на исцеление ран в бою. В целом, имеет смысл повысить значение Веры, если вы собираетесь часто сражаться, но даже в этом случае достаточно будет добавить к начальному значению единицу. Остальные баллы желательно потратить на повышение других характеристик.

Так как демоны не поддаются контролю над разумом, Сила воли в основном будет использоваться для получения автоматического успеха при обычных действиях. Дьяволам-героям Сила воли пригодится в

бою, улучшив броски на нападение и повреждения. Манипуляторы, пытающиеся подчинить себе других демонов, найдут немало применений высокому значению Силы воли. Так как они не могут напрямую командовать демонами, для них большое значение имеют такие Способности, как Политика и Хитрость, реализация которых будет более эффективной при получении автоматического успеха. Лидерам Сила воли не так важна, если у них в наличии есть обращения, воодушевляющие последователей и союзников.

Дьяволам-героям имеет смысл повысить боевые Характеристики, Физические Атрибуты и, возможно, Дополнение Совершенство. Лидерам потребуются Обаяние, Манипулирование и Лидерство, а также Последователи, Союзники и Контакты. Игрокам с персонажами-манипуляторами следует подумать над преимуществами пяти баллов Манипулирования, а также над увеличением Хитрости и таких Дополнений, как Высокое положение и Влияние.



ГЛАВА 2: ДОМ НАРАСТАЮЩЕГО ВЕТРА

Ашару — бог, сохраняющий жизнь, так во второй раз его назвали!

Но, как собственные творения, богов пораженных он исцеляет!

Владика! Светлыми заклинаниями богов умерших он оживляет!

- Энума Элиш, вавилонский эпос о сотворении мира

Судьба Кнутов, которой завидовали бесчисленные Элохим, всегда была сложным образом связана с пробужденными ими смертными. Там, где другие ангельские Дома наблюдали издали, оставаясь строгими наставниками или неловкими учителями, ангелы Небесного Свода выступали в качестве хранителей и приемных родителей. Связь Кнутов с людьми приносила им в равной мере боль и радость и в конце концов превратила их в демонов, которыми они и остаются по сей день.

ДО ПАДЕНИЯ

Другие Дома отвечали за создание физической материи мира, прокладывали нити Судьбы, возвращали материю Творцу, когда ее путь подходил к завершению, но ангелы Небесного Свода придавали всей этой деятельности смысл, распространяя переданные им искры жизни.

Ангелы Нарастающего Ветра исполняли священную и важную обязанность, о которой они никогда не забывали, даже столкнувшись с разложением и отчаянием. Они должны были распространять в творимых мирах Дыхание Жизни, дар, переданный Господом Его восторженным служителям. Они наделяли неразрешимой тайной жизни все растения, всех животных и, наконец, самих людей, соединяя разрозненные фрагменты Мироздания и создавая единство, прославляющее все живое.

В первые дни Творения все, что должно было жить на Земле, пробудилось от дыхания ангела Второго Дома. Столь тесная связь с первыми мгновениями жизни связала ангелов и их подопечных неразрывными и безусловными узами любви, и их вторая важнейшая обязанность вовсе не была им в тягость. По повелению Господа дарители жизни стали защитниками и хранителями, им поручено было оберегать пробужденных ими существ от опасностей юного мира. Благодаря тесной связи с обитателями Земли ангелы Небесного Свода всегда знали, грозит ли их подопечным беда, и без промедления приходили на помощь. Незримые и безвестные, ангелы-хранители наблюдали за своими возлюбленными детьми, почитая каждого из них бесценным сокровищем. Когда на кого-то из живущих на Земле обрушивалось несчастье, Хранитель старался смягчить последствия удара. Когда благополучие земного существа оказывалось под угрозой, Хранитель спешил устранить даже малейшую опасность. Не зная усталости, бесконечно преданные, ангелы Второго Дома непрерывно наблюдали за всеми обитателями Земли.

Будучи подателями жизни, хранителями и опекунами, ангелы Небесного Свода не могли не стать любящими родителями всего живого, а их мягкая сострадательность успокаивала всех, кто знал их. Там, где Ламассу восхищали, будоражили и провоцировали, ангелы Небесного Свода распространяли безмятежность и покой. Они буквально излучали безопасность и спокойствие. Говорили, что одного присутствия ангела Второго Дома достаточно, чтобы усмирить ярость и ослабить страдания.

Ангелы Небесного Свода, пробуждавшие к жизни и охранявшие все живое, безоговорочно любили Землю и все ее чудеса. Они не работали с ней, как Податели Основ, и не управляли ее обитателями, как ангелы Дикой Природы. В отличие от провидцев Четвертого Дома, они не стремились понять ее. Хранителям достаточно было любить Землю. Каждое растение и животное на Земле жило благодаря

дыханию ангела Второго Дома, и неудивительно, что многие из них привязались к своим подопечным намного сильнее остальных Элохим.

Дети Господа

Каким же чудом должны были стать люди для ангелов Небесного Свода, чьи сердца были полны любви и родительской заботы? Ведь то были существа, пробужденные их дыханием, но при этом несущие в себе частицу Божественной сущности, — проснувшиеся дети, способные ответить на любовь ангелов. Те счастливые ангелы из Второго Дома, которые должны были передать дыхание жизни последним творениям Господа, были исполнены радости, а их собратья завидовали им.

Для ангелов Небесного Свода первое повеление Бога — любить людей так, как они любят Господа, — не представляло трудности. Никто из Элохим и не мечтал ни о чем ином, и ангелы Второго Дома были полны любви. Они были хранителями и могли беззаветно любить и оберегать людей, упиваясь своими обязанностями. Заботливый ангел-хранитель следил за каждым шагом Адама; любой фрукт, к которому тянулась Ева, подвергался тщательному осмотру еще до того, как она замечала его. Ангелы Небесного Свода полностью посвятили себя своим подопечным — людям и другим существам — и почти не думали о себе. Для них не было ничего важнее благополучия созданий, находившихся под их опекой.

Стоит ли удивляться тому, что второе повеление Господа причинило ангелам Второго Дома сильную боль? Прятаться от людей, таиться от существ, которых им так сильно хотелось узнать? Впервые ангелы Небесного Свода испытали грусть и разочарование. Если бы они решились порицать Господа, они могли бы назвать Его решение необоснованно жестоким. Ангелы Нарастающего Ветра, столь близкие к людям, постоянно оберегающие их, по-прежнему оставались для людей неизвестными и неоцененными. Их неустанные попытки облегчить путь людей принимались как должное; те существа, которых они хотели вдохновлять и радовать, просто не осознавали всей важности их работы.

Ангелы Небесного Свода смогли бы пережить собственную боль и научиться забывать обо всех вопросах и тревогах, если бы не боль людей. Дети Господа ежедневно трудились, чтобы стать такими, какими их хотел видеть Отец, бессознательно цепляясь за столь нужные им знания — и каждый раз терпя крах. Терзания людей разрывали Хранителям сердца, и они проклинали свое бессилие. По сравнению с этими бедами физические раны и неудобства, от которых Адам и Ева были избавлены благодаря заботе Хранителей, казались ангелам пустяком, а достижения людей — ничтожными.

Волнение в раю

Беды людей породили беспокойство в душах многих ангелов Нарастающего Ветра. Они видели, как их дети тянутся к какому-нибудь предмету и падают снова и снова. Каждый промах порождал уныние и отчаяние как в людях, так и в оберегавших их ангелах. Со временем некоторые из ангелов Второго Дома стали сомневаться в приказах Бога.

«Нам приказано любить людей так, как мы любим Его, — говорили они. — Мы должны выражать эту любовь, наблюдая за людьми, защищая и оберегая их, отводя от них малейшую опасность. Но мы не можем избавить их от величайшей боли из всех испытываемых ими, от боли промахов и неудач в попытках познать и изучить все чудеса вселенной. Мы не можем уменьшить эту боль, как нам приказано было делать, не поступив вопреки второму распоряжению Господа, согласно которому мы должны оставить людей во тьме и невежестве. Как же нам выбрать, какому из двух противоречивых приказов следовать?»

Каждый ангел Небесного Свода пытался как-то примирить в своем сердце оба повеления. С одной стороны, невозможно было поступить вопреки воле Господа. Он был альфой и омегой, началом и концом всего. Сознательное пренебрежение Его Словом противоречило самой природе ангелов. С другой стороны, мысль о том, что людей надо покинуть в страданиях и труде, была чужда Элохим — и в особенности ангелам Второго Дома. Они были ангелами помощи и утешения, и подобное отступление казалось им злостным нарушением своего долга по отношению к оберегаемому ими человечеству.

Даже провидцы из Четвертого Дома не смогли бы сказать, каким было бы решение ангелов Небесного Свода, если бы события развивались несколько иначе. Но от судьбы не убежишь, и поэтому однажды взволнованный Провидец призвал своих друзей и поведал им темных тучах, затянувших горизонт. Осторожное проявление заботы и беспокойства переросло в спор о природе неизбежности, а затем и в обсуждение мудрости или высокомерия Божественного замысла.

Зрехонадение

Нежная и прекрасная Лайла Защитница присутствовала при самом начале Великого Спора; так случилось, что она была единственным ангелом Небесного Свода, к которому обратился Ахрималь. Вопреки доводам самого Денницы, она выбрала повинение Господу, поставив его выше помощи людям. Но она была ангелом-хранителем, и выбор этот, с которым столкнулись все представители Второго Дома, был непрост. Хранители, решившиеся восстать, вступали на тропу мятежа со стыдом и горечью, те же, кто остался верен Воинству, сокрушались о будущем человечества.

Даже тогда, когда Падение стало неизбежным, казалось, что человечество вынуждено будет идти по тернистому пути вне зависимости от последствий. Останутся ли люди невежественными и слепыми, или же увидят свет, но при этом лишатся милости Господа, в любом случае Праматерь и Праотца впереди ждали страдания. Сделанный выбор не принес ангелам-хранителям успокоения, потому что они не могли защитить Адама и Еву от поджидавшей их тьмы. Оказавшись в отчаянном положении, многие ангелы Небесного Свода выбрали путь, который позволил бы им находиться рядом с мужчиной и женщиной, защищать и оберегать их. Они не могли больше молча смотреть на страдания людей.

Оглядываясь назад, можно понять, что падение ангелов-хранителей было неизбежным. Все ангелы разрывались между двумя приказами Бога — любить людей и оставлять их в невежестве, — но ангелы Нарастающего Ветра были еще и хранителями, и эта обязанность подталкивала их к расколу. Каким бы уважением ни пользовалась Лайла, она не могла говорить от имени всех Хранителей. Ее решение хранить верность Богу не могло повлиять на стремление других ангелов Второго Дома напрямую помочь их



обожаемым подопечным. Многие из них охотно присоединились к восстанию. Назриэль, Престол Безграничной Щедрости, возглавила своих братьев, решившихся отвергнуть Господа. Из Второго Дома вышло немало выдающихся деятелей мятежного Воинства. Именно Назриэль говорила с Праотцем и Праматерью от имени всех ангелов Небесного Свода. Она воплощала в себе всю мягкость и сострадательность Ашару, исходящее от нее ощущение безопасности и покоя словно согревало всех, кто окружал ее.

ДОМ В ВОЙНЕ

Как и все остальные мятежники, ангелы Второго Дома были поражены и ошеломлены словами, сказанными Михаилом в первое утро после Падения. Став теперь Ашару, Кнутами, ангелы Небесного Свода с содроганием узнали, что человечество, ради которого они решились на восстание, обречено на короткую и бесславную жизнь. Вопреки всем усилиям хранителей защищать их от любых несчастий, как случайных, так и преднамеренных, все потомки первой пары рано или поздно должны будут расстаться с жизнью.

Стенания Ашару огласили вселенную. На них пало проклятие, которого они боялись больше всего: люди столкнутся с бедами и горем, от которых ангелы-хранители просто не смогут защитить их. Именно вероятность такого развития событий заставила ангелов Второго Дома восстать, теперь же вероятность стала реальностью. Понимание того, что столь злая судьба была прямым следствием мятежа ангелов, лишь добавляло горечи и растревляло рану.

Тщетно Ашару умоляли Михаила избавить от наказания людей, которые были невинны и добры. Силы Неба были непоколебимы. Человеческие племена, которым предложили выбор между слепым повиновением Господу и сознательным союзом с их сверхъестественными товарищами, предпочли сохранить обретенное знание. Они выбрали свою судьбу, сказал Михаил, и они будут наказаны, как наказаны мятежные ангелы.

Кнуты ужаснулись, но мало кто из них поколебался в своей решимости. Благополучие человечества занимало все их мысли, их же собственная судьба не слишком их волновала. Столь многое было сделано из любви к людям, безо всякого воздаяния, но лишь ради радости служения, что все утраты восстания должны были сполна окупиться любовью и доверием со стороны человечества, наконец узнавшего своих родителей.

Охваченные тревогой Ашару решили удвоить бдительность. Если время пребывания людей на Земле ограничено неминуемой судьбой, думали они, надо сделать так, чтобы их жизни были как можно более радостными и совершенными — и беззаботными. Не было времени на посредственность и выжидания; каждое мгновение должно было быть совершенным. Побуждения их были чисты, а любовно выполняемые обязанности Хранителей позволили Ашару оправдать свое бытие. Удар был нанесен по самой глубинной сущности Ашару, и теперь им приходилось искать причины для продолжения мятежа и даже существования. Яростное желание охранять и заботиться дало им силы жить дальше.

Но у части Кнотов была иная точка зрения на происходящее. Для вечного создания, лишённого возраста, несколько дюжин лет были лишь кратким мигом. Эти падшие ангелы считали, что, раз уж жизнь людей столь коротка, качество ее не имеет никакого значения. Исключение можно сделать для выдающихся мужчин и женщин, говорили они, но как сможет человек, чей срок жизни едва ли превышает сотню лет, достойно проявить себя? Какая разница, будет ли человек страдать или наслаждаться, если любое состояние не продлится долго?

Со временем эти Кнуты стали с большим сомнением относиться к людям и их делам. Каждый промах, каждая ошибка людей становились лишним доказательством слабости и убогости человечества. Эта убежденность усиливала горечь Кнутов, считавших, что Небеса несправедливо обошлись с ними, а люди ими подло воспользовались, и их решимость «исправить» человечество постоянно крепла, став новой целью и задачей. Многие Кнуты стремились искоренять недостатки, наблюдаемые в поведении людей, чтобы сделать смертных достойными той жертвы, что принесли Ашару. Со временем они объединили вокруг себя тех Ашару, что вступили в Эбеновый Легион, возглавляемый Пожирателем Аваддоном.

Разумеется, к Аваддону перешли не все Ашару, и те из них, кто предпочел оберегать людей, выбрали для себя другие легионы. Железный Легион Великого Герцога Дагона привлекал тех, кто выбрал путь защиты и опеки, кто готов был полностью отдаться заботам о людях. Ашару, приносившие успокоение страждущим и вселявшие уверенность в колеблющихся, помогли Железному Легиону держать оборону.

Немало высокопоставленных Ашару вступило в Кровавый Легион, куда их привлекла личность самого Люцифера и его уверения в любви к человечеству. Назриэль, старшая из всех присоединившихся к Люциферу ангелов Второго Дома, присоединилась к Кровавому Легиону и привела с собой немало товарищей. Кнуты, вошедшие в легион Люцифера, в основном стремились подталкивать людей к пределам их возможностей ради достижения блага, считая, что те могут добиться невероятных результатов и намного превзойти свой нынешний уровень. Обязанностью Второго Дома, который *de facto* выполнял роль родителей по отношению к людям, было помочь смертным достичь зрелости и процветания.

Серебряный Легион объединил Кнутов, которых интересовало, на что же на самом деле способны люди. Если эти несчастные создания смогут преодолеть краткость своего пребывания на Земле и воспользоваться искрой жизни, полученной от Господа, то перед ними откроются ошеломляющие возможности. Кнуты, присоединившиеся к Асмодею, старались повысить качество созданий, которым они дали жизнь, а также качество их существования.

Алебастровый Легион стал прибежищем для Ашару, более остальных опечаленных смертностью людей. Если людям придется умереть, считали они, Ашару должны быть рядом, чтобы утешить их боль и залечить раны. Совместная работа с Убийцами помогла им обрести покой. Они несли помощь и утешение людям и демонам, в то время как Убийцы терпеливо исполняли свои мрачные обязанности.

Роль Ашару

Когда ранее единое воинство мятежников погрузилось в идеологические конфликты, Назриэль попыталась найти для своего разобщенного Дома ясный путь. Она оставалась верной вождем восстания и последовала за ним в Кровавый Легион. Многие присоединились к ней и Деннице. Находясь рядом с Люцифером, она проявила величайшие доблести Ашару. Даже посреди бушующего спора Назриэль оставалась воплощением спокойствия и заботы. Ее милосердное прикосновение уменьшало самую жестокую боль, и одно ее присутствие изгоняло давящий страх из сердец воинов Кровавого Легиона. Но со временем — что за ирония судьбы! — она начала терять веру в правильность своих поступков, хотя и не признавалась в этом даже самой себе. Жестокости войны огорчали ее, она с трудом могла найти оправдание боли и страданиям, пусть даже причиняемым из благих намерений.

Тогда она заглушила сомнения и неуверенность слепой искренней верой в Денницу. Его неизменное чувство «правильности» отвергало возможность недоверия; знать его означало чувствовать согревающий, успокаивающий жар его решимости и убежденности. А Назриэль его знала. Она была

одной из его ближайших советников и доверенных лиц, хотя и избегала военных кампаний, возглавляемых его помощниками. Она изо всех сил сдерживалась, стараясь не обременять его своими сомнениями, и в его присутствии вновь и вновь обретала уверенность в правильности выбранного пути. Сама того не понимая, она перестала верить в дело и начала верить в вожда. Никто не мог превзойти Назриэль в ее преданности Люциферу и его делам, и ходили слухи, что ее привязанность была вызвана не только идеологической близостью.

Будучи самым старшим из восставших ангелов Второго Дома, Назриэль являлась главой Ашару. Но она полагала, что определять политику целого Дома и отдавать строгие приказания подчиненным Кнутам значит поступать вопреки осознанному выбору Ашару, присоединившихся к мятежу. Вместо этого она решила воодушевлять Ашару своим примером. В сердце своем — особенно в последние годы войны — она чувствовала, что едва ли справедливо призывать подчиненных к решительным действиям ради дела, в истинности которого она сама сомневалась. Но, несмотря на все ее сомнения и колебания, повсюду ее считали воплощением безмятежности и сострадания, ей подражали многие Ашару с образом Даган, не охваченные злобой, горечью и обидой.

Несмотря на всю разницу мировоззрений и целей, Ашару были едины в своей решимости послужить восстанию и проявить себя на поле боя. У многих Домов их роль в войне определялась склонностями, знаниями и иными способностями. Так было и с Ашару, которые быстро нашли себе занятие, позволявшее приносить максимальную пользу. Власть над воздухом и ветрами сделала их превосходными разведчиками и шпионами, быстрыми и зоркими; глаза их видели все, что происходит в мире. Те Кнуты, что ранее приносили дыхание жизни, теперь стали целителями, защитниками и военными врачами. Назриэль была величайшей из них, и многие Кнуты пожертвовали всем, что у них было, ради достижения мира и покоя.

Многие ангелы Второго Дома приносили обитателям Земли дыхание жизни, но Мандалагор и его собратья были созданы для иных целей. До падения он был Мандалагором Силой Эмпирея, он знал радость чистого неба и ясного дня, когда взорам был открыт весь мир, от края до края. Мандалагор был еще одним ангелом Второго Дома, приносившим покой всему вокруг. Но то был не покой, который чувствуешь в объятиях заботливых родителей, а безмятежность чистого, ясного неба.

Хотя он не был связан с людьми так тесно, как его собратья-Кнуты, он все же остро чувствовал всю несправедливость ситуации, в которой оказались Адам и Ева, и понимал противоречивость приказаний Бога. Многие ангелы Второго Дома, не ощущавшие всепоглощающей любви к людям, решили довериться воле Неба и отвергли ересь Ахрималая, поэтому Мандалагор был одним из самых высокопоставленных ангелов образа Аншар, присоединившихся к Люциферу. Он сделал свой выбор с открытыми глазами и без сомнений в душе, потому что даже его сверхъестественное зрение не позволило ему увидеть лучшего пути. Не в силах поколебать решение своих повелителей, он с высоко поднятой головой вышел вперед, чтобы присоединиться к Деннице, и, к радости своей, обнаружил, что многие его товарищи и младшие ангелы Небесного Свода последовали за ним, вдохновленные его примером.

Во время войны Мандалагор проявил себя как один из самых благородных и выдающихся членов Второго Дома. Получив от Люцифера звание Старшего лорда Чистого горизонта, он обучал многих известных и умелых шпионов и наблюдателей. Постепенно Мандалагор дорос до звания барона Алебастрового Легиона, с чистым сердцем помогая Азраилу находить людей, нуждавшихся в мягкой, скорбной опеке Легиона.

Ужасно, но многие обозлившиеся Кнуты совершенствовали теневые стороны своих умений, создавая ядовитые и дурманящие песни вместо мелодий исцеления и заботы. Такие демоны, как печально известный Рийязгор Черная Туча, испытывали удовлетворение, деморализуя противников болезнями, которые ослабляли сердца и волю смертных, сохранивших верность Небу. Они терзали земли

ангельского воинства болезнями, разложением и прочими несчастьями, ставшими настоящей насмешкой над некогда доверенными Кнутам дарами жизни. Их действия часто вызывали гнев остальных Ашару, опечаленных таким недостойным использованием сил Дома и напуганных его результатами. Постепенно эти разногласия привели к спорам, переросшим в ссоры, которые со временем породили неявный раскол в рядах ранее единого Дома Нарастающего Ветра.

Рийязгор Черная Туча был, возможно, полной противоположностью доблестному Сонму Даган. Он вступил в войну с теми же мечтами и надеждами на искупление, как и остальные ангелы Второго Дома, но страдания смертных омрачили его дух. Когда Каин совершил первую жестокость, убив своего брата Авеля, на Рийязгора обрушилась прокатившаяся по миру волна хаоса и увлекла его за собой.

Когда к нему вернулся разум, он понял, что марширует в рядах армии Аваддона, идущей к Сагану, а на кончиках пальцев у него трепетал ветер. Где-то в глубине души ворочалось новое ощущение — ненависть, и когда он вскинул руки, чтобы обрушить на защитников Сагана бурю, ветер наполнился ядовитой желчью и чувством отчаяния. Именно Рийязгор неосторожно показал демонам Второго Дома, какими разрушительными силами они владеют и как быстро здоровье может превратиться в недуг. Другие Ашару последовали его примеру, радуясь новым возможностям, и вскоре на поле битвы перед Саганом обрушились волны болезней и яда.

После падения Сагана Рийязгор стал одним из самых известных Кнутов и выдающихся воинов Эбенового Легиона. Его целеустремленность позволила ему быстро подняться до звания старшего лорда. Он возглавлял отряды сорвиголов, заражавших болезнями земли противника и ослаблявших вражеские войска. Способности и склонности Кнута сделали его опасным врагом для армий Михаила, которые всеми силами старались захватить или уничтожить его. Коварство и опыт позволили ему избежать всех ловушек, но затем другая Ашару — Тамаризель Сладкое Дыхание, воительница Железного Легиона — застала его за попыткой отравить водный источник у деревни. Ему с трудом удалось спастись, но с тех пор он затаил злобу против всех милосердных Кнутов.

Он был среди тех, кто громко призывал к наказаниям для Кнутов, уделявших все внимание людям и пренебрегавших обязанностями перед товарищами, и ходили слухи, что он лично нападает на Ашару, которых считает предателями. Никакими доказательствами эти слухи не подкреплялись, но все Кнуты, кроме самых отчаянных, предпочитали держаться от него подальше.

Война, как это ни печально, уничтожила чистоту и невинность ангелов Небесного Свода. Сама природа войны требует жертв и компромиссов, а военачальники мирятся с необходимыми потерями в войсках ради победы над врагом. Подобный обмен был неприятен Ашару, которые считали, что любой вред, причиняемый обитателям Земли, нужно смягчать и устранять, а не считать его средством на пути к цели. Поэтому так мало Ашару было среди военачальников и стратегов. Большинство из них склонялось к обязанностям разведчиков, советников и защитников, считая, что в этом случае можно примирить использование умений и моральные принципы.

С другой стороны, безжалостные Ашару были готовы обменять короткие и бессмысленные человеческие жизни на преимущества в войне. Они раздражали демонов других Домов холодным безразличием к судьбам тех существ, ради которых они пали. И даже они, не стремясь к власти, предпочитали оставить бразды правления в руках Дьяволов и продолжить службу в войсках мятежников в качестве высококлассных специалистов по обнаружению и уничтожению.

Ашару в войне

Выбрав новые роли, Ашару решили полностью посвятить себя войне. Вопреки все усиливающемуся расколу среди членов Дома, множество могущественных Ашару — их численность в войсках Люцифера уступала лишь численности Дьяволов — обычно относились к своим заданиям с присущей им основательностью. Работе в больших командах и отрядах Ашару — которые, как и Ламассу и Халаку, тянулись к людям, — предпочитали обязанности пастырей, наставников, целителей и разведчиков. В результате единство Второго Дома постоянно подвергалось испытаниям. Редко когда Ашару работали группой или искали совета у своих братьев. Каждый Кнут поступал так, как ему велело сердце и как приказывал начальник, практически не обращая внимания на политику Дома.

Разумеется, отсюда не следует, что Дом Нарастающего Ветра перестал существовать как единое целое и превратился в скопище неуживчивых одиночек. В армии Люцифера Ашару были превосходными разведчиками, их власть над ветром позволяла им развить невообразимую скорость. Вместе с теми ангелами, что управляли таинственными путями мира, Ашару передавали сообщения между бастиянами, укреплениями и человеческими селениями. Они доставляли сообщения туда, куда не могла проникнуть сверхъестественная речь демонов.

В результате они постоянно обменивались сообщениями с другими Ашару, встречались друг с другом то здесь, то там, чтобы передать или принять послание. Хотя Ашару редко собирались большими группами, многие из них поддерживали постоянную связь с несколькими демонами из своего Дома, создав своего рода информационную сеть, накрывшую земли под властью Люцифера. При встрече они делились новостями и идеями, и информация о событиях во Втором Доме на крыльях посланников распространялась по всему миру. Такой способ общения, несколько хаотичный и бессистемный, полностью устраивал Ашару, которые выполняли свои обязанности без всякой центральной власти.

Вклад Ашару в войну был неоценим, но они старались избегать прямых боевых столкновений. Их силы лучше всего проявлялись на расстоянии, шла ли речь о своре секретных сведений или о распространении чумы. Привыкнув за тысячи лет к тайной и незаметной деятельности, даже самые жестокие и кровожадные Кнуты предпочитали демонстрировать свои способности с безопасного расстояния. Ашару пришлось смириться с тем, что война требует жертв и уступок, но мало кто из них получал удовольствие, становясь причиной разрушений и смерти.

Таким образом, нельзя сказать, что жестокость была присуща всему Дому Ашару. Их силы были связаны с наблюдением, движением и исцелением; темные стороны этих сил приносили боль и страдания, но они редко использовались в боях. Ашару — и злоеющие разносчики болезней, и милосердные защитники — предпочитали держаться в стороне от жестокостей битв, оставляя их другим, более приспособленным Домам. Те Ашару, что все же выбрали для себя путь воина, обычно использовали свои способности для защиты людей. И лишь самые опустившиеся из Кнутов находили удовлетворение в стычках с другими демонами.

Многие Ашару ровным счетом ничего не знали о тактической деятельности, связанной с оставшимися верными Небу человеческими племенами. В начале войны Ашару могли броситься на помощь попавшему в беду человеку, не разбираясь, был ли этот человек мятежником или одним из подданных Небес, даже если из-за этого им приходилось ссориться с демонами из других Домов. Именно из-за людей восстали Денница и его сторонники, и многие Ашару чувствовали, что причинение вреда людям, оказавшимся по другую сторону баррикад, станет жестокой насмешкой над их открыто высказанными убеждениями. Пошло немало времени, прежде чем Ашару избавились от этих душевных порывов или научились подавлять их, поэтому в делах, связанных с людьми, союзники часто считали Кнутов ненадежными товарищами.

Дальнейшее зрехопадение

Чем дальше, чем сложнее становилось для Ашару сохранять безмятежность и положительный настрой. Мир был устлан телами некогда любимых людей, давно покинутых и забытых, а люди, которые сражались бок о бок с мятежниками или в рядах их противников, проявляли такую дикость и жестокость, что даже ангелы научились у них ненависти. Жестокость была немыслима до того мгновения, когда человек, движимый завистью, убил своего брата, заставив при этом содрогнуться весь мир. Впервые демоны познали ненависть, ревность и месть.

Сердца Ашару были разбиты теми жестокостями, которым демоны научились у своих детей. Они по-прежнему пытались быть защитниками, хранителями, целителями, но далеко не все Кнуты смогли сохранить прежнюю целеустремленность перед лицом столь бессмысленного зла. Зло было совершено людьми, ради которых демоны некогда восстали, и этот факт воспринимался падишими как своего рода горькое воздаяние за все принесенные ими жертвы. Многие ангелы Второго Дома отвернулись от людей, обвинив их во всем, что ангелам пришлось пережить.

Все чаще и чаще Кнуты обрушивали свои силы на людей, которых некогда столь ревностно защищали. Там, куда раньше они несли исцеление, теперь бушевали болезни; они отравляли землю и распространяли смерть среди человеческих племен. Создавалось впечатление, что они наказывают людей, оказавшихся недостойными защиты, содеявших зло или проживших бесцельные, бессмысленные жизни. Но слишком скоро демоны перестали различать жертвы. В конце концов, стоило ли скорбеть о столь короткой, непримечательной жизни?

Даже добрейшие и достойнейшие из ангелов поддались страстям и ужасным порокам, зародившимся в мире после Первого Убийства и падения Сагана. Щедрость превратилась в жадность, а преданность сменилась одержимостью с той же неизбежностью, с которой сменяются времена года. Недуг охватил весь Второй Дом, от самых младших ангелов до высокопоставленных Ашару. Даже Псидиэль, Владыка Обновления, уступавший в величии лишь самой Назриэль, поддался порче. До Падения он был подчиненным Назриэль, ангелом с образом Пробуждения, целителем. Когда Ахрималь положил начало Великому Спору и ангелам пришлось решать, на чью сторону становиться, Псидиэль доверился мудрости своей начальницы и поступил так же, как она. Он следовал за ней на протяжении всего восстания и стал одним из ее ближайших союзников.

Второй Дом не отличался любовью к официальной иерархии, но все же Псидиэля можно назвать первым заместителем и помощником Назриэль. Он пользовался заметным уважением со стороны остальных Кнутов. Мало кто был столь предан делу Ашару, и часто Псидиэль отправлялся на опасные задания, чтобы принести утешение людям, оказавшимся на спорных территориях. Но со временем семена горечи, таившиеся в глубинах мятежа, проросли в душе Псидиэля, как и в душах многих демонов. Боль, терзавшая человечество во время восстания, и потеря многих возлюбленных товарищей породили сомнения и неуверенность. Псидиэль решил, что восстание было делом ненужным и тщетным, ведь теперь ангелам приходилось наблюдать, как умирают столь любимые или люди, прожив короткие, полные скорби жизни.

Псидиэль присоединился к восстанию из-за глубокой, искренней веры в Назриэль, а не потому, что ощутил правоту мятежников. И теперь, сожалея о своем решении, он начал обвинять свою начальницу в том, что она запутала его и склонила к бессмысленному бунту, единственным результатом которого было всеобщее проклятие. В конце концов его чувства к Назриэль — которые, как говорят, были куда более пылкими, чем простая преданность подчиненного командиру, — сменились обидой и горечью. Со временем обида его крепла, подпитываемая слухами о связи Назриэль с Денницей и бесполезностью Падения, остро переживаемой Псидиэлем.

Когда решимость сменилась покорностью, а радость — печалью, Псидиэль стал по-другому относиться к человечеству. Не желая более рисковать ради порочных и ничтожных людишек, он стал суровым и беспристрастным судьей человеческой породы. Только соответствие высочайшим стандартам могло вызвать в нем восхищение, для людей менее совершенных он стал жестоким надсмотрщиком, чьего внимания избегали и боялись. Испортившийся характер вынудил его покинуть Кровавый Легион, в который он вступил вслед за Назриэль. Он присоединился к Эбеновому Легиону Аваддона, сочтя его более подходящим для себя. Постепенно жестокости войны превратили его бесстрастность во враждебность, и он начал искать людей, которые, по его мнению, были недостойны жить — почти все были недостойны, — чтобы наказать их смертью. Увы, но многие демоны последовали его примеру.

Кнуты научились смотреть на людей как на пешки, шахматные фигурки, которые надо защищать и оберегать просто потому, что они могут повлиять на исход войны. Человеческие племена, оставшиеся верными Небесам, стали целями, на которых можно было продемонстрировать превосходство мятежных ангелов. Многие из Кнутов отбросили прочь привязанность к людям, из-за которых они пали, и научились сражаться так же яростно, как и Рабису.

Против этих Кнутов выступали их собратья из числа Ашару, последовавших за Дагоном в Железный Легион. Они исцеляли раны, наносимые их товарищами и ангелами Небесного воинства. Они лечили болезни и, как всегда, яростно защищали своих смертных подопечных. Даже перед лицом порока и отчаяния эти бывшие ангелы не забыли, что значит любить. Так было до тех пор, пока они не были сброшены в Бездну и не поддались силам пустоты.

Сонм Даган стал воплощением этой бескорыстной преданности, неустанно трудясь ради блага неблагодарного человечества. Эта группа, тесно связанная со Вторым Домом, поставила свои обязанности Ашару и Хранителей превыше долга перед легионом и товарищами. Во главе Сонма стоял Гадриэль, некогда бывший Силой Солнечного Поцелуя, а в новой иерархии Люцифера получивший звание лорда.

После падения Гадриэль стал Владыкой Полного Исцеления и собрал вокруг себя единомышленников-Ашару, желавших служить человечеству. Эта группа ангелов считалась составной частью Железного Легиона, которым командовал могущественный Дагон, но практически не принимала участия в его делах. Ашару Гадриэля предпочитали заботиться о здоровье людей, неустанно трудясь ради их блага. Они исцеляли людские селения, зараженные злокозненными Кнутами, и возвращали к жизни выжженные войною земли. Неудивительно, что им часто приходилось вступать в столкновение с менее милосердными Кнутами и Пожирателями, в том числе и из числа соратников. Сонм делал все, чтобы уменьшить влияние этих злобных демонов.

Сонм Даган нес сострадание и в земли, находящиеся под властью Михаила и Небесного Воинства, хотя редко когда открыто противостоял действиям своих союзников по мятежу. После первых столкновений с верными Небу ангелами Ашару оставили в покое: ангелы, продолжая внимательно наблюдать за ними, все же не решались подвергнуть сомнениям столь благородные поступки.

Так случилось, что деятельность Сонма Даган породила сомнения в душах верных Небу ангелов, которые видели, с какой заботой и состраданием относятся к людям их бывшие собратья и как не похожи они на привычный образ мятежников, движимых высокомерием и жадностью. Но после Падения и последовавшего за ним наказания Люцифера и его союзников сомневающиеся ангелы не хотели открыто вести беседы со своими врагами. Вместо этого они порешили не беспокоить те силы противника, которые распространяли вокруг себя мир и покой.

Увы, но политика невмешательства не могла длиться вечно, и по мере того, как мир все больше погружался в трясину порока и жестокости, членам Сонма Даган все труднее становилось добираться туда, куда звал их долг. Гадриэль не желал отказываться от попыток принести исцеление всему человечеству, и в конце концов попал в плен к ангелу Скуриэлю, Силе Пятого Дома. Сонм так и не узнал, какая судьба постигла его и бывших с ним трех товарищей. С печалью в сердцах продолжали они свою работу под руководством Нексалгора Танцующего Света, и чем ближе подступали к ним враги, тем сильнее сокрушались они о гбнущих людях.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Современный мир радовал и ужасал вернувшихся на Землю Кнутов. Они буквально впади в экстаз, вновь обретя свободу после тысячелетнего заключения, вновь получив возможность жить. Ашару были нужны Миру Тьмы; современные технологии не смогли заменить их целительские умения, они по-прежнему могли быть хранителями и защитниками, ведь изменившийся мир пугал людей и причинял им боль, а союзников, которые опекали бы их, у людей почти не осталось.

С другой стороны, серость, в которой погрязла некогда славная людская раса, не могла не огорчать бывших ангелов, пожертвовавших всем ради возможности пестовать и наставлять этих изменчивых смертных. Куда бы ни смотрели Кнуты, они видели лишь бессмысленную трату сил и ненужную, садистскую боль. И стоит ли удивляться, если они решили, что мир безвозвратно испорчен и все, что они могут сделать, - это отыскать в гудах плевел несколько зерен пшеницы?

Бездна сильно изменила всех заключенных в нее ангелов, и теперь они с полным правом могли называться демонами. Ашару изменились точно так же, как и демоны остальных Домов. Изначально они любили человечество и желали продемонстрировать ему свою любовь. Тысячи лет, проведенные в темноте и пустоте, в бесплодных терзаниях и сомнениях, довершили изменения, начатые жестокостями войны. Кнуты более не хотели жить лишь ради возможности проявить чистую и возвышенную любовь к людям, и они спрашивали себя — и друг друга, - было ли человечество достойно принесенных ангелами жертв.

Со временем разъедающая ненависть Бездны, символизировавшая отпадение от Бога, лишила всех надежд тех Ашару, что еще сохраняли в сердце своем сострадание, и заставила их усомниться в мудрости выбранного пути. Мало кто из них находил в себе силы спорить со своими разочаровавшимися собратьями, и со временем большая часть Кнутов приняло отношение к миру, полностью оправдывающее их прозвище. Они думали лишь о том, как разделят боль и страдание с человечеством, которое, само того не желая, стало причиной их проклятия.

Когда стены Бездны растрескались, позволив младшим демонам выбраться наружу, все в очередной раз изменилось. Вселение в тела этих жалких ничтожных смертных вновь напомнило Кнутах о том, почему некогда они так сильно полюбили людей. Понимание того, что они кому-то нужны, вырвало многих Ашару из глубин горечи и ненависти. Возможно, что полученная награда все же стоила всех жертв и лишений.

Но все же обрывочные воспоминания о человеческой жизни и едва тлеющие искорки истинной веры не могли заставить забыть о тысячах лет ненависти и обиды. Даже самые сострадательные и милосердные Кнуты пришли в ужас, увидев развалины некогда созданного ими Рая и скотское состояние людей, так не похожих на своих величественных предков. Ашару с трудом могут разглядеть в современных людях тех существ, ради которых падишие ангелы пожертвовали собой. Да и можно ли

не испытать обиды, глядя на бессмысленную трату даров Люцифера и его собратьев, тех даров, что так дорого обошлись самим ангелам?

Сейчас многие ангелы Второго Дома пытаются вновь убедить себя, что в людях все же сохранилось что-то хорошее, что те презренные создания, которых они видят повсюду, еще могут измениться и воссоздать славу своих предков. Мало кто из Кнутов, обожженных войной и истерзанных Мукой Преисподней, способен на безусловную и ничем не омраченную любовь к людям. Большинство из них внимательно наблюдает за смертными, выискивая добродетели и тот потенциал, который некогда готовы были защищать любой ценой.

Странный новый мир

Среди первых демонов, прорвавшихся сквозь стены Бездны и устремившихся в мир, было много Ашару. Когда в стенах их тюрьмы начали появляться трещины, Кнуты оказались в выгодном положении и смогли вырваться на свободу, а те нерешительные демоны, которые не желали покидать относительно безопасное убежище, получили прямой приказ от своих начальников. В результате многие освободившиеся демоны первой волны были Кнутами, что позволило Второму Дому с самых первых дней закрепиться в мире и начать копить силы.

К сожалению, Ашару не были искусными политиками и не отличались единством, поэтому они, в отличие от других Домов, не смогли воспользоваться полученными преимуществами. Наполнившие мир Кнуты вновь попали под очарование людей, от которого отвыкли за время ссылки, и ошеломляющие ощущения от знакомства с этим странным, загадочным существом по имени человек на некоторое время заставили демонов позабыть обо всех заботах.

Но все же Кнуты не позволили себе полностью поддаться давно забытым эмоциям и не отказались от своих конечных планов. Повинуясь власти Истинного Имени, они копили силы и торили путь своим повелителям, которые хотели вернуться в мир.

Основным препятствием на пути массового возвращения Кнутов на Землю оказались их носители. Смертные, сильнее всего привлекавшие искавших вместилище Кнутов, чаще всего страдали от социальной несправедливости и не владели ресурсами, которыми мог бы воспользоваться демон.

Стоит заметить, что решительный и сильный демон, занявший место человека, быстро справлялся со всеми ужасами, мешавшими тому жить, и существенно повышал качество жизни. Но все же носители сами по себе никак не улучшали жизнь демона, и поэтому многим Кнутам поначалу пришлось отчаянно бороться за более-менее сносное существование. В этом Ашару разительно отличались от демонов других Домов — в особенности Дьяволов, - которых влекло к людям властным и значимым, способным обеспечить начальное преимущество в этой ни на что не похожей гонке.

Создание новой иерархии

Пытаясь приспособиться к жизни на новой Земле, Второй Дом подвергся значительным изменениям. Раньше Кнуты были независимы и не имели центральной власти, они действовали, исходя из собственных желаний и соображений, и в основном интересовались людьми, а не Домом как единым целым. Но демоны быстро поняли, что люди Мира Тьмы изменились: в них не было больше загадочности, ощущения радости и многих других качеств, присущих их предкам, поэтому для Ашару они во многом были чужаками. Вопреки инстинктам, повелевающим им сосредоточить все внимание на людях, многие Кнуты поняли, что общение с этими незнакомцами вселяет в них неуверенность и

разочарование, поэтому в поисках утешения и поддержки они обратились к своим братьям, чего раньше никогда не случалось.

В результате высокопоставленные члены Дома сейчас пользуются большим уважением и имеют больше власти, чем по время войны. Связи внутри Дома Ашару стали почти такими же сильными, как и у остальных демонов, а в некоторых случаях даже сильнее. Многие демоны всегда уделяли внимание как людям, так и своим братьям, но Кнутам такие отношения были неизвестны, поэтому сейчас новизна лишь усиливает возникшие между ними узлы.

Старшие Ашару поняли, что эта зависимость от Дома — и верность ему — со временем может исчезнуть, так как Кнуты привыкнут к новому порядку вещей в мире, поэтому сейчас высокопоставленные демоны пытаются добиться от своих подчиненных долговременной преданности и службы. Стратегии их разнятся от индивидуальных - сбор информации об отдельно взятом Ашару, оказание ему услуг, которые впоследствии заставят его чувствовать себя должником и тем самым гарантируют его зависимость от старшего собрата, - до политических. Некоторые высокопоставленные Кнуты пытаются войти в различные властные формирования не только ради собственной выгоды, но и затем, чтобы получить политическую власть над младшими Ашару. Едва ли стоит говорить, что остальные члены этих формирований будут крайне раздосадованы, обнаружив, что Кнуты тратят ресурсы фракции или двора на достижение целей Второго Дома.

Формирующая властная структура Второго Дома беспокоит многих Ашару, еще сильнее запутывая и без того сложные взаимоотношения между ними. Теперь, помимо обязанностей перед легионом, фракцией и двором, Кнутам приходится помнить и о верности единому Дому. Не важно, решит ли Кнут объединить свою судьбу с судьбами братьев и посвятит себя Второму Дому, проигнорирует ли он очередную попытку добиться от него преданности и продолжит заниматься делами фракции, или же попытается найти тонкую грань между требованиями разномастных начальников. Возвышение Второго Дома и его недавно обретенная целостность наложили отпечаток на каждого из Кнутов.

Как бы ни относились Ашару к формирующемуся единству своего Дома, именно связи с людьми делают Кнутов теми, кем они являются. Так же, как и остальные демоны, Кнуты сильно увлечены людьми и не могут просто взять и забыть о них, о чем явно свидетельствует все поведение Ашару в новом мире. Лишь жалкая горстка Кнутов пожелала полностью отрезать себя от человеческого общества. Обычно это Кнуты образа Элльи, отстраненные и невозмутимые разведчики и шпионы, которые меньше остальных были связаны с человечеством и не питали к нему особо сильного чувства.

Большая часть Ашару поддерживает тесные связи с человечеством, даже если им приходится постоянно решать, насколько же эти смертные важны для них. В результате большинство Ашару хорошо вписываются в мир людей — деньги, власть, связи, верные последователи. Кнутов, конечно, нельзя назвать хитроумными политиками, как Дьявол, или неотразимыми соблазнителями, как Осквернителей, но все же они никогда не забывали, какую радость приносило им общение с людьми, и по большей части не разучились располагать к себе заинтересовавших их смертных.

Цары во власть

Назриэль по-прежнему возглавляет Дом Нарастающего Ветра. Сейчас она носит имя Назатор, Принцессы Великого Освобождения, и сильно отличается от того колеблющегося, раскаивающегося существа, которым была до поражения Люцифера. Время, проведенное в Бездне, лишило ее большей части присущей ей мягкости и научило понимать, что такое необходимость. Хотя она не настолько погрязла в дикости и жестокости, как Белиал и Аваддон, все же она хорошо усвоила все уроки Бездны и обнаружила, что способна на куда большую твердость, чем предполагала ранее.

В Мире Тьмы она больше не несет успокоение, которое так влекло к ней окружающих. Скрывающая ее истинную натуру мягкость исчезла. Милосердная или нет, но в начале своего существования Назатор была Престолом Небес, и сохранила столько же величия и силы, как и остальные демоны. Она остается одним из самых могущественных павших ангелов мира и уже заняла высокое положение во фракции Люцифериан.

Ее желание разыскать их бывшего предводителя разделяют многие Кнуты, которые за долгие годы, проведенные в спорах и раздорах, поняли, что их привлекает идеология Люцифериан. В начале многие ангелы Второго Дома пали именно из-за любви к Люциферу и в подражание ему; и сейчас отречься от своего вождя значило бы насмеяться над самой сутью Ашару. Положение Назатор во фракции Люцифериан помогло ей добиться власти во Втором Доме. Многие Кнуты, входившие в ту же фракцию, признавали ее своим политическим лидером, поэтому в Доме Небесного Свода Назатор нашла немало сторонников и подчиненных.

Став явным предводителем Второго Дома, Назатор нашла неожиданного союзника в лице Ешиниэля, довольно сильного Кнута-Фаустианца. Хотя за время войны он так и не смог подняться выше звания павшего рыцаря, он был одним из первых демонов, покинувших Бездну, и одним из самых могущественных беглецов первой волны. Он сумел воспользоваться полученными преимуществами, проявив достойное Дьявола политическое чутье, и к тому времени, когда на Землю проникли старшие демоны, основательно упрочил свое положение и окружил себя смертными сторонниками. В результате он смог оказать поддержку возвращавшимся в мир демонам, в том числе и самым могущественным из них, и быстро собрал целую коллекцию долговых обязательств, которые можно было использовать в политических играх.

Ешиниэль и Назатор вместе работают над упрочнением позиции Второго Дома в современном мире. Ешиниэль обладает определенной властью при адском дворе Бостона, а положение Назатор во фракции Люцифериан позволило компаньонам распространить свое влияние и на другие стороны жизни демонского сообщества, тем самым поспособствовав реализации целей Второго Дома. Разумеется, остальные участники политических игр заметили появление новых соперников, претендующих на верность их подчиненных, и хотя до сих пор никто не перешел к активным действиям, едва ли Назатор и Ешиниэлю удастся и дальше без помех реализовывать свою программу по усилению Дома.

Итак, в нашем мире Дом Нарастающего Ветра обрел новые черты, и прежние ангелы Небесного Свода едва ли смогли бы узнать его. Большая часть представителей Дома давно лишилась способности беззаветно любить и сострадать. Тысячелетнее заключение в Бездне обратило сочувствие в горечь, и демоны больше не хотят бескорыстно отдавать себя служению человеческой расе. Сейчас Кнуты намного больше, чем в давние времена, увлечены собственными интересами и расчетами, поэтому они все сильнее чувствуют потребность в единомышленниках из числа собратьев. В результате Второй Дом обрел единство и цельность, неведомые — да и ненужные — в годы войны.

ИЗВЕСТНЫЕ ИМЕНА

Правила, по которым живет современный мир, отличаются от хорошо известных демонам законов, соблюдавшихся в раю и во время войны. Качества, которые до ссылки в Бездну помогали достичь величия, вовсе не гарантируют славы и власти в современном Мире Тьмы, но те, кто хорошо чувствует все подводные течения общественной жизни, все же могут проявить себя.

Попытки создать новые силовые базы и выстроить безопасные убежища привели к тому, что прежняя структура власти пошатнулась и изменилась. Низшие демоны, при прежнем порядке не получавшие ни признания, ни продвижения, внезапно получили возможность добиться высокого положения, и не преминули этой возможностью воспользоваться.

Назатор

Принцесса Великого Освобождения, как сейчас называет себя демонесса Второго Дома, некогда носившая имя Назриэль, стала одной из самых могущественных падших современного мира. Освободившись из Бездны, она добилась власти в группировке Люцифериан, движимая непоколебимой верой в исчезнувшего вождя падших ангелов. Ей движет не только преданность Второму Дому, лишь усилившаяся в этом холодном, лишенном веры мире, но и страстное желание отыскать Денницу.

Для Назатор Денница важен сам по себе, а не только как глава восстания и источник вдохновения, поэтому она уделяет его поискам больше сил, чем многие Люцифериане. Ходят слухи, что она была возлюбленной Люцифера, и ничто в ее поведении не указывает на лживость этих слухов; она охотно пользуется любыми источниками, помогающими искать Светоносного. Часто перемещаясь между Лос-Анджелесом и Рио-де-Жанейро, она вынуждена большую часть важных обязанностей возлагать на своих подчиненных, так как у нее просто нет свободного времени.

Ешиниэль

В своей первой ипостаси ангела Небесного Свода Ешиниэль был Архангелом Божественной Созерцательности, и его склонность к тщательным наблюдениям и взвешенным действиям указывала на то, что он присоединится к Скрытым. Но этого не произошло. Оказавшись в новом мире, этот расчетливый Фаустианец в первые же дни после освобождения смог заложить фундамент будущей власти, а затем использовал любое преимущество, чтобы приблизиться к цели: стать одним из самых могущественных Кнутов мира.

Ешиниэль, добившийся положения старшего лорда и желающий подняться до звания барона, всячески способствует формированию Второго Дома как независимого политического единства. Ему помогает Принцесса Назатор, ровным счетом ничего не теряющая от того, что основой ее власти будут не соглашения между членами фракции, а верность и преданность Дому. Смертного носителя Ешиниэля зовут Исаак Бейкер, это молодой энергичный бизнесмен из Бостона, чья технологическая компания в последнее время скопила немало средств.

Ешиниэль и его сторонники активно заняты поисками новых Кнутов. Он располагает огромными объемами информации, с помощью которой выслеживает затаявшихся и просто ничего не подозревающих Ашару, чтобы в подходящее время привлечь их на службу. Когда ему удастся найти затерявшегося Кнута, Ешиниэль в первую очередь старается внушить ему верность себе, и лишь затем — Дому Нарастающего Ветра. Второй Дом как единая политическая сила должен обеспечить Ешиниэлю огромную личную власть. Хотя у него в должниках ходит немало «сильных мира сего», Ешиниэль по-прежнему остается мелкой рыбешкой в пруду со щуками, и попытки занять достойное место в системе фракций для него значат не меньше, чем новая политическая сила, которую он помогает создавать.

Квестакати

Квестакати, некогда бывшая Архангелом Океанского Ветра, стала одним из ярких представителей группировки Миротворцев. Многие демоны — и Миротворцы, и представители остальных фракций —

пытаются подражать ее спокойной безмятежности, потому что ей удалось избавиться от большей части отрицательных эмоций и войти в число тех падших, которых не страшат муки Бездны. Она по-прежнему надеется, что Миротворцы — и все остальные демоны — смогут исправить все причиненное ими зло и, возможно, добьются искупления.

В глубине души Квестакати надеется, что Миротворцы смогут очистить человечество от грехов, что жертва падших ангелов поможет добиться прощения для любимых ими смертных, если уж самим ангелам такой путь заказан. Она ненавязчиво подталкивает к этой цели новообращенных членов фракции. Уже сформировалась небольшая группа Миротворцев, верящих, что только мученичеством можно искупить причиненный ими вред.

Инарот

В прошлом Инарот была Началом Пассатов, эфирным отстраненным ангелом, чье холодное дыхание своим прикосновением охлаждало умы и души. Во время войны она стала леди Инарот, поддерживающей силы сражавшихся демонов. Изгнание падших ангелов в Бездну причинило ей сильную боль, и в скорби и гневе она обвинила людей и вожаков восстания в обрушившихся на нее бедах. Очень скоро она вступила во фракцию Жажущих (Губителей) и стала одним из самых преданных ее членов.

Вырвавшись из Бездны, она вначале вселилась в тело Дины Мастерсон, молодой уличной воровки из лондонского Ист-Энда, но быстро покинула его ради другого, более привлекательного носителя. Сейчас она живет под личиной Ребекки Виндзор, странствующей по миру с рюкзаком за плечами, и выполняет обязанности связного и посланца фракции Губителей. Сердце ее страдает при виде тех руин, в которые обратился Рай, и она практически не надеется на возможность восстановления былого великолепия. Ее ядовитые зефиры веют над землями северной Европы, загрязняя и без того нездоровую атмосферу и делая мир еще более неприглядным. Другие Кнуты образа Эллиль упрасивали ее очищать небо, а не способствовать его загрязнению, но она, по всей видимости, не способна внять разумным доводам и увещаниям.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

Утраченные артефакты и сверхъестественные знания Кнутов в наши беспокойные времена хаоса и беспорядков приобретают огромное значение, как и все древние реликвии Домов. Кнуты, лишенные логических способностей Извергов и творческих возможностей Преступников, не слишком преуспели в поисках и воссоздании прежних богатств. Но не стоит думать, что Второй Дом сидит, сложа руки. Кнуты так же активно, как и остальные Дома, разыскивают утраченные ценности.

Реликвии

Реликвии Кнутов обычно должны были усиливать их первичные способности, то есть, по большей части, способности к целительству, защите и опеке, направленные на людей. У той части Кнутов, которые решили оправдать полученное прозвище, артефакты предназначались для причинения вреда.

Из-за того, что внимание большинства Ашару было сосредоточено на людях, многие их артефакты были связаны со смертными. В отличие от остальных домов, Ашару часто создавали изящные бесценные предметы, единственным назначением которых была защита их смертных подопечных.

Воздушная броня

Воздушная броня — это редкое, хитроумно сконструированное изделие, предназначенное для защиты. Хотя воспользоваться ею мог кто угодно, обычно такую броню дарили любимым смертным, потому что только так могли Ашару оправдать создание артефакта.

Воздушная броня обычно заключена в небольшое зачарованное украшение, например, брошь или пряжку. В редких случаях чары накладывались на щиты или латы. Зачарованные предметы изготавливались вручную из отборных материалов, так как некачественный носитель просто не мог выдержать всей мощи артефакта.

При активации броня защищала владельца (носителя) как от дистанционных ударов, так и от ударов в ближнем бою. Она окружала тело человека практически непроницаемым воздушным коконом, оберегавшим его от повреждений. У такой брони было несколько преимуществ перед обычными доспехами: воздушная броня почти ничего не весила и не мешала движениям, была куда менее заметна, чем доспехи из металлических пластин (или, в наши дни, кевларовые бронежилеты), и, что важнее всего, появлялась только тогда, когда в ней возникала нужда. Запертый в ней дух ангела или демона наделял броню всеми перечисленными достоинствами.

Изначально в артефакты вселяли души побежденных ангелов, Провидцев и тех, кто был способен предвидеть возможный вред. Позже в броню стали заключать и души падших ангелов, тем самым давая соратнику возможность сослужить последнюю службу или же тихо и незаметно избавляясь от политического или идеологического противника. После разгрома войск Люцифера Небесное Воинство отыскало и забрало с собой те доспехи, в которые были заключены ангелы. Немногие сохранившиеся артефакты такого рода — и вся воздушная броня, созданная с тех пор, — питаются энергией запертых в них демонов.

Система: Как и обычный доспех, воздушная броня дает владельцу шесть кубиков на поглощение дистанционных атак. В ближнем бою с холодным оружием или в рукопашной нападающий должен успешно выполнить бросок против брони. Броня успешно выдерживает силовые удары, но не может смягчить повреждения от падения и тому подобного.

В течение дня броню можно активировать неограниченное количество раз. Владелец может активировать ее по своему желанию, игрок при этом выполняет бросок на Веру (или Силу воли, если персонаж — человек). Но обычно воздушная броня активируется заключенным в ней духом. Дух предчувствует или предвидит нападение и активирует броню, чтобы защитить владельца от травм.

Броня не защищает от атак, против которых бессильны обычные доспехи, если только для причинения вреда не требуется войти в контакт с телом жертвы. В последнем случае нападающий должен успешно выполнить бросок на Силу + Атлетизм (сложность 7) против запаса кубиков у брони, чтобы прикоснуться к телу.

Плененный дух: Связывание ** (может сопротивляться только приказам, прямо противоречащим его природе), Усиление ** (Управление носителем, Духовное внушение).

Обычно в такие артефакты заключались духи Четвертого Дома или те, кто обладал аналогичными умениями. Для предсказания атак необходимо владеть Знанием Узоров, чтобы вовремя задействовать броню. Обычно эти духи владеют Предвидением (Знание Узоров ***) и двумя-тремя обращениями других ветвей знания. Обращения Знания Основания обычно используются для создания воздушного щита. Если заключенный в артефакте демон владеет Воздействием на силу тяжести, Инерцией или Сцеплением (*, *** и ***** соответственно), владелец доспехов может за счет запаса бросков у брони противостоять повреждениям от падения и тому подобных случайностей точно так же, как и повреждениям в бою.

Зелье Даган

Зелье Даган использует возможности Знания Пробуждения для исцеления больных и раненых. Обычно артефакт имеет форму флакона, графина или иной емкости для хранения жидкости. Когда во флакон попадает вода или любая другая жидкость, она приобретает тонизирующие свойства, оказывающие воздействие на того, кто первым отпьет из флакона.

Зелье Даган изначально было создано, чтобы облегчить работу Кнутов, которые во время войны едва справлялись со всеми последствиями сражений и болезней. Такого рода артефакты выдавались смертным лекарям, ухаживающим за ранеными после битв. Некоторые из них были переданы непосредственно человеческим вождям и целителям из удаленных селений, чтобы их жители оставались в добром здравии вопреки всем усилиям Второго Дома.

Для создания артефакта всегда использовались только самые совершенные предметы. Артефакт работает на основе двух обращений, а такая мощь требует достойного оформления.

Система: Чтобы воспользоваться Зельем Даган, нужно влить в него половину пинты² чистой питьевой жидкости. Чаще всего для этих целей использовалась вода, но для лечения детей нередко прибегали и к сладким жидкостям. Артефакт сам по себе не очищает отравленную или грязную



жидкость, поэтому человек, неосторожно выпивший такое зелье, пострадает. Чтобы преобразовать полпинты в чудодейственный эликсир, артефакту требуется примерно минута. Чтобы зелье подействовало, нужно выпить его все (несколько капель, оставшихся во флаконе, на ситуацию не повлияют). Зелье нельзя разделить на части, чтобы помочь нескольким людям, и любой недопитый остаток жидкости лишается всех необычных свойств.

Артефакт нужно активировать каждый раз, когда требуется получить дозу эликсира. Демоны выполняют бросок на Веру или тратят единицу Веры, люди выполняют бросок на Силу воли (или тратят единицу Силы воли). За один эпизод (сцену) артефакт можно активировать любое количество раз, но на преобразование одной дозы жидкости требуется минута. До истечения этой минуты жидкость не приобретает никаких особых свойств, затем под воздействием энергии артефакта и Знания Пробуждения она превращается в зелье.

Запас бросков у полученного эликсира равен 8. Чтобы исцелить больного от любого недуга и болезни (если только они не вызваны сверхъестественными силами), достаточно получить один успешный балл (сложность равна 7). Одного успешного балла также достаточно для того, чтобы исцелить все поверхностные повреждения больного. Каждый дополнительный успешный балл исцеляет один уровень летальных повреждений. Эликсир не влияет на усиливающиеся повреждения.

Пример: Захария страдает раком и получил три уровня поверхностных повреждений. В бою он также получил три уровня летальных повреждений. После того, как он выпил Зелье Даган, игрок бросает 8 кубиков со сложностью 7 и получает четыре успешных балла. Эти баллы он может потратить на исцеление недугов своего персонажа. Один балл он решает потратить на излечение рака, а три оставшихся – на излечение всех уровней летального повреждения. Если бы он захотел, он мог бы потратить один балл на излечение всех поверхностных повреждений, но тогда бы у него остался или рак, или один уровень летальных повреждений.

Хрустальный шар

Мифы о хрустальных шарах, наделенных чудесными пророческими способностями, не могли возникнуть на пустом месте. Возможно, они появились благодаря артефактам Кнутов. Эти артефакты помогли Ашару оберегать людей. Работая на основе Знания Небесного Свода, они позволяли владельцу увидеть любое место или событие. Для этого наблюдатель должен был знать имя нужного ему человека или демона или владеть какой-нибудь его вещью.

Хрустальный шар представляет собой гладкую тяжелую сферу из плотного хрусталя. Диаметр большинства из них равен трем-четырем дюймам, а вес не превышает нескольких фунтов. Хрустальный шар прозрачен, но он преломляет и отражает свет под невообразимым углом, поэтому предметы, расположенные за шаром, приобретают очень странные очертания.

Чтобы воспользоваться шаром, его нужно поместить на имя или вещь объекта наблюдения. Если известно имя цели, нужно написать его ангельскими письменами и положить шар на надпись; в случае с вещами шар можно положить на них или же держать его над предметом. Когда владелец зывает к силам шара, шар показывает выбранную цель, какой бы она ни была.

Система: Чтобы активировать хрустальный шар, игрок должен выполнить бросок на Веру или потратить единицу Веры, если владелец шара – демон. Если шаром хочет воспользоваться человек, выполняется бросок на Силу воли (или тратится единица Силы воли). После активации шар получает запас бросков в семь кубиков. Если вопрошающий заполучил какую-нибудь вещь объекта наблюдения или знает его смертное имя, сложность бросков равна 8, если знает Небесное Имя,

сложность снижается до 7, знание Истинного Имени понижает сложность до 6. Если персонаж ищет смертного, сложность всегда будет равна 8.

Количество полученных успешных баллов определяет объем показываемой информации. Один успешный балл позволяет увидеть цель и окружающую ее обстановку. При получении двух успешных баллов шар показывает пространство вокруг цели радиусом в пять ярдов. Три успешных балла позволяют не только видеть, но и слышать, что происходит. Получив четыре балла, персонаж может почувствовать, в каком направлении от него находится цель. Для каждого использования хрустального шара необходима активация. Если полученные видения не удовлетворяют персонажа, ему придется активировать шар повторно, чтобы еще раз заглянуть в него.

Помните, что только непосредственный пользователь может видеть и слышать то, что демонстрирует ему шар.

Глаза орла

Зрению Ашару, способных обзреть Землю от края до края, завидовали все, кто хотел наблюдать за миром. Особую ценность глазам Кнутов придавала необычайная зоркость, которая делала Ашару непревзойденными разведчиками. Разумеется, создатели артефактов решили, что эту способность можно разделить с другими демонами. Так были созданы первые Глаза орла.

Глаза орла действуют на основе энергии образа Анишар и значительно улучшают зрение владельца. Они представляют собой хрустальные линзы, надеваемые на глаза точно так же, как современные контактные линзы, но при этом они не просто исправляют недостатки зрения или служат косметическим целям. В дни войны их изготавливали из отборного хрусталя с помощью искуснейших обращений. Сейчас Глаза орла часто выглядят как обычные контактные линзы и имеют соответствующую форму и окраску.

Система: Глаза орла даруют владельцу практически идеальное зрение. На расстоянии, обычно охватываемом зрением, владелец линз замечает все мелкие детали, которые в обычном состоянии ускользнули бы от его внимания — сложность всех бросков на Восприятие снижается на три, - при этом дальность прямой видимости увеличивается чуть ли не в десять раз. На все остальные органы чувств владельца линзы не влияют.

При первом использовании линз игрок выполняет бросок на Веру или тратит единицу Веры (для демонов). Если линзы надевает человек, выполняется бросок на Силу воли или тратится единица Силы воли. Глаза орла — парный артефакт, он работает только при наличии обеих линз.

После активации линзы работают до тех пор, пока их не снимут. Но глаза смертных не предназначены для постоянного ношения линз. После того, как персонаж проносит линзы в течение недели, игрок должен каждый день выполнять бросок на Выносливость (сложность 7) до тех пор, пока его персонаж не снимет линзы и не пройдет без них целый день. Неудачный бросок на Выносливость наносит персонажу один уровень поверхностных повреждений, так как линзы раздражают глаза.

Кувшин ветров

Изначально Ашару были частью Дома Нарастающего Ветра, и, хотя многие Кнуты предпочли заняться целительством и защитой людей, невозможно было забыть об их связи с небом и ветрами. Резкие порывы ветра, которыми так легко управляли Ашару образа Эллиль, упростили выполнение тех

или иных задач, и демоны часто мечтали о прирученных ветрах, которыми можно воспользоваться тогда, когда ангелы Ветра заняты своими делами.

Кувшины ветров традиционно изготавливались в форме глиняных сосудов с плотно притертыми крышками. Сейчас они несколько видоизменились в соответствии с требованиями времени и могут принимать форму любого сосуда, от термоса до кухонной стеклянной банки. Они обязательно снабжены плотно закрывающимися прочными крышками.

Если открыть крышку Кувшина ветров, оттуда начнет дуть ветер, достаточно сильный для того, чтобы сбить человека с ног. Ходят слухи о древних могущественных артефактах, способных сокрушить двери и стены укрепленного здания. Современные Кувшины ветров такой мощью не обладают, но все же способны разогнать грязный воздух и миазмы и удержать на расстоянии нападающих врагов.

Система: Чтобы воспользоваться кувшином ветров, надо всего лишь снять с него крышку. Из сосуда вырвется сильный поток воздуха. Ветер будет дуть до конца эпизода (сцены), а затем утихнет. После этого кувшин нужно закрыть и еще раз открыть — для вторичной активации. Чтобы активировать кувшин, демоны выполняют бросок на Веру или тратят единицу Веры, люди выполняют бросок на Силу воли (или тратят единицу Силы воли).

Если ветер используется для разгона ядовитых паров, каждые пять секунд он может очищать один кубический фут воздуха. Запас бросков у артефакта равен восьми. Эти кубики можно использовать при нападении на людей или предметы, но так как ветер дует равномерно, а не порывами, он скорее сдвинет или перевернет цель, чем причинит ей поверхностные повреждения. Чтобы сбить жертву с ног, бросьте запас кубиков кувшина и сравните результат с броском жертвы на Силу. Открытие двери с помощью кувшина выполняется по правилам, описанным в основной книге «Демонов» (Сила кувшина приравнивается к 8). Попытки сломать или иным образом воздействовать на физические объекты регулируются правилами, указанными в таблице «Проявления силы» (основная книга правил). Разумеется, вред, причиненный владельцем кувшина, может быть косвенным. Так, можно подкрасться к жертве и сбить ее с ног или сбросить вниз, а сила тяжести сделает все остальное.

Маяк нужды

Среди артефактов, чаще всего выдаваемых людям, были и Маяки нужды. Эти маячки были придуманы и созданы специально для людей, сохранение которых было главной обязанностью Ашару. Артефакт лишил падшего способности замечать того, кто произносил его имя, при этом давал возможность бросить быстрый взгляд на владельца артефакта, чтобы определить грозящую тому опасность.

Маяки нужды обычно имеют форму маленьких стеклянных трубок, покрытых узорами, древних дудочек, причудливых хрустальных подвесок и тому подобных хрупких предметов небольшого размера. Чтобы активировать артефакт, нужно поломать дудочку, разбить подвеску или иным образом сломать предмет. При активации демон, создавший артефакт, слышит крик отчаяния, который привлекает его внимание и указывает на то, что владелец артефакта попал в затруднительную ситуацию.

Маяки можно использовать только один раз, после этого артефакт перестает действовать. В большинстве случаев физическая оболочка артефакта уничтожается. Хотя уничтожение оболочки не является необходимым условием, обычно создатели артефакта закладывали такую функцию, чтобы смертные владельцы маяка не пользовались им без нужды или по пустяковым поводам.

Система: Чтобы активировать артефакт, нужно поломать его и выполнить бросок на Силу воли (или потратить единицу Силы воли). Маяк можно активировать только один раз. После активации создатель артефакта понимает, что смертный пытается привлечь его внимание (примерно такой же эффект создает произнесение Истинного или Небесного Имени демона). При этом демон пользуется запасом бросков артефакта (12), а не собственным значением Веры (сложность броска равна 6). Количество успешных баллов определяет точность информации о человеке. Один балл означает, что демон знает, кто этот человек и как он выглядит. Два балла показывают пространство рядом с человеком, в том числе и имеющуюся физическую угрозу и окружающих его людей. При получении трех баллов демон узнает, как далеко от него находится человек, четыре балла позволяют почувствовать направление. Расстояние и разного рода препятствия между тем местом, где находится демон, и владельцем маяка на эффективность артефакта не влияют.

Смертный владелец артефакта вовсе не обязательно должен быть слугой демона, услышавшего сигнал маяка. Более того, демон, создавший артефакт, может сделать так, что призыв будет слышать другой падший. Для этого второй демон должен присутствовать при создании артефакта. После того, как чары были наложены, выбрать другого получателя сообщения уже нельзя. Демон, получающий сигнал, считается создателем маяка во всех тех случаях, когда это влияет на использование артефакта.

Чумной нож

Чумной нож появился в результате прискорбных изменений, которым подверглась основная цель Ашару в ходе войны. Умение Ашару исцелять и утешать при создании ножа искажается, проявляя свою темную сторону — способность приносить боль и страдания. Существует много разновидностей такого оружия, хотя большая его часть была уничтожена после того, как побежденные демоны отправились в Бездну. Чумные ножи — это пугающего вида оружие с черным клинком, крючьями и зубринами, словно намекающими на возможную пытку. Обычно их размер соответствует размерам большого кинжала, а длина клинка не превышает одного фута.

Чумной нож режет плоть, и порезы эти глубоки, но хуже всего то, что они приносят с собой. Нож вызывает у жертвы ужасную болезнь. Сама по себе болезнь не заразна, но она ослабляет страдальцев, не погибших от удара ножом. Кое-кто из Кнутов еще в самом начале войны понял, что раненый или больной враг лучше мертвого, так как его союзники и товарищи будут тратить силы и ресурсы на уход за ним. Чумные ножи создавались с учетом этого знания, хотя остальные демоны предпочитали не задавать лишних вопросов Кнута́м, с успехом пользовавшимся таким оружием.

Система: Чтобы активировать нож, демон должен выполнить бросок на Веру или потратить единицу Веры. Смертный выполняет бросок на Силу воли или тратит единицу Силы воли. Без активации чумной нож представляет собой обычный кинжал, но стоит только владельцу воззвать к его силам, как наносимый им урон многократно возрастет. Нож можно активировать три раза за эпизод (сцену), в активированном состоянии он остается до тех пор, пока будет нанесен первый успешный удар. Помните, что использование такого ножа может считаться проступком в Иерархии грехов (см. основную книгу правил), но это зависит от Муки владеющего им демона.

После активации кинжал получает запас бросков в 10 (десять) кубиков, сложность бросков равна 7. Если удар, полученный противником, нанес ему хотя бы один уровень повреждений, игрок бросает кубики на эффект от использования ножа. Каждый полученный при этом успешный балл наносит жертве один уровень поверхностных повреждений в дополнение к летальным повреждениям, полученным в результате удара ножом. Каждый день, прошедший после получения раны, жертва теряет единицу временной Силы воли и получает один уровень поверхностных повреждений от болезни, охватившей ее тело. Продолжительность болезни в днях равна значению Веры у владельца

кинжала. Обычными средствами болезнь не лечится. Обращение Очищения Знания Пробуждения может помочь, но сложность исцеления равна 9.

Помните, что чумные ножи не действуют на неживых, но оживленных существ. Это касается ходячих мертвецов, поднятых другими демонами, и сверхъестественных созданий, указанных мастером. В битве с такими существами чумные ножи ведут себя как обычные кинжалы.

Ритуалы

Ритуалы создавались демонами в дни нужды и отчаяния, когда они хватались за любое средство, позволявшее взять верх над врагом. Кнуты, как оказалось, прекрасно подходили для проведения ритуалов, так как их основные способности — защита и исцеление подопечных — могли проявляться на расстоянии и на протяжении некоторого времени. Хотя Ашару ничего не имели против немедленных действий, все же они предпочитали экономить энергию и при каждом удобном случае прибегали к ритуалам, усиливающим их способности.

Больше информации по ритуалам Ашару можно найти в Шестой главе Руководства игрока.

Облачная колесница

Демоны, владевшие Знанием Основания или Знанием Ветра, поняли, что эти умения придают силу и скорость их крыльям, упрощая перемещение в пространстве. Многие другие падшие — и любимые ими смертные — были лишены такого преимущества, поэтому был разработан ритуал Облачной колесницы. Этот ритуал уплотняет воздух, создавая «судно», на котором может перемещаться Анкида со своими друзьями и союзниками. В годы войны безопасность и простота такого путешествия была неоценимым преимуществом.

Первичное Знание: Знание Ветра ****.

Вторичное Знание: Знание Основания *.

Начальная стоимость: 10

Ограничения: ритуал проводится под открытым небом при влажности минимум в 60%.

Минимальное время проведения: 25 минут.

Система: Ритуал позволяет призвать прозрачное «стеклянное» транспортное средство, по форме напоминающее колесницу, карету или сани. Выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Каждый успешный балл продлевает существование колесницы на один час. Колесница может вместить заклинателя и одного пассажира за каждую единицу значения постоянной Веры у Анкиды.

Судно движется по воле Анкиды. Хотя заклинателю не надо полностью концентрироваться на управлении колесницей, все же он должен сохранять сознание и не отвлекаться на другие дела. Если по какой-либо причине заклинатель потерял сознание, лишился способности к нормальной умственной деятельности (например, под воздействием наркотиков) или покинул судно, колесница исчезает, а ее пассажиры ощущают на себе все прелести земного притяжения.

Колесница очень маневренная и движется с высокой скоростью. Максимальная скорость (миль в час) равна значению Веры у Анкиды, умноженному на 50. Колесница может перемещаться в любом

направлении, но при попадании под воду она рассеивается. Максимальная высота над уровнем моря (в милях), на которую может подняться колесница, равна половине значения Веры у Анкиду.

Мука: Эффект высокой Муки приводит к созданию судно, буквально воплощающего всю суть разложения. Колесница формируется из паров едкой кислоты и ядовитого воздуха, она распространяет зловоние гниения. Судно движется как обычно, но его пассажиры получают один уровень поверхностных повреждений за каждый проведенный на борту час, страдая от отвратительной вони. На своем пути колесница уничтожает всех мелких животных и растения. Там, где пролетает колесница, землю устилают мертвые птицы и увядшие листья.

Варианты: При помощи Знания Бурь ** призванную колесницу можно погружать в воду, не опасаясь последствий. Судно свободно движется под водой, хотя и с довольно низкой скоростью. Скорость движения сокращается до четверти от обычной. Максимальная глубина погружения в ярдах равна значению Веры заклинателя, умноженному на 10. Если при ритуале использовалось Знание Ветра пятого уровня, судно берет с собой запас воздуха, используемый пассажирами при погружении.

Добавление Знания Пробуждения **** позволяет судну двигаться без управления со стороны Анкиды. Заклинатели должен по-прежнему находиться на борту, но теперь он может просто отдать приказ, а затем уснуть, отключиться или иным образом отвлечься от управления. Судно будет выполнять полученные приказы до тех пор, пока длится эффект от ритуала, или же пока Анкиду не отдаст ему новых приказаний.

Туман войны

Туман войны был придуман, чтобы скрывать отряды демонов и их смертных союзников от сил врага. При проведении ритуала мелкие вихри из тончайших облаков и тумана окружают Анкиду и его спутников. Отряд становится невидимым для смертных, даже демоны с трудом могут обнаружить его, при этом ритуал позволяет избежать такого банального эффекта, как клубы дыма вокруг отряда.

Первичное Знание: Знание Ветра ***.

Вторичное Знание: Знание Человечества ***.

Начальная стоимость: 12

Ограничения: ритуальный круг должен быть выстлан девичьими покровами, омоченными слезами.

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: Ритуал скрывает Анкиду и его смертных спутников от глаз врага. Игроки, чьи смертные персонажи должны были увидеть отряд, могут выполнить бросок на Силу воли со сложностью 8. Если при этом угрох получит больше успешных баллов, чем выпало при проведении ритуала, он сможет увидеть отряд (это не значит, что отряд магическим образом станет заметен всем остальным наблюдателям). В противном случае отряд остается невидимым. Туман автоматически скрывает Анкиду и его спутников — демонов или смертных, - число которых равно значению Веры у заклинателя.

Ритуал влияет на восприятие других падших, но не так сильно, как на смертных. Демон сможет заметить отряд, если успешно выполнит бросок на Восприятие + Бдительность, сложность которого будет равна значению Веры у Анкиды.

Выполняется бросок на Ловкость + Манипулирование. Каждый успешный балл продлевает существование тумана на один час. По истечении времени действия туман моментально рассеивается. Демоны и другие существа, обладающие сверхъестественной осведомленностью, воспринимают туман как нечто сверхъестественное или как источник сверхъестественной энергии.

Мука: Если на ритуал влияет Мука, в результате создается пугающий, зловещий туман. Воздушные вихри по-прежнему скрывают идущих под его прикрытием персонажей, но само по себе облако незаметным не назовешь. Пронзающие туман серые и красные разряды делают его похожим на грозовую тучу в миниатюре. Врагов, прикоснувшихся к облаку, обжигает яд. Любой не прикрытый облаком персонаж, вошедший в соприкосновение с ним, получает летальные повреждения (уровень повреждений равен значению Веры у Анкиду).

Варианты: При добавлении Знания Зверей ** те, кто находится под прикрытием облака, становятся невидимыми для животных.

Знание Света * на единицу увеличивает сложность бросков при попытках посмотреть сквозь туман.

Знание Человечества ** заставляет смертных, попавших под воздействие ритуала, поверить, что они не просто не видят отряд, но видят на его месте нечто совершенно постороннее, например, пасущееся стадо оленей, стаю чаек, маленьких детей, словом, нечто такое, что способно усыпить внимание наблюдателей. Успешный бросок на Силу воли (сложность 8) позволит смертному преодолеть этот эффект. Если количество баллов, полученных при броске, превысит значение Силы воли Анкиды, персонаж этого игрока — и только его персонаж — сможет увидеть, кто на самом деле скрывается под облаком.

Прививка

Этот ритуал был разработан отчаявшимися Ашару, которые устали смотреть, как человеческие племена вновь и вновь страдают от болезней войны — как обычных болезней, связанных с плохими условиями жизни на раздираемой распрями земле, так и сверхъестественных недугов, распространяемых злобными или жестокими членами Второго Дома из обеих воюющих армий. Они постоянно заступались перед остальным воинством Денницы за людей, ради которых они сражались, и постепенно терпение их истощилось. В конце концов Кнуты прибегли к профилактическим средствам, позволяющим защищать людей в тех случаях, когда Ашару не могли быть рядом с ними.

Первичное Знание: Знание Пробуждения **.

Вторичное Знание: Знание Узоров ***.

Начальная стоимость: 10

Ограничения: ритуальный круг должен быть начерчен ртутью.

Минимальное время проведения: 25 минут



Система: Ритуал Прививки в течение определенного времени защищает всех, кто попадет под его действие, от инфекций, болезней и плохого самочувствия. Защита сохраняется в течение нескольких недель (их количество равно значению Веры у заклинателя). Во время проведения ритуала выполняется бросок на Выносливость + Медицина (сложность 6). Количество полученных успешных баллов определяет количество человек, на которых будет распространяться защита. Хотя ритуал одинаково влияет на людей, демонов, животных и вообще всех живых существ, чаще всего его использовали для защиты групп смертных, к которым Ашару не всегда могли добраться вовремя.

До тех пор, пока объект находится под защитой ритуала, он не может заболеть, подцепить инфекцию или отравиться. Прививка обеспечивает полную защиту от определенного набора факторов, и человек не может произвольно включать или отключать ее. Например, во время действия ритуала он не может опьянеть, так как заклинания обезвреживают продукты разложения алкоголя до того, как они начинают действовать на организм.

Если демоны или иные сверхъестественные существа пытаются заразить находящегося под защитой ритуала персонажа, игроки выполняют бросок на Силу воли (или ту характеристику, которая у них заменяет Силу воли), сложность броска равна значению Силы воли у Анкиды. Получение успешных баллов означает, что их попытка не прошла бесследно, хотя эффект от ритуала (по решению Рассказчика) может так или иначе смягчить и отразить чужеродную силу.

Помните, что этот ритуал не защищает персонажей от ран, полученных в сражении, и от несчастных случаев.

Мука: Если на ритуал воздействует Мука, попадающие под его защиту персонажи не могут заболеть, но превращаются в «чумных крыс», заражающих всех, с кем им приходится вступать в контакт. Выполняется бросок на Силу воли Анкиды (сложность 7), результат сравнивается с максимальным значением Силы воли у объектов ритуала. Если ритуал вступает в силу, каждый дополнительный успешный балл у Анкиду наносит один уровень поверхностных повреждений всем, кто вступает в физический контакт с зачарованными персонажами. Эффект от этой версии ритуала длится неделю.

Варианты: Третий уровень Пробуждения позволяет исцелять полученные зачарованными персонажами легкие ранения. Во время действия ритуала каждый персонаж может излечить несколько уровней летальных или поверхностных повреждений (их количество равно значению Веры у Анкиды).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Кем бы ни были Ашару — любящими опекунами или отстраненными наблюдателями, их судьба всегда неразрывно связана с их смертными подопечными. Ашару — это сладкое дыхание рассветного ветерка, пробуждающего и бодрящего. Но ветер может нести горечь и пепел, повинувшись тому из Кнутов, кто не смог совладать с болью и начал погружаться в безумие. В данном разделе приведятся советы по созданию персонажей-Кнутов, соответствующих правилам и принципам Второго Дома.

Концепция

Большинством Кнутов движет одна из мотиваций, перечисленных ниже. Существует множество других концепций для выходцев из Второго Дома, но все же большая часть Ашару попадает под один из следующих архетипов.

Целитель: Дыхание Жизни распространялось членами Второго Дома, и Ашару так и не смогли отвернуться от беспомощных людей, которых они некогда пробудили к жизни. В Мире Тьмы такие персонажи никогда не будут сидеть сложа руки, так как смертельные болезни и ужасная жестокость, заполнившие мир, заставляют страдать больше людей, чем демоны в силах излечить. Ашару-целитель, как правило, обладает мягким и сострадательным характером, хотя некоторая нечувствительность или упорство порою заставляют его действовать во благо подопечному вопреки желанию самого подопечного. Целителей привлекают носители, при жизни старавшиеся защищать и опекать окружающих. Чаще всего это медицинские работники, хотя носителями могут стать и волонтеры, школьные учителя и даже любящие родители.

Судья: Стремление защитить и обезопасить человечество у Ашару порою перерождалось в убежденность, что только демоны знают, как будет лучше для их смертных подопечных, и очень многие Кнуты ожидают от людей соответствия самым высоким стандартам поведения. В современном мире многие Кнуты по-прежнему чувствуют, что люди не раскрыли свой потенциал до конца, и испытывают горькое разочарование из-за такого пренебрежения своими силами. Этих демонов привлекают носители, которые тоже считают, что люди должны соблюдать определенные нормы, а также же, кто желает придать людям новый, лучший облик. Кнут с подобным образом мыслей может выбрать в качестве носителя судей, законодателей, блюстителей нравственности, политических активистов, членов «комитетов бдительности».

Разведчик: Члены Второго Дома могут обзирать раскинувшиеся на много лиг пространства, поэтому быстрые и наблюдательные Ашару всегда ценились как разведчики, шпионы и сборщики информации. Те Кнуты, которым нравилась такая работа, и сейчас любят ее. Счастливыми их делает новая информация. Демоны с подобными склонностями обычно выбирают себе людей с такой же любовью к знаниям и информации. Разведчик может захватить тело шпиона, информационного аналитика, хакера или того, кто отчаянно стремится к знаниям и нуждается в свободе для их получения.

Исключения из правил

Ашару были созданы, чтобы опекать и защищать, и эти врожденные склонности часто влекут их к людям, нуждающимся в исцелении и любви. Многие мягкосердечные Кнуты выбирают себе носителя, основываясь не на сходстве образа мышления, но на потребности смертного в защитнике. Так, целителей чаще всего привлекают испуганные и обездоленные люди, нуждающиеся в помощи, а когда Кнут обнаруживает себя в теле ипохондрика или эгоистичного труса, бывает уже слишком поздно. В таких случаях Ашару не склонны отказываться от тех или иных черт человека, потому что Кнут и его носитель — это не одно и то же. Демон дополняет человека, а не заменяет его полностью.

В прошлом Ашару были ангелами Ветров и Небесного свода. Многие Кнуты — в основном с образом Эллиль — тянутся к людям, в которых живет всепоглощающая любовь к небу и полетам. Обычно это летчики, космонавты или ученые, чьи занятия связаны с космосом, но это могут быть и просто разочаровавшиеся люди, не сумевшие воплотить в жизнь мечту о небе.

Натура и Маска

У Кнотов, сосредоточенных на дарах жизни, чаще всего встречаются Натуры Нянюшки (Опекуна), Щеголя, Мученика или Педагога; они несут утешение и покой окружающим, не задумываясь при этом о себе. У тех, кто шел по этому пути и в результате пострадал, часто бывают Натуры Одержимых, Асоциалов, Фанатиков, Игроков или Мазохистов, так как они предпочитают погрузиться в пучину бытия, но не думать об этом.

Такие Натуры, как Зодчий, Диктатор, Начальник, Скрыга, Судья, Перфекционист и Фантазер, подходят ожесточившимся Кнутам, которые склонны оценивать человечество, сравнивать его со стандартами и изо всех сил толкать его вперед — вне зависимости от желания самого человечества. Те, кто полностью утратил надежду и разуверился в мире, иногда становятся Чудовищами.

Часть Кнотов по-прежнему интересуется положением Ашару как части Второго Дома, поэтому для них характерны Натуры Консерваторов, подчеркивающие значимость статуса для персонажей. Но большинство Кнотов — индивидуалисты, их не привлекают организации, поэтому чаще среди них встречаются Одиночки, Мятежники или Отщепенцы.

Такие Натуры, как Бонвиван, Браво, Ребенок, Конформист, Интриган, Искатель впечатлений или Трикстер, среди Ашару встречаются редко. Гедонизм и беспечность, присущие такому образу жизни, не устраивают целеустремленных Ашару, никогда не забывающих о цели, какой бы эта цель ни была.

У многих Кнотов Маски более-менее совпадают с Натурами, так как мало кто из них склонен к обману и таинственности, заставляющей скрывать свое истинное лицо от мира. Особенно верно это утверждение для сострадательных Ашару, не желающих отгораживаться от своих любимых подопечных. Более осторожные и вдумчивые Ашару, например, те, кто соответствует концепции разведчика, все же не отказываются от дополнительной защиты. Маска у них или образуется в результате отрешенных, бесстрастных наблюдений, или же выбирается вполне сознательно, чтобы не допустить посторонних к своим тайнам. Наконец, Кнуты, которых новый мир буквально сбил с толку и ошеломил, часто ведут себя совсем не так, как диктует им их Натура.

Первичное Знание

Хотя образ и первичное Знание выбираются ближе к концу процесса создания персонажа, они тесно связаны с личностью и основными качествами демона. Выбирая концепцию, Натуру и Маску, обдумайте, какое Знание больше всего подойдет вашему персонажу. Первичное Знание ангела — это его «профессия», и его умения и склонности будут, скорее всего, связаны с его ролью в Мироздании.

Знание Пробуждения: это Знание исцеления и дыхания жизни. Оно в равной мере воздействует на людей и демонов, а обращения первых уровней очень полезны для активных, агрессивных отрядов, которые не могут позволить себе надолго выйти из строя. Оно также подходит персонажам, играющим вспомогательную роль, и, конечно же, целителям. Образ Пробуждения дает физические бонусы и улучшает Маскировку, что может пригодиться разведчикам. Высокие уровни этого Знания позволяют создавать «искусственную» жизнь, а эффекты высокой Муки становятся причиной болезней и порчи. Кнуты, выбравшие роль судьи, могут посчитать, что налагаемые ими наказания должны быть весьма жестокими.

Знание Небесного Свода: Обращения этого Знания управляют расстоянием; они упрощают разведку, а обращения высоких уровней позволяют персонажу использовать свои силы на расстоянии большем, чем обычно. Образ Аниар обостряет органы чувств и повышает способность к маскировке,

хотя и не упрощает взаимодействие с окружающими в битве или при обычном общении. Знание Небесного Свода идеально подходит разведчикам; судьи могут пользоваться им при сборе информации, но целителей едва ли устроит некоторая отдаленность от людей, свойственная этому Знанию.

Знание Ветра: Это власть над стихией, над воздухом и бурями, самое жестокое из всех Знаний Кнутов. Как и большинство способностей Ашару, обращения этого знания воздействуют и на людей, и на демонов и могут стать причиной весьма серьезных разрушений. Воинственным Кнутам, в особенности тем, кто не желает пользоваться обращениями Пробуждения с высокой Мукой, желательно сделать первичным именно Знание Ветров. Образ Эллил обостряет органы чувств и улучшает атлетические способности. Это Знание едва ли будет полезным целителям. Разведчики смогут оценить все преимущества образа, но большие всего пользы Знание Ветров принесет судьям, которые смогут обрушить на недостойных всю ярость неба.



Атрибуты

Кнуты отличаются большим разнообразием, поэтому при распределении Атрибутов трудно сделать однозначный выбор. Ниже проводится несколько общих правил, позволяющих точнее определить Атрибуты персонажа.

Физические

Физические Атрибуты имеют большое значение для Ангелов Жизни, отражая их энергичность и целостность. Важнее всего для них Выносливость, так как она влияет на телесное здоровье, являющееся составной частью концепции исцеления. Особое значение она имеет для Кнутов образов Эллил и Даган, так как учитывается в большей части их обращений.

У целителей должна быть высокая Выносливость, даже если значение других физических Атрибутов достаточно низкое, чтобы избежать сентенций типа «врач, исцелись сам». Разведчики обычно физически активны, поэтому физические Атрибуты у них должны быть второстепенными, если уж не получается сделать их первичными. Судьи могут предпочесть другую группу Атрибутов, если только они не собираются навязывать свои требования силой. Так как у судей больше вариантов при выборе первичного Знания, чем у целителей или разведчиков, те из них, кто сделал основным Знание Ветра, могут полностью сосредоточиться на физических Атрибутах.

Социальные

Социальные Атрибуты для Кнутов не так важны, как для Дьяволов или Осквернителей, но мало кто из Ашару решается полностью отказаться от общения. Целителям желательно в качестве вторичных (если не первичных) выбрать именно социальные Атрибуты, тем самым подчеркнув длительность их общения с людьми, врачебный такт или иные качества, которыми славятся Ашару. Точнее всего эти качества отразит Обаяние. Разведчики, напротив, достаточно нелюдимы, поэтому им можно отдать предпочтение другой группе Атрибутов. Судьям пригодится высокое значение Манипулирования, если, конечно, они намерены изменять поведение человечества не только через наказания.

Социальные Атрибуты имеют огромное значение для демонов с образом Анишар, так как многие обращения высокого уровня у них построены на Манипулировании. Остальные Атрибуты желательно распределить так, чтобы они соответствовали личности персонажа и его Натуре.

Ментальные

Ментальные Атрибуты имеют для Кнутов разную ценность. Целители не так интеллектуальны, как их собратья, а вот для разведчиков ментальные Атрибуты очень важны. Тем, кто лично занимается сбором информации, понадобится высокое значение Сообразительности, чтобы обойти предательские рифы разведки в условиях современного мира, и, разумеется, всем разведчикам не обойтись без хорошего Восприятия. Склонные к размышлениям и философствованию судьи могут развить высокий Интеллект, так как они постоянно оценивают состояние мира. Те судьи, которые предпочитают сеять вокруг себя отчаяние и гнев, тоже извлекут определенную выгоду из высокого Интеллекта.

Ни один из трех ментальных Атрибутов нельзя назвать самым важным. Некоторые из обращения образа Анишар основываются на Восприятии, поэтому Кнутам Небесного Свода имеет смысл отдать предпочтение именно этому Атрибуту. Демоны с другими образами могут сделать любой выбор, так как ментальные Атрибуты никак не связаны с их умениями и силами; при желании они могут поставит ментальные Атрибуты на последнее место.

Способности

Способности вашего персонажа часто меняются под воздействием умений, которыми обладал при жизни носитель, поэтому при распределении баллов следует решить, как именно демон обрел ту или иную характеристику. Склонности самих Ашару охватывают все три группы Способностей. Выбор приоритетов во многом зависит от образа персонажа.

Таланты

В отличие от других Домов, совершенствующих доступные каждому умения, Кнуты предпочитают специализироваться на действиях, на которые все остальные просто не способны. В результате большинство из них не видит особой пользы от Талантов, за некоторым исключением.

Демоны образа Анишар могут выбрать Таланты в качестве первостепенных способностей, так как Таланты учитываются во всех обращениях их первичного Знания. Высокое значение Эмпатии и Осведомленности неоценимо при использовании Знания Небесного Свода для сбора информации, а дистанционное воздействие на слуг основывается на Лидерстве. Ашару других образов в высоких значениях Талантов не нуждаются.

Склонным к активным действиям разведчикам имеет смысл потратить баллы на Бдительность, Атлетизм, Осведомленность и Уворот (Уклонение); Знание улиц пригодится всем разведчикам. Персонажи с концепцией целителей могут иметь боевой опыт. Военные медики, сотрудники Красного Креста и тому подобных организаций часто сталкиваются с угрозой для жизни, и чтобы справиться со всеми опасностями, им нужны Таланты.

НАВЫКИ

Из всех трех групп Способностей наибольшее значение для всех Ашару имеют Навыки. Они влияют на боевую эффективность (Фехтование и Огнестрельное оружие), а такие навыки, как Маскировка, жизненно необходимы разведчикам. В наши дни разведчикам не обойтись и без хорошо развитых навыков Безопасности и Технологии, позволяющих совладать с современными средствами сбора информации.

Для демонов образа Эллиль огромную важность приобретает Выживание. Каждое обращение Знания Ветра учитывает этот навык, поэтому желательно развить его до максимально возможного для персонажа значения. Выживание полезно и для тех Ашару, кто странствует вдалеке от дома, например, для тех же военных медиков и шпионов.

Навык Ремесла используется в одном из обращений образа Даган, но остальные способности этой группы для Ашару менее важны.

ПОЗНАНИЯ

Многие Ашару не слишком разбираются в науках, и единственное исключение здесь — Медицина. Целители, и демоны образа Даган в целом, обладают максимально возможными значениями этого Познания. На нем основываются три обращения Знания Пробуждения, оно отражает желание лечить и заботиться о здоровье, столь характерное для Ашару. Большинство Кнутов, за исключением самых отстраненных из разведчиков, в той или иной мере знакомо с Медициной. Даже судьи, которые не столько лечат, сколько травят, должны знать, что же именно они собираются отравить.

Часть Знаний имеет большое значение для разведчиков, которые собирают информацию на расстоянии. В современном мире не обойтись без Знания компьютера, а Расследование и Исследование являются важной частью деятельности сборщиков информации. Высокие значения этих Познаний помогут Кнутам с концепцией разведчиков. Такие Познания, как Академические знания, Исследование и Наука — и, возможно, Оккультизм, — подойдут тем из разведчиков, чьи носители при жизни были одержимыми исследователями.

Судьям Познания не так важны, хотя те из них, кто предпочитает работать в системе, стараясь изменить мир, понадобятся высокие значения Правоведения и Политики.

Дополнения

Персонажи из Дома Ашару могут владеть практически любыми Дополнениями. Многие из них были приобретены их носителями еще до момента захвата тела. Некоторые дополнения больше всего подходят персонажам-Кнутам.

Целители обычно достаточно независимы, поэтому им не нужна широкая сеть знакомств, на которую рассчитывают другие персонажи. Но все же Союзники и Контакты могут пригодиться им в процессе выполнения возложенных на себя целительских обязанностей. Большое распространение получили Договоры. Целительский дар Кнутов привлекает людей, которые охотно становятся источниками Веры.

Разведчикам нужны многочисленные источники информации, поэтому самым полезным Дополнением для них можно считать Контакты. Союзники, Последователи и Влияние помогут им искать информацию в мире смертных.

Выбор Дополнений у судей зависит от того, какой образ действий избрал для себя персонаж. Блестители порядка извлекут пользу из Ресурсов, которые позволят им почувствовать себя независимыми. Неплохим выбором будут Контакты и Последователи. Жестокие и скептически настроенные судьи редко находят себе Союзников. Совершенство подчеркнет напористость и целеустремленность простодушных рыцарей-судей.

Добродетели

Разница между разными типами Ашару упрощает выбор Добродетелей. У целителей, как правило, высокие значения всех Добродетелей с упором на Совесть, что подчеркивает сострадательность персонажей и их стремление помочь любой ценой.

Разведчики обычно менее эмоциональны и отличаются большей рассудительностью, чем целители. Их Добродетели неплохо сбалансированы; высокое значение Мужества подчеркивает характер их работы, часто связанной с риском и необходимостью действовать в одиночку.

Для судей обычно высокое значение Убежденности и достаточно низкое значение Совести. Они являются полной противоположностью целителям, которыми сами когда-то были. Значение Мужества может быть любым. Нередко встречается высокое значение этой Добродетели, подчеркивающее готовность персонажа пожертвовать собой ради своих убеждений.

Знания

На этой стадии создания персонажей первичное Знание, скорее всего, уже выбрано, но все же вам предстоит решить, насколько глубокой будет его специализация именно в этом Знании, и какими Знаниями он будет владеть в дополнение к первичному — если вообще будет. В некоторых случаях имеет смысл потратить все баллы на развитие одного Знания; в других случаях обращения из арсенала других Знаний помогут персонажу лучше раскрыть его способности.

Знание Пробуждения

Это Знание является основным для целителей, и всем персонажам с образом Даган желательно потратить все три балла именно на Знание Пробуждения. Без обращения Исцеления, требующего третьего уровня Знания, целитель едва ли справится со взятой на себя задачей. Обращение «Найти Верного» для лекаря не столь важно, но это обращение первого уровня, а обращение Очищения (второй уровень) прекрасно дополнит врачебные таланты персонажа. Повышать это Знание до четвертого уровня нет необходимости, так как обращение Оживления не вписывается в стереотипную концепцию целителя; к тому же на него придется потратить большую часть дополнительных баллов, которые лучше распределить между другими характеристиками.

Разведчикам пригодится обращение первого уровня, помогающее в поисках, но на начальных уровнях развития персонажа у него едва ли возникнет потребность в заклинаниях более высоких уровней.

Судьи, решившие карать человечество ядами и миазмами, смогут применять обращения этого Знания с пользой для себя. В этом случае им надо развить Пробуждение хотя бы до второго уровня, чтобы использовать Очищение с эффектами высокой Муки, т. е. распространять заразу. Обращение третьего уровня, Исцеление, значительно повысит эффективность персонажа, дав ему возможность лечить, травить и заражать, но такой выбор не является обязательным. Персонажи, выбравшие этот путь, очень быстро повысят себе Муку, поэтому к выбору Пробуждения в качестве первичного Знания следует подходить с осторожностью.

Знание Небесного Свода

Это Знание прекрасно подойдет Ашару-разведчикам, которым рекомендуется поднять его хотя бы до второго уровня. Удаленное Зрение и Магический Кристалл образуют основной арсенал обращений разведчика. Обращения высоких уровней в основном подразумевают применение сил демона на расстоянии, поэтому сборщику информации они не так полезны.

Кнутам с другими концепциями это Знание менее важно. Судьи, понимающие необходимость наблюдения, могут извлечь немало пользы из Удаленного Зрения, но остальным игрокам лучше потратить баллы на что-нибудь другое.

Знание Ветра

Образ Эллилль больше всего подходит судьям, которые хотят обрушивать силу ветров на недостойных, поэтому им следует поднять значение этого Знания минимум до второго уровня. В этом случае они получают обращение Призвать ветер, упрощающий передвижение, в особенности в Апокалиптической форме, и Воздушный кулак, с помощью которого в бою можно нанести повреждения противнику. Потратив еще один балл на Владыку ветров, игрок повысит мобильность своего персонажа и приблизит его к получению Воздушной стены и Циклона. Такой выбор не является единственно возможным, и игроки с персонажами-судьями могут распределить баллы иным образом.

Разведчики тоже могут приобрести первый уровень Знания Ветра, чтобы воспользоваться преимуществами обращения Призвать ветер. Остальные обращения для них не так значимы, хотя Владыка ветров, обращение третьего уровня, еще больше увеличивает мобильность персонажа. Этот уровень Знания можно получить по мере развития хроники, когда у персонажа возрастет значение его первичного Знания.

Целители, в свою очередь, едва ли найдут достойное применение Знанию Ветра, поэтому игрокам лучше потратить имеющиеся у них баллы на другие обращения.

Общее Знание

Практически все персонажи смогут извлечь выгоды из Знания Основания, но в особенности это справедливо для разведчиков, которые высоко оценят Воздействие на силу тяжести и Притяжение. Разведчик, повысивший Знание Небесного Свода до второго уровня, поступит мудро, приобретя первый уровень Знания Основания и намереваясь повысить его значение в дальнейшем, наряду с развитием первичного Знания. Потратив дополнительные баллы на получение обращения второго уровня, Притяжения, игрок наделит своего персонажа очень полезным для маскирующегося шпиона умением.

*С другой стороны, разведчикам может пригодиться и обращение Перевода (Знание Человечества *). Для сборщика информации понимание иностранных языков может оказаться более полезным, чем Знание Основания.*

Судьям может пригодиться Воздействие на силу тяжести, в особенности в комплекте с обращением Призвать ветер или Владыкой ветров, но в целом судьям и целителям лучше сосредоточиться на своих первичных Знаниях.

Свободные баллы

Вера расходуется только на последних уровнях Знаний Ашару, поэтому при создании персонажа обязательно увеличивать значение Веры. Но все же Вера влияет на масштабность и длительность некоторых обращений, в основном относящихся к Знанию Небесного Свода, поэтому демонам образа Аншар имеет смысл повысить Веру на начальном этапе игры. Если в игре намечается много сражений, можно повысить Веру на одну или две единицы, но большая часть Ашару не склонны вмешиваться в битвы, поэтому эти баллы лучше потратить на другие характеристики.

Сила воли в обращениях Ашару практически не используется, к тому же демоны невосприимчивы к контролю над разумом, поэтому чаще всего Сила воли тратится на достижение автоматического успеха обычных действий. Большинство Ашару не нуждается в значительном повышении Силы воли, хотя настроенным на сражения судьям оно может принести пользу. Разведчикам можно улучшить броски на Способности для сбора информации, так как, в отличие от других Домов, у Ашару нет Знаний, позволяющих воздействовать на души и разум смертных.

Целители и разведчики могут повысить значения Добродетелей, так как обе эти концепции подразумевают высокий уровень Добродетелей у персонажа. Это правило не распространяется на судей, у которых Совесть — слабое место.

Кнутам-целителям можно повысить Медицину, Выносливость и Обаяние. Разведчикам поможет повышение Восприятия, Эмпатии и разнообразных Познаний, хотя свободные баллы можно потратить и на приобретение обращений Знания Основания или Знания Человечества. Судьи, с их разнообразными склонностями, могут повысить боевые умения, так как из всех Ашару именно они больше всего склонны к вступлению в бой.



ГЛАВА 3: ДОМ ОГНЯ И КАМНЯ

*Фьюзон, в колеснице с крылами стальными,
Лучи огня испускавшей, вознеся; его пламенеющий лик
Жеистовством рдел; Сиянье волос его и браны
Спадало на плечи могучие и широкую грудь.
В дымных клубках неслась колесница,
И десница его пылающая багровела в этом дыму,
Гнев и ярость сплавляя в сферу огромную,
Что камнем громовым стала,
Сын Уризена мук молчаливых.*

- Книга Ахании, Уильям Блейк

Господь знал: чтобы создать что-то из ничего, чтобы из абсолютной пустоты сотворить Вселенную, Ему понадобится нечто более материальное, чем дух и эмоции. Ему нужны были пространство и измерения, в которых можно было бы строить, твердое вещество, которое стало бы строительным материалом для Вселенной, и физические законы, которые управляли бы им. Ему нужно было, чтобы Мироздание стало материальным, поэтому Он сотворил Мастеров, ангелов вещества и формы, необработанного камня и танцующих электрических разрядов, которые воплотили бы Его великий замысел в реальность.

Но Мастера обманули Его ожидания, как и все прочие ангелы Творения; они были слишком увлечены своим делом и слишком верны ему, они слишком сильно пеклись о сконструированной ими Вселенной и о людях, в появлении которых принимали участие, чтобы позволить Творцу продолжать Его тираническое правление. Из-за любви к человечеству Мастера пали и стали Преступниками, вызывающими страх и отвращение в людях, которых они так любили.

Но Аннунаки поняли: чтобы завоевать любовь человечества, мятежа — отказа от любви Самого Господа — недостаточно. Они по-прежнему были обречены находиться вдали от людей, быть для них лишь смутными формами, воплощающими страх и власть. Люди уважали, даже почитали их, но не любили. Поэтому Преступники обратились к вещам хорошо понятным: к камню и металлу, инструментам и оружию. Лучшие из них посвятили себя служению человечеству, помогая ему своими изобретениями, лелея невостребованную любовь и неустанно трудясь над тем, чтобы возвысить людей до своего уровня, чтобы стать вровень с человечеством, но не над ним. Другие позволили горечи и ненависти овладеть собой, боль отвержения отравляла их души злобой. Словно стремясь отомстить, они создавали пыточные машины, причиняющие боль, инструменты, искажающие и ослабляющие прекрасный потенциал человечества. Оба лагеря позволили одержимости человечеством руководить их действиями, ослепить их — и так, ослепленные, они пали под ударом Небес и были низвергнуты в Преисподнюю.

Аннунаки вернулись в мир ржавчины и разложения, к поломанному механизму, который требует ремонта. Всевластный Бог и Его ангелы покинули этот мир. Все препятствия устранены, отныне ничто не мешает приступить к ремонту Вселенной. Убогое состояние Мироздания каленым железом жжет душу каждого Преступника, но видение возможного будущего, нового прекрасного творения, облегчает боль и ведет Аннунаков к новым целям. Некоторые хотят возвысить человечество до состояния богов, дать людям реализовать таящийся в них потенциал. Другие стремятся изменить реальность, сделать ее такой, какой она всегда должна была быть, превратить ее в совершенный механизм, существующий для того, чтобы возносить осанну мастерам и создателям Вселенной.

Они изменяют реальность, чего бы это им ни стоило. Они - Аннунаки, и на меньшее не согласны.

ДО ПАДЕНИЯ

В начале не было ничего. Ничего — это противоположность чему-то; ничего — это отсутствие, которое подразумевает наличие. Пустота не была ничем, пустота просто не была. Абсолютному небытию противостояла бесконечная сила и мощь Создателя, но сила, которую нельзя проявить, которую нельзя обратить на вещество и сущность, равным счетом ничего не значит. Сила эта не могла проявиться в небытии пустоты, поэтому Богу потребовалось создать Вселенную, ибо только так Он мог существовать.

Для создания реальности Господу требовались работники, которые, повинувшись Его указаниям, отделили бы бытие от небытия; порожденные духом и силой исполнители, способные выстроить Вселенную, не наполнив ее при этом Его всепоглощающей мощью. Поэтому Он сотворил ангелов, Элохим, крохотные частицы Его могущества, наделенные разумом и свободной волей; существа эти направляли малые крохи Его силы на созидание, а не разрушение. Ангелы были созданиями духа, а не плоти, света, а не материи, но очень скоро у них должна была возникнуть потребность в веществе, из которого можно было бы построить мир, а значит, нужны были Мастера, способные обратить ничто в строительный материал для Мироздания.

Вкладка первого камня

Первыми Господь сотворил Дом Рассвета и Дом Небесного Свода, ангелов духа и слова. Но Он знал, что Мирозданию потребуются не только дух и мысль. Без них не обойтись было при планировании Вселенной, но для строительства ее нужно было нечто иное. Поэтому Третьим Домом Элохим Он сделал Мастеров, ангелов Основания, ангелов материи и формы, атомов и камня.

Господь сказал Мастерам: «Из всех слуг Моих вам поручено самое важное дело. Ибо ничего нельзя построить из ничего; и дух не сможет укрепить Вселенную, если не будет материи, что окружала бы его. Вам, Мастера, выпала обязанность создать место, где могла бы быть построена Вселенная, а также и материю, из которой будет сотворен мир. Ступайте же и добудьте вещество из небытия пустоты. Ступайте, чтобы дать форму самому существованию».

Собравшись вместе, Мастера, эти воплощения мягкой тьмы и бесконечной прочности, так не похожие на эфемерные создания, которыми были прочие Элохим, приступили к выполнению возложенной на них задачи. На протяжении вечности они извлекали вещество из Бездны, перековывая и переплавляя пустоту в материю — или, точнее, в понятие материи, идею вещества и плотности. Благодаря их усилиям перед Творцом возникла крупница бесконечно плотной материи, частица абсолютного существования и определенности, таившая в себе бесчисленные возможности и вероятности.

Затем Творец произнес: «Вы начали работу, но она еще далека от завершения. Ибо, хотя ваше творение содержит в себе бесконечный потенциал, он не может быть реализован до тех пор, пока Я нахожусь рядом. Материя должна существовать отдельно от Меня, вам же следует создать место, где она смогла бы существовать».

И вновь Мастера собрались вместе и приступили к работе, длившейся целую вечность, а сонмы прочих ангелов наблюдали за ней и ждали, когда придет их очередь присоединиться к реализации Великого Замысла. Мастера вновь сошли в пустоту и ограничили часть ее собственными душами, а затем обратили небытие в ничто, полное отрицание бытия в простое отсутствие. Мастера придали этому участку объем, ширину и длину и назвали его пространством - местом, где возможно бытие, той зоной, где можно будет наконец выразить саму концепцию существования. В это место они принесли материю, ту бесконечно сжатую крупницу бытия, которую так долго создавали из ничего, - и она

взорвалась, распалась на бесчисленные атомы, ровным слоем осевшие на все грани пространства. Атомы кислорода и элементарные частицы, в которых воплотился ждущий своих исследователей невероятный потенциал, распространились повсюду. Мастера же простерли руки и соединили два атома, создав первую молекулу, первый камень, который стал предвестником сложного и обильного Мироздания, все еще ожидающего воплощения. Так начался прогресс.

Сотворение Вселенной

Вселенная представляла собой огромное, бесформенное облако однообразных атомов, таящих множество возможностей. Пришло время взять материю и сделать из нее нечто. Пришло время придать форму этому безграничному потенциалу. Мастера погрузились в материю Мироздания, выковыывая атомы и планеты, создавая камень и газ, пространство и законы физики, позволяющие творить новые, невероятно прекрасные миры. Чтобы сохранить целостность своего творения, им пришлось разработать и упорядочить физические явления — силу тяжести, ускорение, трение, притяжение, - в результате чего появились законы физики. Чтобы добиться желаемых результатов, Мастера ловко управляли этими законами, пользуясь своим интуитивным влиянием на движущие силы Вселенной. Понимая, что остальным Элохим при выполнении их заданий тоже нужно будет работать с этими силами, Мастера обучили Знанию Основания все Небесные Дома.

На протяжении многих эпох Мастера трудились над чудесной тканью Мироздания, творя из хаотически рассеянной материи звезды, затем — планеты, затем — спутники. Объединив силы, они связали материю воедино и создали планету, покрытую оплавленным камнем и окутанную инертными газами, мир, полный щемящей красоты, который должен был стать сердцем Мироздания. Возрадовавшись, ангельские сонмы провозгласили: «Вот и пришло время нам спуститься в этот мир, в этот Рай, и украсить его нашими умениями».

Мастера ответили им: «Просим вас, не торопитесь. Дайте нам время, чтобы сделать этот мир лучше, довести его до совершенства, раскрыть его возможности». Элохим отступили, а Мастера продолжали трудиться над Раем. Они остудили горячую лаву, превратив ее в камень, и измельчили глину, чтобы создать мягкую, плодородную почву. Они окружили планету сетью магнитных планет, которые рассеивали бы солнечный свет, и прочертили на теле планеты границы океанов и русла рек. И снова возрадовались Элохим, и произнесли: «Она стала еще краше, чем была! Давайте же сойдем на нее и вдохнем в нее жизнь!».

Но Мастера вновь возразили им: «Время еще не пришло. Наша работа не окончена». И Элохим ждали, с трудом подавляя растущее нетерпение, а Мастера продолжили свой труд. Они наполнили сердце планеты животворным огнем, и его биение двигало тектонические плиты и наполняло вулканы лавой. Они сжали простые камни, превратив их в алмазы и кристаллы, и усеяли землю драгоценностями невероятной красоты. Они воздвигли горы, чьи вершины касались облаков, и проложили глубокие долины, достигавшие влажного нутра планеты. Они сгладили пустыни и украсили морское дно причудливыми узорами, словно возносящими хвалу Творцу.

И снова Элохим сказали: «Теперь она завершена, и мы можем приступить к работе». И снова Мастера просили дать им больше времени, чтобы можно было добиться истинного совершенства и раскрыть все возможности планеты. Но сам Люцифер отказал им, заявив: «Достаточно трудов ваши, и нет в них более нужды. Будь на то ваша воля, вы бы еще вечность потратили на выполнение этого задания, стремясь к совершенству, потребность в котором ощущаете лишь вы сами. То, что вы создали, и так совершенно. Позвольте же нам выполнить нашу работу». И Мастера отступили, позволяя остальному Воинству сойти в мир и приступить к выполнению своих обязанностей. Но, как бы ни гордились они плодами рук своих, как бы ни хотелось им увидеть, как будут прочие Элохим

трудиться над созданным ими холстом, глубоко в душе они затаили крупицу боли и разочарования. На протяжении всей вечности Мастера будут чувствовать, что Рай не был завершен, что можно было бы создать поистине совершенный мир. Никто из них не признался бы в этом, но все они втайне испытывали некоторую неприязнь к Деннице, который не позволил им завершить их труд.

Одиночество и утраченная любовь

Из всех Элохим именно Мастера внесли самый большой вклад в строительство Вселенной. Так получилось потому, что они, в отличие от остальных ангелов, работали только с материей и конкретными явлениями, не отвлекаясь на духовные и эфемерные конструкции. Все остальные Дома в той или иной мере поучаствовали в развитии духовных аспектов Мироздания, создавая души, которые затем вселялись в тела из плоти, что заполняли разрастающуюся Вселенную. Некоторые из них, например, ангелы Второго Мира, полностью сконцентрировались на духе; другие, такие, как ангелы Дикой Природы, уделяли внимание и духу, и материи. Но Мастеров интересовала только материя. Они могли общаться с духами камней и земли, электронов и молекул, но эти души были созданы не ими. Скорее, они естественным образом образовались в материи.

В то время, как прочие Элохим работали с духовными, эфирными слоями реальности, Мастера оставались в царстве материи, преобразуя вещество, из которого строилась Вселенная. Они все больше удалялись от остальных ангелов, уделявших основное внимание духу. Мастера оказались в своеобразной изоляции, в компании самих себя, да еще камня и земли, которым они дали форму. Дом все больше замыкался в себе. Мастера стали отстраненными и скрытными, предпочитая общаться друг с другом и редко заговаривая с другими ангелами. Разумеется, они по-прежнему работали рядом с прочими Элохим - например, соединяли вместе атомы кислорода и водорода, чтобы ангелы Глубин могли наполнить водой моря и реки, или вылепливали из глины тела, которые ангелы Дикой Природы затем превращали в живую плоть, - но когда эти ангелы переключали внимание на что-нибудь еще, Мастера вновь оказывались предоставленными сами себе. Ангелы Основания стали замкнутыми, тихими созданиями, скрывающими эмоции и чувства.

Все изменилось, когда Господь повелел сотворить человека. Ангелы всех Домов объединились, чтобы достойно завершить Великий Замысел. Мастерам выпала обязанность дать человеку форму; вылепить из глины тело, продумать извилины мозга и все ответвления центральной нервной системы. Мастера полностью отдались этой работе, надеясь создать объект, тело, совершенство которого было бы неоспоримым. И, хотя Бог и Элохим вновь вмешались и не дали им проработать проект до мельчайших деталей, Мастера были удовлетворены тем, что они выполнили важную работу и создалиместилище для божественной силы Творца.

Даже Мастера, перфекционисты и идеалисты, были поражены красотой и великолепием человечества, тем, насколько совершенны были первые мужчина и женщина. Они взглянули на двух людей — воплощение физического, духовного и божественного совершенства — и увидели невероятный потенциал, которым обладали эти создания, силу, способную раздвинуть границы Мироздания за пределы, недоступные эфирным творцам мира. В это мгновение необщительные Мастера прониклись к человечеству бесконечной любовью, ими овладело желание учить людей и помогать им во всем, взять их за руку и привести к абсолютному совершенству.

А затем Господь повелел Элохим не открывать людям свое присутствие и не делать ничего, что могло бы открыть им глаза на великолепие Мироздания. Тогда Мастера утратили какую-то очень важную часть души, чтобы никогда более не обрести ее.

Сомнения и решение

Все Элохим были оскорблены и обижены запретом на общение с людьми, но на Мастеров он оказал более глубокое воздействие, чем на остальных. Ангелы Материи уже были одиноки и не могли полностью довериться себе подобным. Понимание и дружбу они находили только у других Мастеров, да еще у камня, которому они придали форму. Отдалившись от других Элохим, они накопили огромный запас нерастраченной любви, которая должна была пролиться на человечество, но так и осталась навеки невостребованной. Повеление Господа смутило и обидело Мастеров, и, хуже того, ослабило и исказило их любовь к Творцу. В душах многих Мастеров уважение было омрачено неприязнью. Замешательство превратилось в невыразимую боль.



Затем ангел Ахрималь увидел в будущем человечества великую тьму, грядущую катастрофу, которую ангелы могли предотвратить, нарушив приказ Господа и вмешавшись в жизнь людей. Никто из Дома Основания не принимал участия в Великом Споры, последовавшим за этим видением, спором между величайшими вождями Элохим, которые пытались решить, что же делать дальше; но Мастера слушали, скорбели и спорили друг с другом. Все они чувствовали боль отторжения, все они ощущали потребность пестовать и учить людей, позволяя им полностью раскрыть свой потенциал. Но в то же время все они чувствовали любовь к Господу, пусть и ослабевшую, и понимали, что невозможно нарушить поведения Того, Кто создал их.

В конце концов Тогвиэль, Рубиновая Власть, завершил спор между Мастерами, и слова его пронзили землю подобно жиле драгоценных алых камней. «Когда Господь породил нас из Своей души, Он повелел нам выстроить и обустроить Рай, который был бы совершенным во всех отношениях. Если сейчас мы промедлим и не возьмем человечество под свою руку, оно никогда не станет совершенным, а мы не сможем выполнить повеление Творца. Мы обязаны учить и направлять людей, позволить им полностью прочувствовать свою судьбу, и если для этого нужно нарушить запрет Бога, то, повинувшись воле Его, мы так и сделаем».

И с этими словами Тогвиэль распротер крылья из рубинов и серебра и улетел, чтобы присоединиться к Люциферу и его товарищам. За ним последовало более половины Мастеров, в чьих душах любовь была так сильна, что таить ее более не было возможности. Мятежные Мастера обратились против Господа и Небесного Воинства, и за это преступление — за то, что поставили нужду превыше долга, — были прокляты и низвергнуты, навеки получив имя Аннунаков.

ДОМ В ВОЙНЕ

Раскольники восстали против Господа и Неба, и Творение навеки изменилось. Мятежные Мастера обратили долго таимое неприятие на Создателя и отвергли Его и Его повеление. То был рассвет новой эры, времени, когда Аннунаки собирались раскрыть потенциал человечества, довести расу людей до совершенства, обработать их подобно камню, который может стать полезным инструментом или произведением искусства. Для мятежных строителей Творение и люди были незавершенной работой, они пытались довести эту работу до конца, но в результате развитие человечества было заторможено на несколько эпох и, возможно, стало недостижимой мечтой. Век Гнева был временем великих изобретений и ужасных бедствий, веком чудесных открытий и крушений всех надежд. Преступники, эти мятежные строители Вселенной, сражались, учились, работали и погибали, и в конце концов врата Ада захлопнулись за ними.

Самая длинная ночь

Последовав за Люцифером, Тогвиэль и прочие мятежные Мастера предстали перед людьми и помогли им раскрыть глаза на их собственные возможности и возможности Вселенной. Пришло время учить и подготавливать человечество, и в распоряжении у них была одна-единственная ночь длиной в тысячу лет, после чего силы Небес пришли, чтобы покарать ослушников, все преступление которых заключалось в любви.

Первый инструмент

До Падения ангелы не нуждались в орудиях труда. Да, создавалось впечатление, что инструменты у них есть — коса Узизля и меч Михаила были лишь двумя из легендарных артефактов, созданных Элохим, но они не были настоящими инструментами, устройствами, изготовленными руками мастера. Эти артефакты были продолжением воли ангела, внешним проявлением его способностей и возможностей. Меч Михаила не был вещью, выкованной из металла. Он был частью ангела и висел у него на боку с того самого момента, когда Господь сотворил Михаила. И, хотя меч мог существовать отдельно от ангела, по воле Господа обретая постоянную форму, он не был изготовлен или изобретен, а значит, не был настоящим инструментом.

Первый настоящий инструмент был изготовлен в первые часы той бесконечно долгой ночи. Адам и Ева не желали возвращаться в жилище, которое Господь отвел им для сна, и потому нуждались в новом убежище. Тогвиэль пообещал им построить новый дом, буквально вырастив его из земли. Но Адам остановил руку ангела, попросив: «Прошу тебя, позволь мне самому возвести себе жилище, ибо мой дом — моя забота». Тогда Тогвиэль, гордый желанием Адама самому строить и создавать, извлек на поверхность земли множество камней, из которых человек мог бы сложить стены.

Адам сложил из камней грубое строение, и лишь один камень оказался таким тяжелым, что ушел в землю, и Адам не мог поднять его. Тогвиэль готов был переместить камень, но снова Адам попросил ангела позволить ему самому решить задачу. И все же камень был слишком тяжел. Тогда вперед выступил Немир, Железный Мастер, Создатель Руды. Он выдернул из земли длинный металлический

брус, протянул его Адаму и промолвил: «Этот инструмент, хотя он и кажется простым, поможет тебе в твоём деле. И, хотя дар этот исходит от меня, управлять им будет только твоя сила, так что ты по-прежнему будешь сам создавать свою судьбу». Адам взял металлический прут, вставил его под камень и, надавив на второй конец прута, вырвал камень из земли и перекатил его на нужное место. Так был создан первый рычаг, первый инструмент, а подаривший его Немир стал первым создателем орудий труда, первым творцом артефактов, чье наследие дошло до наших дней.

Ночь продолжалась, Адам и Ева спали, а их дети плодились и множились, заполняя Рай своими потомками. Немир и прочие Мастера трудились над новыми инструментами, новыми устройствами, которые позволили бы людям взять власть над Вселенной в свои руки. Некоторые из их изделий были очень простыми, созданными на основе базовых принципов, заложенных в самом начале Творения. К ним можно отнести колесо, шкив и молот. Другие отличались сложным строением, были скорее причудливыми сгустками силы, предназначенными для воздействия на строительный материал Мироздания. Немир и его товарищи создали посохи, которые могли раскалывать землю, открывая при этом железную руду и алмазы; они смастерили хрустальные фибулы, хранящие тайны огня и энергий. Люди овладели простыми орудиями труда, но все еще были не в состоянии управлять сложными устройствами, изобретенными ангелами. «Конечно же, - сказали мятежники, - у нас будет время, чтобы показать им все чудеса и научить обращению с этими вместилками силы».

Сломанный меч

Фрагменты меча Михаила сохранились до наших дней, как и некоторая часть прочих ангельских вещей и «инструментов». Эти артефакты должны были бы исчезнуть вслед за Творцом и Элохим, если бы не вера людей. Частицы ангелов стали материальными помимо воли Господа и своих «владельцев» и существуют в физической форме только благодаря вере. Но вера человеческая изменчива и непостоянна, она изменила многие ангельские реликвии, в то время как почти все предметы, изготовленные руками демонов, сохранили свои прежние очертания и свойства.

Изгнание и разделение

Но времени больше не было, ибо в то время воинство Господне сошло на мятежников, и Люциферу пришлось защищать людей и восставших ангелов от ярости Михаила. Михаил объявил бунтовщикам приговор, и Бог обрушил Свой гнев на Рай, полностью уничтожив его. Эдема более не существовало, и новоявленные Себетту были вынуждены уводить людей с его развалин. Аннунаки, отныне и навеки отвергнутые тем, чему они служили, собрали инструменты и отправились вслед за Люцифером, готовые вновь приступить к обучению.

Когда Себетту достигли Долины Слез, Люцифер объявил привал и обратился собравшимся вокруг него демонам. Он призывал начать все сначала, говорил, что Себетту должны помочь людям в открытии их истинных возможностей. Но прочие демоны, в особенности яростный Аваддон, отвергли его призыв и заявили, что человечество заслуживает подчинения, а не любви. Кое-кто из демонов желал больше узнать о тайнах Мироздания или же хотел спокойно поразмыслить над ситуацией и прийти к осмысленным выводам. Над Долиной Слез взметнулись знамена пяти легионов, и Аннунаки присоединились к каждому из них.

В последующие годы Преступники сыграют свою роль в жизни каждого из легионов. Они станут величайшими учителями человечества и одновременно — самыми развращенными его мучителями. У каждого легиона есть свои предания о деяниях Аннунаков, свои сказания об ужасе и надежде, и легенды эти передавались из уст в уста до тех пор, пока последний из Преступников не сошел в глубины Ада.

ВЕК ЧУДЕС

Когда прочие легионы покинули Долину Слез, Кровавый Легион твердо решил, что отныне он будет просвещать и совершенствовать людей, стараясь возвысить их до небес и вернуть им права, которых Господь попытался лишить их. Идея эта была близка многим из Преступников, поэтому почти половина Аннунаков встала под знамена Люцифера. Старшим из них был Немир, отныне именовавшийся Повелителем Ремесел. К нему присоединились товарищи из числа тех Аннунаков, что делали для людей инструменты и артефакты. Эти демоны будут создавать чудесные устройства, призванные служить людям, но они же встанут между людьми и их хранителями и посеют семена будущего краха Себетту.

Не все Аннунаки присоединились к Кровавому Легиону. На самом деле большая их часть, желая защитить людей от Небесного Воинства, вступила в Железный Легион, возглавляемый Дагоном Императором, Тем, Кто Противостоял Молнии. Эти Преступники решили стать для мятежников щитом и закрыть их от мстительности Неба.

Прочие присоединились к Серебряному Легиону, надеясь больше узнать о тайнах Вселенной и возможностях человечества. Аннунаки плохо разбирались в эмоциях и поступках людей, поэтому Преступники Серебряного Легиона оставили эту задачу своим союзникам из числа главенствовавших в легионе Извергов и Осквернителей. Сами они занялись объяснением полученной теми информации и разработкой устройств и опытов, которые могли бы повысить потенциал человечества. Они также приступили к непосредственному исследованию Вселенной и обнаружили, какой эффект на нее оказало разрушение Рая. Главой исследователей была Бефана, Сапфировая Владычица Расстояний, Леди Семи Миль, чью власть над пространством никто не мог оспорить.

Поначалу лишь малая часть Преступников присоединилась к Эбеновому Легиону. Представители этого Дома питали уважение к человечеству, даже после ужасного Падения, и не могли отвергнуть его. Но все же некоторые из них, страдая из-за того, что Господь отказался от них, в свою очередь отвернулись от людей. Чтобы облегчить собственную боль, им пришлось причинить боль людям, которых они по-прежнему любили. Эти страдающие демоны присоединились к Эбеновому Легиону Аваддона и усилили армии Рабису и Ашару своими каменными кулаками. Жалкая их горстка присоединилась к Алебастровому Легиону, чтобы своими навыками и знаниями о материи помочь в решении духовных задач и в охране человеческих душ. И все же эти малочисленные Аннунаки немало сделали для защиты людей, и один из их числа стал для Воинства настоящим кошмаром.

Время строить

Все Аннунаки, распределившись по легионам, разделились на две основные группы, и лишь малая их часть решила выбрать свой собственный путь.

Каменщики посвятили себя строительству городов, крепостей и укреплений, силой мысли возводя из земли башни и цитадели. Величайшей из крепостей был, конечно же, Генхинном, Черный Собор, строение столь прекрасное и совершенное, что даже Кишар и ее каменотесы потратили несколько веков на его возведение. Уже в планах было видно совершенство Генхиннома, этого обсидианового чуда, архитектурного шедевра, места, священного для всех Аннунаков. Даже те Преступники, что покинули Люцифера и сражались против него, восхищались великолепием Черного Собора. Никто из Аннунаков — даже безумный Шатенкодзи — не посмел бы напасть на цитадель и не стал бы сражаться в тени ее стен, если только сама его жизнь не оказалась бы под угрозой.

В то время, когда каменщики Кровавого Легиона возводили Генхинном, Мастера других легионов трудились над цитаделями Таба'ет, Додоель и Касдейя. Только демоны Эбенового Легиона отказались от постройки основной крепости. Часть из них поселилась в Генхинноме, чтобы защищать учителей из Кровавого Легиона, остальные же постоянно перемещались с места на место, высматривая Небесное Воинство. Прочие каменщики распространились по всему Мирозданию, сооружая разнообразные укрепления, а кое-кто из них занялся постройкой городов и селений для людей.

Время изобретать

Тем временем вторая группа Преступников, изготовители артефактов, изобретала и создавала для людей новые инструменты. Немир и его братья неустанно трудились за стенами Генхиннома, выпуская на свет новые, все более сложные устройства. Некоторые из этих предметов были созданы не для людей, но для демонов, и должны были помочь Кровавому Легиону в его трудах. Кое-что создавалось безо всякой цели, просто потому, что демонам приятно было изобретать. Но по большей части эти искусники изготавливали инструменты, которые помогли бы людям подобрать ключи ко Вселенной и научиться управлять ею.

Мастеровые прочих легионов тоже создавали инструменты, в основном — для собственного использования. Изобретатели Эбенового Легиона изготавливали оружие, которое до Века Жестокостей в основном подчеркивало навыки и возможности своих владельцев, хотя Железный Легион и создавал артефакты, которые можно было бы использовать для обороны. Мастера Серебряного Легиона сконструировали вычислительные машины, которые помогали определять потенциал человечества, а также разрабатывать способы транспортировки и разведки местности, нужные тем из демонов, кто стремился раздвинуть границы Мироздания.

Мастеровые из Алебастрового Легиона работали рука об руку с Убийцами, разрабатывая артефакты, которые помогали бы защищать души людей от забвения или раздвигали бы пространство призрачного мира, создавая надежный приют. Процесс этот шел медленно, потому что Аннунаки мало знали о духе и нематериальном мире, а их союзники-Убийцы с трудом могли общаться с приземленными и прагматичными Преступниками. Один из этих Преступников — Шатенкодзи, бывший ученик Немира, сумел разобраться в духовной составляющей мира, и его устройства сыграли огромную роль в постройке Убежища.

Время скорбеть

Хотя Век Чудес был поистине золотым временем, предшествовавшим ужасам Века Жестокостей, для Преступников то было время скорби, когда они познали поражение и поняли, что есть пределы их мастерству — а также и любви человечества.

Ремесленники Кровавого Легиона создавали устройства, которые могли бы превратить жизнь людей в рай, но люди не понимали, как пользоваться этими дарами. Немир и его товарищи придумали плуги, которые за один час могли бы вспахать все поля племени, и луки, которые безошибочно посылали стрелы в сердца кабанов, но в руках смертных эти артефакты превращались в обычные орудия труда. Люди еще не научились управлять собственной волей и верой, а без них артефакты не работали. Отчаявшись помочь своим подопечным, Аннунаки сами использовали эти изобретения, выполняя работу дюжин смертных пахарей и шахтеров, но людей их поступки не радовали. Скорее уж, смертные испытывали страх перед ангелами и их чудесными орудиями труда. Люди начали испытывать неприязнь к этим непонятным существам, которые во всем превосходили их и чьи дары оказывались бесполезными в руках смертных. Сердца людей очерствели, и Аннунаки, которые отвергли все Мироздание ради любви человечества, вновь чувствовали себя отвергнутыми и одинокими.

В то время разочарование испытали не только Аннуаки Кровавого Легиона. Исследователи Серебряного Легиона так и не смогли понять человеческую расу. Даже помощь Осквернителей, которые лучше всех разбирались в людях, не помогла Преступникам обрести желанное озарение. Когда Век Чудес подошел к концу, Аннуаки отчаялись понять человечество и узнать его в полной мере. Они более не надеялись на то, что их любовь к людям станет взаимной.

ВРЕМЯ ЖЕСТОКОСТЕЙ

Когда Каин убил своего брата Авеля, все изменилось. Первое Убийство вызвало во Вселенной очередные пугающие перемены. Ненависть и гнев, насилие и грех отныне стали частью существования и захватили воображение смертных и демонов. Души Аннуаков поддались искушению гнева и порока. Желание мести овладело многими из демонов, которые считали, что человечество отвергло и оскорбило их.

Рожения и предательства

После грехопадения Каина многие Преступники отвергли законы Люцифера. В конце концов, именно Денница помешал им довести Вселенную до совершенства, усомнившись в их мудрости. «Никогда более, - сказали мятежные Аннуаки, - мы не позволим другим повелевать нами и мешать нашей работе. Мы по своей воле можем изменять Вселенную и при этом использовать людей так, как нам заблагорассудится».

На поле битвы у рухнувших стен священного города Саган малая часть Преступников Кровавого и Железного Легионов бросила знамена и покинула ряды верных, желая присоединиться к Эбеновому и Серебряному Легионам. Таких Аннуаков было немного, но они унесли с собой огромные ценности, артефакты и инструменты большой силы. Предатели присоединились к мятежным легионам и обратили мудрость и знания против бывших союзников и сотрудников, а оставшиеся верными Преступники Кровавого и Железного Легионов скорбели из-за того, что теперь им приходилось воевать с братьями и сестрами.

Но величайшее предательство из всех было совершено в Алебастровом Легионе. Преступник Шатенкодзи, вдохновившись злодеянием Каина, придумал, как можно заключить души людей в физические оковы, а значит, использовать их энергию даже после смерти тела. Он утаил свое открытие от Убийц, которые сочли бы такое устройство величайшим богохульством. Укрывшись в мастерской, расположенной на границе призрачного мира, он подстерегал души людей из тех, что были обречены на забвение или стремились в созданное Алебастровым Легионом Убежище, и ставил над ними опыты. К тому времени, когда легион узнал о его экспериментах, Шатенкодзи довел до совершенства технологию отлова душ и заключения их в устройства. Теперь он жаждал лишь одного: извлечь как можно больше энергии из разрушения человеческих душ. Взяв себе имя Шатенкодзи Призрачный Кузнец, он опустошил Касдейю, замучив и уничтожив многих из бывших союзников, а затем бежал к поджидавшему его Асмодею в Серебряный Легион. По сей день Убийцы проклинаят его имя, называя его Величайшим Злодеем, и не доверяют Аннуакам.

Орудия наказания

В арсеналах Додоели и лабораториях Таба'ет отступники из числа Аннуаков продолжали оттачивать мастерство создания артефактов. Им открылся неведомый ранее мир боли, разрушения и новых возможностей, и Преступники, все еще страдая оттого, что человечество отвернулось от них, принялись испытывать все новинки на телах и душах людей. Аннуаки создавали новое оружие,

начиная от огненных мечей и заканчивая пушками, выстрел которых мог бы разорвать пространство и время. Они придумывали орудия пытки, чтобы терзать беззащитное человечество. В недрах Таба'ет Шатенкодзи Призрачный Кузнец усовершенствовал способ заключения человеческих душ в механизмы. Он создал ужасные устройства, единственным предназначением которых было сеять страх и порок среди людей. Горн Душ, Шепчущее Окно, Медное Сердце, Семь Песнопений, Книга Черных Зеркал — все эти зловещие артефакты до сих пор живут в преданиях людей и демонов, хотя и были уничтожены много эпох назад.

Озлобленные мастера выгоняли артефакты не только для собственного использования, но и для людей, вселяя в них души по технологии Шатенкодзи. Зачем же создавать инструменты для существ, которым хочется причинить вред? Потому что эти инструменты могут только навредить использующим их людям. На некоторые из них было наложено проклятие, и инструмент обращался против владельца, губя его душу. Прочие предназначались для уничтожения тел и душ других людей, и Преступники радовались, видя, как смертные воюют друг с другом.

Часть предметов не несла на себе проклятия, не жаждала крови, но все же способствовала разрушению человеческих жизней. Мятежные Аннунаки, охваченные гордыней и душевной болью, возложили на себя обязанности судей. Владыки материального мира решили, что им принадлежит право определять ценность человечества, при условии, что раса смертных, казалось, была неспособна преодолеть свою физическую составляющую и полностью раскрыть духовную часть. Если люди были материальными созданиями, то бывшим Ангелам Материи можно было оценивать их добродетели, чем они и занимались, время от времени одаривая смертного артефактом, которым тот мог бы воспользоваться. Если человек сопротивлялся искушению властью и не начинал использовать артефакт во зло, Преступники получали ценную информацию; если же он поддавался слабости и начинал пользоваться устройством, следовало соответствующее наказание. Отступники искушали людей магическими мечами и говорящими зеркалами, бездонными сундуками с золотом и волшебными скипетрами, а когда смертные поддавались соблазну, Аннунаки смотрели на начинающуюся бойню и смеялись.

Защитники и исследователи

Время Жестокостей, полное ужаса и злоупотреблений, для некоторых все же оставалось золотым веком, когда верные Люциферу демоны по-прежнему учили и защищали расу смертных. Хотя многие Преступники ушли в Эбеновый и Серебряный Легионы, немалая их часть осталась в Железном и Кровавом Легионах и продолжила работу, стремясь улучшить и людей, и демонов. Воины Железного Легиона защищали города и селения смертных, ведь теперь угроза исходила не только от Небесного Воинства, но и от военачальников и грабителей Эбенового и Серебряного Легионов. Воины Железного Легиона своими стальными и гранитными телами закрывали людей от нападающих демонов, и ренегаты отступали, не в силах причинить вред былым товарищам.

На границах Вселенной Преступники продолжали экспериментировать с законами и материей поврежденной реальности, изобретая артефакты, которые могли бы исправить вред, причиненный разрушением Рая. Демонесса Бефана, ныне именуемая Владычицей Дорог, создала легендарную Алмазную Карту Мироздания и открыла все потайные проходы и тоннели пространства-времени. Работая с мудрейшими из каменщиков, она и ее товарищи связали эти тоннели в единую сеть, которая охватывала всю Вселенную и удерживалась на месте обсидиановыми стелами и менгирами. В центре этой паутины стояла Первая Гора, Тала-м'кудан, святыня Аннунаков, высочайшая гора из всех, что когда-либо поднимались над землей, столь высокая, что ее каменистая вершина сбивала с курса кометы и астероиды.

Положение и статус Тала-м'кудан сделали ее превосходным местом встреч для Аннунаков, и демоны камня из всех легионов приходили на ее склоны, чтобы встретиться и поговорить. По взаимной договоренности в святых пещерах не было места вражде и ненависти, политике и интригам. Первая Гора была тем местом, где все Аннунаки — демоны, которые могли найти понимание и поддержку только со стороны себе подобных, — встречались, чтобы возродить былую дружбу и смягчить старую боль, поговорить о камнях и чертежах артефактов, обменяться идеями и забыть о поджидавших их в остальном мире страданиях и муках. Другие демоны зачастую на первое место ставили легион, а на второе — Дом, но Аннунаки всегда ощущали сильную связь с Домом. И потому их боль от необходимости сражаться с братьями и сестрами из Дома Материи была стократ сильнее, чем у остальных участников Долгого Похода.

Долгий Поход

На протяжении многих лет злодеяния Времени Жестокостей оставались безнаказанными, но наконец терпение у Люцифера иссякло. Он призвал Кровавый и Железный Легионы и объявил о начале Долгого Похода, который должен был положить конец преступлениям негодяев из мятежных легионов. В тени адских цитаделей Аннунаки сражались с Аннунаками. Обе стороны обратили сердца в камень, чтобы не страдать от боли, которую причиняла необходимость сражаться с братьями и единственными друзьями.

Придя в пустыню, армии Кровавого Легиона взяли в осаду Додоель, цитадель Эбенового Легиона. Кишар и ее каменщики, которых солдаты Железного Легиона защищали от нападений Эбеновой армии, приказали стенам крепости вернуться в землю, а камням — раскатиться в стороны. Стены затряслись и рухнули, после чего войска Люцифера ворвались в цитадель и одержали победу над Эбеновым Легионом.

Осада Таба'ет, крепости Серебряного Легиона, потребовала от войск Денницы намного больше сил и жертв. Преступникам Серебряного Легиона были ведомы мрачные зловещие тайны, их оружие и артефакты были намного совершенней вооружения осаждавших. Пушка, порохом для которой служили терзаемые нескончаемой болью души людей, поливала армии Кровавого Легиона расплавленным свинцом и обстреливала их сгустками призрачной энергии, переносившей целые батальоны в пустынный мир мертвых. В самый разгар битвы, когда, казалось, для Кровавого Легиона все было потеряно, на укреплениях Таба'ет появился Шатенкодзи Призрачный Кузнец, ужасный четырехрукий великан с телом из огня и камня, вооруженный самыми мощными и опасными из изобретенных им устройств. Его черные мечи и броню окружали духи умерших людей, порабоуженные артефактами хитроумного демона, и их крики боли во сто крат усиливали могущество Преступника. Издав победный клич, Шатенкодзи принялся насмехаться над верными Люциферу воинами, стремясь вступить в бой с самыми смелыми из них.

Тогда из рядов потрепанного Кровавого Легиона выступила одинокая фигура, словно отлитая из чугуна и латуни, и в руке у нее был небольшой куб из серебра и сюира¹. Немир Изобретатель, Повелитель Ремесел, стоял под стенами Таба'ет, и Шатенкодзи спрыгнул вниз, намереваясь сокрушить его. «Все твои знания и умения — ничто предо мной, — сказал Призрачный Кузнец, — ибо ни в одной из созданных тобой безделушек не будет и десятой доли той силы, что дают мне плененные духи, и ни одно оружие не сможет пробить их защиту». На это Немир ничего не ответил, но молча открыл куб, явив противнику зияющую пустоту, в самой глубине которой мерцала искорка света — света совершенной души Мастера. Заключенные в артефактах Шатенкодзи духи освободились и полетели навстречу этому свету. Они выскальзывали из оружия Призрачного Кузнеца и устремлялись в куб, и когда последний из них влетел в ларец, тот закрылся с легким щелчком. После этого Немир пал на колени более не встал, ибо все его силы ушли на то, чтобы наполнить куб

абсолютной пустотой бездны. Изобретатель был мертв, свет его души навеки погас, но и Шатенкодзи лишился былого могущества, так как оружие его теперь было бесполезным. Воины Кровавого и Железного Легионов, громко закричав, бросились вперед, ворвались в Таба'ет и пленили Шатенкодзи. Никто так и не узнал, что стало с Шатенкодзи, наказание которому должен был выбрать сам Люцифер. Убийцы клянутся, что он не был убит или уничтожен, но в Аду, куда демоны попали после окончания войны, его также не было.

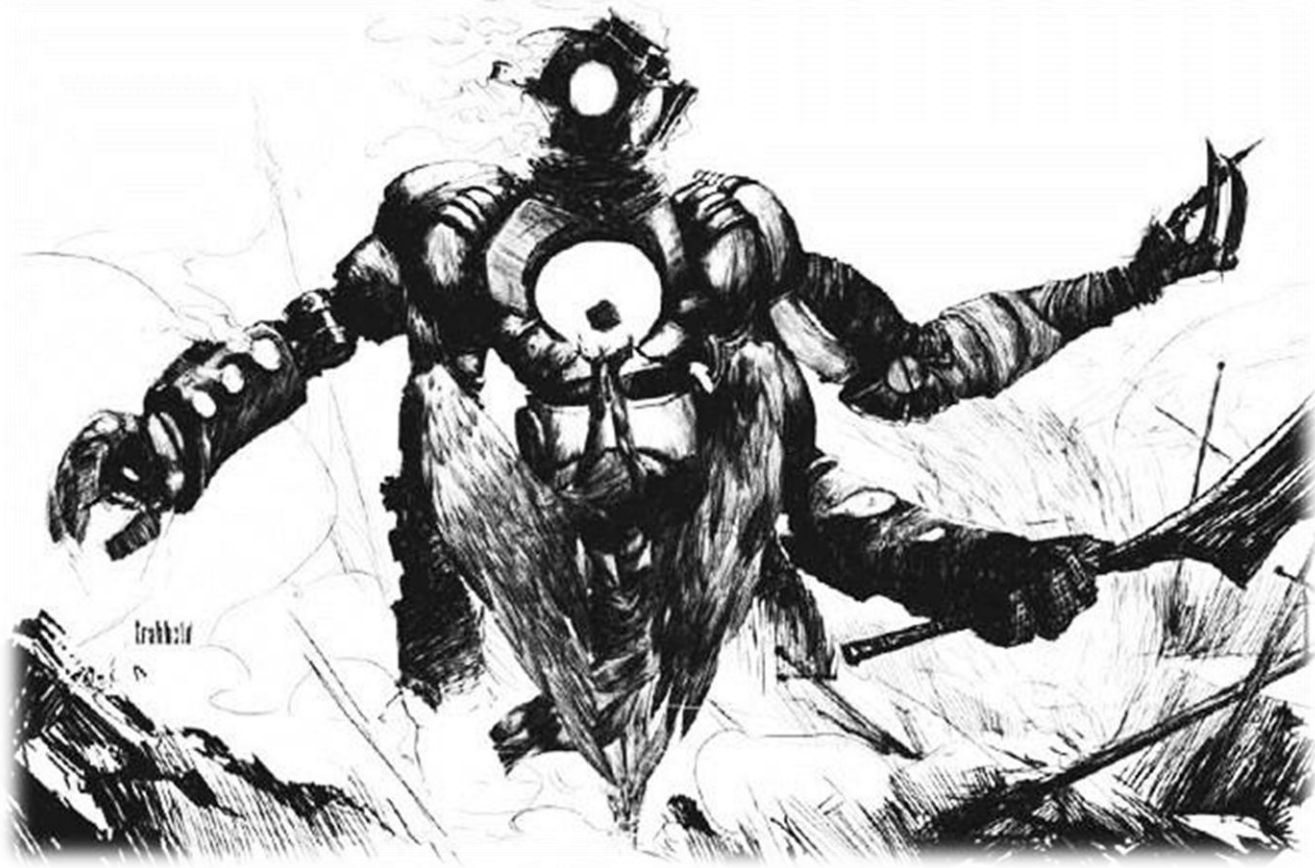
Взятие Таба'ет и Додоели ознаменовало окончание Долгого Похода, и легионы вновь объединились под знаменем Люцифера. И снова мятежные ангелы вернулись к своим прежним занятиям, стремясь полностью раскрыть потенциал человечества и сделать Мироздание поистине совершенным.

ВРЕМЯ ВАВИЛОНА

Наконец Аннуаки могли сосредоточиться на одной цели — совершенствовании человечества и Вселенной. Им выпала возможность завершить дело, начатое много эпох назад, возможность построить новый, лучший мир. Преступники взялись за обучение людей искусству управления Вселенной, употребив на это все свои навыки и знания. И все же их любовь к человечеству и неспособность понять человеческую душу стали причинами провала восстания и окончательной победы Небесного Воинства.

Орудия судьбы

Вдохновившись видением Люцифера, мастеровые Кровавого Легиона создавали для людей новые артефакты. Аннуаки научились делать артефакты, которыми могли пользоваться смертные. На основе технологий, разработанных Серебряным Легионом, они создавали инструменты и наполняли их своей энергией и знаниями, чтобы люди с их помощью могли исполнить свои желания. Активация этих артефактов требовала от смертных немалой силы воли, но все же люди могли использовать их. Сами мастеровые считали малую толику своей силы и энергии вполне приемлемой платой за помощь человечеству.



Пока изобретатели из числа Аннунаков усердно трудились в мастерских, прочие члены Дома занимались своими делами, способствуя возвышению человеческого сообщества. По воле Люцифера двое Аннунаков вошли в число Десяти избранных, которые были величайшими и мудрейшими учителями из всех демонов. Гириэль, Скала Веков, Душа Мирового Ядра, должен был научить людей работе с камнем. Именно он наставлял смертных в искусстве строительства и каменной кладки, обучал их созданию башен и виадуков, показывал, как можно изменить ландшафт с помощью науки и инструментов. Его собратом, также вошедшим в число Десяти, был Гамаэль, Небесный Повелитель Кобальта, Звездная Наковальня. Гамаэль научил людей изготавливать орудия труда, обрабатывать сталь и железо, медь и бронзу. Он показал людям, как делать молоты и наковальни, плуги и мечи, плавильные печи и очистительные установки. Два незаметных и мудрых Преступника, присоединившись к остальным членам Десятки, ходили среди людей и делились своей мудростью с теми, кто был готов слушать их.

Так реализовалась самая заветная мечта Аннунаков, их самое сильное желание. Они способствовали полному раскрытию возможностей человечества. Но именно Преступник положил конец всему.

Зрех и крушение

Ее звали Ципакна, и она была не худшей и не лучшей из мастеровых Кровавого Легиона. До Падения она работала бок о бок с Ангелами Дикой Природы, создавая из глины тела животных, и обучилась началам Знания Плоти. На службе Кровавому Легиону она изготавливала артефакты, способные исцелять раны смертных. Она стремилась окружить людей заботой, хотя ей ни разу не довелось близко пообщаться с ними. Ее единственным проступком была наивность, но эта наивность разрушила мечту об Эдеме.

Возможно, из всех Домов именно Аннунаки оказались менее всего защищенными от лжи предателей, тех отступников, которые нашептывали им, что человечеству никогда не удастся реализовать свой потенциал. «Людам не дано стать богами, - говорили эти мятежные души, - но у нас такая возможность есть. Давайте же вступать в союзы со смертными, чтобы их дети, наши дети, смогли унаследовать Вселенную. С нашей помощью потомки людей смогут исполнить мечту, которая оставалась недостижимой для их родителей». Для Аннунаков, которые долгое время любили людей, не имея возможности выразить это чувство, подобные чудовищные предложения оказались весьма соблазнительными. Сам такой союз будет грехом, даже хуже, чем грехом, но он также будет проявлением любви. Но предложение оказалось нереализуемым. Плоть демонов была энергетической, а не материальной. У них были тела, но тела эти были проявлением их воли, а не обычными дышащими организмами. Себетту были духами, а не материальными существами, и не могли сочетаться с людьми и иметь от них детей.

Но только до тех пор, пока Ципакна, чья мудрость была ослеплена неразделенной любовью, не изобрела Камень Плодородия и Ограничения. Этот крохотный артефакт, представлявший собой невероятной красоты жемчужину, позволял демону обрести смертную плоть. Он как бы облекал дух в плоть и кровь, привязывая бессмертную сущность демона к смертному семени. С помощью камня демон мог дать жизнь ребенку и наконец познать любовь людей. Не думая о последствиях, Ципакна создала несколько десятков таких камней и раздала их демонам, которые позволили сладким речам предателей обмануть себя.

То, что получилось в итоге, стало великим позором для Аннунаков — ведь они, любя человечество, помогли уничтожить его. Ибо плодами столь противоземных союзов стали ужасные нефилим, чьи набег разрушили сообщество смертных и низвергли людей в пыль. Их ненависть привела их к Гириэлю и Гамаэлю, а затем и к остальным из Десяти, и дала им силы уничтожить мудрейших из Себетту. Любовь — похоть — Аннунаков обернулась против них самих, ибо они, ведомые желанием и безрассудством, обрекли человечество на гибель.

Аннунаки наряду с остальными Себетту отчаянно сражались против нефилим, пытаясь хоть чем-нибудь искупить прегрешение собратьев. Негодные твари были уничтожены, но цена оказалась слишком высокой: человечество было повергнуто в прах, и мечта об Эдеме так и осталась мечтой. И Преступники скорбели, проливая слезы из базальта и меди, о совершенстве Вселенной, которого никогда более не удастся достичь.

Сокрытые сокровища

Среди Аннунаков, наблюдавших за тем как Небесное Воинство уничтожает их артефакты и изобретения, были и те, кто скрывал торжествующие улыбки. В последние дни потрясений, когда их запасы энергии практически истощились, кое-кто из Преступников создал потаенные хранилища для своих самых лучших и ценных изделий. Некоторые из этих хранились располагались под землей, в пещерах, скрытых под тоннами скальных пород; другие были встроены в отрезки пространства, отделенного от остального Мироздания; третьи были спрятаны еще более искусно, потому что их создатели прибегли к помощи других Себетту.

Аннунаки надеялись, что эти хранилища и склады устоят перед гневом Небес и будут дожидаться Себетту, которые откроют их, освободившись из заключения. По крайней мере, так Преступники говорили окружающим. На самом деле мало кто из них действительно верил в то, что удастся избежать Божьего гнева. Они просто не могли допустить, чтобы их совершенные прекрасные творения были уничтожены Воинством, поэтому навеки укрыли их от взоров Творца. Большая часть хранилищ

была обнаружена Воинством, и все их содержимое было уничтожено, но все же некоторые из них — драгоценная малость — остались нетронутыми.

Теперь Себетту освободились, и многие из Аннунаков решили отыскать старые склады оружия и реликвий. Задача эта оказалась намного сложнее, чем они ожидали, в основном из-за потери памяти, вызванной ограниченными возможностями смертного тела. К тому же некоторые хранилища, кажется, за то долгое время, что Аннунаки провели в заточении, изменили свое местоположение, как будто Мироздание поменяло форму. Есть и еще одно предположение, которое никто не осмеливается озвучить даже шепотом: кто-то уже нашел потаенные хранилища, вскрыл их, а затем вновь запечатал. В любом случае, множество реликвий до сих пор разбросано по Вселенной, дожидаясь тех, кто найдет их и сможет ими воспользоваться, и не важно, будут то их создатели или же кто-то еще.

Конец восстания

После Крушения и провала Вавилонского эксперимента Небесное Воинство вернулось в мир и взяло в окружение павшие духом армии Себетту. Поначалу Преступники яростно сражались, обрушивая на противников всю мощь артефактов и реликвий и защищая союзников своими каменными и железными телами. Но Последняя Война казалась бесконечной, и постепенно Аннунаки утратили желание сражаться и перестали понимать смысл мятежа. Терзавшая их боль стала невыносимой. Они более не могли терпеть отверженность, провалы и безнадежность. Некоторые из них с фанатичной отвагой бросались на ряды врагов, надеясь пасть в битве и навеки покинуть этот несовершенный мир. Но большинство просто сдалось, поддавшись печали и разочарованию.

Когда стены Генхиннома пали, а Люцифер был закован в цепи из огня и света, Аннунаки собрались вместе на развалинах Черного Собора, дожидаясь вынесения приговора. Прочие демоны держались рядом с остатками своих легионов или вместе с обретенными за Последнюю Войну союзниками, но для Преступников, этих вечных изгоев, единственным утешением перед лицом грядущего наказания была близость соплеменников. Сбившись в кучу, они смотрели, как Небесное Воинство уничтожает их артефакты и талисманы, их оружие и произведения искусства, в которых они запечатлели красоту и мощь Вселенной. Они смотрели, как Воинство рушит возведенные ими башни из обсидиана и меди, как повергает их в пыль и грязь. Они смотрели, как Воинство уничтожает все, что они создали и построили во славу Вселенной, которую так любили. Когда же зрелище стало для них невыносимым, они спустились в Преисподнюю и погрузились в забвение Ада.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Никто не знает, почему, но врата Бездны открылись и Себетту вырвались на свободу, готовые отомстить Мирозданию и обрушить на мир всю испытанную в заключении боль. Радость от освобождения у многих Аннунаков померкла, стоило им увидеть, как изменилось Мироздание, а эмоциональные страдания, вызванные тем, что люди не питали к демонам особой любви, вновь побудили их искать наказания для смертных. Но кое-кто все же не утратил надежду, ведь Преступники были прежде всего строителями, и Вселенная, требующая ремонта и перестройки, взывала к ним. Мироздание было разрушено, но должные усилия и умения — и, возможно, любовь людей — позволят возродить его во всем величии, и тогда смертные и Аннунаки смогут исполнить свое предназначение.

Для Аннунаков Ад был не только пустотой, не только местом изоляции. В конце концов, Преступники привыкли к одиночеству. Нет, худшим наказанием для них стало изгнание из Вселенной, расставание с почвой и песком, камнем и огнем, которые они некогда создавали из разрозненных

атомов. Аннунаки считали себя неотделимой частью земли и теперь, когда земля отвергла их, они не знали, как им определить свое место в мире.

Но со временем Аннунаки смирились с отсутствием земли и камня. У них оставалась только боль, нескончаемая боль, но ее можно было вытерпеть. Аннунаки внезапно поняли, что у них появилась возможность продвинуться в иерархии Ада. В прошлом они держались в стороне от политических игр, предпочитая исследования в компании камней, но теперь они были лишены привычных занятий. Пришло время воспользоваться теми преимуществами, что у них имелись.

Аннунаки, пользуясь интеллектом как оружием, принялись внедряться во фракции и политические группировки. Им недоставало навыков социального общения, но эту нехватку они компенсировали способностью к обучению и анализу. Они властвовали в интеллектуальных сферах демонического сообщества и заключали союзы там, где нужны были социальные умения. Из-за этого они постоянно конфликтовали с Намару, Дьяволами, которые благодаря своим невероятным социальным навыкам смогли подчинить большую часть адского двора. Аннунаки помнили высокомерие Намару до и после Падения, не забывали они и о том, как Люцифер помешал им сделать Вселенную совершенной. Они охотно объединились против Дьяволов, радуясь тому, что теперь у них есть враг, с которым можно сражаться, и продолжали оттачивать свои социальные навыки и умения.

Чтобы выжить в ужасающей пустоте Ада, Аннунаки заставили себя позабыть об эмоциях и стали воплощением холодного интеллекта. Только так они могли смягчить боль от потери Вселенной. Преступники готовы были провести остаток вечности в облике бесчувственных, расчетливых монстров. Но затем стены Ада покрылись трещинами, а Аннунаки смогли исполнить свою величайшую мечту — вернуться в мир и снова ощутить прикосновение камня и земли к плоти.

Исполнение мечты принесло им намного меньше радости, чем они ожидали. Мироздание лежит в руинах и выглядит намного хуже, чем во времена Крушения. Земля осквернена, загрязнена, изранена, драгоценные камни и прочие ископаемые вырваны из ее недр жадными и нетерпеливыми смертными. Что же касается самих людей, которые некогда отвергли любовь Аннунаков, то они тоже изменились, как в лучшую сторону, так и в худшую. Они стали расой мастеров и строителей, они создали столь удивительные инструменты и технологии, что Преступники плакали, глядя на них. Но за умение изобретать они заплатили собственными душами, своим потенциалом. Человечество отделилось от Мироздания, считая землю ресурсом, которым нужно воспользоваться, но не наследием, которое надлежит любить и оберегать. Люди использовали мир, не уважая его, а для Аннунаков, которые были исторгнуты из мира за то, что осмелились полюбить его от всей полноты души, такое отношение стало худшим из богохульств.

Раньше Аннунаки упали бы на землю и возрыдали, оплакивая ее раны, но теперь они пережили Ад. Их глаза остались сухими, сердца окаменели, а эмоции были взяты под контроль. Чтобы выжить в Бездне, Преступники стали мыслителями и проектировщиками, готовыми обратить себе на пользу любое обстоятельство, и освобождение не изменило их. У них острый ум и холодное сердце, и вся Вселенная лежит перед ними. Теперь Аннунаки возьмут то, что им полагается, достигнут желанных целей и изменят Вселенную по своему желанию, ибо только они имеют право судить мир и людей и решать их дальнейшую судьбу.

Обретение утраченной опоры

Среди тех демонов, что прорвались сквозь трещины в стенах Бездны, Аннунаков было не так уж много. Преступники изо всех сил старались забыть Мироздание, заглушить боль и отвлечься, погрузившись в хитросплетения адской политики. Когда ворота Преисподней треснули, большая часть

Аннунаков находилась в других местах, в то время как демоны из других Домов устремились в мир. Те немногие Аннунаки, кто присоединился к первой волне безлецов, в основном были слабыми и маловлиятельными демонами, свободными от обязательств в пределах Ада. Прочие покидали Бездну по приказу повелителей и высокопоставленных придворных, и были это малоценные прислужники, о потере которых никто не стал бы сожалеть, если бы обещанная свобода вдруг оказалась очередной пыткой Создателя.

Поэтому в первые дни великого исхода из Ада Аннунаки составляли меньшинство среди разгуливающих по Земле демонов. Большинство из них поначалу увлеклось приятными — и ужасными — ощущениями от возвращения в мир, от возможности вновь прикасаться к земле, камню и материи после того, как столько времени было проведено в забвении. Но тысячелетия страданий и одиночества приучили Аннунаков к дисциплине и закалили их силу воли, поэтому Преступники лишь ненадолго позволили себе отвлечься на окружающий мир. Они сильно уступали по численности остальным представленным на Земле Домам — тем Домам, которые в Аду стали их соперниками, — поэтому Аннунаки быстро приступили к работе, накапливая политическую власть над своими сородичами и духовную власть над смертными.

Хотя вначале на Земле Аннунаков было относительно немного, у них было одно неоспоримое преимущество перед остальными демонами: они умели создавать артефакты, реликвии и хитроумные устройства. В Век Гнева артефактами пользовались все демоны, у каждого легиона были огромные склады, полные зачарованного оружия и инструментов. В Преисподней само существование физических предметов и устройств было невозможным, поэтому ни у одного Дома или фракции не было доступа к реликвиям. Но сейчас, в этом новом мире, Аннунаки быстро осознали, каким преимуществом перед всеми остальными является их умение изготавливать артефакты, и очень скоро обзавелись магическими устройствами и предметами, равных которым у их соперников не было. Так им удалось обрести влияние на бывших товарищей и добиться значимых должностей при адских дворах и в политических группировках, образовавшихся в первые дни после освобождения.

К сожалению, для того, чтобы властвовать над демонами и людьми, зачарованного оружия и хитроумных устройств недостаточно. У Аннунаков было преимущество перед их соперниками, но одновременно у них был и недостаток — их смертные носители, те лишенные души тела, в которых обитали демоны. По большей части Преступников тянуло к людям, которые были изобретателями и строителями, работали руками и головой, но не к тем, кто обладал деньгами, властью и влиянием. Вопреки своим огромным магическим способностям, Преступники оказались в самом низу человеческой социальной иерархии, среди рабочих и рядовых инженеров, а не политиков и магнатов. Эти Аннунаки с трудом могли обрести ресурсы и влияние. Взаимодействию с остальными демонами это ничуть не мешало, но Себетту быстро поняли, что во многих случаях мирская власть так же полезна, как и магические способности. Высшие посты в формирующемся демонском сообществе, как правило, занимали Дьяволы и Осквернители, чьи носители или при жизни были наделены властью, или быстро добились влияния благодаря новым возможностям. Аннунаки, лишенные мирской власти и неспособные собрать толпы последователей и поклонников, вынуждены были удовольствоваться ролью советника или консультанта при адском правителе — ролью визиря, а не рыцаря и правителя.

Достроение нового порядка

Аннунаки, наверное, сильнее всех прочих Домов ощущали свое единство, и так повелось еще со времен их создания. До Падения Мастера работали вместе, отделившись от остальных ангелов. В Век Гнева Преступники ставили верность Дому выше верность легиону, поэтому Аннунаки, которые, теоретически, были смертельными врагами, могли обмениваться чертежами артефактов на склонах

Тала-м'кудан. В аду сплоченность и преданность дали Аннунакам силы, чтобы выжить в пустоте темницы, и показали новую цель — стать одними из главных игроков в демонской политике.

После возвращения на Землю Аннунаки по-прежнему остались верны своему Дому. Хотя большинство Преступников принадлежит к той или иной группировке, связь с Домом, с камнем и металлом, с недрами земли обычно намного сильнее любой идеологии. Преступники по-прежнему спорят о судьбах Мироздания и человечества. Но все они согласны с тем, что что-то надо делать, и что только им удастся взять под контроль материальный мир. Они также согласны с тем, что ключом к достижению любой цели является человечество, и что только совместная вера и почитание со стороны смертных позволят изменить мир (или даже полностью переделать его).

Аннунакам нужно не только обрести влияние на мир людей, но и сохранить власть в демоническом обществе, особенно теперь, когда прочие дома вцепились в Мироздание мертвой хваткой. Преступники сплотились в почти монолитный блок, став одним из самых цельных и упорядоченных Домов демонов. К сожалению, это не обеспечивает им превосходство в адской политике, потому что их численность мала, а социальное влияние и доступ к человеческой вере ограничен. Но среди демонов Аннунаки часто обладают решающим голосом, их поддержка во многих случаях позволяет полностью изменить соотношение сил. В обмен на сотрудничество старшие Преступники часто требуют оказания услуг, помощи в приобретении мирского и духовного влияния, доступа к утерянным артефактам или поддержки в политических вопросах. После этого Аннунаки возвращаются к своим делам, поэтому награды могут быть оспорены представителями противоборствующих фракций и дворов.

Малая часть Преступников держится в стороне от своих собратьев, хотя почти никому не доводилось слышать об Аннунаке, выступающем против собственного Дома. Но независимые Преступники существуют, так же, как и те, кто ставит интересные группировки или личное мировоззрение выше нужд своего Дома. Эти маргиналы, так и не ставшие для своих соплеменников чужими и не полностью отделившиеся от них, часто становятся ключевыми игроками в демонской политике, в том числе и благодаря славе Дома. Прочие демоны, зная, что Аннунаки почти всегда выражают мнение всего Дома, прилагают огромные усилия, чтобы привлечь на свою сторону Преступника-одиночку, надеясь, что за его спиной стоит мощь всех его собратьев. Хитрые одиночки используют эту ситуацию в своих интересах, обретая власть в обмен на обещания помощи со стороны Третьего Дома, что, разумеется, может выйти им боком, если Дом откажется поддержать жадного или зарвавшегося Преступника.

Цари во власть

Конечной целью большинства Аннунаков остается перестройка Вселенной, придание ей абсолютного совершенства. Также они хотят изменить расу людей, чтобы те смогли реализовать заложенный в них потенциал. Разногласия возникают в основном из-за понимания этого потенциала и мнений относительно будущей формы Мироздания. Кое-кто хочет сковать силы людей и поставить их на служение Себетту; кто-то надеется залечить все многовековые раны Вселенной и сделать ее совершенным миром, которым она и задумывалась. Остальные Себетту воспринимают Третий Дом как нечто цельное, но в рядах Преступников согласия нет. Борьба между группировками ведется далеко не с таким размахом, как, например, у Намару, но все же ее не удалось избежать, и она может погрузить весь Дом в свару, возможность которой Преступники отчаянно пытаются скрыть от остальных демонов.

Но неустанные труды и руководство Гипонтеля, возможно, самого влиятельного и могущественного Аннунака, позволяют Дому избежать опасностей, вызванных спорами и разногласиями. Гипонтель, тайно возглавляющий группировку Криптиков, на текущий момент - единственный из Аннунаков,

руководящий крупной политической фракцией, и достиг он этого теми же методами, которые помогли ему обрести влияние внутри Дома. Служа своей фракции, он налаживает связи с другими демонами и группировками, торгует информацией и услугами и достойно вознаграждает тех, кто помогает Скрытным в поисках знаний. За закрытыми дверьми он с такой же самоотдачей решает споры между представителями Дома Огня и Камня, проповедует единство и сотрудничество во благо общего дела Аннунаков. Большинство Преступников считают Гипонтеля здравомыслящим, беспристрастным судьей во всех их спорах, так как он предусмотрительно не ставит нужных своей фракции впереди интересов Дома.

На дела внутри Дома оказывают влияние и другие старшие Аннунаки, и кое-кому из них владычество Гипонтеля начинает мешать. Мало кто сомневается в его искренности, когда он говорит о желании обрести для Аннунаков власть, но некоторые Преступники полагают, что на самом деле его интересует только его собственное могущество и место главы самого сильного Дома Мироздания. Эти Аннунаки пытаются укрепить свои позиции на тот случай, если Гипонтель все же попытается захватить власть над Домом. Но большинство Преступников уважает главу Скрытных, поэтому число раскольников невелико.

Самыми опасными из соперников Гипонтеля стали те, кто решил искать власти вне Дома. Они обрели влияние на общество смертных или демоническое сообщество, т. е. на те сферы, в которых власть Гипонтеля весьма слаба. Одним из самых заметных его соперников стал Гиргуан, которому богатство и влиятельность в финансовых кругах обеспечили весьма устойчивое положение. Еще одна Преступница, Каакринолас, сейчас пытается обрести влияние на правительство Великобритании, чтобы получить политическую и военную власть. Но самым очевидным противником Гипонтеля стал Падший Рыцарь Гуанли, искусный ремесленник, занявший не последнее положение при адском дворе Лос-Анджелеса. Гуанли, этот отступник, повернулся спиной к своему бывшему руководителю, занявшись собственными делами, и в результате обрел немалое влияние на демонскую политику — не без помощи, как поговаривают, одного из ужасных Привязанных к Земле.

Вопреки соперничеству и раздорам, по большей части внутри Дома сохраняется единство. Многие разногласия решаются даже без вмешательства Гипонтеля, потому что Аннунаки предпочитают работать сообща, а не сражаться друг с другом. Но чем больше Преступников находит путь из Ада на Землю, тем сильнее становится беспокойство: ведь многие Аннунаки могут соблазниться личной властью и влиянием на смертных, которые будут снабжать их Верой, они отвернутся от Дома, начнут искать свой собственный путь, и в этом случае единству Дома придет конец.

СОЗДАТЕЛИ ЗЕМЛИ

Практичные, прагматичные Аннунаки хотят получить власть и напрямую идут к своей цели. Некоторые из них избегают общего внимания и действуют втайне, прячась от чужих глаз, прочие не скрывают своих целей и пытаются открытыми проектами отвлечь соперников от их секретных изысканий. Преступники, эти мыслители и строители, предпочитают разрабатывать подробные планы, а не действовать под влиянием момента. Многие из них полагают, что на достижение цели потребуется немало времени, и неустанно работают над созданием своих империй и совершенствованием творений.

Ниже приведено описание лишь немногих из могущественных Аннунаков, вернувшихся на Землю. Они укрепляют свои позиции и добиваются власти как мирской, так и духовной. Намного большее их число спокойно занимается своими делами, заставив себя позабыть о скорби, и ждет, когда им выпадет шанс изменить Мироздание по своему вкусу.

ГИПОНТЕЛЬ

Будучи одновременно главой Криптиков и влиятельного блока Преступников, Гипонтель стал одним из самых могущественных демонов этого мира. Что, разумеется, и было его целью. Знания — это сила, а Гипонтель накопил достаточно и того, и другого. Теперь осталось решить только один вопрос: что дальше делать с этой силой, и дать на него ответ демон пока не может. Гипонтель хочет превратить мир в прекрасное, идеальное место, правителем которого будет он сам. Но он еще не решил, что именно нужно изменить во Вселенной. Он по-прежнему старается накопить влияние внутри Дома, надеясь, что прочие Аннунаки смогут разработать план перестройки, который придется ему по вкусу. Дом для него стал чем-то вроде личного научно-исследовательского центра.

Официально Гипонтель не является главой Дома, точно так же, как он не является главой Скрытых. Он предпочитает изображать из себя сборщика и учетчика информации, беспристрастную третью сторону, готовую дать совет и поделиться мудростью. И этот образ правдив. Он хочет, чтобы жизнь в Доме шла без особых потрясений, а сам он пользовался расположением всех участников игры. Сохраняя видимую объективность и не делая уступок своей фракции, он сохраняет уважение окружающих. Он не стремится захватить власть и взять на себя обязанности правителя, и поэтому уверен, что, когда придет время, Преступники сами предложат ему желаемое.

ГУАНЛИ

Будучи полной противоположностью Гипонтелю, Гуанли активно старается добиться власти и влияния среди демонов. Вначале он был верен идеалам Криптиков, поэтому его вместе с группой других демонов отправили в Лос-Анджелес после того, как пошли слухи о появлении в городе Люцифера. Но, увидев возможность обрести личную власть, он покинул союзников и добился высокого положения при адском дворе Лос-Анджелеса, быстро нарастив влияние за счет оказываемых слуг и уничтожения соперников.

Влияния при адском дворе одного города, разумеется, недостаточно — недостаточно для того, чтобы Гуанли мог исполнить затаенную мечту и превратить Мироздание в игрушку для себя и своей возлюбленной Раваны. Сейчас он пытается взять под контроль оба адских двора Лос-Анджелеса и стать единственным правителем всех демонов города. Тогда следующим шагом могло бы стать влияние на политику демонов по всей Северной Америке. Его секретным союзником стал Маништуцу, отвратительный Привязанный, Владыка Убийств. Пока что Гуанли действует как прислужник Привязанного, а не его партнер, но эта ситуация изменится, как только Преступник обнаружит слабое место в защите чудовища и сумеет похитить его силу. Гуанли втайне от своего «хозяина» разослал по миру своих слуг, приказав им найти реликварий, где хранятся душа и сила Маништуцу. Если реликварий будет найден, Аннунак сможет подчинить себе волю Привязанного.

КААКРИНОЛАС

Каакринолас возглавляет Британский Научный Совет, за скромным названием которого скрывается весьма серьезная организация. Совет консультирует британское правительство и определяет возможные последствия того или иного политического шага. Его аналитики и исследователи работают над различными проектами и собирают информацию, необходимую правительству для принятия решений. Но после того, как Каакринолас завладела телом председателя Совета, Аделаиды Мастерсон, функции организации несколько изменились. Информацию, которую Совет передает правительству, нельзя назвать неверной, она лишь слегка искажена, что позволяет продвигаться к определенной цели.

В текущий момент Совет убеждает правительство в необходимости введения жестких мер безопасности и снижения расходов на социальное страхование и соцобеспечение. Он также рекомендует организовать в Лондоне особую самоуправляемую зону, где можно было бы легализовать и обложить налогами наркотики и проституцию. Каакринолас хочет посмотреть, что получится, если части людей дать больше свободы, а другую их часть — резко ограничить в возможностях. Она хочет выяснить, в каких условиях потенциал человечества раскроется более полно. Влияние на правительство Великобритании — несколько министров и членов Парламента стали ее рабами — она считает приятным побочным эффектом, который можно использовать в борьбе с Гипонтелем.

Гиргуан

Улуру, некогда называвшийся Айерс-Рок, считается самым крупным монолитом в мире. Огромная мрачная скала возвышается над песками австралийской пустыни. Гиргуан знает, как сильно притяжение камня, знает он и о том, какую рану нанесла его товарищам-Аннунакам утрата Старой Горы. Пользуясь личиной австралийского бизнесмена и преуспевающего издателя Деррила Сайкса, он хочет взять под контроль национальный парк Улуру и превратить его в новую нейтральную территорию для Аннунаков, в место, где можно заключать сделки и торговать услугами. Тем самым он надеется добиться влияния среди Преступников и занять место Гипонтеля, став судьей и советником Дома.

Но он не принял в расчет таинственную силу скалы, обманчивый поток энергии, буквально пропитавшей весь охраняемый австралийскими аборигенами монолит. Эти люди смотрят сквозь личину смертного и видят демона, поэтому изо всех сил противостоят его попыткам завладеть парком. Гиргуан не учел и то огромное воздействие, которое оказала на него скала, — ее красота и величие проникли ему в душу. Демону должен прийти к Улуру, чтобы погрузиться в его глубины и коснуться затаившейся внутри силы, и он не остановится, пока не завладеет камнем и не уничтожит его хранителей. Он уже в обход закона закупил ружья. Теперь ему нужны бомбы, реликвии и помощники, и тогда его мечта станет реальностью.

Ципакна

Биолог Эмили Пробст совсем недавно приобрела известность в международном научном сообществе благодаря дерзким новаторским исследованиям в области репродукции и клонирования. Слово «дерзкие» здесь можно было бы заменить на «этически сомнительные», так как многие из экспериментов Пробст кажутся необычными, если не сказать — незаконными. Противники клонирования человека потребовали провести расследование ее методов, а правительство США сейчас созывает специальную комиссию, которая должна изучить источники финансирования ее работ и возможные связи Эмили с организованной преступностью. Сама Пробст находится в Вене, где встречается с представителями научных объединений и крупных корпораций и ведет переговоры об исследованиях и патентах.

Никто не знает и даже не подозревает о том, что на самом деле Пробст покинула Америку, чтобы избежать пристального внимания со стороны остальных демонов. Ципакна намерена искупить свой тяжкий грех, не важно, какой ценой. С помощью человеческой науки и магии демонов она создаст новую расу, в которой воплотятся лучшие черты людей и демонов. Безумная, она поклялась себе, что на этот раз никаких нефиллимов не будет. На этот раз она все сделает правильно.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

Для того, чтобы отремонтировать или переделать вселенную, одних навыков и намерений маловато. Нужны инструменты, а Аннунаки по праву считаются лучшими в их изготовлении и использовании. У Преступников есть оружие, ритуалы, силы, артефакты и инструменты, как старые, так и новые. Можно сказать, что у Дома больше инструментов, чем могут использовать его представители, но, как известно, маслом кашу не испортишь.

Реликвии

Ни один другой Дом не может похвастаться таким запасом реликвий и таинственных артефактов, как Аннунаки. После освобождения из Ада Преступники изготовили дюжины новых инструментов и устройств, которые позволили им приспособиться к изменившимся условиям жизни в изувеченном мире. Кое-кто занялся поисками древних сокровищ, надежно укрытых от гнева Небес в подземных крепостях или подпространственных карманах. Описываемые ниже реликвии мало известны остальным демонам, потому что Преступники хранят их существование в тайне, но Дом может обладать множеством иных артефактов. Единственное, что ограничивает Аннунаков, - это их воображение и ресурсы.

Сокрытая гора

Некоторые смертные считают гору К2 самой высокой в мире. Большинство людей знает, что на самом деле Эверест выше ее на 200 метров. Но Аннунакам известно, что самой высокой горой Мироздания является Тала-м'кудан, огромный массив камня, чья вершина проникает в озоновый слой. Во время Века Гнева Тала-м'кудан, самая крупная гора из всех существующих, стала домом для многих Преступников, а ее вершину демоны камня почитали священным местом. В пещерах Старой Горы все Аннунаки были равны, они могли забыть о войне и раздорах между легионами. Но никто из смертных не видел Тала-м'кудан, и многие демоны считают, что при Крушении гора рассыпалась в щебень и пыль, не устояв под ударами Небесного воинства.

Аннунакам известно, что это не так. Тала-м'кудан существует до сих пор, и Преступники встречаются в ее пещерах. Но гора более не возвышается над Гималаями. Сейчас она находится в платиновой шкатулке, размер которой не превышает размеров обувной картонки. В последние дни войны Бифана, Повелительница Дорог, отсекала Первую Гору от остальной Вселенной, так свернув и искажив пространство вокруг нее, что гора переместилась за пределы космоса, и теперь попасть к ней можно только через украшенную узорами шкатулку. Саму шкатулку надежно укрыли от глаз ангелов и обнаружили совсем недавно. Сейчас она находится у Гипонтеля, Преступника, занимающего второе по значимости место в группировке Скрытых.

Тала-м'кудан священна для всех Аннунаков. Она представляет собой самый крупный монолит камня из всех, что когда-либо существовал. Только Преступникам позволено восходить на Первую Гору. Если другой демон проникнет в шкатулку, его будут преследовать, куда бы он ни пошел, и сурово накажут за подобное святотатство. Тала-м'кудан считается местом встреч, на ее священных склонах никому не разрешается сражаться или причинять вред врагам, в том числе и смертным, и любой Преступник, нарушивший этот обычай, будет уничтожен собратьями. Но в недрах горы не все спокойно, потому что у Тала-м'кудан есть свои тайны. Побывавшие там демоны рассказывают о странных звуках и загадочных фигурах и созданиях, а кое-кто из Аннунаков так и не вернулся с горы. Кое-кто считает, что в пещерах горы скрываются последние из нефилим, избежавшие гнева Люцифера. Прочие полагают,

что нечто обитает в окружающей гору пустоте, какая-то неведомая сила, враждебная Мирозданию. И сила эта выжидает...

Система: открытая шкатулка производит впечатление самой обыкновенной вещи. Обычно Гипонтель наполняет ее какой-нибудь ерундой, например, табаком. Воспользовавшись обращением Найти Путь Знания Путей, демон может заметить щель в пространственно-временном континууме шкатулки и войти в нее. Сторонний наблюдатель решит, что демон просто исчез, самому демону будет казаться, что шкатулка внезапно увеличилась и проглотила его. Оказавшись внутри, демон понимает, что он стоит у подножия Тала-м'кудан, возвышающейся посреди бесконечного серого сияния, пространства за границами пространства. Чтобы покинуть это место, демон вновь должен воспользоваться обращением Найти Путь, которое позволит ему увидеть выход и пройти в него. После этого он оказывается рядом со шкатулкой, даже если та была закрыта.



Философские камни

Ахимики средних веков и эпохи Возрождения были одержимы идеей создания философского камня — магического артефакта, способного превратить свинец в золото, а материю — в чистый дух. Смертные волшебники безрезультатно годами корпели над колбами и ретортами, в то время как для Аннунаков создание такого камня было пустячной задачей. Философский камень, иногда называемый магистерциумом, может выглядеть как настоящий камень, но с равным успехом им может стать горшок, пруток и любой другой предмет.

С помощью этой реликвии можно без особого труда создать большое количество определенного металла. Превратить свинец в золото, серебро или сталь довольно просто — в конце концов, все это металлы. Превратить «порченный» металл в нечто иное, например, плутоний или алмаз, несколько сложнее, но тоже возможно. Вопрос не в том, получится ли у вас превратить колпак колеса в золото, ртуть или изумруды, вопрос в том, что вы будете делать с полученным результатом. Если вам

нужно быстро получить прибыль, вы можете продать золото, но при этом вы рискуете привлечь внимание закона. Вы сможете превратить кусок свинца в алмаз, но его все равно нужно будет ограничить, прежде чем он обретет приличную стоимость. А если вы превратите в рубин отделку рабочего стола, все решат, что это фальшивка, потому что рубинов такой формы не бывает. Что же касается плутония... знаете, вам придется найти достаточно безопасное место для его хранения, а потом — надеяться, что представители власти не станут врывать к вам в квартиру через окна, чтобы конфисковать его. Большинство Преступников используют эти артефакты для превращения низкосортного камня в сталь, с которой удобней работать. Более сложное или прибыльное использование обычно причиняет слишком много головной боли.

Система: обычно запас бросков у магистериума равен 6 кубикам, но в некоторых случаях артефакт может быть более сильным. Чтобы воспользоваться камнем, демону нужно прикоснуться им к металлу или камню. Бросок на Веру позволяет активировать артефакт. В случае удачного броска игрок бросает кубики артефакта, чтобы обратить металл или камень в нужное демону вещество. При превращении металла в простое вещество, например, сталь или стекло, сложность броска равна 6. Преобразование в более сложные вещества повышает сложность на 1-3 единицы, в зависимости от желания Рассказчика. Трансформация носит постоянный характер.

Артефакт может воздействовать только на определенное количество кубических ядров вещества, равное количеству полученных при броске успешных баллов. Если изменяемый предмет содержит больший объем вещества, чем может быть преобразовано при трансформации, артефакт просто не срабатывает. Магистериум можно использовать только один раз за эпизод (сцену). Для создания магистериума Преступник должен владеть Знанием Земли и Знанием Основания, а также Знанием Кузнечного Дела.

Сюир

Это был черный праметалл, Первая Руда, грубое, необработанное вещество, которое Аннунаки создали голыми руками. Демоны дали ему имя сюир. Они знали, что ценность его невозможно выразить словами. Потому что, в отличие от остальных металлов, существовавших к Времени Жестокостей, от первых простых руд и сплавов, доступных человечеству (не без помощи Себетту), у сюира было нечто, чего у обычных металлов нет, — душа. Сюир казался грубым, но на духовном уровне он был безупречен: металл с пробудившейся душой, отвечающий на мысли и желания владельца так, как не способно ни одно другое вещество. Металл не был живым или разумным — по крайней мере, с точки зрения людей, — но он знал своих хозяев, Аннунаков, и всеми силами старался угодить им.

Большая часть залежей сюира, которыми владели мятежники, была уничтожена во время Крушения, разрушена на атомы воинством Небес. Больше этот металл нельзя было найти, и ни у одной жилы во Вселенной не было души, которую можно было бы пробудить. Но все же от воинства удалось укрыть кое-какие запасы сюира, спрятав их до того дня, когда демоны могли бы вернуться за ними. Время пришло, и Преступники собираются раскопать подземные хранилища черной руды и извлечь ее из-под замка. Аннунаки очень высоко ценят сюир, выше, чем золото и бриллианты, и те, кто завладеет запасами металла, смогут оказывать влияние на остальных и требовать от них различных услуг.

Сюир не похож на обычное вещество. Он напоминает скорее уголь или необработанный алмаз, чем металл, а изготовленные из него предметы привлекают внимание как людей, так и демонов. К тому же Аннунаки начинают подозревать, что тысячелетия бездействия и одиночества так или иначе повлияли на сюир, и теперь дух металла чувствует себя оскорбленным и обиженным. Обращения по-прежнему действуют на сюир, но иногда inferнальные силы вызывают в металле отклик, и тогда на демона обрушиваются волны ненаправленного гнева и эмоциональных страданий.

Система: в основном *Сюир* используется при создании реликвий. Духовная составляющая металла делает его идеальным для хранения, фокусировки и передачи энергии демонских обращений. Реликвия, при создании которой использовался заметный объем *Сюира*, обладает более высокой эффективностью при тех же затратах энергии. Если в игре используется система создания реликвий, изложенная в «Руководстве игрока», *Сюир* всегда считается идеальным материалом. При использовании упрощенной системы зачарования предметов, изложенной в книге правил «Демоны», *Сюир* позволяет снизить количество успешных баллов, требуемых для создания артефакта. Если половина или еще большая часть артефакта состоит из *Сюира*, сложность обращения *Зачаровать предмет* снижается на единицу, как и сложность броска на *Веру* или *Силу воли*, нужного для активации завершенного артефакта.

Можно создавать предметы только из *Сюира*, хотя это и пахнет расточительством. Используя обращение *Создать предмет*, *Преступник* может превратить кусок *Сюира* в нужный ему цельнометаллический предмет (наибольшей популярностью пользуются мечи). Сложность обращения снижается на единицу, а получившийся предмет отличается превосходным качеством и может обладать набором дополнительных свойств (по желанию *Рассказчика*). Например, меч из *Сюира* будет наносить усиливающиеся, а не летальные повреждения. Сложность обращения *Улучшить предмет*, направленного на артефакт из *Сюира*, тоже снижается на единицу.

При всех своих положительных качествах, *Сюир* не лишен и недостатков. *Праметалл* достаточно груб, он не поддается кузнечной обработке современными методами. В этом случае пользы от него не больше, чем от обычной стали. Сложность бросков на *Ремесло* и *Технологию* при работе с *Сюиром* возрастает на две единицы. Любой бросок на обращение, направленное на *Сюир* (например, *Улучшить предмет*), считается проваленным при получении 1 или 2, а каждый провал приносит персонажу, пытающемуся обработать черный металл, единицу временной *Муки*.

Воины расколотой земли

Преступники не слишком любят рассказывать об истории создания этой реликвии и ее первоначальном использовании. Изобрел ее *Адрамелех*, *Аннуак* из *Эбенового Легиона*, и было это во *Время Жестокостей*. *Адрамелех*, этот кровожадный развратный монстр, заставлял смертных пленников потехи ради сражаться на аренах. Когда ему надоело смотреть, как гладиаторы убивают друг друга, он начал выпускать на арену диких зверей, которые разрывали несчастных на куски. Но затем ему надоело и это развлечение, и тогда он придумал *Воинов расколотой земли*. Зрелище людей, которые, спотыкаясь, выходили на кажущуюся пустой арену и видели, как прямо из земли восстают вооруженные противники, доставляло ему какое-то болезненное удовольствие. Он смеялся, наблюдая за безуспешными попытками смертных совладать с каменными бесстрастными воинами, которые убивали беззащитных пленников.

Мало кто оплакивал *Адрамелеха*, убитого во время *Долгого Похода Кинкирси* из *Кровавого Легиона*. Его сражающиеся автоматы, слишком слабые для того, чтобы противостоять силам *Небес*, были сочтены бесполезным новшеством и забыты. Но сейчас, в наше время, кое-кто из *Преступников* решил заново создать *Воинов расколотой земли*, потому что демоны стали слабее, а люди — опаснее. *Несгибаемые* каменные воины могут достойно противостоять любым врагам.

Система: Артефакт представляет собой металлический куб с гранями в 6 дюймов, состоящий из дюжины прутков и кусков проволоки. Чтобы воспользоваться им, нужно положить его на землю или камень (природный камень, не бетон) или вкопать в землю на несколько дюймов. Для его активации требуется выполнить бросок на *Веру*, а затем потратить несколько единиц *Веры* (минимум одну, максимум — столько, сколько успешных баллов было получено при броске). Смертный пользователь выполняет бросок на *Силу воли* и тратит единицы *Силы воли*. За каждую потраченную единицу *Веры*

из куба появляется один воин. Проволока и прутки формируют человекообразный скелет, который затем ныряет в землю и камень, чтобы облечься плотью. Воины восстают из земли, оставляя в ней трещины и расколы. Они похожи на грубо выполненные каменные статуи обнаженных людей, в разных местах из их земляной плоти торчат куски камня и металла.

Каждый воин представляет собой отдельный автомат, наделенный зачаточным интеллектом и способный только сражаться. Значение Сообразительности, Интеллекта и Восприятия у него равно единице, социальных Атрибутов и Силы воли нет. Персонаж, активировавший артефакт, может устными приказами управлять воинами, но команды должны быть простыми, например, «Напади на человека с пистолетом». Воины будут выполнять этот приказ до получения нового распоряжения. Физические Атрибуты зависят от запаса бросков у артефакта. В основном этот запас бросков равен пяти или шести кубиков, но может быть увеличен по желанию Рассказчика. Базовое значение каждого Атрибута равно единице. Рассказчик бросает кубики и добавляет полученные успешные баллы к значению Атрибутов (максимальное значение равно 5). У воинов также есть Способность Уворот (Уклонение), значение которой определяется количеством успешных бросков, и несколько уровней здоровья (успешные баллы + значение Выносливости). Воины поглощают летальные повреждения за счет полного запаса бросков на Выносливость и не получают штрафов за ранения. Оружием воину служат каменные кулаки, наносящие летальные повреждения (Сила + 1).

В случае получения смертельных повреждений воин превращается в груды пыли и осколков камней, но при последующей активации артефакт воссоздает его. При уничтожении всех воинов, поднятых за одну активацию, артефакт приходит в негодность и более использоваться не может. Куб можно активировать только один раз за сцену (эпизод). После того, как у воинов не останется противников, на которых они могли бы напасть, они возвращаются в землю.

Для создания отряда Воинов расколотой земли Преступник должен владеть Знанием Основания, Знанием Пробуждения и Знанием Земли, а также Знанием Кузнечного Дела.

Гиперкуб

Эти необычные артефакты изобрела Преступница Ориакс вскоре после возвращения из Бездны. Будучи Миротворцем, Ориакс уверилась в том, что насилие — это ловушка, неверный путь, способный завести демонов назад в Ад. К сожалению, в это время за ней охотилась группа разъяренных Губителей (Жажущих), которые весьма уважали насилие и не собирались останавливаться и вести с ней переговоры и дискуссии. Ориакс нужно было устройство, которое могло бы замедлить и обездвижить противников, не причиняя им вреда, что-то такое, что воздействовало бы одновременно на нескольких демонов, но не на нее саму. В результате она создала Гиперкуб — артефакт, который временно разрушает ткань пространства вокруг определенной точки, делая обычное движение невозможным.

В пределах действия артефакта пространство не просто искривлено или сжато, оно полностью разорвано. Внутреннее пространство предмета или живого существа при этом не страдает — органы не оказываются отделенными от тела, — но каждые несколько футов вокруг объекта как бы оторваны от окружающего мира и соединены с произвольным участком пространства в этом же районе. Обычно пространство перед вами связано с пространством позади вас, но теперь оно может быть соединено с участком на другой стороне комнаты. При попытке шагнуть вперед вы будете оказываться в другом конце комнаты. Представьте себе пространство в виде сложной мозаики. Гиперкуб разбирает мозаику на составные фрагменты и перемешивает их. Если вы оказались в зоне его действия, пространство становится совершенно непредсказуемым. Пытаясь пройти вперед, вы понимаете, что на самом деле идете в противоположном направлении, бьетесь о невидимую стену или вообще попадаете неизвестно

куда. Пытаясь попасть в цель, вы видите, как брошенный вами предмет внезапно сворачивает в сторону или исчезает, чтобы проявиться в противоположном конце комнаты.

Первый Гиперкуб Ориакс был довольно-таки топорным устройством, собранным на скорую руку из медной проволоки и старых учебников по физике, но он работал и исправно защищал ее от преследователей. Она продолжила работу над изобретением и познакомилась с ним дружественных Аннунаков. Для создания Гиперкуба нужно обладать Знанием Путей, Знанием Основания, а также Знанием Кузнечного Дела. Преданность Дому не позволила ей раскрыть секрет демонам других Домов, но все же она изготовила несколько Гиперкубов и подарила их товарищам-Миротворцам, чтобы они могли защитить себя. Обычно Миротворцы, владеющие Гиперкубом, считают его крайним средством, потому что ни один из них не знаком со Знанием Путей, а значит, артефакт воздействует на них точно так же, как и на их противников.

Система: При активации Гиперкуб произвольно изменяет пространство вокруг себя. Радиус площади действия в ярдах равен значению Веры у активирующего артефакт персонажа (Силы воли — у смертных). Рассказчик бросает кубики, чтобы определить эффект от работы Гиперкуба. У большинства таких артефактов запас бросков равен шести, в некоторых случаях запас может быть больше. Сложность каждого физического действия в зоне работы Гиперкуба — удара кулаком, выстрела из ружья, жонглирования, уклонения от удара — повышается на число успешных баллов, полученных при броске. Передвижения ограничены, за один ход без дополнительных усилий персонажи могут пройти только один ярд. При попытке продвинуться дальше персонаж перемещается в произвольный участок пространства. Для расчета этого эффекта выполняется бросок на Восприятие (сложность $b +$ количество успешных баллов, полученных при броске на эффект от работы куба). За каждый полученный успешный балл персонаж может продвинуться в выбранном направлении на один ярд.

Сложность бросков на обращения не увеличивается, но обращения с физическими эффектами (например, нанесение удара по противнику или метание предмета) считаются удавшимися только в том случае, когда количество успешных баллов при броске на обращение превышает количество успешных баллов при броске на эффект от работы куба, иначе они считаются неудавшимися. В зоне действия артефакта провалы становятся особенно опасными. В большинстве случаев при провале действия персонажа обернутся против него самого, т. е. выпущенная им пуля попадет в него же, а при попытке бежать он со всего маху упадет на землю. Избежать эффектов Гиперкуба можно, только покинув зону его действия, что обычно не так-то просто сделать, не владея Знанием Путей (обращение Найти Путь). Всем остальным придется или многократно повторять попытки, или подождать, пока взбаламученная ткань пространства не успокоится. Это происходит через несколько минут (определяется по количеству успешных баллов, полученных при броске на эффект от работы артефакта).

Каменные письма

Даже до падения Мастера были самым замкнутым Домом. Они намного чаще работали друг с другом, чем с остальными ангелами. Чтобы помочь себе и упростить работу над проектами, Мастера изобрели свой собственный язык. Они никогда не делились им с другими ангелами — не потому, что желали сохранить его в тайне, а, скорее, потому, что не видели в этом необходимости. Это был не обычный разговорный язык или язык письменности. Мастера кодировали камни и кристаллы, силой своей сущности меняя атомы и дух кристалла так, чтобы он мог передавать сообщения. Другой Мастер мог найти этот камень и «читать» послание, восприняв изменения в структуре камня как огромный объем данных, чертежей и инструкций.

После Падения Аннунаки продолжили общаться с помощью камней, назвав этот способ обмена информацией кристаллическим кодом или «каменной речью». С огромным трудом им удалось разработать свою версию языка, после чего камни стали кодироваться так, чтобы оставшиеся верными Небу соплеменники не могли прочесть сообщение. По всему миру Преступники записывали информацию на драгоценные камни и кристаллы, оставляя послания и предупреждения собратьям и сохраняя тайну языка. Много эпох спустя Преступники по-прежнему используют кристаллический код для общения с другими Аннунаками и продолжают искать камни, которые содержат информацию времен Войны Гнева, позабытую много веков назад.

Система: Каменная речь — это язык, известный только Преступникам, и выучить его можно, как и любой другой язык, с помощью Языкознания. Язык этот имеет только письменную форму, причем кодированию поддаются только драгоценные камни и кристаллы (Мироздание пришло в такой упадок, что обычные камни кодировке не поддаются). Чтобы вложить в камень информацию, Преступник должен взять его в руки, в это время игрок выполняет бросок на Веру. Чем больше успешных баллов будет получено при броске, тем большим будет объем записываемой информации. Один успешный балл позволяет записать одно предложение, например, «Сефидор скрывается в Лос-Анджелесе». Три успешных балла позволяют записать ряд параграфов, например, подробную процедуру взлома кодов и систем безопасности какого-нибудь небоскреба. Пять успешных баллов позволяют закодировать информацию в графической форме, например, фотографию или чертеж, которые как бы развернутся в сознании получателя.

Духовная форма закодированных камней несколько отличается от обычной, и Преступники умеют распознавать ее. Любой Преступник, увидевший закодированный камень, может подтвердить догадку, выполнив бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 6). Прочие демоны могут заметить, что с камнем что-то не так — Восприятие + Осведомленность (сложность 9), — но значения увиденного не поймут. Для расшифровки сообщения требуется прикосновение и успешный бросок на Веру. В случае удачи информация считывается в память Преступника. Аннунаки ревниво оберегают свой тайный язык, и прочие демоны даже не подозревают о его существовании. Даже если им удастся узнать о каменной речи, они никогда не смогут расшифровать и прочесть послания, так как у них нет внутренней духовной связи с камнями, которая позволяет Преступникам записывать свои сообщения.

Ритуалы

Как указано в Шестой главе Руководства игрока, ритуалы — это сложные обращения, сочетающие несколько Знаний для создания нового, мощного эффекта. Ритуалы были разработаны в последние дни Войны Гнева и должны были стать оружием в борьбе с Небесным воинством. Аннунаков всегда больше занимали материальные орудия и артефакты, поэтому разработкой ритуальных обращений они почти не занимались. И все же у Дома есть несколько ритуалов, знание о которых хранится втайне и редко передается союзникам из других Домов.

Вулкан

Преступникам не дано было управлять огнем, но до Падения они работали рука об руку с Глашатаями, создавая лавовую мантию и жидкое ядро Земли. С помощью этого ритуала Анкида и его помощник могут вновь зажечь вязкую земную кровь, вывести ее на поверхность, обрушить на землю потоки лавы и огненный дождь.

Первичное Знание: Знание Земли *****

Вторичное Знание: Знание Пламени **

Начальная стоимость: 14.

Ограничения: ритуальный круг рисуется на твердой натуральной поверхности, т. е. или на земле, или на настоящем камне (не бетоне).

Минимальное время проведения: 49 минут.

Система: Выполняется бросок на Силу + Выживание. Если бросок оказывается удачным, на месте ритуального круга вырастает вулкан, который в течение нескольких часов извергает раскаленную лаву (количество часов равно количеству полученных при броске успешных баллов). Лава медленно растекается вокруг, причиняя огромный ущерб окрестностям. После начала извержения Анкида не может управлять скоростью движения лавы. За каждый час радиус распространения лавы увеличивается на количество ярдов, в 100 (сто) раз превышающее количество полученных успешных бросков. Иными словами, если при броске было получено 3 успешных броска, за час лава распространится на 300 ярдов. Почти все объекты, находящиеся в этой зоне, будут уничтожены, в том числе здания и автомобили, сразу же после того, как до них дойдет лава. Персонаж, соприкасающийся с лавой, каждый ход получает столько уровней летальных повреждений, сколько успешных баллов было получено при броске, и эти повреждения не могут быть поглощены броней. После завершения ритуала вулкан обрушивается внутрь себя, а лава неестественно быстро застывает, так что через час лавовые потоки превращаются в скопление шероховатых ломких камней.

Мука: Если ритуал проводится с высокой Мукой, из вулкана извергаются раскаленные пары и радиоактивные вещества, распыляемые высоко в воздухе. Лава в этом случае движется намного быстрее, чем обычно. Радиус ее распространения каждый час увеличивается на милю, вне зависимости от количества полученных успешных баллов. Когда ритуал завершается, лава остается горячей и остывает только через несколько дней. Она отравляет землю под собой, навеки пропитывая ее ядом и нечистотами.

Варианты: Одна из версий этого ритуала позволяет получить облако дыма и пепла, которое, поднявшись от вулкана, закрывает от света территорию, чей радиус в милях равен количеству полученных при броске успешных баллов. В этом случае к вторичным Знаниям добавляется Знание Ветра ***.

Охотничья тропя

Этот ритуал используется для выслеживания отсутствующих людей или демонов, просто потерявшихся или же намеренно скрывающихся от Анкиды. Ритуал проводится над вещью, принадлежащей разыскиваемому существу и имеющей для него некоторое значение: ключами от машины, прядью волос, любимой рубашкой и т. д. Ритуал прокладывает тропу через призрачные земли, которая, идя в обход реального мира, выводит заклинателя прямо за спину выслеживаемому объекту. На то, чтобы ступить на тропу, пройти через мир духов и выйти в реальность рядом с жертвой, у Анкиды уходит несколько минут, где бы ни находился преследуемый.

Первичное Знание: Знание Путей **

Вторичное Знание: Знание Основания **, Знание Сфер **

Начальная стоимость: 18.

Ограничения: вещь, над которой проводится ритуал, должна быть помещена в центр круга.

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: Выполняется бросок на Сообразительность + Выживание. В случае успешного броска появляется тропа, видимая всем участникам ритуала, но не сторонним наблюдателям. Тропа начинается от ритуального круга и исчезает из виду через несколько ярдов. Пойдя по тропе, можно попасть в царство духов. Наблюдатель увидит, как вставший на тропу персонаж тает в воздухе, в то время как сам персонаж будет считать, что он идет по светящемуся призрачному туннелю, со всех сторон окруженному тьмой. Передвижение по тропе занимает некоторое время. Как правило, на то, чтобы пройти через призрачные земли и вернуться в реальный мир, уходит 10 минут, минус минута за каждый успешный балл, полученный при броске. Заклинатель появляется сразу за спиной преследуемой жертвы и может застать ее врасплох. Чтобы заметить появление преследователя, жертве нужно набрать больше успешных баллов (Восприятие + Осведомленность), чем было получено при броске на проведение ритуала. После того, как заклинатель сойдет с тропы, она исчезнет, и возвращаться на место проведения ритуала ему придется своим ходом (если он посчитает нужным это сделать).

Мука: На первый взгляд ритуал высокой Муки работает точно так же, как обычный, но он намного опаснее. Путь остается открытым в течение нескольких часов (определяется по количеству полученных успешных баллов), и в течение этого времени любой призрак или дух может пройти по тропе в мир живых и причинить немало бед.

Варианты: Нет.

Потир Веры

Вера — это пицца падших, драгоценный товар, еще более ценный из-за своей редкости. Вырабатывать Веру могут только смертные почитатели, ее нельзя накапливать, хранить или передавать другому демону — по крайней мере, так считает большинство демонов. Преступники знают, что это не так, потому что в последние часы Крушения они разработали замечательный ритуал, позволяющий хранить Веру в предмете! Ритуал превращает зачарованный предмет в потир, или сосуд, как бы «сгущая» его духовную составляющую. Вера вливается в потир и остается в нем, удерживаемая внутренним притяжением сосуда, то тех пор, пока демон не извлечет ее. Потиром может стать любой небольшой предмет (иногда это кубки, но большее распространение получили драгоценности). Мало кто знает об их существовании.

Первичное Знание: Знание Кузнечного Дела *****

Вторичное Знание: Знание Небожителей *****

Начальная стоимость: 20

Ограничения: предмет, на который накладываются чары, помещается в центр круга. Анкида заранее готовит этот предмет к проведению ритуала.

Минимальное время проведения: 100 минут.

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Ремесло (сложность 7). Успешный бросок навеки меняет духовную структуру предмета, делая его подходящим хранилищем для Веры. Максимальное количество единиц временной Веры, хранимое в потире, равно количеству полученных при броске успешных баллов. Чтобы поместить Веру в потир, его владелец выполняет бросок на Веру (сложность 7). Каждый успешный балл «переводит» единицу временной Веры из запаса демона в сосуд. Извлечение Веры

происходит аналогичным образом. Пользователь выполняет бросок на Веру (сложность 7) и извлекает из потира столько единиц временной Веры, сколько успешных баллов было получено при броске (вплоть до обычного максимума). Влить в потир Веру и извлечь ее можно только по одному разу за сцену (эпизод). Необычная духовная структура потиров делает их заметными для демонов (сверхъестественная осведомленность, сложность броска равна 7), но для того, чтобы понять, что за предмет он видит, наблюдателю надо получить не менее пяти успешных баллов.

Мука: Ритуал с высокой Мукой создает отравленный потир, который загрязняет всю помещаемую в него Веру. Вытягивая Веру из такого потира, демон получает единицу временной Муки за каждую единицу извлеченной Веры.

Варианты: Нет.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Аннунаки голыми руками создали целую планету, но они не должны оказывать влияния на жизнь этого мира. Они считают, что человеческую расу нужно улучшить и довести до совершенства, но они не понимают мыслей и чувств людей. Преступники — это многогранные создания, сочетающие в себе интуитивное знание материального мира, сверхъестественные возможности и упорное непонимание человеческих существ. При создании персонажа-Преступника могут возникнуть определенные трудности. В данном разделе приводятся советы и рекомендации по созданию Аннунака, которого можно будет «вписать» в игру.

Концепция

Ниже описываются концепции, наиболее подходящие Преступникам.

Строитель: Все Преступники созданы для того, чтобы творить — Господь вызвал к жизни этих ангелов затем, чтобы они строили, мастерили и придавали форму Вселенной. Потребность что-то делать, создавать, строить нечто новое из кирпичиков мироздания до сих пор владеет многими Аннунаками. Эти демоны в основном думают о создании новых инструментов и артефактов, и их тянет к смертным носителям со схожими наклонностями. К таким людям можно отнести плотников, изобретателей, архитекторов, автослесарей, ружейников и владельцев свалок подержанных автомобилей. Прагматичные Аннунаки почти не интересуются искусством, но все же их может привлечь скульптор или актер, выступающий в «практичной» передаче.

Исследователь: Некоторые Преступники буквально одержимы желанием найти как можно больше информации и экспериментальных данных, позволяющих лучше понять Мироздание. Мир — это огромный механизм, сложное устройство, некогда совершенное, но со временем пришедшее в упадок. Чтобы выявить проблему и провести ремонт, нужно как можно больше узнать о Мироздании, человечестве и замыслах Создателя. Аннунаки с таким образом мышления чувствуют определенное родство с людьми, которые ставят перед собой практический вопрос «Как?» вместо теоретического «Почему?». Возможными носителями могут стать инженеры, врачи, страховые эксперты, судебные эксперты, археологи и журналисты.

Учитель: Многие Преступники предпочитают работать с прочными, надежными материалами, такими, как камень или металл, но есть среди них и такие, кто стремится перековать само человечество. Люди были величайшим из творений ангелов, но кое-кто из Аннунаков считает, что они так и не были доведены до совершенства. По их мнению, человека можно усовершенствовать, просветив и возвысив его душу. Эти демоны словом и делом, помощью и наказанием пытаются

сделать людей лучше (что бы это ни значило). После побега из Ада их тянет к носителям, которые посвятили свою жизнь совершенствованию собратьев — не только к школьным учителям, но и к сержантам инструкторам строевой подготовки, лекторам-мотиваторам, медикам, артистам, партизанским вожакам, социальным реформаторам и проповедникам.

Натура и Маска

Невозмутимые и практичные, вопреки всем темным соблазнам Муки, Преступники обычно являются сильными, заслуживающими доверия личностями, способными сосредоточиться на ближайших целях и разумных методах их достижения.

Строители проявляют к методам особое внимание: способ создания инструмента может быть таким же интересным, как и дальнейшая работа с уже готовым изделием. Разумеется, они не забывают и о результатах. Эксперименты имеют огромное значение, но все же хорошо сделанная работа важнее. У таких персонажей чаще всего бывает Натура Зодчего (Архитектора), Победителя, Начальника, Перфекционист и Стоик (Survivor), которые отражают их склонность к усердному труду и получению полезных результатов.

Аннунаки из числа учителей обладают схожим образом мышления, они тоже хотят строить и улучшать, их интересуют и методы, и результаты, но они хотят работать со смертными. Преступникам трудно понять людей, но те из них, кто пытается усовершенствовать человеческую расу, обычно более социально активны, чем их товарищи. Ну, или считают себя таковыми. На каждого учителя с Натурой Нянюшки (Опекуна), Начальника, Судьи и Фантазера — т. е. тех, кто хочет работать с людьми, — приходится один Преступник с Натурой Диктатора, Браво, Педагога или Перфекциониста, для которого люди являются кем-то вроде непослушных детей.

Исследователи отличаются практичностью, как и все Преступники, но вместе с тем они любопытны. Они стремятся накопить как можно больше информации, но эта информация должна быть полезной. В отличие от мечтательных Неберу, исследователям-Аннунакам нужны результаты и достоверные данные, и они будут искать информацию только до тех пор, пока не решат, что собранных сведений им хватит для работы. У этих Преступников обычно Натура Интригана, Ворчуна (Скупца, Cirtudgeon), Судьи, Одиночки, Педагога или Стоика, т. е. это личности, заинтересованные в непосредственном ответе и в том, как этот ответ можно использовать.

Преступники, погрузившиеся в человеческие переживания и повседневную жизнь, встречаются редко, даже среди учителей. Аннунаки слишком уравновешены и слишком боятся собственных эмоций, чтобы потакать этой стороне своей личности. По этой причине практически невозможно встретить Аннунака с Натурой Одержимого, Бонвивана, Щеголя, Экстремала и Трикстера. Большинству Преступников такие Архетипы кажутся слишком опасными и легкомысленными.

Маска у Преступника может быть практически любая, как сходная с Натурой, так и противоречащая ей. У некоторых Аннунаков, в особенности тех, кто мало склонен к общению и не обладает социальными навыками, Маска может полностью совпадать с Натурой. Эти прямодушные демоны не привыкли к маскам и притворству и ожидают от окружающих такой же открытости. Аннунаки, обладающие некоторым опытом социального общения, в особенности те, кто работает с людьми, считают полезным скрывать свою истинную сущность под более приемлемой (или просто приятной) личиной. Лишь малая часть Аннунаков носит Маску, резко отличающуюся от их Натуры, потому что подобная задача демонам Третьего Дома, привыкшим скрывать чувства, кажется невероятно трудной. Обычно к такому выбору демона подталкивают обстоятельства, например, желание укрыться от врагов или избежать отрицательных последствий эксперимента.

Каменные сердца

Преступники — не просто существа, состоящие из плоти и духа, но также создания из гранита и железа, хрусталя и серебра. Их души состоят из элементарных частиц камня и металла, и это не могло не отразиться на личности, способах действия и чувствах каждого из Аннунаков. Почти все Преступники отличаются практичностью и прагматизмом, их больше волнуют факты, чем теории, быстрые решения, а не долгосрочные проекты и предположения. Под практичностью таятся сильные эмоции — любовь, горе и печаль, но им редко позволяют выйти на поверхность.

Души Аннунаков тянутся к смертным со схожими интересами и образом мышления, но их также могут привлекать люди со знакомыми проблемами и стремлениями. В качестве носителя может быть выбрана работающая мать, старающаяся заботиться о семье, полицейский, пытающийся совместить высокую нагрузку на работе и личную жизнь, или молодой музыкант, играющий на свадьбах и пытающийся не упустить свой шанс. Аннунаков также могут привлечь люди, которые работают или много времени проводят рядом с камнем и металлом, т. е. шахтеры, строители, спелеологи и садовники.



Первичное Знание

Обычно выбор Первичного Знания демона, а значит, и его образа, делается в конце создания персонажа, после выбора Атрибутов и Способностей. Но все же о первичном знании стоит подумать до определения всех остальных характеристик. Первичное Знание и образ оказывают огромное влияние на способности и стиль поведения персонажа, а некоторые концепции хорошо сочетаются с одним Знанием и не соответствуют другому.

Знание Земли: *Это Знание имеет множество применений — от перемещений до обработки камня, также оно может использоваться в бою. Образ Кишар в основном ориентирован на сражение,*

подходит он и для тех случаев, когда надо применять силу. Это Знание подходит в качестве первичного строителям, в особенности тем, кто работает с камнем. Подойдет оно и для нацеленного на бой персонажа, например, для учителя, которому надо защищать своих подопечных.

Знание Кузнечного Дела: Большинство демонов считают Аннунаков творцами артефактов, хотя на самом деле этим искусством владеют далеко не все представители Третьего Дома. Все обращения этого Знания нацелены на создание или усовершенствование обычных и сверхъестественных инструментов, а образ Мумму дает преимущества в бою и помогает в работе. Это Знание идеально подходит любому Преступнику, в особенности — строителю. Понадобится оно и учителю, который может одаривать артефактами и инструментами своих учеников.

Знание Путей: Самое коварное из всех Знаний Аннунаков, Знание Путей предоставляет практически неограниченные возможности для путешествий, перемещений и маскировки. Силы образа Анту в основном сосредоточены вокруг перемещений и маскировки — Анту могут незамеченными проходить через заполненную людьми комнату и прятать украденный предмет, стоя под светом прожекторов. Это знание лучше всего подходит исследователям, которые могут использовать его для раскрытия тайн, как бы надежно те не были укрыты. Для учителей и строителей оно не так полезно.

Атрибуты

Физические

Физические Атрибуты весьма полезны для Преступников, в особенности для строителей, которым не обойтись без выверенных действий. Таким персонажам желательно брать Физические Атрибуты в качестве вторичных, как и исследователям, роющимся в старых могилах и изучающим места преступлений ради обретения новой информации. С другой стороны, учителям важнее социальные характеристики, поэтому они могут взять Физические Атрибуты в качестве третьестепенных.

Сила — это основа всех обращений Знания Земли и образа Кишар. В апокалиптической форме у Кишар значительно повышается сила. Ловкость имеет огромное значение для строителей, которым для работы с мельчайшими деталями артефактов нужна твердая уверенная рука. Особо значима Ловкость для Мумму, так как она учитывается в части обращений Знания Кузнечного Дела. Выносливость приносит пользу всем персонажам, особенно в бою, но она не так важна, как остальные две характеристики. В основном это относится к Кишар и Мумму, апокалиптические формы которых предполагают увеличение Выносливости и уровня защиты.

Социальные

С самого начала Творения Аннунаки страдали от невозможности понять мысли и чувства людей и даже других демонов. Преступники прекрасно понимают камень и металл, но социальные действия большинству из них кажутся чем-то непонятным и неведомым. Мало кто из Преступников обладает высокими Социальными Атрибутами, поэтому для большинства персонажей эти характеристики будут третьестепенными. Исключением являются учителя, которым нужно общаться с учениками, и те из исследователей, кто получает информацию от свидетелей и подопытных.

Из всех Социальных Атрибутов самое высокое значение будет, вероятнее всего, у Манипулирования, так как многие Аннунаки научились использовать людей в качестве инструментов. Завоевать доверие и дружбу трудно, намного легче врать, запугивать и хитрить, вынуждая людей поступать так, как вам хочется. Высокое значение Обаяния бывает редко, так как этот Атрибут подразумевает некоторую степень эмпатии и силы личности, чего лишены большинство из Преступников.

Внешность тоже редко бывает высокой, за исключением тех случаев, когда Аннунак овладел привлекательным телом-носителем, но даже тогда значение Атрибута может понизиться, так как Преступники предпочитают не отвлекаться на такие мелочи, как макияж, мода и личная гигиена.

МЕНТАЛЬНЫЕ

Может быть, Преступников и нельзя назвать умнейшими из Себетту — это звание, скорее, принадлежит Извергам, - но они считаются одними из самых умных демонов. Стремление к знаниям и использованию этих знаний, желание познать все движущие силы Вселенной (в том числе и человечество) развило у Аннунаков недюжинные интеллектуальные способности. У большинства Преступников Ментальные Атрибуты являются первичными.

Из всех Ментальных Атрибутов самым полезным считается Интеллект. Преступники — это мыслители (хотя и весьма практичные), которым нужно обрабатывать и анализировать самую разнообразную информацию, требующуюся для создания нового артефакта или поиска несоответствий в бизнес-плане. Восприятие и Сообразительность одинаково полезны для персонажа. Высокое значение Восприятия помогает в поиске и просеивании информации, а высокое значение Сообразительности позволяет персонажу быстро реагировать на изменения и доводить до истинного совершенства свои изделия. Особое значение Восприятие имеет для Анту, так как оно влияет на два обращения Знания Путей.

СПОСОБНОСТИ

ТАЛАНТЫ

Таланты — это практические Способности, часто используемые в повседневной жизни. Они весьма полезны для прагматичных, разумных Аннунаков, хотя и не так, как Навыки. У большинства Преступников Таланты будут вторичными Способностями.

Высокое значение Выразительности будет весьма полезным для строителей, создающих прекрасные устройства — ведь при всей своей практичности Аннунаки тонко чувствуют красоту (если она сочетается с пользой). Важное значение имеют Осведомленность и Интуиция. Строителям нужно знать о сверхъестественных силах, которые можно приручить и заключить в артефакты.

Исследователям тоже понадобятся Осведомленность и Интуиция, а также Бдительность, без которой не обойтись при поисках информации. Если источниками информации будут люди, исследователям может понадобиться Знание улиц и Хитрость. Учителя полагаются на Эмпатию, Выразительность и Хитрость при общении с Последователями, но важнее всего для них высокое значение Лидерства.

НАВЫКИ

Сильной стороной Аннунаков всегда были практические, жизненные умения, а не теория, и именно эти их способности отражены в Навыках. У Преступника Навыки почти всегда будут первичными Способностями, так как именно они принесут персонажу больше всего пользы.

Понятно, что у многих Преступников высокое значение Ремесла. У строителей эта характеристика обычно равна трем (и выше), у остальных — 1 или 2. Строителям пригодится и высокое значение Технологии, позволяющее чинить обычные устройства и понимать принцип их действия. Учителя в общении с учениками опираются на Этикет и Актерство (Performance), к тому же им нужны

высокие значения тех Способностей, которым они собираются обучать людей. Безопасность и Маскировка помогут исследователям получить доступ к закрытой информации, а Этикет понадобится для того, чтобы уговорить окружающих поделиться сведениями. Вне зависимости от концепции, у многих Преступников неплохое значение Фехтования, нередко они владеют Огнестрельным оружием. В Войне Гнева они были воинами и солдатами, к тому же именно они породили саму идею оружия.

Все обращения Аннунаков так или иначе связаны с навыками, в особенности с Ремеслом (для Мумму) и Выживанием (для Анту и Кишар). Персонажи с низкими значениями Ремесла и Выживания не смогут использовать часть обращений. Не снижайте значение этих Навыков, за исключением тех случаев, когда без этого ваша концепция становится нежизнеспособной.

Познания

Для большинства Преступников Познания — это наименее важная группа Способностей. Аннунаки умны и искусны, но не обязательно образованы. Их намного больше интересует информация, имеющая немедленное и практическое применение, чем книжная заумь и теория. Но все же часть знаний может оказаться полезной.

Для строителей, работающих с техникой, полезным может оказаться Наука, а также Знание компьютера. Учителя могут привлечь новых учеников и последователей с помощью Оккультизма, Политики или Религии. Для исследователей большое значение имеют Исследование и Расследование, а Языкознание откроет им доступ к новым обширным источникам информации.

Дополнения

Хотя в игре могут использоваться любые Дополнения, самыми полезными для Преступников можно считать следующие из них:

Контакты: Строители пользуются Kontakтами для поисков новых материалов и инструментов, исследователи считают их одним из источников информации.

Последователи: Учителей обычно окружают ученики, слушатели и почитатели, исследователям и строителям могут понадобиться помощники.

Наследие: Исследователям воспоминания о Войне Гнева позволят лучше понять события, происходящие в современном мире.

Договоры: Чтобы создать артефакт, требуется много Веры, поэтому строителям нужны Договоры, обеспечивающие приток энергии. Остальные могут направить Веру, получаемую от договоров, на улучшение способностей своих рабов.

Совершенство: Одно неумелое обращение может уничтожить или необратимо испортить артефакт, поэтому это Дополнение приносит строителям немало пользы.

Ресурсы: Наличие может понадобиться всем Преступникам — для покупки материалов, аренды жилья и оборудования для последователей, подкупа источников информации.

У многих Преступников есть определенное влияние и власть при адских дворах, что отражается Дополнением Высокое положение. Но мало кто из них обладает достаточными навыками для

обретения и удержания власти в мире смертных, поэтому высокие значения Славы и Влияния встречаются редко.

Добродетели

Нельзя сказать, что Преступники так уж отягощены Добродетелями. Принимая решения и делая выбор, они в основном думают о пользе, а не о морали и порядочности. Такой прагматизм полезен, но он едва ли может защитить от соблазнов Муки и грехов, поэтому немало Преступников, одержимых жаждой знаний, уступают своей внутренней тьме.

Из всех Добродетелей у Преступников лучше всего развита Убежденность. Мораль не слишком беспокоит Аннунаков, но они весьма трепетно относятся к разнообразным проявлениям Мироздания. На втором месте стоит Мужество. Аннунаков нельзя назвать бесстрашными, но любопытство часто заставляет их забывать о робости и осторожности. Совесть обычно развита слабо, так как Преступники, стремясь к цели, могут позабыть о причиняемой окружающим боли. Даже самые нравственные из учителей могут ставить над своими учениками опасные эксперименты, надеясь тем самым улучшить человеческую расу.

Знания

На этом этапе можно окончательно выбрать первичное Знание своего персонажа. Если выбор уже сделан, нужно определить значение этого Знания, а также и остальных Знаний персонажа, чтобы узнать, какими обращениями он владеет.

Знание Земли

У строителей в образе Кишар может быть третий уровень этого Знания, что позволит овладеть обращением Придать земле форму (это обращение позволяет создавать или переделывать каменную конструкцию). Более высокие уровни Знания помогут при самообороне, но при создании артефактов они не используются.

Исследователи-Кишар вполне могут ограничиться вторым уровнем Знания. Это позволит им овладеть обращением Слияние с Землей, которое обеспечивает защиту и упрощает перемещение (за счет Муки), и обращением Всколыхнуть Землю, незаменимым при поиске давно похороненных секретов.

Учителям от Знания Земли мало пользы. Они могут использовать обращения, чтобы защитить себя и учеников, но не более того.

Знание Кузнечного дела

Это Знание прочно ассоциируется с Преступниками и является одним из самых гибких и полезных разделов знаний демонов. К сожалению, одновременно оно и одно из самых трудных в использовании, особенно на начальных этапах. За счет дополнительных баллов значение Знания можно поднять по четырех, получив весьма полезное обращение Зачаровать предмет, но что вы будете с ним делать? Чтобы наложить на предмет заклинания, вашему персонажу нужно владеть другими Знаниями, иначе все его артефакты будут воспроизводить только эффекты Знания Кузнечного дела. За счет оставшихся дополнительных баллов можно поднять значение еще одного Знания, чтобы в дальнейшем использовать его при создании артефактов, но значение Веры у персонажа останется низким, и ему может просто не хватить энергии на артефакт, который он, теоретически, может зачаровать.

Таким образом, на этапе создания персонажа о Знании Кузнечного дела лучше забыть. Подождите, пока персонаж не овладеет как следует другими Знаниями и не увеличит значение Веры, чтобы ему хватало сил для создания полезных и красивых артефактов.

Если все же Знание Кузнечного дела было выбрано в качестве первичного, на него стоит потратить все три балла, получив обращения Улучшить предмет, Активизировать предмет и Создать предмет. Эта комбинация обращений позволит персонажу взять любой предмет, придать ему нужную форму, а затем превратить в идеальный инструмент. По мере развития хроники персонаж сможет получить и четвертый уровень знания, обращение Зачаровать предмет. Аннунакам других образов может понадобиться обращение первого уровня, Улучшить предмет. Мелкие артефакты, созданные этим обращением, дают персонажу определенное преимущество, в особенности в битве.

Знание Путей

Это необычное Знание значительно расширяет возможности любознательных Преступников, в особенности если его выбрать в качестве первичного. Исследователям Анту рекомендуется поднять значение этого Знания до 2, чтобы получить обращение Проложить путь, которое позволяет проникать в запертые комнаты, добираться до укрытых под землей редутов и даже проходить сквозь стены, изменяя пространство. Добавив еще один балл к Знанию, можно получить обращение Скрыть путь, полезное, но не необходимое. Это обращение будет полезным для скрытных персонажей, которые не хотят, чтобы за ними следили, все остальные персонажи могут потратить третий балл на любое другое Знание.

Учителя и строители не слишком нуждаются в Знании Путей, потому что предпочитают работать с уже выбранными объектами (материалами или людьми) и не беспокоятся об эффективности перемещений. Для таких персонажей лучше выбрать другое первичное Знание.

Общее Знание

Именно Дом Подателей Основ разработал базовые принципы Знания Основания в те давние дни, когда Вселенная еще была молода, и познакомил с ними все остальное Небесное Воинство. Неудивительно, что многие Аннунаки до сих пор владеют этим Знанием, которое дает преимущества любому ввязавшемуся в драку Преступнику. Воздействие на силу тяжести увеличивает подвижность, что дает дополнительные преимущества персонажам, сражающимся обычным или зачарованным холодным оружием. Притяжение не настолько полезно, к тому же на его приобретение могут быть потрачены дополнительные баллы, которые разумней было бы распределить иным образом.

Учителям и исследователям имеет смысл потратить баллы на Знание Человечества, которое усилит слабые социальные навыки Преступников. Перевод особенно полезен исследователям, так как упрощает процесс общения с людьми и позволяет получить больше информации. Персонажу-учителю можно потратить на это Знание дополнительные баллы, чтобы получить обращение Внушение, которое значительно упростит действия, основанные на Манипулировании и направленные на смертных последователей.

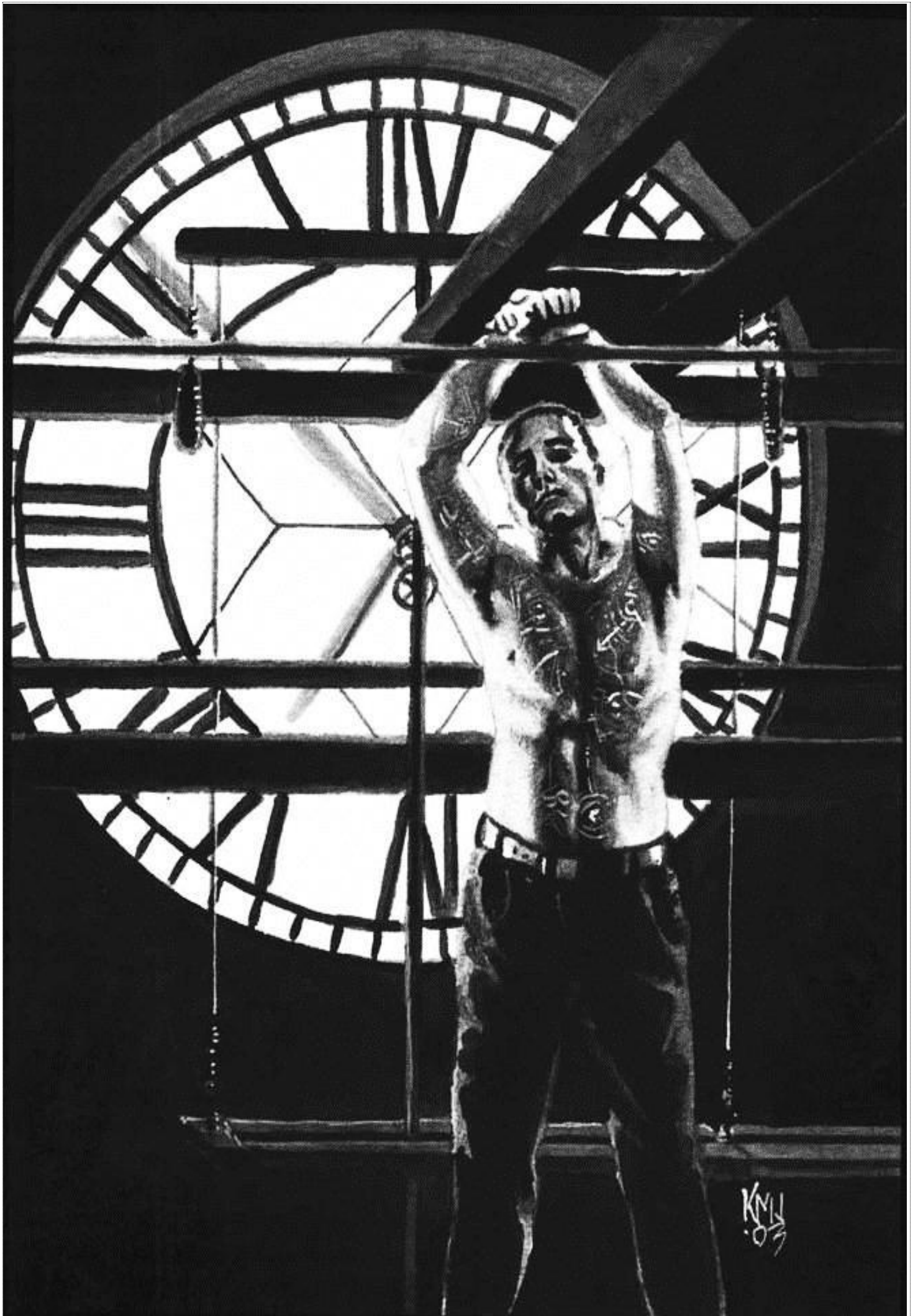
Свободные баллы

Вера очень важна для всех Преступников, и в особенности для тех, кто собирается заняться изготовлением артефактов. Чтобы зачаровать артефакт, требуются огромные объемы Веры, и низкое значение Веры просто не позволит персонажу создать нужный ему предмет. Вера также полезна

персонажам, постоянно ввязывающимся в битвы, так как ею можно лечить раны. Стоит подумать о приобретении дополнительного балла Веры и повышении общего значения этого параметра до 4 (четырёх). Дальнейшее повышение значения Веры желательно отложить до тех пор, когда у персонажа появятся баллы опыта.

Сила воли имеет для Аннунаков не меньшее значение, чем Вера, так как за ее счет можно улучшать обычные предметы (обращение Улучшить предмет). Если у вашего персонажа есть это обращение (а оно весьма полезно), желательно потратить свободные баллы на повышение значения Силы воли минимум до 6 (шести). Если обращения Улучшить предмет у персонажа нет, Сила воли все равно понадобится ему, например, для получения автоматических успехов при бросках, что особенно важно для строителей, желающих усовершенствовать свои изделия, но в этом случае значение Силы воли достаточно будет повысить на один или два балла.

Строители, у которых еще остались свободные баллы, могут потратить их на повышение значений Ремесла и Технологии, возможно — на увеличение Ловкости, а также приобретение дополнительных уровней Совершенства. Учителям можно повысить значение Манипулирования или Обаяния, Лидерства или Эмпатии, или же просто увеличить количество учеников, потратив дополнительные баллы на Последователей. Исследователям стоит задуматься о повышении Сообразительности и Восприятия и, возможно, используемых в бою Способностей. Из всех Преступников именно у них больше всего шансов ввязаться в бой, чтобы получить желаемую информацию.



ГЛАВА 4: ДОМ НОЧИ ЦВЕТА ИНДИГО

*Я не по звездам о судьбе гадаю,
И астрономия не скажет мне,
Какие звезды в небе и урожаю,
К чуме, пожару, голоду, войне.*

- Сонет XIV, Уильям Шекспир

Господь вступил в черную пустоту и сказал «Да будет свет!» Слова эти породили ангелов, и сонмы их окружили Господа, провозглашая Ему славу. Из их числа Он избрал Своих глашатаев и открыл им Великий Замысел. Ангелы Первого Дома должны были нести в себе явленное Господом видение и направлять силы Воинства на исполнение замыслов творца. Они зажгли огни Мироздания и определили границы еще бесформенной вселенной.

Тогда Господь вновь обратился к Воинству, и вызвал ангелов Второго Дома, и повелел им нести дыхание жизни во все уголки Мироздания. Они всколыхнули изначальный газ своими огромными крыльями и заложили основы небесного свода.

Когда был создан небесный свод, Господь воззвал к ангелам Третьего Дома и приказал им придать форму бесформенному ничто, направить огонь Первого Дома и жизненную силу Второго и заполнить пустоту формами и материей. Их руками было создано все разнообразие планет, они подняли горы, проложили долины и раскатали чистый холст огромных равнин.

И после того, как границы Мироздания были определены, а небо отделилось от земли, Господь обратился к Воинству и выбрал из их числа ангелов Четвертого Дома. «Смотрите», - сказал Творцу, и Четвертый Дом, стоя рядом с Создателем, узрел все чудеса, сотворенные их предшественниками. Ангелы смотрели на звезды и миры, сиявшие в пустоте подобно драгоценным камням.

«Смотрите!» - снова сказал Господь, и ангелы Четвертого Дома пристальней всмотрелись во Вселенную, и увидели, что каждый аспект Мироздания влияет на все вокруг. Звезды влияют на окружающие их миры, которые под их воздействием меняются сами и меняют то, что таится под их поверхностью. Ангелы смотрели на работу своих братьев и видели миллиарды нитей, которые связывали все вокруг в огромную, бесконечную сеть действия и противодействия, причин и следствий. Вселенная не просто существовала. У нее была цель. Назначение.

Ангелы Четвертого Дома закричали в изумлении, и тогда Господи повелел им: «Определите назначение и движение всего, что Я создал».

Руки судьбы

Обязанностью Четвертого Дома было не творение, но управление. Пожалуй, их можно назвать инженерами космоса, которые должны были следить за тем, чтобы все элементы мироздания сосуществовали друг с другом в строгой гармонии. Они управляли всеми процессами во вселенной, от вращения планет на орбитах и до распада изотопов, подчиняя их замыслу Господа. Для других ангелов вселенная была набором элементов, но ангелы Четвертого Дома видели ее как паутину взаимоотношений, связывающих эти элементы. Они терпеливо и искусно выполняли свою работу. Осознание последствий каждого действия сделало Ангелов Сфер мастерами косвенного влияния. Они знали, как взмах крыльев колибри влияет на смену сезонов в другом полушарии, и могли изменить

орбиту удаленной луны, изменив направление идущего от солнца потока ионов. Они были композиторами, сплетавшими созвучия вероятностей в элегантную мелодию достоверности.

Четвертый Дом мог бы показаться сборищем молчаливых наблюдателей, которые издали смотрят за тем, как все остальные ангелы трудятся над выполнением Господнего замысла. В каком-то смысле все так и было. Ангелы сфер наблюдали за всем, отмечая все движения космоса, как повелел им Создатель, и проверяя влияние каждого отдельного действия на мироздание в целом. Они были первыми учеными, первыми мыслителями и философами. Их задачей было смотреть на изнанку вселенной и понимать, почему все происходит так, а не иначе, и как каждый отдельный фрагмент влияет на картину в целом. Бездействие свидетельствовало об их успехе, безупречный порядок во вселенной прославлял их усилия.

Они уверились в том, что на каждый вопрос есть лишь один ответ. Эта уверенность и стала причиной их падения.

ДО ПАДЕНИЯ

Ангелы Четвертого Дома приступили к выполнению полученного от Господа задания, и вела их не пылающая страсть, но тихая задумчивость. Они рассеялись по неподвижному космосу, наблюдая, высчитывая и запоминая. Они изучали незримые силы, затаившиеся в ткани Мироздания, и настраивали их, добиваясь полного соответствия Великому Замыслу. Наконец, после того, как был обдуман каждый результат и рассчитано каждое последствие, Тириэль, Престол Синего Свода, величайший из ангелов Четвертого Дома, разослал своих братьев и сестер по заранее определенным местам в бескрайней Вселенной. Когда последний из ангелов достиг места назначения, Тириэль взялся за замершие в ожидании силы и толкнул. На одном уровне это было первым применением сложной математической формулы, на другом — одинокой чистой нотой. На третьем уровне действие его было подобно клацанью металла о металл, нарастающему реву двигателя, столь огромного, что ни один ангел не мог полностью постичь его. По ткани реальность прошла вибрация, коснувшись поочередно всех ангелов, каждый из которых добавил к ней свой вес, чтобы усилить ее. И так постепенно, с каждым успешным толчком обретая дополнительную энергию, Великий Замысел пришел в движение.

В движении

Когда космос пришел в движение, ангелы Четвертого Дома присоединились к его танцу, управляя и вращением мельчайших субатомных частиц, и величественным кружением огромных галактик. Свет вечно бдящих Глашатаев напоминал Ангелам Сфер о повелениях Господа, побуждая следить за всеми взаимодействиями во вселенной. Действие вызывало противодействие, образуя еще более сложную связь между причиной и следствием. Вначале ангелы были охвачены удивлением, но по мере того, как процессы во вселенной набирали скорость и размах, явно не собираясь останавливаться, Четвертый Дом охватила тревога. И тогда Тириэль, глава Дома, повелел ангелам сосредоточиться только на своем участке космического полотна и не пытаться охватить памятью бесконечность. Указ о Памяти, как его называли, был не просто попыткой упорядочения. Система, созданная Тириэлем и его помощниками для записи истории космоса, повлияла на саму вселенную. Сформулировав принципы, позволяющие стороннему наблюдателю проследить взаимосвязь между разрозненными событиями, Четвертый Дом положил начало времени.

Вечную Запись, созданную указом, нельзя было назвать статичной. События одной эпохи порождали бесконечное число последствий, вибрация от которых проходила сквозь бесчисленные века. В результате все ангельские историки, называемые Началами, постоянно обновляли запись, чтобы отразить связь событий как с прошлым, так и с будущим. Для внесения обновлений нужно было, чтобы Начала

общались между собой, и связь эту поддерживал Тириэль и его доверенные помощники, Кузиэль, Гемнор, Изриэль, Абишай, Осир и Асмодей. Все вместе они образовали Стражу, совет, управлявший взаимоотношениями между Началами. Система, позволявшая быстро обмениваться сообщениями и известная как Спираль, работала по законам Стражи. Совет регулировал назначение новых Начал, следил за потоком идущей по Спирали информации и разрабатывал протоколы связи, обеспечивающие точность и простоту процесса передачи данных. Структура была весьма эффективной и безоговорочно авторитарной, она одновременно поддерживала цельность Вечной Записи и гарантировала, что ни один из членов Дома, за исключением членов Стражи, не получит доступа ко всему объему информации.

Постепенно поток информации ослаб, сведясь к предсказуемой рутине из сообщений об орбитах, периодах, константах и сезонах, и на короткий срок Страже удалось сделать так, чтобы Великий Замысел функционировал с величайшей точностью. Затем Бог обратился к Воинству и вызвал ангелов Пятого Дома, и члены советы поняли, что их тонкая сеть подвергается первой проверке.

Ухватить момент

До появления Пятого Дома ангелы воинства были заняты отделением порядка от хаоса. Но Ангелы Глубин, казалось, вознамерились перевернуть вверх дном все, сделанное их старшими собратьями.

Океаниды нарушали правила. Они отказались от простого описания — на самом деле они вообще отказались от описания. Если Четвертый Дом упорядочивал миллиарды связей, действующих во Вселенной, Пятый Дом создавал связи там, где их ранее не было. Хуже того, Океаниды могли разорвать мешающую им связь, и это вселяло в Ангелов Сфер настоящий ужас. Хаотический шторм, некогда укрощенный Тириэлем и его Стражей, вернулся с новыми силами, питаемый изменчивыми Океанидами, и на этот раз ветер перемен не собирался стихать.

Почти немедленно ангелы Четвертого Дома заметили, как натягивается ткань Великого Замысла. В век упорядоченных реальностей акт творения или концепция порождали реакцию, которая охватывала обширные пространства и распространялась с непредсказуемой силой. Когда Океаниды своим танцем снов изменили былой порядок, Тириэлю и Четвертому Дому пришлось приложить некоторые усилия, чтобы исполнить полученный от Господа наказ. Посоветовавшись со Стражей, Тириэль издал Указ о Мгновении, согласно которому треть Дома должна была поддерживать в космосе безупречный порядок. Начала записывали события прошлого, Прорицатели следили за тем, чтобы настоящее соответствовало замыслу Бога. Вначале Прорицатели бросились в порожденный Пятым Домом серебряный вихрь, пытаясь укротить бушующую творческую энергию и вернуть Вселенную к былой упорядоченности, но каждый раз, когда они восстанавливали какую-нибудь малость, ткань Мироздания претерпевала сотни новых изменений. Смирившись, Тириэль и Стража повелели Прорицателям побережь силы и сосредоточиться на серьезных нарушениях Замысла, а не отслеживать все мельчайшие перемены. Изменение тактики сделало действия Прорицателей более эффективными, и со временем стало понятно, что у Мироздания есть определенный запас прочности. Казалось, некоторые аспекты творения поощряли изменения и эволюцию, в результате чего появлялись новые изощренные узоры, от которых выигрывал космос в целом. Прошло не так много времени, и вселенная вновь вернулась в состояние равновесия, благополучно перенося порожденные Пятым Домом колебания, за которыми пристально следили ангелы Четвертого Дома, а Спираль продолжила расти. Тириэлю и Страже, дождавшимся восстановления порядка, пришлось обдумать новое знание и его скрытый смысл. Вселенная, судя по всему, не была неизменной. Она должна была меняться. Уверенности более не существовало.

Чужая знаки

У Тириэля и Стражи было не так много времени на обдумывание всех смыслов и подтекстов динамичной Вселенной. Возвышение Шестого Дома и появление растений и животных добавило в расчеты Четвертого Дома множество новых вероятностей, из-за чего Прорицателям приходилось работать на пределе сил. Контроль над информационными потоками, осуществляемый Стражей, позволил сохранить в тайне от большей части Дома всю отчаянность ситуации. Тириэль и его доверенные помощники порою ощущали нечто вроде безысходности. Если количество вероятностей будет и дальше увеличиваться, скоро у Четвертого Дома не хватит сил, чтобы справиться с ними всеми. Провал был просчитан и неизбежен.

Когда Бог воззвал к Седьмому Дому, в сердцах Тириэля и Стражи зародилась робкая надежда на то, что Создатель наконец ввел в Замысел механизм, позволяющий избавляться от последствий ошибочных решений и избыточных возможностей. Но включение энтропии и смерти лишь увеличило общую сложность системы. Даже умирая, воробей — или звезда — оставлял след своего существования, создавая новые причинно-следственные связи, которые вибрацией проходили по всей Вселенной. Смерть была не концом, но лишь новым набором возможностей.

Затем наступил переломный момент.

Когда был назван последний Дом, замкнулся круг бытия, и Господь повелел Воинству объединить силы в завершающем, самом важном акте творения. Так появилось человечество, и в нем Четвертый Дом узрел проявившееся будущее вселенной — и самую большую угрозу стабильности космоса.

Если космос был огромным механизмом невероятной мощности и непонятного назначения, то люди были управляющей рукой этого механизма — и окончательным результатом его функционирования. Человечество было создано для того, чтобы использовать задуманные Господом и ангелами связи, чтобы мечтать, размышлять, строить. Люди должны были подчинить бурю идей своей воле, сформировать новые причинные связи, опираясь на свои желания.

Последствия этого были невероятными. В людях был заключен безграничный потенциал. Провал, как понимал его Четвертый Дом, был неизбежен.

Из всех Домов Четвертый меньше всех переживал из-за невежества людей. Чем меньше мужчина и женщина разбирались в богатых возможностях Рая, тем лучше. Даже неуклюжие, слабые прикосновения людей к ткани бытия порождали огромные волны причин и следствий, вызывавшие у Тириэля и Стражи дрожь. И все же ангелы Четвертого Дома должны были выполнить свой долг до конца, каким бы печальным тот ни был, и они неустанно следили за людьми, отмечая каждый их шаг и определяя, как отразился он на мировом равновесии.

Со временем сложились узоры. Невежество порождает привычное поведение. Сталкиваясь с миром безграничных возможностей, мужчина и женщина вновь и вновь прибегали к скудному запасу знаний, чтобы выжить и обрести счастье. Они на самом деле не были склонны к постоянным открытиям и не собирались бросать вызов сложившемуся порядку. Это наблюдение подарило утомленному Четвертому Дому слабую надежду и заставило его задуматься о собственном месте в сложной конструкции мира.

Асмодей первым сформулировал идею: если человеческие существа ведут себя в соответствии со сложившимися схемами, нельзя ли предсказать их наиболее вероятные поступки еще до того, как они будут совершены? Если да, то Четвертый Дом сможет заранее проверять последствия каждого

поступка и, таким образом, будет готов поддержать равновесие космоса, если действия людей будут угрожать ему.

Если бы люди хотя бы немного знали об окружающем их мире, у ангелов не было бы возможности отточить свою технику. Стража сумела сосредоточиться на относительно небольшом наборе действий, свойственных людям, и научилась определять их влияние на будущее. Ликующий Тириэль издал третий и последний указ, который должен был окончательно сформировать облик Дома. Указ об Импульсе вызвал к жизни Оракулов, ангелов, чьей единственной обязанностью было смотреть в будущее и предупреждать об опасностях, угрожающих Великому Замыслу.

Появление Оракулов увеличило полномочия Стражи и поспособствовало обмену информацией между тремя частями Дома, без которого успешное выполнение возложенных на Дом обязанностей было бы просто невозможным. Предсказания Оракулов поступали на рассмотрение Стражей, которые постоянно советовались с Началами по поводу минувших событий, подтверждавших выводы Оракулов. Если предсказание требовало действия, Прорицатели получали соответствующие приказы и предотвращали грядущее нарушение равновесия. Затем Стража проверяла предпринятые действия и полученный результат и передавала сведения Началам для включения в Спираль.

Шатормовое предупреждение

Из трех изданных эдиктов Указ об Импульсе оказал самое большое влияние на облик всего Четвертого Дома. Способность проникать в еще не обретшее форму будущее заставило Ангелов Сфер отдалиться от прочих Элохим, что только подтвердило репутацию Дома как скопления замкнутых, сосредоточенных на своем внутреннем мире созданий. Даже Прорицатели, чьи обязанности позволяли им беспрепятственно общаться с остальными ангелами, сохраняли некоторую таинственность и отстраненность. Частично такое поведение было следствием жестко структурированных отношений внутри Дома, но все же основной причиной отдаления была необходимость сосредоточиться на «картине в целом», а не на повседневных мелочах. Со временем Оракулы научились успешно просчитывать будущее, из-за чего Прорицателям все реже приходилось вмешиваться в события, и Дом все больше и больше отдалялся от рутины бытия. В результате в то время, когда Четвертый Дом начал прозревать первые признаки грядущего катаклизма, большая часть Небесного Воинства ничего не знала о делах Ангелов Сфер.

Поначалу признаки эти были незначительными и неявными. Многие Оракулы докладывали Страже об уменьшении следственных цепочек, с чем Четвертый Дом никогда ранее не сталкивался. В первое время эта странность вызвала скорее любопытство, чем беспокойство, и Стража приказала нескольким из младших Оракулов изучить явление и определить его значение.

Шло время, и количество докладов увеличивалось. Число следственных цепочек по-прежнему измерялось многими миллионами, но все же их становилось меньше, и процесс этот набирал скорость. Любопытство сменилось глубокой обеспокоенностью. Группа Оракулов, изучавших проблему, пришла к выводу, что рано или поздно количество причинно-следственных связей во Вселенной сократится до минимума. Быстро приближался тот момент, когда судьба целого космоса стала бы зависеть от ответа на один-единственный вопрос.

Тириэль и Стража пришли в ужас, выслушав этот прогноз. Сама возможность такого сжатия противоречила всему, что они думали о Великом Замысле. Отрицать факты было невозможно, но никто из Начал, как бы подробно их ни расспрашивали, не мог сказать, что именно стало причиной нарастающего давления. Была ли в том их вина? Они что-то упустили в своих наблюдениях за Великим Замыслом? Эта мысль вынудила Стражу действовать еще более скрытно. Оракулам

запретили обсуждать проблему даже с их товарищами. Вся информация должна была поступать только к Страже, а именно — к архангелу Асмодею. Чтобы усилить контроль Стражи над потоками информации, Тириэль разработал Указ о Молчании, категорически запрещающий обсуждение будущих событий с представителями остальных шести Домов. Безжалостно заглушив опасливые предупреждения Оракулов, Стража надеялась разгадать загадку и предотвратить грядущую катастрофу, тем самым подтвердив славу Дома и оправдав доверие Господа.



Вышло так, что они лишь сыграли на руку судьбе, которой хотели избежать.

Первое восстание

Так как Стража категорически запретила разглашать сведения о грядущей катастрофе, об истинных масштабах бедствия было известно только Асмодею и горстке Оракулов. Чем ближе становился переломный момент, тем лучше Оракулам удавалось просчитать разные варианты развития событий, и практически всегда они говорили о жутких разрушениях. Но чем больше они видели, тем меньше знали об источнике той силы, что поставила Великий Замысел на грань краха. Более-менее убедительно звучал только один вывод: невежество людей вызывает обратную реакцию космоса. Человечество, которое не смогло осознать все связи окружающей их реальности и не научилось проводить пронизывающую Рай энергию идей, словно сводило Великий Замысел к весьма ограниченному будущему, которого не должно было быть в реальности. Один из Оракулов, ничем не примечательный ангел по имени Ахрималь, осмелился предположить, что единственным способом предотвратить катастрофу будет обращение к самим людям, а не бессмысленные траты времени и сил на отслеживание причинно-следственных цепочек. Оракулы поделились своими соображениями с Асмодеем, который довел эту информацию до Стражей, но ответ был неизменен: *Сохраняйте спокойствие. Ничего не бойтесь. Все в руках Создателя.*

Шло время, и отчаяние, охватившее Ахрималья и остальных Оракулов, становилось все сильнее. Провидцы, вынужденные держаться в стороне не только от прочих Элохим, но и от собратьев из Дома, все больше хотели знать решение. Ахрималь снова и снова убеждался в том, что человеческое невежество было причиной сокращения причинно-следственных связей, но, находясь вдали от людей почти с самого момента их создания, ангел не знал, как можно подойти к решению проблемы. Он понадеялся, что остальные Элохим, с их опытом и пронизательностью, смогут помочь в поисках ответа, если он расскажет им о сложившейся ситуации. Ахрималь знал, что этим поступком он нарушит Указ о Молчании, но выбор стоял между нарушением ангельского приказа и неисполнением обязанностей, полученных от Господа. Как бы то ни было, действия Ахрималья можно считать первым настоящим мятежом, мужественным поступком, о котором в последствии мало кто помнил.

Ахрималь, при всех его бунтарских наклонностях, был истинным ангелом Четвертого Дома, поэтому тщательно отобрал тех немногих влиятельных Элохим, которым можно было доверить тайну, надеясь, что таким образом можно будет найти решение без привлечения большей части Воинства. С величайшими предосторожностями он созвал ангелов в свою крепость на поверхности Луны, проведя их в глубокую пещеру, которую освещали наполненные плененным звездным сиянием лампы. Многие из пришедших никогда ранее не говорили с Ахрималем напрямую. Теперь же, встретившись лицом к лицу с такими могущественными ангелами, как Белиал, Сила Бездонных Глубин, Лайла Защитница и Узиэль, Престол Разлук, Ахрималь медленно и обстоятельно поведал им об угрожавшей всем катастрофе. «Друзья мои», - прошептал он в последовавшей за рассказом тишине, - «Что мы можем сделать?»

Надежды Ахрималия на быстрое и правильное решение не оправдались. Его откровения вскрыли страхи и сомнения, которые терзали многих ангелов с момента появления человечества. Надеясь получить четкий и явный ответ, Ахрималь положил начало Великому Спору и спустил с поводка страсти, расколовшие Небесное Воинство и навеки изменившие Вселенную.

Узоры влияния

Даже сейчас Изверги не могут понять, почему Оракулы не сумели точно предсказать причины Падения. Большинство считает, что катастрофу нельзя было предсказать, потому что не было цепочки событий, напрямую ведущих к результату. Решения, ускорившие Падение, исходили от сил, которые в буквальном смысле слова находились вне действия вселенских законов. Элохим до Падения поддерживали космический порядок, но не подчинялись ему так, как это делали люди. Поэтому в ткани реальности не было четких нитей, которые указали бы Оракулам на место зарождения грядущей бури. Сокращение причинно-следственных связей было лишь косвенным указанием на возрастающее недоумение ангелов, вызванное противоречивыми распоряжениями Бога касательно людей.

Разумеется, есть и другие мнения. Изверги с заговорщическим складом ума допускают, что у Тириэля и Стражей была вся информация, нужная для того, чтобы предсказать Падение и его последствия. Но в этом случае возникает вопрос об истинных причинах отступничества Асмодея. Действовал ли он по приказу Стражи, намереваясь повлиять на общий ход событий? Или же он покинул своих товарищей потому, что хотел утаить от Тириэля и Стражи жизненно важную информацию, которая могла бы предотвратить Падение? Если так, то почему? Правда известна лишь Асмодею, ставшему одним из Привязанный к Земле.

Падающие звезды

Великий Спор, начавшийся в тайне, все же его отзвуки долетели до всего Небесного Воинства и в конце концов вернулись к Четвертому Дому. Информация об истинных масштабах бедствия — и о том, как их пытались скрыть — прошла от Начал к Прорицателям, затем - к Оракулам и потрясла ангелов до глубины души.

Великий Спор, начавшийся со спокойных рассуждений, не оставил ангелам Воинства времени на выбор между восстанием и верностью. Когда Люцифер поднял знамя мятежа, жребий был брошен. Если сменилось не когда и сколько. Осознание того, что члены Стражи обманывали своих собратьев, пусть даже на то были причины, заставило многих членов Дома принять решение, продиктованное гневом и предательством, а не холодной жесткой логикой. Это было первое спонтанное решение за все время их существования.

Накал Великого Спора расколол Дом надвое, хотя количество отступников в трех его частях было разным. Больше всего мятежников вышло из Прорицателей. Ими владел гнев на Стражей, которые в

течение долгого времени позволяли кризису вызревать, как зреет гнойник, но все же основной причиной их бунта было желание сохранить космическое равновесие. И наоборот, мало кто из Начал выбрал путь неповиновения. Они по-прежнему были убеждены, что Господь повелел Элохим сохранять бесстрастность и отстраненность. Начала не могли сказать, по какому пути будет развиваться вселенная, ведь их делом было наблюдать и записывать произошедшие события.

Оракулы оказались где-то посередине. Чуть больше трети провидцев выбрали восстание, и в их число вошли все, кто с самого начала изучал катастрофу. За одним исключением: Ахрималь, замысливший мятеж, предпочел сохранить верность, ужаснувшись хаосу, который породила его непокорность, и решив предстать перед Стражей и принять наказание. Никто точно не знает, почему впоследствии он изменил мнение, но легенда намекает на тайную встречу между Ахрималем и Денницей, имевшую место незадолго до Падения. О чем они говорили — если эта встреча вообще была, — до сих пор остается загадкой. Ахрималь никогда и никому не объяснял свой выбор.

Последним из Дома пал один из ярчайших его светочей. Асмодей, помощник Тириэля и Звездный Штурман, встал в ряды мятежников, не сказав ни слова своим товарищам. У многих его внезапное отступничество вызвано настоящее потрясение. Еще большее число ангелов задумалось над тем, по каким причинам он вступил в грядущую войну.

ДОМ В ВОЙНЕ

Все Изверги, от самого младшего ангела до величайшего из князей, с ужасающей ясностью помнят тот момент, когда в небе над Раем появились Михаил и охваченное гневом Воинство. В тот момент вселенная навеки изменилась. Катастрофа, которой они так боялись, наконец разразилась, и они стали ее творцами. Бедствие и в самом деле было связано с людьми, но основной его причиной стал призыв к неповиновению, исходящий от Люцифера. Понимание этого факта будет преследовать Неберу на протяжении всего Века Гнева, и именно оно придаст падшему Дому его окончательный облик.

Но, каким бы ужасным ни было это знание, худшее таилось впереди. После того, как закончилась схватка между Люцифером и Михаилом, Изверги ощутили какое-то движение со стороны Святого Воинства, и оказавшиеся среди них Оракулы быстро проверили сеть причинно-следственных связей, чтобы понять, что их ждет. Увиденное потрясло их до глубины души.

У них просто не оставалось времени на то, чтобы действовать, чтобы молить Всемогущего о прощении, прежде чем его всепоглощающий гнев обрушился на мироздание. Все грани мира содрогнулись под ударом, карающая длань господина коржила и сминала тонкие механизмы Великого Замысла. Кошмар, так долго преследовавший Четвертый Дом, стал реальностью. Они не смогли выполнить свои обязанности перед Небом, и удивительный механизм Творения оказался сломан. Не в их силах было отремонтировать его.

Многие Изверги, став свидетелями Божьей кары, так никогда и не стали прежними. Охваченные виной и стыдом, они погрузились в себя, чтобы не видеть крушения Рая. Для них Ад начался в тот день, когда космос сделал первый шаг к гибели. Но их собратья, до последнего оставаясь ангелами, заметили, что ткань реальности начинает расправляться, и поклялись, что смогут восстановить ее.

Клятвы верности

После удара, нанесенного мстительным Богом, Асмодей не сидел сложа руки. Еще до того, как Люцифер вывел демонов на тропу войны, падший архангел обратился к своим братьям-Неберу. «Пути назад нет, братья и сестры, - сказал он. — «Мы многого лишились, но можем сохранить

намного больше, если обратим сердца к истине и полностью посвятим себя нашим обязанностям. Так будем же действовать вместе, как было всегда, и восстановим наш Дом».

Слова архангела тронули многих из охваченных чувством вины Извергов, но их инстинктивная потребность в организации и единстве была заглушена подозрительностью и страхом предательства. Изверги по-прежнему считали, что деспотичная Стража обманула их, и их не прельщала мысль о возвращении к сложным, запутанным реалиям Четвертого Дома.

Казалось, что предложенный Люцифером новый эгалитарный порядок позволит найти выход из тупика. Создание легионов подразумевало образование новых структур, свободных от устаревших традиций Дома, и предоставляло Извергам право решать, какую роль они станут играть в грядущих битвах. Чуть меньше половины Извергов встало под знамена Железного, Кровавого, Эбенового и Алебастрового Легионов, быстро заняв должности стратегов, разведчиков и советников. Но большая часть Дома, столкнувшись с необходимостью выбора, предпочла тот легион, задачи которого казались наиболее разумными. Люцифер пожелал, чтобы Серебряный Легион стал его глазами и ушами, раскрывая тайны врагов и нанося урон планам Михаила. Асмодей, высочайший из всех падших Четвертого Дома, был вполне закономерно назначен главой этого легиона разведчиков.

Малая часть Извергов не пожелала войти ни в один из легионов. Многие из них сходили с ума от горя и стыда за крушение Вселенной и избегали как людей, так и своих собратьев. Кое-кто, в том числе и падший ангел Ахрималь, предпочли прислушаться к голосу совести, отказались участвовать в действиях, которые могли бы нанести космосу еще больший урон, и полностью посвятили себя восстановлению того, что так неосторожно разрушили. Во время войны эти одинокие души навевались к кострам обеих сражающихся армий, своими предупреждениями и туманными пророчествами пытались уберечь людей и ангелов от ужасов войны, и всеми силами защищали ткань реальности. Мятежное войско называло этих безумных пророков буревестниками, а воины Неба с почтительным страхом говорили о них как о пепельных провидцах.

Уловки и военные хитрости

Люцифер не стал тянуть и быстро нашел применение навыкам Неберу. Первые сражения войны представляли собой сложные, зачастую скрытые от посторонних глаз мистерии, разворачивающиеся на миллиардах смысловых уровней. Столкновения армий воспринимались как сложные формулы, музыкальные созвучия, эфемерные световые узоры. Часто исход битвы решался таким образом: оба военачальника подсчитывали свои силы, определяли прочность позиций и убедительность аргументации, и решали, за кем останется победа. Зная об этом, Денница повелел всем своим полководцам пользоваться способностями Извергов к предвидению и быстрому перемещению, чтобы получать своевременные предупреждения о силе противника и его намерениях. Если командир падших заранее знал, какими силами располагает враг, он мог так нанести встречный удар, чтобы склонить чашу весов в свою сторону.

Требования военного времени заметно изменили членов всех трех ветвей Дома. Те немногие Начала, которые присоединились к мятежу (все они вошли в личный штаб Люцифера), охотно использовали свои способности по ведению записей, фиксируя мельчайшие детали событий и позволяя войску падших извлекать полезные уроки как из побед, так и из поражений. Помимо этого, Начала прекрасно знали об огромном хранилище знаний, доступ к которому после отступничества был им закрыт, и теперь пытались разработать новый способ хранения записей, позволяющий полагаться не только на память падших. Со временем их усилия привели к созданию Знания Света и великой Библиотеки Генхиннома.

Прорицатели, как и Начала, тоже искали применения своим талантам на войне. Они владели Знанием Порталов, которое наделяло их подвижностью и силой, а их инстинктивное стремление влиять на события привело к созданию принципов шпионажа и провокаций. Когда они не были заняты сбором текущей информации по действиям противника, они выискивали возможность нарушить баланс сил иными, необычными методами. Часто им удавалось изменить исход сражения и превратить неминуемое поражение в победу.

Меньше всего новые требования к Дому затронули Оракулов, но именно им досталась самая тяжелая из обязанностей. Если раньше они видели четкие, упорядоченные линии причинно-следственных связей и могли предсказывать события на тысячу лет вперед, то теперь будущее было полно мутной неопределенности, вызванной ужасной Божьей карой. Еще больше ситуация усложнялась из-за легких следов, оставляемых падами на полотне времени, из-за чего между Оракулами и предводителями противника, действия которых Неберу пытались предсказать, разразилась настоящая война умов. Оракул Анат своими предсказаниями, которые позволили ее возлюбленному Баалу одерживать победу за победой, вызвала настоящий страх. Изверг Витуриан возглавлял Оракулов и Прорицателей, оказавшихся под протекцией Железного Легиона, которые позже проявили себя в битвах с ужасными малимами. Наибольшей известностью пользовалась Оракул Явизель, славящаяся своей эксцентричностью и непредсказуемостью. Изначально она была товарищем Ахримая, но ее непревзойденная способность к чтению нитей причин и следствий сделала ее ближайшим доверенным лицом Люцифера и жертвой дерзкого нападения, организованного небесными Жнецами в разгар Времени Жестокостей.

Многие командиры павших легионов приписывали цепь побед, одержанных мятежниками в начале войны, стараниям Неберу. Их способность к предсказаниям и дедукции, а также интуиция позволила армиям восставших обрести подвижность и гибкость, которых были лишены консервативные воинства Небес, превосходившие демонов в числе и силе. Скорая и решительная победа Михаила и его войска могла бы поколебать мятежников, и без того утраченных карой Господа, поэтому тихие Изверги сумели восстановить чувство собственного достоинства, утраченное после Падения.

В начале войны Неберу нельзя было назвать Домом в полном смысле этого слова - слишком глубока была боль от предательства и недоверия со стороны бывших правителей. Время от времени Асмодей предлагал Извергам восстановить связь друг с другом, в основном для того, чтобы можно было эффективно обмениваться информацией. Его предложения отвергались чуть ли не рефлекторно, но павший архангел не сдавался. С терпением бессмертного он наблюдал и ждал той возможности, которая позволила бы вернуть его собратьев в строй.

Возможность так и не представилась, и Асмодей решил создать ее своими руками.

Господство Вечерней Звезды

Во время войны среди ближайших советников Люцифера числилась Изверг по имени Шафниэль, также известная как Госпожа Сапфиров и Господство Вечерней Звезды. До Падения



она была одним из младших ангелов Четвертого Дома, восстание тоже не принесло ей высоких званий и не выделило среди Извергов Кровавого Легиона. Шафниэль была известна тихим поведением и изысканными манерами, а о ее красоте слагали легенды даже ангелы Небесного Воинства.

Многие падшие в легионе Люцифера тайком судачили об отношениях между Князем Падших и пленительной Неберу. Наконец было выдвинуто предположение, что она была возлюбленной Денницы, у которой он находил утешение от тягот и страданий войны. Постепенно эта версия обростала новыми подробностями, и очень скоро даже среди смертных подопечных Легиона стали петь песни и рассказывать истории о трагической любви между Князем и его вечерней звездой.

Другие войны Легиона — в основном Неберу, работавшие рядом с Шафниэль в военном совете — рассказывали иную историю. Они говорили о непревзойденной логике Шафниэль и ее потрясающей способности считывать информацию с самых запутанных нитей судьбы, и утверждали, что с Денницей ее связывают отношения совсем иного рода. Они считали, что Шафниэль была шпионом Люцифера и Госпожой Дознаний, чьей обязанностью было с помощью тщательно отобранных агентов из всех Семи Домов находить малейшие намеки на предательство среди падших.

Можно предположить, что обе версии были в чем-то правильными, а истина, как обычно, была где-то посередине. Наверняка известно лишь то, что Госпожа Сапфиров была одной из постоянных спутниц Люцифера и никогда не удалялась от него надолго. И когда после падения Сагана Аваддон и прочие великие герцоги отошли от Люцифера, Денница был огорчен, но не удивлен.

Свидетельские показания

С самых первых дней войны Начала всеми силами пытались восстановить огромный объем информации, утраченный ими при Падении, а также создать понятную запись о войне, как им повелел Денница. Единый эффективный подход к решению этих задач был предложен не Началом, а Прорицателем по имени Ксифараэль. Этот хитрый и находчивый воин, славящийся нестандартным тактическим мышлением, освобождал захваченных в битве людей и ангелов, если они соглашались составить подробный и достоверный отчет о своем участии в войне до момента пленения. Такая форма выкупа, известная как свидетельские показания, обеспечила Началам приток свежей информации, в которую позже были включены и воспоминания ангелов о событиях до Падения. В наши дни эта практика снова обретает популярность среди Неберу, и кое-кто из безжалостных Извергов не гнушается поставить демонов в безвыходную ситуацию, чтобы потом выжать из них нужные сведения.

Ограбление Луны

Прочие Дома Небесного Воинства считали Землю престолом своей славы и силы, но Ангелы Сфер отдавали предпочтение незыблемому спокойствию луны, возводя на ее поверхности величественные цитадели из льда и алмазов, где они могли работать, ни на что не отвлекаясь. Даже после падения оставшиеся верными Небу ангелы Четвертого Дома зачастую выполняли свою работу на луне, вдали от хаоса битв. Помимо всего прочего, они трудились над той же задачей, которую пытались решить их падшие собратья: восстановление и защита анналов космоса, на этот раз — в таком формате, который не зависел бы от памяти и верности членов Дома. Эти сведения были высечены на алмазных скрижалях с помощью Знания Света — верные ангелы научились этому искусству у Извергов, за время войны попавших в плен, — и хранились в самых надежных убежищах из всех, что мог создать Дом.

Асмодей потратил немало времени и сил, наблюдая за созданием этой обширной лунной библиотеки. Она во многом соответствовала его целям и планам. Сама по себе библиотека была ценным трофеем, который мог бы прельстить самого возвышенного из Оракулов, а ее система охраны словно бы бросала

вызов *Извергам*, чье искусство было предназначено для решения подобных задач. Убедившись, что заполнение библиотеки подходит к концу, падший архангел впервые за все время после Падения созвал своих собратьев и изложил им свой план.

С тщанием и точностью, присущим его *Дому*, *Асмодей* описал размеры библиотеки и впечатляющий набор защитных средств, изобретенных *Стражей* в целях ее безопасности. Многослойные охранные заклинания. Пугающие, высокоэффективные ритуалы, построенные на *Небесных Именах* всех мятежных *Извергов*. Потайные укрепления, скрытые за самыми хитроумными из порталов, над созданием которых трудились лучшие мастера *Знания*. Библиотека хранилась в крепости, которая могла выдержать нападение целого войска мятежных ангелов.

Неберу обдумали информацию о защитных системах библиотеки и единогласно решили, что нападение на луну не имеет ни малейшего шанса на успех. *Асмодей* согласился, а потом объявил, что *Изверги* могли бы сами создать себе этот шанс.

Асмодей предложил *Неберу* посмотреть на причинно-следственные связи под абсолютно новым углом. Ангелы *Четвертого Дома* давным-давно поняли, что для поддержания космического равновесия можно работать с вероятностями. Когда *Оракулы* вычисляли возможную угрозу балансу, *Прорицатели* действовали на основе этого знания и всеми силами старались не допустить свершения угрожающего события — или хотя бы сделать так, чтобы оно причинило *Вселенной* как можно меньше вреда. Они веками управляли нитями причинно-следственных связей, служа *Великому Замыслу*, так почему бы не воспользоваться этими навыками ради создания будущего, которое будет выгодно им самим?

Возможные последствия такого поступка вызвали шок у собравшихся *Неберу*, но падший архангел знал, что информация, хранящаяся в лунной цитадели, представляет собой практически неодолимый соблазн. Один за другим присутствовавшие на встрече *Изверги* стали выдвигать предложения по изменению своих шансов на успех. *Асмодей* быстро вмешался в разговор и заявил, что для реализации задумки усилий лишь некоторых из *Извергов* будет недостаточно. Понадобится объединить знания и умения всех собравшихся здесь падших, всех *Начал*, *Прорицателей* и *Оракулов*. Сказав так, *Асмодей* отослал *Извергов* назад в их цитадели, крепости и бастионы, где они могли бы обдумать услышанное, а сам стал ждать, как будут развиваться события.

Весь следующий век *Асмодей* наблюдал за тем, как *Неберу* снова становятся *Домом*. Объединившись ради общей цели, а не по указу сверху, *Изверги* смогли забыть о недоверии и вновь потянулись друг к другу. Постепенно образовались линии связи, наладился обмен идеями. Железная дисциплина, некогда помогавшая им поддерживать равновесие во *Вселенной*, теперь позволяла *Неберу* неустанно концентрировать свои силы на решении задачи. *Асмодей* предоставил в распоряжение *Извергов* все ресурсы *Серебряного Легиона*, потребовав только, чтобы была сформирована группа или совет наблюдателей, которые координировали бы усилия *Начал*, *Прорицателей* и *Оракулов* ради достижения максимальной эффективности. Шесть *Извергов* — по двое от каждой ветви *Дома*, — каждый из которых состоял в *Серебряном Легионе*, были выдвинуты своими собратьями в *Наблюдательный Совет*, главою которого стал сам *Асмодей*. *Наблюдательный Совет* управлял связью между рассеянными по миру *Извергами* и обеспечивал надлежащее снабжение необходимыми ресурсами. В сущности, это была все та же *Стража*, возрожденная под новым именем.

Чем подробней становился план нападения, тем туже затягивал *Асмодей* сеть контроля, которой опутал всех *Извергов*. Свободнее всего проходила информация — за этим следили члены *Совета*, — которая ослабляла худшие подозрения и тревоги рядовых членов *Дома*. Надежда на восстановление утраченных записей и возможность работать бок о бок с собратьями снова позволили *Извергам* преодолеть инстинктивное недоверие к организации и руководству.

План нападения постепенно обрстал новыми деталями. Это не был план в буквальном смысле слова, скорее, точная и аккуратная настройка вероятностей, результатом которой могла стать успешная атака. Во-первых, было оказано воздействия на обстоятельства, которые повлияли на решение Стражи о поддержании охранных систем библиотеки. Настроив причинно-следственные цепочки так, чтобы Стража не стала и дальше улучшать и менять защиту, Изверги смогли без особой спешки заняться разрушением уже имеющихся систем. Обстоятельства были подстроены так, чтобы так или иная часть защиты могла выйти из строя. Ритуалы частично пострадали от таких чрезвычайных ситуаций, как падение метеорита или сейсмическая активность. Изверги создали окно возможностей, упорно нанизывая на нить события до тех пор, пока пределы вероятности не выдержали напора и не прорвались. Когда все было готово, Неберу нанесли удар.

Нападение начал Оракул Витуриан с элитным отрядом Извергов. С помощью множества Бездонных Мешков, созданных специально для этой цели, Изверги систематически грабили хранилища скрижалей до тех пор, пока вероятность раскрытия не стала слишком велика. Отряд, не понеся никаких потерь, вернулся на Землю с грузом бесценных знаний, в том числе и со стратегическими прогнозами Небес на текущий момент.

О том, какой именно объем информации был похищен из лунной цитадели во время набега, так и не стало известно. Считается, что удалось захватить почти все записи об истории космоса, а также множество секретных сведений, о которых знали только Асмодей и Наблюдательный Совет. Почти сразу после возвращения отряда скрижали были распределены между цитаделями легиона и укрыты в портативных хранилищах, которые в случае необходимости можно было быстро перенести на другое место. Так началась игра в кошки-мышки между Извергами и их оставшимися верными Небу собратьями, которая продолжалась до конца войны и в которой обе стороны в равной мере познали победы и поражения. К тому времени, когда Изверги были низвергнуты в Бездну, большую часть похищенных записей так и не нашли, и вернувшиеся на Землю падшие всеми силами пытаются узнать, сколько тайников сохранилось до наших дней.

Для Асмодея обретение записи было лишь второй по важности целью набега. Изверги научились преодолевать подозрительность и одержали решительную победу, которая в немалой степени восстановила утраченную ими гордость. Более того, Неберу показали, что они могут быть активной силой, способной менять ситуацию во Вселенной. Век пассивных наблюдений и поддержания равновесия остался позади.

Так были посеяны семена несчастья.

Первое убийство

Прошло совсем немного времени после нападения на луну, и Оракулы Неберу заметили в переплетениях причинно-следственных цепочек признаки грядущего потрясения. В будущем Вселенной назревал еще один переломный момент. Одно-единственное действие должно было породить бурю последствий, которые, оставшись без внимания, затронули бы все мироздание. Оракулы рассказали о своем открытии друг другу, а затем и Асмодею с Советом. Решение Совета вызывало в памяти далекое прошлое: Оракулам было приказано продолжить наблюдение и оценить значение этого явления.

И тогда они увидели ужас и разрушение, о котором даже ангелы не могли помыслить. Они видели, как Высокие Города Небес берутся в осаду, а над полями, заполненными мертвыми и умирающими, пылает небо. Это была совсем не та война, к которой они привыкли, не состязание стратегов, но, насколько Оракулы могли судить, в этой войне падшие побеждали.

Но чем же надо было заплатить за победу? Этот вопрос не давал покоя Наблюдательному Совету, в то время как Оракулы старательно высчитали, что именно привело к переломному моменту: то были Каин и Абель, дети Адама и Евы. Оракулы в благоговейном ужасе наблюдали за тем, как Каин убивает своего брата и становится родоначальником новых, опасных концептов, которые, подобно яду, проникнут в ряды людей и ангелов. Первым желанием Оракулов было приложить все усилия для того, чтобы предотвратить столь страшный поступок, но уроки, усвоенные во время налета на Луну, заставили их выжидать. Быть может, стоило позволить Первому Убийству свершиться, если оно должно было привести к окончательно победе над Святым Воинством? Эта мысль неустанно терзала их. Так они впервые попытались бы сознательно изменить Вселенную в соответствии со своей, а не Божьей волей, и в конце концов это желание возобладало над соображениями морали. Гроза приближалась, а Неберу ничего не делали, веря, что вот-вот они изменят ход войны в пользу падших.

Только Ахрималь, блуждая в пустошах, попытался предотвратить несчастье. Чувствуя, что грядет нечто страшное, он хотел предупредить Денницу, но Принц Падших, похоже, пренебрег его мрачными пророчествами. Ахрималь решил было сам предотвратить трагедию, но слишком поздно прибыл на место, где мог лишь в бессилии наблюдать за тем, как человек научился проливать кровь брата своего.

В ретроспективе бездействие Люцифера и неспособность Ахрималья повлиять на события кажутся необъяснимыми... если только за кулисами не действовали иные, скрытые силы. Наблюдательный Совет не сделал ничего для того, чтобы подтвердить предупреждения Ахрималья, представив вниманию Денницы противоречивую картину событий, а впоследствии некоторые Изверги предположили, что Асмодей и Совет активно мешали Ахрималю в поисках Адама и Евы.

ВРЕМЯ ЖЕСТОКОСТЕЙ

После Первого Убийства воинство падших претерпело ужасные изменения. Теперь ангелы существовали в реальности, где святость Божьих творений могла быть отринута в приступе гнева и залита потоками крови. Внезапно ярость таких ангелов, как Аваддон или Лираэль, обрела форму выражения, и Эбеновый Легион, охваченный кровожадным безумием, выступил к Высокому Городу Саган. Алебастровый Легион присоединился к походу, как и Серебряный Легион, к всеобщему удивлению. Разразилась буря, и Изверги не смогли противиться искушению поэкспериментировать с силами, выпущенными ими на волю.

Первое Убийство во многом изменило Извергов, как и остальных падших. Они всегда взирали на Великий Замысел как бы издалека, отстраненно, но все же испытывали благоговение к его божественному Создателю и считали себя его слугами. Теперь, когда вкус крови на губах очерствил их души, они смотрели на человечество и поврежденную Вселенную как на механизм, который можно использовать, переделывать и перестраивать по своему желанию. Когда легионы разошлись, преследуя свои собственные цели в войне с Небесным Воинством, Изверги Серебряного, Алебастрового и Эбенового Легиона погрузились в видения Вселенной, измененной в соответствии с их волей и приводимой в действие кровью и верой людей.

В этот век кошмаров Изверги были повсюду, наблюдая и учитывая все проступки своих падших собратьев. Они ходили по полям смерти Аваддона и заведовали аренами Додоэль. На равнинах вокруг Таба'ет они создали огромные концентрационные лагеря, откуда брали подопытных для своих магических экспериментов; они были постоянными поставщиками (и посетителями) Дворца Вздохов Бельфегор. Большая часть Дома, прошедшего многие века в отстраненных, интеллектуальных изысканиях, с головой погрузилась в оргию чувственности. Они больше не были сторонними наблюдателями и активно изучали (и создавали) новые области знаний, которые позволили бы им управлять Великим Замыслом и изменять его так, как никогда не задумывалось Господом. Они

перестали быть только теоретиками и стали первыми в мире волшебниками и естествоиспытателями, изменяя реальность так, как подсказывали им их извращенные желания.

К чести Дома следует отметить, что не все Изверги поддались новоявленному искушению. Значительная часть Неберу сохранила верность Кровавому и Железному Легионам, поговаривают даже, что советы Извергов, в том числе Анат и Шафниэль, побудили Люцифера объявить Долгий Поход и призвать непокорные легионы к порядку. Позже, когда Люцифер провозгласил начало Великого Эксперимента, те же самые Изверги стояли у истоков Века Чудес, надеясь восстановить славу Дома и искупить грехи своих собратьев.

Вавилонский заговор

Не все военачальники Люцифера пришли в восторг от идеи Денницы возвысить человечество. Если люди станут богами, что будут делать ангелы? Аваддон, Великий Герцог Эбенового Легиона, был первым, кто высказал эту мысль, но план по разрушению мечты Люцифера предложил Асмодей, Великий Герцог Серебряного Легиона и формальный глава Четвертого Дома.

Весь масштаб заговора неизвестен до сих пор, но многие из высокопоставленных Оракулов, Начал и Прорицателей Серебряного Легиона приняли в нем участие. Асмодей использовал изобретенную им для налета на луну систему, чтобы распределить задачи между заговорщиками, что позволило снабжать их только той информацией, которая требовалась для выполнения той или иной части плана. Прежде всего, Прорицатели и Оракулы должны были скрыть действия заговорщиков от зорких глаз наблюдателей Кровавого и Железного Легионов. При возникновении угрозы раскрытия Прорицателям было приказано изменить ход событий так, чтобы безопасности участников заговора ничто не угрожало. С другой стороны, Начала должны были изучить все записи Времени Жестокостей и собрать всю возможную информацию об экспериментах с энергией, проводимых Бельфегор во Дворце Вздохов. Эти сведения были переданы Асмодею, который затем распространил их среди заговорщиков из других легионов. На их основе была создана раса полуангелов-полулюдей, известная как нефилим.

К тому времени, как все вовлеченные в заговор демоны поняли истинный смысл своих действий, было уже поздно. Хитроумные интриги Асмодея, которые он плел с начала войны, принесли свои горькие плоды.

Замыслил ли Великий Герцог все это с самого начала? Намеревался ли он вредить восстанию изнутри? Если так, то почему? Было ли это проявлением альтруизма, попыткой обеспечить победу Небесам, или же Великий Герцог просто поддался примитивным инстинктам и решил отомстить за унижения Долгого Похода?

Эти вопросы мучают многих из освободившихся Извергов. У тех, кто чувствует себя жертвой последней интриги Асмодея, от полученных ответов зависит будущее их души.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Трещины, появившиеся в стенах Бездны, поначалу испугали Неберу. Страх не помешал им воспользоваться представившейся возможностью и покинуть тюрьму, но все же заставил промедлить.

Вырвавшись из-под контроля, ситуация продолжала разворачиваться в совершенно непредсказуемом направлении. Первым потрясением, конечно же, стало взаимодействие демонского духа и человеческой плоти. Для Неберу это взаимодействие стало еще большим источником неприятностей, чем для остальных Домов, потому что они привыкли считать себя холодными, интеллектуальными

созданиями. Человеческое тело, с его гормонами и физиологическими потребностями, ошеломило Извергов.

В то же время, как им приходилось приспосабливаться к этому симбиозу, они вынуждены были как-то справляться с потрясением от состояния мира, от полного отсутствия Элохим (которые, в конце концов, победили в войне), а также от того, что люди, по всей видимости, перестали верить в Бога. Не имея ни малейшего понятия о том, что произошло и почему, Четвертый Дом не мог обойтись без плана выживания в этом новом, незнакомом мире.

Первым и самым очевидным шагом было налаживание отношений друг с другом, и Изверги сделали его. Ахрималь, с которого все и началось, вырвался на волю одним из первых и поднял знамя Скрытных в Атланте, штат Джорджия. Когда собралась небольшая группа падших, Ахрималь приказал начать поиски остальных. Приказ преследовал две цели. Во-первых, Ахрималь хотел помочь своим собратьям пройти через травмирующий опыт слияния с человеческим телом так, чтобы само их существование осталось тайной. Он быстро понял, что падшие сейчас — лишь жалкое подобие себя прежних и что они не смогут выжить, задумай кто-нибудь начать их планомерное уничтожение. Второй целью было нахождение как можно большего числа освободившихся демонов, чтобы увеличить число Криптиков. Ахрималь убежден, что грядет еще одна война, война между пятью группировками, и намерен сделать все для того, чтобы Скрытные в ней уцелели.

Политика в чужой стране

С самого момента возвращения Изверги претендуют на заметную роль в политике. Любовь к знаниям и ясности до сих пор движет ими, но теперь она по-другому влияет на них. Теперь они сражаются за возможность создать место, где можно было бы в безопасности заняться исследованиями и осмыслением имеющегося знания.

На текущий момент единственной выдающейся фигурой среди всех освободившихся Неберу является Ахрималь. Множество младших Извергов используют свои навыки для сбора информации и разработки стратегии для построения собственных владений, но они стараются держаться в тени, там, где большинство падших привыкло видеть их. Пока что ангелов Четвертого Дома вполне устраивает их незаметная позиция, так как они чувствуют, что не смогут удержать контроль над событиями, если выйдут на передний план. Прекрасным примером тому служит ситуация в Лос Анджелесе. Яхи — одна из немногих Извергов-Фаустианцев, во время войны она была младшим разведчиком Эбенового Легиона и доверенным лицом Дьявола Спенту Манью. Она была надежным, но ничем не примечательным разведчиком, не привлекавшим особого внимания к своим действиям.

После побега из Бездны она решила найти своего старого друга. Она обнаружила Спенту Манью в Лос Анджелесе, где тот вел весьма сложную и хитроумную игру со сложившимися в городе дворами. Поначалу она хотела помочь приятелю, но постепенно, знакомясь с регионом и, что намного важнее, поведением проживающих там людей, изменила свои намерения. Раньше она собиралась исполнять обычные обязанности своего Дома, советовать и помогать, но теперь поняла, что ее способности ничуть не уступают способностям всех остальных игроков. Разумеется, у кое-кого может быть больше сырой энергии, чем у нее, но мало кто сравнится с ней в хитрости и коварстве. Яхи подумала, что, если уж она ничем не уступает остальным, то почему бы ей не возглавить их? Сейчас она хочет стать существенной частью планов Спенту Манью, сделать так, чтобы Дьявол не мог обходиться без нее, стать незаменимой. Если ей то удастся, она сможет диктовать ему свои условия.

Примерно так же рассуждают и действуют остальные Изверги. Они пытаются слиться с окружающими, но вместе с тем стать существенной частью тех политических структур, в которые

вошли, чтобы затем тихо и незаметно перехватить управление. Эти мысли владеют всеми Извергами в мире, хотя никто не говорит о них. Независимо друг от друга многие Неберу почувствовали усталость от извечной роли наблюдателей и теперь хотят вернуться к темным денькам Времени Жестокостей. Более могущественные Изверги, выбравшись из Бездны, обнаружат на Земле скрытую сеть ловких манипуляторов, которая может стать источником власти и контроля над всеми падшими.

История Извергов во многом была историей преданности, послушания и наблюдений. Теперь, когда их души слились с телами людей, они задумались, правильным ли было такое отношение к себе. Во время войны Изверги впервые вкусили власть, возможность управлять не только своими судьбами, но и судьбами смертных и других падших опьянила их. Прочие демоны могут мечтать о мире, переделанном по их воле, Изверги же способны реализовать эти мечты.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

У каждого Дома есть особые ритуалы и реликвии, созданные за время войны, но Четвертому Дому, плохо знакомому с реалиями боя, редко предоставлялась возможность для создания подобных инструментов. И все же Извергам удалось создать несколько могущественных артефактов, призванных служить нуждам Дома, а их ритуалы до сих пор считаются одними из самых действенных.

Реликвии

Ниже приводится описание предметов, которыми чаще всего пользуются Изверги, в отличие от демонов других Домов. Некоторые из них являются уникальными артефактами, информация о них тщательно оберегается. Изверги также могут пользоваться множеством других артефактов, попадающих им в руки, предпочитая те из них, которые помогают в сборе информации и усиливают способность к восприятию.

Сдвоенные свитки

На самом деле эти книги были разработаны Оракулами еще до Падения, чтобы записывать в них мысли и наблюдения, и воплотили в себе способность Извергов к совмещению разных объектов. Сдвоенные свитки всегда создавались в паре, с использованием абсолютно одинаковых материалов и набора обращений. В процессе изготовления один из свитков назначался «главным», а второй — «рабочим». При активации все, что было записано на главном свитке, одновременно появлялось и на рабочем, вне зависимости от того, как далеко друг от друга находились эти свитки. Записанная на главном свитке информация сохранялась лишь в течение нескольких секунд, а затем исчезала, позволяя сохранить записи в тайне. В то же время, владелец рабочего свитка мог, потратив немного Веры, стереть с него все данные, тем самым подготовив свиток к дальнейшему использованию.

Для шпионов Сдвоенные свитки стали незаменимым инструментом. Вообще-то, к концу войны владение Свитками расценивалось как доказательство шпионской деятельности, и их хозяин подлежал казни на месте. Сдвоенные свитки появляются и в наше время, но теперь они приняли более сложную форму, например, журналов, записных книжек и даже газет. До сих пор падшим не удалось приспособить под Свитки ничего сложнее бумаги, но ситуация может измениться, в особенности если Преступники сумеют разобраться в современных технологиях.

Система: Чтобы активировать (или очистить) Сдвоенные свитки, демону нужно потратить единицу Веры, а смертному — единицу Силы воли. Для их создания требуется Знание Порталов **** и Знание Кузнечного Дела ****, оба свитка обрабатываются одновременно. Они достаточно просты в изготовлении, и любой Преступник с нужным знанием может владеть искусством их создания. В Век Жестокостей появилась интересная разновидность Свитков. Для ее создания требуется Знание Порталов **, обращение Создать Убежище. Это дополнение позволяет открыть свитки только четко определенным людям или тем, кто знает пароль. Так как до сих пор никто не сумел взломать такую защиту, запечатанные этим обращением Свитки стали надежным средством передачи секретной информации, не потерявшим актуальности и в наш век цифровых технологий.

Бездонные Мешки

Эти артефакты были созданы Преступниками Серебряного Легиона для налета на лунные тайники Четвертого Дома. Прорицатели быстро оценили их полезность, и к концу войны такими мешками пользовались Изверги всех легионов падавших.

Система: Открыть мешок можно, только потратив единицу Веры, - смертные не могут открыть его за счет Силы воли. Мешок достаточно прост в изготовлении, и большинство Преступников с соответствующими знаниями могут помнить, как он делается. Все, что требуется для его создания, это Знание Кузнечного Дела ****, Знание Порталов ***** и прочная сумка (или любая емкость). Использовать ненадежные материалы опасно, так как любое физическое повреждение — прорванный шов, небольшая прореха, позволяющая увидеть содержимое сумки, - делает артефакт бесполезным, а все, что в нем хранилось, теряется. Так как предметы, помещаемые в Бездонный Мешок, на самом деле в нем не лежат, вес артефакта не увеличивается. Пространство внутри мешка не ограничено, но помните, что поместить туда можно только предмет, проходящий через горловину. Рассказывают легенды о целых армиях, прятавшихся в одном-единственном мешке все свое снаряжение, чтобы идти налегке, а затем остававшихся без ничего после того, как в мешок попадала шальная стрела или им задевали о случайно подвернувшуюся ветку.

Бездонные Мешки могут быть разных размеров и форм, но у самого крупного из таких артефактов, изготовленных за время войны, ширина горловины не превышала трех футов¹. Работавшие над Мешками Преступники обнаружили, что ширина проема более трех футов делает артефакт нестабильным и склонным к саморазрушению.

В последние годы войны на эти артефакты стали ставить защиту (Знание Порталов **), которая позволяла открыть Мешок только четко определенному персонажу или тому, кто знает пароль.

Броня Порталов

Эта броня была разработана знаменитым кузнецом из Преступников, Гуанли, для тех Извергов, которые оставались на поле боя, чтобы наблюдать за воплощением своих стратегий. По конструкции броня напоминает пластинчатый панцирь, но каждая его пластина представляет собой не полосу металла, а зеркальный портал, оснащенный обращением Дверь во Тьму (Знание Порталов *****). Любой удар, нанесенный по броне, на самом деле не попадает никуда. Ранить демона, облаченного в такую броню, можно только попав между пластин.

Система: Для активации Брони демону нужно потратить две единицы Веры, а смертному — две единицы Силы воли. После активации удары, нанесенные по броне, не причиняют ее владельцу никакого вреда. И все же броня не всегда полностью защищает носителя, в основном из-за своей хрупкой структуры. Удары, попадающие по рамам порталов, деформируют их, создавая бреши в защите. Если

нападающий во время целится именно в раму портала, сложность броска у него увеличивается на четыре единицы, а удар по поврежденной секции брони увеличивает сложность на два.

Библиотека Гаар-Асока

Во время войны Гаар-Асок был одним из самых активных шпионов / разведчиков, поэтому его снабдили несколькими весьма интересными артефактами, призванными помочь ему в работе. Среди них была и коллекция книг с необычными свойствами. Вместо того, чтобы писать на их страницах, Гаар-Асок говорил, и слова его сами пропечатывались в книгах. Написанное нельзя было стереть или удалить иным образом, и книгу с полностью заполненными страницами можно было только читать, поэтому сейчас особые свойства книг уже нельзя использовать. Уникальными их делает тот факт, что Гаар-Асок много путешествовал и видел немало чудесных вещей, и сейчас, когда падишии с трудом вспоминают собственные имена, эти знания о прошлом являются поистине бесценными.

Книги устойчивы к воздействию огня и воды, поэтому их можно прочитать даже сейчас. Проблема в том, что они были написаны на Первом Языке, который сейчас непонятен для большинства демонов, поэтому владение книгой еще не означает владения содержащимся в ней знанием. Все книги хранились в Генхинноме, цитадели Люцифера, и долгое время считалось, что их уничтожили при разрушении дворца. Но в последнее время разрозненные тома стали появляться по всему миру, причем в самых неожиданных местах. Не в библиотеках мистиков и задних комнатах антикварных лавок, а в хижинах новозеландских аборигенов. Еще один том был найден среди прочих древних рукописей в развалинах буддистского монастыря в северо-восточном Китае. Исходя из этого, можно предположить, что книги никогда не были спрятаны или утеряны в прямом смысле слова. Скорее, они были рассеяны по всему миру и хранились у людей, склонных к мистицизму. Из этого можно сделать вывод, что кто-то целенаправленно выбирал места для их хранения, но никаких указаний на личность спасителя библиотеки нет.

Секреты создания библиотеки были известны только Гуанли, но сейчас он не может полностью вспомнить весь процесс. Предприимчивый Изверг или Преступник, завладев одним из томов и раскрыв секрет его изготовления, может называть любую цену — маги и демоны не станут скупиться.

Пауки-големы

Эти маленькие создания использовались разведчиками из числа Апостолов Мгновения там, где Неберу ростом с человека могли быть излишне заметными. В «спящей» форме они выглядели как безвредные полудрагоценные камни, но при активации (обычно для этого требовалось кодовое слово) у них отрастало восемь ног, с помощью которых големы могли вскарабкаться по любой поверхности. Тот, кто активировал их, мог смотреть их глазами и при желании управлять их перемещениями. Пауки не обладали разумом, поэтому управляющий ими демон был вынужден наделять их малой долей собственной сущности, и в том



случае, если паук после перехода в активный режим погибал, демон ощущал удар.

Некоторые из этих миниатюрных големов попали в экспозиции разных музеев мира. Большая их часть была найдена во время раскопок и ошибочно отнесена современными археологами к украшениям. Если бы падиши не бежали из Бездны, эти драгоценные камни так и не проявили бы своих свойств.

Система: Активировать паука можно, произнеся кодовое слово на Первом Языке и потратив единицу Веры (для смертных - Силы воли). Если кодовое слово неизвестно, его можно восстановить, взглянув на камень из царства духов: слово будет словно бы вырезано на гранях камня. После активации паук автоматически реагирует на мысли пользователя. Если паук удалится от пользователя (или наоборот) более чем на милю, он отключается. Глаза паука видят в разных световых спектрах, в том числе и в ультрафиолетовом и инфракрасном излучении. Ни один паук никогда не предназначался для нападения. Их использовали только для шпионажа. Лапы позволяют им вскарабкаться даже по абсолютно гладкой поверхности. Пауки не поглощают повреждений и обладают четырьмя уровнями здоровья. Пользователь может в любой момент отключить паука.

Ритуалы

Неберу создавали ритуалы двух типов. Это ритуалы Дома, разрабатывавшиеся для самых разнообразных целей, и ритуалы, помогающие в прорицании. Эти последние числятся среди самых древних ритуалов, они были придуманы до Великого Спора и до сих пор являются одними из самых могущественных.

Приводимые ниже ритуалы используются только Домом Ночи Цвета Индиго, они неизвестны остальным Домам. Изверги ревниво оберегают информацию об этих ритуалах, чтобы сохранить за собой некоторое преимущество перед прочими Домами, а возможно, еще и потому, что так они могут чувствовать превосходство над теми, кто лишен доступа к тайным знаниям.

Ритуал Вечного Заклочения

Этот кошмарный ритуал был создан в последние дни войны, чтобы вселять страх в сердца противников. Его проводили лишь дважды, и эффект от него был столь ужасен, что все падиши, кроме самых жестокосердных, решили, что его не стоит использовать впредь. Вообще-то кое-кто из демонов считал, что именно этот ритуал побудил Господа заключить мятежников в Бездне. Ритуал считался утерянным, но затем его описание было найдено в одной из объявившихся книг Гаар-Асока.

Цель этого ритуала — запереть жертву во временной ловушке. Пространство вокруг нее менялось бы по-прежнему, но время останавливалось, навеки удерживая ее в одном мгновении. Весь ужас такого состояния становится понятным, если подумать о природе круговращения, а также вспомнить, что даже когда мы стоим на месте, мы все же движемся. Когда время для жертвы останавливается, она исчезает из мира, потому что за миллисекунды, последовавшие за тем моментом, как ловушка захлопнулась, вращающаяся вокруг своей оси и вокруг солнца Земля отдаляется от нее, а галактика продолжает свой звездный круговорот. На самом деле существо, попавшее в ловушку, оказывается навеки затерянным в бесконечных просторах космоса. Вот в чем заключается весь ужас этого ритуала. Вечное одиночное заключение, без надежды на освобождение, побег или смерть.

Первичное Знание: Знание Порталов *****.

Вторичное Знание: Знание Узоров *****, Знание Порталов **.

Начальная стоимость: 36.

Ограничения: объект, над которым проводится ритуал, помещается в прямоугольный металлический контейнер, который ставится в центр круга. Для проведения ритуала требуется не менее семи падших, владеющих Знанием Порталов *****, так как остановить время вокруг коробки в центре круга очень сложно, но Анкида по-прежнему может быть только один.

Минимальное время проведения: 144 минуты.

Система: Выполняется бросок на Интеллект + Наука (сложность 8). Жертва сопротивляется за счет Силы воли. Если Анкида одерживает победу, жертва навеки исчезает из виду. Если Анкида терпит неудачу, ритуал немедленно прерывается и его приходится начинать сначала.

Если ритуал проваливается, есть риск, что во временной пузырь, в котором должна была оказаться жертва, попадут сами заклинатели. Каждый участник ритуала выполняет бросок на Силу воли со сложностью 8. Если бросок оказывается неудачным, данный персонаж исчезает. К счастью для невезучего заклинателя, не навсегда. Рано или поздно он вернется во временной поток, но время и место возвращения от его желаний не зависят. Рассказчик сам решает, когда и куда возвращается персонаж.

Мука: нет.

Варианты: Ходят слухи, что ритуал может быть проведен семьей Муду (Mudu) со Знанием Порталов *****, и в этом случае пленник через определенный промежуток времени или при стечении ряда обстоятельств сможет перенестись назад в реальность.

Ритуалы предвидения

Почему в ритуалах предвидения используется Знание Узоров ***** (Временное Искажение), а не Знание Узоров ***** (Случайное Влияние)? Провидцы Четвертого Дома так много работали со временем, что в совершенстве овладели умением отслеживать узоры до самого их завершения. Так, мы знаем, что подброшенный в воздух бейсбольный мяч упадет на землю, и это своего рода предвидение, потому что мы знаем о событии до того, как оно случится. Можно сказать, что второй бейсмен, который должен поймать высокий мяч, предсказывает будущее, так как он знает, куда именно упадет этот мяч. Но мы все время видим, как ловятся мячи, поэтому нас это не впечатляет. И все же для того, чтобы поймать мяч, нужна хорошая зрительно-моторная координация. Примерно так же работает и четвертый уровень Знания Узоров: провидец, долгое время наблюдавший за временем, инстинктивно понимает, что должно произойти в следующий момент.

Долгосрочные прогнозы — совсем другое дело. Далекое будущее остается непознанным и непознаваемым, потому что люди наделены свободой воли, из-за чего будущее еще не предопределено. Поэтому, чтобы предсказать будущее, провидец смотрит на узоры настоящего и предполагает, что произойдет потом. Если же предсказатель знает, что должно случиться, то будущее уже предопределено, а человечество лишено свободы воли. Поэтому для просмотра далекого будущего требуется Временное Искажение: прорицателю приходится изменять время, чтобы заглянуть в будущее, не придав ему при этом единственно возможную форму. Иными словами, время в центре круга идет быстрее, чем на периферии, где оно, в свою очередь, опережает время за пределами круга, что позволяет прорицателю заглядывать вперед. Когда после завершения ритуала прорицатель и прочие участники выходят из круга, они возвращаются назад в прошлое.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Изверги — это типичные обитатели башни из слоновой кости, отличные теоретики, но никудышные практики. Склонность видеть вещи такими, какими они должны быть, часто мешает им видеть мир таким, каков он есть. Даже Начала и Прорицатели, куда более приземленные, чем витающие в облаках Оракулы, предпочитают быть теоретиками, а не «полевыми» практиками. Отсюда вовсе не следует, что Изверги — существа неопытные, но все же нужно помнить об их природной склонности к размышлениям в ущерб действиям.

Концепция

Стороннему наблюдателю Четвертый Дом кажется наиболее однородным из всех, так как все его представители стремятся к знанию. Даже теперь, после освобождения из Бездны, Извергов, в отличие от других Домов, влечет относительно небольшой набор человеческих характеров. Их тянет к искателям знаний самых разных направлений.

Так дела обстоят с точки зрения наблюдателей. Для Извергов эти люди, пусть даже все они ищут знаний, такие же разные, как жизненные формы в полосе прилива. Пылкие страсти не привлекают Неберу — сильные эмоции всегда заставляли их чувствовать себя неудобно, - и все же Изверги часто оказываются в телах тех, кто любит информацию. Три самые распространенные концепции соответствуют трем частям Дома, возникшим еще до восстания, так как у представителей каждой из этих частей есть много общего.

Начала: *Представители этого направления надзирали за огромными библиотеками Века Чудес, и ими в основном движет желание защищать знания ради самих знаний. Когда началась война, эти Изверги похищали запретные книги из хранилищ врагов и укрывали их в разных измерениях. Знание для них — это конечная и величайшая ценность. Примерно так же исследователь Холокоста будет защищать копию *Mein Kampf* просто потому, что считает уничтожение книг неправильным. В современном мире такие люди могут быть библиотекарями, страстными библиофилами, чудаками, которые сверхурочно работают в книжной лавчонке маленького городка, и так далее.*

Прорицатели: *Из всех трех ветвей Дома именно эти ангелы были больше всего ориентированы на действие, но их деятельностью всегда руководила любовь к пониманию. То были бесстрашные создания, готовые рискнуть всем, чтобы увидеть, что же произошло на самом деле, а затем составить о событии как можно более достоверную запись, чтобы и все остальные смогли узнать правду. В поисках истины эти Элохим готовы были отвергнуть даже Создателя. После побега из Бездны таких Извергов тянет к журналистам, работающим в «горячих точках», инженерам-практикам (а не кабинетным ученым), строящим дамбы или электростанции, археологам, которые, вопреки враждебному окружению, ищут в земле свидетельства прошлого, разведчикам и так далее.*

Оракулы: *Начала поклоняются знаниям, Прорицатели действуют в соответствии с полученным знанием, но для Оракулов на первом месте стоит понимание. Именно Оракула чаще всего представляют себе другие падиши, когда умают об Извергах. Таинственные провидцы, чьи непонятные слова могут привести к блистательной победе или ужасному поражению. Эта ветвь наиболее склонна к абстрактному теоретизированию, ее представители отличаются отстраненностью и сдержанностью. С их точки зрения, реальность должна соответствовать теории. Таких Извергов привлекают философы, ученые-теоретики, преподаватели и писатели.*

Натура и Маска

Как ни странно, Неберу обладают довольно большим набором Натур (т. е. истинных характеров), но пользуются весьма ограниченным числом Масок (то «я», которое демон показывает миру). Для большинства социальных групп истинным будет обратное утверждение. Люди стараются выделяться внешне, сохраняя при этом внутреннее единообразие, в то время как Изверги предпочитают внешнюю неразличимость, которая не мешает им стремиться к достижению самых разнообразных целей и реализации внутренних концептов. Чтобы польстить Извергу, надо похвалить его идеи, а не внешность, которой он обычно пренебрегает в той или иной степени.

Если говорить о Масках Извергов, то самым вероятным выбором станут Скряга (Curtudgeon), Начальник (Director), Перфекционист и Фантазер. Это не единственные Маски, доступные Неберу, но именно они встречаются чаще всего.

Натуры Извергов сильно разнятся и во многом зависят от того, к какой ветви относится персонаж. Оракулы часто бывают Зодчими (Architect), Начальниками или Одиночками, то есть теми, чье стремление к знаниям и раскрытию тайн отдаляет их от окружающих. Натуры Прорицателей намного более разнообразны, они могут соответствовать столь несхожим Архетипам, как Диктаторы (Autocrat), Браво, Фанатики, Игроки (Gambler) и Судьи. Начала, как правило, полностью соответствуют стереотипу ученого из стеклянной башни и склонны к таким Архетипам, как Диктаторы, Судьи, Одиночки или Мученики.

Знания

Как уже говорилось в предыдущих главах, сейчас пришло время подумать над тем, каким будет первичное Знание вашего персонажа, так как именно от этого выбора во многом зависит, как окружающие будут взаимодействовать с персонажем и воспринимать его. К тому же выбор первичного Знания и образа поможет игроку добиться большей точности в создании персонажа.

Знание Узоров: Это Знание, имеющее отношение к предсказаниям, является почти полной собственностью Апостолов Импульса, потому что провидец без него мало чем отличается от ярмарочного шарлатана. Изредка встречаются Провидцы и Начала, владеющими младшими обращениями Знания Узоров, но никто никогда не слышал о представителях других Домов, знакомых с этим Знанием. Оно было одним из самых охраняемых секретов Четвертого Дома. Образ Нинсун повышает Ментальные Атрибуты и снижает сложность бросков на Интуицию. Интуиция используется при бросках на все пять обращений Знания, поэтому имеет смысл потратить дополнительные баллы на увеличение этой Способности.

Знание Порталов: Это Знание по большей части было разработано Прорицателями в целях обеспечения почти неограниченной мобильности, которая нужна была для работы по поддержанию равновесия в космосе. Но, в отличие от Знания



Узоров, Знание Порталов быстро распространилось между Апостолами Мгновения и Апостолами Памяти, поэтому выбор его в качестве первичного не ограничивает вас в выборе концепции персонажа, как это делает Знание Узоров. В бросках на первые четыре обращения Знания учитывается Интуиция, поэтому значение этого Таланта должно быть достаточно высоким, но образ Неду не позволяет снизить сложность бросков. Упрощается использование Осведомленности, так как этот Талант тоже очень важен для владеющих Знанием Порталов.

Знание Света: Иллюзии и искажения — вот основа этого Знания, которое было разработано Апостолами Памяти для хранения, прочтения и защиты бесчисленных томов с информацией. Знание Света свободно распространялось по всему Дому, поэтому выбор его в качестве первичного вовсе не обязательно записывает вашего персонажа в ряды Начал. Знание использует не какой-то один Атрибут или Способность, как предыдущие два, но на разных его уровнях полезными могут оказаться такие Характеристики, как Выносливость, Интеллект, Наука и Выразительность. Образ Шамаш воплощает в себе всю мощь иллюзий, присущую Знанию Света, а также повышает Ментальные Атрибуты, дает бонусы к защитным иллюзиям и способность видеть даже в кромешной тьме.

Атрибуты

Физические

Не все Изверги пренебрегают материальным миром. Прорицатели часто обладают весьма приличными физическими навыками, требуемыми для выполнения обязанностей исследователей и разведчиков, поэтому для подобного персонажа можно выбрать Физические Атрибуты в качестве вторичных. У некоторых Неберу впечатляющее значение Выносливости, которая позволяет проводить ночи за исследованиями, бежать всю ночь напролет, чтобы посмотреть на битву или до беспомощности напоить того, за кем ведется наблюдение, чтобы можно было спокойно осмотреть помещение.

Социальные

Чаще всего именно эти Атрибуты выбираются в качестве вторичных, и это весьма удачный выбор. Многим Неберу для того, чтобы в полной мере воспользоваться своими знаниями, приходится вступать в общение. В конце концов, какой смысл в видениях идеального мира, если вы не можете никого уговорить помочь вам в его постройке? У большинства Извергов Социальные Атрибуты являются вторичными, особое внимание уделяется Манипулированию.

Ментальные

Очевидно, что эти Атрибуты должны быть первичными, и самое большое значение должно быть у Интеллекта, что позволит отразить неумную любовь Неберу к знаниям. А вот над двумя другими Атрибутами придется подумать. Чему отдать предпочтение — Сообразительности или Восприимчивости? Следует отметить, что большинство великих мыслителей тщательно обдумывают информацию, поэтому высокое значение Сообразительности для Извергов не слишком важно. С другой стороны, одним из признаков великого ума является не только способность осмыслить информацию, но и скорость, с которой происходит этот процесс.

Способности

Таланты

Обычно эта категория Способностей становится у Извергов вторичной, в основном ради возможности получить высокое значение Интуиции. Почти все Неберу обладают даром интуиции, поэтому значение этого Таланта должно быть не ниже двух (лучше трех). Что касается прочих Талантов, т. е. Хитрости, Выразительности, Эмпатии и Осведомленности, то все они могут оказаться полезными, а персонажу-Прорицателю также желательно повысить значения Уклонения (Уворота) и Атлетики. Если уж Извергам приходится вступать в бой, они предпочитают сражаться оружием, а не голыми руками, поэтому о значении Рукопашного боя можно не беспокоиться.

Навыки

Утонченные интеллектуалы страдают одним недостатком: они проводят много времени в размышлениях о том, каков мир есть и каким должен быть, но обладают весьма незначительными практическими навыками. Таким вещам, как правильное поведение в обществе (Этикет) или умение разбить лагерь в дикой местности (Выживание), внимания почти не уделяется, но почти у каждого Изверга есть пара излюбленных навыков, в которых они преуспели больше всего. Если учесть, что Неберу весьма сильно различаются между собой, то набор этих навыков может быть практически любым, но все же стоит подумать, значение какого из них будет равно трем, а какого — двум. Исключением из этого правила можно считать Апостолов Мгновения, которые обладают множеством слаборазвитых навыков: можно выбрать пять Навыков, потратив на каждый по одному баллу.

Познания

Едва ли стоит объяснять, почему Познания должны стать первичными Способностями персонажа. Знание и стремление к новым знаниям — вот истинная суть Неберу, поэтому выбор очевиден. А вот распределение баллов следует тщательно обдумать. Можно предложить два неплохих метода. Персонаж может быть или всезнайкой с баллом в каждом Познании, что отразит его начитанность, или же специалистом в какой-либо области, с тремя баллами, потраченными, например, на Медицину, Науку или Исследование, двумя баллами на Академические Знания и по баллу на Знание компьютера и Расследование. Специалистами обычно бывают Оракулы и Начала, а вот Прорицатели отличаются широким кругозором.

Дополнения

Изверги могут обладать почти любым Дополнением, но и здесь есть свои правила. Активные Прорицатели обычно обзаводятся Союзниками и Kontakтами, что отражает их склонность к странствиям, такие Дополнения, как Высокое положение или Совершенство (провидец, известный еще со времен до заключения в Бездну), Влияние или Слава (оратор, дающий советы политикам и мировым лидерам) часто встречаются у более спокойных Начал и Оракулов. У Извергов могут быть и Договоры и Последователи, что в основном связано с необычной иерархической структурой большинства научных институтов.

Добродетели

Обычно у Неберу высокая Убежденность и низкая Совесть. Это идеалисты, которые ставят свои идеи выше блага отдельной личности, поэтому охотно жертвуют любимым существом ради пользы дела. Такой подход делает Извергов опасными, но опасность эта не бросается в глаза. Что касается Мужества, то его значение во многом зависит от персонажа. Некоторые из них — страстные идеалисты, чья мечта о прекрасном новом мире делает их практически бесстрашными, а другие умело пользуются умными словами, чтобы скрыть собственную трусость. То, каким будет ваш персонаж, во многом зависит от концепции.

Знания

Если вы еще не выбрали первичное Знание для персонажа, сейчас самое время сделать это.

Знание Узоров

Это Знание является основным для Оракулов. Именно оно делает их особенными и уникальными. Знание Узоров считается величайшим секретом Дома, его неправильное использование может привести к ужасным катастрофам. Поэтому Апостолы Импульса тщательно охраняют любую информацию о нем.

Если это Знание является первичным для персонажа, желательно повысить ему значение Интуиции, что отразит его связь с потоком времени.

Знание Порталов

Прорицатели разработали это Знание, чтобы облегчить себе работу по поддержанию вселенского равновесия. Знание позволяет им попадать в места, недоступные их собратьям, или перекрывать собратьям доступ в те же самые места. С другой стороны, для осмысления этого Знания полезно вспомнить о дверях. Оно работает с дверьми, которые можно открыть, закрыть или заставить распахнуться в самый неподходящий момент.

Персонаж со Знанием Порталов в качестве первичного должен иметь высокое значение Интуиции, которое отражает инстинкты существа, постоянно находящегося в опасности, а также высокое значение Восприятия, которое позволяет шпиону моментально охватывать взглядом обстановку. Такие персонажи, как правило, развиты физически лучше, чем их собратья, при этом им желательно иметь высокое значение таких Атрибутов, как Манипулирование.

Знание Света

Это Знание было разработано после начала восстания, чтобы записывать и хранить информацию, которой смогли бы воспользоваться другие падшие и их смертные подопечные. Только позже, во Время Жестокостей, Изверги научились использовать его для обмана и создания иллюзий.

Изверги с этим Знанием в качестве первичного обычно бывают плутами и игроками, но весьма знающими. Не стоит забывать, что для создания иллюзии требуется обладать всей полнотой знаний о реальном предмете, иначе иллюзия получится неубедительной. Помните также, что плуты — это вовсе не ярмарочные шуты, особенно в былые дни. Там, где плут смеется, гордый рыдает.

Общее Знание

Большинство Извергов не пользуются Знанием Человечности, так что, хотя известно, что Неберу могут владеть им, встречается оно нечасто. Знание Основания — совсем другое дело. Пространство прочно связано со временем, поэтому, управляя одним, часто приходится управлять и другим. Многие считают, что это Знание было разработано представителями Четвертого Дома, но оказалось столь универсальным в использовании, что его решено было распространить среди остальных шести Домов.

Свободные баллы

Пора нанести последние штрихи. Практически каждый Изверг может с пользой потратить дополнительные баллы, повысив значение интуиции. Потратить все баллы на Знания весьма соблазнительно, но все же следует помнить о балансе между обращениями и теми Атрибутами и Способностями, которые нужны для их выполнения.

Изверги — теоретики и философы. Как и многие люди с подобным складом ума, они обладают высокой Верой. Но это не та Вера, которая переживает столкновение с суровой реальностью, так что при желании можно оставить значение Веры на среднем уровне. Помните, что Неберу, эти стратеги и планировщики, редко вступают в бой. Поэтому им нет необходимости часто тратить Веру, и свободные баллы можно потратить на что-нибудь еще.

Неберу обычно очень сильны. Это связано с их убежденностью в своей правоте. Что бы ни случилось, какое бы несчастье ни стряслось, Неберу будет уверен, что он был прав. Возможно, это связано с тем, что они редко доверяют чему-либо, тем самым снижая шансы на ошибку. Как бы то ни было, у Извергов обычно высокое значение Силы воли.

И снова повторим, что высокое значение Интуиции жизненно важно почти для всех Извергов, поэтому его желательно повысить до четырех, а еще лучше — до пяти. Значение Интеллекта и Манипулирования должны быть равны 4 и 3 соответственно, желательно поднять их еще выше. Одним из лучших вариантов распорядиться свободными баллами будет потратить их на Способности и Дополнения. За счет этих относительно «дешевых» характеристик можно повысить вероятность успешных бросков по действиям, которые вам придется выполнять чаще всего. Такие Способности, как Наука, Актерство, Выразительность и Осведомленность, используются в обращениях Неберу. Расследование, Религия и Оккультизм могут понадобиться Извергам в их поисках знания.



ГЛАВА 5: ДОМ НЕУМОЛЧНЫХ ГЛУБИН

*A gowden moon on a flouin' tide;
An' Lammas floods for the spell to bide;
And a gowdon mon wi death for his bride.*

Утонченные, бессердечные, благородные, эгоцентричные, любопытные, непостоянные, ошеломляющие, гневные — так описывали демонов Пятого Дома, свободно странствующих по миру. Их называли сиренами, суккубами и музами. Они могли воплощать в себе спокойствие великолепной лагуны и бесконечные глубины штормящего океана. Они вдохновляют на величие, в танце проходят через ночные кошмары и незамеченными скользят по улицам.

Во время войны с Небесами они состояли в особых отношениях с людьми, создавая великих героев, присматривая за селениями и городами и изменяя их по собственной прихоти. Сейчас падишии Осквернители стали еще ближе к людям, чем были когда-то, ведь теперь они смотрят на чужой, темный мир человеческими глазами. Погибнут ли они, сблизившись с теми, кого так любили терзать и смущать, или же новые возможности позволят им избежать допущенных в прошлом ошибок? Смогут ли они возвыситься сами и увлечь остальных к новым вершинам мудрости и славы?

ДО ПАДЕНИЯ

Океаны существовали еще до появления мира. Изначальной сущностью Вселенной была вода, огромное море, созданное Глашатаями в ознаменование грядущих чудес. Когда ангелы Третьего Дома, которых позже назовут Преступниками, творили материю, они начали с суши, которая должна была придать очертания раскинувшимся под Небесами океанам, чтобы потом строить на ней. Между островами и континентами раскинулась огромная, безликая водная равнина. Только шаги ангелов тревожили течения, оставляя за собой быстро успокаивающуюся легкую рябь. Даже после всех бурь, после охватившего небо звездного вихря покой океанов оставался нерушимым.

А затем пришли ангелы Пятого Дома, чья красота, яркость и живость всколыхнули безмолвные глубины. Когда появились животные, в том числе и неисчислимые косяки рыб, одинокие хищники, глубоководные фосфоресцирующие твари, левиафаны и кракены, Нереиды сочли их новыми инструментами, на которых можно играть. Изощренные танцы невероятной сложности, глубины и звучности стали своего рода хаотическим контрапунктом размеренному движению неба — ходу самого прогресса, - которое продолжалось вокруг них.

Разумеется, любоваться этими танцами было некому, кроме самих танцоров и, возможно, Господа. Прочие ангелы были заняты своей работой. Люди, недавно появившиеся на свет и голыми бегавшие по земле, даже помыслить не могли о подобных вещах. Нереиды могли смотреть на берег, но люди не бросали им ответных взглядов.

Позже, во время войны, большинство Домов заявило, что именно они первыми почувствовали неудовольствие, которое позже вылилось в мятеж. Но почти никто не спорил с Нереидами, когда они говорили, что мало чем могли воздействовать на мир людей. Не имея возможности показаться людям, они танцевали, пели, разговаривали, спорили, строили огромные дворцы из кораллов, где время от времени проводились встречи остальных Домов, но этим их деятельность и ограничивалась. Они не сомневались, что именно для этого и были созданы, как не сомневались в способности творить величайшую красоту, которая требовалась от них. Но когда остальные ангелы, пусть даже в шутку, говорили, что даже младший Дом Второго Мира выполняет более полезную функцию, ответить им было нечем.

Иерархия

Не все Ангелы Глубин были настолько далеки от людей. Обязанности военачальников Карансай, Силы Неотвратимого Течения, и Пенемью, Прибрежной Пены, приводили их близко к земле. Карансай управляла величайшими из рек, слишком опасными, чтобы позволить остальным приблизиться к ним, но ее подчиненные присматривали за спокойными потоками, из которых пили люди. Хотя сама Карансай не присоединилась к восстанию, одна из ее любимейших прислужниц, Сенивель, стала той, кто представлял всех Нерейд, когда пришло время открыться людям.

Пенемью был одним из четырех самых многообещающих военачальников Дома. Ему представилась прекрасная возможность увлечь людей прочь от земли, в таинственные морские просторы, ведь он надзирал за границей двух стихий. Но чего бы он и подчиненные ему тысячи ангелов ни делали — начиная от завлекающих своим спокойствием бесчисленных косяков рыбы и заканчивая одинокими островками, которые всем своим видом намекали на сокровища и удовольствия, — все было тщетно. Не то чтобы люди испытывали страх перед внезапно открывшимися возможностями, скорее, они не утруждали себя мыслями о них.

Остальные два предводителя Нерейд — Тиамат, Хранительница Нежданных Снов, и Маркива, Тигель Форм, были связаны с людьми более сложными отношениями, полностью объяснимыми только на иных, менее материальных, но все же реальных слоях мироздания. Тиамат следила за желаниями и порывами людей, но, повинуясь Господнему запрету, она мало что могла сделать, кроме как отвечать на человеческие мечты, скрытые мыслями, и оберегать их, если удавалось обнаружить их еще раз. Но мечты Адама и Евы были примитивны и мимолетны, то были краткие фантазии о тропах, отвергнутых ради иных путей, таких же безопасных и спокойных. Эти фантазии рассыпались в прах в руках даже самого заботливого или смиренного ангела, и даже помощь Четвертого Дома не смогла придать владениям Тиамат хоть какую-то вещественность.

Маркива благодаря своим обязанностям была ближе всех к людям и, возможно, испытывала самые сильные страдания. Она должна была лелеять дитя во чреве (после того, как ангел Второго Дома вдохнул в него жизнь), в ее власти были силы, которые в течение бесчисленных эпох эволюции, мчавшихся над водной сферой, гнали живых существ из моря на сушу, превращали животных в людей. Но воля Господа связала Маркиву. Люди смогли превзойти своих обезьяноподобных предков вовсе не по слепой случайности, но случайность вполне могла бы сыграть в этом свою роль. Разницу сумел бы заметить только самый внимательный из наблюдателей, но люди ничего не понимали в окружающем их мире, хотя единственные обладали способностью анализировать силы, менее явные, чем энергия большинства Домов. Проще говоря, нерожденный ребенок, защищенный теплыми водами материнского тела, был так же неприкосновенен для ангелов, — а во многом и менее интересен, — как и уже рожденный. Подопечные Маркивы обладали всеми признаками величия, но они даже не могли начать проявлять это величие до того, как выходили из-под ее власти.

Над четырьмя предводителями стоял самый прекрасный из всех ангелов Дома и самый отстраненный из них. Белиал, Сила Бездонных Глубин, держал свой двор на дне океана и все же, в полном соответствии с именем, странствовал по еще более глубоким потокам. Здесь, далеко от земли и Неба, воды были столь же нетронуты, как и в древние времена, когда существовали только Глашатаи, и звучали потенциалом творения, которому только суждено было воплотиться.

Были ли тому причиной воды глубин или его собственная природа, но он не проявлял особой активности в управлении Домом, предпочитая оставаться на дне океана. Кое-кто утверждает, что он даже ни разу не смотрел на людей издали, как делали остальные ангелы (что не вполне соответствует истине). И все же из-за того, что ни один человек не мог приблизиться к его

владениям, Белиал был самым свободным из ангелов Дома — а, может быть, и вообще всех ангелов, — и мог создавать произведения искусства, на которые не жалел ни времени, ни сил. Все они, от живых коралловых скульптур, занимавших несколько сот кубических миль, до миниатюрных мозаик из драгоценных камней, воплощали в себе желание, стремление к приключениям и ощущение чуда, игривость и жертвенность, которые были сутью Нерейд. И чувства эти были направлены лишь на один объект — на людей.

Позже говорили, что, если бы Великий Спор проходил в залах Белиала, а не в лунном дворце, все присутствующие присоединились бы к Люциферу и восстание закончилось бы победой.

Опасная идея

Как и у прочих ангелов, у Нерейд невосприимчивость Адама и Евы к чудесам мира сначала вызвала удивление, а затем — все возрастающее разочарование. Запреты, наложенные Господом на Воинство, казались проявлением жестокости, и Нерейды провели долгие годы, пытаясь осмыслить волю Создателя, чтобы лучше служить Ему. Не имея возможности открыться людям, Нерейды решили сделать мир столь притягательным, чтобы радость Бытия не могла остаться незамеченной, хотя их отдаленность от людей сильно усложняла эту задачу. Пенемью и его товарищи с переменным успехом проявляли свое мастерство на побережье. Одним из самых эффективных оказалось творение ангела Энишаэля, который, при помощи братьев (и поддержке Четвертого Дома), создал огромную радугу, раскинувшуюся над землями Эдема. Она появилась после холодного освежающего дождя, но люди укрылись от потоков воды под сводами деревьев и не увидели явленного им чуда.

Именно Энишаэль, вместе с остальными ангелами сокрушаясь о провале затеи, предположил, что, будь дождь сильнее, — таким, чтобы струи воды проникли под листья и намочили людей, — тогда, быть может, они бы с большей радостью восприняли перекинутый через небо мост, пусть даже призрачный. Он обмолвился об этом мимоходом, и прочие ангелы не обратили особого внимания на его слова, но, возможно, именно они стали источником того смутного желания перемен, которое охватило весь Пятый Дом. Особенно явно недовольство проявляли подчиненные Тиамат. Они говорили друг другу, что, если бы людей не окружали сонмы ангелов, готовые выполнить малейший каприз своих подопечных в обмен на полное пренебрежение с их стороны, тогда мечты первой пары стали бы смелее, а их желания — возвышенней. У большинства из них эти слова вовсе не означали стремления к немедленным действиям или хотя бы к решению текущих проблем. Скорее, это была одна из остроумных шуток, которыми Нерейды обменивались с соперничающими Домами, в особенности же с Шестым Домом. Нельзя было сказать, что люди вообще не знали неудобств, но в основном то было расстройство из-за смерти животных (и косвенное связанное с ним удивление такой простой вещью, как смена времен года). Эти чувства не позволяли мечтам людей раскрыться, скорее уж, загоняли их еще глубже, что стало настоящей пыткой для Дома Второго Мира.

Кое-кто из Нерейд все же вычленил из этих рассуждений основную мысль и тщательно обдумал ее. Возможно, дело было не в указах Господа, но в ангелах, которые рабски и бездумно исполняли их. Постепенно эти Нерейды стали втайне обсуждать свои выводы. Наиболее виновными они сочли Первый, Третий и Шестой Дома, хотя, конечно же, вина лежала на всех ангелах в целом. Они обратились к Тиамат, изложив свою точку зрения фразами, которые даже в языке ангелов казались эллиптическими. Она поблагодарила их за пронизательность и мужество и пообещала, что всерьез подумает над вопросом и, возможно, поговорит на эту тему с другими предводителями как из своего, так и из остальных Домов. Что именно собиралась предпринять Тиамат в связи с этой идеей и собиралась ли вообще, так и осталось невыясненным.

Подобные идеи высказывались неоднократно, хотя в этом случае существовала неплохая вероятность хоть каких-то действий на высшем уровне. К этому времени разочарование уже переросло в отчаяние. В океанских глубинах, как и повсюду, где была вода, желания, бывшие сутью Дома, стали обращаться в отраву. Большинство из предлагаемых решений не отличалось особой логичностью (многие из них просто были неразумны), но почти все Нерейды соглашались с тем, что что-то надо делать. В отличие от кое-кого из других Домов, Нерейды не обращались к Господу с просьбой показать им мир таким, каким Он сам хотел бы видеть его. Их больше волновали грандиозные видения того, что могло быть и все чаще казалось им покушением на их владения.

В это время Белиал, покинув свои любимые пучины, отправился в убежище Ахрималея.

Призыв к восстанию

Со встречи, закончившейся Великим Спором, Белиал вернулся с ясным посланием ко всем ангелам своего Дома. Приближалось время действовать. Он не издавал приказов, как мог бы, опираясь на силу Имен, но он также не предлагал никаких обсуждений и не оставлял места для сопротивления. Решение было принято, и теперь для него все было так же очевидно, как движение приливов.

Разумеется, все было не так просто. Обсуждались разные идеи, слышались призывы к действиям, но сложность ситуации была понятна всем. Кое-кто с энтузиазмом прислушивался к распоряжениям Белиала, но многие и многие мешкали. Нужно было время, чтобы обдумать имеющиеся варианты выбора. Многие ангелы отказывались даже думать о неповиновении Господней воле. Белиал объяснял, что это будет не неповиновение, но правильное толкование Его указов. И все же ангелы терзались сомнениями.

«Довольно», - повелел Белиал. — «Все, кто согласен, следуйте за мной. Робкие сердцем готовы упустить величайшую возможность, они забудут о мечте до того, как она станет реальностью. Решайтесь же, и решайтесь сейчас».

К нему присоединились лишь двое из повелителей, Тиамат и Пенемью. Но число младших ангелов, принявших участие в мятеже, было большим, чем у любого другого Дома.

Приговор

Долгая ночь, предшествовавшая столкновению между Люцифером и Михаилом, оправдала все надежды Ангелов Глубин. Они наконец обрели завершенность, получили ответы на свои вопросы и заполнили внутреннюю пустоту. Все Дома поднесли людям подарки, но именно Нерейды научили их обращаться с этими дарами. Людям показали, какие чудеса таятся в Земле; Нерейды же даровали им настойчивость, позволяющую извлекать эти чудеса. Людям показали небеса, полные значений и узоров; Нерейды дали им волю искать то, что было скрыто от их взглядов.

Разумеется, долго так продолжаться не могло. Но, хотя многие из ангелов понимали, что Михаил или другой Ангел Господень придет за ними, они отказывались верить в это. Ночь длилась, и люди размножались, заселяя землю. Они разработали ритуалы общения, ухода, вступления в брак и рождения потомства. Наконец, они расселились по разным землям, в том числе и тем, что лежали за морем. Строились лодки, на которых совершались длительные путешествия; человеческие суденышки летели по волнам, подгоняемые ветром Жизни. Кое-кто из Нерейд считал, что ангелы Господни придут слишком поздно, когда люди уже заселят большинство земель. Другие верили, что мир, в котором они смогли воплотить свои желания, соответствовал замыслу Бога. Оставшиеся верными ангелы придут лишь затем, чтобы сказать, что все развивается так, как должно. Пенемью знал, что

надежды эти ошибочны. Военачальник пришел к Белиалу и сказал, что они упустили один момент. Не важно, что решили Небеса. Должно было произойти кое-что еще. Людям нужно было сделать выбор — не просто уступить Люциферу, явившемуся перед ними во всем блеске, - но выбрать между всеми показанными им чудесами и послушанием Господу.

Так оно и случилось. Хотя слова Михаила оказались куда ужасней, чем мятежники могли себе вообразить, выбор был предложен и сделан. Из тех немногих ангелов, которые вернулись в Небесное Воинство, ни один не принадлежал к Дому Глубин. Рука Господа опустилась на Мироздание, и весь мир погрузился в хаос. Теперь в глазах Бога Нерейды стали Ламмасу, Осквернителями. Но они продолжали идти вперед и, честно говоря, большинство из них радовалось тому, что у них появилась такая возможность.

ДОМ В ВОЙНЕ

Ламмасу не были созданы для войны, да и никто из ангелов не был. Силы мятежников разделились на пять легионов, и Осквернители предпочли Серебряный и, в меньшей степени, Кровавый Легион. Первые искали истину в новых, неведомых землях, и самой могучей из них была Бельфегор, Мечта о Красоте. Вторые защищали людей, и возглавлял их сам Белиал. Пенемью присоединился к Железному Легиону, а Тиамат, так и не приняв окончательного решения, вступила в Алебастровый Легион.

В те ранние дни Пятый Дом не слишком отличился в сражениях между мятежниками и верными Небу ангелами. Битвы представляли собой упорядоченные события, в которых не было места дарам Осквернителей. Но положение людей было более отчаянным. Земля больше не давала им все необходимое, им нужно было добывать себе пропитание ценой огромных усилий. Они ловили рыбу и сооружали примитивные ловушки, возделывали твердую землю, чтобы засеять поля. Лучшими помощниками для них стали бы Пожиратели, но Дом был слишком занят войной, к тому же многие из его представителей вошли в Эбеновый Легион, который с пренебрежением относился к людям и их заботам. Поэтому Ламмасу пришлось вдохновлять людей на занятия сельским хозяйством и охотой, и они с интересом наблюдали за восстановлением множества человеческих городов (которые сильно пострадали во время катаклизма).

Очень скоро Ламмасу усвоили один урок: они больше не управляли океанами. Их собратья из числа ангелов Неба тоже не нашли себе применения в битвах, и их не отправили помогать тем людям, что сохранили верность Богу. Поэтому они сумели обеспечить Небесам господство над океанами, а Белиал, который мог бы оспорить их решение, нашел себе более полезное занятие. Чем дольше длилась война, тем слабее становилась власть Неба над водами, и все же на поверхности морей или в их пучинах почти не строили крепостей и не вели боев. В любом случае, мало кто из Осквернителей мечтал о возвращении. Океан был не таким, какими они помнили его. Его некогда чистые, прозрачные воды были загрязнены землей, сажей и солью. Мало кто продолжал жить в воде, и в основном то были безумные, болезненные создания, или же порождения глубин, обитавшие там, куда еще не дошло загрязнение. Как ни странно, но владения верных ангелов Пятого Дома пострадали больше, чем владения их мятежных собратьев. Кое-кто из Осквернителей нападал на противников, не оставляя их в покое даже там, где некогда был их общий дом. Самым известным и удачливым из этих партизан был Абинерет, Первый Шторм, чей гнев даже в первые дни войны пугал врагов. Он числился в рядах Эбенового Легиона, но на самом деле не подчинялся никому.

Что касается всех остальных, то у них оставались реки, часть крупных озер, прибрежные воды и падающий на землю дождь. Там Осквернители по-прежнему могли слиться со своей стихией.



Бастионы красоты

Хотя постройкой бастионов в основном занимались Преступники, Осквернители тоже оказали некоторое влияние на их конструкцию. Их старания не оказали особого влияния на главные цитадели легионов — даже на Таба'ет, крепость Серебряного Легиона, — чья планировка подчеркивала их оборонеспособность. Частичным исключением стала Касдейя, крепость Алебастрового Легиона, а также Генхинном, на внешний вид которого повлияли все Дома. Самым выдающимся из всех спроектированных Осквернителями строений стал огромный дворец Бельфегор, расположенный далеко от земель тех людей, что сохранили верность Небу. В те ранние дни он назывался Нинатан.

Еще одной достопримечательностью стал Танниларн. Сететтан из Кровавого Легиона спроектировал его для людей. Расположенный на берегу озера город удивлял своими парящими башнями и чудесными парками, которые позволяли забыть о царящем вокруг запустении. Именно в Танниларне построили первую церковь для поклонения ангелам. Церковь эта, огромное строение, бывшее наполовину природным гротом, а наполовину — величественным собором, где в воздухе медленно кружился большой хрупкий кристалл, отражая блики и игру текущей через зал озерной воды, располагалась в самом центре города. Иногда в кристалле можно было увидеть и иные отражения, странные узоры, повествующие о будущем или прошлом. Чаще всего в этом зале воздавались почести Дьяволам, Извергам и, разумеется, Осквернителям, хотя были и другие святилища, где поклонялись прочим Домам. Некоторые из падших, которые иначе не стали бы показываться людям, приходили в церковь Танниларна, чтобы напомнить себе о сделанном человечеством выборе и о красоте, которую принесет победа.

Мечта одного из Осквернителей, Замаэля из Серебряного Легиона, привела к созданию оазиса Капессы, раскинувшегося вокруг маленького источника в самом центре огромной пустыни, там, где некогда стояли врата Эдема. Мало кто из людей селился в оазисе, и ходили слухи, что Замаэль бежал от ужасов войны туда, куда никто не заходил. Капесса дарила покой и утешение тем, кто выходил из

сражений, ее воды были чисты и в то время, когда падших заперли в Бездне. Возможно, они сохранили чистоту до наших дней.

Предвкушение битвы

Только при осаде Сагана Осквернители поняли, что могут напрямую участвовать в войне, хотя до сих пор с гневом отвергли эту возможность. Отзвуки первого предательства, осуществленного Каином, прокатились по всему миру. Восторг, который он ощутил, покрыв свои руки кровью, проник в сердца Осквернителей, и Саган в полной мере прочувствовал на себе их новый настрой. Предполагаемая вылазка Эбенового Легиона внезапно обратилась в нечто большее, когда демоны всех легионов начали с разных сторон нападать на крепость. Среди них были и Осквернители, и в голосах их звенело упоение смертью. Они вдохновляли соратников на бой, но кое-кто, не желая более лишь косвенно участвовать в войне с ненавистным Небесным Воинством, сам брал в руки оружие. Отряды мятежников, подобно волне, обрушились на крепость, а затем и на все остальные укрепления Неба, оставляя за собой развалины.

Песнь о делах минувших

Вскоре после этих событий, когда легионы рассеялись по Земле и принялись осыпать упреками друг друга и Люцифера Денницу, среди людей стала распространяться песня, получившая название Песнь о делах минувших. Это была эпическая поэма, ритм которой напоминал биение сердца, на первый взгляд безыскусная, но со множеством вариантов, каждый из которых словно дополнял остальные. Все вместе они рисовали огромное полотно жизни. В них рассказывалось о работнике (крестьянине, гончаре или даже Преступнике, в зависимости от версии), который вспоминает времена войны и хаоса. В скорбных стихах, зачастую иносказательно, говорилось о том, что война мешает жизни на Земле. Но фрагменты ее повествовали о восторгах и странствиях, внезапно прерванных ужасным преступлением, о любви, проявившейся в отчаянных ситуациях, о дружбе, зародившейся в те страшные времена. В песне звучала мысль — опять же, в зависимости от версии, - что хрупкость плоти и личное восприятие делают войну ужасным испытанием, но слава, величие и честь служат наградой участникам сражений. Из любого варианта песни становилось ясно, что ее герой не работал бы на земле, не защити он свои владения от тирании Создателя.

Многие ангелы с пренебрежением относились к человеческим песням, в особенности тем из них, в которых не воздавалась хвала самим ангелам. Тем не менее в песне был смысл, возможно, особенно важный для тех, кто не желал замечать его. Идея войны все еще казалась новой и причиняла боль; мысль о том, что войну можно вспоминать, живя в мирное время, тоже была совсем свежей. Песня перечисляла все противоречия войны, в том числе и те, о которых раньше никто не думал, - и разрешала их так, не давая ощутить ни полного довольства, ни полного разочарования. Разумеется, то была работа Осквернителей, хотя никто, кажется, не знал точно, кто именно был сочинителем.

На иерархической лестнице

Хитроумный пропагандистский ход приносил свои плоды, но положение самих Осквернителей нельзя было назвать простым. Последствия безумия, охватившего их у стен Сагана, по-прежнему влияли на большую часть Дома. Многие Осквернители просто не понимали, какой отныне должна быть их роль, должны ли они воевать или творить, или же совмещать оба эти занятия. Те, кто взял в руки оружие, хотели участвовать в сражениях и дальше, хотя отсутствие у них опыта было очевидно всем, и им самим в первую очередь. Те, кто сочинял песни, напоминающие о кровавом безумии битв, вдохновлявшие и побуждавшие воинов к действиям, тоже не были уверены в своем выборе. В короткие

минуты отдыха между битвами большинство из них испытывало стыд из-за призывов к кровопролитию, наполнявших их песни.

С принятием решения можно было повременить, а мятежникам было чем заняться и помимо битв, в том числе и самоорганизацией. Военная иерархия, навязанная Люцифером и по-прежнему сохраняемая отколовшимися после осады легионами, Осквернителям не нравилась. Белиал оказался отличным военачальником, он стал одним из ближайших советников Денницы, но даже в его войсках Ламмасу чувствовали себя неуверенно и скованно. Серебряный и Алебастровый Легионы предоставляли им больше возможностей, признавая заслуги, которые не были напрямую связаны с действием. Но и в этом случае Осквернители успешней вдохновляли на подвиги, находясь внутри отряда, а не с позиции командующего. Те из них, кто достигал высокого положения, часто обнаруживали, что им поручают дела, к которым они просто непригодны.

Разумеется, были и исключения. Бельфегор обладала талантом к организации и признавала имеющиеся проблемы (на которые Белиал, казалось, не обращал никакого внимания), и ее дворец Нинатан постепенно разрастался и притягивал к себе все большие Осквернителей. Тиамат прекрасно проявила себя в Алебастровом Легионе, так как сумела успокоить сердца подчиненных ей Убийц что дало им возможность успешно сотрудничать с представителями других Домов. Еще один предводитель Дома, Пенемью, оказался не столь удачлив и сумел хоть чего-то достичь в легионе только во Время Вавилона, но и тогда его превзошел младший Ламмасу по имени Ханурал.

В отличие от одиночки Абинерета, Осквернитель, известный как Энзалтра, достиг высокого положения в Эбеновом Легионе и получил титул барона благодаря своему умению организовывать быстрые нападения на вражеские позиции (в организации которых ему помогала его подруга, прекрасная и смертоносная леди Элурия). К несчастью, Энзалтра погиб в небе над человеческим городом Думишаль незадолго до того, как Долгий Марш вскрыл все его хитрости и интриги против Белиала и Люцифера. Ходили слухи, что смерть он принял вовсе не от ангельских рук, но его возлюбленная Элурия одной из первых выступила в поддержку замысла Люцифера, что полностью удовлетворило зевак и убедило их в том, что Кровавый Легион не предавал героя.

Среди людей

Разумеется, Нереиды восстали вовсе не ради возможности объединиться с другими ангелами, но даже в обществе людей, рядом с которыми они так долго мечтали оказаться, Осквернители не могли понять, что же им надо делать. Да, они могли вдохновлять мужчин и женщин на тяжелый труд, без которого в те времена нельзя было выжить. Но однообразная нескончаемая работа подтачивала их дух, возможно, еще сильнее, чем дух людей, многие из которых видели некую цель и находили забвение в простых ритмах жизни. До сих пор они не задумывались над этим, но получилось так, что легче всего ангелам Пятого Дома давались хвалебные песни. Они пели гимны, прославляющие Господние чудеса, элегии о любви к далекому человечеству и баллады об этапах Творения. В долгую ночь, предшествовавшую первой битве, восхваление давалось легко. Сейчас все было не так. Это обстоятельство частично объясняет привлекательность боевых песен — их в каком-то смысле тоже можно было назвать хвалебными.

Но были и другие пути. По большей части общение с людьми происходило не напрямую, а через сны и знамения, так как оказалось, что непосредственные контакты с Осквернителями сбивали людей с толку и оказывались бесполезными еще чаще, чем со всеми остальными ангелами. Обладая большими навыками подобного взаимодействия и умело вызывая интерес к малозначащим проявлениям жизни, Осквернители не только побуждали людей к действию, но и способствовали ритуализации этих действий. Ежедневная рутина приобретала в глазах людей большое значение, это давало им ощущение стабильности и помогало в работе. Более того, Осквернители додумались внушить, что труд — это

почетное занятие, из-за чего усвоенные знания и умения быстрее распространялись среди людей и не утрачивались со временем. Общественное признание стало для людей важным элементом существования, и Осквернители умело манипулировали этим.

Постепенно стало ясно, что люди более не могут быть на войне простыми «гражданскими лицами», нуждающимися в защите. Понуждаемые сначала Эбеновым Легионом (чей предводитель, Аваддон, даже не пытался скрыть презрения к человеческой «никчемности»), а затем и всеми прочими войсками демонов, люди были вынуждены взять в руки оружие. Ожидалось, что они будут защищать себя и нападать на вражеские позиции верных Небу людей, если уж не ангелов.

Проделанная Осквернителями работа во многом поспособствовала этим переменам. Теперь, когда люди научились гордиться своей работой и стремились стать лучше за счет товарищей, добавить войну в список благородных занятий оказалось совсем просто. Человеческие семьи и общины уже начинали чувствовать превосходство над чужаками, и Осквернители лишь усилили его, предложив хитроумные и легко изменяемые критерии, которые отделяли бы одно человеческое сообщество от всех остальных. Соперничество между городами достигло невероятного накала, но при желании эту энергию можно было направить и в более полезное русло.

Хотя хорошо продуманная военная структура уже существовала — ею пользовались сами ангелы, — Осквернители не пытались установить столь же жесткую иерархию среди людей. Почти инстинктивно они предпочли вдохновлять «героев», которые действовали бы в одиночку или малыми отрядами, странствуя в поисках «приключений» и своим примером поощряя соплеменников к подражанию (часто — в более организованном порядке). Подвиги этих героев легли в основу легенд. Было в них нечто такое, что будоражило Осквернителей кровь, а не просто служило материалом для сочинительства. Иногда человек сам попадал в опасную ситуацию (что было несложно), в других случаях к цели его направляли ангелы, тревожа его снами и зловещими видениями. Порою ангелы сознательно подвергали смертных опасности, словно желая «проверить» своих героев. Многие погибали, но и в этом случае песни о деяниях тех, кто сгинул в дальних краях, звучали в тавернах их родных селений. Часто ангел являлся умирающему герою, обещая, что дух его будет жить, как и история о его подвигах. Выполнялись эти обещания довольно редко.

Разумеется, сходного эффекта они могли бы добиться, просто сочинив песни вместо того, чтобы вдохновлять на совершение достойных воспевания подвигов — так было с явно выдуманном героем Песни о делах минувших, — и подобные предложения не раз озвучивались. Но все дело было в том, что реальные люди оставляли в мире реальный след, к тому же кое-кому все же удавалось вернуться, чтобы рассказать о своих деяниях, и это придавало историям правдивость, которой иначе они были бы лишены. Была и еще одна причина, которую Осквернители не слишком хотели признавать. Они знали, что истории происходили на самом деле, а значит, им снова было чем восхищаться, они могли на время забыть о боли и сумятице собственных сражений.

Некоторые из этих историй скоро забылись, но прочие продолжали обрастать подробностями. Одним из героев легенд был Нимрод, сильный и гордый мужчина, который охотился на зверей на берегах реки Каллафай — огромные животные после обрушившейся на мир катастрофы сошли с ума. В течение жизни одного поколения четыре города объявили себя его родиной, а животные с каждым пересказом становились все больше и опасней.

Еще одним таким героем была Тани. Легенды о ней появились позже, в те времена, когда отдельные предания о подвигах складывались в единую мифологию, которой трудно было что-то противопоставить (позже с этой проблемой столкнулись сами Осквернители, которым пришлось что-то делать с легендами сомнительного происхождения). Тани, возглавившая несколько набегов на земли верных, ухитрилась найти слабинку в обороне Аработа, величественной цитадели скорби ангела

Кайэля, что позволило силам Аваддона провести успешную атаку (одну из многих). Годом позже Тани отправилась в Зебул, город памяти, но с тех пор о ней ничего не слышали. Кое-кто из Осквернителей с досадой и стыдом утверждал, что там Тани показали записи о войне, в том числе и том, как пашие манипулировали ее жизнью. Большинство демонов сочло, что ее просто убили.

Все эти усилия принесли желаемый эффект. Теперь человеческие дети мечтали о мечах и битвах со злодеями (которых представляли себе весьма смутно), а затем, становясь взрослыми, собирали армии или отправлялись в одиночные странствования. Некоторые последствия оказались неожиданными. Земледелие и строительство теперь не казались такими уж благородными занятиями, и хотя Осквернители всеми силами старались поддерживать баланс, не позволяя забыть о трудах насущных, люди все глубже погружались в легенды.

Война между ангелами и демонами казалась бесконечной, за ее время появилось много поколений героев. Мало кто из них в одиночку сумел значительно повлиять на ход истории, но в сумме их деяния оказали на мир огромный эффект. К концу войны верные Богу люди вынуждены были ютиться в скрытых селениях, где могло жить лишь несколько семей, и часто их к этому вынуждали их мятежные соплеменники. Порою случалось так, что отряды людей, усиленные демонской магией, побеждали группы ангелов. Самая известная такая история имела место в маленьком болотном городе Вассаиф, где местные жители и три демона (среди которых не было ни одного Осквернителя) убили почти 60 врагов, заманив их в быстро построенную хитроумную ловушку.

Совместная работа

Разумеется, были у Осквернителей и другие дела, кроме заманивания людей в дикие места обещаниями золота и приключений. Были битвы с Небесным Воинством, проникновения в мечты и сны верных Небу людей, даже грандиозные планы по изменению расположения рек и озер, чтобы вода текла куда надо, минуя при этом земли врага. То, что вода может быть ценным ресурсом — одним из немногих ценных ресурсов, наряду с ландшафтом и присутствием ангелов в нужных местах, — стало еще одним открытием этой войны. Прочие, такие, как Инана из Железного Легиона, странствовали по земле, поднимая боевой дух отрядов, которые часто находились вдали от укреплений и были лишены поддержки. Кое-кто находил забвение в битвах, берясь за меч и полагаясь на свои физические возможности или же учась применять в бою природные способности. Печальную известность обрел Воху Ману, который использовал песню как оружие, нервируя и сбивая с толку врагов, а часто и доводя их до безумия.

И снова численность мятежных Осквернителей по сравнению с верными Небу ангелами оказалась огромным преимуществом. Все эти события вызывали восторг и ужас (как и воспевающие их песни), но было в них и кое-что еще. Подобно тяжелому труду у смертных, они позволяли забыть, отстраниться от того, чем ранее были ангелы, так, чтобы оставалась только текущая задача да подготовка к выполнению следующей. Некоторые Осквернители с радостью приняли подобную перемену, но у многих она вызывала отторжение. Такое ограничение сознания было настоящим проклятием для всего их существа.

В свободное от всех этих занятий время они стали собираться вместе, но не с товарищами по работе или сражениям, а с представителями своего Дома, зачастую — из других подразделений и легионов. Они совершили паломничество в церковь Танниларна, а затем построили свои собственные церкви. Они сочиняли песни просто ради радости творчества, не преследуя никаких целей. Песни эти причудливым образом совмещали самые разные стили, они то быстро развивали основную тему и мелодию, то столь же быстро отказывались от нее. Прочим формам искусства уделялось не так много внимания, за исключением архитектуры и «религиозной» иконографии, которые занимали особое,

четко определенное место. Но, собираясь вместе, Осквернители могли говорить обо всех своих мечтах, обо всех возможностях, которые, казалось, были доступны им перед Падением, всех произведениях искусства, которые им хотелось бы создать. Иногда, особенно когда собиралась большая группа ангелов, никогда не сражавшихся бок о бок, но понимавших их общие устремления и цели, казалось, что они смогут полностью забыть о войне, вернуть себе хотя бы часть былой невинности и принести ее с собой в окопы.

Далеко не все Осквернители вели себя подобным образом. Можно сказать, что такой способ самовыражения был им чужд. Снова и снова они понимали, что наибольшую пользу могут принести, находясь среди тех, кого должны вдохновлять, - в крайнем случае, немного в стороне, чтобы не быть навязчивыми, - поэтому, хотя эти встречи Осквернителей и напоминали о былых днях в океане, многие демоны ощущали в них какую-то неестественность. В этом чувстве они были не одиноки. Довольно большое число демонов с презрением относилось к подобному эскапизму, - даже те из них, кто стремился объединиться с собственным Домом, - утверждая, что такое поведение ослабляет группу. Предводители Эбенового и Кровавого Легионов (в том числе и подчиненные Белиалу) часто запрещали Осквернителям отлучаться надолго или поддерживать отношения с кем-нибудь из других подразделений. В целом можно сказать, что приказы эти выполнялись. Отношение Осквернителей к таким встречам заставляло их повиноваться начальству (хотя на прямую критику они отвечали по-прежнему, утверждая, что хулителю им просто завидуют). См. также раздел, описывающий ритуалы и реликвии, чтобы больше узнать о творениях Осквернителей и отношении к ним.

Единственное злодеяние

Время Жестокостей не даром получило свое название. По мере того, как очередная военная тактика переставала вызывать потрясение и становилась привычной, появлялись новые идеи — еще более хитроумные, жестокие и бесчеловечные. Все Дома отдали дань жестокости, но находились те, кто считал, будто большая часть вины лежит на Осквернителях (были такие и следы членов Дома). В природе Ангелов Глубин было поощрять изобретательность, а кое-кто из них приобрел дурную славу своими деяниями, равных которым по гнусности не знало Мироздание.

Часто бывало так, что Осквернители не просто что-то делали, но и пытались изменить отношение к поступку так, чтобы он казался самым естественным и верным из всех возможных. Эти попытки пока еще не сложились в вульгарную философскую систему, признающую жестокость величайшим благом, но Дом в своих речах и поступках все ближе подходил к формированию подобного мировоззрения. Оно стало бы оправданием как намеренным действиям (вроде тех, которые совершал Эбеновый Легион в своих поисках предела человеческих возможностей), так и случайным проступкам (почти все смертные испытывали ужас и страдания, как бы ни пытались падиши облегчить их жизнь). Но создание у людей и демонов убежденности в том, что подобные вещи неизбежны и необходимы, нельзя назвать преднамеренным самооправданием. Это была инстинктивная реакция Осквернителей на окружающий их мир. Такими их создали.

Впервые о том, что такое мировоззрение имеет право на существование, открыто заговорили в Алебастровом Легионе. Убийцы сказали, что, чем больше физических ощущений испытывает человек и чем шире набор этих ощущений, тем прочнее его душа будет привязана к миру после смерти тела. Боль казалась более эффективным средством, чем удовольствие, по крайней мере, в теории. Еще одна понравившаяся многим идея была сформулирована подчиненными Тиамат: отсутствие надзора со стороны демонов только увеличит Веру в людях, подчиненных падишим. Осквернитель Набутра, которая в числе прочих озвучивала эту мысль Тиамат еще до Падения, узнала свои слова, облеченные в новую форму. Вскоре после этого она появилась во вражеском городе Аработ, чтобы отказаться от войны и собственного существования.

Все вышесказанное не относилось к причинению намеренных мучений, - хоть человеку, хоть плененному врагу, хоть, в особо мерзких случаях, собрату-демону. Подобные злодеяния совершались представителями всех Домов, всех легионов, и все же Осквернители опускались до подобных низостей реже остальных падших. И дело было вовсе не в доброте или уважении к чужой жизни — на самом деле двигали ими прямо противоположные чувства.

Самую дурную славу из всех укреплений Осквернителей приобрел Нинатан, значительно разросшийся и прозванный Дворцом Вздохов. В его покоях, скрытых глубоко под вулканом, потенциал отдельных смертных использовался для влияния на всю расу: проводилось скрещивание людей, творились странные заклинания и ритуалы, которые должны были оставить свой след на потомстве подопытных объектов. Некоторые Осквернители видели в этом воплощение всех своих устремлений, прочие же считали величайшим непотребством.

Старший лорд Эбенового Легиона, Канасай, пошел иным путем, попытавшись сделать из людей воинов, которые смогли бы штурмовать небесные крепости. Десятки тысяч человек погибли во время обучения, а затем, во время бессмысленных атак, полегли и остальные. Но Канасай не унимался, и во время Долгого Марша его убили. Меньшую известность приобрел демон Зафориэль, который большую часть времени проводил, издеваясь над человеческими племенами, и имя его среди людей стало синонимом безумия и силы. Особое удовлетворение он испытывал, искажая звездные знамения и появляющиеся на земле знаки, чтобы человеческие вожди и мудрецы путались в предсказаниях и в конце концов сходили с ума, вынося своим людям необоснованные и бессмысленные приговоры.

Во время Долгого Марша падший рыцарь Сабриэль из Железного Легиона задумалась об исходе войны с Богом. «Это нельзя назвать войной на истощение, - говорила она своим собратьям, участвовавшим в осаде Касдей. — Ведь Господь, в отличие от нас, не слабеет. Чтобы победить в такой войне, нужно совершить один-единственный поступок, но мы уже совершили его, отказавшись от прошлого и будущего во имя любви, поэтому любви будет недостаточно. Нет, это должно быть злодеяние, всего лишь одно злодеяние, которое объединит ужаснувшихся ангелов и демонов. Мы видели, как подействовала на мир жертва Каина. Но кто же теперь сумеет совершить этот поступок во благо всем нам? Может быть, Господь? А кто еще?»

Казалось, к ее словам никто не прислушался, потому что мир все больше погружался в жестокость, демоны воевали с демонами, и никто из слышавших ее не мог и помыслить о худшем.

Возвышение и падение Вавилона

В течение многих лет казалось, что волна злодеяний пошла на спад — возможно, к лучшему. После победы над мятежными собратьями Люцифер вдохновил всех демонов видением нового будущего, в котором не будет места варварству. Почти все падшие по горло пресытились жестокостями и охотно приветствовали улучшения, которые должен был принести Великий Эксперимент.

Как и во всех случаях, когда речь шла о жизни людей, работы у Осквернителей было очень много. Особо полезными оказались подчиненные Белиала и демоны из Серебряного Легиона (но не из Дворца Вздохов). И все же среди Наблюдателей, десяти учителей, которые странствовали по миру и делились знаниями, способными возвысить людей до уровня богов, нашлось место лишь одному Осквернителю. Пенемью, бывший предводитель, который теперь был лордом Железного Легиона, - и чей послужной список не был запятнан постыдными деяниями, - проявил такой энтузиазм, что его выбрали в качестве последнего и, возможно, самого великого из Наблюдателей. Именно он должен был нести людям дар письменности. Помимо этого, Осквернителей обязали внушить людям мысль о ценности мудрости, чтобы Наблюдатели всюду, куда бы ни пришли, получали достойный прием.

К этому времени силы мятежников подчинили себе почти весь мир, за исключением самых скрытых крепостей врага. Люди впервые после Долгой Ночи пересекли океан и расселились по новым землям, ведомые жаждой странствий, которая частично была делом рук Осквернителей (свою роль тут сыграло и то, что мир стал относительно безопасным: мира не было, но не было и войны).

Разумеется, долго так продолжаться не могло. Ходили слухи, что Асмодей и Аваддон хотят гибели Вавилона, а также что Тиамат постепенно сходит с ума и во всем подчиняется им. Хотя большая часть человечества наконец жила в мире, забыть ужасы Времени Жестокостей было непросто.

За время войны они встречались лишь несколько раз, но Тиамат не забыла Истинного Имени Бельфегор, и теперь заставила раскаивающуюся демонессу выдать тайны Дворца Вздохов. Эти ритуалы были совмещены со знанием плоти, которым владел Аваддон, и дополнены кое-какими артефактами, вскоре после чего на свет появились нефилим, и первого из них породила сама Тиамат. Битвы с этими чудовищами разрушали все, что было построено, а она в безумной ярости бушевала над миром и драконом врывалась в сны людей. Даже после того, как силы мятежников были побеждены Небесным Воинством и низвергнуты в Преисподнюю, она продолжала гневаться, в том числе и на бывших сообщников, не зная и не желая знать, какое наказание Господь определил им всем.

Остальные представители Дома чувствовали себя почти такими же безумными. В битвах с нефилим люди часто выступали против демонов, отвергая все полученные ранее дары. Осквернители не рассчитывали на Люцифера и его несломленное упрямство, поэтому не ощутили его отсутствие так же остро, как прочие Дома. Люди уже покинули их. Ад стал последним фрагментом в узоре.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Какие бы чудеса они ни видели в первые дни Творения, какие бы ужасы ни преследовали их на войне и в Аду, Осквернители все же не утратили присущего им ощущения чуда (даже если для его пробуждения и требуется встряска от соприкосновения с человеческой памятью). Может быть, все дело в том, что их новые чувства довольно ограничены, но современный мир представляется им огромным узорчатым полотном, ждущим своих исследователей, даже сейчас, когда он рвется под весом собственных нечистот.

Среди людей

Существование большей части Осквернителей строится вокруг людей. Они не сражались за Люцифера, и отступничество детей Адама и Евы стало для них куда более сильным ударом, чем наказание от Господа. Ко всему остальному Осквернители относятся по-разному. Кое-кого из них влекут малые формы (как правило, не меньше, чем отдельно взятый человек). Они могут бросить все силы на то, чтобы возвысить приближенных слуг, не обращая внимания на всех остальных, или же посвятить себя мелочной мести тем, кто, по ощущению демона, мог навредить его носителю. С другой стороны, Осквернители могут сражаться за или против целых культур или сообществ, чье существование будоражит страсти демона.

То, что они сосредоточили все свое внимание на человечестве, вовсе не означает, что они понимают все, что видят. Кажется, что потенциал человечества не был утрачен, но в наши дни он понимается скорее как отклонение. Искусство в лучшем случае — это милые пустяки, вокруг которых собираются небольшие группы ценителей и ведутся споры между богатеями; в худшем же случае это отрывка бизнеса. Нельзя сказать, что в мире не хватает красоты, — скорее уж, красота стала фетишем современности, — но она низведена до уровня кулинарных шоу и документальных фильмов о дикой

природе. Телевидение показывает, как кто-то занят делом, и зрители могут отлично себя чувствовать, не ударив пальцем о палец.

Значит, надо как-то пробудить в людях страсть к приключениям и переживаниям, но Осквернители не могут решить, что нужно для этого сделать. Так как во время войны Дом с неизменным успехом вдохновлял на подвиги бесчисленные поколения героев, многие Осквернители надеются повторить это достижение. Но новая структура общества серьезно осложняет им задачу. В наше время хватает героев, но они, как правило, почитаются за достижения в одной области и ничего не значат во всех остальных сферах жизни — профессиональный спорт и индустрия развлечений могут послужить тому прекрасным примером. К тому, кто пытается проявить себя в политике, обычно относятся с предубеждением и недоверием. Можно сказать, что существует набор возможностей, на основе которого формируются ролевые модели и примеры (в том числе и для самих Осквернителей, пытающихся понять, что же вдохновляет современных людей), но не более того. Возможно, при должной заботе часть этой страсти и жажды славы и удастся направить в нужное русло.

Отдельные Осквернители или решают бороться с этим течением, или же плывут туда, куда оно их несет. У каждого подхода есть свои недостатки. Величайшей неприятностью может стать простая нехватка времени. Никто не может быть уверен, что впереди его ждут поколения людей, которых можно будет вдохновлять, — перемены происходят с пугающей скоростью. Создается впечатление, что Осквернителям придется иметь дело с теми, кто окружает их, и надеяться, что люди, избранные ими для величия, не сломаются.



Рабы

Лучше всего Осквернители чувствуют себя при общении с группой, а не с отдельными поклонниками. Разумеется, почти все демоны рады окружить себя рабами, но все же большинство из них предпочитает, чтобы эти люди не были знакомы друг с другом, хотя бы ради удобства и безопасности. У более тесной группы есть свои преимущества, в том числе и совместная поддержка (включающая утешения и соперничество внутри группы) тех немногих, кто знает истину. Осквернители предпочитают опираться на группу в целом, хотя ничего не имеют против того, чтобы собрать несколько групп поклонников. Будут ли они привлекать себе на службу уже существующие объединения, начнут с одного человека, чтобы затем перейти к его знакомым, или же станут поработать отдельных людей и знакомить их с остальными членами группы, зависит от ситуации. Более того, порою они берут на службу людей с очень низким потенциалом Веры, не способных на ежедневные приношения, если они хорошо вписываются в группу.

Некоторые Осквернители отдают предпочтение культам, построенным на сексе, частично из-за преданий о суккубах (которым они сами могут верить из-за некоторого помрачения сознания), частично из-за надежды на большую сплоченность и желания дать выход таящимся в них страстям. Но очень скоро они понимают, что одного секса недостаточно. Если весь культ строится только на нем, очень скоро механизм приходит в расстройство, или же секта не дает столько Веры, сколько хотелось бы. Многие к тому же осознают, что участвовать в подобных мероприятиях неразумно. Без соответствующей подготовки столь тесный контакт скорее всего просто выжжет раба изнутри. Секс (как обещание, так и само действие) может стать хорошей приманкой, но со временем люди теряют связь с группой и сосредотачиваются только на самом демоне, зачастую приходя к крайним степеням нарциссизма или напроочь теряя самоуважение в процессе.

Идеальным можно считать объединение наподобие артистической коммуны или малочисленного политического движения. Оно позволяет рабу познавать самые разные стороны мира (особенно если ему задать нужное направление), в результате чего человек начинает больше ценить и сам мир, и свое место в нем. Именно тогда демон может извлечь из него максимум пользы.

Что касается выбора кандидатов в рабы, то тут существует множество возможностей. Тщеславные люди редко становятся хорошими последователями, так как с трудом могут вынести зрелище физического совершенства, но те, кто гордится своими достижениями, имеют немало шансов сохранить свое «Я», когда им станет известна истинная природа их покровителя — и всего космоса. Такую гордость можно встретить не только у артистов и политических активистов. Например, мужчины и женщины из бедных районов, агрессивные и самоуверенные, может быть, и не слишком склонны любоваться красотами природы, но могут образовать надежную и деятельную группу (которая пригодится в сражениях).

Еще есть люди религиозные и проникательные, сильно отличающиеся от тех, к кому изначально тянуло Осквернителей. Действуя осмотрительно, демон может завязать с таким человеком тесные отношения, даже дружбу, и постепенно открывать ему правду о себе и окружающем мире. После этого ему остается надеяться, что раб сумеет понять мотивы его действий и не лишится рассудка и силы воли. В этом случае демон сумеет получить от одного человека большое количество Веры. С человечеством в целом Дом ведет себя примерно так же.

Общество

Осквернители подталкивают своих рабов к пониманию мира, но вместе с тем и к его изменению. Их интересы и влияние не ограничиваются теми людьми, с которыми они заключили договоры. Они

выискивают значимых людей и знакомятся с новыми идеями, часто для того, чтобы подтолкнуть их в нужном направлении. Их интересует не столько правильность идеи (и не нравственность смертных), сколько ее влияние на общество в целом — сможет ли она изменить общество в лучшую или худшую сторону, станет ли образцом для подражания. Большинство рабов и помощников демона может пострадать, когда выяснится, что Осквернителя интересует не столько сами концепции, сколько их распространенность и глубина восприятия. Он может настроить группу так, чтобы ответ на ее действия стал совершенно неожиданным, и демон сделает это с любовью и заботой, даже если в результате члены группы лишатся жизни или рассудка.

Но Осквернитель, осаждаемый чужими воспоминаниями и переживаниями, постоянно страдающий от Муки и силящийся вспомнить, какую роль он играл в войне против Неба, не может полностью погрузиться в столь абстрактные размышления. Рано или поздно он поймет, что есть вопросы, как важные, так и неважные, которые вызывают в нем искренний отклик, что есть люди (или хотя бы группа людей), которых он постарается уберечь от опасностей. Кажущиеся вполне естественными поступки будут вызывать чувство вины (и усиливать Муку, и без того запустившую когти глубоко в душу демона).

К тому же для того, чтобы манипулировать обществом в целом, надо хорошо разбираться в путях распространения концепций и идей среди его членов, а также в людях, прислушивающихся к этим идеям. Без этого манипуляция будет неэффективной или вовсе приведет к неожиданным результатам. Недавно вернувшийся на Землю падший едва ли на такое способен. Он знает теорию (он сам — теория), но ее применение на практике сильно затруднено из-за размеров заселенной территории или глубокой разницы культур, которую можно обнаружить даже в относительно небольшом и однородном городском поселении. Большинство по крайней мере осознает, что тот образ культуры, который создается функционирующими в ее рамках информационными и развлекательными системами, крайне недостоверен (в конце концов, они сами писали книгу), поэтому требуется множество наблюдений, разъездов и экспериментов.

Теоретически, все эти трудности должны быть частью эволюционного процесса, протекающего в них и сочетающегося с их попытками влиять на окружающий мир. На практике демоны не могут позволить себе такой роскоши. Запутанность демонской политики, угроза со стороны Привязанных и мир, отвлекающий на себя внимание, означают, что у демонов возникает много спорных приоритетов. То, что Осквернитель предпочтет начать с местных проблем, по крайней мере, на первых порах, упрощает задачу. Начав с какой-то ограниченной территории (например, с многоквартирного дома или маленького городка) или иным образом ограничив набор объектов для воздействия (например, представителями одной профессии), демон может подготовиться к решению более масштабных задач, лежащих перед ним.

Среди демонов

Несмотря на число тех, кто был извлечен из Бездны и стал Привязанным к Земле, Осквернители не являются самым многочисленным Домом из всех, кто бежал из Ада через трещины в стене. Беглецы со всей доступной им скоростью прорывались через слои реальности, и, охваченные жаждой ощущений, вселялись в первое же подходящее тело.

Из-за этого всепоглощающего стремления ощутить материальный мир Дому пришлось потратить немало времени на самоорганизацию. Осквернителям не свойственно искать себе подобных, поэтому многие предпочли не обращать внимания на новых беглецов из Ада, в одиночку исследуя окружающие их чудеса. Но большинство не смогло надолго удержаться в таком состоянии и вынуждено было,

отвлекаясь от недавно обретенной близости с людьми, вернуться в сообщество демонов. Они искали убежища от опасностей или же присоединялись к адским дворам.

Некоторым Осквернителям такая скрытность не была присуща. Ламмасу мог еще во время войны пресытиться однообразным существованием смертных. Он мог считать, что его грандиозные замыслы будут реализованы только при помощи адского двора. Демон мог считать, что навыки общения лучше оттачивать на других падших, или, может быть, просто хотел оказаться рядом с теми, с кем сражался плечом к плечу.

Дворы

Как и в случае с Легионами, Осквернители быстро поняли, что они плохо приспособлены к жизни при дворах. Но теперь отношения между дворами и людьми сильно изменились. Вся система стала менее стабильной, чем была когда-то, из-за резко сократившегося числа демонов и из-за того, что теперь при дворе может быть представлено несколько фракций (во времена легионов каждый из них создавал отдельные адские дворы). Поэтому Осквернители почувствовали, что остальные демоны придают им больше значения, чем когда-либо ранее, и у них появилось больше возможностей влиять на структуру в целом.

Группировки

Структура группировок лишь немногим уступает по сложности структуре дворов, и Осквернителям снова удалось вписаться в эти огромные наделенные властью организации успешней, чем они ожидали. Особенно хорошо им удается лавировать между масштабными замыслами своей фракции и локальными интересами двора. Они упрощают связь и взаимодействие между двумя властными образованиями.

Поговаривают, что без Осквернителей Жажущие (Губители) никогда не смогли бы стать фракцией, так и оставшись неорганизованной группой индивидов, стремящихся разрушить все вокруг. Это не совсем верно, но все же Дом играет важную роль в поддержании философии Жажущих и нацеливании их на выполнение малых задач, которые в итоге приведут к реализации общего замысла. Еще одной фракцией, в которой сильно влияние Осквернителей, являются Фаустианцы. Но эта группировка привлекает и других демонов, разделяющих общие устремления, поэтому достижения Осквернителей в ней менее заметны.

В группировке Скрытных Осквернители обычно выполняют обязанности странствующих исследователей. Те немногие, кто присоединился к Люциферианам, по большей части сосредоточены на удержании своего места в иерархии, поэтому прекрасно вписываются в ряды группировки. Редко какой Осквернитель становится Миротворцем. Но эта фракция активно привлекает в свои ряды всех остальных — возможно, в надежде улучшить свою репутацию среди демонов и усилить влияние на людей.

Известные имена

Довольно сложно определить точное число Осквернителей в современном мире. Некоторые из них хранят в тайне свои Небесные Имена и пользуются множеством личин смертных, которые могут походить друг на друга, а могут и нет. Есть и немало таких демонов, кого легко обнаружить, в особенности если они занимают определенное положение. Но и в этом случае ходят слухи о том, кем они могут быть в то время, когда им удастся избежать власти бюрократии.

Представители Дома входят в высший состав нескольких фракций, максимально приближенный к общемировым организациям. Сенивель, которая первой из всего Дома предстала перед людьми, сейчас является одним из предводителей Фаустианцев, наряду с Дьяволом Бельфигором (которого не следует путать с его возлюбленной Бельфегор из Дворца Вздохов). Суфлатус, Герцогиня Пыли, некогда была спутницей Сенивель (некоторые говорят — любовницей), но сейчас она возглавляет Губителей вместе с Убийцей Сауриэлем. Никто из них — и, возможно, вообще из всех вернувшихся на Землю, — не может сравниться с Белиалом, Великим Зверем, под властью которого находится большая часть Лос-Анджелеса.

Ниже приводится описание нескольких Осквернителей, не наделенных такой силой, но все же сумевших проявить себя как среди людей, так и среди демонов.

Сабриэль

Впервые Сабриэль привлекла к себе внимание демонов, когда она вела переговоры, которые завершились заключением мирного договора между Миротворцами и Фаустианцами Вены. Затем она продолжила свои разъезды, проводя большую часть времени в Европе и изредка навещаясь в Америки и Азию. Язвительность, переменчивая внешность и непостоянство приоритетов сделали ее весьма заметной фигурой при посещаемых ею дворах. Идет ли речь о торговле реликвиями, обмене информацией или верности, она, кажется, всегда знает, к кому нужно обратиться и какова будет цена. Создается впечатление, что нет двора, к которому она не могла бы попасть, будь то утонченный Париж или Брюссель с его бандой опустившихся Жажущих, но слухи о ее связи с кем-то из Привязанных остались неподтвержденными.

Единственным неизменным признаком всей ее деятельности остается отношение к людям. Ей нравится вдохновлять художников, все зависимости от их жанра или масштабности работы. Она делает их одержимыми как их трудами, так и самой собой (или, по мнению людей, самим собой). Почти всегда это заканчивается трагедией. Самоубийство, безумие, массовые убийства — вот что ждет тех, на кого она обратила внимание. Непонятно, является ли такое положение вещей целью Сабриэль, побочным эффектом ее слишком настойчивых попыток возвысить человека до величия или же частью какой-то иной игры.

Разумеется, такая личность не могла не вызвать интерес. Кнут Талакайн, член фракции Скрытных из Афин, сумел выяснить, в чьем теле она скрывается. Получалось, что Кристина Вадрудакис, целеустремленная молодая женщина, приехала в Афины для учебы в университете, отказавшись продолжать семейный бизнес в каком-то из приморских городишек. Больничные и полицейские записи содержат историю неудавшегося замужества и, возможно, избиений, приведших к выкидышу. После того, как ее машину обнаружили на прибрежной скале неподалеку от ее родного города, Кристину объявили мертвой. Интриги в местных политических кругах привели к тому, что эта информация получила широкое распространение, а через две недели отец Кристины погиб в пожаре при невыясненных обстоятельствах. Когда Сабриэль спросили об этом, они лишь пожала плечами и ответила, что или она сама все сделала, или прикончила того ублюдка, который совершил поджог, но Криптик заблуждается в любом случае. Что все это значит (если вообще что-то значит), осталось неизвестным, но поговаривают, что Талакайн стал больше заботиться о собственной безопасности.

Сабриэль продолжает путешествовать по миру. Список ее друзей и врагов (она далеко не всегда ведет переговоры о мире) постоянно пополняется, а ее мрачная напористость и неясность целей вызывают беспокойство даже у ее союзников.

Бравах

Проплыть 112 миль по Флоридскому проливу между Флорида-Кис¹ и Кубой было странной затеей — в карьере Джил Аллисон этот заплыв даже не стал бы самым долгим. Подготовка (от приобретения новейшей «акульей клетки» до переговоров со спонсорами) успешно завершилась, погода была самая благоприятная, и марафонский заплыв начался. Все шло по плану до тех пор, когда, проплыв примерно треть пути, Джил вдруг вскрикнула и начала тонуть. Ее безжизненное тело немедленно было извлечено из «акульей клетки» и поднято на борт спасательной лодки. «Сердечный приступ», — прокричал врач, пытавшийся привести ее в чувство. Внезапно ее сердце вновь забилося, ровно и уверенно. Она открыла глаза и снова закричала, и на этот раз в крике ее звучали смех и вызов Господу.

К тому времени, как прилетел вертолет, чтобы доставить ее в госпиталь для дальнейшего лечения, она успела исчезнуть. Врач и все остальные, кто был в лодке, уверяли, что все в порядке, вот только глаза у них были пустыми и остекленевшими. Береговая охрана быстро прибыла на место происшествия, чтобы продолжить поиски (в том числе и на тот почти невозможный случай, если Джил продолжила заплыв без посторонней помощи), и разразился спор о том, на кого должна быть возложена вся ответственность — если вообще можно говорить об ответственности. Через пятнадцать часов Джил Аллисон выбралась из воды в доках Гаванской бухты и поинтересовалась, куда подевались все камеры.

Ее появление стало сенсацией. Во-первых, сам заплыв; но впечатления от него быстро были вытеснены политическими событиями, когда Джил заявила о своей неувядающей любви к Фиделю Кастро и кубинцам, и вообще ко всем и всюду. Американским чиновникам не удалось умерить ее энтузиазм, и внезапно вся ситуация обернулась большим политическим скандалом.

Джил все же вернулась в Соединенные Штаты, где за ней по пятам следовали толпы людей, в том числе и кое-кто из обитателей адского двора Майами. Было выяснено, что сущность, завладевшая телом Джил, носила имя Бравах, но почти все ее воспоминания о себе до момента встречи с носителем были утрачены. Бравах быстро поняла, что двор Майами ее не устраивает, и принялась искать других демонов, в конце концов присоединившись к фракции Фаустианцев, где чувствует себя как дома (хотя и не вполне понимает всей сложности своего нового положения). Тем временем вокруг Джил, которая словно притягивает к себе разного рода странных личностей, образовался круг из коммунистов, политических экстремистов всех мастей, фанатичных поклонников фитнеса и экстремальных видов спорта, а также немало числа сумасшедших. Кроме того, пресса по-прежнему проявляет к ней интерес. Бравах начинает управлять этим интересом, и результаты ее стараний могут быть самыми неожиданными.

Индраи

Индраи был одним из ангелов, работавших под управлением Тиамат. Он охотно присоединился к восстанию и нашел себе место в рядах Кровавого Легиона. Большую часть войны Осквернитель провел в заботах о людях, живших в городе-крепости Генхинном, во многом — вполне приятное занятие, хотя часто ему хотелось чего-то большего. Если не считать нескольких коротких вылазок, мир во всей его полноте он впервые увидел только в Век Вавилона и во время последовавшей за этим катастрофы. Какая-то часть его сущности пришла в восторг от хаоса и дикости, но в сердце своем он мечтал о более упорядоченной жизни в пределах бастиона Люцифера.

Билли Рохан был подающим надежды голливудским актером, воплощавшим на экране неброскую красоту и тихую страсть. Со временем он мог бы добиться большего, но однажды его поклонники

были ошарашены известием о его гибели где-то в ледниках Новой Зеландии, где он принимал участие в съемках очередного фильма. Через два дня было объявлено, что тревога была ложной: Билли был в полном порядке и чувствовал себя лучше, чем когда-либо еще.

С тех пор он был очень занят. Билли продолжал сниматься, и вскоре послышались утверждения, что его актерское мастерство стало поистине завораживающим. Индраи связался со множеством адских дворов и стал одним из самых высокопоставленных Осквернителей во фракции Люцифериан. Он использует свое положение для упрочнения контактов среди смертных, и поговаривают, что сейчас он использует всю силу своего убеждения для начала съемок нового фильма, возможно, нацеленного на продвижение идей Люцифериан. В новом Голливуде, поставленном в тупик катастрофой в Лос-Анджелесе и многочисленными вспышками войн и религиозной лихорадки по всему миру, он может рассчитывать на успех (разумеется, борьбу за влияние на столь могущественное средство пропаганды ведет не он один).

С появлением Индраи связана одна странность: многие демоны считают, что он попал на Землю еще до несчастного случая с Билли. Возможно, с его первым носителем что-то случилось, - но в равной мере возможно, что Индраи не случайно занял тело восходящей звезды кино.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

В тайниках, вскрытых падишими в наше время, принадлежащих Осквернителям реликвий довольно мало, но все же они есть. Можно упомянуть некоторые скульптуры, фрески и картины, а также и более практичные орудия, которым часто не достает свойственной изделиям преступников надежности. В свое время Дом разработал большое количество ритуалов и скрыл информацию о них так, чтобы она не утратилась со временем. Что касается орудий, то результаты порою были не столь обнадеживающими, как у остальных.

Реликвии

Как и Преступники, Осквернители при создании артефактов использовали самые разнообразные материалы, хотя и с совершенно другим обоснованием. Даже самые утилитарные из инструментов в первую очередь должны были быть эстетичными.

Мантия Лируфам

Лируфам, Владычица Слез Радости, считалась одной из величайших муз Пятого Дома, дарящей вдохновение и демонам, и смертным. Хотя Время Жестокостей оставило на ней свой след, ее радостно приветствовали всюду, куда она приходила, чтобы поднять дух мятежников. Самым примечательным элементом ее одеяния была мантия, переливавшаяся всеми оттенками зеленого, голубого, коричневого и бежевого и украшенная изменчивым узором из нитей росного жемчуга. Лируфам присоединилась к Серебряному Легиону, ее обязанностью было быстро перемещаться по миру в поисках знаний, которые пригодились бы в Таба'ет, крепости легиона, представлявшей собой заполненный сернистыми испарениями лабиринт. В последний раз ее видели незадолго до Битвы при Красных Бродах.

Мятежники совсем недавно узнали о малимах, которые совершили ряд дерзких набегов на разбросанные по Земле укрепления демонов. Особо сильный удар был нанесен Эбеновому Легиону, который с трудом удерживал позиции, пытаясь совладать с врагом, едва ли ни ежедневно меняющим тактику и вооружение. Группа командиров Эбенового Легиона собралась у Красных Бродов, чтобы обсудить между собой создавшееся положение, но на них напали, и, хотя малимов удалось отбросить, потери были

слишком велики. После битвы неподалеку от Бродов обнаружили мантию Лируфам, изорванную и заляпанную кровью. На земле было нацарапано несколько символов, гласивших «Ослепление красотой». Никто не знал, что это значит, жива Лируфам или нет, но когда сам Аваддон заявил, что она шпионила в пользу Неба, ему не осмелились возражать. Имя ее более не упоминалось, а мантия исчезла где-то в лабиринтах Таба'ет.

Сейчас среди Криптиков ходят слухи, что мантия объявилась среди предметов, принадлежавших недавно умершему коллекционеру из Нью-Йорка. Жемчуг давно высох или вытек. Пятна крови (неизвестно, была ли это кровь Лируфам), по всей видимости, были кем-то аккуратно вырезаны. Сохранились лишь обрывки полупрозрачной ткани, по-прежнему привлекающей внимание игрой цветов и оттенков. Появление мантии возродило споры о судьбе Лируфам, и Гипонтель, глава Скрытных, предложил весомую награду тому, кто сумеет установить, при каких обстоятельствах была обнаружена реликвия.

Система: активация реликвии требует единицы Веры (для демона) или единицы Силы воли (для человека). Мантия на единицу уменьшает сложность всех бросков, основанных на Эмпатии, Интуиции, Лидерстве и Актерстве (Performance) и выполняемых в течение одной сцены.

Песнь о делах минувших

Одна из первых и самых удачных композиций, созданных вскоре после объявления войны, песнь в руках умелого исполнителя может оказаться мощным оружием. Стихи написаны на енохианском языке, а музыкальный строй отличается сложностью, в особенности для современных умов и голосов. Но стоит лишь человеку заслышать эту песню, как в нем просыпается нечто давно забытое. Демон, знающий хотя бы часть слов и мотив, может вдохновлять людей, сражающихся на его стороне.

Никто точно не знает, из скольких куплетов должна состоять песнь. Известно, что во время войны она постоянно дописывалась, считается, что существует множество разных версий песни, каждая из которых пробуждает свой набор чувств и наделяет смертных слушателей разнообразными способностями. Недавно освободившиеся Ламмасу пытаются восстановить песнь, разрозненные фрагменты которой сохранились в человеческих мифах и воспоминаниях самих Осквернителей. Ее строки для Осквернителей и Скрытных даже стали своеобразной валютой, которой они расплачиваются за разного рода услуги. Поговаривают также, что песнь продолжает дописываться и в наши дни, что сочиняются куплеты, напрямую обращенные к современным людям, но старшие представители Дома решительно оспаривают это предположение.

Далеко не все демоны видят в песне лишь орудие, позволяющее взаимодействовать с людьми. Некоторым она позволяет вспомнить всю красоту и мощь енохианского языка, и такие демоны считают, что песне следует воздать определенные почести — например, исполнять ее во время каких-нибудь церемоний при дворе. Кое-кто видит в песне восхваление войны, которая давным-давно подошла к концу или, в крайнем случае, настолько изменила форму, что песня утратила всякий смысл.

Система: для исполнения песни требуется потратить единицу Веры и выполнить успешный бросок на Манипулирование + Актерство (Performance) (сложность 8). В случае успеха все смертные в пределах слышимости песни становятся невосприимчивыми к любым попыткам контроля над разумом и наполняются мужеством и решимостью. На протяжении сцены сложность всех бросков на Силу воли для этих смертных уменьшается на единицу. Сами смертные не могут исполнять песнь в ее древней форме.

Ходят слухи, что существует версия песни, способная исцелять разум смертных, разглаживая оставленные тяжелой жизнью ирамы и восстанавливая душевное равновесие. Эта версия оказывает

воздействие только на одного человека за раз, для ее исполнения требуется потратить две единицы Веры, а не одну. Если песнь была успешно исполнена, для смертного слушателя выполняется бросок на Силу воли (сложность 7). Удачный бросок означает, что смертный исцелился от любых временных и постоянных психических расстройств.

Сорочка Иезу

Сорочка новорожденного — покрывающая голову пленка, которая иногда встречается у только что появившихся на свет младенцев — долгое время считалась надежной защитой от утопления. В городе Калогери на одном из многочисленных греческих островов была церковь, где якобы хранилась сорочка самого Иисуса, защищавшая, согласно местному преданию, моряков, среди которых рос юный мессия. Когда Сабриэль исследовала эту легенду, она поняла, что произошла некоторая путаница в именах. Частично мумифицировавшаяся плоть в самом деле обладала силой, но была намного старше Христа. Точное происхождение реликвии осталось неизвестным. Существует несколько теорий, согласно которым реликвия была сорочкой одного из нефилимов или же появилась в результате какого-то отвратительного эксперимента Бельфегор из Дворца Вздохов. Еще одна теория гласит, что сорочка Иезу принадлежала существу неведомой расы, которая появилась на Земле через много веков после окончания войны и заключения падших, и эта идея тревожит воображение кое-кого из Осквернителей.

Реликвия должна защищать своего владельца и тех, кто связан с ним узами крови, от штормов и бушующих вод. Она не обеспечивает защиты именно от утопления (тому, кто оказался в заполняемой водой герметичной емкости, она не поможет), но люди, очутившиеся в морских волнах, будут вынесены на поверхность и без вреда для себя минуют острые скалы. К тому же владельцу реликвии не причинят вреда обращения и ритуалы, основанные на Знании Бурь.

Система: активация реликвии требует единицы Веры (для демона) или единицы Силы воли (для человека). После активации сорочка защищает владельца и тех, кто связан с ним кровными узами, в течение нескольких дней (их точное число равно значению Веры или потенциала Веры у владельца). Природа уз довольно свободная, важно лишь, чтобы они были основаны на крови. Это может быть связь между членами семьи (родителями, детьми, братьями и сестрами), результат какого-нибудь ритуала на крови или же эффект от переливания крови. Никаких очевидных ограничений у таких уз нет.

Сложность бросков на Атлетизм или Выживание в ситуациях, связанных с плаванием или выживанием на море, для защищенных реликвией персонажей уменьшается на два. Любые повреждения, нанесенные непосредственно штормом, — удары о воду и скалы, удары молнии, — считаются ничтожными.

Трезубец Ясинкати

Ясинкати был падшим рыцарем на службе у Абинерета, внушающим страх воином-одиночкой, и славился превосходным владением обсидиановым трезубцем, прозванным Проклятием Ангелов. Когда отряд обозленных малимов наконец поймал и убил Ясинкати, все сочли, что его трезубец был уничтожен, и до недавнего времени это мнение не менялось. Артефакт обнаружили на борту лодки, которая занималась незаконным сбором уцелевшего после кораблекрушений имущества где-то у берегов Венесуэлы. Группа Криптиков, пытавшаяся восстановить ход событий, пришла к выводу, что один из членов команды был захвачен демоном в результате какого-то несчастного случая. Демон нырнул в море и нашел оружие (предположительно, падший сохранил воспоминания о трезубце или услышал его призыв), а затем напал на оставшихся на борту людей и был застрелен капитаном судна. Из-за трезубца все системы корабля отключились, так что оставшиеся в живых моряки умерли от ран и

воздействия вредных элементов. Скрытные полагают, что трезубец был спрятан в каком-то обширном тайнике на океанском дне вместе с другими реликвиями, но почему малимы попытались скрыть столь мощное оружие, так и осталось невыясненным.

Система: Проклятие Ангелов — это изготовленный из обсидиана посох с обернутым акульей кожей древком, он наносит летальные повреждения с Силой +2. Для его активации требуется потратить единицу Веры (для демона) или Силы воли (для смертного), после чего трезубец будет работать до конца сцены. Активированная реликвия наносит не летальные, а усиливающиеся повреждения, обсидиановые наконечники трезубца без усилий пронзают любую обычную броню. Только артефактная броня (улучшенная, зачарованная или демонская), а также броня, обеспечиваемая Апокалиптической формой, позволяют поглощать полученные от него повреждения. Наконец, активированная реликвия создает вокруг себя сильное магнитное поле, которое разрушает все электрические приборы в радиусе нескольких ярдов (число ярдов равно временному значению Веры у владельца реликвии). Любое находящееся на этой территории электрическое устройство, от простой лампочки до компьютера, перестает работать. Если значение Веры у персонажа больше 7, поломка становится постоянной.

Человек за деревом

Дворец Белиала был заполнен сокровищами и произведениями искусства, в том числе и множеством скульптур людей в натуральную величину, вырезанных из вещества под названием киатум, мягкого камня, чьи залежи можно было найти под океанами; он походил на магму, но был не таким горячим (примерно 480 0 по Фаренгейту). Самым любопытным его свойством была способность постоянно сохранять температуру, а при должном обращении — и форму. Недавно несколько падших сообщили о культуре Привязанного к Земле, возникшем в одном из восточно-российских городов где-то под Новосибирском. Все указывает на то, что реликварий Привязанного представляет собой не что иное, как Человека за Деревом, одну из древних скульптур Белиала.

Привязанный, судя по всему, — это Осквернительница по имени Басирайкаэль, одна из младших падших рыцарей Серебряного Легиона. Сама статуя вызывает гораздо больший интерес, и сейчас, пока новость еще не получила широкого распространения, несколько фракций готовятся предъявить на нее свои права. Такая заинтересованность вполне объяснима. В наши дни произведение искусства, напоминающее о человечестве времен Эдема, является исключительно редким образчиком красоты. Оно также может указать на местонахождение остальных сокровищ Белиала, ценность которых многократно превосходит ценность отдельно взятого артефакта. К тому же киатум встречался довольно редко даже в те дни, и не чуждые прагматизма демоны (в особенности Преступники) считают, что смогут найти ему хорошее применение. И, наконец, кое-кто верит, что предмет, некогда находившийся в собственности Белиала, поможет так или иначе повлиять на своего бывшего хозяина.

Но, хотя Басирайкаэль (если в статуе действительно обитает она) нельзя назвать слишком могущественной, все же ей удалось создать хорошо организованную секту, и все недавние попытки «освободить» статую окончились ничем.

Система: сама по себе эта реликвия не обладает какими-то примечательными свойствами, но, помимо того, что она стала реликварием для очень «молодого» Привязанного, статуя почти наверняка несет на себе немалую часть Истинного Имени Белиала. Демон или смертный, завладевший статуей, может попытаться разобрать фрагменты Истинного Имени Великого Зверя (правила распознавания приводятся в основной книге правил). Сколько частей имени можно узнать по статуе, решает Рассказчик.

Вещество киатум из-за своей высокой температуры наносит усиливающиеся повреждения. Избежать ущерба, который статуя наносит всему, что ее окружает, можно только за счет тщательной подготовки. В наше время создано немало материалов, способных выдерживать высокую температуру, но для того, чтобы воздухом вокруг статуи можно было дышать, потребуется весьма мощная система охлаждения.

Путы Ашмаэля

Большинство демонов считают Осквернителя Ашмаэля скромным мастеровым, возможно, одним из тех, кто до войны большую часть времени проводил в глубинах подводного дворца Белиала. Сохранилось несколько историй о его гибели в одной из первых битв, после чего его работы стали неофициальным символом Дома Осквернителей. На самом деле Ашмаэль — это выдуманный персонаж, главный герой песни, воспевающей связь между «ангелом» и человеком, а его путы изначально были лишь словесной фигурой. Позже было создано несколько артефактов, получивших это название, и самым распространенными из них стали те, которые пленник не хотел снимать. Чаще всего путами пользовались придумавшие их Осквернители, но изготавливались они Преступниками Серебряного Легиона, и секрет их производства считается утерянным. До наших дней сохранилось пять-шесть подобных артефактов, хотя, возможно, еще некоторое их количество хранится в разбросанных по всему миру тайниках.

Став символом Дома в целом, путы не лишились и иного, более сложного смыслового наполнения, льстящего, к примеру, Кровавому Легиону, который оберегал человечество, и малоприятного для Серебряного Легиона, который это человечество эксплуатировал. В наши дни Осквернители из числа Фаустианцев рассматривают путы как символ предначертанной им связи с людьми (и власти над ними), а Жаждущие и Миротворцы видят в них цепь, которую надлежит разорвать.

Система: *путы имеют форму наручников и, будучи застегнутыми на запястьях узника, создают связь между ним и тем, кто его пленил, позволяя последнему узнавать все мысли и эмоции пленника. Застегнуть наручники можно, только потратив единицу Веры, - в отличие от прочих адских артефактов, путы создавались так, что воспользоваться ими мог только демон. Активировав путы, персонаж будет точно знать местоположение пленника относительно его самого. Он знает, где и на каком расстоянии от него находится плененный персонаж. Более того, сконцентрировавшись, демон может подслушать, о чем тот думает. Выполняется бросок на Манипулирование + Осведомленность (сложность 7). Если бросок был удачным, демон в течение хода может читать мысли пленника.*

У наручников нет замка, который можно было бы открыть или взломать. Их можно сломать, приложив немалую силу, но в процессе пленник может серьезно пострадать. Запас бросков на поглощение урона у наручников равен 10 кубикам, и каждый поглощенный уровень повреждений передается пленнику в форме усиливающихся ранений. Сами наручники, прежде чем сломаться, могут получить шесть уровней повреждений. Сломанные путы больше не используются. Снять наручники без ущерба для пленника может только пленивший его демон. Если он хочет освободить свою жертву, ему достаточно коснуться наручников, и они спадут с запястий.

Слезы Тиамат

Известно, что до наших дней сохранилось лишь несколько загадочных шаров, известных как Слезы Тиамат. Диаметр каждого из них равен примерно дюйму, они изготовлены из кристаллического черного материала, который отражает свет под странными углами, подобно переливающейся на воде масляной пленке. Говорят, что это и впрямь слезы Тиамат, пролитые ею в последние дни безумия, перед тем, как ее низвергли в Бездну. Две таких Слезы нашли неподалеку от Лемурии, цитадели Жаждущих, еще

один стал частью дани, принесенной новообразовавшемуся адскому двору в Претории, Южная Африка, и ходят слухи, что четвертый шар находится в Нью-Йорке, в частной археологической коллекции. С другой стороны, ходят слухи, что все эти шары — подделка, изготовленная Привязанным к Земле Осквернителем где-то на Африканском континенте, но подтверждения этой версии нет. Сама Тиамат по-прежнему находится в Бездне, и большинство падших считает, что лучше бы ей там и остаться.

Система: Слезы Тиамат обладают множеством свойств. Если их носить под одеждой, так, чтобы они соприкасались с кожей, Манипулирование владельца увеличивается на единицу (в этом случае значение Атрибута может превышать 5, но от ношения нескольких Слез одновременно эффект не возрастает). Если Слезу поместить в глазницу, на единицу увеличивается и Обаяние, а владельцу приобретает возможность влиять на сны смертных. Чтобы воспользоваться этим свойством, нужно коснуться спящего человека. Выполняется бросок на Манипулирование + Интуиция, сложность равна значению Силы воли у жертвы. В случае успеха демон может ощущать и изменять сны человека, влияя на мир его грез и добавляя в него яркие образы, которые смертный будет помнить и после пробуждения. Люди, получившие подобные наставления (или предостережения), будут действовать в соответствии с ними, пусть даже подсознательно, в течение нескольких дней (их число равно значению Веры или потенциала Веры у владельца артефакта).



Ритуалы

Никто не считает Осквернителей первыми изобретателями ритуалов, но все же Ламмасу быстро осознали всю возможную пользу от их проведения и стали горячими приверженцами их использования. Сама идея силы, накапливаемой группой и в результате становящейся чем-то большим, чем просто сумма составляющих ее частей, воспринимается Домом со священным трепетом. Во многом из-за такого отношения ритуалы Осквернителей обходятся без неприятных (или вызывающих отвращение) эффектов.

Рог истинного зрения

Это ритуал влияет на сны объекта, выступая своего рода фильтром. В снах появится только то, что соответствует действительности, но суть снов от ритуала не зависит. Если попавший под воздействие ритуала персонаж должен был увидеть какие-то ложные сны, он просто-напросто не увидит ничего.

Традиционно этот ритуал проводился над роговым венцом, взятым у какой-нибудь океанской твари, на который в результате накладывались постоянные чары. Так как сейчас подходящих тварей не существует, чары от ритуала со временем рассеиваются (возможно, кто-нибудь сумеет подобрать нужный материал или выведет новую разновидность тварей, чтобы добиться сохранения эффекта).

Первичное Знание: *Знание Желания **.*

Вторичное Знание: *Знание Узоров *.*

Начальная стоимость: *6.*

Ограничения: *во время проведения ритуала объект воздействия должен находиться в пределах видимости Анкиды.*

Минимальное время проведения: *9 минут.*

Система: *при проведении этого ритуала бросок необходим только тогда, когда какая-нибудь посторонняя сила пытается навязать на жертву ложные сновидения. В этом случае выполняется бросок на Манипулирование + Интуиция заклинателя. Бросок оценивается точно так же, как бросок на Восприятие + Бдительность, используемый для противостояния иллюзиям (см. основную книгу правил). Успешный бросок означает, что сон не смог преодолеть преграду. Или же ритуал действует так, что спящему персонажу раскрываются потайные глубины его личности, позволяя лучше разобраться в себе самом и, возможно, восстановить утраченную уверенность или убежденность. По решению Рассказчика после пробуждения ото сна персонаж может восстановить одну или несколько утраченных единиц Силы воли или же избавиться от временного психического расстройства.*

Защитный эффект от ритуала длится несколько ночей (их количество равно числу точек Веры у Анкиды).

Мука: *вместо того, чтобы фильтровать возникающие сами по себе сны, ритуал создает свои собственные сновидения, полные ужаса и кошмаров, которые делают невозможным отдых. Эффект от ритуала длится несколько дней (по значению Муки у заклинателя). Каждый раз при пробуждении ото сна в течение этого времени запас бросков на Ментальные Атрибуты у жертвы ритуала уменьшается на один кубик (при этом запас бросков не может быть ниже единицы). Жертва может попытаться избежать такого снижения умственных способностей, оставаясь в бодрствующем состоянии, но для этого требуется бросок на Выносливость или Силу воли (по решению Рассказчика). После того, как эффект от ритуала рассеивается, жертва может восстановить все утраченные умственные способности, спокойно проспав ночь.*

Варианты: *одна из версий этого ритуала позволяет отсеивать не ложные, а истинные сны. Создание зачарованного предмета в этом случае упрощается, так как материалом для него могут служить зубы морских животных (например, клык моржа или нарвала).*

Жидкий убийца

Этот простой, но смертельно опасный ритуал буквально заливает легкие жертвы водой, и жертва тонет, находясь вдали от сколько-нибудь крупного водоема.

Первичное Знание: Знание Бурь**.

Вторичное Знание: Знание Основания**.

Начальная стоимость: 8.

Ограничения: проводя ритуал, Анкида должен держать в руке сосуд с ртутью, во время кульминации ритуала жертва должна находиться в пределах видимости заклинателя.

Минимальное время проведения: 16 минут.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Наука (сложность 7). Каждый успешный балл означает некий объем жидкости, которая извлекается из окружающей среды и конденсируется на коже жертвы, медленно затекая в рот и ноздри. Жертва может попытаться стряхнуть влагу с кожи, выполнив бросок на Силу + Уклонение (сложность 7), каждый успешный балл которого нейтрализует один успешный балл Анкиды. Каждый неотмененный успешный балл заклинателя наносит жертве один уровень летальных повреждений за ход на протяжении нескольких ходов (их число равно значению Веры у Анкиды). Воду нельзя собрать полотенцами и абсорбентами, но при высокой температуре она начинает испаряться. Каждые 10 градусов тепла после 90 градусов по Фаренгейту каждый ход нейтрализуют один успешный балл заклинателя.

Мука: вся вода, имеющаяся между заклинателем и жертвой (и на пространстве радиусом один ярд вокруг них), действует аналогичным образом, пытаясь убить любого смертного, оказавшегося в зоне действия ритуала.

Варианты: если вместо Знания Основ будет использовано Знание Ветра**, ритуал станет намного более благотворным, позволяя объекту воздействия (отдельному персонажу или всему участникам ритуала) дышать под водой в течение часа за каждый успешный балл, полученный при броске на Выносливость² + Наука. Добавление Знания Основания* к этой версии позволяет также сопротивляться давлению воды.

Защитник нерожденных

До мятежа одной из обязанностей Ангелов Глубин было защищать детей, растущих в материнском чреве. Но в дни, когда на всех обрушились тяготы войны, у них почти не было ни времени, ни желания заниматься этим. В результате был разработан позволяющий выполнить эту задачу ритуал, который приглушал чувство вины, терзающее некоторых Осквернителей (остальные Ламмасы пользовались им в целях пропаганды и контроля за численностью человечества). Это был один из немногих ритуалов, которые имели отношение к рождению и при этом не были разработаны во Дворце Вздохов, поэтому ему удалось избежать дурной славы, присущей заклинаниям со сходными эффектами. Но из-за возникшей в наше время путаницы и помраченного состояния ума демоны сейчас могут и не помнить о разнице.

Первичное Знание: Знание Метаморфоз***.

Вторичное Знание: *Знание Бурь***, *Знание Плоти**.

Начальная стоимость: 18.

Ограничения: *проводится над беременной женщиной в течение недели после зачатия.*

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: выполняется бросок на *Выносливость + Медицина* (сложность 8). Каждый успешный бросок защищает зародыш от того или иного вредного воздействия. К воздействиям относится, например, передача болезни от матери или отравление попавшим в ее тело ядом, развитие врожденных заболеваний и даже выкидыш. При рождении ребенка все нерастроченные успешные баллы распределяются между его будущими Атрибутами (по выбору Рассказчика). Этот ритуал позволяет создавать детей, чьи таланты намного будут превосходить способности сверстников, тем самым делая их ценным ресурсом для не слишком разборчивого падшего. Ходят слухи, что обозлившиеся демоны и даже Привязанные продолжают совершенствовать ритуал, надеясь создать для себя или своих остающихся в заключении повелителей носителя со сверхъестественными способностями, и в этих целях порою ставят опыты над заброшенными деревеньками, выращивая дюжины измененных детей.

За неделю после зачатия ритуал можно провести несколько раз, но успешные баллы не суммируются. Будет учитываться самый высокий из всех полученных результатов. Над одной и той же женщиной ритуал может проводиться только раз в день. Если женщина беременна несколькими детьми, ритуал воздействует на каждого из них, но количество успешных баллов уменьшается на число детей у нее во чреве.

Мука: ритуал, проводимый при высокой Муке, создает лишнего души близнеца нерожденного ребенка. Вместо того, чтобы защищать дитя от болезней или уродств, ритуал переводит их на близнеца, при этом сохраняя изувеченному плоду жизнь и позволяя ему родиться в мир жестоким кровожадным чудовищем. Как и в случае с низкой Мукой, неиспользованные успешные баллы увеличивают Атрибуты этого близнеца, поэтому может получиться так, что младенец с самого момента рождения будет полностью сформирован (и невероятно одарен).

Варианты: одной из форм наказаний для человеческих женщин было заставить их вынашивать детеныша какого-нибудь животного (обычно козла). Знание Плоти* заменяется Знанием Зверей*. Помните, что звереныш растет с той же скоростью и до таких же размеров, что и человеческий ребенок, поэтому результатом может стать, пусть и очень медленное, но выращивание гигантских животных. Выбор животного может стать источником разного рода осложнений, по решению Рассказчика.

Песнь иступленной битвы

Этот ритуал позволяет человеческим отрядам эффективно сражаться и после получения ранений. Под его воздействием люди не чувствуют боли от ран, прилив адреналина и сил заставляет их с удвоенной энергией бросаться в бой.

Первичное Знание: *Знание Желания****.

Вторичное Знание: *Знание Метаморфоз***, *Знание Пробуждения***.

Начальная стоимость: 21.

Ограничения: нужна капля крови от каждого человека, на которого предполагается воздействовать ритуалом.

Минимальное время проведения: 49 минут.

Система: Выполняется бросок на Обаяние + Лидерство. Каждый успешный балл позволяет влиять на три отряда. Если они получают повреждения от второго (Повреждения) до пятого (Тяжелые повреждения) уровня, запас кубиков на броски, при которых учитываются Физические Атрибуты, увеличивается на единицу, а не уменьшается. При получении повреждений шестого уровня (Калека) на них обрушивается весь эффект от ранений. К тому же каждый уровень летальных повреждений, полученный во время действия ритуала, после рассеивания чар создает дополнительный уровень поверхностных повреждений (непоглощаемый). Ритуал длится 10 минут за каждую единицу Веры.

Мука: сама попытка избавить кого-нибудь от боли кажется терзаемой Мукой душе кощунством. Эта версия ритуала увеличивает запас бросков на Физические Атрибуты на единицу, но боль от каждой атаки такая, что штрафы на ранения удваиваются (для Ушибов они составят -1, для Ранений -3, для Калеки -9).

Варианты: в одной из своеобразных версий этого ритуала Знание Пробуждения заменяется Знанием Человечества***. Каждая рана, полученная во время действия ритуала, приводит к тому, что шансы персонажа быть атакованным во время отступления (или перемещения в другую локацию) уменьшаются. Каждый раз, получая рану, персонаж может отступить, и в этом случае штраф на ранение проявляет себя так, как если бы равное ему количество кубиков было успешно брошено при выполнении обращения Исчезновение (Знание Человечества***). Так, если попавший под ритуал воин получает Тяжелые повреждения (штраф на ранения -2), его противнику придется сделать бросок на Силу воли и получить более двух успешных баллов, чтобы продолжить нападение на данного персонажа (а в ожесточенном бою он скорее сосредоточит все внимание на другой жертве). Но, если воин сам продолжает нападать, он теряет возможность укрыться до следующего ранения. Если ему выпало нападать после того, как ранивший его персонаж уже походил, ему придется прервать действие, чтобы удержаться от атаки (см. основную книгу правил). Эффект от Исчезновения на каждого из попавших под него персонажей действует в течение одной минуты за единицу Веры, вложенной в ритуал.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Если личность зависит от опыта, то у падших в распоряжении имеется множество самого разнообразного исходного материала, чья пестрота кажется еще большей из-за фрагментарности их собственных воспоминаний. Ангел, земной владыка, проклятая душа, человек — в Мире Тьмы все они вносят свой вклад в эту мешанину. И все же большая часть ее элементов дополняет друг друга. Долгая нить демонской жизни укладывается в скорлупу человеческого тела, с которым у демона было что-то общее.

Предыстория

У большинства демонов истинный характер определяется их поведением во время войны, а не их участием в Творении (под руководством того или иного командира) и даже не выбором легиона. Но поведение Осквернителей часто с трудом поддается истолкованию, что может быть причиной некоторой двойственности вашего персонажа и реакции на него окружающих.

За исключением Серебряного Легиона, Осквернители нигде не встраивались в обычную иерархическую структуру (если ваш персонаж все же был частью привычной системы — например, участвовал в битвах в качестве воина, то этот факт следует особо отметить). Многие из них, выполняя вспомогательные функции, взаимодействовали с присоединившимися к Люциферу смертными (которые иногда отправлялись к своим сохранившим верность Богу соплеменникам, пытаясь повлиять на их образ мыслей, или к тем, кто до сих пор не мог определиться с выбором). Они также работали над образом своих соратников и себя самих. Так, Эбеновый Легион славился своей жестокостью и безжалостным использованием людей. Некоторые из состоявших в его рядах Осквернителей подавали эти действия как проявления мужества и благородства, прочие придумывали ужасные проклятия, побуждавшие к продолжению резни и дальнейшей деградациии. Какой из этих методов был вернее (или коварней), спорят до сих пор. Осквернителям свойственно было со временем менять поведение и мотивы, и хотя такой поступок часто был реакцией на какие-то определенные обстоятельства и сложности, с которыми демоны столкнулись в процессе познания мира, с равным успехом он мог быть и частью какой-нибудь хитрой интриги. Большинство разумных существ способно одновременно придерживаться двух противоречивых точек зрения; Осквернители буквально наслаждались этой возможностью.

При создании персонажа могут возникнуть сложности с выбором черт, которые характеризовали бы его. Возможно, ему свойственно малодушие, но малодушие это может иметь вполне разумное объяснение. Он мог взять в руки оружие и самозабвенно размахивать им, но причиной такому поведению может быть осознанное желание отойти от привычного образа Дома или стать примером для окружающих. Демон сам может не осознавать своих истинных мотивов — слово «намеренно» с трудом можно отнести к представителям этого Дома.

К счастью, на этом трудности заканчиваются. Осквернители часто более искусны в умении манипулировать, чем все остальные. Многие из них сформировались как яркие личности, накладывающие отпечаток на все, с чем они соприкасаются. Многих терзают заботы, от которых они не могут отмахнуться, часто у них есть слабости, определяющие все их поступки. Сложность раздираемой войной вселенной часто приводила к тому, что все их вдохновение пропадало втуне или оказывалось направлено не на те объекты. Представление об Осквернителе как о *tabula rasa*, отражающей и обогащающей мир через искусство и взаимодействие, — вот тот идеал, которым вдохновляются многие из них, но который так и не могут достигнуть.

Носитель

Не стоит забывать и о том потрясении, которым сопровождалось пробуждение в теле смертного, когда радость от свободы смешивается с осознанием ограничений, накладываемых смертной плотью и памятью. Как оно влияет на персонажа?

Как указано в основной книге правил, носитель Осквернителя обычно тщеславен и обуреваем страстями. Естественным выбором становятся люди искусства и разного рода активисты, но этим набор возможностей не ограничивается. Подойдут и учителя и ученые, особенно если они склонны к познанию всего нового и распространению знаний в целом, а не одержимы какой-то одной темой (например, сюда можно отнести морских биологов и гидрологов). Дух Осквернителя могут привлечь и иные навыки коммуникации. Телеведущие и ведущие новостей, которых лишь с трудом можно отнести к актерам, все же умеют явить себя публике. Не меньшей привлекательностью будет обладать и местная сплетница, которая всегда держит ушки на макушке, а глаза — широко раскрытыми, и способна докопаться до правды. Но в этом случае нужно, чтобы слухи были одной из главных составляющих жизни носителя — простые любители посудачить не подойдут.

Дела сердечные притягательны по-своему. Демона может привлечь откровенное распутство, поиски любви и утешения или же безграничная верность и неразделенная любовь. Еще одну категорию подходящих носителей составляют транссексуалы, физические или эмоциональные. Никаких метафизических объяснений этой склонности нет, но люди, способные противостоять общественному давлению и отстаивать свое право выглядеть и вести себя так, как хочется, с большой долей вероятности привлекут внимание Осквернителей.



Концепция

Осквернители часто кажутся существами непостоянными, но их внутренняя картина мира — то, как они видят себя и свое место во вселенной, — намного более целостная, чем выглядит на первый взгляд. Ниже приводится описание нескольких наиболее распространенных в Доме концепций, но кроме них существует и множество других.

Обманщик: эти персонажи могут действовать как за кулисами, так и на сцене, но все их усилия будут направлены на побуждение окружающих к достижению какой-то цели — часто художественной или политической. Это может быть какой-то грандиозный замысел или нечто более скромное, например, помощь собственным слугам в самореализации. От прочих демонов, также не чуждых манипуляций и обладающих харизмой, обманщики отличаются тем, что им нравится придавать себе загадочный и многозначительный вид, так что даже те, чьи интересы они пытаются продвинуть, не до конца понимают, в чем участвуют. Некоторые демоны весьма терпимо относятся к подобному поведению, которое было присуще кое-кому из Осквернителей с самого начала мятежа, другие же почти открыто презирают его. Но люди часто бывают слишком увлечены, чтобы разглядеть картину в целом, и охотно поддаются благоговению, страху или раздражению.

Лазутчик: эта концепция описывает тех Осквернителей, кто тихо и незаметно проникает в узловые отсеки мирового механизма. Из всех членов Дома они — наиболее собранные, твердо отстаивают свои

взгляды и охотно берутся за рискованные задания, если те способны приблизить их к цели. Их интересуют мелочи, и часто они подкрепляют природные таланты впечатляющим набором вспомогательных средств, в том числе и тщательно продуманным реквизитом и ресурсами, которые способны кого угодно сбить со следа. Чтобы добиться своего, они способны подолгу оставаться на третьих ролях или неделями работать в тайне ото всех. Некоторые из них наслаждаются обманом, другие же просто с толком используют свои таланты. Кое-кто даже пытается забыть все пережитые ужасы и раствориться в другой личности.

Морской волк: эти персонажи избегают манипуляций и прочих игр, принятых в демонском сообществе. Из своих собратьев они ближе всех к начальным стихиям, зачастую они отстранены и жестоки, но проявляют искренний интерес к людям. Чаще всего они обитают вдали от городов и соблазнов цивилизации. Моряки, исследователи, отшельники, стремящиеся созерцать мир с удаленного берега, - вот самая подходящая для них компания. Многие из них становятся тайными наставниками для окружающих (может быть, манипулируя ими сильнее, чем сами осознают), но они также готовы учиться у людей и хотят жить среди тех, за кого сражались много тысячелетий назад. Могут ли они при этом избегать конфликтов — это уже другой вопрос.

Сирена: эта концепция схода с концепцией обманщика, за тем исключением, что все усилия сирены будут направлены на превозношение ее самой. Она привыкла к поклонению людей и все ее игры с разумом окружающих имеют только одну цель: заставить их полностью забыть и погрузить их в разрушительную экзальтацию. Некоторые ограничиваются тем, что создают вокруг себя группу особо преданных поклонников, которые могут оказаться полезными в дальнейшем. Но им следует соблюдать осторожность, потому что подобный нарциссизм — вне зависимости от мотива — это прямой путь к Муке.

Натура и Маска

Среди наиболее подходящих Осквернителям Натур можно назвать Одержимого, Бонвивана, Нянюшку (Опекуна), Ребенка, Щеголя, Педагога, Экстремала и Трикстера. Не так уж редко встречаются и более «серьезные» Архетипы, например, Зодчий, Перфекционист, Консерватор или Фантазер. Только некоторые Натуры, такие, как Одиночка, Мученик или Мошенник (Rogue), противоречат самой сути Дома, хотя некоторые Осквернители избегают общества демонов, предпочитая им смертных, что может иметь схожие проявления. Мало кто становится настоящим одиночкой, и в основном это связано с характером носителя (создается впечатление, что современная культура поощряет подобные стремления в художниках).

Что касается Маски, то у Осквернителя она может быть любая. Некоторые часто меняют Маски, другие выбирают личины с учетом обстоятельств, кое-кто довольно постоянен в своем выборе. Большинство Осквернителей выбирают постоянную Маску для общения с теми людьми, которым они доверяют, но и в этом случае понять их истинные чувства непросто. Если сторонний наблюдатель решит, что Маска Осквернителя противоположна его натуре — или попытается сделать еще какие-либо выводы о целях и намерениях демона, - он рискует оказаться в дураках. Может показаться, что демон утратил осторожность, но эта откровенность может быть лишь еще одним слоем маскировки. Разумеется, не все Осквернители любят подобные игры.

Первичное Знание

Выбор первичного Знания в самом начале — неплохая идея, так как это Знание четко указывает на предысторию персонажа. Также оно может повлиять на распределение баллов на начальных этапах создания персонажа.

Знание Желания наиболее распространено среди тех, кто изначально работал под руководством Тиамат. Многие Осквернители освоили его во время войны, чтобы эффективней влиять на людей по обе стороны фронта.

Знанием Бурь владели подчиненные Белиала и Карансай, в основном оно распространено среди тех, кто не хотел терять связь с изначальной стихией.

Знание Метаморфоз было разработано подчиненными Пенемью и Маркивы. В основном это Знание изучали те, кто считал, что в общении с демонами от него будет больше пользы, чем от Знания Желания.

Атрибуты

Для подавляющего большинства Осквернителей самыми важными являются Социальные Атрибуты — практически по умолчанию. Но у отдельных представителей Дома соотношение трех групп Атрибутов может быть самым разнообразным.

Физические

Хотя Физические Атрибуты не так важны, как Социальные, они все же отражают стихийную природу демона. Эти Атрибуты часто выбираются в качестве вторичных, а иногда — и первичных. Причиной предпочтения Физических Атрибутов всем остальным может быть сосредоточенность персонажа на силе и гибкости водной стихии, а не на управлении смертными (возможно, изначально персонаж служил под началом Белиала и не соприкасался с людьми, или же состоял в Эбеновом Легионе, где ему требовалось развивать навыки боя). Иногда на выбор влияют и характеристики носителя. Человек, который считал свое тело чем-то вроде витрины для демонстрации своего искусства или инструмента для махинаций, а затем привлек демона, может быть весьма одаренным физически.

В этой группе предпочтение чаще всего отдается Ловкости, так как многие ангелы Дома были гибкими и подвижными. Для тех из них, кто принимает Образ Бурь, важное значение имеет Выносливость, так как эффекты этого Знания практически полностью зависят от физической стойкости персонажа. Сила не столь важна, разве что как отражение предыдущего опыта носителя.

Социальные

Господь сотворил Нереид, чтобы они вдохновляли всех остальных и были своего рода проводниками красоты и умения эту красоту ценить. Поэтому не удивительно, что большая часть Осквернителей считает Социальные Атрибуты важнейшей составляющей своей природы. Некоторые предпочли иные сферы деятельности, поэтому Социальные Атрибуты не обязательно будут первичными, но только малая часть Осквернителей — те, кто категорически отказывается соглашаться с замыслом Господа и поэтому презирает любой опыт, полученный вместе со своими соплеменниками, — решаются сделать их третьестепенными характеристиками.

Разброс значений внутри группы зависит от конкретного персонажа. Многие уделяют одинаковое внимание всем трем характеристикам. Те, кто предпочитает Манипулирование Обаянию, обычно склонны просчитывать использование своих талантов. Внешность во многом зависит от носителя, но присутствие Осквернителя сглаживает недостатки, поэтому тело начинает выглядеть лучше, чем когда-либо раньше.

Ментальные

Ментальные Атрибуты зачастую не очень выражены, так как Осквернители предпочитают логике интуицию и эстетику. Тем не менее, многие из них благодаря зоркости (и развитости прочих чувств) обладают высоким значением *Восприятия*, а *Сообразительность* часто прекрасно дополняет *Социальные навыки*. В результате самое низкое значение оказывается у *Интеллекта*, хотя у некоторых персонажей значения всех трех характеристик равны. Даже те Осквернители, которые проявляют интерес к политике, зачастую больше интересуются взаимодействием между людьми, подталкивающим друг друга к тем или иным выводам, чем изучением сложных вопросов и ситуаций. Исключение составляют те, у чьих носителей чувство прекрасного включало и восхищение сложностью. Например, у демона, чей носитель был морским биологом, восхищающимся изяществом подводных экосистем, *Интеллект* может иметь самое высокое значение из всех *Атрибутов*.

Есть и еще одна причина отдать предпочтение *Интеллекту* — он становится полезным на высших уровнях всех трех путей *Знаний Осквернителей*. Если вы собираетесь развивать один из этих путей, имеет смысл с самого начала наделить персонажа светлой головой, чтобы он смог лучше разобраться во всех тонкостях *Знания* (ниже сказано, что, хотя многие Осквернители знакомы с несколькими *Знаниями*, им не свойственно добиваться высоких значений ни в одном из них).

Осквернители, раньше работавшие под началом *Тиамат*, *Пенемью* и *Маркивы*, предпочитают *Ментальные Атрибуты Физическим*, и, возможно, помещают *Социальные* где-то между ними.

Способности

Зачастую *Способности* — это сохранившиеся навыки и таланты носителя, усиленные опытом и уверенностью демона. Слепо привязывать *Способности* к тем путям *Знаний*, которые вы собираетесь развивать, не стоит, но все же надо помнить о связи между ними. Пути *Знаний Осквернителей* используют широкий набор *Способностей*, в основном — *Эмпатию*, *Медицину* и *Хитрость*. Первая из них имеет большое значение в том случае, если первичным было выбрано *Знание Желания*, и становится еще важнее, если персонаж также владеет и *Знанием Человечества* (и в любом случае не помешает большинству *Осквернителей*).

Таланты

Осквернителям подходят почти все *Способности* этой группы. Выбор способов распределения баллов весьма широк. *Бдительность*, *Уклонение (Уворот)*, *Эмпатия*, *Выразительность*, *Интуиция* и *Хитрость* — вот наиболее очевидный выбор, но и остальные *Таланты* не менее важны для большинства *Осквернителей*. В такой ситуации стоит подумать о распределении приоритетов. Потратив балл-другой на каждый из *Талантов*, можно создать разностороннего персонажа, но специализироваться он сможет лишь в весьма небольшом наборе областей (хотя этот вопрос можно будет решить позже, за счет различных *Преимуществ*).

Распределение баллов между *Ментальными* и *Физическими Атрибутами* может помочь вам сделать выбор между *Атлетизмом* и *Бдительностью* или *Рукопашным боем* и *Знанием улиц*. *Запугивание* и *Лидерство* подходят тем, кто во время войны осуществлял командование (или создавал видимость, что командует). Большинство смертных охотно поверят, что Осквернитель командовал легионами, но демонам лучше знать.

НАВЫКИ

К наиболее подходящим навыкам можно отнести *Этикет*, *Актерство*, *Маскировку* и *Выживание*. У большинства *Осквернителей* эта группа *Способностей* будет второй по значимости. Высокое значение *Выживания* не обязательно должно быть связано с предыдущим опытом носителя. Оно может отражать присущее демону понимание природных сил, которое позволяет персонажу занять наиболее выгодную позицию, способствующую достижению цели. *Этикет* понадобится скорее тем, кто хочет плавно вписаться в общество, чем более ярким (и типичным) *Осквернителям*, которые сами себе создают правила этикета.

ПОЗНАНИЯ

Природе *Осквернителей* знания не слишком свойственны, к тому же мало кто из них утруждает себя изучением деталей современной жизни. Этих демонов больше интересуют неукротимые страсти. Высокое значение *Науки* может отражать понимание природных сил (точно так же, как *Выживание*), а *Медицины* — понимание процессов, протекающих в теле человека (в основном у демонов, ранее подчиненных *Маркиве*). Многие *Осквернители* имеют представление о ритуалах, что позволяет увеличить значение *Оккультизма*, а кое-кого из них интересует *Политика*. Из-за своей заинтересованности в общении их может привлечь носитель, владеющий несколькими языками, т. е. повысится значение *Языкознания* (*Лингвистики*). Если не удастся потратить баллы на изучение *Знания Человечества*, в будущем можно будет выучить еще один или два языка.

И все же эта группа *Способностей* чаще всего становится третьестепенной.

ДОПОЛНЕНИЯ

Осквернителям, с учетом характеристик их носителя, хорошо подходят социальные *Дополнения*, такие, как *Союзники*, *Контакты* и *Влияние*. Высокое положение встречается редко и обычно зарабатывается какими-нибудь сомнительными деяниями, а не медленным продвижением в военной иерархии. *Слава* и *Ресурсы* могут быть получены за счет успешной карьеры носителя — например, актера или телеведущего, — но во всех остальных случаях их наличие маловероятно. Те *Осквернители*, кто наследует состояние, обычно обнаруживают, что их носитель тратил столько, сколько мог, или же наоборот, не обращал на деньги внимания, отдавшись своим фантазиям.

Совершенство среди *Осквернителей* распространено меньше, чем в большинстве остальных *Домов*.

ДОБРОДЕТЕЛИ

Распределение баллов на *Добродетели* в основном зависит от предыстории персонажа, его занятий во время войны и нынешнего отношения к тем событиям. У многих значение *Мужества* выше, чем значение *Совести*, что частично отражает способность персонажа совершать шокирующие поступки ради блага группы в целом.

ЗНАНИЯ

Некоторые *Осквернители* уделяют *Знаниям* меньше внимания, чем остальные демоны. Присущие им *Атрибуты* и *Способности* они считают достаточными для выполнения своих обычных задач. Тем не менее, от сверхъестественных возможностей они не отказываются и часто изучают обращения двух-трех путей *Знания*, а не сосредотачивают все внимание лишь на одном из них.

Знание Желания

Чаще всего именно это Знание становится у Осквернителей первичным. Это происходит ровно по той же причине, по которой Осквернители некогда восстали: Знание позволяет прикоснуться к людям и добиться от них ответной реакции. Его не следует выбирать тем персонажам, которые поместили Ментальные Атрибуты на третье место.

Знание Бурь

Этот путь, возможно, реже всего становится первичным, так как подходит в основном тем, кто сохранил связь с первоначальной стихией или хочет повелевать более простыми и мощными силами, чем человеческий разум. На этом пути не нужны Социальные Атрибуты, и демоны с Образом Бурь чаще всего предпочитают Физические, а в некоторых случаях — и Ментальные характеристики.

Знание Метаморфоз

Некоторые Осквернители воспринимают обращения этого Знания как меньший обман. Им свойственно вдохновлять окружающих, но все же они склонны считать, что у людей должна быть свобода воли, позволяющая принимать собственные решения. У таких персонажей может быть высокое значение Совести или тяга к Миротворцам (но не Фаустианцам). Многие считают, что Метаморфозы прекрасно дополняют Знание Желания, поэтому изучают обращения обоих путей.

Общее Знание

Одной из причин того, что Осквернители выбирают сразу несколько путей Знания, является то, что они испытывают большой интерес к двум направлениям Общего Знания. Некоторые даже могут специализироваться в Знании Человечества (хотя на практике приходится делить баллы поровну между Знанием Человечества и Знанием Желания или Метаморфоз).

Свободные баллы

Одно из возможных решений проблем у персонажа, желающего изучать несколько путей Знаний, заключается в приобретении одного или двух баллов знаний за счет свободных баллов и их распределение, в том числе и на общие знания. Дополнительная Вера тоже является неплохим выбором, и многие Осквернители могут позволить себе заключить такое количество договоров, которое позволит им тратить в день немалые объемы временной Веры. С другой стороны, можно потратить свободные баллы и на Атрибуты и Способности. Реже выбираются Добродетели и Дополнения (хотя при желании можно выбрать много Союзников или Контактных), а вот пара дополнительных единиц Силы воли никогда не повредит.



ГЛАВА 6: ДОМ КРОВИ И КОСТИ

*Тигр, о тигр, светло горящий
В глубине полночной чащи,
Кем задуман огневой
Соразмерный образ твой?*

- Тигр, Уильям Блейк

Дом Дикой Природы известен показной храбростью, порывистостью и безрассудством. Эти ангелы способны расстроить любые дипломатические переговоры перечислением малоприятных фактов, и они не боятся оскорбить окружающих. Это энергичные бойцы, живущие полной жизнью и способные искренне наслаждаться всеми ее радостями в хаосе битвы.

Но внешне агрессивные и сердитые Пожиратели отличаются высокой дисциплиной, непоколебимой решимостью и спокойной пронзительностью. Они — безжалостные прагматики, воплощающие собой законы природы, которые когда были ими созданы. Они находят возможности и пользуются ими. Они сталкиваются с опасностью и преодолевают ее, убирают с дороги или же гибнут, сражаясь. Падшие Пожиратели оценивают риск, решают, во что же они верят, и живут как должно — с мечом в руке.

ДО ПАДЕНИЯ

Только после того, как все остальные Дома приступили к работе, стало возможным появление жизни во вселенной. Жизнь была не просто еще одним элементом в смеси. Она стала составной частью практически всего Мироздания. Жизнь, порожденная движением и живительным дыханием Дома Небесного Свода, закрепившаяся в материальном мире, созданном Домом Материи, начиналась с самых простых форм. Повинуясь сменам сезонов и движению небесных тел, которыми управлял Дом Судьбы, и усваивая новые, все более сложные структуры, исходящие от Дома Глубин, она ширилась и распространялась по миру. Было в ней и кое-что от Первого Дома: инстинкт самосохранения и желание проявить себя как независимый проводник Божьей воли, пусть даже одним своим существованием. Прошло не так много времени, и жизнь призвала к действию последний Дом. Поколения сменялись в вечном круговороте жизни и смерти.

Но вся эта охватившая мир активность не была ни слепой, ни жестокой, потому что почти каждый ее аспект находился под пристальным наблюдением и заботливым руководством Шестого Дома. Ангелы Дикой Природы, начиная от Цианы, Серафима Круговорота, которая надзирала за экосистемой в масштабе вселенной, и заканчивая младшими служащими, присматривавшими за мельчайшими природными нишами, выполняли свои обязанности с большим прилежанием и усердием. С равным тщанием ухаживали они за растениями и животными, поддерживая между ними точно выверенное равновесие. Тогда живая природа была намного разнообразней, чем в наши дни. Известной нам теории видов тогда не существовало, но семейства растений и животных быстро менялись, приспособляясь к условиям существования на новом месте. Ангелы не были приписаны к какому-то одному семейству. Самые младшие чины следили за географическими объектами — может быть, небольшой горной цепью или среднего размера лесом, - и отвечали за то, чтобы как можно больше форм жизни на этом участке смогло полностью реализовать свой потенциал. Но все же ангелы делились по типам животных и растений, с которыми они ощущали максимальную близость, поэтому для поддержания равновесия на каждом таком участке требовалось много работников.

Иерархия

Циане, верховной правительнице, подчинялись семь предводителей, которые разделили Дом на несколько частей с учетом личных склонностей, хотя временами границы между этими частями как бы размывались. Животные делились на четыре типа, в зависимости от места, в котором они обитали. Те, чьей естественной средой обитания был воздух, находились в ведении Аваддона, Милости Крыльев, а за теми, кто жил в земле, наблюдал Азаг-Ран, Сила Незримого Движения. Животные, обитавшие между этими двумя царствами и ходившие по земле, были заботой Калентата, Силы Зверей Лесных и Полевых, а Наншьюс, Госпожа Стай, правила тем, кто жил в океанских волнах.

Царство растений также было поделено между предводителями — их было трое. Либан'ису была Силой Безмолвных Лесов, в чьей власти были все деревья. Агриэль, Вечное Семя, повелевала травами, к которым относились и цветы и злаки. Последним предводителем была Таманаэль, Господство Простейших, которая надзирала за миром «низших растений», как их называли (споровые растения, если пользоваться современной терминологией), — мхами, лишайниками, плесенью, грибами и водорослями.

Хотя порою задания, выполняемые каждой из этих семи групп, были совершенно различными, ни одна из них не считалась выше или ниже остальных. Все они были по-своему важны, все выполняли одинаково нужную для Дома работу. Единственным исключением была Либан'ису, которая гордилась положением доверенной помощницы Цианы, потому что на одном уровне реальности Серафим Круговорота едва ли не в прямом смысле слова захватила территорию других Домов, став Мировым Древом.

Ниже на иерархической лестнице стояло несколько сложно организованных уровней ангелов, которые отвечали за различное поведение, например, социальные структуры, территориальные притязания, типы питания и способы выращивания молодняка. Аналогичные категории были разработаны и для растений. Но эти уровни нельзя было назвать ступенями в иерархии, потому что младшие ангелы трудились на своих участках и обращались к вышестоящим собратьям только в случае необходимости. Так как все понимали, что многообразие дарует им силу, такая структура отлично работала.

Отсюда не следует, что ангелы Шестого Дома были нечувствительны к играм во власть или что были невозможны питаемые дружеским любопытством эксперименты, целью которых было проверить максимальный предел той или иной характеристики. По первобытным джунглям и океанам передвигались огромные создания, встреча которых часто заканчивалась дракой. Их размерам соответствовала и высота громадных деревьев, хотя самым крупным живым существом — с тех пор его никто не превзошел — все же можно назвать гриб, чей мицелий разросся на сто тысяч кубических футов. Как всегда, глубина мироздания затрудняла такие сравнения (от чего они становились еще интересней). На просторных равнинах разворачивались битвы, быстроногие хищники прореживали стада бдительных травоядных, а с воздуха за всем этим наблюдали хищные птицы. Отношения между ангелами споры и фауны тоже отличались сложностью. В общем — хотя и не всегда — животные были подвижными, а растения — статичными, что влияло на присматривающих за ними ангелов. Семейства животных менялись быстрее (хотя жили они дольше), а растения хранили память природы, самые долгоживущие из них становились своего рода летописями минувших лет, что было не под силу ни склонным к мутациям животным, ни неподатливым камням.

Антропоморфный пейзаж

Жизнь бушевала по всему миру, пустив корни в самых дальних уголках Вселенной. В Эдеме не было пустынь, и земля, вода и небо были наполнены спокойными трудами, инстинктивно понимаемой красотой и тихим радостями Шестого Дома. Животные, хищник и жертва, жили рядом. Растения прокладывали себе дорогу из подземного мрака к солнцу, приветствуя окружающий мир огромными цветами.

Но, хотя Дом распространил свою деятельность на весь мир и был постоянно занят, среди его членов постепенно росло недовольство. Как и для всех остальных ангелов, поводом для недовольства стало человечество, хотя причины были иными. В чем-то ангелы Дома Дикой Природы были ближе всех к людям. Адам и Ева во многом походили на окружавших их зверей. Даже неспособность понять мир роднила их с животными. Ангелы старших Домов приходили в отчаяние, будучи не в силах поделиться с людьми красотой и знаниями, но Шестой Дом это не слишком беспокоило. Им нравилось наблюдать за тем, как взаимодействуют отдельные компоненты, постоянно стремясь к равновесию, как в итоге меняется красота. То была сложная сеть отношений, вызывавших буйство красок и форм мира природы.

Хотя люди не замечали этой сложной системы, ангелов Шестого Дома их невежество не раздражало. Все дело было в том, что люди эмоционально реагировали на окружавшие их растения и животных, и реакции эти были слабо связаны с реальностью. Как и все, что исходило от Адама и Евы, их эмоции были просты, поверхностны и зачастую противоречивы. Они боялись хищников, хотя на них никто не нападал. Они оплакивали умерших животных и забивали камнями тех из них, кого могли съесть. С потенциально опасными зверьми они обращались как с домашними любимцами, тем самым уродуя их суть, но отгоняли прочь тех, кто мог бы принести пользу. Ангелам Дикой Природы было приказано любить людей, и они так и делали, но, пытаясь как-то примирить все эти противоречия, они сами начали меняться. Там, где раньше разные части Дома, подчинявшиеся своим предводителям, были равны, теперь начала складываться неофициальная иерархия, на которую влияли чувства людей. Например, ангелы, присматривающие за хищниками, при выполнении своих обязанностей никогда не проявляли жестокости или необузданности и сотрудничали со всеми остальными, стремясь к общему равновесию, но страх, который Адам и Ева испытывали к их подопечным, неявно влиял на весь Дом, и это стало причиной все усиливающейся изоляции. Хотя Ангелы Дикой Природы держались в стороне от политики, которой так увлекались остальные Дома, и с презрением относились к хитроумным интригам и тайным замыслам, они все же пали жертвой игры во власть, получив удар с неожиданной стороны.

Наиболее охотно за эту роль взялся Грифиэль, Начало Тех, Кто Охотится Днем, который стал самым могущественным и уважаемым ангелом в команде Калентата. Нингурсу, Владычица Когтей, приобрела большое влияние среди ангелов, занимающихся обитателями неба. Как ни странно, но Хадшапал, Сила Голодных Глубин, занял сходное положение среди тех, кто следил за экосистемами океанов, хотя они всегда были далеко от человеческих глаз.

Менее удачливым оказался Маништуцу, Владыка Слепого Насыщения, который надзирал за плотоядными животными и подчинялся Азаг-Рану. Он обнаружил, что отношение к нему постоянно ухудшается из-за того, что люди боятся неведомых опасностей, подстерегающих их на каждом шагу. Вельзевул, Повелитель Мух, который управлял круговоротом жизни в умерших телах других созданий, тоже ощутил возрастающую неприязнь.

Растительный мир влиял на людей иным образом. Частично это было связано с тем, что ядовитые и прочие опасные растения не росли там, где обычно бродили Адам и Ева, так что люди не могли

случайно наткнуться на них. Дикие животные считали людей высшими созданиями и не стали бы нападать на них, но, повинуясь приказу Господа, ангелы мало что смогли бы сделать, вздумай люди съесть неподходящее растение, — разве что уничтожить его до того, как оно попадет на глаза Адаму и Еве. Но сложившаяся ситуация тоже оказывала влияние на ангелов, поэтому некоторые из них, например, Агантир, Князь Дикой Отваги, постепенно становились чужими для своих собратьев.

Среди ангелов растений, которые смогли воспользоваться ситуацией, можно назвать Ашура, Мудрость Лесов, и Амошума, прозванного Хлебом Жизни (в Эдеме «хлебом» называли некий крахмалистый фрукт, нечто среднее между картофелем и финиками).

Дом жизни и смерти

Хотя внешне обязанности Второго и Шестого Домов были схожи — они давали жизнь и заботились о ней, — все же между ними существовало значительное отличие. Ангелы Ветра защищали отдельных существ, а Ангелы Дикой Природы — целые семейства животных и растений, а также связи между ними. Там, где их цели входили в противоречие, нужно было договариваться, и часто победителем из переговоров выходил старший Дом. Если нарушалось природное равновесие, живых существ можно было спасти, перенеся их в другое место, только чтобы не отдавать Седьмому Дому.

Пятый Дом тоже оказывал определенное влияние на постепенное изменение форм жизни. Живой мир был хрупким и сложным, он стал тем фундаментом, на основе которого возникло человечество, но сам он размерами намного превосходил все, что видели люди. Ни один из ангелов, призванных служить жизни, не чувствовал себя ненужным.

Книга Аваддона

Сложившаяся ситуация была неестественной, и даже те, кто сумел ею воспользоваться, ощущали некоторое напряжение. Люди видели только последнее звено любой цепочки действий. Они видели фрукт, но не то, как этот фрукт появился; они видели смерть в лесах, но не знали, почему время животного подошло к концу. Искажение, порождаемое этой наивностью, угрожало разорвать хрупкие нити, сотканные ангелами. Угроза экологической катастрофы была весьма мала (слишком много ангелов работало над поддержанием равновесия), но из-за влияния, которое испытывала ангельская иерархия, баланс склонялся к крайностям. Становилось больше пищи и больше хищничества, но количество тех бесчисленных возможностей, что располагались между этими полюсами, уменьшалось.

Разумеется, Шестой Дом, повинуясь приказу Господа, не мог научить людей распознавать то, что ускользало от их внимания, и понимать, какой эффект они оказывают на мир. И, честно говоря, большая часть Дома не слишком жаловалась на новые правила. То, что Мироздание не раскрыло полностью весь свой потенциал, их не удивляло. В конце концов, эти ангелы видели властолюбие и несовершенство своих старших собратьев, и многие из них интуитивно чувствовали границы Божьего замысла, затрагивающие все слои реальности. Они смирились с ситуацией и продолжали любить людей и заполнять окружающий мир своими страстями.



Но один из них не смог справиться с разочарованием. Аваддон парил над миром в потоках воздуха, и беспокойство его росло. Он поклялся себе, что, если Мироздание не станет совершенным, он опишет все возможности, которые так и не были реализованы. Эта запись стала бы перечнем утрат, но и надежд, поэтому, если бы ситуация улучшилась, Дом смог бы вернуться к образцам, которые иначе исчезли бы навсегда.

Книга Аваддона была написана со всем доступным ему искусством, на сокровенной сути пары белых голубей, мягких и спокойных. Чистопородные птицы дали жизнь птенцам, те породили собственных детей, и так было на протяжении многих поколений: голуби сохраняли в себе постоянно пополняющуюся запись наблюдений и воспоминаний Аваддона, которую смог бы прочесть любой ангел. Они жили на воле, в месте, где не было хищников (и вдали от людей), а Аваддон уходил все дальше и дальше в дикие земли. Он бродил в сердце владений Азаг-Рана и Наншьюс и поднимался на луну, где животные и растения жили среди ангельских дворцов. Никто не знает, что он успел описать и насколько полными были его записи к тому моменту, когда ситуация резко изменилась.

Великий Спор

Циана была среди тех, кого позвали на Великий Спор, но она отклонила приглашение. Как и большая часть ее Дома, она с подозрением относилась к политике, к тому же она могла предположить, о чем пойдет речь — еще одна порция пустой риторики о непостижимой Божьей воле. Даже когда вести о восстании на ангельских крыльях разнеслись по всему Небу, она заявила, что ее Дом ничего общего с этим иметь не будет.

Но все было не так просто. Почти никто из подчиненных ей ангелов не откликнулся немедленно на призыв Люцифера, но мало кто сразу же отверг его. Слова о любви к человечеству будоражили их, и вскоре они почувствовали, что — быть может, в первый раз — с сочувствием относятся к жалобам старших Домов. Грифиэль первым перешел на сторону Люцифера, встав рядом с ним и тем самым просто и убедительно продемонстрировав свое одобрение. Следующей стала Либан'ису, и руководствовалась она более сложными соображениями. Высший дух деревьев объявила, что такой образ действий будет наиболее благоприятным для ангелов, людей и всего живого во Вселенной и, что самое важное, не будет противоречить сути Божьего указа. Азаг-Ран и Агриэль вскорости последовали ее примеру, а потом о своих убеждениях стали заявлять и младшие ангелы. Некоторые, как, например, Хадшапал и Вельзевул, присоединились к мятежникам скорее под влиянием минутного порыва, чем из-за неутоленной любви. Очень многие отвернулись от восставших, заявив, что те так же недалёковидны, как и люди. Работавшие вместе ангелы расходились, обмениваясь жестокими словами, они покидали свои посты, и по неохватному миру природы пробежала дрожь (но даже там, откуда впервые за все время существования Вселенной ушли ангелы, жизнь продолжала развиваться, как и раньше). Ашур и Агантир встали на сторону Люцифера, а предводители Калентат, Наншьюс и Таманазль его идей не приняли. Циана наблюдала за происходящим с насмешкой и отвращением.

Аваддон колебался, придя от всего увиденного в состояние, близкое к шоку. Он смог оценить доводы обеих сторон, и обе точки зрения привлекали его, оба лагеря, казалось, были способны освободить человечество и его Дом и позволить им полностью раскрыть свой потенциал. Мятежники предлагали научить людей пониманию этого мира, но восстание могло расколоть вселенную на части, так, чтобы не осталось ничего, кроме хищничества.

Все члены его Дома определились с выбором. Примерно треть их отвернулась от Господа, и большинство из них поступило так ради того, чтобы разделить восторг, испытываемый ими перед Вселенной, - почти плотское наслаждение от свободного, дикого бега по бескрайней изобильной земле. Среди мятежников было очень много ангелов, опекавших хищников, но духов, отвечавших за остальные царства природы, тоже было немало. И тогда Аваддон принял решение. Он быстро направился туда, где меж деревьев летала его книга, но опоздал. Он успел заметить, как уносится прочь Нингурсу, осторожно унося в острых, как бритвы, когтях, двух птиц — потомков первой пары. Аваддон видел, как их отнесли в один из новых лагерей верных Небу ангелов, и все его надежды были утрачены вместе с ними.

Долгая ночь

Время, последовавшее сразу за восстанием, привело в смятение большинство ангелов Шестого Дома. Теперь они могли следовать за потомками Адама и Евы, расселявшимися по миру, но у многих действия людей вызвали разочарование. Мало кто из людей принимал мир во всей его дикости и красоте. Намного большее их число проживало в крупных поселениях, часть которых, казалось, была выстроена так, чтобы оставить природе как можно меньше места.

Такое поведение вызывало двоякие чувства. Одни признавали радость людей, увидевших новые горизонты, и работали над процветанием их цивилизации. Они старались напомнить своим подопечным, что в природе сокрыта наивысшая красота и ответы на самые сложные вопросы, и делились с ними восторгами открытий. Другие искали людей и племена, которые неуютно чувствовали себя в новых городах, и соблазняли их радостями бега бок о бок с могучими животными. Некоторые ангелы уходили в нетронутые пустоши, заявляя, что вернутся тогда, когда люди устанут от причуд и дешевой мишуры других Домов.

Кое-кому из ангелов приходилось решать куда более сложные вопросы. Вместе с Люцифером и выходцами из других Домов, в основном — Первого, Второго и Четвертого, они приступили к планированию неизбежного столкновения с силами Неба. Задача была очень сложной, поскольку сами понятия были им в новинку, и, хотя ставки были высоки — на кону стояло все, - сложно было предсказать последствия проигрыша. Было сказано, что ангелы могли бы уподобиться животным, сражающимся в джунглях, но то было бессмысленное сравнение, они не могли постичь его и сделать на его основе какие-либо выводы. В конце концов они просто решили сохранять верность делу и реагировать на изменяющиеся обстоятельства.

Когда обстоятельства прояснились — после того, как Михаил объявил о налагаемом Господом наказании, - все оказалось намного хуже, чем они предполагали. Теперь они были Рабису — Пожирателями, и обречены были наблюдать, как те, кого они любили, гибнут из-за слепой дикости и переменчивости природы. Но после того, как длань Господня коснулась Мироздания, все стало еще хуже. Огонь, наводнения и землетрясения уничтожили обширные участки дикой природы. Бесчисленные животные и растения гибли, кто-то — сразу, кто-то — немного позже, от голода и страха перед рушащимся миром.

Когда Пожиратели увидели все это, идея кровавой войны между ангелами и демонами стала обретать смысл — и волновать многих из них.

ДОМ В ВОЙНЕ

Аваддон не входил в число тех, кто строил планы вместе с Люцифером в Долгую Ночь, но затем, после образования Кровавого Легиона, Милость Крыльев вышел вперед и заявил о себе. Он хотел возглавить второй легион, и двигала им не надежда на будущее и не желание защитить сохранившиеся ценности, но простая ненависть. Ненависть к деспотичному Богу и его разрушительной силе была сильнее любых доводов разума. Ненависть к ангелам, которые покорно стояли и смотрели, как Творец вершит свое злодейство: почему же не было второго восстания, пусть хотя бы из страха, если любовь оказалась так слаба? В конце концов ужас обратился презрением к слабости и невежеству людей, которые послужили причиной разрушений. Пятая часть мятежников приняла его сторону, и их воинство было названо в честь эбенового дерева, которое пережило страшный пожар и чья заболонь¹ была светла, а сердцевина — крепка и черна, как ночь.

Так было создано пять легионов, которые разошлись по миру, готовясь к новым свершениям. Многие из Пожирателей последовали за Аваддоном, в том числе и Азаг-Ран, но некоторая их часть присоединилась к другим легионам. Самым выдающимся Пожирателем Кровавого Легиона стал Грифиэль, который возглавил воинство Генхиннома. Либан'ису присоединилась к Железному Легиону, а Агриэль — к Серебряному. Лишь немногие Пожиратели вступили в Алебастровый Легион (и выбор этот не был продиктован нерешительностью), и высочайшим из них был Вельзевул.

Додоель

Одной из первых задач Эбенового Легиона стало строительство огромной крепости, которая должна была быть командным центром, — могучей твердыни Додоель. Аваддон и многие Пожиратели испытывали противоречивые чувства по поводу этой идеи. Подобное защитное сооружение не только было чем-то новым, ранее неизвестным, но и шло в разрез с инстинктами духов дикой природы. Подвижность, скорость и маскировка — вот какие важные уроки брали они у животных, которых опекал их Дом.

Но наступили другие времена, и окружающая среда изменилась. Раны, оставшиеся после разрушительного прикосновения Бога, все еще болели, и никто не знал, не был ли нанесен дикой природе планеты смертельный удар, запускающий цепную реакцию, которая привела бы к разрушению экосистемы и стерильности. Некоторые члены Дома, обозревая разрушения и размышляя о собственном отступничестве (как они его понимали), находили эту идею почти утешительной.

В конце концов Аваддон поручил группе Пожирателей и Преступников из своего легиона найти решение этой проблемы. Планы по строительству Генхиннома уже были известны и в определенной мере повлияли на их выбор. Еще одним влияющим фактором стали гигантские деревья, которые веками противостояли непогоде, а также догадки о силе врагов. Большая часть ангелов Шестого Дома сохранила верность Небу, поэтому полагаться на уже существующие модели поведения и стремиться к воссозданию густых джунглей и прочей природной защиты означало бы оставить за противником слишком большое преимущество. Лучшее уж выстроить что-то новое. И поэтому в центре одной из огромных страшных пустынь, которые теперь пятнали землю, была возведена крепость Додоель. Ее окружали острые скалы и предательские Каменные насыпи (пустынь из мелкого песка еще не было), а стены были окутаны удушающими парами, поднимавшимися из глубоких расщелин с бурлящей магмой. Такой пейзаж сбил бы с толку даже Божьего ангела.

Под крепостью были сооружены большие пещеры, куда привели людей, которые должны были трудиться на делянках со скудной растительностью — в основном грибами, а также другими растениями, жизнь в которых поддерживалась за счет света Извергов да еще высокомерного внимания Пожирателей, - чтобы обеспечивать себе пропитание и готовиться к войне.

Проектировщики крепости были объявлены ее смотрителями, которые должны были следить за ежедневной жизнью ее обитателей и добавлять уровни защиты по мере формирования новых идей (например, ритуалов). Им было запрещено покидать стены Додоели, чтобы враги не смогли взять их в плен. Во время войны этим демонам не удалось добиться высоких званий, но большинство из них с достойным постоянством выполняли свои обязанности и не позволили крепости пасть до самого конца. Саувитар, некогда бывший Мраком Листьев, и Салатаи, Разрушение Камня, были главными Пожирателями, выполнявшими эту задачу.

Еще до великих битв Додоель посетил один неожиданный гость — тогда стены уже круто возвышались над местностью, но расселин еще не было. Когда Аваддон стоял на крепостном валу, сквозь слепящий солнечный свет к нему подлетела птица. Это был самец из очередной пары голубей, в которых была записана Книга Аваддона, усталый, но невредимый. Он отдыхал в ладони внимательно рассматривавшего его Великого Герцога. Птице удалось улететь? Был ли это знак примирения от Нингурсу, его бывшей подчиненной, или же от самого Неба? Было ли это предложение сделки, в которой за самку будет предложена определенная цена? Аваддон всматривался в самую суть испуганного создания, узнавая все сохраненные им возможности, и хотел лишь одного — сжать кулак, почувствовать, как влажные внутренности птицы просачиваются сквозь пальцы.

И все же он отпустил голубя и смотрел, как птица возвращается туда, откуда прилетела.

Прочие бастионы

Пожиратели участвовали в строительстве и защите и других крупных крепостей. Не стоило забывать и о менее значительных укреплениях, разбросанных по всему миру, которые должны были охранять определенные территории, обеспечивать поддержку войскам или просто увеличивать число позиций, куда можно отступить. Кое-где сохранилась большая часть форм жизни, которые теперь, казалось, упорно цепляются за существование, не особо нуждаясь в ангельской помощи. Малултат, ранее подчинявшийся Азаг-Рану, поселился в одном из таких районов. Стены в качестве средства защиты его не привлекали, поэтому он окопался в сердце лабиринта из терний и ядовитых растений. За время войны он провел немало экспериментов, стараясь увеличить потенциал такой защиты и превратить ее средство нападения. Небольшой, но постоянный поток ядов и вырабатывавших их животных и растений поступал из Долины Малултата в войска Люцифера. Интерес вызывала не только их способность вызывать смерть, но и прочие последствия применения ядов, например, одуряющая боль, замешательство или неподвижность. Большинство зелий предназначалось для использования на людях — как тех, кто сохранил верность Небу, так и тех, которые присоединились к мятежникам. Зелья изменяли их — к лучшему или худшему. Составы, убивающие нервные окончания, вызывающие ярость и внушающие привязанность, активно разрабатывались и использовались на протяжении длительного времени. Реже встречались снадобья, действующие на ангелов, и чаще всего их изготавливали демоны из Долины, а не вырабатывали живые существа, несмотря на все изменения, которым эти существа подверглись. Прошло немало веков до того момента, когда ангелы уничтожили источник этих зелий: после нападения малимов Долина превратилась в груды пепла и липкой вязкой грязи.

Демон Банасуэль с самого начала испробовал иной подход: по его замыслу, растения должны были как можно более полно обеспечивать людей, обитавших в густой чащобе леса. У людей, свободно живших

под покровительством демона, медленно, но неуклонно возрастало качество и разнообразие одежды и еды, как и прочих аспектов существования. Одному из подданных Банасуэля пришла в голову мысль изготавливать из зерна простой хлеб. Природные материалы использовались и для защиты (как от стихий, так и от более выраженных опасностей). Но эта территория была заброшена еще до Времени Жестокостей, так как ее ресурсы потребовались в другом месте.

До победного конца

Хотя с самого начала пришлось заниматься обороной, главными при составлении планов в Эбеновом Легионе, как и повсюду, были вопросы наступления. Быстро стало понятно, что просто отбивать атаки небесных сил — проигрышная стратегия. Нужно было навязать битву врагу или же заманить его на такое поле боя, где преимущество оставалось бы за мятежниками. Если начнется война (в чем еще сомневались), придется прибегнуть к агрессивной наступательной стратегии, чтобы преодолеть разницу в численности и недостаток Веры, на которую вынуждены были полагаться демоны.

Не всегда можно было с выгодой для себя воспользоваться предоставляемыми природой образцами. Одним из преимуществ, которым обладала живая природа и которое не могли взять на вооружение демоны, было постоянное воспроизводство. Доказательством тому служила жизнестойкость всего многообразия видов, занявших ограниченные природные ниши этого нового мира. Отдельные особи были слабы, но переносимые ветром споры одного гриба могли вызвать самую настоящую катастрофу. Такую модель поведения нельзя было использовать напрямую, но все же она стала символом того, как настойчивость ангелов может победить даже Бога. Более спокойные наблюдатели отмечали, что размножающиеся таким образом виды рано или поздно сами лишают себя нужных им для жизни ресурсов.

Одна из более полезных особенностей царства животных уже стала составной частью психики Пожирателей — стремление удерживать и расширять территорию. Разойдясь вместе с легионами по разным уголкам земли, они распространились по всей ее поверхности (даже Хадшапал считал, что опустошенное море не стоит того, чтобы за него сражаться), хотя и с небольшой плотностью, и немедленно стали думать, как взять под контроль обширные пространства, разделяющие бастионы. Патрули постоянно расширяли охраняемую территорию, зорко высматривая следы присутствия врагов. При случайных встречах ангелы Неба подвергались нападению и часто были вынуждены отступать. Битвы были бескровными, но яростными, так как обе стороны обвиняли противника в слабости и предательстве, и сражения так называемой Тихой Войны сопровождалось оглушительными раскатами грома, вспышками огня и внезапными наводнениями. Все животные на этой территории начинали выть и реветь, и кое-кто из Пожирателей пытался влиять на их поведение, желая создать что-то вроде сигнализации, которая предупреждала бы о присутствии враждебных ангелов. Такая система защиты была ненадежной, особенно если учесть обширность незаселенных территорий и способность ангелов становиться невидимыми, но в некоторых случаях она оказалась на диво эффективной. Когда ангелы отваживались вступать на территорию врага — или даже на нейтральные земли — они пренебрегали маскировкой, стремясь тем самым показать, что Господь все непременно восторжествует над презренными мятежниками. Поэтому поведение животных, которые, казалось, протестуют против их присутствия, подрывало их мораль и мешало добывать нужные сведения.

Поначалу мятежные Пожиратели боялись, что их верные Небу собратья обратят против них силы природы, но эти опасения оказались необоснованными. Как и в случае с патрулями, действия ангелов, казалось, были проявлением гордости и высокомерия, а не серьезной попыткой подорвать силы восставших. Их присутствие на Земле ограничивалось незначительными, хорошо укрепленными территориями, которые кое-как обеспечивали пищу и защитой оставшихся с Господом людей. С другой стороны, у ангелов было Небо, куда путь мятежникам был закрыт. Эбеновый Легион

насмехался над Глашатаями, предложившими такую тактику, и благодарил Люцифера за предоставленную ему свободу действий (при этом своих укреплений демоны не покидали, не желая лишиться спокойствия цитаделей).

Мятежники не только стремились взять под свою власть громадные пустынные территории, но и проводили тайные операции на землях врага. Эти диверсанты разрушали все на своем пути и похищали людей, чтобы устрашить противника, еще сильнее ограничить его передвижения и, возможно, увеличить силы восставших. Аваддона мало заботило, кому там клялся в верности человек, если этого человека можно было привлечь к работам в пещерах Додоели.

Самым успешным из всех участвовавших в таких набегах демонов был Лираэль, который в Эдеме надзирал за бескрайними прериями, а теперь нашел себе дело, которое ему было больше по нраву. Он был одним из первых демонов, получивших звание за воинскую доблесть. Ему доверяли все более сложные задания, целью которых было подорвать власть Неба на Земле. Среди его побед числилось временное освобождение двух человеческих городов из-под власти ангелов, а также еще один город, который объявил о своей верности Люциферу.

Но даже постоянные победы не могли заглушить разочарование, охватившее душу Лираэля. «Мы ждем Бога», - говорил он товарищам по легиону. — «Ждем его, чтобы перейти к настоящей войне, которая решит нашу судьбу. Мы должны быть готовы».

Но судьба мира была решена не Богом, а человеком — Каином братоубийцей. Когда началась настоящая война, Пожиратели были готовы к ней и бросились в бой, охваченные желанием мести.

Время Жестокостей

Саган был самым крупным приграничным городом Небесного Воинства, и Лираэлю и его товарищам до сих пор не удавалось в него проникнуть. Но теперь к стенам города приближался не отряд диверсантов и не отдельный батальон, пусть и хорошо подготовленный. Шел весь Эбеновый Легион, и убийство Авеля звоном отдавалось в их телах, призывало к мщению, к подражанию, к действию. Впереди всех был Аваддон, а за ним тянулась длинная колонна людей, подгоняемых нетерпеливыми демонами.

Не все они добрались до Сагана — треть демонов свернула, направляясь к иным целям, расположенным во внутренних владениях Неба. Когда основная часть армии подошла к крепости, к ней присоединились демоны из других легионов, формально лишённые руководства. Они стали свидетелями необычного происшествия. Джабниэль, ангел довольно низкого звания, взял на себя командование в то время, как его начальники были заняты в других местах, собрал отряды и встал на пути вражеской армии, заявляя о власти Господа над всем сущим. Лираэль убил его, как убивают молодых бычков, и мятежники ворвались в Саган. Сердца их были переполнены дикой радостью.

План Аваддона сработал. Треть его армии, отделившаяся от основных сил, вихрем пронеслась по землям противника, разоряя человеческие города по пути к другим крепостям Воинства. Они не обращали людей в рабство, как основная часть армии, и не считали убийство основной целью, но все же на своем пути они причинили столько смертей и разрушений, сколько было в их силах. Их продвижение вперед отвлекло нападающих от грабежа Сагана и вынудило костяк армии выступить к новым, более богатым целям. Маленькие крепости, такие, как Катани и Свонан, и даже Библиотека Зебула, были разрушены и сметены с лица земли, и Небесное Воинство смогло закрепиться только в Махононе, цитадели самого Михаила.

Но удача недолго сопутствовала мятежникам. Демоны заняли слишком большую территорию, они были неорганизованны и не готовы к длительной осаде. Через неделю они поспешно отступили, и ангелы медленно — опасаясь ловушек, все еще не придя в себя после пережитых потрясений, — двинулись вперед, чтобы вернуть свои земли и определить масштаб разрушений.

В Додоели царило уныние. После возвращения в главный штаб кое-кто из участников марша пытался устроить празднества, но попытки их пропали втуне. Многие размышляли о недавних событиях, другие же пытались вообще не думать о них. Люцифер дал понять, что эта вылазка его рассердила, и легионы раскололись, более не сотрудничая друг с другом. Словесные дуэли и перебранки Тихой Войны слишком внезапно сменились бойней, чтобы это можно было осознать. Многие раньше с печалью думали о старых знакомых, которые стали врагами, сохранив верность жестокому Богу. Теперь они сожалели о смерти товарищей, которые пали в боях и навеки исчезли из мира, — куда более горькое и ранящее переживание. К этому примешивались воспоминания о многочисленных смертях среди противников — пьянящая смесь печали, радости и боли. Многие демоны считали, что все случившееся было лишь временным искажением, вызванным поступком Каина, и, само собой, больше не повторится.

Аваддон и его герцоги лучше разбирались в ситуации и учитывали ее в своих планах.

Боевая машина

Сражаться в войне можно было двумя способами, и Эбеновый Легион стремился реализовать их оба. Первый из этих способов подразумевал захват новых территорий и распространение власти демонов на разбросанные по миру человеческие поселения. Вторым способом было убийство как можно большего числа ангелов.

Пожирателям суждено было воплощать в жизнь второй подход. История Дома — это история войны, или, точнее, история сражений. Даже в других легионах Пожиратели часто становились своего рода буфером, защищавшим от ангельских набегов обычную жизнь своих товарищей. Исключением был Железный Легион, в котором все отражали атаки Небес.

Но война — это не только обмен ударами мечей. На войне логистика и маневренность нужны не меньше огневой мощи; знания и скорость ценятся так же, как и грубая сила. Пожиратели овладели и этими умениями. Врагу нужно было нанести удар в тщательно выбранный момент времени, добиться поставленных целей и или отступить, чтобы сразиться на следующий день, или же закрепиться на месте и защищать отвоеванную территорию. Мятежники прекрасно понимали, что численный перевес не на их стороне и что больше им нельзя рассчитывать на эффект неожиданности, который после Сагана позволил им так далеко зайти на территорию противника. Прошло не так уж много времени после осады Махонона, и были изданы приказы, запрещавшие навязывать бой отрядам Неба, какой бы соблазнительной не казалась возможность. Во время войны эти приказы не раз нарушались слишком увлеченными бойцами, о которых с тех пор никто не слышал. Исключением стал небольшой отряд, все члены которого были казнены после возвращения за нарушение приказа и по подозрению в предательстве, и один из Пожирателей, старший лорд Пираэль, которого за его проступок выслали в необитаемые земли. Ходили слухи, что позже он активно общался с Серебряным Легионом, но никаких донесений об этом не сохранилось.

Итак, Пожиратели всерьез взялись за изучение принципов нападения и защиты в материальном мире, опираясь на поддержку других Домов, в основном — на организацию Дьяволов и внешний порядок Преступников, одновременно хитроумные и непродуманные. Были изучены все законы боя, созданные за время Тихой Войны (они, в свою очередь, были основаны на законах ведения споров, принятых в Эдеме), и те из них, которые признали неэффективными, были безжалостно отвергнуты. Пещеры под Додоелью были очищены от обитавших там людей, чтобы проводить «военные игры» вдаль от

ангельских глаз. Наблюдал ли за ними Господь, никто не знал. Часто эти игры были кровавыми и полными бурных переживаний. Демоны были знакомы с концепцией обмана врага бездействием, но до сих пор они не владели искусством притворяться другими существами, поэтому во время игр они сталкивались с определенными трудностями. Зачастую Изверги и Осквернители, а иногда и Дьяволы получали приказ изображать противника, так как они, как оказалось, лучше были приспособлены к такому обману. Но в результате на все подобные мероприятия влияло соперничество между Домами.

Были продуманы оптимальные физические характеристики воина. Такой воин сильно отличался от крупных хищников животного мира и походил скорее на более мелких зверей, сражающихся из-за падали. Серебряный Легион начал работу над некоторыми аспектами применения Веры и со временем создал Знание Плоти. Начали разрабатываться ритуалы, совершенствовался процесс изготовления оружия, хотя зачастую эти нововведения предлагались кем-то со стороны.

Людей и животных тоже готовили к войне. Людям хорошо удавалось удерживать позиции и сражаться со своими соплеменниками, перешедшими на сторону врага. Животных приспособляли к условиям боя (большую роль в этом играло Знание Плоти), учили их перевозить на себе людей и проводили над ними кое-какие ритуалы, например, шпионские и маскировочные. Не обошли вниманием и растения — в особенности такие их качества, как выносливость, умение приспособляться и распространенность, но даже те демоны, что прежде присматривали за растительным царством, теперь предпочитали что-нибудь более подвижное.

Наступление легионов

Никогда более за все время войны не собиралось столько войск, сколько выступило к Сагану, — за исключением собрания в самом ее конце, но все же Эбеновый Легион упрямо рассылал крупные отряды, прочесывавшие территорию. Среди первых побед можно назвать разорение Шамайима и Аработа; немалое число человеческих городов пало перед ордами демонов. Ангелы тоже приспособились к войне, собрали свои собственные армии, а также научились нападать на фланги идущих колонн и тут же исчезать снова. Битвы стали более сложными, они сопровождались мощными вихревыми потоками в небе, которые были как частью стратегии, так и проявлением дикости. По мере того, как разрабатывавшие теорию военного дела Пожиратели набирались опыта, все большую важность приобретали небольшие отряды, а нападения на отдельные укрепления сменились войной на истощение, диверсиями и засадами.

Чем больше было сражений, тем сильнее становилась ненависть демонов к некоторым военачальникам Небес. Самыми старшими из них были Михаил и Гавриил, хотя они участвовали в битвах намного реже, чем бывшие Ангелы Дикой Природы Калентат, Таманазль и Нингурсу. Последняя стала самой настоящей головной болью Эбенового Легиона.



Тактика Воинства была предсказуемой, но эффективной: упорство в защите, напор в нападении и неумение приспособливаться. Нингурсу была исключением. Она далеко видела и быстро летала, а в битве она применяла серию обманных маневров, которые вынуждали демонов искать место, куда можно было бы перейти. Когда пять демонов приняли жестокую кончину в недрах Додоели, поползли слухи, что это дело рук бывшей подчиненной Аваддона, и они не утихли даже после того, как демон по имени Таланакс сознался в преступлении и был казнен.

Среди отрядов Легиона и за его пределами зрела надежда на прямое столкновение между Аваддоном и Нингурсу, давая рождению мифу о том, что только должно было произойти. Но так и не произошло. Один из набегов Нингурсу на человеческий город, находившийся под покровительством демонов, был успешно отражен отрядами Железного Легиона, среди которых была сама Либан'ису, правившая царством деревьев. Битва была жестокой и короткой, и когда Великий Герцог прибыл на место сражения, в руинах города он нашел мертвых Либан'ису и Нингурсу. Казалось, они не убили друг друга, но пали под градом ударов, часть которых была нанесена человеческой рукой. От них осталась лишь божественная плоть, которая не гнила, но и не вмещала более в себя дух, да кровь, пропитавшая пыль.

Вскоре после этого Аваддон предпринял еще одно наступление на Аработ. Бастион Скорби, казалось, насмехается над всеми его усилиями, возрождаясь каждый раз после того, как его разрушали до основания.

Рождение малимов

Несмотря на ярость битв и вспышки активности, сопровождавшиеся уничтожением основных игроков или разрушением крепости, война становилась нудной и однообразной. Потери грузом лежали на сердце, победы были незначительными, и все свелось к сравнению с событиями прошлого.

И все же война медленно, но уверенно, на протяжении сотен человеческих жизней, приближалась к победному концу. Ангелы почти не продвинулись вперед, а их отступления становились все более серьезными. Многие смертные подданные покинули их, не желая ждать поражения. Гавриил куда-то исчез, их самый опытный боевой командир погиб, а война разъедала их души еще сильнее, чем души демонов. Легионы, овладев разрушительными ритуалами, шли вперед, надеясь еще раз запереть противника в Махононе — на этот раз с иным исходом.

Именно тогда появились малимы, смертоносные ангелы, которые могли поспорить с демонами в скорости и ярости. Они не стали нападать на войска, марширующие по безжизненным равнинам к цитадели Михаила, но обрушились на Генхинном. Наверное, то был самый дерзкий замысел за все время войны, по крайней мере, у ангелов, - попытка молниеносного уничтожения Люцифера. Застигнутые врасплох защитники позволили малимам проникнуть в город-собор, и только отчаянные усилия Грифиэля и прочих воинов Кровавого Легиона (в том числе, конечно же, и Люцифера) не дали им совершить задуманное. Один из этих новоявленных ангелов пал от рук воина из свиты Люцифера по имени Малак, который доложил, что перед смертью малим вознес хвалу Циане, Серафиму Круговорота. Никто не знал, что это должно было означать, но движущиеся к Махонону войска вновь разошлись, вернувшись в свои бастионы, чтобы обдумать новую опасность.

Прочие дела

В Век Жестокостей у Пожирателей были и другие заботы, кроме сражений, поэтому не все они поддались жажде кровопролития. Одной из задач было сохранить ту дикую природу, что сумела устоять перед гневом Господним и продолжала выживать, несмотря на продолжающееся разрушение, затронувшее всю поверхность Земли. Вопреки ранним прогнозам, выжили и животные и растения,

хотя им и пришлось измениться. Если раньше различные виды флоры и фауны, распространяясь по миру, смешивались друг с другом и быстро менялись на протяжении нескольких поколений, то теперь межвидовое скрещивание было резко ограничено, и многие виды обрели постоянную форму. Теперь обширные территории могли быть заселены тысячами практически одинаковых существ. Отношения между видами тоже упростились, что привело к созданию устойчивых форм поведения, постоянно повторяющихся и позволяющих выжить в сложных условиях.

Эти формы поведения были распространены не только в долинах и на склонах гор, которые почти без ущерба для себя пережили катастрофу. Владения Шестого Дома медленно расширялись, захватывая вулканические скалы и осваивая плодородные участки.

Некоторые Пожиратели хотели поспособствовать этому процессу, и на то у них были свои причины. Кое-кто, в основном — Агриэль, хотел обеспечить людей более обширным жизненным пространством, засеянным съедобными злаками и заселенным полезными животными. Эта точка зрения не пользовалась популярностью, и Агриэль чувствовала непонимание со стороны своих товарищей и бывших подчиненных. Приручение диких созданий считалось позорной необходимостью, которую лучше было бы оставить тем демонам, что ближе общались с людьми, например — Осквернителям.

Прочие хотели восстановить Эдем во всем его великолепии. Где-то в середине Века Жестокостей стали распространяться слухи, будто Банасуэль, которая раньше исследовала возможное использование даров природы, теперь поставила себе эту цель. Более того, говорили, что ей удалось найти по крайней мере одну часть Книги Аваддона. Так как было известно, что том был уничтожен во время осады Зебула, после которой сменились тысячи поколений птиц, которые должны были хранить в себе книгу, этому заявлению не слишком верили, но все же слухи продолжали распространяться. Популярностью пользовалась версия о том, что одной из птиц удалось спастись и дать жизнь новой, несовершенной линии потомков до того, как ее поймали. Но все это были лишь домыслы, поскольку Банасуэль была убита в пылу спора по поводу придворного протокола, который произошел во время одного из ее несчастных визитов в Таба'ет, главную крепость Серебряного Легиона. Никаких птиц не нашли.

Наконец, были те, кто хотел, чтобы природа продолжала развиваться по новому, непредсказуемому пути, в чем ей можно было бы помочь, убрав некоторые препятствия. Эти демоны довольно охотно уходили в необитаемые места, не уделяя особого внимания войне и нуждам легионов, и иногда становились настоящими бродягами. Если они не соблюдали необходимую осторожность, их казнили за трусость, но ходили слухи, что не одна «жертва войны» на самом деле встретила свой конец в какой-нибудь укромной долине.



Внутри Дома

Еще одной проблемой было управление Домом, так как многие его члены стремились к тому, чтобы его внутренняя иерархия соответствовала структуре, принятой в других Домах (в основном — у Дьяволов). Примерно половина Пожирателей состояла в Эбеновом Легионе и считала своим предводителем Аваддона, но у него почти не оставалось времени на тех, кто не входил в его команду. Его крайние взгляды также не способствовали взаимопониманию с теми демонами, кто принадлежал к другим легионам.

Агриэль с ее сторонниками имела все основания претендовать на звание независимого правителя, но она пользовалась все меньшей популярностью среди собратьев. Что касается остальных предводителей, возглавивших дом до восстания, то Азаг-Ран эту идею вообще не рассматривал, а Либан'ису проявила к ней некоторый интерес, но была слишком занята другими делами (до своей смерти, разумеется). Грифиэль пользовался большим уважением и был одним из советников Люцифера, но во всем, что касалось Дома, он был слишком нетерпелив и раздражителен. Сильным, хотя и неожиданным претендентом оказалась демонесса по имени Мойрата из Железного Легиона, в прошлом — подчиненная Калентата. Она сохраняла любовь к человечеству, хотя Аваддон и его клика считали ее действия предательскими, и она умела красноречиво говорить о самоуправлении, независимом от политических игр Дьяволов. Эта позиция позволила ей приобрести значительную поддержку как в своем легионе, так и в остальных, в том числе и в Эбеновом. Но Пожиратели слишком быстро отвлекались и не могли долгое время заниматься внутренними интригами, вне зависимости от действий других Домов. Мойрата заняла важное положение арбитра в многочисленных спорах внутри Дома, но ничего большего не добилась.

Не обременяя себя подобными заботами, большая часть Пожирателей поддерживала с соплеменниками хорошие отношения, вне зависимости от того, к какому легиону они принадлежали и чем занимались в прошлом. Все они хорошо приспособились к различным тяготам войны: к дисциплине, долгой скуке и кратковременному воодушевлению, а также к необходимости постоянно сохранять сосредоточенность.

Обратной стороной этой привычки стала потребность в отдыхе, когда они боролись друг с другом и вместе охотились, пробуждая в себе чувство превосходства и браваду. Часто эти встречи проходили без предварительной договоренности, и в них редко участвовало больше 10-20 Пожирателей. Иногда к ним присоединялись и другие демоны, в особенности те, кто сражался в самой гуще битвы. Им оказывали хороший прием, но больше никак не пытались оградить их от грубости. Если кто-то — гость или хозяин — слишком выделялся, на него могли наброситься всей толпой. Эти потасовки нельзя было назвать бесчестными, но часто то была честь стаи.

Порою внешние обстоятельства приводили к тому, что такие встречи перерастали в нечто большее, может быть, даже в настоящий поединок между двумя Пожирателями. Поединки, за редчайшим исключением, велись не до смертельного исхода, но все остальное было вполне допустимо (почти все демоны осознавали, что лишить другого жизни — значит свершить величайшую гнусность, хотя с мрачным удовлетворением обсуждали смерть своих врагов). Те, кто выходил победителем из смертельного поединка, становились «добровольцами» в самых опасных разведывательных и диверсионных операциях, и никто из них не воспротивился подобному наказанию.

Люди

Не все члены Дома, и даже не все демоны Эбенового Легиона разделяли неприкрытое презрение Аваддона к ныне смертной расе людей. Но даже те, кто терпимо относился к человечеству, старались держаться от него на расстоянии. Большинство людей по-прежнему относились к демонам с благоговейным страхом и поклонялись им, и это заставляло Пожирателей чувствовать себя не в своей тарелке. Такое отношение напоминало им, как сами они преклонялись перед Богом в садах Эдема, когда под Его взглядом создавали величественные картины природы. Вместе с тем, они не хотели признавать, что с людьми у них есть что-то общее, и поэтому не пытались использовать роднившие их черты для того, чтобы сломать преграду, отделявшую их от людей. Ближе всего к людям оказывались те, кто обучал отряды смертных бойцов или же сгонял рабов в огромные караваны, следовавшие за легионами на войну.

И все же кое-то из Пожирателей сумел приблизиться к людям. Безумие войны и презрение к себе, которые так легко было обрушить на беззащитных козлов отпущения, побудили многих Пожирателей к чудовищным преступлениям против смертных. В битвах часто случалось так, что демоны намеренно причиняли страдания живым и пировали на телах мертвых. В Эбеновом Легионе за подобные проступки их ждало незначительное наказание. Удовлетворение подобных желаний за счет людей, обитавших на подвластной мятежникам территории, — например, в случавшиеся периоды затишья между сражениями, — считалось менее приемлемым, но все же было довольно распространено. Демона могла охватить внезапная вспышка смертельной ярости, или же он мог на протяжении долгого времени пытаться несчастных смертных. Некоторые вселяли живые организмы в тела своих жертв, паразитов, обитавших во внутренностях, легких или мозге, чтобы те медленно пожирала человека изнутри. Другие Пожиратели легко могли избавить смертного от этой напасти, если им случалось встретить его — и если они решались вмешаться.

Конец игры

Для большинства Пожирателей Долгий Марш, во время которого Люцифер попытался обуздать то зло, что воцарилось в легионах, стал еще одним поворотом в войне, которая, казалось, будет длиться вечно. Вопреки тому, что их противники наконец отступили под защиту Махона, мало кто из Пожирателей считал, что войне когда-нибудь настанет конец. Война была сутью их жизни. Они сражались с ангелами, людьми и ужасными малыми, а теперь они будут сражаться с демонами. Они не понимали доводов Люцифера, когда он говорил о мире, потому что для них его слова были еще

одним Дьявольским обманом, когда реальные задачи и цели скрываются под многочисленными слоями презрения и хитрости. Но отсюда вовсе не следует, что все они встали на сторону его врагов. Когда Люцифер приказал Аваддону подчиниться, Дом раскололся на тех, кто подчинился Деннице, потому что он был князем всех восставших, и тех, кто счел его слабым и неблагодарным. Разве не они вынудили ангелов отступить?

Но, в конце концов, было не так уж важно, на чьей стороне они оказались, потому что они сражались, как сражались всегда.

Все изменилось тогда, когда Аваддон склонил голову, подчиняясь Люциферу.

Вавилон

Пожиратели не имели почти никакого отношения к Вавилону. Агриэль была назначена одной из Десяти, которые должны были обучать людей тайнам Мироздания, чтобы возвысить их до уровня богов, но большая часть ее соплеменников отвернулась от нее. По-прежнему сохранялась нужда в активных действиях. Войска Неба были разгромлены, но не сдались. Неконтролируемые племена людей напали на растущие города, не понимая, что сами они обладают доступом к распространяемым Десятью знаниям. Были и взбунтовавшиеся демоны, которые настолько озлоблены Долгим Маршем и предшествовавшими ему ужасами, что не признавали никакой власти, кроме власти смерти. Самым старшим из них был Урбату, дезертировавший барон Кровавого Легиона, убивавший любого, кто попадался ему на пути, - и даже тех, кто хотел бы идти за ним следом. В конце концов его нашел и убил Малак (этот поступок не был вознагражден продвижением на освободившуюся после Урбату должность).

В то время многие Пожиратели не подозревали, что Аваддон активно участвует в создании нефилимов, присоединяя свои знания к мудрости других Домов вместо того, чтобы довериться собратьям. Он не воспринял видения Люцифера и трудился втайне, в то время так Пожиратели растрачивали свои силы, воспроизводя старые модели поведения.

Когда порча наконец стала явной, реакция Дома оказалась вполне предсказуемой: он вновь сражался. Но теперь казалось, что на них обрушились все враги, с которыми некогда бились Пожиратели. Создавалось впечатление, что ангелы объединились с головным отрядом малимов, охваченными высокомерием людьми, сбившимися с истинного пути демонами, а теперь еще и с нефилимами. Конец был близок.

Приговор

Момент поражения был странным. Всех демонов собрали в одном месте, чтобы огласить им приговор офанимов, не обращая внимания на то, под чьим началом они служили раньше, в каком бастионе или в какой глуши пытались укрыться. Все собравшиеся мятежники хранили полное молчание. Впереди всех стоял Люцифер — коленапреклоненный, но все еще гордый, гордый тем, что сражался. Безмолвие дарило умиротворение, по крайней мере, так казалось большинству Пожирателей. Оно как бы обещало, что насилию все же будет положен конец.

Затем распахнулись врата Ада и демоны отправились в изгнание, оглашая окрестности криками гнева, вызова или страха, и крики их затерялись в ужасной тишине небытия, где не было никакой надежды на мир.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Первое, что ощутили многие Пожиратели, едва вырвавшись из тюрьмы, - это присутствие жизни. Давление крови, циркулирующей в венах смертных, микроорганизмы в воздухе, копошение паразитов в плоти. В Аду не было таких ощущений; Ад был стерилен.

Некоторые люди в наше время тоже одержимы стерильностью — или чистотой, как они сами говорят. Чистота — спутница набожности, вот их девиз, и Пожиратели с ними вполне согласны, припоминая тиранство и презрение к жизни, которое они видели в своем Создателе. Вернувшись с мир, они снова ощутили себя связанными с ним, стали еще ближе к биомассе, особенно теперь, когда они обитают в живом теле. Эта связь держит их ничуть не слабее, чем воспоминания их носителей. Она позволяет подняться над тысячелетиями страданий и оставить позади тех неразумных животных, которыми они стали в своей пустой темнице.

В рамках цивилизации

Большинству Пожирателей не требуется много времени для того, чтобы понять: биомасса Земли — вся совокупность жизни на планете — находится на грани гибели. Пожиратели знают, насколько устойчивой и гибкой она может быть, но теперь она пытается приспособиться к деспотической власти людей. Бессистемное загрязнение природы и намеренное уничтожение разнообразных ландшафтов привело к вымиранию видов, превратило моря в пустыни, а плодородные равнины — в каменистые пустоши. Природа все еще справляется с этим, пусть и из последних сил, но живые существа деградируют, упрощаясь и слабея. Беспокойство, вызванное тем, что в конце концов природа может упроститься до такой степени, что не сможет поддерживать ритмы дыхания и воспроизводства, становится все сильнее.

Но люди, причинившие природе весь этот вред, по большей части слепы и не замечают, что на поверхности земли возникает все больше ирамов. Ритмы их собственных тел зависят от постоянно увеличивающегося набора лекарств, а времена года стали лишь указанием на то, что смотреть по телевизору. Даже те, кто живет вдали от цивилизации, обычно не замечают ничего, кроме искусственных моделей поведения одомашненных животных и растений, поставленных на службу человеку.

Отношение Пожирателей к людям во многом зависит от того, насколько сильно они винят смертных в сложившейся ситуации, а также, откровенно говоря, от того, насколько их волнует текущее состояние мира. Тысячи лет сражений и тюремного заключения в Аду изменили большую часть Пожирателей, почти заставив их позабыть о том, что некогда они были зрителями и хранителями природы. Многие из них быстро погрузились в полный насилия мир человеческой и демонской политики, и, даже стремясь к миру и согласию, они редко учитывают те невидимые законы мироздания, воплощением которых некогда были. Что-то в них изменилось из-за самого факта мятежа. Отвернувшись от господ, они сделали выбор и тем самым присягнули на верность миру, где царил способность ощущать — и способность выбирать. Война тогда велась из-за людей, но и сейчас, когда сам Господь отстранился от участия в событиях, люди не потеряли своего значения.

Когда духи из Дома Пожирателей впервые вырвались на свободу и устремились к Земле, многих из них привлекли души людей, бывших свидетелями серьезных событий. Они искали солдат и полицейских, а также тех, чья деятельность не была сопряжена с насилием, но все же требовала определенной степени агрессии — брокеров и разного рода активистов. Они оценивали мир в понятиях дикой природы — выживает сильнейший, но само осознание этого факта ставило их выше животных, которым они пытались подражать. В природе хищник убивает, чтобы насытиться или защититься от

непосредственной угрозы. А человек с повадками хищника планирует убийства, подчиняет тех, кто слабее его (в том числе и саму природу), принимает на себя риск и может жертвовать чем-нибудь ради получения косвенной выгоды. Некоторые демоны считают эту спланированную дикость наследием Каина, которое привело к Времени Жестокостей. Для многих Пожирателей это ясно, как день, и теперь, обитая в наделенных такими качествами человеческих телах, они все свои сверхъестественные силы направляют на оттачивание этих способностей. Ирония заключается в том, что многие Пожиратели не выбрали этот путь, а становились на него под воздействием своей богоданной природы и страданий, испытанных в Бездне. Окружающие их люди и демоны стали жертвами стремления Пожирателей к действию и развитию. Рабису не могут прекратить сражаться, даже если те, за кого они сражаются, являются лишь средством, позволяющим демонам определить себя.

Некоторые члены Дома отвергают эту философию (или антифилософию). Они полностью отказываются от нее, скрываясь в немногих нетронутых уголках мира. Они пытаются возродить дух Эдема, возможно, чтобы исцелить мир, пострадавший от жадности людей, возможно, чтобы укрыться от ужасов, частичными виновниками которых они были. Прочие работают с сообществом, чтобы отвлечь людей от расчетливого зла (как сами они называют это) и пробудить в них дух любви к миру и ответственности за него. Эти солдаты видели ужасы войны, поэтому они все силы прилагают к тому, чтобы найти альтернативное решение. Наконец, Пожиратели могут попытаться использовать присущую людям безжалостность вместо того, чтобы поддаваться ей. Такие солдаты вызывают у противников искреннее уважение. Они будут сражаться или уклонятся от сражения в зависимости от ситуации, и они станут думать о времени, когда всем битвам будет положен конец.

Среди демонов

Многие падшие возвращаются к структурам, известным им еще со времен войны, и Пожиратели не стали здесь исключением. Во многих городах возникают адские дворы, и Рабису приходят туда, чтобы предложить свои умения по защите братьев и чтобы поспособствовать достижению целей падших через прямые действия. Разумеется, времена изменились. Группировки разделили демонов, по-разному видящих будущее, и многие Пожиратели считают, что им тоже следует об этом подумать (даже если их предпочтения будут легко предсказуемы). Не стоит забывать и о численности. Из Дома Дикой Природы в самом начале вышло не так уж много мятежников. После веков сражений в первых рядах разница стала еще заметней. Коротко говоря, Пожирателей меньше, чем представителей остальных Домов, потому что они гибнут чаще.

В первые дни после возвращения демонов эта разница была не так уж заметна, так как значительное их число держалось вместе, в особенности те, кто сумел пробраться сквозь мелкие трещины в стене Ада. Когда появились трещины, многие Пожиратели оказались рядом со стеной, даже если обычно редко приближались к ней, и сами они не могли сказать, почему так получилось — возможно, все дело было в инстинктах. Но по мере того, как дворы разрастались, прояснялось положение Домов относительно друг друга и все больше внимания уделялось возвращению тех, кто оставался в Аду, ситуация становилась все очевидней. Во время первой войны об этом почти не думали, но после знакомства с человеческими мыслями и новыми разновидностями конфликтов их интересы могли измениться. Реакция большинства до сих пор неизвестна. Они могут потребовать, чтобы им оказали уважение и вознаградили за их жертвы. Они могут сплотиться ради простого выживания. Или же они могут признать свою малочисленность одной из особенностей жизни в этой холодной вселенной и продолжить вести себя по-старому.

Дворы

Те, кто вернулись к системе адских дворов, а не скрылись в необитаемых пустошах, не отказались от политики своих собратьев ради прямых действий и не стали сражаться со всеми, кто приближался к ним, получили теплый прием. Падшие теперь не так уж важны для мира, и они об этом знают. Присутствие Привязанных к Земле с их чуждыми приоритетами, иных сверхъестественных существ, которые сражаются за свои ниши в экосистеме, и людей, которые бездумно сильны своим количеством, представляет нешуточную опасность для пытающихся выжить падших. Появление Пожирателей, которые овладели искусством сражений с сильными противниками, принесло большое облегчение членам остальных Домов, даже если сами они презирают подобные методы и предпочитают им более тонкий подход. Эти демоны могут считать Пожирателей достойными соратниками или смотреть на них как на расходный материал, которым можно прикрыть от противника. На практике обе эти точки зрения части ничем не отличаются.

Группировки

Пять фракций и более мелкие объединения разрозненных идеалистов с довольно экзотичным мировоззрением тоже не прочь усилить себя за счет мускулов. Битвы между ними часто проходят не столь открыто, как битвы между дворами, но всегда есть задания, направленные на достижение той или иной цели, выполнение которых значительно упрощается при наличии Пожирателя. Разумеется, большинство Пожирателей, выбирая, какую из утопичных идей они будут поддерживать, о своей необходимости в таком качестве не задумываются. Кое-кому такие мысли в голову приходят, и они выбирают фракцию, где они будут наиболее востребованы, просто потому, что так они смогут выторговать себе приемлемые условия. Но даже для Шестого Дома такой подход несколько необычен, и фракция может решить, что каким бы полезным такой корыстолюбец ни был, доверять ему нельзя.

Многие Пожиратели присоединяются к Люциферианам и Жажущим (Губителям). Те, кто следует за Люцифером, обычно руководствуются одним из двух соображений. Они или лично восхищаются Денницей как образцом храбрости, отваги и стойкости пред лицом гнева Небес, или же уютней чувствуют себя в составе тех структур, начало которым положил Люцифер, - адских дворов с их четко определенной иерархией и возможностью продвижения. Жажущие не так сильно связаны понятиями справедливости и структурности. Они рисковали всем, рисовали постоянно и много раз, ради дела, которое, как теперь кажется, изначально было обречено на провал. Люцифер покинул их, как и Бог. Люди не заслуживают даже презрения. Теперь нужно продолжить бой, чтобы увидеть, как те, кто так безжалостно использовал силу Пожирателей, теряют все, чем можно было бы править.

Третьей самой популярной фракцией стали Миротворцы. Те, кто склоняется к их мировоззрению, часто считают, что решение восстать не просто было неверным, но что у них вообще не должно было быть такого выбора. Подобно неразумной природе, они должны были следовать Божьим законам, и даже если малая часть обречена была на страдания и смерть, то целое все равно оставалось бы сильным. Возможно, они неправильно поняли приказ любить людей: их следовало любить не как отдельных личностей, но как составную часть животной и растительной жизни Эдема. Как бы то ни было, еще должна быть возможность исправить все, что было сделано, хотя окончательное крушение мира уже близко.

Некоторые ангелы Шестого Дома сумели найти общий язык со Скрытными, и часто это были ангелы, ранее подчинявшиеся Агриэль или Авадону (но не поддавшиеся ненависти, охватившей их предводителя). Но эти Пожиратели, искусные в нахождении информации, часто собирают ее ради практических целей, а не ради нее самой (как они понимают идеал Скрытных). Еще меньшая их часть присоединилась к Фаустианцам. Дом мало общался с людьми, за исключением их подготовки к войне, и

многие считают человеческую расу чуть ли не самым слабым местом восставших. Опуститься до постоянного обмана (не похожего на ложные финты, используемые в бою), понадеяться на человечество — такое унижение большинство Пожирателей перенести не в силах.

В пределах Дома

Пожиратели естественно вписываются в большую часть структур, с которыми их сталкивает жизнь, поэтому они быстро нашли себе применение при дворах и во фракциях, даже при условии, что они не слишком способны (мягко говоря) к политическим переговорам, без которых эти структуры станут нежизнеспособными. Общение между самими Пожирателями обычно отличается прямотой. Они редко ссорятся и затаивают обиду, и даже члены разных фракций питают взаимное уважение к тем членам Дома, кому удалось дожить до наших дней. Уважение это становится несколько сомнительным, когда речь заходит о Миротворцах, с которыми прочие Пожиратели предпочли бы не иметь ничего общего. Даже если они понимают доводы Миротворцев, они считают, что капитуляция на столь позднем этапе станет проявлением примитивной трусости.

Сами Пожиратели не стремятся ограничить себя сколько-нибудь серьезной организацией. Попытка заменить Циану, которая осталась верна Господу, каким-нибудь правителем из числа Пожирателей окончилась ничем. Многие сейчас считают эту попытку признаком того, что они слишком старались стать похожими на другие Дома, поэтому не хотят ее повторять. Демоническое сообщество, с его дворами и группировками, и так достаточно структурировано. Привнесение еще одной структуры сделает его менее естественным и, возможно, причинит ему вред.

До сих пор жива добрая память о встречах Пожирателей, имевших место во время войны, - когда демоны могли затеять дружеские потасовки, чтобы снять напряжение и поддержать форму. К сожалению, уменьшившаяся численность и ухудшившаяся мобильность сделали современные встречи малочисленными: обычно на них присутствует три-четыре демона, решивших вместе провести вечер. Кое-кто говорит, что надо бы приложить больше усилий, чтобы организовать большую встречу и наладить контакты, но заботы современной жизни заставляют быстро забыть о таких планах.

Самое удачное объединение Пожирателей больше напоминает временный военный лагерь: самозваная наемная армия, действующая за пределами Мексики. Их возглавляет бывший барон Эбенового Легиона по имени Бреджиан, яростный воин, поднявшийся из безвестности и проложивший себе путь наверх. Бреджиан не только предлагает услуги своего отряда всем, кто готов платить ему знаниями и покровительством, - хотя несколько раз он без какой-либо видимых причин отказывался от найма, - но и активно убеждает всех Пожирателей подумать о положении, в котором они оказались. Он высмеивает дворы, считая их неестественными структурами, объединившими разномастных демонов из Бездны, и группировки за их сосредоточенность на ограниченных и непрактичных идеалах, которые не способствуют успешному выживанию демонов в этом мире. Те, кто пытается пошатнуть его репутацию, называют его тайным Жажущим, хотя принципы, на которых он нанимается на службу, свидетельствуют об обратном. Тем, кто готов провозгласить его правителем, отвечают, что он не станет отдавать приказы никому, кто не подчинен ему напрямую. Как бы то ни было, его влияние растет.

Дикая природа

Не все демоны, сохранившие интерес к природе, позабыли о своих обязанностях ради демонского сообщества. Идеи по поводу дикой природы, возникшие еще во время войны, до сих пор не забыты, и многие Пожиратели, несмотря на свои обязанности перед дворами и фракциями, хотят, чтобы сохранившаяся флора и фауна продолжала существовать и дальше. Часто совмещение приоритетов

дается с трудом, во многом потому, что большинство дворов располагаются в густонаселенных районах, а границы разрушительного влияния человека проходят далеко в лесах или морях. Иногда Пожиратели поддерживают людей, которые и без того готовы сражаться за природу. Если один или несколько таких человек станут рабами демона, они смогут действовать более эффективно и обеспечат ему такой источник Веры, о котором его враги смогут только мечтать.

Другие Пожиратели решают экологические проблемы ближе к дому. Их методы варьируются от призывов к посадке деревьев в населенных районах до физического нападения на компании, которые своими отходами загрязняют окружающую среду. Из-за неспособности Пожирателей к политическим интригам, а также из-за многочисленных обязанностей при дворе такие акции обычно оказываются единичными. В лучшем случае они организовываются несколькими Пожирателями, обитающими на одной территории, или коллегами Пожирателя, увлекшимися его идеями. Некоторые из более честолюбивых демонов Дома считают, что, организовав своих собратьев по всему миру и убедив их напасть на многонациональные компании, которые не желают признавать причиняемый природе вред, они сумеют добиться значительного успеха. Так компаниям было бы послано четкое пугающее предупреждение, а члены Дома задумались бы о необходимости внутренней организации. Самым известным из таких Пожирателей является Ойтака, чаще называемая человеческим именем Сьюзен Нюген, которая много путешествует между Америками и Юго-восточной Азией. Она говорит откровенно, перечисляет факты и делает убедительные выводы, но не обладает умениями Дьяволов. Хотя ее слова хорошо известны, в особенности в ее Доме, ее влияние кажется минимальным.

Известные Пожиратели

Малая численность Пожирателей и их меньшая приспособленность к политическим играм по сравнению с другими Домами привели к тому, что из их дома вышло не так уж много сильных мира сего. Многие известны своими воинскими доблестями или, возможно, подвигами в каком-то давнем сражении, вошедшими в предание, но от такой репутации толку немного. Самым известным Пожирателем в современном мире является, конечно же, Аваддон, один из пяти великих Привязанных, которые пытаются навязать всем падшим свою идею об аде на Земле. Из семи предводителей еще только двое восстали и пережили войну, и оба они до сих пор заперты в Бездне. Можно назвать еще нескольких известных Привязанных: Маништуцу, Владыку Убийств, который стал частью сложной расстановки сил в Лос-Анджелесе; Элькараканал, чье мертвящее присутствие влияет на растительный мир Пиренеев, и Вельзевул, окопавшийся в Сиднее, Австралия.

Самым высокопоставленным из выбравшихся на свободу падших Пожирателей оказался Грифиэль, который первым из всего Дома появился перед людьми и до сих пор сохранил преданность Деннице, являясь главой Люцифериан (вместе с Дьяволом Назатор). Тираном берлинского двора стала Пожирательница по имени Лассакин, которая оказала на своей территории сильную поддержку воинственным Миротворцам, в то время как Пожиратели, собравшиеся под рукой Шаргаза в Осаке, исповедуют менее миролюбивую философию.

Перечисленные ниже демоны обладают меньшим политическим влиянием, но все же обрели определенную известность.

Маллак

Алехандро де ла Вега в мыслях постоянно возвращался в Эль Кампито, исправительный центр при штаб-квартире армии в Кампо де Майо, неподалеку от Буэнос-Айреса. В Эль Кампито, он был ребенком, и его воспоминания об этом месте были обрывочными и неполными. Иногда заполненными людьми, иногда — пустыми. Его отец многое рассказывал ему, но то были бессвязные слова человека,

допьяна упившегося стыдом. Во сне Алехандро видел свою мать, которая с располосованным животом — для акул — падает в воды Атлантики из остававшегося темным самолета.

Эль Кампито оставил Алехандро не так уж много переломанных костей и шрамов на спине — то были подарки от аргентинской демократии, цена, заплаченная не по годам развитым активистом за попытки сунуть нос туда, куда соваться не следовало. Самым противным было то, что большая часть командиров и палачей жила безбедно, не опасаясь преследований, а о 30000 жертв грязной войны Видеры просто-напросто забыли. Поэтому он сражался с ублюдками, а они наносили ему ответные удары, и после годов преследований, угроз и драк в закоулках они перешли к серьезным действиям. Его заволокли в камеру, избили до полусмерти, прожгли ему кожу окурками, а затем на много часов оставили подвешенным за единственную пару наручников. Именно тогда, в полубморочном состоянии, но понял, что происходящее было хуже, чем Эль Кампино, потому что он никогда не знал своей матери, а только слышал о ней, только читал об электрогриле, к которому привязывали заключенных. Эта камера и наручники были хуже, потому что они были настоящими.

Когда его в конце концов отпустили, он бежал, охваченный стыдом, и с помощью брата своего отца попытался перебраться на север, в безопасность, даруемую теми безмянными массами, что населяют Соединенные Штаты. Далеко ему бежать не удалось, и, поднося бритву к запястью, он пытался думать о побегах на грани смерти и исчезновениях. Но внутри он ощущал лишь пустоту.

Отбросить память об Аде Малаку помогло не поражение Алехандро, а борьба — годы борьбы, о которой человек попытался забыть. Малак знал, что такое поражение, но теперь плоть человека и душа демона получили еще один шанс все исправить.

Малак никогда не сомневался в Люцифере, даже в те долгие годы, что он провел в заключении. Он не понимает, что должно означать появление Денницы над Лос-Анджелесом, но пытается в этом разобраться. В нем вновь вспыхнуло чувство несправедливости. Но гнев в нем вызывает не только Привязанный, окутавший своими сетями город, и не только развращенные люди, наживающиеся на бедствии. Его злят те ничтожества, что порицают страдания, но не желают выступить против них. По большей части это демоны с их мелочными придворными интригами и презрением к идеалам Люцифера, даже если память о нем стала для них золотым идолом. Стоит ли удивляться тому, что Господь надсмеялся над ними?

Малак чувствует, что все опять медленно движется в сторону Ада, и знает, что другого шанса у них не будет. Он сохранил кое-какое влияние, обретенное за время службы в Кровавом Легионе, а также личную силу, которая возрастает день ото дня. Он продолжит битву, потому что знает — альтернатива еще хуже.

Панатей

Тайсон МакДауэлл не был коррумпированным полицейским. Он был обычным драчуном и ублюдком. Против него были выдвинуты обвинения, но все это была полная чушь, раскопанная службой внутренних расследований, туфта, сочиненная слабаками и наркоманами из полицейского управления Нью-Йорка. Доказать ничего не удалось. В один прекрасный день его подстрелили на работе. Огонь по своим, несчастный случай, как позже постановили. Так оно было или нет, Тайсон никогда не узнал. Он лежал, захлебываясь собственной кровью, и душа его отлетела прежде, чем умерло тело. А Панатей, не пришедший в себя после освобождения из Ада, до смерти забил виновного офицера полиции его собственным все еще дымящимся пистолетом.

Теперь Панатей успокоился, и Тайсон вошел в силу. Он не всегда называется этим именем, но благодаря хорошим связям его удостоверения личности пользуются безоговорочным доверием, когда он

разъезжает по Америке, посещая в почти случайном порядке полицейские участки. Его образ действий прост. Он пользуется тем, что хорошо знает работу полиции изнутри, и рассказывает тщательно отобранные достоверные истории, чтобы втереться в доверие, а затем чуть-чуть пугает обычных полицейских. Он заставляет их бояться того, что правительство может закрутить гайки, что до них могут добраться преступники, что растущее общественное недовольство будет направлено на них. К тому же в то время, пока он находится в городе, обычно поступают заявления о двух-трех случаях бессмысленного насилия и жестокости (таких, которые нельзя связать с его присутствием). Причина такого поведения проста: он хочет посеять страх и неуверенность там, где чаще всего сталкиваются интересы граждан и власти. Панатей хочет подорвать доверие к светским властям и считает, что в скором будущем мир столкнется со все усиливающимся социальным разобщением. Только тогда истинные проблемы наших смогут разрешиться на национальном уровне. Он с симпатией относится к Жажущим, но уверяет, что его действия принесут пользу всем группировкам.

Его не всегда принимают при дворе в тех городах, которые он посещает, но он с уважением относится к местным обычаям и находится под номинальным покровительством тирана Нью-Йорка. Если его выставляют из города, он не поднимает шум, а просто отправляется в следующий населенный пункт. По его расчетам, хаос распространится довольно быстро.

Эзуриал

Кальпана Бхария была каталогизатором экзотических грибов и прочих редких растений, встречающихся в темных чащобах джунглей, хотя она прекрасно знала, что наука более не относит грибы к растениям. Она была членом группы, работающей на крупную фармацевтическую компанию и занимающуюся поиском новых интересных компонентов и составов, влияющих на человеческую психику. Как говорил руководитель группы, вполне возможно, что лекарство от СПИДа или дюжины форм рака растет где-нибудь под кустом. Он также без малейших сомнений утверждал, что тот, кто найдет это лекарство, сделает состояние, которого хватит его внукам.

Кальпана была очарована миром, в который она постоянно вторгалась. Шумные птицы, безмолвные хищники и усеянные солнечными пятнами поляны дарили ей чувство безгрешности — почти святости, - которого ей никогда не удавалось ощутить в церкви. Она также была весьма вынослива, хорошо владела айкидо и могла показать кое-какие финты с ножом, которые заставили бы побледнеть ее наставников. Без этого ей было не обойтись, если учесть, в каких странах ей приходилось бывать. Но в конце концов она пострадала от растения. Орхидея, окрашенная в никогда ранее не виданный ею цвет, растущая в пяти днях пути от ближайшего города, вызвала у нее паралич, стоило ей подойти к цветку на шесть дюймов. Ее должны были найти остальные члены ее группы — сигналы GPS с ее координатами передавались каждые полчаса. Возможно, где-то в этом районе были повстанцы, скрывающиеся от своего правительства, - участники какого-нибудь грязного конфликта, в которых она никогда не участвовала. Но за четыре дня ее нашел только любопытный опоссум, небольшая шеренга муравьев, щекотавшая ей икры, да оса, отложившая яйца ей в щеку. Затем, когда она погрузилась в темноту такого же оттенка, что и орхидея, появилась Эзуриал из Дома Дикой Природы.

Но Эзуриал, чувствуя себя в теле Кальпаны почти как дома, все же намеревалась вести несколько иной образ жизни. Она вернулась в расположенную в Индии штаб-квартиру нанявшей ее компании и проявила интерес к генной инженерии. Эзуриал уже многое знала о возможностях растительного царства и была восхищена тем, что человеческие технологии достигли уровня, равного ее собственным (теперь уменьшившимся) силам. Она во многом поспособствовала успеху компании, поэтому начальство охотно позволяет ей продолжать исследования, а она, само собой, не говорит им о своих

истинных целях. Она хочет возродить утраченные секреты растений и животных, которые будут свободно мутировать на протяжении поколений, а затем вернуть их в природу. Она считает, что ей удастся хотя бы частично восстановить разнообразие, царившее в первом Саду, приспособив его к современному миру, и хотя она не вполне уверена, каких результатов ей следует ожидать, она намерена сделать все, что в ее силах.

Одним из ее ранних достижений стало обнаружение на Шри-Ланке разновидности голубей, хромосомы которых содержали намного больше информации, чем можно было ожидать.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

Стереотипное представление о Пожирателях как о нерассуждающих дикарях опровергается изобретенными ими ритуалами и артефактами. В древности и в современном мире Рабису всегда быстро извлекали выгоду из любого имеющегося у них преимущества и умело пользовались своей уникальной властью над природой.

Реликвии

Реликвии Шестого Дома обычно просты и бесхитростны как по назначению, так и по исполнению. Природа Рабису не предполагает сложности и изощренности, но все же их реликвии — как и все, что они делают, — не следует недооценивать. Силы Пожирателей прекрасно подходят для создания зачарованных предметов, поэтому существует множество разнообразных артефактов, основанных на знаниях Шестого Дома. Ниже приводится описание части из них.

Пелена отдохновения

Пелена отдохновения была разработана разведчиками и охотниками Рабису и предназначалась как для друзей, так и для врагов. Обычно Пелена представляет собой плотную прозрачную пленку, прекрасно растягивающуюся и не рвущуюся при этом. Если этой пленкой накрыть все тело, жизненные процессы в нем замедляются, и существо входит в состояние транса, подобного смерти.

Во время Войны Гнева Пелены отдохновения использовались с самыми разными целями. Ими накрывали смертельно раненых союзников, чтобы задержать наступление смерти и дожидаться прихода целителя. Пелены набрасывали на плененных врагов, чтобы обездвижить тех без применения насилия. Тело, окутанное пеленой, почти ничем не отличалось от трупа, и несколько хитроумных Рабису воспользовались этим, чтобы по той или иной причине симитировать собственную смерть. Один из Пожирателей таким образом сумел проникнуть в укрепление Небесного Воинства, куда его внесли для осмотра.

Система: Для того, чтобы воспользоваться Пеленой Отдохновения, демон должен потратить единицу Веры, а человек — единицу Силы воли. После активации артефакт получает восемь кубиков, используемых для броска на определение эффекта от его использования (сложность броска равна 9). Невольная жертва (например, враг, которого надо привести в беспомощное состояние) может воспротивиться наступлению комы, выполнив бросок сопротивления на Силу воли со сложностью 8. Сопротивление возможно даже в том случае, если жертва временно потеряла сознание, так как оно является рефлекторной самозащитой.

Как бы там ни было, людей, попавших в Пелену отдохновения, сложно назвать живыми. Фактически они находятся в состоянии комы и не могут выполнять никаких действий; они не воспринимают

события, происходящие в то время, когда они погружены в это состояние, и не помнят о них. При этом они не чувствуют боли, им нужно меньше пищи и мало кислорода, процессы старения в их организмах замедляются. Наблюдатель, желающий проверить, живо ли данное существо, может выполнить бросок сопротивления на Восприятие + Медицину со сложностью 8 против эффектов Пелены отдохновения. Существо, попавшее под Пелену, не может быть выведено из этого состояния обычными методами. Простой физический контакт и воздействие на органы чувств (свет, звук, высокая температура и т. п.) не срабатывают. Если находящемуся в коме персонажу пытаются нанести вред, он может рефлекторно выполнить бросок сопротивления на Силу воли (сложность 8), чтобы выйти из-под действия артефакта.

При успешном использовании Пелены эффект от ее воздействия сохраняется до тех пор, пока она окутывает тело жертвы. Если Пелену снять, она деактивируется, и персонаж возвращается в то состояние, в котором находился в момент срабатывания артефакта: он может бодрствовать, спать, быть без сознания и т. д. После того, как Пелена была снята с тела жертвы (или если жертва воспротивилась ее эффектам), повторное ее использование возможно только через 24 часа.

Маска Цалту

Единство Пожирателей с природой — это отличительная черта Шестого Дома, и нигде она не проявляется так ярко, как в обращениях Знания Зверей, которое позволяет Рабису принимать форму зверя. Маски Цалту были разработаны для того, чтобы поделиться опытом пребывания в личине зверя с теми, кто был этой возможности лишен, а также для того, чтобы обеспечить старших Рабису полезными союзниками и ресурсами в Войне Гнева.

Маска Цалту, также известная как «лик оборотня», — это искусно изготовленная маска в форме морды зверя. Чаще всего она изображает волков, медведей, тигров и прочих крупных хищников, но существуют также маски птиц, кошек, мелких млекопитающих и прочих животных. Маска Цалту обычно делается из меха и клыков настоящего животного, но она может быть и стилизацией, выполненной из коры, листьев, камня, драгоценных камней и прочих природных материалов.

Смертные не могут носить Маску Цалту, поэтому обычно эти артефакты создавали для Пожирателей других образов, которые не владели Знанием Зверей. Иногда эти артефакты выдавались менее могущественным Пожирателям с образом Цалту, чтобы показать, что ждет их впереди, но обычно таких демонов побуждали развивать их собственные природные умения.

Система: Чтобы активировать Маску, ее нужно надеть, после чего демон должен потратить единицу Веры и получить хотя бы один успешный балл в броске на Веру (или же потратить две единицы Веры). После активации Маска Цалту получает восемь кубиков, чтобы отразить результаты трансформации персонажа. Сложность зависит от размера создания, форму которого принимает демон. Чтобы стать такого же размера, как крупнейший представитель данного вида, нужно выполнить успешный бросок со сложностью 8, для превращения во взрослое животное среднего размера выполняется бросок со сложностью 6. Сложность броска на превращение в молодое животное (которое будет более слабым) равна 5, а превращение в щенка, волчонка и прочих детенышей животных имеет сложность 4.

Носитель Маски может выбрать размер животного, форму которого он желает принять, но вид этого животного четко определен — каждая отдельно взятая Маска Цалту может превратить демона в животное только одного вида. Превращение занимает один ход, эффект от использования артефакта длится до конца эпизода (сцены), хотя по желанию демон может вернуть себе обычный вид и раньше. Эффект от превращения может сохраняться и дольше, но для этого нужно каждый раз выполнять бросок с хотя бы одним успешным баллом (сложность его будет такая же, как и у первого

броска на превращение), в противном случае демон произвольно принимает свою обычную форму. Считается, что артефакт заново используется в каждом эпизоде, в течение которого удалось сохранить форму зверя. Всего за день Маску можно использовать пять раз.

В форме животного демон ограничен физическими возможностями этой формы. Рабису в маске совы может ухать и летать, но не может разговаривать, у него нет отставленных больших пальцев, которыми можно было бы ухватить оружие. Пожиратель может пользоваться теми обращениями, которые не требуют от него действий, невыполнимых в форме животного.

Панацея

Панацея — это простой, но очень полезный артефакт, по достоинству оцененный как всеми Пожирателями, так и многими другими демонами. Панацея может выглядеть по-разному, обычно она имеет форму талисмана, амулета или брелока и носится в качестве украшения или просто крепится к одежде владельца.

Панацея ценится столь высоко потому, что она заглушает боль от ран. Тот, кто ею пользовался, вынужден был следить за тем, чтобы тело его не было повреждено сильнее, чем может вынести, так как боль больше не помогала ему понять, когда уже пора бы остановиться.

Разумеется, Панацея была истинным благом для воинственных Рабису. Настроенные на битву демоны сочли, что возможность игнорировать мешающие последствия ранений просто бесценна. Иногда такие артефакты использовались для обезболивания израненных жертв, ожидающих целителей.

Система: У Панацеи имеется шесть кубиков, бросок которых позволяет определить эффект от ее использования. Сложность броска равна 6. Каждый успешный балл на единицу сокращает штрафы на ранения, полученные персонажем (он по-прежнему ранен, но не ощущает боли). Пять успешных баллов означают, что персонаж вообще не будет чувствовать боли от ран до тех пор, пока не потеряет сознание. Бросок выполняется при активации реликвии, эффект от ее использования длится до конца эпизода (сцены). Артефакт можно активировать заранее, - например, в том случае, когда демон идет в бой, где может получить рану, - или же уже после того, как его владелец был ранен. В любом случае после активации степень защиты, обеспечиваемая артефактом, не может быть изменена. Иными словами, артефакт нельзя деактивировать и снова активировать в одном и том же эпизоде, надеясь получить лучший результат при броске.

Игрок с персонажем-демоном активирует Панацею, выполняя бросок на Веру или расходуя единицу Веры. Смертные, хотя у них редко бывает доступ к таким мощным артефактам Рабису, как Панацея, активируют реликвию броском на Силу воли или единицей Силы воли. После активации Панацея действует постоянно, но владелец не может снять ее с себя. При снятии артефакт отключается, и после того, как владельцу вновь наденет его, Панацею придется активировать заново.

Дикая песнь

Рабису отличались способностью реализовывать свою волю через животных, и те Пожиратели, которые в полной мере владели Знанием Зверей, могли полностью подчинить себе одно или нескольких животных и управлять ими так же, как собственным телом. Дикая песнь позволяет сделать то же самое, но обладает одним большим преимуществом: это демоническая реликвия, внутри которой заперт дух одного из падших. Именно этот дух подчиняет и контролирует животное, давая персонажу возможность не концентрироваться на этом процессе и сохраняя ему свободу действий.

Дикая песнь представляет собой набор невероятно древних пастушьих дудок — свирелей или флейт. Чтобы активировать артефакт, надо подуть в него, направив поток воздуха на животных, а заключенный в дудках дух сделает все остальное. Иногда находят артефакты, имеющие другую форму, но принцип действия у них тот же самый.

Система: Чтобы активировать артефакт, нужно выполнить бросок на Веру (для смертного — на Силу воли). Артефакт имеет восемь кубиков, с помощью которых определяется эффект от использования Песни, каждый успешный балл позволяет взять под контроль одно животное. Эти успешные баллы можно дополнить броском на Интеллект + Знание Животных для демона, заключенного в артефакте, если он владел обращением Подчинить животное (Знание Зверей).



Реликвия позволяет управлять подчиненными животными в радиусе пяти миль от себя, изначально власть над ними длится пять ходов. Время подчинения можно продлить, выполнив еще один бросок на активацию артефакта. При повторной активации животные не обязательно должны находиться рядом с владельцем Песни. Если количество успешных баллов, полученных при повторной активации, меньше, чем изначально число подчиненных животных, некоторая часть их выходит из-под контроля, и количество животных, остающихся во власти артефакта, становится равным результату нового броска. Действие артефакта может длиться бесконечно, хотя из-за плохих результатов повторных бросков число подчиненных животных может значительно сократиться. Артефакт можно в любое время отключить, тем самым освободив животных.

Освободившись из-под власти артефакта, животные возвращаются к своему обычному умственному состоянию и ведут себя так, как будто никогда не находились в подчинении. Они могут продолжить действовать так, будто по-прежнему подчиняются реликвии, если те действия, которые им приказано было выполнить, являются для них естественными. Например, тигр, освободившийся из-под власти артефакта в то время, как он нападал на небольшую группу людей, может продолжить нападение, если такое поведение было бы естественным для любого тигра в такой ситуации.

Заключенный демон: Связывание ** (может сопротивляться только тем приказам, которые напрямую противоречат его природе), Усиление ** (Управление носителем, Духовное внушение).

Духи демонов, запертые в Дикой песне, обычно сами были Пожирателями, которые участвовали в битвах с Небесным Воинством и были смертельно ранены или же совершили проступок, заслуживающий длительного наказания. Иногда при создании этих артефактов использовались и другие духи Шестого

Дома, а также ангелы, захваченные в плен во время Войны Гнева и обреченные приносить пользу демонам.

Если создатель артефактов мог выбирать, кого именно ему заключать в Дикую песнь, наиболее очевидными кандидатами были демоны со Знанием Зверей третьего уровня (Подчинить животное). Обычно такие демоны владели одним-двумя обращениями из других путей Знаний, самыми распространенными из которых были Чувствовать местность (Знание Дикой природы* позволяет направить подчиненных животных туда, где они больше всего нужны) и Управление плотью (Знание Плотии*** позволяет демону усиливать подчиненное животное). Как правило, заключенные в артефакты демоны получали от его создателя приказ подчиняться любому Рабису, который решит воспользоваться Песней.

Жилы скорости

Пожиратели образа Цалту вызывали восхищение смертельно опасной скоростью своих атак. Такая быстрота могла дать преимущество в бою любому воину, и прошло совсем немного времени, прежде чем мастера и изобретатели Шестого Дома разработали реликвии, которые повышали скорость остальных Пожирателей.

Жилы скорости представляют собой длинные желтовато-белые ленты, которыми обматываются руки и ноги владельца. Каждый набор Жил скорости изготавливался из сухожилий, связок и мускулов подвижного и смертоносного хищника — тигра, волка, гепарда; носили артефакт, обмотав им руки и ноги. Надетый артефакт увеличивал скорость владельца в бою, позволяя ему действовать намного быстрее тех, кто окружал его. На каждый их удар он мог ответить серией ударов, и преимущества, которые получал от этой скорости сам воин и его союзники, были поистине невероятными.

Система: Чтобы активировать Жилы скорости, нужно выполнить бросок на Веру или потратить единицу Веры. Артефакт пропитан божественной сущностью падавших ангелов, поэтому смертные не могут использовать его. После активации Жил персонаж может потратить единицы Веры, чтобы получить дополнительные действия за ход. Каждое действие стоит единицу Веры, число дополнительных действий, которые может приобрести персонаж, не может превышать его рейтинг Веры.

Жилы остаются в активном состоянии только до конца эпизода (сцены). Их можно активировать повторно, но для этого нужно выполнить еще один бросок на Веру (или потратить единицу Веры).

Чащобная пыль

Пожиратели поняли, что умение контролировать рост растений весьма полезно и может быть использовано в самых разных случаях. Первым и самым очевидным из них стало восстановление растительности на территориях, опустошенных Войной Гнева и прочими катаклизмами, но не следовало забывать и о стратегическом потенциале этой способности. Рабису, на кончиках пальцев которых трепетали силы Знания Дикой природы, могли создавать естественные препятствия и преграды на поле боя, приспособливая их к собственным нуждам и создавая помехи врагу; они могли управлять своими ландшафтами и за ночь изменять их, тем самым меняя ход битвы.

Чащобная пыль выглядела как мелкий песок с золотыми и бледно-зелеными крупинками. Ее рассеивали по поверхности земли, чтобы вызвать быстрый, ничем не сдерживаемый рост диких растений, которые, переплетаясь, создавали неодолимую преграду для всех, кто не владел Знанием Дикой природы. В отличие от большинства артефактов, Чащобную пыль нельзя было использовать повторно, хотя почва, на которую она попала, обычно оставалась плодородной в течение многих лет.

Система: Демон, использующий Чащобную пыль, должен выполнить бросок на Веру (или потратить единицу Веры), чтобы пробудить ее силы. Смертные тратят единицу Силы воли или выполняют бросок на Силу воли. Рассеянная по поверхности Чащобная пыль влияет на все растения, растущие на данной территории. Запас кубиков для определения эффекта от использования Пыли равен 12. Все растения на указанной территории увеличиваются в объеме на столько кубических ярдов, сколько успешных баллов выпало при броске запаса кубиков у артефакта (сложность броска равна 7). Растение вырастает за один ход, рост происходит очень быстро и не поддается управлению.

Мелкие предметы на территории, посыпанной Пылью, отодвигаются в сторону бурно развивающимися растениями; более крупные предметы оказываются заросшими, заплетенными или заполненными ветвями, побегами, лозами и корнями. Некоторые предметы могут полностью скрыться под растениями, если растущим побегам не удастся сдвинуть их с места, а их размер не позволяет зелени полностью поглотить их.

Лозы и корни могут повредить строения и объекты, расположенные в зоне роста. Каждый успешный балл, полученный при броске запаса кубиков артефакта, на единицу увеличивает Силу, требуемую для Проявлений силы (см. основные правила).

Растения увеличиваются в размерах лишь на время и по окончании эпизода (сцены) возвращаются в свое обычное состояние. Тот, кто рассеивал Чащобную пыль, может сделать эти изменения постоянными, потратив единицу Силы воли. В этом случае растения сохраняют новые размеры, а все предметы остаются погребенными под массой зелени. Растительное вещество сохраняет свою обычную органическую структуру и может быть уничтожено или убрано точно так же, как и любое растение такого вида.

Точная карта

Будучи одними из лучших воинов и командиров армии Люцифера, Пожиратели поняли, что для достижения успеха им нужна точная тактическая информация о местах сражений. Информация, которую могли добыть разведчики и шпионы Ашару, была весьма полезна, но Рабису решили, что нужные им сведения лучше узнавать самостоятельно.

Точные карты были разработаны мастерами Рабису, чтобы обеспечить своих братьев подробной информацией об их территориях. Обычно точная карта представляла собой свиток папируса или пергамента, на первый взгляд — совершенно чистый. Эти артефакты одинаково ценились как разведчиками, так и стратегами, и были на удивление прочными, если принять во внимание хрупкость материала, из которого их изготавливали.

Система: Запас кубиков у Точной карты равен шести (используется для определения эффекта от ее использования), сложность бросков равна 6 для необитаемой или сельской местности и 8 для городов. Активация требует броска на Веру (или траты единицы Веры). Те немногие смертные, которым довелось воспользоваться артефактом, вместо Веры использовали Силу воли.

Если персонажу удалось успешно воспользоваться артефактом, на свитке появляется подробная карта местности. Природные и географические объекты обозначаются коричневым цветом, люди и животные выделяются золотым и зеленым цветом соответственно. В те времена, когда еще можно было встретить ангелов, на карте они обозначались серебряным цветом. Карта может показывать и демонов — они обозначаются красным цветом, но падшие, пытающиеся скрыть свое присутствие, могут избежать обнаружения, выполнив бросок сопротивления на Силу воли (сложность 7).

Артефакт показывает территорию радиусом в одну милю плюс одна миля за каждый полученный при броске успешный балл. Детали остаются видимыми в течение одного эпизода, а затем постепенно исчезают, оставляя свиток чистым. Картой можно пользоваться три раза в день.

Ритуалы

Пожиратели реже пользовались ритуалами, чем остальные Дома, так как большая часть их обязанностей требовала прямых и непосредственных действий. Воздействие в течение долгого времени или на расстоянии менее соответствовало их природе, чем природе прочих Домов. Тем не менее, тщательно разработанные ритуалы были тем преимуществом, от которого на войне не мог отказаться ни один из демонов, поэтому у Пожирателей имелись свои ритуалы длительного действия.

Оживленное растение

Со временем самые старшие из Рабису в одинаковой степени подчинили себе мир животных и растений, и под их бдительным оком эти царства начали смешиваться. Этот ритуал, как и многие подобные ему, позволяет Пожирателю создать разумное и подвижное растение, сильно отличающееся от обычных зеленых насаждений. Не раз ничего не подозревавшая группа сторонников Неба останавливалась на ночь в рощице, чтобы навсегда исчезнуть, а хорошо удобренные деревья продолжали разрастаться и зеленеть.

Первичное Знание: *Знание Дикой природы *****.*

Вторичное Знание: *Знание Животных ****.*

Начальная стоимость: 18.

Ограничения: *зачаровываемые растения должны находиться в магическом круге; ритуал проводится только над молодыми саженцами.*

Минимальное время проведения: 81 минут.

Система: *Тратится единица Веры, выполняется бросок на Интеллект + Выживание. После проведения ритуала саженцы можно посадить, как обычные растения, и ухаживать за ними; они так же подвержены воздействию Знания Дикой природы, как и вся растительность. И все же эти саженцы — не простые растения. У них есть зачатки разума, совсем как у животных. По завершении ритуала изменение растений становится необратимым. Вырастая, они развивают интеллект подобно животным.*

Растение также отрачивает естественное оружие, используемое для защиты или нападения. Запас кубиков на атаку растения и повреждения равен рейтингу Веры у заклинателя. Наносимые растениями повреждения являются летальными.

*Пожиратели, желающие управлять этими ожившими растениями, должны использовать обращение Управление природой (Знание Дикой природы***). Без установления подобной связи растения остаются дикими и жестокими, как неприрученные животные.*

Мука: *Если ритуал проводится под воздействием Муки, управление этими растениями — которые развивают собственную злобную и кровожадную волю — требует от демона, выполнившего обращение*

Управление природой, еще и успешного броска на Силу воли (сложность равна значению Муки у Анкиды). К тому же такие растения наносят один дополнительный уровень летальных повреждений во всех случаях, когда им удастся нанести урон жертве. У них едкий ядовитый сок, одинаково опасный как для людей и животных, так и для демонов.

Варианты: *Ходили неподтвержденные слухи о растениях, разговаривающих с людьми. Якобы для создания таких растений к ритуалу нужно добавить Знание Человечества *.*

Язык зверей

Демоны Шестого Дома легко воздействовали на умы и сердца животных, с которыми им приходилось работать, но их смертные союзники такими способностями не обладали. В некоторых ситуациях умение говорить с животными приобретало особую ценность, и Рабису разработали ритуал Язык Зверей, чтобы наделять этой возможностью помогавших им людей. Животным, с которыми работали Пожиратели, обычно приказывали не причинять вреда определенной группе людей, чтобы те могли говорить со зверьми в отсутствие демонов, не рискуя потерять жизнь и здоровье.

Первичное Знание: *Знание Животных **.*

Вторичное Знание: *Знание Человечества *.*

Начальная стоимость: *6.*

Ограничения: *магический круг рисуется жидкостью, настоящей на жимолости и малиновке.*

Минимальное время проведения: *9 минут.*

Система: *Выполняется бросок на Манипулирование + Эмпатия. Количество людей (или демонов), попадающих под эффект от ритуала, равно значению Веры у Анкиды, умноженному на число выпавших успешных баллов. После ритуала субъект обретает возможность разговаривать с любым диким животным, которое способно общаться с другими представителями своего вида. С точки зрения животного, прошедшие через ритуал персонажи будут общаться с ним так же, как это делают его сородичи.*

Длительность ритуала в часах равна значению Веры у Анкиды.

Мука: *Прошедшие через ритуал субъекты по-прежнему могут общаться с животными, но их «речь» кажется тем враждебной и агрессивной. На все, что скажет находящийся под воздействием ритуала персонаж, животные будут реагировать как на угрозу. Чтобы преодолеть этот эффект и быть нормально понятым, демону или человеку нужно выполнить бросок на Манипулирование + Знание Животных, сложность которого равна значению Муки у Анкиды.*

Варианты: *Используя Знание Человечества второго уровня, можно сделать так, чтобы животные, с которыми говорит субъект, хорошо относились к нему, вне зависимости от того, приказывал им это Пожиратель или нет.*

Дикая тропа

Скорость и подвижность на поле боя являются залогом успеха. Там, где многие демоны пользовались крыльями, Нинурту прибегали к помощи растений, за ростками которых они заботливо ухаживали, наблюдая, как те достигают цветущей зрелости. Воспользовавшись ритуалом Дикой тропы, Пожиратель мог шагнуть под кроны деревьев и выйти на расстоянии мили от них, неприятно удивив врагов, за спинами которых он оказался.

Первичное Знание: Знание Дикой природы ****.

Вторичное Знание: Знание Путей **

Начальная стоимость: 12.

Ограничения: субъект ритуала должен стоять в центре круга, нарисованного на естественной поляне в роще или лесу.

Минимальное время проведения: 36 минут.

Система: Тратится единица Веры, выполняется бросок на Выносливость + Выживание. Количество существ - людей и демонов, - на которых воздействует ритуал, определяется числом полученных успешных баллов. Эффект от ритуала сохраняется 12 часов, в течение этого времени персонажи могут войти в одно дерево и выйти из другого, как будто бы они прошли по тропинке. Радиус действия ритуала в милях равен значению Веры Анкиды (точкой отсчета будет магический круг). В зоне действия ритуал произвольно создает тропы между деревьями — там и тогда, когда в них есть необходимость, - которыми могут воспользоваться субъекты ритуала.

Если персонаж пытается выйти из дерева, которое находится вне зоны действия ритуала, его автоматически отбрасывает к ближайшему к нему дереву, отдаленному от магического круга на расстояние в милях, не превышающее значения Веры заклинателя. Чтобы правильно выбрать дерево, из которого можно будет выйти, нужно выполнить бросок на Восприятие + Выживание (сложность 7). Если бросок оказывается неудачным, персонаж выходит из любого случайно выбранного дерева в зоне действия ритуала.

Мука: Если ритуал проходит под влиянием Муки, таящаяся в демоне порча раздражает деревья и заставляет их сопротивляться. Чтобы войти в дерево и преодолеть вызванную Мукой помеху, нужно выполнить бросок на Силу воли, сложность которого равна значению Муки Анкиды.

Варианты: Нет.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Члены Шестого Дома - ткачи и стражи, садовники и землепашцы — стали одним из величайших парадоксов в истории демонов и ангелов. Пожиратели, которых считали бездумными дикарями, подали пример совмещения разума и инстинкта, возвеличив единство знаний и природы. Темная сторона их сущности радуется таящемуся в них зверю, который просыпается по мере того, как падший ангел все дальше погружается в насилие и дикость. Двойственная природа Рабису — деликатное внимание к природе и яростное стремление защитить ее — позволяет создавать интересных и жизненных персонажей. Приводимые ниже рекомендации помогут вам в этом.

Концепция

Как и все ангелы, Пожиратели создавались для определенных целей, и даже после Падения заложенные в них побуждения сохранили свою силу. Большую часть Шестого Дома можно описать с помощью одной из приводимых ниже концепций, хотя существуют и исключения.

Зверь: Во многих отношениях такие Пожиратели — это войны, подавленные безразличию, гневом и депрессии. Их моральное падение началось еще в жестокие времена Войны Гнева, когда стало можно сражаться без остановки, уничтожать без колебаний, когда не надо было подавлять желания смести с пути любую преграду. Звери из числа Рабису некогда были такими же заботливыми и осмотрительными, как и все представители Шестого Дома, но усталость и кровь подтолкнули их к бездумному насилию. Озверевших Пожирателей привлекают люди, склонные к насилию: преступники, служители правопорядка, солдаты и все те, для кого жестокость является привычной реакцией, а не крайним средством.

Хранитель: Если других Пожирателей влечет битва — по делу или просто потому, что выпала такая возможность, — то хранители из Шестого Дома больше интересуются тем, ради чего они сражаются. Эти Пожиратели сохранили сильнейшую связь с миром природы, который они некогда создали. Хранителей привлекают люди, связанные с природой: ученые, активисты и даже — если речь идет о демоне с высокой Мукой — вредители. В современном мире большинство Рабису с такими наклонностями обычно усердно работают над защитой окружающей среды, но не все они руководствуются альтруистическими мотивами и возвышенными соображениями. Многие Пожиратели поддерживают связь с дикой природой исключительно из эгоизма. Естественная тяга к суровым уголкам планеты дает им преимущество, от которого они просто так не откажутся, поэтому с их стороны было бы глупостью допустить на эти земли городскую цивилизацию.

Воин: В Войне Гнева Пожиратели были доблестными воинами, все легионы уважали их за преданность делу и неизменную готовность к бою. Воинами обычно были те Пожиратели, кто чувствовал в себе призвание защищать идеалы мятежа Люцифера, кто считал, что для достижения успеха нужно занять позиции и сражаться, используя все доступные средства. Большинство из них отличалось прямоотой и решимостью и не было склонно к уловкам и манипулированию. Воинов обычно привлекают самые решительные и стойкие из носителей, хотя эти же черты характера можно назвать и упрямством и моральным абсолютизмом. Порою их выбором становятся люди, которые стойко переносят все трудности ради достижения цели, кажущейся им важной.

Натура и Маска

Если Пожирателей и можно охарактеризовать одним словом, то это будет слово «твердость». Редко можно встретить Рабису, который беспечно бросает начатое. Пожиратели выбирают себе дело и доводят его до конца. Для многих из них признать поражение и сдаться так же позорно, как оказаться бесполезными. Поэтому большинство Пожирателей обладают следующими Натурами: Диктаторы, Браво, Соперник, Фанатик, Мазохист или Перфекционист.

Большинство Пожирателей с уважением относятся к иерархии Шестого Дома и всего демонского сообщества, но мало кто из них интересуется политическими играми или готов пожертвовать ради организации тем, что ему дорого. Поэтому Пожирателей с Натурами Конформистов и Интриганов мало; Одиночки, Мятежники, Мошенники и Стойки среди них встречаются чаще.

Пожирателям с такой *Натурой*, как *Одержимый*, *Бонвиван*, *Девиянт (Deviant)*, *Игрок*, *Чудовище* или *Экстремал*, больше всего подойдет концепция *Зверя*. Эти демоны готовы нарушить все нормы и заглушить голос совести ради удовольствия и наслаждения.

Очень малая часть *Пожирателей* обладает сдержанностью и терпением, свойственным *Зодчим*, *Начальникам*, *Педагогам* и *Фантазерам*. Большинство из них — это заботливые и внимательные садовники с мотивацией хранителей или же рассудительные и дотошные стратеги и планировщики, которых можно назвать воинами.

Большая часть *Пожирателей* не настолько заинтересована в обмане и манипуляциях, чтобы показывать миру ложную личину. Мало кто из *Рабису* обладает *Маской*, которая значительно отличается от его *Натуры*, хотя упрямая решимость, свойственная *Пожирателю*, может быть частично скрыта под маской апатии или фальшивой бодрости. Во многих таких случаях демон пытается обмануть не только мир, но и себя самого.

Первичное Знание

Образ и первичное Знание вашего персонажа будут выбраны на следующих этапах его создания, но кое-какие решения надо принять сейчас, когда персонаж начинает обрывать плоть. Первичное знание указывает изначальное предназначение демона, ради которого он был некогда создан Господом, и сильно влияет на его склонности и способности. В этом разделе идет речь о знаниях *Пожирателей*, а также приводятся некоторые соображения по выбору знания для той или иной общей концепции.

Знание Зверей: Это знание позволяет демону влиять на мир животных, все его обращения нацелены на общение с животными, управление и манипулирование ими. Образ *Зверя* увеличивает все *Физические Атрибуты* и обостряет органы чувств. Он делает персонажа более эффективным в бою, позволяя ему наносить усиливающиеся повреждения и выполнять за ход больше одного действия. Знание *Зверей* весьма полезно воинам, которые могут извлечь немало пользы из боевых характеристик образа *Цалту*, и особенно хорошо подходит озверевшим *Пожирателям*, которые предпочитают животную простоту сложным моральным вопросам мира разума. *Рабису-хранителям* это знание менее полезно, так как его обращения не позволяют влиять на материальный мир, но лишь на подмножество обитающих в нем живых существ.



Знание Плоти: *Последнее из разработанных Пожирателями Знаний, Знание Плоти также является и наиболее прямым по воздействию. Его обращения — это единственные из сил Пожирателей, которые напрямую воздействуют на людей и демонов, и они могут причинить значительный вред или принести столь же значительную пользу. Аруру, Образ Плоти, не так сильно приспособлен для боя, как Цалту, но он увеличивает Социальные характеристики и дает преимущества в защите, повышая Инициативу и делая персонажа невосприимчивым к ядам. Это знание в качестве первичного подойдет воинам, которые хотят своим примером вдохновлять окружающих, и Пожирателям-зверям, желающим выйти за пределы возможности своих тел. Для хранителей это знание менее полезно, так как они обычно не концентрируются на себе и нечасто нуждаются в обращениях Плоти.*

Знание Дикой природы: *Это знание идет в паре со Знанием Зверей. Оно обеспечивает власть над миром растений, а не животных, а его обращения позволяют сильнее всего влиять на окружающую среду. Образ Нинурту хорошо подходит не слишком воинственным персонажам; он значительно увеличивает способности к маскировке и так же обостряет органы чувств, как и образ Цалту. Он также добавляет уровни здоровья, которые не будут лишними никому из персонажей, но наибольшую выгоду из них извлекут воинственные демоны со Знанием Дикой природы. В целом же Знание Дикой природы лучше всего подходит хранителям, так как обеспечивает наиболее полный контроль за экологией. Оно может подойти и Пожирателям-зверям, так как растущие без помех растения обладают значительным разрушительным потенциалом, но его силы нельзя напрямую использовать в столкновениях, поэтому Рабису со свойственным воинам складом ума это Знание менее полезно, чем остальные два.*

Атрибуты

Вопреки стереотипу, называющему Пожирателей тупыми машинами для убийств, у Рабису, в полной мере овладевших выбранной специализацией, склонности должны быть хорошо сбалансированы.

Физические

Персонажи-Пожиратели часто бывают ориентированы на физические способности, ведь без хороших значений Физических Атрибутов невозможно проявить доблесть в бою, которой так славятся Пожиратели. Но для большей части обращений Пожирателей эти Атрибуты не являются необходимыми. Тем не менее, Физические Атрибуты желательно сделать хотя бы вторичными, так как мало кто из Пожирателей будет сидеть смиренно, если что-то пойдет не так. Пожиратель, который не в состоянии позаботиться о себе, воистину является исключительным созданием.

Из Физических Атрибутов предпочтение желательно отдать Выносливости. Она не только воплощает присущую Пожирателям твердость, но и является основой для большинства их сил. Особое значение она имеет для Пожирателей образа Нинурту, у которых есть несколько основанных на Выносливости обращений.

Ловкость и Сила примерно равны по значимости, хотя в Знании Плоти есть одно обращение высокого уровня, основанное на Ловкости. Выбор между этими Атрибутами во многом зависит от стиля и стандартной тактики персонажа.

Социальные

По большому счету, Рабису никогда не были душою компании, что нашло отражение в их силах. Лишь малая часть их обращений основана на Социальных Атрибутах, в Знании Зверей есть одно обращение – Управление Животными, - которое использует Манипулирование, но, как правило, Социальные Атрибуты у Пожирателей являются третьестепенными по значимости.

Исключением из этого правила может стать демон образа Аруру, чьи Социальные Атрибуты в апокалиптической форме возрастают. В целом для Пожирателей, живущих в современном мире, менее всего полезно Манипулирование. Обаяние отражает животный магнетизм, понятный Пожирателям, многие физически развитые представители Шестого Дома обладают высокими значениями Внешности, но отвлеченный процесс Манипулирования демону, ориентированному на прямые действия, кажется слишком затратным.

Ментальные

Может быть, Пожиратели и не славятся любовью к научным изысканиям, но те, кто надеется овладеть их знаниями, не могут полностью пренебречь интеллектуальной сферой. Пожирателям важны все три Ментальных Атрибута, и при распределении начальных баллов эту категорию Атрибутов имеет смысл сделать хотя бы вторичной.

Интеллект безусловно важен для Рабису всех образов. У Цалту и Нинурту есть по два обращения, основанных на интеллекте, а у Аруру таких обращений три. У каждого образа есть обращение, основанное на Восприятии. Наконец, хотя обращений, основанных на Сообразительности, нет, этот Атрибут отражает простые рефлексy, свойственные таким интуитивным созданиям, как Пожиратели, поэтому высокое значение Сообразительности прекрасно подойдет большинству Рабису.

Способности

В отличие от Атрибутов, которые у Пожирателей более-менее уравновешены, набор выбираемых Способностей обычно четко определен и ограничен. Ниже приводятся некоторые рекомендации по распределению баллов между Способностями.

Таланты

Многими своими сильными сторонами Пожиратели обязаны инстинктивным, врожденным рефлексам — обычно такие склонности называются Талантами, и у большей части Пожирателей Таланты должны быть хотя бы второстепенными Способностями.

В обращениях Пожирателей Таланты не используются, но многие из них имеют большое значение для типичного Рабису. У большинства Пожирателей будет высокое значение Бдительности и Уворота (Уклонения). Воинственные Пожиратели, такие, как воины и часть зверей, должны как можно больше баллов потратить на Атлетизм и Рукопашный бой. Этим демонам, в особенности озверевшим Пожирателям, также желательно повысить значение Запугивания. Воины могут потратить часть баллов на Лидерство; может быть, они и не обладают врожденными качествами командира, как Дьяволы, но во время Войны Гнева многие Пожиратели стали выдающимися военачальниками.

Навыки

При создании персонажа-Пожирателя именно Навыкам следует уделить особое внимание, так как в большинстве обращений Рабису используются Навыки, а не Таланты или Познания. Пожирателям образа Цалту следует потратить максимально возможное число баллов на Знание животных, так как этот Навык используется во всех обращениях Знания Зверей. Аналогичным образом, на всех уровнях Знания Дикой природы используется Выживание, и этот Навык у Пожирателей образа Нинурту должен иметь очень высокое значение.

Выживание пригодится всем Пожирателям, хотя максимальное его значение необходимо только тем из них, кто выбрал Знание Дикой природы в качестве первичного. Большинство Рабису привыкли действовать, не заботясь об удобствах, поэтому Выживание им необходимо.

Воинам, которые и в современном мире играют ту же роль, имеет смысл потратить часть баллов на Огнестрельное оружие или Фехтование, или же на оба этих Навыка, в зависимости от того, как собирается действовать персонаж. Аналогичным образом, воинственным Пожирателям-зверям желательно иметь приличные значения Огнестрельного оружия и Фехтования, а также, возможно, Взрывного дела, если они желают причинить максимальный вред и стать причиной серьезных разрушений.

Познания

Хотя для достижения успеха Рабину необходимо владеть определенной информацией, в целом им нет необходимости быть хорошо образованными, поэтому Познания можно сделать третьестепенными по важности Способностями.

Исключение следует сделать для Пожирателей образа Аруру. Эффекты всех обращений Знания Плоти основаны на Медицине, поэтому этим персонажам рекомендуется поднять значение Медицины до максимально высокого значения.

Знание компьютера и Языкознание полезны всем персонажам в современном мире, а Пожирателям-хранителям желательно иметь высокое значение Академических знаний, Исследования и Науки, если у них имеется соответствующий опыт. Что касается всех остальных Познаний, то распределять между ними баллы желательно после того, как будет хорошо продумана история Пожирателя и его носителя.

Дополнения

Персонажам-Пожирателям будут полезны почти все Дополнения, но все же некоторые из них важнее всех остальных. Положение характеризует статус персонажа в современном демонском сообществе. Хотя статус Шестого Дома в целом во время войны был относительно низким, многие отдельные Пожиратели пользовались огромным уважением за свою преданность делу и способности.

Наследие и Совершенство весьма полезны для воинов и зверей, так как Наследие позволяет им пользоваться бесценными воспоминаниями из их прошлой жизни, а Совершенство делает обращения их первичного Знания более надежным орудием. Договоры также полезны, так как обеспечивают приток Веры в тех случаях, когда воину нужно залечить раны.

Хранители — в особенности те из них, чей носитель был активистом, - сумеют извлечь пользу из Союзников, Последователей, Ресурсов и Контактов, если решат пропагандировать свои взгляды в современном мире. Может быть, в умении налаживать связи они и не могут соперничать с Дьяволами или Осквернителями, но многие хранители, да и остальные пожиратели, считают, что сила смертных — это серьезное оружие, которым не следует пренебрегать.

Добродетели

Воины Шестого Дома обычно имеют высокое значение Убежденности и приличное значение Мужества, в то время как значение Совести у них довольно низкое. Большинство Пожирателей-воинов делают то, что делают, из чувства долга, а не сострадания. Но значение Совести может быть и довольно высоким, так как законы природы, которые воплощают Пожиратели, могут быть как снисходительными, так и жестокими.

У Пожирателей-зверей часто очень высокое значение Мужества, разное значение Убежденности — часть из них действует, руководствуясь искренними чувствами, а часть просто стала равнодушной, - и очень низкое значение Совести. Высокое значение Совести помешает Пожирателю-зверю действовать так, как он привык за долгие годы. К несчастью, большинство Пожирателей-зверей, ожесточившихся и разочарованных, быстро погружаются в Муку, поэтому они вынуждены менять свою природу, чтобы приостановить моральное разложение.

У хранителей баллы между Добродетелями распределены более равномерно. У некоторых из них высокое значение Совести, у других ее значение ниже. Значение Убежденности обычно зеркально отражает значение Совести, вне зависимости от того, действуют они по велению долга или из сострадания. Мужество у них имеет как минимум среднее значение, хотя храбрые поступки, память о которых пережила века, обычно совершались Пожирателями других типов.

Знание

К этому времени вы уже, вероятно, решили, какое Знание станет у вашего персонажа первичным. Теперь нужно распределить баллы и выбрать, сколькими обращениями разных Знаний будет владеть

персонаж. Иногда имеет смысл потратить все баллы на одно Знание, но в других случаях лучше выбрать обращения из нескольких путей знаний. Так как количество изначально доступных персонажу обращений довольно ограничено, распределять между ними баллы следует с осторожностью.

Знание Зверей

Пожирателям-зверям, выбравшим это Знание в качестве основного, желательно потратить на него все три балла. В этом случае они получают обращения *Призвать животных*, *Управление животными* и *Подчинить животное*, которые обеспечат им власть над представителями животного царства, и приблизят их к овладению обращением *Превратиться в животное*. Четвертая точка в этом Знании, полученная за счет дополнительных (свободных) баллов, превратит Пожирателя в сильного и очень опасного персонажа уже на начало игры.

Воинам образа *Цалту* желательно потратить все три балла на это Знание и по возможности повысить его до четвертого уровня за счет дополнительных баллов. Превращение в зверя дает неоценимые преимущества в битве, из всего арсенала Пожирателей это обращение — самое полезное в бою.

Хранители могут приобрести одну точку этого Знания. Оно дополняет Знание *Дикой природы* и, хотя пренебрегать ради него остальными знаниями не следует, такие демоны сумеют извлечь пользу из любого полученного обращения.

Знание Плоти

Это Знание подойдет в качестве первичного персонажам-зверям. Две точки Знания *Плоти* позволяют им овладеть обращениями *Контроль над телом* и *Контроль над нервной системой*. Возможность злоупотребления последней из сил — даже без обращения к эффектам высокой *Муки* — понравится Пожирателям-зверям; потратив еще один балл, персонаж сможет приобрести обращение *Управление плотью*. Эта сила очень полезна воинственным персонажам, так как позволяет им с большей легкостью творить жестокости.

Аналогичным образом, Пожирателям-воинам Знание *Плоти* тоже может дать немало преимуществ. Если оно было выбрано в качестве первичного, желательно потратить на него все три балла, чтобы получить обращение *Управление плотью*. Часть дополнительных баллов можно потратить на приобретение четвертого обращения — *Восстановить плоть*, — так как оно позволяет залечивать ужасные раны, не выходя из боя.

Хранителям Знание *Плоти* принесет меньше пользы, чем другие знания, и персонажу-новичку придется делать выбор между *Контролем над телом* и получением еще одного обращения в другом пути знания.

Знание Дикой природы

Это Знание принесет очевидную пользу хранителям, поэтому им следует потратить на него не менее двух баллов. В этом случае они получают обращения *Чувствовать местность* и *Ускорить рост*. Власть, даваемая обращением *Управление природой*, может показаться весьма соблазнительной, но она не так уж необходима начинающему персонажу, поэтому хранителям образа *Нинурту* рекомендуется получить обращение из какого-нибудь еще Знания, чтобы усилить себя. Дальнейшее изучение Знания

Дикой природы дает немало преимуществ, так как в результате персонаж овладевает могущественными обращениями *Подчинить растение* и *Изменить растение*, которые могут оказаться весьма полезными как в бою, так и в иных ситуациях.

Некоторые *Пожиратели-звери* могут решить, что им подходит даваемый этим знанием образ, в особенности те из них, чья дикость была вызвана ущербом, нанесенным окружающей среде. Эти *Пожиратели*, которые словно воплотили в себе темные стороны хранителей, должны потратить на *Знание Дикой природы* максимально возможное количество баллов. Чем быстрее они овладеют обращениями *Подчинить растение* и *Изменить растение*, тем быстрее смогут приступить к преобразованию мира в соответствии со своими болезненными представлениями. На начальных этапах *Пожирателям-зверям* пригодится неконтролируемая разрушительная сила таких обращений, как *Ускорить рост*.

Воинам это *Знание* принесет меньше преимуществ. Оно не дает прямого и немедленно эффекта, как остальные знания *Пожирателей*, поэтому подходит воинам меньше, чем иные пути знания. Самые независимые из воинов *Рабису* могут решить, что некоторая власть над растительным миром принесет им определенную пользу, и приобретут одну точку этого *Знания*. В этом случае они овладеют обращением *Чувствовать местность*, которое снабдит их тактической информацией, необходимой в бою.

Общее Знание

Подвижность, обеспечиваемая *Знанием Основания*, весьма полезна всем воинственным персонажам — в нашем случае зверям и воинам. Воздействие на силу тяжести, получаемое ценою одного балла, пригодится в бою, но следующие обращения этого *Знания* лучше приобретать за дополнительные баллы.

С другой стороны, *Знание Человечества* не слишком подходит *Пожирателям*. *Шестой Дом* в целом меньше взаимодействовал с людьми, чем остальные *Дома демонов*, и обычно это общение ограничивалось ситуациями, связанными с природой и окружающей средой. *Пожиратели* никогда не стремились обрести друзей среди смертных, и хотя эта цель может показаться вполне достойной, у большинства *Рабису* хватает других забот. Поэтому точки, которые можно было бы потратить на *Знание Человечества*, лучше распределить между знаниями *Дома*.

Дополнительные Баллы

Пожиратели извлекут немало пользы из высокого рейтинга *Веры*, так как в этом случае они смогут с легкостью залечивать раны, полученные в бою. Воинственные *Пожиратели* — воины и некоторые звери — могут потратить несколько свободных баллов, чтобы повысить рейтинг *Веры* хотя бы на единицу.

Как и все прочие демоны, *Пожиратели* невосприимчивы к контролю над разумом, поэтому *Сила воли* в основном используется для обеспечения успешности обычных действий. Возможность получить автоматический успех является значительным подспорьем в бою, поэтому всем *Пожирателям* пригодится увеличенное значение *Силы воли*. Меньше всего повышенная *Сила воли* понадобится, возможно, хранителям, которым лучше потратить дополнительные баллы на что-нибудь еще.

Воинам следует подумать о повышении *Физических Атрибутов* и боевых *Способностей*, хотя приобретение еще одной точки *Знания Зверей* (для демонов образа *Цалту*) может оказаться не менее полезным. Выбор *Пожирателей-зверей* во многом зависит от выбранного ими образа действий, но в целом им следует сосредоточиться на разрушительных и насильственных *Способностях*. Менее

целеустремленным Рабису-зверям разумнее будет приобрести одну или две точки Знания, отличного от их первичного Знания. Хранителям следует максимум внимания уделить повышению Навыка Выживания и увеличению доступных Ментальных Атрибутов.



ГЛАВА 7: ДОМ НАДВИГАЮЩЕЙСЯ НОЧИ

Кажется, у такой жизни один только желанный исход – Смерть; но ведь Смерть – это лишь вступление в область Неведомого и Испытанного; это лишь первое приветствие бескрайним возможностям Отдалённого, Пустынного, Водного, Безбрежного. . .

- Моби Дик, Герман Мелвилл

С самого момента сотворения Дом Второго Мира отличался от остальных творений Господа. Все ангелы Его воинства полностью посвятили себя единственной цели: созданию нового Первого Мира, задуманного Им. Ангелы Второго Мира обречены были прерывать жизни, но само понятие смерти вошло в мир только вместе с ними. После того, как Бог создал Ангелов Седьмого Дома, они тихо разлетелись по всему миру, наблюдая за всеми живыми организмами и решая, выполнили ли те свое предназначение. Когда наступало это мгновение, они прерывали жизнь существа и отправляли его останки в нескончаемый круговорот творения. Жнецам, как прозвали их старшие Дома, был доступен слой мироздания, неведомый всем остальным ангелам. То было царство смерти, земля, где, вдали от остального мира, прекращались все биохимические процессы. Здесь Ангелы Седьмого Дома встречали души усопших, ту часть бытия, которая не подчинялась физическим законам. Прочие Дома называли это место Вторым Миром, смешав имя Дома и название его мастерской. Они ошиблись. Земли мертвых были частью Первого Мира, созданного Господом.

Поначалу пришествие Жнецов вызвало удивление у остальных ангелов. Все их существование было посвящено делу Творения. А теперь пришло умирание. Престолы всех Домов явились к Господу и смиренно попросили объяснить им причины появления Седьмого Дома. Бог сказал им, что Мироздание было лишь началом Его замысла, а не концом.

ДО ПАДЕНИЯ

Седьмой Дом стал первым шагом к более широкому видению Мироздания, Второго Мира, возникшего на основе первого, и цель его со временем должна была стать очевидной. Замысел Господа был далек от завершения, и первые указания на этот Второй Мир появились чуть позже, во время создания новых живых существ, которые оказались превыше всех остальных тварей господних и стали называться людьми. Чтобы добиться настоящих перемен, нужно было положить конец существованию некоторых вещей, а не поддерживать их постоянный рост. Ангелы Седьмого Дома были предвестниками перехода от творения к росту и изменениям, по крайней мере, так объяснил Господь.

Но это видение будущего должно было держаться в тайне, чтобы не отвлекать младших ангелов от их обязанностей. Престолы вернулись к братьям и пояснили им, что у Господа были свои причины для создания Седьмого Дома, и большая часть ангелов удовлетворилась этим ответом. В конце концов, так сказал Господь. Но кое-кто все же задавался вопросами о целях и значении этого Второго Мира, а также о своей возможной роли в нем.

Таинственность земель мертвых и Второго Мира порождала беспокойство. Если учесть, что попасть в иной мир могли только ангелы Седьмого Дома, у всех остальных были причины для тревоги. Никогда ранее шесть Домов не были отрезаны от какой-либо части мироздания. Может быть, именно это глухое беспокойство, первое, свидетелем которого было Мироздание, стало тем семенем, из которого позже вырос мятеж.

Одиночество

Хотя старшие Дома повиновались слову Господа, они вовсе не обязаны были радостно приветствовать членов Седьмого Дома. Общение между младшими ангелами Дома Второго Мира и равными им по положению представителями других Домов было весьма ограниченным, и прочие слуги Божьи предпочитали держаться в стороне от Ангелов Смерти. Жнецов это не беспокоило. Они считали, что выполняют благородную обязанность, требующую ответственности и понимания более полного, чем нужно было для создания живых существ. Они должны были наблюдать за организмом на протяжении всей его жизни, следить, как он взаимодействует с окружающей средой, и решать, когда он сделал все, к чему был предназначен. Им нужно было понять весь жизненный цикл существа, чтобы увидеть, в какой момент его влияние на мир прекращается, а само оно готово к последнему прикосновению. Жрецы работали по одному, наблюдая за группой организмов, легко скользя меж слоями реальности и отслеживая, как меняются их подопечные со временем. Каждое умирающее существо в конце встречалось с Ангелом Смерти, и уход его был отмечен одной из сил мироздания.

Память и понимание

Ангелы Седьмого Дома гордились своей работой. Их роль была схожа с обязанностями современного садовника, который совершенствует первозданную красоту природы, убирая из нее ненужные фрагменты. Глубоко в душе Жнецы считали, что они доводят до совершенства Божье творение, сглаживая острые углы, оставленные другими Домами, и оттачивая собственные умения, которые могли бы понадобиться на следующих этапах воплощения божественного замысла. Обязанности их не всегда были легки. До Падения мир был невыразимо прекрасен, и смерть хотя бы одного фрагмента этого великолепного живого полотна вызывала скорбь. Жнецы велели себе помнить всех живых существ, которых они вынуждены были убить. У каждого создания было свое место в мире, и потому его нельзя было забывать, даже после того, как его материальная составляющая возвращалась в мир. Жнецы научились полностью, всей своей нечеловеческой сущностью, сосредотачиваться на моменте смерти, сохраняя в памяти все мельчайшие признаки создания, которого они на всех уровнях бытия низводили до состояния сырой материи. Эта сосредоточенность дала Дому понимание природы живых существ, недоступное остальным Домам. Дом Небесного Свода понимал суть творения, Дом Сфер мог частично определить судьбу, но только Жнецы понимали, что живые твари меняются на протяжении всего своего существования, становясь чем-то большим, чем были в момент творения.

Постепенно Жнецы осознали, что мир меняется без прямого вмешательства ангелов. Творение больше не было прерогативой ангельского сонма; оно казалось внутренней характеристикой Божьего замысла.

Узиэль, Престол Разлук, поведал об этом Господу, который улыбался, слушая его. «Теперь вы начали понимать Второй Мир, как Я и ожидал» - сказал Он. — «Это не место, и конечно же, это не ваше царство смерти. Это новая эпоха Мироздания, та, которая наступит еще не скоро. Но к ней нужно готовиться, и ваше понимание говорит Мне, что пришло время для нового дня творения. Благодарю тебя, Узиэль. Ты и твой Дом порадовали меня».

Узиэль отошел от Господа, радуясь, что Бог наконец рассказал ему о грядущей судьбе его Дома.

Общение

Для того, чтобы полученные от Узиэля новости распространились между членами Дома, понадобилось время. Хотя Жнецы прекрасно могли разговаривать друг с другом, где бы они ни находились, они редко пользовались этой способностью в знак уважения к смерти. Не вовремя полученное сообщение могло помешать концентрации ангела в решающий момент распада. Вместо

этого почти все общение между Ангелами Смерти проходило тогда, когда они сталкивались друг с другом в процессе выполнения своих обязанностей. Иногда члены Дома встречались в тех случаях, когда по замыслу Господа несколько созданий должны были погибнуть одновременно. Получив предупреждение от ангела Дома Сфер, Жнецы собирались в одном месте и выполняли свою работу. Прежде чем разойтись, они могли поговорить о существах, только что покинувших мир, поделиться воспоминаниями и обменяться новостями обо всем, что происходит в мире. Именно через такие встречи распространялись вести о беседе Узиэля с Господом и грядущем появлении человечества, день которого еще не наступил.

Порою Господь приказывал стереть с лица планеты целые отряды организмов, чья роль в процессе творения подошла к концу. В таких случаях Жнецы собирались *en masse*, чтобы выполнить свою работу и стать достойными свидетелями ухода этих существ. Эти собрания были образцом координации, и высокопоставленные члены Дома могли быть уверены, что их подчиненные окажутся каждый на своем месте в тот самый момент, когда начнется массовое вымирание.

Разумеется, подобные события не могли вызвать у остальных Домов любовь к Жнецам. Целые отряды существ, многие из которых находились под надзором Шестого Дома, Дома Дикой Природы, в одно мгновение сметались с лица Земли. Не понимая, что такое Второй Мир, остальные Дома не могли понять и необходимости таких жертв. Недостаток общения между Жнецами и представителями других Домов не позволял старшим ангелам узнать, какую работу выполняют Жнецы, запоминая всех уходящих существ. Отторжение, которое ощущали Ангелы Второго Мира, становилось все сильнее с каждым подобным случаем.

Тайна

Прочие Дома так и не поняли — а Узиэль не стал об этом говорить, — что Жнецы сами не понимали природы Второго Мира. Когда Господь создал Узиэля и его братьев, Он сказал им, что их обязанностью будет готовиться ко Второму Миру, который последует за первым, но объяснил лишь, что им нужно будет ввести в мир смерть. Со смертью каждого создания тень мира, которые остальные Дома ошибочно называли Вторым, разрасталась, питаясь духовными останками почившего существа.

Самому Дому было достаточно столь очевидного подтверждения их великой судьбы, и его ангелы выполняли свои обязанности с величайшим усердием, которое мешало им общаться с остальными Домами. Работая, они ожидали наступления того дня, когда Бог откроет им, что же их ждет впереди. Так Дом существовал до появления человечества.

Боль

Из всех живых существ, наполнявших Мироздание, только люди оказались неподвластными Ангелам Смерти. Поначалу Жнецов это не беспокоило. Они вовсе не желали проявлять свои умения по отношению к самым совершенным из созданий Господа. Вместо этого Дом Второго Мира с наслаждением смотрел на людей, размышляя над тем, какую роль будут играть эти существа в те дни, которые только должны наступить. Ограниченность и невежество людей несколько смущали их, но затем они поняли, что судьба человечества может быть связана с обещанным Господом Вторым Миром, их собственным пониманием изменчивой природы мироздания и ролью Жнецов в будущем Божественного замысла.

И все же Жнецы, издали наблюдая за людьми, ощутили знакомое остальным ангелам разочарование из-за ограничений, которые Господь наложил на людей, и разочарование их приняло более болезненную и

уродливую форму. Возлюбленные Божьи создания легко привязывались к окружавшим их растениям и животным. Когда эти существа умирали, как суждено было всем, кроме ангелов и людей, людей переполняли боль и непонимание. Они не могли осмыслить смерть, понять ее значение и преодолеть боль. В глазах людей утрата была вечной, и они рыдали, как дети, у которых отобрали любимую игрушку. Жнецы сгорали от желания открыться мужчине и женщине и объяснить значение смерти и ее роль в круговороте вселенной.

Когда Узиэль, которого после его встречи с Господом многие считали голосом Дома, странствовал по миру, выполняя свои обязанности время от времени встречаясь с другими Жнецами, его снова и снова спрашивали, почему Бог не объяснил людям, зачем нужны работа Дома. Кое-кто из представителей Дома озвучил более тревожащую идею: почему Господь не даровал людям способность осознать смысл смерти или возможность самим находить ответы на возникающие вопросы? Почему он так ограничил человеческий разум, вынуждая людей оставаться неизменными, в то время как Вселенная продолжала развиваться? У Узиэля не было ответов, а идти к Господу только с вопросами он не желал. Он старался верить в то, что со временем Бог все объяснит, но даже в нем поселилось сомнение.

Решение

Сомнения эти неизбежно привели к тому, что Узиэль принял участие во встрече, предшествовавшей восстанию. Он слушал ангелов, обсуждающих свои будущие действия на всех слоях реальности, и ощущал, как внутри него зреет страх, пытающийся побороть его сомнения, но лишь усиливающий их. Было очевидно, что никто из собравшихся не понимает мир смерти, да и как они могли бы? Только Ангелы Седьмого Дома могли войти в него. Остальные постоянно путали его с Вторым Миром, говорили о грядущей буре и о том, как может она повлиять на оба мира, но при этом не обладали пониманием ни одного из них. Ахрималь в мельчайших деталях описал свое видение, воспел будущий хаос, привел математические расчеты и назвал химические реакции, которые намекали на его неукротимую мощь. И все же его гимн во славу науки и страха был незавершен, и то, что было созвучно настрою Узиэля, осталось незамеченными другими ангелами. Одна лишь мысль о восстании при столь ограниченном знании и понимании заставила Узиэля похолодеть, и страх его породил решимость. Он не присоединится к остальным и не расскажет людям о мире смерти до тех пор, пока сам Господь не повелит ему сделать это.

Он выступил против мятежников, удивив многих из них. Слухи о его обращении к Богу разошлись среди Жнецов и достигли других Домов. Считалось, что он, скорее всего, восстанет против Господа, если до этого дойдет дело. Но он вышел из спора, рассердившись на сказанные Денницей слова. Видения бури, рвущей в клочья мир смерти, преследовали его.

Он был убежден в своей правоте и в том, что Дом должен поддержать его. И все же кое-что его беспокоило. Почему, уходя из зала, он чувствовал невероятную печаль, исходящую от наблюдавшего за его уходом Светоносного, и не чувствовал в нем ни малейшего страха?



Ответ

Узиэль ускользнул с собрания, и свет вокруг него разбился на множество осколков. Он полетел вниз, сквозь бесчисленные слои реальности, мысли его вращались вокруг всего услышанного, а глубоко в душе он опасался последствий вмешательства Люцифера. Он поделился своими размышлениями с помощниками и рассказал им о принятом на встрече решении. Он также приказал им нарушить правила Дома и сделать так, чтобы все Жнецы узнали о восстании до конца дня. Выполнив свой долг, он покинул мир людей и вернулся в небесные твердыни, полностью отстранившись от грядущего восстания.

Новость о мятеже быстро распространилась среди Жнецов. Многие из них тут же отказались от этой идеи. Они хорошо знали, что Господь еще не открыл им всю полноту Своего замысла. Любое выступление до этого момента будет преждевременным, утверждали они. До тех пор, пока не будут открыты истинное значение и цель Второго Мира, они останутся с Господом.

Тем, кто работал поблизости от людей, было сложнее отвергнуть предложение Люцифера. Боль и непонимание в глазах людей ранили их сердца, отвлекая их от выполнения обязанностей. Престолы прочих Домов ранее уже обращались к Господу, рассуждали они. Какой вред принесет еще одна просьба? Азраэль, Престол Освобождения, и Мадизель, Архангел Незримого прошлого, громче всех высказывали эту точку зрения. Именем Мадизели Азраэль призывал Дом к восстанию. Сама Мадизель пришла к Люциферу и предложила ему свою службу во имя человечества. Люцифер трижды спрашивал Мадизель, уверена ли она в своем выборе, и каждый раз Мадизель отвечала согласием.

«Да будет так», - сказал Люцифер. — «Теперь, когда высказались представители Второго Мира, члены всех Семи Домов присоединились ко мне. Пришло время сделать то, что должно быть сделано».

ДОМ В ВОЙНЕ

Восставшие Жнецы были наказаны за самонадеянность прежде всех остальных ангелов, и наложенное на них проклятие еще больше отдалило их от прочих Домов. Мятежники отвергли Господа во имя любви к людям, поэтому смертность, которой наделили их подопечных в наказание за действия Халаку, сделала новоявленных Убийц прекрасной мишенью для гнева. Тот факт, что Люцифер отразил первый удар в этой войне косою, полученной от Мадизели, несколько смягчил остальных мятежников. Первый из ангелов обратил оружие Седьмого Дома против могучего врага, и в результате Седьмой Дом мог рассчитывать на некоторое уважение.

Прочие мятежники почувствовали облегчение, когда Люцифер отделил от них большую часть Убийц, вступивших в Алебастровый Легион, под командование Азраэля. Так они могли чувствовать себя непричастными к той грязи, которой казалась им человеческая смерть, и держаться в стороне от тех, кто постоянно напоминал им о наказании и ссылке.

Разумеется, не все Халаку присоединились к Алебастровому Легиону. Мадизель осталась в Генхинном и стала советницей Люцифера, немой фигурой, которую избегали все прочие ангелы, оказавшиеся во Дворце Теней. В самом деле, число Убийц, вступивших в другие легионы, было столь незначительным, что прочие легионеры могли без труда не замечать их. В конце концов, остальные Дома и до падения не жаловали Убийц своим вниманием. С началом войны это отношение не изменилось. Конечно же, они замечали героев Дома Надвигающейся Ночи, прорубающих целые просеки в рядах ангелов и людей во время жесточайших боевых столкновений, не могли они игнорировать и тихую мудрость Мадизели, участвовавшей в военных советах мятежников. И все же почти никто из старших Домов не осознавал, как мало Халаку принимает участие в основных событиях войны и какова их роль в достижении поставленных целей.

Война Смерти

Так где же были Халаку? Они были на тех же полях сражений, что и их товарищи, отделенные от остальных мятежников лишь предсмертным хрипом, но вели они иной бой. По другую сторону остановившегося сердцебиения, в несколько смещенной реальности, недоступной обычному человеческому восприятию, начиналась вторая битва, в которой Убийцы и Жнецы сражались за освободившиеся души умерших. Ангелы, некогда работавшие бок о бок, теперь воевали с яростью, способной удивить даже Пожирателей. Неразумный поступок Каина возвестил начало новой эры жестокости, когда ангелы уничтожали ангелов, а люди убивали людей.

Тон битвы был задан в тот момент, когда умер первый человек. Убийца ждал его душу, а Жнец противостоял ему. Оба они настороженно кружили поблизости, выжидая, когда же наступит момент смерти. Затем верный небу ангел, лишь на мгновение опередив Убийцу, отделил дух от плоти и забрал его себе.

«Что ждет эту душу?» - спросил Убийца.

Ангел не ответил ему. Он вобрал душу в себя и умчался прочь сквозь слои реальности. Убийца устремился за ним, спеша протиснуться в скрытые слои мироздания. Затем Жнец неожиданно ушел в мир смерти, и Убийца не смог последовать за ним. Убийца задержался в том месте на некоторое время, крылья его медленно колыхались, пока он обдумывал случившееся. Он снова попытался перенестись в мир смерти и обнаружил, что дорога туда ему закрыта. Господь отнял у Дома Надвигающейся Ночи даже это.

Каждая стычка между верными Небу и мятежными Ангелами Смерти протекала одинаково. Жнецы не желали говорить, какую судьбу Бог предуготовил душам смертных, а Убийцы не могли более войти в мир смерти, чтобы найти ответ на этот вопрос.

Убийцы не знали, какая судьбы ждет души людей, поэтому выбора у них не оставалось. Они сражались за каждую душу. У каждого боя была обратная сторона, где Убийцы бились со Жнецами на границах мира смерти, пытаясь спасти человеческую душу от неведомой Божьей кары. Тех, кого им удалось отбить, они привязывали к предметам или к месту смерти, считая это временной мерой, а сами упорно трудились над более полным решением задачи: Касдейей.

Первое убийство

Хотя люди стали смертными в момент начала восстания, прошло некоторое время, прежде чем мятежники поняли смысл этого проклятия. Наблюдательность падших ангелов позволяла не доводить различные инциденты до летального исхода, а война на ранних этапах велась посредством ритуалов и структур между ангелами, не затрагивая людей. Но Убийцы знали, что этот побег от прикосновения смерти надолго не затянется, так как они чувствовали, что человечество начинает стареть. До восстания люди в своем развитии доходили до зрелости, а затем просто оставались взрослыми, не меняясь. Они не старели и поэтому почти не знали, что такое преклонный возраст. И все же немедленный переход в мир смерти людям не грозил. Должны были пройти десятилетия, прежде чем признаки увядания становились явными. Человечество старело медленно, намного медленней, чем современные люди.

Все изменилось в одно мгновение, окрашенное гневом. Каин, сын первого человека, рассердившись, поднял руку на своего брата и убил его. Дух Авеля отправился в мир смерти, но попасть туда оказалось невозможным из-за бури, внезапно разразившейся в тени мира, и дух Авеля был унесен этой бурей прежде, чем смог вмешаться кто-то из Жнецов или Убийц.

Буря изменила все. Она изменила мир смерти, но Убийцы пока еще не могли узнать, насколько серьезными были эти перемены. Она изменила сердца людей, которые бросались на себе подобных, одержимые гневом, ревностью или, чаще всего, жестокостью. Дикие звери убивали друг друга из необходимости есть или защищаться. Пробудив людей, ангелы также дали им возможность убивать просто потому, что возникло такое желание. В последовавшие за этим века кое-кто из Убийц утверждал, что буря была лишь отражением перемены в людях на прочие слои реальности. Другие отвергали эту идею, говоря, что человечеству отводится слишком большая роль в Мироздании: ангелы создавали реальность, а не люди.

Как бы там ни было, в самих ангелах после бури произошли несомненные перемены. Если раньше их стычки напоминали скорее философские диспуты, проводимые сразу на многих слоях реальности, то теперь они стали сражением за существование. Начиналось Время Жестокостей.

Касдейя: город мертвых

Пока остальные легионы стремились вверх, строя величественные цитадели и бастионы, чтобы защищаться от воинства Неба, ангелы Алебастрового Легиона уходили вниз, к корням Мироздания. На одном уровне то было раскаленное сердце скалы, но в многоуровневой реальности результат их трудов мог служить убежищем для души. Убийцы приступили к работе, возводя стены между проявлениями реальности и вырубая огромную пещеру в сердцевине мира. В этой пещере они выстроили огромный город, который якобы был штаб-квартирой Алебастрового Легиона и его последователей, на самом же деле стал последним приютом для спасенных душ умерших людей.

Может быть, ими двигала любовь, может быть — чувство вины или сострадание, но Убийцы пытались сделать свой город еще более прекрасным, чем земли живых. Они окружили его воспоминаниями об увядших растениях и исчезнувших животных. Они выстроили дома, затмевавшие все, что могли создать люди, и стены и бастионы, которые должны были защитить город в том случае, если армии Неба найдут его.

Когда строительство было завершено, Убийцы отправились за душами, которых ранее привязали к земле. Битвы со Жнецами, которые пришли, чтобы похитить мертвых, были долгими и изматывающими. Ангелы Смерти испытали огромное облегчение, приведя мертвых в их новые дома.

Нападение

Некоторое время в стенах Касдейи все было спокойно. Демоны Алебастрового Легиона могли проводить время с людьми, как им прежде мечталось. Духи усопших уютно чувствовали себя в этом подобии живого мира, часто радуясь встрече с духами давно умерших животных. Но кое-кто из них скучал по миру живых и его солнцу. Они скучали по живым друзьям и возлюбленным, с которыми их разлучила смерть. Скрывая свою печаль от Халаку, они искали пути побега. Наконец небольшая группа духов попыталась пройти по тропам, которыми пользовались ангелы, уходившие в мир людей.

Путь их был долгим и трудным, совсем не таким, как представлялось мертвым. Пещера Касдейи не была встроена в мир живых, а как бы перекрывала его на нескольких довольно мрачных слоях реальности. Когда духи вступили на тропу, ведущую в мир людей, они вынуждены были протискиваться сквозь пласты реальности, к пониманию которых не были готовы. Рядом не было Халаку, которые могли бы прикрыть их, и разум призраков сильно пострадал в этом путешествии. К тому времени, когда они добрались до знакомого им мира, они находились на грани безумия.

То, что произошло с ними дальше, вынудило их перейти эту грань. Путь назад предназначался для Убийц, а не для призраков. Им не хватало умений и понимания, которые позволили бы полностью войти в мир живых. Они оказались запертыми в слое реальности, близком к физическому миру, так, что они могли видеть работающих людей, но не могли взаимодействовать с ними. Разум призраков пошатнулся, и их горестный вой разнесся по вселенной.

Он был услышан Жнецами, которые поспешили к этим заблудшим душам, чтобы те наконец могли встретить уготованную им участь. Но прежде чем ангелы навеки забрали духов из мира, они узнали о Касдейе и о ведущей туда тропе. Через несколько дней армия Жнецов и ангелов из других Домов прошла по тропе в пещеру Касдейи. У Алебастрового Легиона почти не оставалось времени на подготовку к битве, и нападение быстро завершилось почти полным их разгромом.

А затем из цитадели, расположенной в центре Города Мертвых, выступил Азраэль со своими помощниками — Хароном и Цербером. Гнев их был ужасен, в особенности же гнев Харона, которым, казалось, овладела ярость, ранее не ведомая никому из Убийц. Авангард вторгшейся армии был смят натиском падших герцогов и баронов и отступил назад, к ведущему в мир живых проходу. Прочие Убийцы получили возможность перестроиться, после чего пошли в контратаку, вынуждая захватчиков покинуть пещеру. Легион быстро уничтожил запасной путь в Касдейю и на некоторое время получил передышку.

Вдохновение

После битвы Харон искал уединения, не желая видеть никого из младших Убийц. Наконец к нему пришел сам Азраэль и потребовал объяснить такое поведение. Великий Герцог и герцог проговорили всю

ночь и наступивший за ней день, в то время как младшие Убийцы под руководством Цербера укрепляли стены города и искали новые пути в мир живых. Харон рассказал, что его любовь к душе смертной женщины стала намного сильнее, чем любовь к человечеству в целом. Он любил эту женщину так, как любят друг друга смертные. Азраэль был удивлен. Ангелы не ведали похоти и страсти. Они не воспроизводили себе подобных, как люди, но приходили в мир после того, как Господь называл их имена. Для ангела подобные отношения были чем-то неслыханным и крайне неожиданным. Возлюбленная Харона едва не погибла, оказавшись во время нападения Жнецов за стенами города. Ярость Харона объяснялась желанием освободить ее до того, как Жнецы отправят ее душу туда, куда повелел им Бог.

Во время этого долгого ночного разговора Харон убедил Азраэля в том, что первой и самой главной задачей Убийц в войне является вовсе не победа над Небесами. В конце концов, для этого существовали остальные Шесть Домов. Убийцы же должны были заниматься спасением душ умерших, для которых надлежало выстроить убежище, недоступное ни одному из ангелов Неба. «У них есть свой мир мертвых, путь в который нам закрыт», - сказал он. — «Так давайте же создадим для себя такое место, где наши возлюбленные будут чувствовать себя в безопасности, а мы сможем отдохнуть от битв». В итоге Азраэль согласился с ним.

Но Азраэля, который был главой Алебастрового Легиона, в первую очередь заботили вопросы секретности проекта. Он не мог допустить, чтобы верные Небу ангелы узнали об их замысле до того, как будет завершено создание Убежища. Поэтому он разрешил Харону взять для строительства нового укрытия для мертвых лишь четверть от численности Легиона. Такое количество демонов легко могло погибнуть при внезапном нападении, которому они недавно подверглись, поэтому их отсутствие не удивит ни врагов, ни союзников.

Оставшаяся часть Легиона должна была, как и прежде, вести Войну Смерти и собирать за стенами Касдей все души, какие только сможет. Азраэль попытался сохранить проект в тайне ото всех, даже от Люцифера, хотя вскоре ему понадобилась помощь от представителей других легионов. Основной и самой важной обязанностью Убийц была защита человеческих душ, она стояла превыше их обязательств перед товарищами по восстанию. Ангелы, которых прочие Дома отвергали, считая проводниками разрушения, теперь вступили на путь творения, и их планы уступали по масштабности лишь Великому Замыслу.

Время Жестокостей

Те немногие Убийцы, которые присоединились к другим легионам, оставались верными своему Дому точно так же, как и тому легиону, в котором они служили. Как и большинство ангелов, они проводили почти все свое время или с людьми, которых они наставляли и обучали, или же в боях с силами Небес. Война волнами прокатывалась по планете, и вслед за ее приливом шли Убийцы, которые в сражениях обычно выступали в качестве элитных боевых подразделений, по-прежнему оставаясь Ангелами Смерти. Многие из них временами наведывались в Касдейю, рассказывая товарищам о ходе войны и ожидаемых событиях. Эти разговоры позволяли Убийцам вовремя добираться до полей сражений, чтобы выполнить свои обязанности перед Денницей и собрать как можно больше душ умерших.

Все изменилось после гибели Джабниэля и наступления Времени Жестокостей. Сражения за души людей между Убийцами и Жнецами приобрели новое значение, так как ангелы стали уничтожать ангелов. Численность обеих воюющих сторон уменьшилась, и постепенно противостояние между ними ослабло, так как и ангелы, и демоны изо всех сил старались добраться до места каждой смерти.

Затем появились малымы, единственной заботой которых, казалось, было уничтожение мятежников. Многие Убийцы, застигнутые врасплох во время выполнения своих обязанностей, пали жертвами этих ужасных созданий. Вскоре люди стали умирать сами, и никто их ангелов не присутствовал при их смерти. Один за другим Убийцы, служившие в других легионах, уходили, чтобы присоединиться к своим товарищам в битве за человеческие души. Люцифер заметил это, как и то, что Азраэль перестал участвовать в политической жизни восставших. Многие демоны до сих пор не понимают, зачем Алебастровый Легион привлек к себе внимание, отколовшись от Денницы и тем самым побудив Кровавый и Железный Легионы напасть на Касдейю во время Долгого Похода. В конце концов, весь проект Убежища был основан на секретности и скрытности. Зачем Азраэлю понадобилось в этот решающий момент привлекать внимание к легиону?

Причина была проста, хотя и не очевидна. Харон и Азраэль еще на ранних этапах проекта поняли, что для создания Убежища понадобятся особые умения Преступников и Извергов Эбенового и Серебряного Легионов. Азраэль обратился к Аваддону и Асмодею, двум великим герцогам, и попросил их о помощи. Они охотно обещали помочь — при условии, что Алебастровый Легион присоединится к их мятежу против Люцифера. Азраэль был вынужден согласиться.

Убийцы не простили Люцифера за вторжение в их город, и в то время, как их бывший предводитель устанавливал Время Вавилона, все больше и больше ангелов Седьмого Дома отходили от восстания ради участия в постройке Убежища.

Убежище: приют теней

Харон забрал с собой целую армию Убийц, и они приступили к работе, делая реальностью мечту о безопасном убежище для души умерших. Истинный мир смерти был им недоступен, поэтому Убийцы начали реализацию самого амбициозного и глобального проекта Мироздания, который осуществлялся без руководства со стороны Господа: созданию нового слоя реальности, связанного с остальным миром и одновременно отделенного от него.

Харон и его помощники отделились от остальных Убийц и очистили свой разум от всего, что не относилось к стоящей перед ними задаче. Они соткали вокруг себя Завесу, материалом для которой послужили боль и страдания смерти, и отгородились ею от любопытства остальных мятежников и верных Небу воинств. Работы начались в промежутке между Первым и Вторым Мирами, на самом краю того пространства, куда могли они проникнуть, стремясь в свои бывшие владения. Затем оттуда они перешли в пустоту, лежащую за пределами Мироздания, разматывая за собой Завесу и распевая песни обо всех умерших созданиях, память о которых они по-прежнему хранили.

Они работали, и пустота постепенно становилась пространством, а затем это пространство постепенно превратилось в отражение всех тех красот Первого Мира, что стали жертвой смерти. Если истинный мир смерти был лишь промежуточным пунктом, где умершие задерживались на краткий миг, прежде чем вновь стать частью Божьего замысла. Убежище (так Убийцы стали называть дело рук своих) стало своего рода хранилищем для всех исчезнувших созданий, оберегая их от разрушительного воздействия времени и участия в Божьем Мироздании.



Убийцы, годами трудившиеся не покладая рук, позволили себе лишь короткий отдых, зная, что работа их не завершена.

Как и мир смерти, Убежище было построено в тени Мироздания, но было отделено от него. Завеса, ограждавшая Убежище от мира живых, была тончайшей из преград, и все же она накладывала слабый отпечаток увядания на все, с чем соприкасалась, — то было наследие боли, которую Убийцы использовали при создании Завесы. Не обращая внимания на этот изъян, Убийцы продолжали укреплять барьер, чтобы пройти через него могли только они сами и души умерших. Никто из живых не мог пройти через Завесу без помощи Убийц, но это ограничение было самым простым из всех, наложенных на преграду. Намного сложнее было сделать так, чтобы сквозь нее не могли проникнуть верные Небу ангелы, и лишь через годы трудов Харон решился проверить, так ли это, предложив пройти через Завесу самому Азраэлю. Тот несколько дней пытался преодолеть преграду, но в конце концов признал поражение, и тогда Харон объявил, что Убежище находится в полной безопасности.

Колония смерти

Первый раз за несколько десятилетий Харон и несколько его работников пересекли Завесу и вступили в Господне Мироздание. Они добрались до Касдей и начали переправлять возлюбленные души в новый мир. Поначалу духи умерших обрадовались. Находясь в Касдейе, они всегда осознавали, что они отрезаны от живых людей, заперты в пещере и изолированы от мира. В Убежище у них была возможность сквозь Завесу смотреть на мир людей. Решение было не идеальным, но все же лучше, чем постоянное нахождение в Касдейе, к тому же оно могло предотвратить очередные попытки побега, вроде того, который едва не послужил причиной уничтожения подземного города.

Харон объяснил, что после того, как война будет выиграна и указ о смертности будет отменен, тени смогут снова пересечь Завесу и вернуться в мир живых. Слова его ободрили мертвых, и они начали стекаться в Убежище, следуя за группой Убийц, которые получили прозвание Паромщиков, потому что переправляли души в потаенное царство через слои реальности.

Но со временем души вновь охватило беспокойство. Убежище было пустым, практически лишенным какого-либо материального наполнения. Убийцы плохо понимали потребность в материи, будучи по сути своей воплощением перехода и изменения, а не постоянства. Казалось, что создание устойчивого пространства исчерпало запасы стабильности у Дома. Заполнение его какой-либо структурой было превыше их сил. Души умерших заскучали и начали думать, как им пройти сквозь Завесу. Харон запретил им это, опасаясь, что Убежище будет обнаружено. И все же призраки не оставляли попыток.

В конце концов к Харону пришел один из духов, объяснивший, что души умерших чувствуют себя потерянными без привычных вещей, оставшихся в мире живых. Она — это была она, первая из умерших женщин, — постепенно смогла донести до Убийц, насколько важны для людей материальные предметы. Харон выслушал и по-своему понял ее. Определить проблему было просто: Убежище было построено так, что попасть в него могли только души умерших. Изменив это условие, он или ослабит Завесу, или будет вынужден создавать Убежище заново.

Но Убежище было построено из воспоминаний ангелов обо всех тех, кому они помогали покинуть мир. По сути своей оно было воспоминанием, и Убийцы быстро поняли, что, приложив небольшое усилие, они могут воссоздать по памяти те вещи, которые так ценили призраки. Со временем они так перенастроили Завесу, что новые души, приходившие в Убежище, могли приносить с собой самые ценные для себя предметы.

Основываясь на этих принципах, Убийцы вместе с Преступниками трудились над тем, чтобы превратить Убежище в хранилище всего того, что покинуло мир. В мире живых бушевала война, и города людей и ангелов сгорали в огне. Каждое разрушенное здание продолжало существовать в Убежище как воспоминание о себе самом. В конце концов, никто из Домов не разбирался в тех слоях реальности, что соприкасались с умиранием всего сущего, лучше, чем Убийцы, а Преступники обладали недоступным всем остальным знанием природы физического мира. Убийцы понимали, что смерть и разрушение никогда не бывают полными и окончательными, но являются лишь переходом между разными аспектами реальности. С помощью Преступников они смогли слегка изменить грани Мироздания так, что составные части материального мира в момент своей гибели переходили в Убежище. Но они не рискнули открыть проход и для душ живых существ, чтобы не насторожить Жнецов и не открыть им тайну Убежища.

Город Харона

Призраки были довольны, а Убежище казалось безопасным местом даже тогда, когда Касдейю осаждали войска самого Денницы, который хотел вновь собрать всех демонов под свои знамена. И все же Харон сомневался в надежности Убежища. В конце концов он покинул свой дом, собрал самых доверенных помощников и вновь приступил к созидательным трудам. Он уходил все дальше и дальше в пустоту, на этот раз создавая глубокое море памяти, в чем ему помогли те немногие Осквернители Алебастрового Легиона, которые пользовались его доверием. Затем он призвал Преступников, чтобы те подняли из глубин моря новые острова, клочки суши, настолько отдаленные от Божьего Мироздания, что никто из ангелов никогда не смог бы обнаружить их.

Острова были соединены Тайными Проходами, известными лишь некоторым из Убийц. Без знания этих дорог любой захватчик заблудился бы, навеки заплутав в бездонных глубинах моря памяти.

Один из этих островов Харон сделал своим домом. Он предложил старейшим из призраков присоединиться к нему и его помощникам, среди которых были Убийцы, Осквернители и Преступники. Здесь, вдали от мира, реальность была более податливой, поэтому они смогли изменить остров по

своему вкусу. Преступники дали форму городу и его улицам, а Осквернители создали озера, бухты и реки. Единственный оказавшийся среди них Пожиратель создал из воспоминаний животных и отпустил их бродить по острову. Казалось, что здесь, в глубине Убежища, вдали от сражений войны и Времени Вавилона, работа Харона наконец была завершена.

И все же он не успокоился. Разум его одолевали воспоминания о верных Небу Жнецах, вторгающихся в Пещеру Касдей, и он опасался, что что-то подобное может случиться и с Убежищем. Сама реальность окружающего мира внезапно изменилась бы, чтобы воплотить терзавшие его страхи. В конце концов он не выдержал и снова начал углубляться в пустоту под своим дворцом, чтобы выстроить крепость, недоступную ни людям, ни ангелам, ни Богу, где он и те, кого он любил, смогли бы всегда чувствовать себя в безопасности.

Время Вавилона

Какую роль сыграли Убийцы в Великом Эксперименте, призванном возвысить Адама и Еву? Как обычно, Седьмой Дом был вынужден выполнять доступную ему работу, находясь в тени старших Домов. Среди Наблюдателей, которых Люцифер избрал в учителя людям, не было представителей Дома Надвигающейся Ночи. Поручая Пожирателю Шараазю помочь людям в поисках утерянного бессмертия, Люцифер словно намеревался нанести Халаку тщательно продуманное оскорбление. Азраэль одновременно был и оскорблен и доволен: оскорблен пренебрежением, проявленным Люцифером по отношению к верным ему Убийцам, и доволен тем, что Убийцы смогут избежать внимания других Домов на самом важном этапе строительства Убежища.

И все же многие Убийцы помогали обучать людей, или работая вместе с Шараазем, которому они кое-что поведали об истинной природе смерти, или же бродя среди людей, среди которых постепенно складывались легенды о жизни после смерти. Обе группы преследовали одну и ту же цель: подготовить людей к переходу в Убежище.

Но из всех периодов войны именно в этом Убийцы принимали наименьшее участие. Азраэль, все еще не забывший нападения сил Люцифера на его город, понял, как можно обратить себе на пользу создание нефилимов, над которыми работали Асмодей и Аваддон. На этот раз он пришел к великим герцогам, чтобы предложить им помощь, а не просить о ней. Предложение его было простым: Алебастровый Легион помогает саботировать Вавилонский проект, в обмен на что получает души всех погибших нефилимов.

Сделка оказалась удачной. Души нефилимов, наполовину людей и наполовину демонов, оказались наиболее приспособленными к переходам через Завесу между миром живых и миром мертвых. Они быстро поднялись до звания Паромщиков, добавив этой группе воинственности и тем самым уменьшив опасения Харона, который продолжал беспокоиться о безопасности своих владений.

Возведение Убежища требовало все большего числа Халаку, которые занимались строительством, а не поиском душ и их отправкой через Завесу в новый мир. Духи нефилимов возместили эту нехватку.

Некоторые Халаку постоянно обитали в Убежище, направляя мертвых и помогая им преодолеть психологические травмы, полученные при жизни, которая пришлась на времена жестоких сражений. Сама ткань Убежища была соткана так, что позволяла разыгрывать психодрамы, которые помогали духам лучше понять себя. Убийцы даже научились на время разделять души на две части, что позволило каждому умершему обсуждать проблемы, заботы и тревоги с самим собой.

Фактически, еще одна попытка возвысить человечество имела место вдали от глаз остальных мятежников, под покровом Завесы. Могли ли Убийцы достичь каких-либо успехов? Узнать этого им было не дано, так как война быстро подходила к концу, а проект Убежища задумывался как долговременная помощь человечеству.

Падение Убежища

Незадолго перед тем, как Завеса пала и Убежище было завоевано, Убийцы наконец допустили в Теневые Земли большее число представителей других Домов. Преступники работали бок о бок с убийцами, создавая вооружение для мертвых из ткани воспоминаний и даже из тех храбрых духов, кто сам пожелал стать оружием в руках Убийц. Цербер, который отвечал за безопасность Убежища, подозревал, что в конце концов оно падет. Мятежники теряли одну крепость за другой, отступая перед натиском малимов и прочих ангелов. Рано или поздно они должны были вырвать тайну Убежища у бунтовщика, стоящего на грани гибели.

В тот день, когда Завеса пала под ударами Небесного Воинства, возглавлявшие атаку Жнецы столкнулись с армией рассерженных и вооруженных духов и своих падших собратьев. Битва была ужасной, и мертвые сумели нанести ангелам на удивление большой урон. Это был мир призраков, и они могли управлять им так, как Жнецам даже в голову не приходило. Погибшие нефилемы, ставшие Паромщиками, со всем тщанием обучили души мертвых искусству управления как материей их собственных тел, так и окружающим миром. Паромщики и призраки уничтожали ангелов в буквальном смысле слова. Впервые за века войны верные Небу силы столкнулись с чем-то действительно неожиданным.

И все же города Убежища захватывались один за другим, и Харон повелел всем отступать к морю памяти, к тому секретному лазу, который он подготовил как раз для такого случая. Азраэль, Харон и Цербер вместе охраняли врата Прохода, ведущего в море, сдерживая натиск врага, в то время как остальные Убийцы старались переправить в глубь моря как можно больше душ. Наконец к вратам подошел сам Узиэль, держа в одной руке меч скорби, а во второй — щит боли, и тогда Великий Герцог бросился на армию врагов, повелев помощникам отступить и захлопнуть за собою врата. Харон прошел через врата и, обернувшись, увидел, как Цербер взмахнул призрачной косой, разрывая ткань Прохода. Харон побежал вниз по рассыпающемуся Проходу, и с тех пор его не видели ни ангелы, ни демоны.

Азраэль был взят в плен, а Цербера через несколько минут после того, как он разрубил Проход, уничтожила дюжина малимов. Восстание было подавлено. Старейшая из умерших, которая отказывалась бежать до тех пор, пока не стало слишком поздно, стояла во главе отряда плененных духов, ожидая наказания, и по лицу ее текли призрачные слезы. Но наказания так и не последовало. Жнецы забрали с собой уцелевших Убийц и покинули Убежище, впервые оставив духов мертвых без присмотра.

Когда их любимое Убежище было разрушено, а человечество навеки утратило бессмертие, многие Убийцы, погружаясь в Бездну, испытали некоторое облегчение. В конце концов, теперь они будут избавлены от вечной боли людской смерти.

Но когда врата Ада были опечатаны, Убийцы внезапно поняли, какое наказание приуготовил им Господь. Окружавшие их стены были сделаны из материи Убежища, измененной и переплетенной так, что они не могли пройти сквозь нее. А значит, руины Убежища и все оставшиеся там души находились сразу за стенами Бездны, там, где Убийцы прекрасно могли чувствовать их.

И снова Убийцы отделились от своих товарищей, собираясь у стен своей тюрьмы и пытаясь дотянуться до тех душ, которых они чувствовали. Иногда им сопутствовал успех, и тогда они передавали легчайшие импульсы тем, кто окружал их.

Отсутствующие

Все запертые в Бездне демоны знали, что Люцифера с ними не было. О том, что не хватает кое-кого еще, знала только горстка не слишком высокопоставленных Убийц, ранее работавших с Хароном. Те демоны, которые бежали во внутренние части Убежища, сумели избежать заключения в Бездну. Долгое время Азраэль и его приближенные надеялись, что их отсутствующим собратьям удастся взломать врата Ада и освободить мятежников. Но по мере того, как века сменялись тысячелетиями, было решено, что все эти демоны погибли, и постепенно память о них стерлась из заполненных ненавистью умов бунтовщиков.

ПОСЛЕ БЕЗДНЫ

Какая роль отведена Ангелам Смерти в современном мире? Для многих из них дни и недели, прошедшие после освобождения из Бездны, были заполнены нескончаемым сражением с отчаянием. Ужас, который испытали Убийцы в тот момент, когда люди стали смертными, вернулся после того, как он увидели, насколько обыденным событием в мире считается смерть. Если раньше люди умирали в борьбе за судьбы человечества и всего Мироздания, то теперь они убивали друг друга по самым незначительным причинам.

В первые дни после освобождения из Ада Халаку чувствовали себя полностью разбитыми. Большинство из них вселилось в тела недавно умерших людей, жертв преступлений или же тех, кто пытался совершить самоубийство. Их тянуло к таким носителям потому, что они слышали зов смерти, который напоминал им об обязанностях, возможности исполнять которые они были лишены в течение бесчисленных веков. В первые мгновения после возвращения в мир людей демоны Дома Навдвигающейся Ночи ощутили смерть так, как никогда ранее — изнутри. Этот опыт изменил их и заставил по-новому относиться как друг к другу, так и к своим оставшимся в заключении владыкам.

Дом был потрясен, осознав, что все живое по-прежнему продолжает умирать, и для этого не нужно вмешательство ни ангелов, ни демонов. Люди умирали и уходили, чтобы встретить приуроченную им Господом участь, или же оставались в Убежище, и никто из ангелов и демонов не участвовал в этом процессе. Некоторые Халаку попытались вернуться к своим прежним обязанностям, повинувшись манящей песне долга и притяжению смерти. Но они быстро поняли тщетность своих попыток. Людей стало слишком много, а свободных Убийц было слишком мало, поэтому они могли успеть к уходу лишь очень небольшого числа умирающих. Разумеется, Халаку могли привязать часть призраков к предметам или направить их в Убежище, но для тысяч других душ по всему миру они могли сделать очень мало. Тела людей, в которых они обитали, ограничивали их возможности.

Это открытие сплотило Дом одиночек. Большинству из них просто никогда не приходило в голову обратиться за помощью к другим демонам. Вместо этого они стремились друг к другу, чтобы поговорить и обменяться впечатлениями о современном мире. Прежний ритуал обмена воспоминаниями, который до Падения входил в обязанности Убийц, снова стал для них частью повседневной жизни.

Судьба сыграла с ними забавную шутку: Дом, который до побега был самым раздробленным из всех, за несколько месяцев, прошедших после освобождения из Ада, стал одним из самых сплоченных. Дом поставил перед собой две основные цели, которые могли быть выражены одним словом: информация.

Ему нужны были сведения о текущем состоянии Убежища. Но еще больше ему нужна была информация о том, как в современном мире работает смерть. Без этого осознания, без возможности вновь понять свое призвание Дом полностью утратил связь со своим предназначением.

Достичь этих целей Халаку смогут только в том случае, если будут работать сообща. Халаку поверит другому Убийце намного быстрее, чем представителю любого другого дома. Дом объединяет общая нужда, побочным эффектом чего стало почти полное разрушение прежней иерархии. Сами по себе, без полномочий, ранее установленные звания не имеют никакого смысла. Халаку не ведут войну, поэтому им не нужны военачальники. Те обязанности, что поручил им Господь, у них отняли, возможно, навсегда.

Сейчас в ДOME формируется новый порядок, основанный на возможностях. Те представители Дома, которые обладают качествами лидера, зачастую благодаря своим носителям, распоряжаются остальными Убийцами и направляют их усилия. Те, кто наделен способностями к расследованиям, тоже высоко ценятся своими собратьями, так как они занимаются сбором и анализом уже полученной информации.

Но в ДOME наблюдается и все увеличивающийся раскол. Основной причиной раскола стала способность проникать в Убежище. Те Убийцы, которые быстрее всего восстановили свое Знание Сфер, втягиваются в борьбу за власть над величайшим творением Халаку (см. ниже) вместо того, чтобы пытаться постичь загадку смерти в современном мире.

Загадка смерти

Халаку попытались преодолеть свою явную ненужность в новом цикле смерти, и их человеческие тела послужили им отправной точкой в расследовании этой загадки. Все люди рано или поздно вынужденно осознают собственную смертность и начинают задаваться вопросом о своей судьбе после смерти. Для завладевшего телом Убийцы это любопытство часто становилось своеобразным утешением и толчком к пониманию нового мира. Боль, которую люди испытывали до Падения, сохранилась, но разум, дарованный им мятежниками, позволил человечеству искать в смерти смысл — этот цветок вырос из семени, которое Убийцы заронили в разум людей еще во Времена Вавилона. Дом сообщества пытается продолжить исследования в этом направлении, но со своей точки зрения. Халаку стараются на себе изучить все множество религиозных подходов и способов смерти, надеясь через этот опыт обрести хотя бы проблеск истины.

Некоторые группы Халаку находят утешение и исцеление для своих старых ран, растревоженных поражением и чувством вины, в помощи смертельно больным людям. Они облегчают боль и тревогу умирающих и обеспечивают быструю и легкую смерть тем, кто страдает от сильной боли. Некоторые Убийцы даже предлагают умирающим задержаться в призрачной форме после того, как из их тел уйдет жизнь, надеясь лучше понять процесс.

Группа Халаку пытается понять смерть, испытывая ее. Не на себе, разумеется — риск возвращения в Бездну был бы слишком велик. Эти Убийцы стараются как можно чаще наблюдать момент смерти, будь то естественный процесс, несчастный случай, убийство или даже смерть, вызванная самим демоном. Все эти события дают возможность понять новый механизм смерти, а также узнать, как души находят дорогу за грань мира, в Убежище или же в свои старые тела.

Несмотря на все эти усилия, сейчас Халаку находятся так же далеко от понимания тайны смерти в новом мире, как и в первые дни после побега из Ада. Но мало кто из них задумывается над этим, так как подобные размышления — прямой путь к увеличению Муки.

Спасенные Убийцами

Некоторые Халаку отказались от идеи осмыслить смерть, считая, что до тех пор, пока они заперты в ограниченных человеческих телах, современная природа смерти останется за пределами их понимания. Вместо этого они пытаются предотвращать ненужные смерти, выслеживая склонных к беспричинным убийствам людей и наказывая их. Пойманный и побеседовавший с Халаку убийца часто начинает видеть смерть в новом, пугающем ракурсе. Не один полицейский порадовался тому, что злоумышленники, совершившие нераскрытые убийства, сами приходили в участок, и в глазах их плескался ужас, а с губ срывалось полное признание. Смерть — это прерогатива Убийц, и люди, попытавшиеся присвоить ее, рискуют привлечь внимание Халаку.

Зачем им это надо? Все дело в чувстве вины. Мало кто из Убийц не ощущал себя виновным в том, что люди продолжали умирать все то время, которое демоны провели в заключении. И эта жалкая попытка предотвратить смерть продиктована желанием заглушить вину действиями.



Адские дворы

Будучи последним и самым младшим из Домов, во время войны Халаку постоянно испытывали пренебрежение со стороны старших демонов. Это пренебрежение позволило Дому относительно спокойно выстроить Убежище, но даже нескольких тысячелетий, проведенных в Бездне, не хватило для того, чтобы преодолеть извечное отчуждение между Убийцами и их собратьями-демонами. Убийцы стоят в самом низу пирамиды, и старшие Дома не дают им забыть об этом. Поэтому в глазах Халаку адские дворы — это не более чем еще одна возможность для остальных демонов командовать ими и игнорировать их.

Большая часть Дома считает, что со структурами наподобие адских дворов лучше общаться на расстоянии. У них могут быть друзья или союзники среди представителей других Домов, которые

активно участвуют в жизни дворов, поэтому они знают, что происходит в демоническом сообществе. Многие дворы сами охотно оставляют Убийц в покое, следуя заведенному порядку вещей. Обычно подобное попустительство заканчивается тогда, когда при дворе начинается борьба за власть. Игрокам нужна вся возможная поддержка, а значит, им приходится обращаться к Убийцам, чтобы получить пусть небольшую, но помощь. Со временем даже самые независимые из Убийц могут обнаружить, что они плотно участвуют в политической жизни двора, вовсе не желая этого.

Как ни странно, но тела, которыми обычно завладевают Убийцы, словно бы подчеркивают их стремление держаться подальше от иерархических структур демонов, и вместе с тем усиливают их склонность общаться с другими падшими. Люди по природе своей существа социальные, а всем демонам (в том числе и Убийцам) импонирует идея человеческого существования. Даже самые неразговорчивые из Убийц, оказавшись в теле робкого человека, рано или поздно почувствуют неодолимую тягу к общению, особенно если оно может стать преградой на пути увеличивающейся Муки. Это естественное желание социализироваться, свойственное их смертным носителям, приводит к тому, что Убийцы начинают проводить в компании демонов из других Домов больше времени, чем когда-либо до Падения. Разумеется, желание не равно навыкам и умениям, и многие Убийцы во время общения с падшими товарищами испытывают отчаяние, так как демоны избегают их и игнорируют просто в силу привычки.

Постепенно Убийцы, оказавшиеся вовлеченными в жизнь адских дворов, объединяются и начинают извлекать некоторые преимущества из своей численности, пытаясь добиться влияния при дворе. Многочисленная группа Убийц может стать основной политической силой при дворе, даже если отдельные ее представители не наделены большим влиянием.

Своя роль

И все же некоторые Убийцы активно участвуют в жизни дворов, не забывая при этом и о целях Дома. Точно так же, как строители Убежища были вынуждены просить другие Дома о помощи, Халаку, пытающимся найти свое место в современном мире, пришлось признать, что прочие демоны могут обладать проницательностью, которая поможет в этих поисках. Как и следовало ожидать, они редко претендуют на высокие звания — и редко получают их, и только в одном городе, Буэнос-Айресе, Убийца смог добиться титула тирана и удержать власть в нескольких попытках переворота.

Убийцы часто присоединяются к Министерству Орлов, где выполняют обязанности сверхъестественных разведчиков и охранников, к которым они лучшие всего приспособлены и которые позволяют им вести сбор информации. Умение говорить с призраками и извлекать из них нужную информацию сделало Убийц незаменимыми в предотвращении тех угроз двору, которые исходят не от людей и других демонов; по крайней мере, так считает большинство тиранов. В результате Халаку пришлось столкнуться со многими загадочными существами, появившимися в то время, когда демоны были заперты в темнице. Эти же обязанности выдвинули их в первые ряды тех, кто сражается с Привязанными к Земле. Забавно, но самые необщительные из демонов обычно первыми вступают в контакт со сверхъестественными существами, населяющими Мир Тьмы.

Редко когда среди сотрудников Министерства Львов числится меньше двух-трех Убийц, за исключением, разве что, совсем крохотных дворов. Прозвище «придворный ассасин» прекрасно подходит Убийцам. Их репутация как лучших специалистов по окончательному решению проблем крепнет от месяца к месяцу. Поэтому Убийц привечают в Министерстве Львов. Как воины Халаку обладают одним непревзойденным достоинством — способностью перемещаться на большой скорости через Убежище. Это умение позволяет им быстро вызвать подмогу в тех ситуациях, с которыми один Убийца справиться не в состоянии.

В Министерство Праха Убийцы вступают редко. Прочие Дома часто чувствуют беспокойство при одной мысли о Халаку, работающих с людьми. В конце концов, по отношению к людям у Убийц была только одна обязанность. Убийца, оказавшийся в рядах этого Министерства, рискует стать объектом пристального наблюдения.

На удивление большое число Убийц встречается среди сотрудников Министерства Драконов, особенно при тех дворах, которыми правят хитроумные тираны. Низкий статус Халаку и их умение общаться с призраками, которые могут незаметно шпионить за большинством демонов, делают их превосходными цензорами. При этом цензоров-Убийц обычно не награждают и не признают официально, так как публично указать на них значит полностью уничтожить их полезность. Привыкнув к подобному отношению, Убийцы ни на что большее не претендуют.

Убийцы, которые во время войны проявили себя в легионах, обычно тяготеют к Министерству Зубров. Репутация Дома, из которого вышли одни из самых смертоносных воинов, не померкла, и Убийцам часто поручают устранение отдельных опасностей, грозящих двору, или охрану высокопоставленных членов двора.

Единство Дома

Во время войны Убийцы были одним из самых сплоченных Домов. Алебастровый Легион, Касдейя и Убежище — все эти факторы заставляли их держаться вместе. К сожалению, в бездне этому единству не суждено было сохраниться. Последний Дом прекрасно знал, где именно расположен Ад, так как его представители могли чувствовать души, которые они хотели сберечь и защитить, непосредственно за стенами своей темницы. Если один из Убийц поддавался Муке, остальные могли наброситься на него, чтобы не дать ему терзать те души, присутствие которых все они чувствовали. Впервые за все время после восстания Дом столкнулся с внутренними противоречиями и раздором.

Воспоминания об этих первых днях в Бездне до сих пор остаются самыми яркими у тех Убийц с высокой Мукой, которые вернулись на Землю, из-за чего они не могут избавиться от естественного недоверия к менее страдающим Халаку. Противостояние между Халаку с высокой и низкой Мукой становится все более явным. Знание, которое было разработано для помощи и защиты духов, с легкостью может быть обращено им во вред. В результате небольшая группа Халаку взяла на себя обязанности по поддержанию порядка среди своих товарищей, своевременно отправляя тех из них, кто проявил чрезмерное неуважение к мертвым, назад в Ад. Эти же Убийцы проявляют определенный интерес к Привязанным и их прислужникам. Убийца Магдиль, обосновавшаяся в Лондоне, невольно возглавила это движение, объединившее кое-кого из членов ее Дома. Опыт общения с Привязанным Извергом, обосновавшимся под городом, а также решительное выступление против тех собратьев, кто злоупотребляет своими знаниями, сделали ее довольно известной личностью среди падших Убийц, что саму ее только раздражает. Глубоко в душе она желает лишь одного — остаться со своим смертным мужем.

Все возрастающее количество улик указывает на Привязанного Убийцу — возможно, самого Азраэля, - обосновавшегося где-то в верховьях Нила. Даже если не обращать внимания на множество легенд о смерти, распространенных в той местности, все увеличивающееся число ходячих трупов и разозленных призраков, появившихся там за последний год, указывает на проявление Привязанного к Земле. Первая группа Убийц и их союзников, отправившихся туда, так и не вернулась. Магдиль, вопреки нежеланию, пытается организовать вторую экспедицию.

Разоренное Убежище

Если падшие считали текущую ситуацию в мире плохой, то их первые путешествия в Убежища после вхождения в тела смертных вскоре заставили их изменить это мнение. Тихие земли памяти, где души могли размышлять и учиться на своих прошлых ошибках, превратились в кошмар. По Убежищу пронеслись ужасные вихри из плоти, крови и костей, вынося наверх те страдающие души, которые старались успокоить свою боль, уничтожая окружающих.

Прочие несчастные духи, страдая от пережитых неудач, цеплялись за остатки прошлых жизней и искали убежища от бурь в созданных из воспоминаний городах.

Многие Убийцы провели немало времени в этих призрачных городах, пытаясь понять мертвых и помочь им. Чем дольше они оставались с этими злосчастными душами, тем отчетливей понимали, что Убежище необратимо изменилось.

Судьба Харона

Для многих Убийц, в особенности тех, кто непосредственно участвовал в возведении Убежища, Харон был почти такой же значимой фигурой, как сам Люцифер. Дому по большей части удалось скрыть от остальных падших его отсутствие в Бездне, и в этом им помогло отсутствие интереса со стороны прочих мятежников. Поиски Харона стали первостепенной задачей для многих из освободившихся Халаку. Эти Харониты, как их стали называть, проводили немало времени среди душ мертвых, собирая слухи и предания о Хароне. На эту мысль их натолкнули легенды о нем, сохранившиеся среди людей и призраков. Они не могли поверить в свою удачу. По всему западному миру призраки говорили о Хароне, о его возвращении после долгого отсутствия и доблестной битве, в которой он защитил мертвых от вторгшихся орд. Все это сильно напоминало Харона, которого демоны в последний раз видели сражающимся с армиями Небес.

Поначалу слухи о скором возвращении Харона в земли мертвых наполнили Убийц надеждой. Если их бывший предводитель был свободен, разве не мог он придти им на помощь? Но когда недели сменились месяцами, а Убийцы обменялись вновь обретенными знаниями о состоянии Убежища, они узнали, что с Хароном что-то случилось и что многие верят, будто он возвратился на Небеса. Эти новости, в свою очередь, породили безумные надежды на то, что Господь, быть может, даровал падшим возможность искупления, и что вознесение Харона открывает путь другим демонам.

Кое-кто из Убийц подозревает, что ситуация вовсе не так проста и вполнину не так радужна. Во-первых, чем больше они узнают о Хароне, тем сильнее становится впечатление, что он — обычный призрак, как и все остальные, разве что более древний. Да, кое-какие из его деяний намекают на силу, которой мог бы обладать настоящий Харон, ранее бывший их предводителем. Этим Халаку также тревожит тот факт, что в историях не упоминается об исчезнувших помощниках Харона.

Те немногие Убийцы, кто напрямую столкнулся с Привязанными к Земле, в том числе и Магдиель из Лондона, обнаружили некоторые тревожащие совпадения с теми существами, которые, по словам старших из призраков, обитают в самой глубине Убежища. Глубоко под землями теней, по истерзанному штормами морю памяти движутся ужасные твари, за которыми следуют искаженные духи. У кое-кого из падших зародилось страшное подозрение, что эти раздувшиеся, переполненные ненавистью создания, сеющие за собою разрушение, - на самом деле те немногие мятежники, которым удалось укрыться в глубинах Убежища и которые необратимо изменились за бесчисленные тысячелетия, прошедшие со времени их поражения. Как и Привязанные, они стали для демонов чем-то

непостижимым, и Убийцы, которые постоянно работают с Убежищем, испытывают страх (на что у них есть все основания).

Возвращение Харона?

Группа обосновавшихся в Греции Убийц пришла к выводу, что их первой обязанностью после возвращения должно стать восстановление Убежища. Уриминиэль, который возглавляет эту группу, во время войны был одним из подчиненных Харона, а сейчас твердо уверен в том, что Убийцы, некогда создавшие теневые земли, должны принести мир в разрушенное Убежище и успокоить мятущиеся там души. Сила Убийц постепенно возрастает, и они даже добились некоторого успеха в общении с отдельными душами, но изменить ситуацию в убежище в целом им не удалось. Устойчивые преобразования материи, из которой создано призрачное царство, не доступны никому из бежавших из Ада Убийц. До тех пор, пока не освободятся более могущественные Халаку, ничего большего в этом отношении Убийцы добиться не могут.

Некоторые Убийцы пришли к неутешительному выводу: только один демон полностью понимает, как устроено Убежище, и этого демона до сих пор нигде нет. Кратковременное появление Люцифера в Лос-Анджелесе дало им надежду на то, что Харон и его помощники тоже уцелели и находятся где-то в дальних землях Убежища. Если Убийцы хотят вернуть порядок в истерзанные Вихрем земли мертвых, то им нужно найти Харона — освободить его, если потребуется, — который сможет возглавить наведение порядка в Убежище. Многие Убийцы надеются, что, если Харон избежал Божьей кары, то он мог сохранить всю ту силу, которой лишились низвергнутые в Бездну Убийцы.

На пути у этих крайних Харонитов стоит одно, но весьма существенное препятствие: у них нет почти никаких указаний на то место, где он мог бы затаиться. На тот момент, когда силы Небес брали штурмом Убежище, Харон усиленно работал над созданием нового слоя реальности, такого, который мог бы стать вечным домом для мертвых. После долгого общения с душами давно умерших людей сформировались две гипотезы.

Согласно первой, он находится в землях, известных как *Далекие Берега*. Некоторые мертвые считают эти почти легендарные царства чем-то вроде земли обетованной, другие же уверены, что их следует опасаться и избегать. Основная проблема заключается в том, что *Далекие Берега* расположены в глубине Убежища, за бушующей штормовой завесой. Но сила вернувшихся Убийц растет, и кое-кто из них чувствует, что в скором будущем сумеет предпринять экспедицию в дальние края Убежища, туда, где расположены эти земли. Те, кто рискнет отправиться в путь, подвергнут себя серьезной опасности и даже могут вернуться в Бездну, но некоторые Халаку, отчаявшись помочь душам мертвых, считают, что выбора у них нет.

Вторая версия слишком плотно завязана на предположении, что Харон и его помощники стали чуждыми, опасными существами. Призраки рассказывают о месте, называемом *Лабиринтом*, куда их в тяжкие времена забирали для проведения опытов и где поглощенные собственной ненавистью фантомы ведут существование, похожее на злобную пародию жизни самих демонов. Большинство считают эту территорию той частью Убежища, что расположена рядом с Адом, но кое-кто полагает, что это может быть второе Убежище, над которым работал Харон. Пока что никто из Убийц не решается обследовать земли, располагающиеся прямо под стенами Бездны.

А мертвые восстанут

Мертвые обитатели теневых земель — не единственные призраки, с которыми общаются Убийцы. Завеса местами прохудилась и истерлась до дыр. При стечении определенных обстоятельств мертвые

могут вернуться в мир живых. Некоторые из них вселяются в вещи, чтобы терзать людей. Другие входят в тела и восстают, чтобы бродить по Мирозданию жуткой насмешкой над своими прошлыми жизнями.

Некоторые из Убийц возложили на себя обязанность общения с этими неприкаянными душами, хотя мало кто может решить, что же с ними делать. Сами призраки демонстрируют явное нежелание возвращаться в Убежище, но еще больше их страшит мысль об окончательном уходе из мира живых. Халаку не слишком стремятся навязать душам их участь, потому что, как бы ни грустно им было это признавать, по-прежнему не знают, что случается с душой, сбросившей все узы мира. Ангелы исчезли, Бог, по всей видимости, покинул мир, и Халаку не знают, с чего начинать поиски ответов на свои вопросы.

Кое-где по миру, например, в канадском городке Новый Дижон или греческой Фессалии, Завеса кажется полностью уничтоженной. Эти аномалии притягивают как Убийц, так и призраков; духи ищут возможности вернуться в мир, а Убийцы хотят заштопать прорехи в Завесе, считая это частью работы по восстановлению Убежища.

Крестовый поход Туриниэля

Небольшая часть Убийц, возглавляемая Туриниэлем, открыто выразила свое несогласие с общим мнением. Они заявили, что Убежище было построено для защиты мертвых от верных Богу ангелов. Но ангелы ушли, а Убежище разрушено, так не лучше ли будет помочь призракам вернуться в мир живых, а если получится, то и в тела? Эта все увеличивающаяся группировка Убийц обосновалась в деревне в нескольких милях от Нового Дижона. Немногие живые обитатели деревни стали их рабами, а недавно усопшие селяне по-прежнему прислуживают Убийцам в той или иной форме. Последователей Туриниэля легко узнать по сопровождающим их ходячим мертвецам, поднятым и удерживаемым в одном состоянии благодаря возвращающимся к демонам знаниям.

Движение это растет и ширится, но многие Убийцы не согласны с точкой зрения Туриниэля. Во-первых, души в Убежище свободней тех несчастных, кто, оставшись на земле, вынужден цепляться за предметы или живые тела. Во-вторых, растущее количество ходящих мертвецов привлекает внимание разнообразных охотников на демонов, из-за чего последователи Туриниэля основательно задолжали обитающим по соседству падшим. Но Туриниэль, который вселился в тело убитого Эда Аткинса, прекрасно осведомлен об этих проблемах и пытается извлечь всю возможную выгоду из образовавшегося у Нового Дижона разрыва, продолжая свои исследования. Его целью стало не что иное, как создание совершенно новой отрасли знаний, которая позволила бы взаимодействовать с оставшимися на Земле духами. Ранее, при постройке Убежища, Убийцы уже создали новое Знание. Почему бы им не сделать это снова?

Луки Смерти

Слова «выдающиеся» и «Убийцы» кажутся совершенно несовместимыми. Халаку по природе своей тихие создания, предпочитающие уединение, на которых остальные демоны смотрят сверху вниз. Но все же некоторым из них за то короткое время, что прошло после возвращения в мир, удалось возвыситься и занять весьма заметное положение, в чем им помогли или способности, полученные при вселении в тело смертного, или же собственная целеустремленность и безжалостность. Ниже приводится описание четырех из самых известных Убийц.

Магдиель

Все, чего хочет Анила Каул, - это чтобы ее оставили в покое. Бывают моменты, когда она чувствует себя больше Магдиель, чем Анилой, и тогда ее затягивает жизнь адского сообщества Лондона, но большую часть времени она стремится быть Анилой Каул, социальным работником и женой Тони Дотчина. В конце концов, у Анилы жизнь лучше, чем у Магдиель.

Основная проблема Магдиель заключается в том, что о войне она помнит очень немного. У нее сохранились краткие воспоминания об этом времени, немногим более, чем несколько образов, но это и все. Она подозревает, что служила в Кровавом Легионе, потому что ясно помнит, как сражалась рядом с Люцифером, и уверена, что видела, как он бился в последней схватке той войны. Быстрое восстановление знаний, которые открыли ей путь в Убежище, заставляет предположить, что она была одной из тех Убийц, чья верность в равной мере принадлежала Алебастровому и Кровавому Легионам.

При этом она хорошо помнит Ад и всячески пытается заглушить эти воспоминания переживаниями Анилы, не осознавая при этом, что в своей семейной жизни, разрываясь между привязанностью к отцу-индустру родом из Пакистана и белому мужу-агностику, она воссоздает былой конфликт, когда вынуждена была делить свою верность между Люцифером и Азраэлем. Магдиель чувствует все возрастающее чувство вины из-за того, что захватила тело тяжело раненой Анилы, возможно, без необходимости прервала ее жизнь, и сублимирует эти эмоции, изо всех сил стараясь быть лучшей Анилой-номер-два. Если бы она была предоставлена себе самой, она, скорее всего, вела бы самую обычную жизнь — в пределах своих возможностей. Увы, но остальные демоны не могут оставить ее в покое. Обитающий под Лондоном Привязанный к Земле неоднократно пытался подчинить ее себе, а лондонский адский двор стремился заполучить ее в свои ряды, чтобы извлечь выгоду из ее знаний об этом враждебном демоне. Конфликт с терзаемыми высокой Мукой придворными Убийцами быстро положил конец этим попыткам. Новости об этих стычках быстро распространились, и она возглавила небольшую группу Убийц, которые считают своей обязанностью не допустить причинения душам мертвых большего вреда, чем им уже причинили падашие, и всячески мешают злоупотребляющим своими умениями собратьям. Она почти привыкла жить жизнью Анилы, но по мере того, как дела Халаку требуют от нее все больше времени, ее отношения с мужем становятся все напряженней. Она постоянно сражается с желанием сделать мужа своим рабом, и пока что ей удается противостоять этому искушению.

Туриниэль

Джеймс Скотт, типичный конный полицейский, довольный и сердитый одновременно. Уже в детском возрасте его привлекал образ правильного, нравственного и знающего законника, и какая-то малая его часть до сих пор верит в этот идеал. Но пара десятилетий, которые он проработал на улицах Монреаля, не слишком поспособствовала развитию чувства справедливости, а неизменный набор из насилия, наркотиков и общего презрения к морали постепенно выел ему душу. Правда, это не сделало его подходящим носителем для Туриниэля. Нужные качества он приобрел после того, как торговцы наркотой огрели его дубинкой по голове, а потом неделю пытали, заперев в подвале в одной из расположенных за городом деревушек.

Скотт внезапно оправился от нанесенных ему побоев, после чего банда просуществовала недолго. Вообще-то сейчас парочка наркоторговцев обитает в той дубинке, которой его избивали — в качестве своеобразной компенсации за то, что позволили ему вернуться в мир.

Через некоторое время Скотт вернулся к работе, но вскоре понял, что большую часть времени проводит, общаясь с неприкаянными духами, которых он находил по всему городу. Он подал заявление об отставке, порвал все связи с друзьями и немногими оставшимися у него родственниками и отправился в Новый Дижон, чтобы расследовать слухи о появившейся там прорехе в Завесе. Там он узнал, что территория оцеплена по приказу правительства, а также что она на мили вокруг кишит призраками. Он собрал группу Убийц, разделяющих его точку зрения, и обосновался в деревне в нескольких милях от окружавшей город запретной зоны.

Туриниэля терзало чувство вины по отношению к страдающим призракам. Нужно было что-то сделать, чтобы вернуть их в тела. Убежище больше не было безопасным местом. Через несколько месяцев эта идея полностью поглотила его. Но местным стало известно о странных событиях, происходящих в его доме в пригороде. Случаи «вандализма» в окрестных моргах и похищение тел из больниц насторожило всех, и теперь Скотт и его помощники в любой момент могут оказаться под следствием, начатым властями.

Уриминиэль

Некоторых людей рак убивает быстро. Для других он принимает форму долгого угасания, когда жизнь поддерживается радио- и химиотерапией, а краткие периоды ремиссии заканчиваются появлением новой опухоли. Селина Диомидис уже пятый год вела нескончаемую борьбу с раком легкого и толстого кишечника, когда ее дух наконец надломился — вскоре после того, как она, страдая от болей, прогнала от себя последнего члена своей семьи. Уриминиэль ощутила непреодолимую тягу к этому измученному телу, медленно погибающему под грузом метастазов, расплзшихся по всем его органам и системам. Понадобилась почти три месяца, прежде чем Селина поняла, кем она стала, но что это были за три месяца! Рак перешел в стадию ремиссии, а затем полностью исчез. Врачи не скрывали удивления, говоря о чуде. Родственники, жившие отдельно от Селины, соглашались с ними и неустанно благодарили Бога за ее чудесное исцеление. Когда Селина открыла им свою новую природу, они быстро согласились служить ей.

В следующие месяцы она быстро восстанавливала свои способности, все больше и больше общаясь с местными призраками, помогая одним и уничтожая других. Селина старалась как можно чаще бывать в Убежище, собирая всю возможную информацию о величайшем из достижений Убийц. Ее разросшиеся связи среди мертвых привлекли внимание афинского тирана, который пригласил ее в Министерство Орлов - и получил отличные результаты.

Большой объем добровольно предложенной Веры, который Селина получает от своей семьи, позволил ей быстро продвигаться при афинском адском дворе и со временем занять пост Министра Орлов, что для Халаку считается редким достижением. Но по мере того, как возвращались ее воспоминания о войне, ей все больше хотелось узнать о судьбе Харона, с которым они, насколько она помнила, бок о бок работали над созданием Убежища. Каждое путешествие в Убежище усиливало ее страдания, так как она видела, в какое ужасное состояние пришло все, что было создано ими, и как мечта об убежище на деле оказалась заполненным мучениями кошмаром.

Воспоминания Селины позволяют надеяться на то, что поиски Харона не окажутся безрезультатными. О том, что он уцелел, свидетельствуют мифы ее родной страны. Удерживая за собой пост в афинской Пентархии, Селина вместе с тем использует встречи в Убежище для создания сети из Убийц, которые продолжают поиски новых сведений о герцоге и фрагментов его Истинного Имени. Она надеется, что в следующем году или немногим позже ей удастся провести ритуал и вызвать герцога из самого дальнего уголка Преисподней, чтобы он снова мог возглавить своих сторонников и восстановить Убежище.

Сауриэль Отрекшийся

За неимением более точного слова, Ксавьера Кортеса можно назвать полным и законченным ублюдком. Благородное призвание к убийству стало для него источником нескончаемой радости, и он только встал на этот путь. Но до появления Сауриэля Ксавьер производил куда более скромное впечатление, хотя сам он в этом не был виноват. Не был же он виноват в том, что его папаша и братец время от времени поколачивали его. Черт, да и в том, что он не мог совладать с собственной женой и принялся в отместку колотить ее, тоже не было его вины. Ну, может, он был виноват в том, что его Консуэла наставляла ему рога с несколькими парнями из их городка, словно желая таким образом отомстить ему за скотское обращение.

Подобное публичное унижение могло далеко завести, оно и довело его до пули, пущенной себе в лицо. Первым воспоминанием для вернувшегося на Землю Сауриэля стала дикая головная боль и переполнявшее его желание кого-нибудь убить. Он довольно быстро покончил с прошлым, разобравшись с женой, ее любовниками и несколькими любопытными прохожими, но желание убивать становилось все сильнее и наконец полностью поглотило бывшего великого герцога Люцифера.

Изначально Сауриэль был одним из младших Убийц, и своего положения он добился благодаря высокой эффективности в сражениях. На последних этапах войны он стал одним из самых доверенных помощников Люцифера, уничтожив немалое количество малимов. Ад плохо сказался на Сауриэле, а жизнь в теле Ксавьера только укрепила его ненависть. Он бросил взгляд на порочный, опасный мир, в котором обитал его носитель, и решил, что такому существованию надо положить конец. За время отсутствия демонов мир превратился в руины, а все возможности восстановить его давно утеряны. Пришло время смахнуть с доски фигуры и начать все заново.

Разумеется, Сауриэль весьма талантлив во всем, что касается смерти. Он прекрасно умеет принуждать других демонов, оказавшихся под его руководством, к уничтожению вещей, растений и вообще всего, что попадает в поле зрения, спасибо его носителю, который в совершенстве владел искусством подавления и запугивания. Прочие Жажущие быстро примкнули к нему, полагаясь на его руководство, которое Сауриэль охотно им обеспечивает. Он хорошо обучил своих сторонников: бить надо сильно и по болевым точкам. Довольно легко определить, где в данный момент находится Сауриэль и его помощники: на это указывают такие признаки, как война банд, серийные убийства, природные катастрофы и вспышки терроризма. Нет, в одном месте можно обнаружить не более двух признаков за раз. Так веселее.

РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ

Как и все остальные Дома, за время войны Убийцы создали определенный набор реликвий и ритуалов. Но, в отличие от прочих Домов, все творения Убийц так или иначе отражали одно стремление: избавиться от вины перед ставшим смертным человечеством. Те артефакты и ритуалы, которые не были напрямую связаны с обязанностями Халаку как ангелов смерти, обычно предназначались для сохранения или защиты человеческих душ или для дальнейшего строительства Убежища. Если вам нужно создать новую реальность, на все остальное остается не так уж много времени, даже если вы — Элохим.



Реликвии

Убийцы не относятся к «материалистичным» Домам, так как прекрасно осознают преходящую природу вещей. Многие из созданных ими за время войны реликвий должны были помогать и облегчать жизнь людям, а не Убийцам. Возведение Убежища также требовало, чтобы высокопоставленные Халаку создавали устройства, которые позволили бы их менее одаренным товарищам принять полноценное участие в невероятно сложной работе - сооружении новой реальности. Мысль, что эти устройства могли сохраниться до наших дней, позволяет демонам, желающим восстановить хоть какое-то подобие порядка в сумрачных землях, надеяться на то, что с этим заданием они справятся без помощи запертых в Бездне товарищей.

Врата Убежища

В последние дни войны Харон столкнулся с необходимостью принять почти невероятное решение. Растущее количество жертв среди людей и уменьшающаяся численность Убийц привели к тому, что число душ, достигающих Убежища, стало сокращаться. Он мог создать новые проходы в царство мертвых, которые позволили бы другим демонам приводить туда души, или же оставить эти души в распоряжении Жнецов. В итоге боль и вина перед людьми побороли его растущую обеспокоенность безопасностью Убежища, и он разрешил создание некоторого количества порталов, напрямую соединяющих мир людей и владения смерти.

Эти врата позволили значительно, хотя и не в потрясающих масштабах, увеличить число душ, добирающихся до Убежища. Каждый портал был укрыт в потайных пещерах, в глубине отдаленных лесов, а в одном случае даже под водами моря. Эти необходимые меры предосторожности несколько

сократили приток душ, зато оказались весьма эффективными. В конце концов, враг ворвался в Убежище не через один из этих проходов, а напрямую через Завесу.

Врата пережили падение Убежища. Человеческие легенды намекают на то, что иногда эти порталы удавалось обнаружить. Греки рассказывали об Орфее, спустившемся в преисподнюю, в Месопотамии существовал миф о Гильгамеше, среди индейцев хопи¹ бытовали легенды о Детях Грома, и все эти сказания позволяют предположить, что врата оставались активными все то время, что Убийцы провели в заключении. Многие вернувшиеся Халаку хотят найти эти врата, так как еще не восстановили в полной мере умения, позволяющие входить в Убежище без посторонней помощи. Но даже в самых недавних по времени возникновения легендах утверждается, что врата скрыты вдали от человеческих глаз, в давно покинутых пещерах, глубоко под развалинами древних городов или даже под морями и пустынями современного мира.

Врата и рама изготовлены из темного металлического сплава, который словно поглощает весь падающий на него свет, из-за чего врата всегда окутаны густой тенью. Даже свет факелов будто бы избегает того места, где стоят врата. Искать врата — все равно, что искать нечто незримое, чего вам не удастся увидеть, как бы внимательно вы ни смотрели. Это было нетрудно для падшего ангела, пользующегося знакомым порталом, но составляет большую проблему для демона в человеческом теле, который пытается найти проход в совершенно неизвестной ему местности.

Система: Каждая врата уникальны, они словно отражают индивидуальность той группы демонов, что создавала их, но все же они обладают некоторым набором общих свойств. Врата достаточно широки для того, чтобы в них одновременно могли пройти три человека; демон войдет в них, не зацепившись крыльями за верхнюю перекладину. Заметить врата могут только демоны в Апокалиптической форме, и только после успешного броска на Восприятие + Осведомленность (сложность 9). Обнаруженный портал обеспечивает мгновенное перемещение через Завесу в земли теней. Чтобы пройти через врата в любом направлении, демону нужно потратить единицу Веры, а человеку — единицу Силы воли. Перешагнув через порог, и демон и смертный оказываются во власти Вихря и прочих опасностей, таящихся в призрачных землях. Для получения дополнительной информации см. Главу 4 Помощника рассказчика.

Обещание смерти

Обещание смерти — это амулет, который Халаку дарил любимым людям, чтобы их души не могли просто так попасть в руки Жнецов. Изверг и Убийца из Алебастрового Легиона сообща создали дюжины таких амулетов, придав им форму кусочка янтаря, вставленного в круглую серебряную оправу и подвешенного к платиновой цепочке.

Ранее изготовленные амулеты сейчас практически бесполезны и останутся таковыми до тех пор, пока не будет заново обнаружен Город Мертвых. Но это не останавливает Извергов и Убийцу, работающих над воссозданием столь полезных реликвий.

Система: Убийца надевает амулет на шею любимого человека. Если существует вероятность того, что в ближайшем будущем этот человек погибнет, янтарь по решению Рассказчика может слегка изменить цвет. Если ничего не будет сделано для предотвращения вреда, в момент смерти владельца срабатывают два заключенных в Обещании смерти обращения, привязывая душу к амулету и отправляя его сквозь дыру в пространстве в потайную комнату где-то в глубине Касдей, или в другое место, если амулет был успешно воссоздан в наше время.

Якорь душ

Во время Войны Смерти Убийцы старались использовать любую малость, которая дала бы им преимущество перед их врагами, верными Небу Жнецами. Якорь душ стал одним из самых успешных их творений. Он представляет собой крупный кусок горной породы, которому придали форму упокоившегося человека, лежащего со сложенными на груди руками и закрытыми глазами. Якоря размещали по всему полю сражения и активировали после начала битвы. Небольшие группы Убийц стояли у каждого якоря, защищая его от Жнецов, которые пожелали бы похитить артефакт. Якорь буквально втягивал в себя души погибших в бою людей и временно удерживал их в камне. Когда в якорю набирался полный комплект из 15 душ, охраняющий его Убийца относил артефакт в Касдейю или, позже, в Убежище.

Выбравшись из Ада, Убийцы поняли, что Якоря могут стать прекрасным источником призрачных слуг и помощников, так как они способны были втягивать души на участке радиусом в несколько миль. Другие Убийцы используют артефакт, чтобы помешать душам своих жертв, которые демон собирает, чтобы изучать или мучить, покинуть этот мир в момент смерти.

Возможно, что в некоторых Якорях до сих пор заключены души, попавшие туда еще во время войны. Сейчас эти духи должны быть совершенно сумасшедшими, но все же они могут помнить кое-какие подробности, которые окажутся полезными персонажам.

Система: Чтобы активировать Якорь душ, персонаж должен потратить от одной до трех единиц Веры. Эффект от артефакта распространяется на территорию, чей радиус в милях равен числу потраченных единиц Веры. Якорь втягивает в себя 15 ближайших призраков и удерживает их внутри до тех пор, пока демон, активировавший артефакт, не решит освободить их.

Коса Мадизель

Когда Мадизель бросила свою косу Люциферу, чтобы тот смог отбиться от Михаила, это была обычная коса Убийцы. Но глупо было бы ожидать, что она такой и осталась после того, как Денница сражался ею в бою. Если раньше коса просто прекращала биологические процессы и отделяла душу от тела, то теперь она ярко полыхала огнем гнева и справедливости. Раньше она могла пройти лишь через несколько слоев реальности, теперь же с легкостью рассекала уровни Мироздания.

Мадизель не присоединилась к Алебастровому Легиону, оставаясь рядом с Люцифером на протяжении всей войны, пока в конце концов не погибла в конце Времени Жестокостей. Все это время она сражалась своей косой, преображенной прикосновением Люцифера, неся ее как символ мощи Денницы и неизбежной (как они считали) победы первого ангела над силами Бога. Коса приносила страшную смерть демонам и людям, которые сгорали в медленном пламени, прорывавшемся из нанесенных ею ран. Смертные собирались вокруг владельца косы, воодушевляясь зрелищем невероятного могущества и насилия, творимого во имя того, что они полагали правильным.

Ходят слухи, что сейчас коса покоится где-то на дне Красного моря. Если они соответствуют истине, Дом может вернуть себе одно из самых смертоносных орудий, когда-либо созданных Халаку.



Система: В неактивном состоянии коса Мадизель наносит летальные повреждения с Силой +3. Чтобы активировать артефакт, нужно потратить две единицы Веры, если речь идет о демоне, или две единицы Силы воли, если речь идет о человеке, хотя смертный владелец тоже будет подвержен смертоносному воздействию косы.

После активации коса наносит усиливающиеся повреждения с Силой +3. К тому же ее прикосновение оказывает на смертных (но не демонов) эффект низкой Муки от обращения Забрать жизнь (Знание Смерти ****) — в том числе и на того, кто держит оружие, если он человек. Коса никогда не предназначалась для рук людей, и коснувшийся ее даже на мгновение человек почувствует ледящее дыхание смерти. Наконец, активированная коса пробивает любую броню (в том числе и броню, обеспечиваемую Апокалиптической формой), за исключением усовершенствованной, зачарованной или демонической, у которых она вполнину уменьшает защитные свойства.

Огоньки Убежища

Море Смерти должно было стать последней преградой на пути вторгшихся в Убежище войск Неба. Тот факт, что Харона и его помощников в Аду не оказалось, свидетельствует, что море свою задачу выполнило. Хотя существовали тропы, ведущие через море, обнаружить эти Проходы без фонаря, специально созданного Хароном и Преступником Нудриэлем, было непросто. Такими фонарями, известными как Огоньки Убежища, пользовались Паромщики Харона, провожавшие избранные души на расположенный в море остров. Фонари делались из похожего на железо черного металла и походили на обычные корабельные светильники, дополненные заслонками и тусклой призрачной свечой. Сейчас на месте этого моря, истерзанного призрачными штормами и заполненного осколками памяти, бушует ужасающая Буря. Но Огоньки сейчас остаются столь же эффективными, как и во время войны, что позволяет храбрым Убийцам исследовать те уровни Убежища, что расположены за ближайшими к миру живых теньями землями.

Система: При открытии заслонки фонаря тропа, ведущая на нужный остров, становится видимой и принимает форму чистой, спокойной дороги, освещенной исходящим от фонаря лучом света. Но стоит

только закрыть заслонку, загасить свет или перекрыть его, как тропа немедленно исчезает. Те, кто идет сразу вслед за персонажем с фонарем, тоже могут найти дорогу. Это правило работает для групп из 10 и менее существ. Более крупные отряды будут терять своих членов одного за другим, если владельцу фонаря не удастся выполнить успешный бросок на Обаяние + Лидерство (сложность 8) за каждый час пути.

Сиклос

Единственным оружием, способным соперничать по мощи с Косой Мадизель, была коса самого Харона. Возможно, Сиклос превосходил ее по мощи, но он был одним из самых оберегаемых секретов войны и использовался лишь в одной крупной битве: при вторжении в Убежище. По просьбе Азраэля, который хотел вознаградить своего верного помощника за годы неустанного труда, члены Алебастрового Легиона из разных Домов, в том числе Преступник Нудриэль и Изверг Камозиус, создали для герцога Мертвых Земель эту косу, ставшую символом его высокого положения. Сиклос был изготовлен из души трех добровольцев, воинов, которые хотели продолжать сражаться и после смерти. Их лица до сих пор можно различить в лезвии и рукоятке косы. Если коса не используется, лица эти кажутся спокойными и умиротворенными, но стоит только приблизиться врагу, и их искажает гримаса ярости. Отковка косы заняла несколько месяцев, в течение которых души умерших постепенно приобретали новую форму и сливались с воспоминаниями об оружии, уничтоженном за долгие века войны. В конце концов лезвие было покрыто памятью о преданности и любви, которые многие люди испытывали к своим ангельским покровителям, и коса стала тем, чем должна была стать.

Это оружие редко использовали в порывах гнева. Изредка Харон успокаивал им недовольных, а на последних стадиях войны — тех, кто не соглашался с ним. Только после того, как верные Небу воинства прорвались сквозь Завесу и вторглись в Убежище, Сиклос был использован так, как было задумано. Харон вел армии мертвых, и Сиклос в его руках звенел боевой песнью, прорубая целые просеки в первых рядах врагов. Каким-то образом демоны, выковавшие косу, сумели перенаправить человеческий потенциал и создать оружие, идеально подходящее для уничтожения ангелов.

Последний раз Сиклос видели в руках Харона, когда тот по Проходу отступал в глубины Моря Смерти. Убийцы, которые приступили к исследованию Бури, сообщали, что до них доносились отголоски характерной боевой песни Сиклоса в то время, как сами они перемещались по штормящему морю. Создавалось впечатление, что или Харон бродит где-то поблизости со своим старым оружием, или же что коса была утеряна и теперь взывает к новому хозяину, который помог бы ей в выполнении ее единственного предназначения: уничтожении души ангелов (или демонов).

Система: Сиклос заряжен Верой, полученной от призраков-добровольцев. Каждый призрак в качестве жеста подчинения может пожертвовать владельцу Сиклоса до половины своего потенциала Веры. Когда Сиклос полностью заряжен (10 единиц Веры), рукоять и лезвие словно просыпаются, начиная выпевать боевой гимн. В битвах с демонами Сиклос всегда наносит усиливающиеся повреждения с Силой +3. Если владелец оружия решит потратить единицу накопленной в косе Веры, он может повысить наносимый ею усиливающийся урон до значения Сила +5, при этом сложность нанесения удара и ранения жертвы снизится на два. Урон, нанесенный Сиклосом, невозможно поглотить, от удара косы не защищает никакая броня. Всем прочим жертвам коса наносит летальные повреждения с Силой +1, безо всяких модификаторов, даже если была использована заложенная в лезвии Вера. Сиклосом можно пользоваться только в Убежище. Его нельзя пронести через Завесу в мир живых.

Ритуалы

Во время строительства Убежища Харон сделал одно важное открытие, которое и позволило ему реализовать свой замысел: он понял, что способности других Домов можно совместить с умениями Убийц, что позволило бы работать с душами и памятью так же, как с веществом и энергией обычного мира. Убийцы подозревали, что это открытие каким-то образом связано с предсказанным Богом Вторым Миром, но спросить об этом Творца уже не могли. Осознание этой возможности позволило создать мощнейшие ритуалы, которые преобразили Убежище и дали возможность приступить к исследованию загадки человеческой смерти. Кто знает, на что Убийцы способны теперь, когда над ними не висит постоянная угроза войны?

Возрождение в новой коже

Этот ритуал появился в результате одной из немногих успешных попыток Убийц преодолеть проклятие смерти. В каком-то смысле ритуал стал провалом, потому что он не позволяет избежать смерти. Он просто забирает жизнь у одной души и передает ее другой. В процессе этого долгого, выматывающего ритуала душа силой исторгается из живого тела и немедленно заменяется душой ранее умершего. Теоретически, человек, постоянно повторяя этот ритуал и меняя тела, может стать почти бессмертным. Пленение Халаку прервало цепочку, и все те, кто прошел через ритуал — друзья, слуги, возлюбленные, - давно покинули этот мир.

Первичное Знание: Знание Душ *****.

Вторичное Знание: Знание Смерти *****, Знание Ветра **.

Начальная стоимость: 33.

Ограничения: ритуал проводится только в подземном помещении, например, пещере или подвале. Для его проведения требуется живой человек и заключенная в какой-либо предмет душа. На мертвые тела и несвязанных духов ритуал не действует.

Минимальное время проведения: 121 минута.

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Осведомленность. Количество полученных успешных баллов должно быть больше, чем значение Силы воли у ставшего жертвой ритуала живого человека. По этой причине в большинстве случаев жертву незадолго перед ритуалом всячески избивают и унижают. Если бросок оказывается успешным, Анкида приказывает двум душам поменяться местами. Ритуал создает между двумя душами связь, которая сохраняется до тех пор, пока существуют обе души. Если воскрешенного человека убьют или сверхъестественным образом вырвут его душу из тела, вторая душа немедленно вернется в тело, а первая — в тот предмет, с которым ранее была связана.

Воплощенный призрак получает Физические Атрибуты и Внешность нового тела и сохраняет все прочие свои Атрибуты и Способности. Это изменение является постоянным.

Ритуал не действует на души демонов и всех остальных сверхъестественных существ.

Мука: В версии ритуала с высокой Мукой обе души проходят через ужасную агонию, во время которой одна из них умирает, а вторая — возрождается. Эта боль наполовину уменьшает Силу воли обоих духов и наделяет каждого из них каким-либо психическим расстройством.

Варианты: *Несколько измененная версия этого ритуала позволяет призраку не только получить новое тело, но и сохранить прежнюю внешность. Когда душа входит в новое тело, плоть его плавится и плавает, как воск, а затем застывает, принимая форму прежнего лица своего нового владельца. В этом варианте к Знаниям, необходимым для проведения ритуала, добавляется Знание Метаморфоз ***.*

Покой Убежища

Это один из немногих ритуалов, разработанных после побега из Ада. Он основан на старых ритуалах, использовавшихся при создании Убежища. Эти ритуалы как бы преломляли способности, позволяющие творить и преобразовывать мир, через фильтр Знания Душ. Все Убежище было построено из душ — как правило, не из душ осознающих себя и чувствующих существ, но неразумных духов растений и животных, погибших после Падения. Харониты, одна из групп Убийц, переработала старые ритуалы, использовавшиеся при постройке Убежища, и создала Покой Убежища. Он приносит на территорию Убежища мир и спокойствие, возводя нематериальные преграды на пути призрачных штормов и даруя приют демонам и призракам, находящимся под его защитой.

Первичное Знание: *Знание Бурь ****.*

Вторичное Знание: *Знание Душ ***, Знание Земли ****.*

Начальная стоимость: *33.*

Ограничения: *ритуал проводится только в теневых землях, той части Убежища, которая расположена в непосредственной близости от мира живых.*

Минимальное время проведения: *121 минута.*

Система: *Выполняется бросок на Интеллект + Науку. Сложность броска зависит от силы бушующего во время проведения ритуала призрачного шторма. По выбору рассказчика она может варьироваться от 6 до 9. Первый успешный балл создает зону покоя радиусом в 100 ярдов от начерченного на земле ритуального круга. Каждый дополнительный успешный балл увеличивает радиус еще на 50 ярдов. Призрачный шторм не может пробиться сквозь границы этой зоны, но любой дух, вышедший за пределы защищенного ритуалом круга, тут же становится жертвой безжалостного Вихря (см. Помощник Рассказчика).*

Мука: *Ритуал, проведенный с высокой Мукой, также создает зону покоя, но с ужасающими последствиями для всех призраков, оказавшихся в пределах его действия. Вместо того, чтобы создать своего рода купол, ограждающий от шторма, ритуал буквально выдавливает всю призрачную материю в Бурю, бушующую за пределами теневых земель, отдавая ее на растерзание яростному Вихрю. Любая душа, попавшая под этот ритуал, немедленно оказывается в Буре и получает пять кубиков летальных повреждений каждый ход то тех пор, пока не погибнет или не будет спасена.*

Варианты: *При необходимости этот ритуал можно использовать для создания крепости в теневых землях. Добавление Знания Порталов ** делает барьер вокруг зоны действия ритуала непроницаемым не только для Вихря, как при проведении обычного ритуала, но и для демонов и призраков.*

Завеса Цербера

Когда Тысячелетняя Война превратилась в беспорядочное отступление, мятежным Элохимам пришлось перейти к оборонительной тактике. Цербер, будучи умелым заклинателем, изменил еще один использовавшийся при строительстве Убежища ритуал, чтобы дать возможность группам мятежников и их смертных слуг уходить от преследования верных Небу сил. Если преследуемые опережали своих врагов на довольно большое расстояние, у них была возможность поменяться местами с их «помощниками» по ту сторону Завесы (и прихватить с собой расположенный в непосредственной близости кусок ландшафта). Хотя в результате приходилось жертвовать несколькими невезучими призраками, которые оказывались не в том месте не в то время и становились добычей верных Небу ангелов, в последние дни войны этот ритуал спас от неминуемого уничтожения немало Убийц.

Первичное Знание: Знание Сфер *****.

Вторичное Знание: Знание Порталов ****.

Начальная стоимость: 18.

Ограничения: ритуал нельзя проводить в присутствии сторонних наблюдателей, его могут видеть только те, кто в нем участвует и должен попасть под его воздействие. Для его проведения требуется небольшой клочок сухой кожи и немного свежей крови.

Минимальное время проведения: 81 минута.

Система: Выполняется бросок на Выносливость + Осведомленность. Сложность броска зависит от прочности Завесы. На кладбище или в сельской глубинке она будет равна 6, в деревне или небольшом городке — 7 или 8, в крупном городе — 9. Каждый успешный балл увеличивает радиус территории, переносимой в Убежище, на 2 ярда, начальный радиус равен 3 ярдам. Если количество полученных успешных баллов не позволяет увеличить территорию так, чтобы захватить всех, кого надо, ритуал считается проваленным. Неудивительно, что обычно его проводят для небольших отрядов, все члены которых тесно прижимаются друг к другу. Если ритуал срывается, попавшая под его воздействие территория на несколько мгновений скрывается в тумане. Когда туман рассеивается, этот кусок территории со всем, что на нем находилось, переносится за Завесу. Вместо исчезнувшего ландшафта в мире живых появляется его призрачная копия из теневых земель, серое, безжизненное подобие того, что находилось здесь раньше. В течение нескольких часов фрагменты ландшафта возвращаются на свое место.

Мука: Ритуал, проведенный с Высокой Мукой, убивает всех оказавшихся рядом с демонами людей. Они проходят за Завесу, но тела их остаются в реальном мире. С этого мгновения они ведут себя так же, как и обычные призраки. После проведения ритуала с высокой Мукой ландшафт в мире живых до конца так и не восстанавливается. Земля навеки остается бесплодной, и животные обходят ее стороной.

Варианты: Чтобы еще больше затруднить слугам Неба дальнейшие поиски, к Завесе Цербера было добавлено Знание Пламени ****. В результате кусок призрачных земель, оказавшись в реальном мире, внезапно взрывается и горит ярким пламенем, заставляя преследователей остановиться и полностью стирая следы исчезнувших демонов. Ходят слухи, что ритуал также был дополнен Знанием Узоров ***** , что позволило бы создать своеобразную временную бомбу, но повторить этот эффект никто из падших пока что не может.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Итак, теперь вы знаете, что представляют собой Убийцы, что они делали во время войны и чем занимаются сейчас, после побега из Ада. О чем еще нужно помнить в процессе создания вашего Ангела Смерти? Хотя природа носителя в некоторой степени влияет на личность демона, все представители Дома Навдвигаящейся Ночи обладают определенным сходством, что позволит придать вашему персонажу отличительные черты Убийцы. Ниже мы подробнее остановимся на этих характеристиках, но вначале стоит подумать о концепциях, подходящих персонажу-Убийце.

Концепция

При выборе концепции для Убийцы следует держать в памяти три характеристики: смерть, одиночество и гордость. Каждая из них в значительной мере проявляется в личности Убийцы, поэтому стоит решить, какая характеристика отчетливее всего проявилась между демоном и носителем, что и сделало возможным вселение в тело.

Смерть: Конечно же, смерть и смертность — наиболее очевидный выбор, вокруг которого и будет строиться персонаж. Халаку — Ангелы Смерти, которым поручено прекращать жизнь во всех ее проявлениях. Но связь со смертью может принять разные формы. Тела недавно умерших людей влекут Убийцу сильнее, чем остальных демонов. Не один раз убийца, пьяный водитель или неосторожный рабочий внезапно оказывался лицом к лицу с тем, кого он вроде бы только что убил. Персонажу, чья единственная связь с телом носителя ограничивается смертью, в первые недели на Земле придется тяжело, так как природа Убийцы будет сражаться с несочетающимися воспоминаниями и остаточными эмоциями человека. Этот конфликт может стать для персонажа защитой от Муки, так как человеческие порывы помогут ему сопротивляться противоречивым им желаниям демона.

Те, чья жизнь была тесно связана со смертью, например, полицейские, врачи, медсестры, солдаты и убийцы, тоже могут стать отличным носителем для Халаку. В этом случае между демоном и носителем создается положительный резонанс, который вынуждает Убийцу снова играть ту роль, которая была у него во время войны, но уже в обществе смертных. Если персонаж продолжит вести прежнюю жизнь, ему постоянно придется сталкиваться с реальностью смерти в современном мире, что может вдохновить его или вогнать в депрессию, в зависимости от его отношения к собственному незнанию.

К последней группе принадлежат те, кто вел жизнь, отмеченную знаком смерти, например, тяжело больные люди, пытающиеся победить болезнь, те, кто утратил последнюю надежду, впал в депрессию или склонен к самоубийству. Эти люди сломались под тяжестью выпавших им испытаний и стали легкой добычей для Убийцы. Их постепенное угасание и утрата души могут усилить терзающее чувство вины демона, поэтому данная концепция станет хорошим выбором в том случае, если в игре вы хотите отразить именно эту эмоцию своего персонажа.

Одиночество: Будучи последним из Домов и единственным Домом, занятым не созданием, но завершением бытия, Халаку всегда испытывали некоторую отчужденность со стороны прочих ангелов. Проклятие смерти и проект Убежища привели к тому, что во время войны Убийцы тоже держались в стороне от остальных мятежников. Поэтому настрой людей, чей дух был сломлен полным одиночеством, может показаться вашему персонажу весьма знакомым и притягательным. Персонаж, воплотивший в себе концепцию одиночества, позволит вам в игре исследовать отношения между демоном и людьми с точки зрения Убийцы. Ему понадобится общаться с людьми ради получения Веры, но ни демон ни человек не обладают нужными навыками для поддержания такого общения. Такой

персонаж требует тщательного отыгрыша, им трудно играть в группе, но он может быть интересен уже потому, что точно воплощает саму суть концепции Убийц.

Гордость: Последняя и наименее заметная из характеристик Убийц — это гордость, в особенности гордость своей работой. Прочие Дома могли смотреть на Халаку свысока, но сами Убийцы упрямо выполняли свои обязанности. Они работали в одиночку и всегда следили за тем, чтобы дело было выполнено, а те, кого они убили, остались в памяти. Когда толчок породил лавину и души мертвых оказались в опасности, Дом Надвигающейся ночи, последний и самый слабый из Домов, решил на то, что остальные Дома даже не пытались сделать: создать нечто, чего не было в Господнем Замысле.

Отразить эту сторону персонажа-Убийцы поможет носитель, который пережил душевное потрясение из-за преданности своему делу. Примерами носителей, взывающих к гордости персонажа, могут стать умелый наборщик, чей труд перестал быть нужным после появления настольных издательских систем²; продавец из лавки, не выдержавший конкуренции с супермаркетом; человек после 50, который был вынужден оставить работу в фирме из-за того, что начальство предпочитает более молодых сотрудников.

Одиночки

Убийцы — это создания тени и сумрака, они прячутся от мира и работают вдали от чужих глаз. Даже самые общительные из Халаку время от времени испытывают потребность в уединении, порожденную долгими веками работы в одиночку, когда они несли смерть тем, чье время подошло к концу. Убийцы сдержанны и независимы, при этом часто скрытны и замкнуты.

Как и те смертные, с которыми они ощущают духовную близость, Убийцы могут тянуться к людям, которые чувствуют себя одинокими или покинутыми, к обиженным, психически больным и социально неадаптированным. Их также могут привлекать люди, ведущие ночной образ жизни, например, охранники, преступники и репортеры.

Натура и Маска

Теперь, когда вы определились с выбором тела-носителя, пришло время подумать об обитающем в нем демоне. Определяющими признаками личности Убийцы могут стать боль и вина за проклятие смертности, наложенное Богом на людей. Большинство Халаку в глубине души винят себя за судьбу, постигшую человечество. Большую часть войны они провели, пытаясь избавиться от этого чувства, а теперь им приходится искупать еще одну вину — за тысячелетия, в течение которых они, находясь в Аду, терзали души людей. Не удивительно, что среди представителей Дома распространены вполне определенные Архетипы. Кающийся грешник — это, возможно, одна из самых очевидных Натур Убийцы, отражающая желание персонажа покончить с проклятием. Те, кто чувствует вину, могут стать Фанатиками или Зодчими, в зависимости от того, как они относятся к вопросу собственного искупления. Опекун (Нянюшка) — еще один вариант, который отражает стремление Убийцы заботиться о своих призрачных подопечных и, в несколько извращенной манере, пестовать их.

Разумеется, вина и боль могут оказать на персонажа и не столь положительное влияние, в результате чего появляются Мученики и Мазохисты, уверенные, что их собственные страдания помогут им искупить вину. Если боль становится нестерпимой, персонаж может скатиться до Чудовища. Эта Натура часто встречается среди Убийц из числа Жажущих (Губителей).

Маски могут быть самыми разнообразными, часто они отражают Натуру носителя, в особенности если демон много времени проводит в обществе людей. Убийцы и в лучшие свои времена не были

социальными созданиями, поэтому многие из них предпочитают при общении с людьми полагаться на воспоминания и привычки своего тела. Эти унаследованные Маски чаще встречаются у тех Убийц, чьи носители умерли непосредственно перед вселением демона, чем у тех, носители которых сломались, не выдержав тягот бытия.

Первичное Знание

Обычно выбор Первичного Знания (и, соответственно, образа) происходит в конце создания персонажа, после выбора Атрибутов и Способностей. И все же о Первичном Знании желательно подумать до того, как будут определены все остальные характеристики. Первичное Знание и образ существенно влияют на способности и манеру поведения персонажа, а некоторые концепции лучше сочетаются с вполне определенным путем знаний.

Знание Смерти: вопреки названию, это Знание больше касается живых, чем мертвых, позволяя Убийцам приблизить наступление конца, увидеть последние мгновения жизни человека и даже придать трупу некое подобие жизни. Оно станет прекрасным выбором для тех, кого больше интересует живой мир и кто часто взаимодействует со смертными. Если ваш персонаж относится к тем созданиям, которые радуются битвам, ему прекрасно подойдет это Знание.

Знание Сфер: это Знание в основном связано с Убежищем и подходит тем, кого больше интересуют события, происходящие за Завесой. Оно будет полезно, если ваш персонаж относится к тем Халаку, которые хотят вернуть себе власть над своим творением и восстановить его.

Знание Душ: это Знание позволяет Убийце общаться с призраками и подходит тем персонажам, которые не избегают общества. Оно обеспечит персонажа целой толпой помощников и прислужников, а также источниками информации, недоступными прочим демонам. Его можно посоветовать и тем Убийцам, кто хочет разгадать загадку смерти.

Атрибуты

Некоторые особенности носителей, к которым обычно тянет Убийц, позволяют сделать лишь самые общие выводы относительно Атрибутов персонажа.

Физические

Обычно эта категория Атрибутов у Убийц становится вторичной. При этом для многих Халаку характерна высокая Выносливость. Инстинктивное понимание человеческой физиологии, которое приходит с пониманием процесса смерти, часто приводит к тому, что Убийцы слегка изменяют своих носителей в первые минуты после вселения в тело, придавая ему стойкости и уменьшая вероятность смерти. Также может повыситься и Ловкость: косы — непростое оружие, и неуклюжие растяпы просто не смогут орудовать ими так, чтобы одним взмахом прорезать несколько слоев реальности и отделить душу от тела. При этом Сила часто уменьшается. Бледные, эфемерные ангелы смерти — существа изящные и хрупкие, им не свойственна грубая сила.

Социальные

Хотя многие Убийцы входят в тела одиночек, самоубийц и тяжело больных людей, что подразумевает низкое значение как Социальных, так и Физических Атрибутов, нередко они завладевают и телами случайно погибших людей. Такая мгновенная смерть влечет Убийц так же, как

огонек свечи влечет мотыльков. Многие люди, погибшие в дорожной аварии или от руки убийцы, были полностью счастливы, здоровы и социально активны. После вселения демона Социальные характеристики носителя обычно резко снижаются, но даже после их снижения, если изначально они были высокими, новоявленный представитель Седьмого Дома может получиться на удивление общительным. Такой вариант подходит тем, кто хочет играть заметную роль в политике местного адского двора. При этом Обаяние у Убийц очень редко поднимается до 4 (если вообще поднимается). Одинокие Ангелы Смерти способны исказить даже самого обаятельного носителя. Случайный выбор тел также приводит к тому, что у некоторых Убийц появляется высокое значение Внешности, из-за чего они одновременно испытывают радость, так как привлекательная внешность помогает в общении с людьми, о котором они так долго мечтали, и чувство дискомфорта — во многом по той же причине. Часто повышается значение Манипулирования, так как Убийцы привыкли воздействовать на людей через запугивание и страх, хотя далеко не всегда сами осознают это.

Ментальные

Обычно Ментальные Атрибуты при создании персонажа-Убийцы занимают первое место. Дом был создан для наблюдения, анализа и действия в точно выбранный, самый подходящий момент. С тех пор Халаку не утратили этих навыков. Самым важным Атрибутом можно назвать Восприятие, сразу за ним идет Интеллект. Сообразительность не так важна. Прежде чем перейти к действиям, Халаку наблюдают и выжидают, а не полагаются на чувства и озарение.

Способности

Выбор Способностей — дело довольно простое. Большая часть Способностей Убийцы будет отражать опыт его носителя, а не самого демона. Большинство Халаку обладали весьма ограниченным жизненным опытом, сосредоточенным вокруг смерти, Убежища и духов. Благодаря интуитивному пониманию биологических процессов, протекающих в теле человека, и того, как можно заставить их пойти в разнос, многие Халаку владеют Медициной. Опыт общения с призраками может дать Убийцам несколько точек в Оккультизме.

Осведомленность, Интуиция и Маскировка — вот те три качества, которыми обычно обладают Халаку, принимавшие активное участие в Войне Смерти. Постоянная битва умов, которую они на протяжении всей войны вели со Жнецами, развила в них эти способности. Полученный тогда опыт зачастую сохраняется и учитывается и после попадания в тело человека. Убийцы, которые служили в легионах и участвовали в сражениях, могут обладать высокими значениями Запугивания и Исследования. Высокопоставленные Халаку часто управляли своими легионерами при помощи страха и знания, а не Лидерства и Эмпатии. Две последние Способности Халаку даются с трудом. Даже если человек-носитель и обладал ими, после вселения демона значение этих Способностей снижается.



Дополнения

Такие Дополнения, как Союзники и Договоры, у Убийц встречаются довольно редко. Халаку не хватает социальных навыков, необходимых для построения и поддержания подобных отношений. Слава? Забудьте об этом. Даже если при жизни носитель был знаменит, вся его известность быстро исчезает после того, как Убийца начинает искать уединения. С другой стороны, Последователи — не такая уж большая редкость. Ангелы Седьмого Дома могут с пугающей легкостью создавать культы смерти, в особенности если решатся продемонстрировать свои умения по обращению с призраками. Люди боятся смерти, и тот, кто докажет им, что посмертие существует, легко станет объектом почитания. Влияние — более интересный случай. Любое влияние на общество, полученное носителем в его прошлой жизни, потребует от Убийцы определенных усилий по его поддержанию. Но если носитель не был склонен использовать такие орудия, как запугивание и манипулирование, окружающие люди могут заметить, что его поведение изменилось.

Наследие, Наставник и Совершенство встречаются у Убийц так же часто, как и у представителей других Домов, а вот Ресурсы после вселения демона в тело могут пострадать. Деньги нужно зарабатывать, а большая часть профессий так или иначе требует постоянного общения со смертными. Не все представители Дома готовы подвергнуть себя такому испытанию ради сохранения материальных благ, которые и без того не слишком их интересуют.

Для Убийц, участвовавших в строительстве Убежища, хорошим выбором станет Знание Ритуалов (см. Руководство Игрока). Примеры различных ритуалов по созданию Убежища уже приводились выше, и при желании вы вместе с Рассказчиком можете разработать новые ритуалы, основываясь на приведенных в Руководстве Игрока правилах. Бежавшие из Ада Халаку помнят лишь ничтожную малость из обширного набора ритуалов, но по мере того, как они встречаются и обмениваются воспоминаниями и наблюдениями, ситуация меняется.

Добродетели

Те Убийцы, которые большую часть времени проводят рядом с людьми, обычно имеют высокое значение Совесть. Для большинства Халаку постоянное напоминание о том, как отразилось на человечестве восстание Дома, служит своеобразным нравственным компасом. При этом у многих Убийц низкое значение Убежденности. Их ощущение правильности мира нарушено, так как они больше не понимают, в чем заключается их предназначение. Утратив понимание смерти, они лишились и уверенности в своих взглядах на мир.

С другой стороны, почти никому из Убийц нельзя отказать в наличии Мужества. Они могут быть одиночками с низкими социальными навыками, но если у них появляется цель, у них найдутся и силы, чтобы дойти до нее, какие бы препятствия ни вставали на их пути. Именно Мужество позволило им выстроить Убежище, и оно же придает им сил для жизни в современном мире.

Знания

Если вы не выбрали первичное Знание на предыдущем этапе, нужно сделать это сейчас, вместе с выбором вторичного Знания. Выбор Знаний для персонажа во многом зависит от того, чем он занимался во время войны. Строителю Убежища из числа Паромщиков проще всего будет вспомнить Знание Сфер и Знание Душ, а воину Смерти или легионеру — Знание Смерти и Оснований. Почти наверняка у персонажа в начале игры не будет Знания Человечества. Дом никогда не считал овладение этим Знанием легким делом, поэтому оно с трудом возвращается к его представителям.

Строители Убежища, скорее всего, будут владеть одним из Знаний других Домов. Владение этими путями Знаний было необходимо для создания Земель Мертвых, и некоторые Убийцы могут вспомнить их быстрее, чем редко используемые Знания собственного Дома.

Общее знание

Нельзя сказать, что владение этими путями Знаний было чем-то обычным среди Убийц. Убийцы привыкли общаться с мертвыми, а не живыми, поэтому мало кто из них изучал Знание Человечества, даже во время войны. Аналогично, Знание Оснований для Дома, чьи представители занимались в основном Убежищем, а не Землей, тоже не представляло особого интереса.

Свободные баллы и последние штрихи

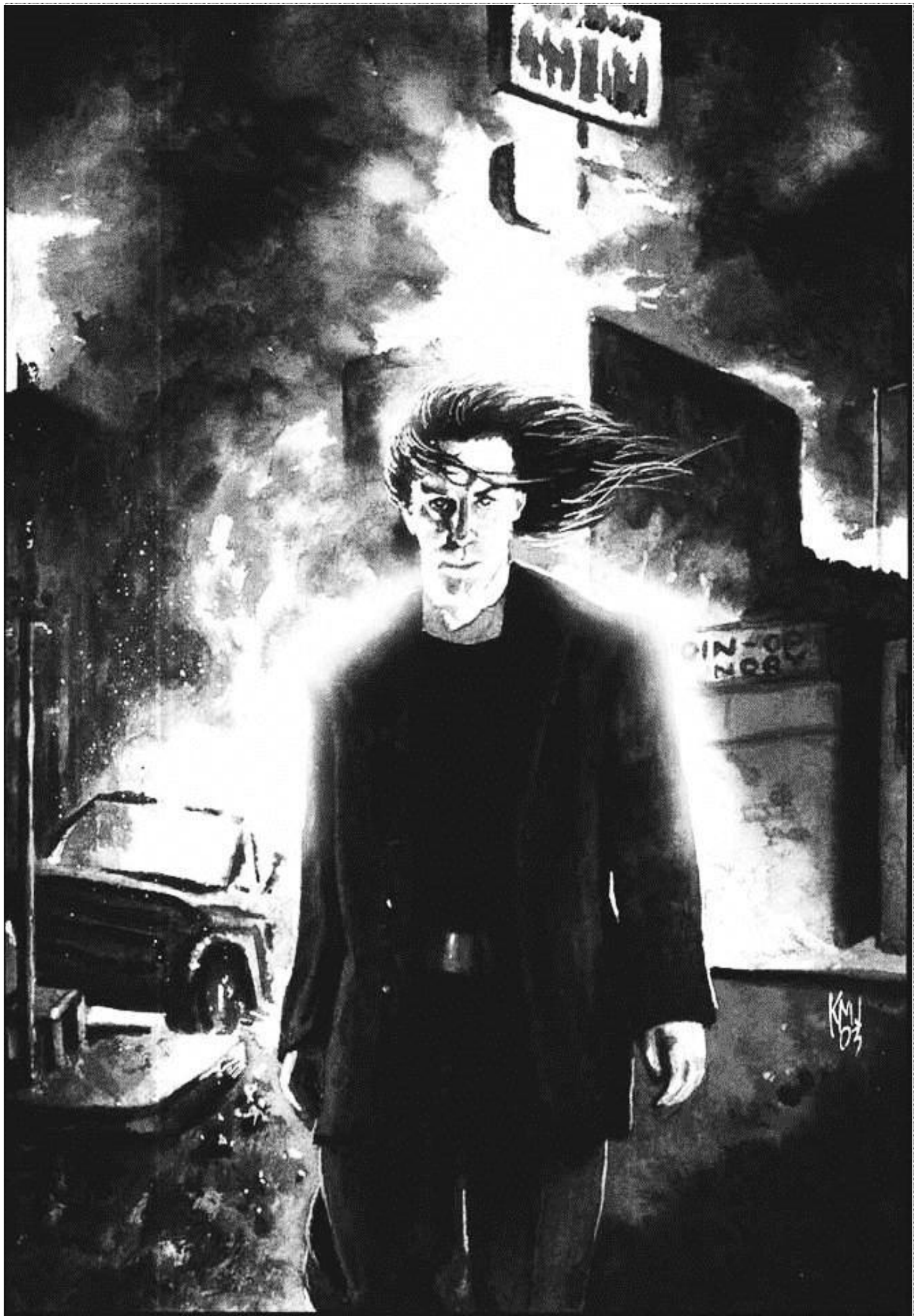
Свободные баллы дают вам возможность сделать персонажа более живым и полноценным. Возможно, по принятым ранее решениям вы уже составили четкое представление о роли вашего персонажа в работе по созданию Убежища и спасению мертвых, теперь же вы можете выразить свои мысли по этому поводу другими способами.

Высокое значение Веры будет полезно любому демону, но у Убийцы в начале хроники оно маловероятно. Плохое знание человечества, нехватка навыков общения и склонность к носителям-одиночкам приводят к тому, что создать запасы Веры персонаж сможет только через довольно продолжительное время.

Обычно у Убийц высокая Сила воли. В конце концов, в свое время они сумели пренебречь высокомерным и презрительным отношением к ним со стороны других Домов и в тайне ото всех приступили к творению — деянию, которое до Падения было присуще лишь Богу. Эта жестокая решимость остается отличительной чертой тех Халаку, которые покинули Ад. Люди, знакомые с носителем до того, как в него вселился демон, часто замечают, что у этого человека резко возросли решимость и способность сосредоточиться на деле.

У воина Смерти может быть несколько точек в Маскировке или Фехтовании, полученных в то время, когда он рыскал вокруг полей сражений и скреживал косы со Жнецами. Строитель Убежища может рассчитывать на несколько точек в Науке, что отразит его понимание природы Творения, а также на владение знанием другого Дома.

Если Рассказчик при создании персонажа учитывает Недостатки, стоит просмотреть Социальные Недостатки в главе 3 Руководства Игрока. Персонажам-Убийцам особенно подходят те из них, которые связаны с одиночеством или неумением жить в обществе. Они позволяют отразить как изначально присущие носителю особенности, так и проблемы, появившиеся после вселения демона в тело.



ГЛАВА 8: ИГРА ДОМОВ

По этому поводу может возникнуть спор, что лучше: чтобы государя любили или чтобы его боялись. Говорят что лучше всего, когда боятся и любят одновременно; однако любовь плохо уживается со страхом, поэтому если уж приходится выбирать, то надежнее выбрать страх.

- Государь, Николо Макиавелли

Дом — это неотъемлемая часть сущности демонов. Именно Дом стал для них первым разграничивающим признаком, и хотя принадлежность к тому или иному Дому не диктует демону образ мыслей и действий, все же она влияет практически на все. В этой главе показывается, как можно использовать концепцию Домов для введения в игру более сложных интриг: от запутанных отношений между представителями разных Домов и возможного возвращения диктаторов до возможностей и преимуществ от ограничения имеющихся альтернатив. Здесь исследована вся подноготная нескончаемых политических боев, ведущихся в обществе демонов, показано, как нужно развивать интриги и игры во власть так, чтобы игроки были задействованы на каждом их этапе.

ИНТРИГИ ДОМОВ

Почти у всех демонов в современном мире имеется огромное количество обязанностей и вассальных связей. Почти наверняка они состоят при местном дворе, а приверженность к идеалам той или иной фракции делает почти всех их ячейками намного более обширной сети. К тому же им нужно взаимодействовать с миром людей — может быть, только для того, чтобы сохранить своих рабов, но это взаимодействие может происходить и на более глубоком уровне. Принадлежность демона к определенному Дому вносит дополнительную сложность в эти и без того запутанные отношения. Члены одного и того же Дома не всегда сохраняют лояльность по отношению друг к другу, и все же подобное родство вызывает к самой потаенной их сути. В этой главе показано, как можно привнести такие отношения в хронику, дополнив прочие ее сюжетные линии и избежав ненужной путаницы.

Древние модели

Демоны по природе своей существа политические. Они были проводниками Творения и потому не были готовы участвовать в физических столкновениях или эмоционально реагировать на происходящие вокруг них события. Оба эти умения пришли позже — и первое можно назвать прямым следствием второго, — но в самые первые мгновения бытия они учились давать миру форму единственно силой своей воли. Полученными ими сложные задания требовали четкой координации между отдельными ангелами и большими группами. Конечно же, масштаб их работ был невероятным, как по обхвату, так и по проработанности всех деталей на разных уровнях реальности. Они обладали обостренными чувствами и интуитивно осознавали свои возможности, и при этом были личностями, вынужденно ограниченными тем уровнем, на котором им приходилось работать. Мироздание создавалось не по чертежам. Глашатаи передавали волю Господа, она воплощалась через несметное число решений, принимаемых каждым из ангелов, и каждое такое решение должно было укладываться в определенные рамки. Такая работа требовала постоянных и обширных переговоров.

Несмотря на всю эту сложность, общение в основном ограничивалось одним Домом. Все прочие взаимоотношения — если не считать обсуждений на самом высоком уровне — обычно ограничивались быстрым выполнением совместного задания. Никаких общественных мероприятий не проводилось. Каждый Дом воспринимал реальность по-своему, из-за чего действия прочих ангелов казались непонятными. В некоторых случаях отношения между Домами были окрашены пренебрежением (если

не сказать — презрением), хотя такие эмоции редко становились чем-то большим, чем подводными течениями в русле общения.

То, что Дом, который по замыслу должен был упрощать взаимодействие, обеспечивать общение и вдохновлять, - Дом Глубин — обособился ото всех остальных, ситуацию никоим образом не исправило.

После восстания все еще больше усложнилось и запуталось. Впервые ангелы сами выбирали себе товарищей, и выбор этот был основан на общих идеях, а не на естественном сродстве. Часто недопонимание между Домами вытеснялось враждебностью, которую мятежники ощущали со стороны тех своих соплеменников, которые остались верны Богу. Это чувство еще было живо в умах восставших, когда они разделились на пять легионов. Хотя некоторые демоны остались под управлением тех, за кем они следовали и перед восстанием, большая часть была охвачена желанием воплотить свои идеалы в жизнь и не вспоминала об отношениях, сохранившихся с совсем других времен.

Разумеется, принадлежность к определенному Дому влияла на решения, принимаемые демоном, - Пожиратели по природе своей были агрессивней, чем Изверги. Пути использования этой агрессивности были менее понятны.

Возвращение верности Домам

Шла война, и желание нести личную ответственность постепенно ослабевало. Боль, сердечные терзания, вызванная боевыми условиями неразбериха и плачевное состояние мира, удаленного от Рая, - все это привело к тому, что любые решения стали казаться неудачными. Намного удобней было положиться на инстинкты, чем обсуждать мораль, ведь казалось, что подобного понятия просто не существует. Такое мироощущение внесло свой вклад в творимые жестокости, и в конце концов мир увидел, как легион сражается с легионом, как товарищ поднимает руку на товарища. Для многих демонов принадлежность к Дому снова стала важной. Одним из последствий тесного общения между членами легионов стало то, что демоны увидели: их сослуживцы отличаются от них намного сильнее, чем им казалось раньше (и та невыносимая ситуация, в которой они оказались, только усиливала это ощущение). Приказы Дьяволов начинали раздражать. Предвидения Извергов казались бесполезными хитроумными играми с более честными существами (и потом, разве не они начали все это?!). Осквернители были ненадежны, Убийцы — недоступны. Любая возможная придирка, которую можно было бы отнести к одному демону, немедленно распространялась на весь Дом.

Многие демоны возвращались к своей прежней иерархии, пусть и неофициально. Они ждали указаний от тех, кто непосредственно руководил ими перед восстанием, а также от тех высокопоставленных собратьев, кто правил Домом в целом. Разумеется, раздробленность Домов, которые разделились мелу легионами, а также тот факт, что изначально восстала лишь треть всех ангелов (и многие из них погибли в битвах), делали это стремление почти нереализуемым. Прочие под влиянием схожих причин просто объединялись с теми, кого знали ранее. Не все были столь восторженны. Некоторые относились к такому поведению как к намеренному предательству, которое подрывает установленный Люцифером порядок и групповую сплоченность. Другие считали, что прежняя иерархия — это порождение тирании, и на этом основании отвергали ее. Конечно же, наибольшей популярностью эта идея пользовалась среди рядовых демонов и тех, кто с недоверием относился к сложившейся политической системе (из-за участия в заговоре или из-за собственной некомпетентности).

Поверх всех этих идея постепенно формируется слой новых правителей, которые по-разному относятся к своей роли и ее значению. Эти позиции нельзя назвать официальными, хотя во всех случаях их занимают высокопоставленные представители действующей системы, обычно — прежние

владыки или кто-то из их помощников. Должность эта в основном символическая, хотя в редких случаях и используется для продавливания нужных политических решений (особенно если диктатор раньше состоял в Кровавом Легионе). Иногда соперничающие демоны пытаются занять этот пост, считая его своего рода выигрышем в конфликте между легионами. В других случаях Дом в целом не достиг нужной степени отчужденности (или сплоченности), чтобы всерьез воспринимать подобную альтернативную иерархию.

Современный мир

Ситуация продолжает меняться, и демоны, оказавшиеся в гуще событий, по-разному относятся к ней, не совсем понимая, как именно нужно восстанавливать политические структуры. Многие из них вернулись к старой системе дворов, но скорее в силу привычки, чем из-за тех преимуществ, которые такая система дает им в современных городах. Чаще всего такая ситуация складывается в местах, где собралось большое число демонов: память о мятеже по-прежнему неполна, и во многих случаях подробный перечень придворных званий и обязанностей можно восстановить только благодаря собранным вместе воспоминаниям разных демонов. Едва вернувшиеся на Землю демоны чаще тянулись к своему Дому, пусть и просто потому, что забыть столь значимую часть своей сущности было сложнее всего. Насколько сильно поменялось это отношение после того, как демоны начали встречаться с себе подобными, во многом зависело от их личностей и обстоятельств.

Взаимоотношения внутри группы дают прекрасный повод подумать о политике Дома. Выбор Дома является самым важным пунктом в процессе создания персонажа почти для всех игроков. От этого зависит внутренняя суть персонажа и его способности, а также те стереотипы, которые можно использовать — или нужно преодолеть. Сосредоточенность на Доме прекрасно отражает состояние вновь прибывшего демона. Более сложные уровни политики, как и различные фракции, проявятся несколько позже, когда персонаж встретится с другими демонами и прояснит для себя ситуацию, но даже тогда большая часть падших сохраняет инстинктивную преданность Дому. Система дворов на ранних своих этапах весьма уязвима, и политически мыслящие персонажи имеют немало возможностей повлиять на свое окружение. Этими возможностями могут воспользоваться ваши игроки (особенно если вы упомянете об их существовании), или противники персонажей в игре могут попытаться взломать существующие структуры.

Восстановление строгой иерархии, основанной на системе Домов, каждый из которых возглавляет диктатор, тоже вполне возможно. Одно предложение о создании такой системы приведет к появлению многочисленной оппозиции, в особенности среди хорошо организованных демонов. Некоторые могут заявить, что «отход» к Домам послужил причиной разрушения порядка, из-за чего в итоге мятежники проиграли войну. Другие сочтут, что от такой системы не будет никакой пользы, так как она лишь отвлечет внимание от действительно важных идей, лежащих в основе разделения на группировки. Попытке восстановить столь глобальный порядок воспротивятся и те, чья власть основана на местной иерархии (по тем же самым причинам они будут противиться и порядку, построенному на системе группировок). И все же эта идея весьма притягательна — ее не так-то просто опровергнуть.

Одного поля ягоды

Лучше всего дать представление о текущем этапе игры через действия других персонажей вашей хроники. Если одним из важных информаторов для вашей группы стал Кнут, и он чувствует себя более уверенно, разговаривая с Кнутом из вашей партии, на передний план выйдет идея «подобное тянется к подобному». Аналогичное воздействие может оказать и политика, проводимая другими демонами данного региона. Едва ли появится фракция, провозгласившая своей целью суверенитет (или

даже отделение) Дома. Скорее, подобные настроения станут подводными течениями во всех политических играх. Младшие демоны будут объединяться с другими представителями своего Дома, стараясь при этом не причинить своим группировкам дополнительных хлопот. Те, кто оказался в опале, будут, скорее всего, тянуться к могущественным представителям собственного Дома, чтобы вернуть себе политическое влияние в дружественном окружении. Подобное поведение естественно, и большая часть демонов, оказавшихся в таком положении, будет нещадно эксплуатироваться вышестоящим начальством.

Но если эти настроения прорвались наружу, пришло время для беспокойства. Если персонажи ваших игроков видят, что идеям не уделяется должного внимания, а могущественные союзники игнорируются только лишь из-за политики Дома, они могут возжелать большей справедливости. Если в местной иерархии главенствует определенный Дом — чаще всего Дьяволы, хотя при значительной численности это может быть кто угодно, — ваши персонажи могут захотеть наделить властью других демонов, и в этом случае имя Дома может стать тем штандартом, под которым соберутся единомышленники. Это простая и зачастую весьма эффективная тактика, по сравнению с запутанными и противоречивыми интересами группировок и прочими политическими делами, ведущимися в окружающем мире. Даже если «угнетатели» (т. е. те, кто стал врагами вашего отряда) принадлежат к разным Домам, сосредоточенность на Доме может отвлечь внимание от дел, с которыми не так просто справиться.

Разумеется, игроки сами будут решать, как именно будет действовать их команда. Но их выбор зависит от описания мира и действий неигровых персонажей, по которым они определяют, что допустимо, а что — нет. Персонажам полезно будет поразмыслить над такими вопросами, возможно — при помощи наставников, союзников или просто в процессе ознакомления с текущей задачей.

Верность Дому

Само решение о поддержке вновь возникающих диктаторов и складывающейся вокруг них иерархии во многом зависит от степени вовлеченности в этот процесс Дома. Двумя противоположностями здесь являются Дьяволы и Осквернители. Дьяволы считают, что им естественным образом предназначено организовывать представителей других Домов. Возможно, диктатор и станет той силой, что стабилизирует ситуацию и тем самым поможет Дьяволам, но в большинстве своем они считают этот пост попыткой подорвать их собственную власть. Осквернителей тоже волнуют вопросы организации, но скорее как координаторов, чем правителей. Они одинаково успешно могут действовать в иерархии, построенной как на званиях, так и на идеях, но та структура, которая жестко ограничит контакты между ними и другими демонами, едва ли обретет популярность среди членов Дома.

Остальным демонам идея, в общем-то, нравится. В целом, чем ниже положение Дома — т. е. чем позже он был создан Господом, — тем привлекательней кажется мысль о самоопределении. Убийцы привыкли к чужому пренебрежению, покровительству и жалости, и многие из них предпочитают решать свои проблемы, не прибегая к помощи других демонов. Пожиратели часто чувствуют себя неуютно в море политических страстей, поэтому их привлекает простота иерархии Домов. Кнуты, Преступники и Изверги еще не пришли к какому-то определенному выводу по этому вопросу.

Группировки

Демоны, активно участвующие в политической жизни фракций, будут противостоять попыткам создания любой всеобъемлющей иерархии. Тем не менее, преданность Дому и преданность фракции вовсе не обязательно должны вступать в противоречие друг с другом. Скорее противодействия фракциям можно ожидать со стороны местных дворов. В конце концов, идеи, приведшие к образованию фракций, в чем-то схожи с вопросами, вокруг которых крутится политика дворов. Если двор обеспокоен

прорехами в системе безопасности и вынужден напрямую действовать против части городских жителей, Фаустианцы или Миротворцы, оказавшиеся среди его подданных, усложнят эту задачу намного сильнее, чем любая организация внутри Дома.

Некоторые группировки относятся к предполагаемому восстановлению диктаторов скорее как к новой возможности, чем как к проблеме. В этом случае реакция демона на внутренние проблемы адского сообщества будет зависеть от принадлежности к Дому, а принадлежность к той или иной группировке повлияет на его восприятие окружающего мира, т. е. более масштабной картины. В каком-то смысле эта ситуация зеркально отражает разделение между церковью и государством, сложившееся у людей. Для демонов, большинство которых считают поклонение со стороны смертных делом естественным, такая идея выглядит радикальной.

Пока что основным элементом демонской политики остается местный адский двор, и большинство падших считает, что делить преданность между еще большим числом претендентов просто невозможно.

Объединенный Дом

Из-за того, что персонажи ваших игроков или представители разных группировок, действующих в данной местности, озабочены вопросами верности Дому и взаимодействия между Домами, вам вовсе не обязательно выводить на сцену самого диктатора. Такой шаг будет уместен в масштабной хронике. Большинство демонов интересуются «большой политикой», но все же вынуждены большую часть времени посвящать решению местных проблем, чтобы выжить среди людей, которые могут быть враждебно настроены по отношению к ним, и выстоять против окрестных Привязанных.

В том случае, если персонаж хочет поддержать кандидата в диктаторы (или сам претендует на этот пост), ему придется столкнуться с огромным количеством трудностей, не последней из которых станет необходимость поддержания связи и контроля за весьма обширной территорией. Если демон объявляет себя диктатором, не имея возможности вовремя отреагировать на опасности, угрожающие его «подданным», где бы они ни находились, он станет всеобщим посмешищем. Даже если большинство представителей Дома согласятся поддержать диктатора, вероятность того, что они сойдутся на одной кандидатуре, стремится к нулю. В последнем разделе этой главы показывается, как масштаб влияет на политику, и перед началом большой хроники вам придется как следует поразмыслить над приведенной там информацией.

Призвание

Одним из обстоятельств, затрудняющих объединение Дома вокруг одного падшего, является то, что на Землю пока что вернулись в основном младшие, рядовые демоны, о какой бы иерархии ни шла речь. Очевидным решением для тех, кто хочет получить могущественного предводителя, стал вызов подходящего кандидата из Бездны. В Помощнике Рассказчика говорится о том, какие трудности приходится преодолевать при вызове демона того или иного ранга. Решение о призыве вождя из Преисподней большинству демонов дается с трудом, в особенности тем из них, кто видит, как рушатся их идеалы (в основном — связанные с принадлежностью к фракции) в присутствии столь могущественных созданий. Вызов диктатора для объединения Дома может показаться более стоящей идеей. Заговорщики могут заниматься самообманом, но если им удастся преодолеть вызываемые Мукой эффекты, положение их господина в той или иной фракции не будет иметь никакого значения. Вот только одержимость идеей (или собственные терзания) может помешать им понять, насколько высока Мука вызванного демона.

Разумеется, многие из «неофициальных» диктаторов, возвысившихся во время войны, уже вернулись на Землю. Пять великих Привязанных — Белиал, Аваддон, Дагон, Асмодей и Азраэль — считались одними из самых могущественных демонов, хотя не все они во время войны занимались только делами Дома. Никто из падших в здравом уме не станет рассматривать их в качестве возможных предводителей, но Мука может изменить эту точку зрения. Сами Привязанные не ощущают никакого родства со слабыми созданиями, появившимися неизвестно откуда, но отсюда не следует, что эти чудовищные демоны не обратят себе на пользу попытки найти их и призвать к служению Дому.



Меньшие конфликты

Однако же, в игру вовсе не обязательно вводить столь высокие ставки. Вне зависимости от отношения к системе диктаторов, концепция Дома почти наверняка окажет заметное влияние на местную политику.

Во-первых, Дом может повлиять на реализацию возможностей, имеющихся у персонажа. Например, представьте, что политику Министерства Праха (см. описания министерств ниже) определяет влиятельный Осквернитель, чье внимание в первую очередь сосредоточено на доках и прочих морских делах. Если большая часть служащих Министерства принадлежит к тому же Дому, его работа может оказаться весьма эффективной. В противном случае такая концентрация внимания на одном участке пойдет в ущерб двору. Если эта проблема каким-либо образом затрагивает вашу компанию, справиться с ней будет непросто. Если персонажи начнут жаловаться, их вполне могут обвинить в несоответствии политике Дома. Если среди персонажей есть Осквернитель, ему могут (в частной беседе) намекнуть, что ему стоит проявлять большие лояльности к Дому.

Эта же схема может повториться на самых разных уровнях и в разных сочетаниях. В большинстве случаев ее влияние будет не так заметно: скорее всего, небольшой побочный эффект, имеющийся у каждой политической системы. Она может принести пользу вашим игрокам — или стать для них

источником разочарования. В любом случае, этот способ заставляет их больше думать о Доме персонажей и о его взаимодействии с окружающим миром.

Дом также обеспечивает персонажам, оказавшимся при дворе в положении жертвы, позицию для отступления. Если демон не может влиять на окружающих своими идеями или властью, он по крайней мере может обратиться к своим соплеменникам за помощью и поддержкой. Изверг-Миротворец едва ли сможет обсудить свое мировоззрение с другими Извергами, но может рассчитывать на то, что, оказавшись он перед судьей-Люциферианином, собратья будут просить того о снисхождении. Рассчитывать можно только на самое общее сотрудничество, не распространяющееся слишком далеко. В лучшем случае к такому политически неискушенному персонажу будут относиться как к убогому родственнику, которого надо защищать от опасностей (в первую очередь исходящих от него самого). В худшем случае прочие придворные Изверги объявят такого демона предателем Дома и сами поторопятся наказать его.

С другой стороны, такое отношение к солидарности со стороны Дома выглядит несколько сомнительно. Если Дом воспринимается только как убежище для гонимых, сама идея его обесценивается и становится бессмысленной. Тот, кто хочет видеть свой Дом единой и значимой политической силой (на любом уровне), потребует от всех, кто находится рядом с ним, проявить лучшие свои качества, чтобы подать пример остальным. Разумеется, поведение, которое один демон считает достойным, окружающими может восприниматься совсем иначе. По аналогии с разделением церкви и государства, можно объявить, что дела фракций Дома не заботят. В этом случае Изверг-Миротворец из предыдущего примера окажется вовсе без поддержки, но при этом ему будет намного проще выработать модель поведения, которая не требует отказа от слишком большого числа собратьев. Кое-кто может сказать, что подобное отношение к концепции Дома делает его таким же эффективным, как любое неформальное общественное объединение. Следовать таким курсом довольно трудно, и все, кто участвует в местной политике, должны тщательно обдумать эту возможность. Ожидается, что представители одного и того же Дома будут объединяться друг с другом, при этом всех, кто отвернется от своих товарищей, станут обвинять в пренебрежении демонскими традициями, что может сильно повлиять на их жизнь при дворе. Однако же того, кто вложит в подобные отношения слишком много, могут посчитать наивным или даже неблагонадежным существом.

Дом против Дома

Если события в вашей хронике разворачиваются так, что один Дом начинает враждебно относиться к другому — из-за политики или потому, что кто-то из персонажей хочет заострить этот вопрос, — то рано или поздно последует взрыв. Это могло бы быть чисто бюрократическое нападение, но в наше время, когда все демоны страдают от грызущей их Муки, не стоит забывать о возможности вооруженного конфликта.

Решение таких конфликтов минимальными средствами входит в интересы практически всех сторон (разумеется, если эти стычки не рассматриваются как способ ослабить противника). Столкновения между группировками отличаются быстротой и решительностью. Уцелевшим проигравшим предлагается покинуть территорию. При этом всячески подчеркивается, что подобное требование выдвигается не из-за их Дома, так как никто не рискует публично поставить под сомнение концепцию Себетту. Вместо этого объявляется, что проигравшие вели себя вызывающе и более не могут пользоваться защитой двора. Только в самых крайних случаях к высылке приговариваются все представители определенного Дома (подобное решение политически неадекватно и может ослабить сам двор). Обычно подобное наказание накладывается только на зачинщиков, которые. Выступают своего рода предупреждением; от остальных требуют повторить присягу и, возможно, выплатить

штраф. Насколько радушно будет изгнанный демон принят при другом дворе, во многом зависит от его репутации и имеющихся политических связей.

Столкновения между Домами принимают самые разнообразные формы. Это может быть попытка испортить противнику репутацию при дворе или война на истощение, когда его лишают всех ресурсов. Это может быть и открытое нападение. На форму, которую примет столкновение, влияет и то, какие Дома в нем участвуют. До тех пор, пока стороны не подрывают благополучия двора, привлекая к нему ненужное внимание или же втягивая его в долгий конфликт, они могут не опасаться наказания за свои действия. Если же противостояние приводит к более серьезным последствиям, весь двор может вмешаться, чтобы положить конец конфликту, - и в этом случае вожаки обеих воюющих сторон могут отправиться в ссылку.

За пределами дворов

Разумеется, если демоны ввязываются в конфликт за пределами обычной системы дворов, в ход идет все. При отсутствии прочих политических сил преданность Дому приобретает большее значение, и тогда разлом может произойти именно по этой линии. Мука и отчаяние выводят на первое место древнейшее разногласия и делают важными самые очевидные различия между демонами.

Противостояние вовсе не обязательно приобретает столь острые формы. Стереотипы, учитываемые при общении между демонами (см. главу 5 основной книги правил), за пределами дворов становятся более явными, что может привести к неожиданным союзам. Два демона, у которых нет ничего общего — начиная от положения их носителей и заканчивая точками зрения на вопросы, вызывающие в обществе раскол на фракции, - могут сойтись просто потому, что ощущают потребность в этом. Если им повезет, они сумеют многому научиться в процессе общения и преодолеть Муку, когда дело дойдет до взаимодействия с другими демонами, к которым они не чувствуют столь сильного притяжения.

Эту идею можно использовать для мотивации персонажей Рассказчика в процессе игры. Можно сделать так, чтобы антагонист хроники по-разному относился к членам группы в зависимости от их Дома. Чудовищный демон с высокой Мукой может внять доводам представителя своего Дома или того Дома, который он считает союзником. Все остальных он может просто не признать, сочтя их навеянными Бездной фантомами или же страдающими духами. Такой метод позволяет вовлечь в переговоры члена группы, обычно воздерживающегося от подобных контактов.

Помните, что этот подход не срабатывает с большей частью Привязанных к Земле. Они провели на Земле слишком много времени, чтобы цепляться за союзы, заключенные еще до их водворения в темницу. Демона, который недавно выбрался из Бездны, но уже полностью поддался Муке, тоже нельзя будет убедить никакими методами. Он может использовать умения своего Дома, чтобы вредить как можно большему числу людей, но этим все и ограничивается. Единственным возможным ответом на такие действия станет или порабощение этого демона, или его уничтожение.

ХРОНИКА ДОМА

Себетту — семь небесных Домов Творения — предоставляют игроку множество самых разнообразных возможностей. Игрок может подобрать себе персонажа в полном соответствии со своими предпочтениями или же попытаться отыграть роль, ранее ему совершенно не свойственную. Рассказчику эта система позволяет создать богатый фон, на котором будет разворачиваться его хроника. Но иногда бывает разумнее отказаться от части имеющихся возможностей, чтобы заострить внимание на чем-то одном. Одной из причин такого ограничения может стать желание

подчеркнуть определенную тему. Например, игра, в которой исследуется человеческая зависимость от технологий и влияние, оказываемое технологическим прогрессом на демонов, станет ярче, если все действующие персонажи (или хотя бы большая их часть) будут Преступниками. Аналогичным образом, в игре, где речь идет о политике, большинство персонажей может быть Дьяволами. В игре, где главными темами являются одиночество, непонимание и природа смерти, более уместно будет смотреться группа Убийц.

Подобная тема игры может быть выбрана вами сознательно, и в этом случае вам следует обговорить с игроками имеющиеся у них возможности для создания персонажей. Иногда группа из единообразных персонажей образуется чуть ли не случайно, если все игроки тяготеют к схожим концептам. Если такая ситуация вызывает у вас затруднения — вы рассчитывали отыгрывать политику, а в вашем распоряжении оказались пять лохматых Пожирателей, — нужно переговорить с игроками. Обсудите с ними свое видение игры и выясните, чего они от вас ждут, ведь выражение «игра в Демонов» оставляет слишком много простора для толкований и непонимания. Возможно, вам придется пойти на компромисс (при этом вам не стоит прибегать к крайним средствам, обговоренным в последнем разделе главы!).

Желание усилить ту или иную тему не обязательно приводит к ограничению в выборе персонажей. С равным успехом можно ограничить число Домов, с которыми ваши игроки будут взаимодействовать в своих приключениях. Выбранная вами схема может зависеть от состава группы (например, игра, в которой почти все персонажи — Изверги, может быть посвящена подробным исследованиям потенциала и ограниченности Судьбы), а может и резко контрастировать с ним. Наши пятеро Пожирателей могут столкнуться с двором Дьяволов, и в этом случае они должны будут сохранить верность своим идеалам и природе, подвергаясь политическому давлению и манипуляциям с нескольких сторон одновременно.

В этом разделе обсуждаются особенности игры с ограниченным набором Домов и приводится ряд примеров.

Сильные и слабые стороны

Каждому из семи Домов Бог определил свою функцию и задачу. Все ангелы чем-то похожи, но когда дело доходит до их умений, разница между Домами проявляется весьма четко. Эта разница повлияет не только на тему вашей игры, но и на многие другие ее аспекты. В игре, где нет Кнутов, исцеление становится более сложной задачей (и более ценным навыком). Группа Осквернителей окажется в затруднительном положении, если их обманы будут разгаданы, а самим им станут угрожать немедленной физической расправой. Такой ход может быть частью вашего замысла. Группа, члены которой не могут рассчитывать на исцеление всех ран вечером того же дня, будет намного осторожней и изобретательней в сражениях. К тому же, если у них не будет умений, нужных для решения проблем силовым путем, они станут более внимательно относиться к подготовке. В конце концов, в Мире Тьмы возможность поражения всегда велика, а само поражение может стать катастрофой.

Демоны способны овладевать Знаниями других Домов, и это может в некоторой степени выправить ситуацию. Но для изучения чужих путей им нужен наставник, которого может быть очень трудно, практически невозможно найти. Продумывая биографию персонажа, следует помнить, что даже один человек может оказаться источником обширных знаний. Схожий подход используется и в ритуалах (описан в Руководстве Игрока), примеры которых приведены в предыдущих главах книги. Большая их часть построена на разнице в умениях Домов и их сочетаемости, хотя есть и такие, где

используются Знания только одного Дома. Вез этих гибких и мощных инструментов едва ли возможно полное раскрытие персонажей.

Не следует, однако, считать, что принадлежащие к одному Дому персонажи должны обладать сходным набором умений. Три разных образа (или даже больше, если вы используете более гибкий подход к демонским формам, описанный в Руководстве Игрока) каждого Дома обладают разными достоинствами, к тому же игрок всегда может выбрать одно из общих Знаний.

К тому же достоинства и компетентность демона не ограничиваются лишь доступными ему знаниями. Возможности и устремления персонажа во многом зависят от его Атрибутов, Способностей, Дополнений, а также Натуры и Маски. На самом деле именно эти стороны будут с наибольшей вероятностью усилены сходством умений у членов группы (что может дать Рассказчику еще один повод ограничить выбор Домов для своих игроков).

Часто намного проще написать сценарий для группы, состоящей из представителей одного Дома, хотя бы потому, что при этом уменьшается количество возможностей, на которые можно рассчитывать. Но персонажи нередко используют свои способности, как сверхъестественные, так и полученные от носителей, совершенно новым и неожиданным способом, так что мастеру не придется почитать на лаврах.

Команда одного Дома

Небольшая команда демонов из одного Дома — не такая уж большая редкость. Хотя многие демоны хаотически рассеяны по миру, несколько схожих существ вполне могут собраться в одном месте. Их может привлечь концентрация качеств, которые представители их Дома ищут в носителях, или же они могут оказаться там по чистой случайности. Может также случиться так, что они приехали в это место некоторое время назад и собрались вместе под давлением обстоятельств или из чувства симпатии. Демоны могут общаться друг с другом через любые расстояния, поэтому им довольно просто найти старых боевых товарищей (насколько дружелюбны они сейчас — это другой вопрос). Если в центре игры стоит двор, то его подданные могут получать задания, для выполнения которых они лучше всего подходят, что опять же приводит к объединению представителей одного Дома.

Ваши персонажи также могут собраться вместе, чтобы заняться поисками сокровищ их Дома. В этом случае им нужно будет собрать информацию, найти ресурсы и/или артефакты, которые пригодятся им самим и их собратьям. С другой стороны, они могут объединиться, чтобы противостоять нападению со стороны обозленных представителей другого Дома. Помимо обычных задач, возникающих в таких случаях, им придется столкнуться демонами, которые будут уверены, что ваши персонажи вредят сплоченности, обеспечиваемой современной системой дворов (вне зависимости от их истинных намерений по этому поводу). Если персонажам будет сопутствовать удача, они сумеют привлечь к себе большое число соплеменников и, быть может, даже поспособствуют восхождению диктатора. Следующий раздел посвящен действиям довольно большой группы, состоящей из членов одного Дома.

Рассказчику следует убедиться в том, что каждый персонаж уникален и может внести свой вклад в общее дело (как вы поступили бы в любом другом случае). Как уже говорилось выше, все члены группы могут сильно отличаться друг от друга как умениями, так и мировоззрением. Они не обязательно стремятся к объединению — существует немало примеров вражды внутри Домов, такой же кровавой, как и стычки между ними (но, как в случае с любым внутригрупповым конфликтом, вам следует позаботиться о наличии предохранительного клапана, через который будет уходить агрессия, иначе все может закончиться изрядным раздражением у персонажей). Если различия не столь велики, неплохо

будет сосредоточить внимание на областях, в которых персонажи обладают разными навыками и возможностями. В этом случае вам будет проще распределить задания между персонажами, к тому же они должны будут взаимодействовать друг с другом, пытаясь найти оптимальный выход из ситуации.

Двор одного Дома

Примеров дворов или других крупных объединений, состоящих из демонов одного Дома, довольно мало. Связь с Домом сильна, но интересы группировки и географическая разобщенность накладывает свой отпечаток (многие демоны стараются оставаться неподалеку от того места, где они возродились, в особенности если их носитель там уютно себя чувствует). К тому же демоны еще со времен войны привыкли к смешанному составу легионов. Дела Дома, если такие вообще существуют, обычно ведутся в крупном масштабе, теми, кто может свободно общаться через огромные расстояния и не нуждается в постоянных встречах.

Тем не менее, двор одного Дома может возникнуть по целому ряду причин. Ниже перечислены некоторые из них.

Политические: Как уже говорилось в предыдущем разделе, может появиться новый диктатор, готовый возглавить Дом (на этот пост могут претендовать несколько соперничающих кандидатов). Хотя большая часть касающихся Дома дел по-прежнему будет вестись при дворах, разбросанных по всему миру (и в большинстве случаев будет иметь хоть какой-то смысл только в таком окружении), звание диктатора весьма почетно и может привести к созданию собственной иерархии. Демоны Дома, которые по каким-то причинам были смещены с должностей, будут стремиться служить своему новому вождю. Часть падших отправляется в путешествие по зову сердца (а кое-кого к этому вынуждает сила их Истинного Имени или иные причины). По мере того, как демоны одного Дома собираются на одной территории и преобразуют окружающее пространство — как физическое, так и социальное, — другие демоны могут захотеть уехать оттуда в поисках места, где они могли бы оказаться более полезными.

Разумеется, в некоторых случаях переход территории под власть одного Дома происходит не так безболезненно. Мука, паранойя и ксенофобия могут привести к тому, что при дворе разразится конфликт между Домами. Если одна из сторон будет достаточно многочисленна, влиятельна или коварна, она сможет одержать верх и изгнать всех остальных со своей территории.

Географические: многие демоны — существа стихийные и особенно уютно чувствуют себя в местах, так или иначе связанных со сферой ответственности их Дома. Желая обезопасить себя, Преступник может устроить себе убежище глубоко под землей, при этом он, скорее всего, привлечет внимание других Преступников. Группа Осквернителей может создать что-то вроде штаб-квартиры на море, а Пожиратели лучше всего почувствуют себя в густых джунглях. Но большая группа демонов едва ли выберет себе для проживания такие места, хотя бы потому, что так им будет трудно общаться с людьми. Изолированные племена могут стать неплохим источником Веры (и помогут обрести покой тем демонам, кто не выносит современную цивилизацию). Вдобавок к этому, многие демоны обзаводятся рабами из других частей света.

География вовсе не обязательно должна быть физической. Группа Убийц может собраться в месте, где Завеса особенно слаба (возможно, слаба настолько, что все остальные считают это место плохим и не селятся там).

Целевые: даже если территория демонам не подходит, у них все же могут быть причины оставаться на выбранном месте. Самая распространенная из них — это желание завладеть или иным образом воспользоваться каким-либо местом, связанным с войной. Обычно такие дела касаются всех Домов, поэтому остальные Дома, скорее всего, проявят интерес к находке. Если данная местность или тайник являются наследием правления какого-то определенного диктатора, там охотно примут представителей только одного Дома. Если те, кто обнаружил тайник, не особо доверчивы, они могут сообщить о находке только своим собратьям и утаить эту информацию в тайне ото всех остальных.

С другой стороны, у демонов могут быть причины держаться подальше ото всех — если их, допустим, разыскивают другие демоны, люди или Привязанные. Такая ситуация наиболее вероятна в случае особо жестоких столкновений между Домами — или если могущественный демон, обманутый Мукой или другими обстоятельствами, верит, что дела обстоят именно так.

Природа двора

Обычная иерархия двора, с его пятью министерствами, над которыми стоит тиран (таз звучит официальный титул), основывается на модели, появившейся в некоторых бастионах во время войны с Небесами, когда Дома не были разделены. См. ниже для получения более подробной информации.

У каждого министерства есть свои требования к сотрудникам, и представители того или иного Дома на одних должностях проявляют себя лучше, чем на других. Отсюда не следует, что у двора, не могущего похвастаться разнообразием подданных, возникнут проблемы при заполнении этих должностей, так как тиран такого двора может просто отказаться от воспроизведения каждой мелкой детали иерархии. Такое возможно в том случае, если тиран знает, как лучше организовать однородную группу подданных так, чтобы она служила целям двора. Или же правитель может считать, что строгая организация не нужна, ведь все подданные двора разделяют общие цели (но в этом случае его может ждать сюрприз).

Все это возможно при наличии достаточного числа демонов, способных заполнить все ступени иерархической лестницы: малочисленные и изолированные сообщества демонов обычно довольствуются одной иерархической цепочкой, вне зависимости от своей природы.

Дьяволы: как и следовало ожидать, двор, где большая часть подданных относится к этому Дому (или который состоит только из Дьяволов), будет придерживаться стандартной иерархической структуры. При дворе не обязательно будут функционировать все министерства — это зависит от размеров и потребностей двора, - но Министерство Орлов и Министерство Драконов будут почти наверняка.

Кнуты: двор Кнутов будет наиболее бессистемным и неупорядоченным. Будет существовать иерархия званий, но она будет нестабильна и подвластна решениям тех, кто занимает более высокое положение. Такая гибкая организация позволяет с пугающей скоростью отвечать на изменения в окружающем мире. Проблемы начинаются тогда, когда дело доходит до придворных интриг. Без структур, которые позволяли бы сбалансировать разные мнения и не оставляли бы дела двора без присмотра, вся система может очень быстро придти в упадок.

Преступники: этот Дом отличается широким кругозором и вниманием к деталям, что в совокупности обеспечивает ему прекрасную самоорганизацию. Преступники постараются избавиться от ненужных структур и не станут заниматься политикой только ради политики, не забывая при этом реагировать на меняющиеся условия.

Изверги: группа Извергов обычно по возможности полно воспроизводит типичную структуру двора, вплоть до различных министерств и министерских должностей. Это поведение почти инстинктивно, так как Изверги по-прежнему больше заинтересованы в сборе информации о внешнем мире, чем разработкой эффективных решений для себя самих. В результате сотрудники Министерства Зубров и Министерства Львов могут почувствовать себя ненужными и впасть в отчаяние. С другой стороны, если (и когда) группа окажется втянутой в конфликт, персонажи смогут порадоваться своей предусмотрительности.

Осквернители: группа Осквернителей, скорее всего, будет организована из рук вон плохо. Без влияния извне Осквернители или погрязнут в интригах, что приведет к быстрой смене случайных фракций, или же вообще утратят интерес к данному вопросу. Время от времени представители Дома ищут общества себе подобных, но теперь, когда они живут среди людей и других демонов, они не могут вернуться к существованию в окружении только своих братьев.

Пожиратели: по природе своей Пожиратели не склонны к политике, но все же могут создать устойчивую организацию. В большинстве случаев Пожиратели смогут забыть о разногласиях между фракциями и поставить на первое место интересы всей группы. У них редко образуется Министерство Драконов или его аналог, а значит, они уязвимы перед скрытыми формами внутренних разногласий. Осторожная агитация может стать заметной только тогда, когда уже весь двор будет объят огнем.

Убийцы: ангелы Второго Мира привыкли к одиночеству. Они создают свои собственные иерархические структуры, не испытывая нужды в искусственных образованиях типа министерств, и обычно разрешают все внутренние противоречия относительно мирным, ненасильственным путем. Группа Убийц, скорее всего, не сможет похвастаться сплоченностью и быстрой реакцией на внешние события. Часто один или несколько Убийц могут вовремя узнать об этих событиях, но не понять их важности для группы в целом.

Ограничение числа Домов

Большинство описанных в данном разделе возможностей доступны и в том случае, если вы хотите ограничить количество Домов (в отряде, при дворе или в мире), но не свести его к одному Дому. Некоторые Дома неплохо уживаются, их сочетание может усилить нужный вам эффект. Например, Осквернители и Пожиратели могут стать отличными партнерами и помочь в развитии темы свободы и ответственности. Дьяволы и Изверги — еще один удачный вариант, который больше подойдет к игре со сложными махинациями.

При желании можно собрать в группу и плохо сочетаемые Дома. Например, интересная компания получится из Убийц и Дьяволов. Даже если вам не нравится мысль о совмещении столь разных персонажей, внесение одного-двух конфликтных элементов в устойчивую группу может поспособствовать игре. Таким образом вы сможете ввести в игру другую точку зрения, возместить какие-либо недостатки и дать больше свободы игрокам, которых не устраивают жесткие ограничения.

Мир одного Дома

Если вы ходите создать более резкий фон для игры или же желаете сосредоточить все внимание на одном-единственном Доме, вы можете создать мир, в котором представители этого Дома являются абсолютным большинством или вообще единственными существующими демонами. Но в этом случае придется придумать какие-либо объяснения, которые придали бы миру содержательность и убедительность. Возможно, Глашатаи, которые затем стали Дьяволами, были единственными настоящими ангелами. Деятельность других Домов осуществлялась младшими духами, которые были лишь инструментами, теперь исчезнувшими, и требовали постоянного присмотра.

Возможно, трещины в стенах Ада на самом деле тоньше и опасней, чем кажется. Так как они соединены с нижними уровнями Теневых земель, только Убийцы обладают знаниями и навыками, нужными для побега из темницы, и покидают свою тюрьму, напутствуемые приказами освободить «вышестоящих». Можно придумать и другие объяснения.

Обычно такие радикальные изменения лучше смотрятся в коротких играх. Можно подробно разработать определенную тему или идею, а затем группа переходит к изучению новых вопросов. Подобные ограничения упрощают работу Рассказчика, которому приходится разрабатывать мир, отличающийся от мира, представленного в линейке Демонов (в конце концов, история, структура и описания действующих лиц могут сильно отличаться от описанных). Такой подход может понравиться вам и вашим игрокам, и тогда вы продолжите свою игру.

ИГРА ДОМОВ

Хотя демоны часто обладают впечатляющими физическими способностями и владеют разрушительными силами, в большинстве преданий они известны своим хитроумием и изощренным коварством. Хроника, в основе которой лежат вопросы глобальной политики, прекрасно сочетается с многоплановыми целями и вопросами верности, поднимаемыми в игре. В данном разделе показано, как можно ввести в хронику властные игры, что в них поставлено на кон, какие инструменты и как используются.

Что такое политика?

Политика, в особенности в исполнении обитающих в современном мире демонов, включает в себя самую разнообразную деятельность. Политику называли искусством и наукой управления, а почти все усилия демонов — окруженных врагами, раздираемых на части личностными противоречиями и не прекращающимися последствиями проклятия — направлены на достижение именно этой цели. По отдельности они весьма сильны, но при этом уязвимы. Объединившись и создав структуры, которые дают им возможность навязать определенный порядок как себе самим, так и окружающим, демоны смогли бы снова править Землей, как уже было когда-то. Коротко говоря, политика — это способ добиться нужного тебе результата. Ради достижения целей демоны готовы пользоваться любыми средствами — интригами и манипулированием, подкупом и запугиванием. Политика — это умение применять нужные инструменты в нужном месте и нужное время.

Политика как жанр

Столь вольное определение довольно точно, но толку от него мало. Если с политикой связано все, то какой смысл забивать себе голову подобными вопросами? Лучшие считать политику стилем игры, еще одной возможностью, которую стоит обдумать при выборе общей атмосферы вашей хроники.

Этот стиль позволит подчеркнуть масштабность идеологических противоречий, но таким образом, что внимание было сосредоточено на деталях. Тайные планы, хитроумные манипуляции, крупные ставки, резкие перемены в судьбе и мелкие (если не сказать низменные) заботы персонажей, попавших в этот водоворот. Все с невозмутимыми лицами ведут игру, а потом заходятся в крике или же нежданно-негаданно ловят пулю в лоб (метафорическую или вполне реальную).

Этот стиль прекрасно подходит «Демонам». Многоуровневые присяги на верность, крупномасштабные стычки из-за несогласия по философским вопросам, нешуточная опасность и личные интересы ваших персонажей — вот что обеспечит весь набор инструментов, нужных в игре.

Политика в вашей игре

Если вы намерены вести политическую игру, сфокусировав на ней все свое внимание или сделав ее частью фона, вам придется обдумать немало вещей. Чем раньше вы продумаете все эти вопросы, тем проще вам будет реагировать на события в игре. В самом начале игры вам не обязательно знать все детали. На самом деле даже хорошо, если вы не будете знать всего: так вы распределите объем работы во времени и быстрее станете отвечать на действия игроков. Но если вы знаете, с каким масштабом событий вам предстоит работать, вам не составит большой сложности вовремя подготовить нужную информацию.

Масштаб

Потенциально «Демоны» - это крупномасштабная игра, не только по темам или предыстории, но и по географическому охвату. Фракции сражаются за человечество и судьбы всех демонов. Нет такой страны, где нельзя было бы найти демонов, обитающих в телах людей, и все культуры одинаково пользуются расположением искателей Веры. Тайники с артефактами могут обнаружиться где угодно, от пустыни Гоби до какого-нибудь заброшенного подземелья под Вашингтоном, округ Колумбия. Пространства просто огромны, но демоны умеют работать с такими масштабами. Так, они могут без особых проблем общаться друг с другом через разделяющее их расстояние. Полнее возможно и естественно, что союзники будут трудиться над достижением общей цели, находясь при этом на разных континентах. Может случиться так, что в каждой из этих групп будут находиться персонажи игроков. Механизм сбора Веры также предоставляет определенные преимущества тем, чьи рабы находятся далеко от них.



Но вам вовсе не обязательно придавать игре мировой масштаб просто потому, что у вас есть такая возможность. Возможно, вам удобней будет работать с относительно небольшой территорией, например, городом или группой городов, или регионом размером с Северную Америку или

континентальную Европу. Даже в политике, которая имеет дело с общей картиной, можно найти вполне разумные игровые обоснования такого ограничения. Во-первых, ограничено человеческое восприятие. Все падшие обитают в телах смертных и находятся под влиянием воспоминаний и опыта своих носителей. Многие люди большое значение придают культуре и не готовы так быстро позабыть о различиях. У демона из Сан-Диего может быть вполне уважительная причина для общения с падшим из Пакистана, но им будет не так-то просто найти точку соприкосновения. Во-вторых, физическое местоположение тоже довольно важно. Мир не так изменчив, как был когда-то, и демоны не могут свободно странствовать по нему. Даже Знание Порталов имеет свои ограничения. Ценные артефакты, которые раньше были переносными, теперь могут стать неподвижными. Демоны вынуждены уделять внимание территории вокруг себя, чтобы избежать возможного обнаружения и нападения.

Иногда эти причины накладываются друг на друга. У пакистанского демона может возникнуть больше затруднений при попытке общения с собратом, находящимся сразу за границей с Индией.

Поэтому, продумывая политику в игре, решите, что у вас стоит на кону, какие партии участвуют в ней, где они находятся, а также какие именно детали вам придется проработать, чтобы придать вес своей идее. Игра, охватывающая континенты, передаст тему, масштаб и величественность «Демонов», но ваши собственные истории (и время) могут заиграть всеми красками и на меньшем по размеру холсте.

Время

Стоит подумать и о том, насколько быстро демоны могут объединиться и сколько времени потребуется вашим персонажам для того, чтобы стать частью их организации. Когда падший возвращается на Землю, ему нужно время, чтобы придти в себя после долгого заключения в Аду. Опираясь на воспоминания носителя, он может восстановить рациональное мышление, а затем и частичный контроль над окружающим его миром. Собственные его воспоминания обрывочны и мучительны, и в таких условиях создать некое подобие демонского сообщества можно только благодаря объединенным усилиям отдельных личностей.

В вашей игре сообщество падших, которое состоит из нескольких дворов, ведущих друг с другом политические игры, уже вполне может существовать. С другой стороны, если игра охватывает время, когда падшие только начали возвращаться на Землю, персонажи станут свидетелями того, как возникали эти структуры. В первом случае игроки получают детально проработанный фон игры. Во втором случае у них будет больше возможностей повлиять на развитие современной демонской культуры. Выбор времени повлияет и на группировки. Некоторые из них возникли в Преисподней (те, которые сохранили верность Люциферу), прочие появились только после того, как стало понятно, в каком состоянии находится современный мир. Игра, события которой разворачиваются почти сразу после освобождения демонов, позволит проследить, как возникали эти объединения, и изучить некоторые из конкурирующих идей, которые так и не легли в основу ни одной из фракций (по крайней мере, в официальном сеттинге; в вашей игре события могут развиваться по-другому).

После того, как будет выбрана точка отсчета, вам придется подумать и над тем, как часто глобальные события будут влиять на вашу игру. Например, вы решили использовать схему из четырех действий, изложенную в Помощнике Рассказчика. Подумайте, как разворачивающиеся события действуют на ход игры, в каком направлении она будет развиваться под влиянием решений игроков. Можно применить следующий подход: после успешного завершения первого акта они спокойно переходят к следующему. Особенно важно соблюдать это правило в играх с политикой, так как природа политических действий зависит от состояния мира. Рассказчику желательно иметь в своем

распоряжении целый набор игровых персонажей, которые помогут отразить происходящие изменения и сгладят переход между актами.

Вовлечение игроков

Игровые персонажи должны принимать самое непосредственное участие в событиях игры, но для того, чтобы вы могли ввести в игру политику, у персонажей вовсе не обязательно должны быть политические мотивы. Мало кто в современном мире интересуется вопросами законодательства и межгосударственными отношениями (за исключением новостей о том, кто на кого напал на этой неделе). Еще меньшее число людей волнуют причины событий, выходящих за пределы их личных интересов. Поэтому ваша компания может ставить перед собой менее масштабные и более четкие цели: защиту жителей определенной территории, поиск артефактов и т. п. Но политика все равно может повлиять на события вокруг них. Скорее всего, они установят отношения с как минимум одной фракцией при местном дворе, которая может попасть в опалу или упрочить свое положение. Если нет, политика двора в любом случае будет влиять на такие моменты, как внимание со стороны Привязанных к Земле и смертного населения.

Аналогичным образом вы можете показать, что, успешно решая свои задачи, персонажи оказывают влияние на местную политику. Если у них появился артефакт, к ним будут приходить те, кто ищет его, быть может, только для того, чтобы дать пару советов по его использованию. Если им удастся поддерживать стабильность на своей территории, другие демоны могут вторгнуться туда или же приказать своим рабам поселиться там. Может случиться так, что от успешности их действий будет зависеть положение их союзников. «Демоны» - это игра в личный страх и всеобщее искупление, поэтому события в ней далеко не всегда должны быть связаны напрямую. В ней могут быть предательства, трагедии и трудные решения. Добиваясь успеха, ваши персонажи укрепят решимость тех, кто противостоит им. У поражения, конечно же, будут свои последствия.

В игре, где политике уделяется большое внимание, а у персонажей есть четкая мотивация, у них появляется еще больше возможностей повлиять на текущие дела. Если они хотят защитить территорию, им, возможно, имеет смысл отвлекать внимание противников вместо того, чтобы постоянно отражать их атаки. Если они хотят, чтобы их идеал серьезно воспринимался на мировом уровне или хотя бы на уровне крупного города, им нужно не только воевать, но и убеждать союзников и вводить в заблуждение врагов, чтобы битвы не оказались напрасными. Если персонажам удалось обрести хоть какое-то влияние, кто-нибудь обязательно захочет обернуть его себе на пользу. Чтобы не стать пешками в чужой игре, персонажи должны как минимум знать ее правила. Участие в политических играх позволяет им дополнить эти правила своими собственными.

Можно направить ход мыслей игроков в нужное русло, позволив их персонажам выбирать себе основные цели в процессе хроники. Цели эти могут быть как достижимыми (хотя лучшие всего подходят цели, пути достижения которых не вполне ясны), так и неким идеалом, к которому стремятся персонажи. Эти цели не обязательно должны быть отвлеченными: хорошим примером будет желание занять должность министра или стать тираном двора.

Выбранные цели не должны влиять на уровень детальности, принятый при создании персонажа, когда выбирался тот набор, которым может обладать недавно вернувшийся на Землю демон: важен контраст. Как уже говорилось, масштабность целей зависит от размеров и времени политических событий в игре. И все же лучше сохранять оптимистический настрой. Персонажи едва ли сумеют убедить в истинности фаустианских идеалов всех демонов мира, но они могут многого добиться, действуя с должной мудростью и осторожностью. Цели могут быть как личными, так и общими для всей группы (зависит от того, насколько сплоченной вы видите эту группу). Игрок сам может

решить, ставит ли его персонаж перед собой определенные цели в самом начале игры, или же они появляются у него позже.

Рассказчик должен серьезно относиться к целям игроков, но при этом вовсе не обязан соотносить с ними все свои идеи. Запутанная политика и необходимость выжить в этом опасном мире приводят к тому, что персонажам придется заниматься делами, которые вроде бы не имеют отношения к более масштабной картине. Классическая дилемма игры в жанре политики состоит в том, что действия, которые персонажи предпринимают ради воплощения своей мечты, могут ослабить (или вовсе уничтожить) причину, по которой они были совершены. Цели персонажей могут измениться при столкновении с суровой реальностью. Если персонажи — идеалисты, они могут решить, что благо окружающих стоит того, чтобы ради него запятнать себя участием в политике. Но затем они могут настолько поднапореть в политических махинациях, что утратят все свои идеалы. В центре политической хроники будут стоять вопросы именно такого рода.

Важно также следить за тем, чтобы задачи, которые от сессии к сессии приходится решать вашим игрокам, не стали слишком абстрактными. Многие из предложенных в этой главе идей слишком масштабны, так как рассчитаны на крупные объединения демонов по всему миру. Мастеру нужно выбрать те идеи, которые интересуют его самого, а потом посмотреть, как они воспринимаются участниками игры. Внезапные и опасные повороты сюжета и эгоистичные персонажи помогут понять, как абстракции влияют на реальный мир.

Элементы политики в мире Демонов

Политический стиль игры создается за счет комбинации многих элементов. Не все они должны присутствовать в одной игре, но использование различных компонентов в самых оригинальных сочетаниях поможет прочувствовать ее жанр. Ключом к успеху станут неожиданные направления атаки и умелое управление ресурсами.

Политические организации

Политика — это умение добиваться результатов через взаимодействие с окружающими. В процессе взаимодействия создаются связи, и самые прочные из них дают начало организациям. У организаций есть свои правила, в них ведется борьба за власть, но при общении с посторонними они обычно выступают как единое целое. Это приводит к созданию еще более крупных объединений и позволяет скрыть за фасадом политики (как правило) все мелочные заботы и интриги отдельных людей. Большая часть целей персонажей определяется в терминах этих организаций или их объединений.

Объем книги не позволяет нам подробно описать все эти организации. В дополнение к коротко изложенной информации по ним мы указываем книги, где можно почерпнуть больше сведений по интересующим вас вопросам. Если этих книг у вас нет, приведенной информации вам хватит для того, чтобы оценить уровень политических манипуляций в игре.

Двор: вся местная политика демонов строится вокруг системы современных адских дворов. Структура дворов была придумана для того, чтобы можно было использовать многочисленные способности демонов из разных Домов, а также обеспечивать стабильность и одновременно — быструю реакцию на возникающие угрозы. Во главе каждого двора стоит тиран и совет (или пентархия) министров. Пять министерств включают в себя: Министерство Орлов (сбор информации); Министерство Зубров (защита двора); Министерство Львов (разработка наступательной стратегии); Министерство Праха (работа с человечеством) и Министерство

Драконов (следит за тем, чтобы внутренние структуры двора не были поражены коррупцией и диссидентством).

Теоретически, каждый двор — это автономная единица, управляющая определенной территорией. Иерархии дворов не существует, есть лишь дворы разного размера и разных местностей, что в конечном счете влияет и на их политический вес. В некоторых городах образовалось несколько конкурирующих дворов, которые находятся в прямой оппозиции друг к другу (или вообще опустились до открытого насилия). В других местах мелкие дворы оказались в зависимости от соседей, которым платят дань в той или иной форме.

Несмотря на свое значение, многие дворы не могут похвастаться большим количеством ресурсов, а то, что у них есть, скорее относится к контактам и услугам, чем к финансам. Некоторые демоны направили свои таланты на исследование человеческих финансовых систем, но дворы за ними пока не успевают. Коротко говоря, в существующей придворной иерархии нет чиновника, отвечающего за денежные средства, как нет и сборщиков налогов. В прошлом не было необходимости в таких должностях. Нужны ли они сейчас (хотя бы как временная мера) — вопрос спорный. При некоторых дворах были образованы казначейства, управляющие людскими денежными средствами, но индивиды, обладающие нужными навыками для такой работы, обычно увеличивают личное состояние и не собираются делиться им. За редким исключением, дворы способны своим блеском ослепить глаза смертных (если не память демонов), но обычно у них весьма скудный доход и очень мало резервов на случай непредвиденных обстоятельств.

Подробно функционирование адского двора описано в книге по Лос-Анджелесу, «Демоны: Город Ангелов».

Группировки: пять крупных фракций и множество более мелких не имеют прямого аналога в демонской политике. Они не соответствуют пять легионам, существовавшим во время войны с Небесами, хотя некоторые демоны предпочитают относиться к ним именно так. Возможно, со временем, в особенности если большинство демонов сумеет отрешиться от текущих проблем, эти пять группировок и станут цельными объединениями, подобными тем, что когда-то создал Люцифер. Пока что члены группировок рассеяны по всему миру; своими идеями они пытаются влиять на тех, кто их окружает, а также помогать тем, с кем чувствуют сходство. У каждой группировки есть глава, но действенной цепочки командования не существует. Все они обладают немалым объемом ресурсов, доступ к которым может быть открыт всем членам фракции (разбогатец, демон обычно проявляет большие щедрости по отношению к своей группировке, чем к чему-либо еще). Но, поскольку приверженность к той или иной идеологии довольно просто симулировать, за распределением и использованием этих средств ведутся строгий надзор. Хотя фракции намного крупнее любого двора, их интересы могут влиять на политику двора только через действия отдельных их представителей, состоящих при этом дворе.

Информация о группировках содержится в основной книге правил. В Помощнике Рассказчика приведено более подробное их описание, которое может пригодиться при игре в политику.

Дома: ранее в этой главе приводилось достаточное количество информации по использованию Домов в игре. Коротко говоря, ни один из Домов на текущий момент не организован, но некоторые демоны не прочь возродить звание диктатора и упрочить его положение. Крупными ресурсами, на которые можно было бы рассчитывать, Дома сейчас не обладают, за исключением того, что демонам зачастую проще общаться с представителями своего Дома.

Прочие демоны: не все демоны принадлежат к какому-нибудь двору или группировке. Каждый из них входит в какой-либо Дом, но не все стремятся поддерживать контакт с себе подобными. Такие

«вольные стрелки» могут сильно повлиять на игру. Они могут дестабилизировать ситуацию неожиданными решениями; одна из сторон может привлечь их в качестве наемников или попытаться сделать своими пешками в игре. Некоторые из них прекрасно ориентируются в политике и хотели бы стать посредниками в делах между дворами или иными структурами.

И, конечно же, не стоит забывать о Привязанных. Они не следуют правилам демонского сообщества, но часто соблюдают сложные и непонятные законы собственного изобретения. Почти все демонские объединения строго-настрого запрещают вести переговоры с этими чудовищами. Более подробное их описание можно найти в книге «Демоны: Привязанные к Земле». В книге «Демоны: Город Ангелов» есть глава, посвященная демонам, которые существуют вне системы дворов.

Люди: большинство демонов относятся к людям двояко. По отдельности они - источники Веры, удобные цели, пешки в политической игре, контакты, развлечение и вообще существа полезные. Объединившись в группы, они все равно остаются полезными, но одновременно становятся и опасными. Не считая отдельных церквей, активность демонов может угрожать почти всем человеческим институтам (даже демопоклонники могут стать источником беспокойства, если поймут, что происходит на самом деле). Поэтому любые переговоры нужно вести с большой осторожностью. В большинстве случаев слабое воздействие на одного-двух чиновников может оказаться куда полезней, чем традиционные средства ведения переговоров между дворами — не то чтобы дворы отказывались от них, конечно же.

Все уровни человеческой деятельности, которые могут вызвать интерес в игре об обычной, земной политике или шпионаже, тоже оказывают свое влияние на «Демонов». Разнообразные правительственные структуры, полиция и прочие силовые ведомства, неправительственные организации, тайные сообщества, террористические группы, благотворительные фонды — все они могут стать жертвами манипуляций демонов или же оказать их замыслам достойное сопротивление.

Прочие сверхъестественные существа: Мир Тьмы населена разными расами сверхъестественных существ, сферы влияния которых обычно строго разграничены. Вам решать, будут ли они присутствовать в вашей игре по «Демонам», но в любом случае вам следует подумать над тем, как ваш выбор скажется на теме и атмосфере игры. Вампиры стремятся занять ту же нишу, что и некоторые демоны — вхождение в политическую структуру городов, - поэтому с ними вполне можно вести переговоры. Маги и охотники обычно настроены враждебно и могут быть опасны, но при этом они — заманчивая цель, потому что могут стать пешками в игре и источниками Веры. С другой стороны, от оборотней лучше держаться подальше в любом случае.

Политические концепты

Ниже приводится ряд понятий, при помощи которых можно описать ситуацию современным демонам. Далеко не все они могут использоваться при постановке контранных целей персонажам игроков (хотя кое-кто считает изучение запутанных законов занятием не менее увлекательным, чем поиск мощных ритуалов), но все же они помогают понять, какого рода концепции лежат в основе политических споров. В описание этих концепций включены советы, показывающие, как использовать их в игре.

Закон: хотя по всему миру образовалось множество дворов, иерархия которых довольно хорошо известна (даже если воспроизведена не полностью), законы, применяемые по отношению к этим структурам, куда более неустойчивы. Прежний свод законов был весьма обширен и учитывал множество особенностей и случайностей, которые больше не имеют значения, при этом напрочь игнорируя те вопросы, которые сейчас приобрели первостепенное значение. К тому же, большинство демонов мало что помнит из этих законов, кроме самих общих определений преступлений и наказаний

(частично из-за Муки, частично потому, что создатели тех законов были выше по рангу, чем большая часть вернувшихся на Землю падших). В результате установление и введение законов сильно осложнилось. Конечно, можно написать новые законы, но это серьезно подорвет доверие к ним. Некоторые дворы поддерживают связь для того, чтобы обмениваться доступной информацией по данному вопросу, но ходят слухи, что многие относятся к этому как к возможности добиться личной выгоды. В процесс вовлечены Скрытные, но сами они эту задачу считают второстепенной.

Рассказчик может извлечь из этой ситуации определенные преимущества. Можно ввести сомнительные и запутанные законы со множеством «дыр» и сомнительных толкований, и в результате персонажи, способные оспорить правильность применения и даже истинность законов, получают дополнительные возможности для самовыражения. Неплохой идеей будет ввести систему, которая будет казаться чуждой и взывать к первоосновам, но при этом не будет полностью непостижимой или анархичной. Можно остановиться на следующем вполне осуществимом варианте: в игре будет задействована часть законов и показаны неожиданные эффекты от их применения, в то время как остальная часть законодательства будет незримо присутствовать на заднем плане.

Право на власть: проблема не ограничивается только спорами о преступлениях и наказаниях. Под вопросом стоит сама основа власти, которая дает тирану право управлять двором. Конечно же, зачастую тиран просто является самым сильным из всего своего окружения, будь то личная сила или политические способности, что и позволило ему изначально занять столь высокое положение. Но из-за противоречивых целей и непостоянства судьбы все может быстро перемениться. Если тиран вынужден все свои ресурсы направлять на подавление мятежа, то очень скоро его двор погрязнет в дрязгах и противоречиях и не сможет влиять ни на кого, кроме самих придворных. Прекратить этот бардак помогает то, что демонам нравятся структуры. Двор никогда не будет свободен от подсиживания и борьбы за должности, но мало кто из его представителей забудет, что иерархия существует не просто так. Наиболее заметным стабилизирующим эффектом обладают министерства. Можно спорить о том, чем должны заниматься министерства и кто должен возглавлять их, но почти никто не станет мешать им в выполнении текущих задач.

Одним из преимуществ в игре может стать тот факт, что средние и высокие должности в министерствах (но не самые высокие) гарантируют относительную стабильность. Эти должности прекрасно подойдут персонажам, которые хотят оказывать некоторое влияние на политику, но при этом не желают испытывать на себе всю ее мощь. Рассказчик получает возможность организовать взаимодействие между персонажами и окружающим их миром, так как чиновники такого уровня обычно участвуют в интригах, разворачивающихся за дипломатическим фасадом. При определенном везении они даже могут претендовать на пост министра (или еще более высокое положение), которое принесет им больше возможностей, но одновременно и увеличит степень риска.

Наследие войны: дворы развивались как полноценные юридические субъекты с набором запутанных правил и положений, но все же они создавались в военное время. Поэтому система была настроена на быструю реакцию, и инакомыслие наказывалось весьма жестоко, зачастую - смертью. Тяжесть наказания является еще одним фактором, заставляющим сдерживать амбиции и избегать открытых столкновений внутри двора. Но времена изменились. Из-за существования множества придворных фракций и малого количества демонов требуется чуть больше терпимости. Уровень толерантности определяется министрами и тираном двора.

В вашей игре дворы могут быть полностью милитаризованными или более мирными. В любом случае будут демоны, которые захотят изменить ситуацию. Игрокам это дает еще один игровой инструмент — и открывает их врагам еще одно направление атаки.

Современная политика: помимо воспоминаний о строгой феодальной иерархии у большинства демонов есть и более поздние воспоминания о различных политических системах, унаследованные от носителей. Понимание этих систем и желание воплотить их в жизнь встречаются намного реже, но, например, идея демократии проникла во многие умы. Политическая хроника позволит проследить, как эти идеи начинают менять традиционный демонский уклад. Игроки могут стать провозвестниками демократических идеалов (социализма, капитализма, словом, той идеологии, которая им нравится), или могут оказаться вовлеченными в конфликт идей, в котором им придется выбирать одну из сторон. Мнения по воплощению этих идеалов в реальность могут сильно расходиться: кто-то будет считать, что лучше действовать в пределах фракций (с их все еще развивающейся иерархией), другие могут решить, что выгоднее будет повлиять на относительно либеральные дворы, чтобы потом работать на их основе.

Вдохновение: мастера и мудрецы

Возможно, одним из основных образов, с которым связано у нас представление о политических интригах, является образ итальянских городов-государств эпохи Возрождения. То было время Макиавелли, Медичи и Борджия, век злодейств, великих творений, городов, ставших пристанищем для дворов, но также и век зарождения гуманизма. Эта эпоха может стать прекрасным источником идей для политической игры в «Демонов».

Труды Николо Макиавелли, в особенности его «Государя», считают (часто необоснованно) настоящей библией безжалостной политики. Именно он выразил идею, что *virtu* успешного правителя — это не христианские добродетели, но сочетание таких качеств, как сила, гордость, мужество и безжалостность под маской нравственности. По его словам, государю лучше вызывать в своих подданных страх, чем любовь, но что ненависть с их стороны может стать опасной. Он считал, что жестокость необходима, но одновременно предупреждал, что слишком долго творимая жестокость может всех настроить против правителя.

В книге можно найти не только подробные поучения, но и краткое описание конфликтов и решений, принимаемых на этом уровне. Например, Макиавелли рассуждает о наемниках (и не рекомендует использовать их). В другой главе рассказывается о взаимоотношениях между правителем, знатью и простым народом. Макиавелли советует держать знать в строгости, но быть милостивым по отношению к простолюдинам. В игре по «Демонам» стоит подумать и о классовой структуре. В сущности, все демоны принадлежат к знати, но людям об этом лучше не знать, по крайней мере, пока. Класс — это еще один источник скрытой напряженности в игре, так как большинство демонов воспринимают свое превосходство как нечто само собой разумеющееся, но исследование этого вопроса может стать интересным.

Современным источником вдохновения при составлении сложных схем с насилием и тайными замыслами может послужить фильмы о гангстерах, например, «Крестный отец» или «Клан Сопрано». Второй из них особенно полезен, так как в нем показывается, как главный персонаж попал в ловушку, оказавшись между традиционными законами мафии и жизнью современного города. Подробности взаимоотношений между конкурирующими семьями и внутри местной иерархии, общение при угрозе постоянной слежки, попытки Тони Сопрано совместить две части своей жизни делают фильм прекрасным источником идей для игры, где будут раскрываться подобные вопросы.

Политические методы

Политика — это не только сидящие за столом и подписывающие договоры люди. Она может быть такой же опасной, как телеигра, но ставки в ней определены лучше, а сама она оставляет больше

свободы для хитроумных стратегических решений и творчества. Ниже описываются некоторые из используемых в ней техник. Все они могут применяться как на уровне стычек между фракциями, так и отдельными демонами, стремящимися ради личных целей подорвать могущество собственного двора.

Переговоры: попытка поговорить с людьми — неплохое начало; переговоры с врагами важны не меньше, а может, и больше, чем переговоры с союзниками. Успешно проведенные переговоры могут выявить множество интересных подробностей, укрепить дружбу, избежать недопонимания, совместить ресурсы ради более эффективного их использования (см. следующих раздел) и обеспечить прикрытия для секретной деятельности.

Ключ к большинству переговоров — это способность заключить сделку с некоторой долей уверенности, что она не будет нарушена. Большинство демонов не любят лгать, если не из принципа, то из эстетических соображений, зато охотно играют со смыслом слов. Обе стороны могут предварительно попросить об одолжении или каким-либо иным образом продемонстрировать искренность.

Переговоры обычно ведутся на нейтральной территории. Нейтралитет может быть обеспечен третьей стороной, которая либо предоставляет помещение, либо осуществляет обмен сообщениями между переговорщиками. В большинстве случаев агрессия не столь велика, чтобы одно появление при чужом дворе грозило опасностями (но есть исключения, о которых нужно предупредить).

Насилие: политика меняет системы и идеи, и насилие здесь — такой же метод, как и все остальные, если оно, разумеется, направлено в нужную сторону. Демонстрация силы для внушения уважения или страха, лишение врага важного чиновника, переговоры о нападении на третью сторону — во всех этих случаях может понадобиться насилие. Но многие демоны понимают, что чрезмерное насилие будет столь же разрушительно, как и абсолютная бездеятельность перед лицом врага. Если единственным возможным — или самым напрашивающимся — ответом на насилие становится еще большее насилие, то очень скоро все сведется к варварской войне на уничтожение.

Беспорядки: этот метод может использоваться одновременно с насилием, но есть и другие варианты его применения. Целью разрастающихся волнений является ослабление противника. При этом нужно следить, чтобы ситуация не вышла из-под контроля, в конце концов, секретность является неотъемлемой частью защиты дворов. Взбудоражить смертных (или, скажем, оборотней), находящихся на территории противника, а затем издали наблюдать за развитием событий — весьма соблазнительная возможность. Намного сложнее гарантировать, что беспорядки останутся на границах владений вашего врага.

Шпионаж: есть немало способов выяснить, чем именно занимаются ваши враги и друзья. Можно прибегнуть к помощи тайных агентов, осведомителей и оборудования для слежки (даже подозрительные и находчивые демоны могут не заметить простого электронного устройства, так как не знакомы с подобными вещами). Можно также сделать так, чтобы к врагу попали представители третьей стороны или какая-либо информация, а потом проанализировать его реакцию. Основная задача здесь — не попасться, хотя определенный уровень слежки считается делом почти обычным, и обмен захваченными агентами может стать лишь частью переговоров.



Дезинформация: распространение ложных сведений может принести немало пользы, и современные демоны с трудом могут защититься от такой тактики. В то же время недоверие ко всей информации, полученной из сомнительных источников, и ее дополнительная проверка требуют много времени и могут стать опасными. Это одна из причин того, почему многие дворы сосредотачивают все внимание на местных делах, пытаясь получить узнать мир смертных и выявить «посредников», которые могли бы помешать им в решении этой задачи (и подорвать безопасность двора).

Лучший способ активной дезинформации — это маленькая ложь, скрытая среди правды. Иногда срабатывает и одна большая ложь, особенно если ее трудно проверить, а время уходит. Надежным прикрытием для удачно найденного источника информации станет альтернативное объяснение того, откуда у персонажей взялись данные сведения (такой подход гарантирует персонажам немало неожиданностей).

АКТИВЫ

Любые переговоры подразумевают обмен. В данном разделе рассказывается о том, что вы можете дать и что — получить. Многие из этих объектов — если не все они — могут показаться банальными по сравнению с конечной целью. «Демоны» повествуют о восстании против Неба, возвышении человечества, возможно — о конце мира. По сравнению с этими вопросами пара-тройка Пикассо, появляющихся то здесь, то там, кажется сущей мелочью. Но слишком долго играть на столь отвлеченном уровне невозможно, иначе игра станет слишком абстрактной и непредсказуемой. Если персонажи игроков упрямо идут к конечной цели, не поддаваясь на искушения и не отвлекаясь на решение посторонних задач, их все равно окружают другие демоны, возможно, более корыстные.

Один из основополагающих принципов переговоров гласит: разные вещи имеют разную ценность для разных людей. Перемещая ресурсы оттуда, где они практически бесполезны, туда, где их остро не

хватает, вы можете осчастливить всех. Более того, вы можете вознаградить своих союзников и поставить в тупик врагов (и подорвать влияние тех и других, отвлекая их внимание от дел).

Богатство: мировая экономика — которая все уверенней принимает форму записей в базах данных вместо материальных денежных средств, - может стать источником огромных прибылей для тех, кто умеет играть на таком уровне. Деньги, или даже видимость денег, производят впечатление на многих людей, да и на падших тоже, хотя им следовало бы быть мудрее. Прямая передача некоей суммы в долларах обычно считается поступком неловким, признаком отчаяния, но наличность позволяет создать обстановку, в которой переговоры будут переходить намного удачней.

Не важно, полагается ли демон на состояние своего носителя, добывает себе богатство сверхъестественными средствами или совершает или совершает кражи при помощи высоких технологий — в любом случае он может добиться многого. Тем, чьи носители не были рождены в роскоши (а это большинство падших), может понадобиться время, чтобы привыкнуть к изменившимся перспективам. В любом случае, богатство привлекает внимание людей, поэтому придется позаботиться о том, чтобы скрыть денежный след.

Земля: владение землей — это важная составная часть статуса демона. В сущности, территории являются самым очевидным объектом для сравнения, когда речь заходит о достижениях. Одновременно с этим территория — это почти полностью политический конструкт. Никто из демонов не владеет участком городских земель, полученным в полное распоряжение. Вопреки используемой терминологии, демоны не являются феодалами-землевладельцами, которые живут за счет труда крестьян. Хотя кое-кто из падших считает, что к такому положению стоит стремиться, большинство демонов так не думают. Территория демона определяется договором с двором, согласно которому никто из остальных обитателей двора не имеет права преследовать свои интересы в этой местности без разрешения самого демона. В ответ демон обязуется защищать свои земли от влияния Привязанных и прочих врагов. Демон может проводить в своих владениях почти все время, набирать там всех своих слуг и влиять на местную политику и деловую активность. Но многие считают, что, действуя таким образом, они становятся уязвимыми для атаки, к тому же из-за некоторой уединенности интерес к ним снижается (разумеется, если их владения включают Уолл-стрит или Кремниевую долину, ситуация меняется). На самом деле создалась целая сеть из демонов, обладающих влиянием на чужих территориях, с разрешения хозяина или без него. Она соответствующим образом используется, когда в игру вступают иные политические силы, и со временем размер и богатство владений становятся мерилем способностей к ведению придворных интриг.

Некоторые демоны приобретают землю за пределами городов, обычно с определенной целью, а не ради соответствия абстрактным понятиям Игры Домов. На этой территории могут располагаться убежища, склады вооружения, места для обучения слуг и множество других объектов. Может случиться и так, что демон унаследует часть амбиций от своего носителя и вложит полученные средства в приобретение комфортабельного ранчо.

Вера: грех симонии включает в себя торговлю священными реликвиями или спасением, и многие демоны охотно участвуют в этом процессе. Торговать живой Верой намного сложнее. Договор — это соглашение между демоном и смертным, и нарушить его не так-то просто. Убить чужих рабов или сломить их волю — это освященный временем и весьма эффективный метод наказания или нападения на демона. Но возможности торговли это не отменяет. При должном старании и участии обоих демонов (добровольном или нет — это уже другой вопрос, но явное нежелание одной из сторон может все испортить) можно заключить новый договор. Еще одной картой в переговорах могут стать имена людей, из которых получаются ценные слуги. Особенно ценным этот товар становится тогда, когда у человека есть нечто, что может заинтересовать демона, например, деловые связи, которые помогут ему в других его начинаниях, или владение художественным стилем, к которому демон не равнодушен.

Знания: Фракция Скрытных - вот кто больше всего ценит этот ресурс, но и остальные понимают значимость информации — если это правильная информация. Знание — это довольно загадочная разновидность активов. Ее можно свободно распространять, и при этом ее ценность определяется ее нехваткой. Ее легко подделать и трудно проверить. Одним из условий сделки может стать запрет на передачу информации третьим лицам. С другой стороны, сделка может быть заключена на условии, что информация будет распространяться только в строго оговоренных случаях (например, при шантаже).

Владение Знаниями и ритуалами тоже имеет большое значение, но все же не может сравниться со знанием Истинного Имени демона, которое является одним из самых ценных активов, используемых в игре. Его нелегко выторговать, и только глупец или полностью отчаявшийся персонаж станет свободно распространять его. Остальная часть демонского сообщества проследит за тем, чтобы ему отплатили той же монетой.

Контакты: политика может походить на сложный танец, в котором все постоянно меняются партнерами и обходными путями движутся к цели. Целью многих сделок является приобретение рекомендаций и новых связей. Как обычно, у этого процесса могут быть как положительные, так и отрицательные эффекты: предательство с целью впечатлить врага считается классическим. Разумеется, после того, как вы предадите кого-нибудь из «партнеров по танцам», остальные не будут вам доверять — но они и изначально не слишком вам верят.

Специалисты: теоретически, все смертные, проживающие на территории, которую демон объявил своей, считаются подданными этого демона. Практика далека от теории, но и в самой теории есть пробелы. Одно из правил, принятое при многих дворах, гласит: одаренные люди, чьи труды могут принести пользу демоническому сообществу, переходят в распоряжение того, кто обнаружил их. Например, если демон хочет взять в себе в слуги человека, проживающего в чужих владениях, ему нужно получить разрешение, но пригласить этого человека работать над внутренней отделкой (или пакетом акций) двора он может, не испрашивая согласия хозяина территории. Честь открытия в этом случае принадлежит посреднику, а вот последствия — например, замятое расследование похищений детей — оказывают влияние на саму территорию. Понятия «открытие» и «польза» (а также и «убеждение») трактуются весьма широко. Некоторые адские дворы строго следят за этим процессом, другие спокойно относятся к возможным нарушениям — все зависит от политической ситуации.

ОТЫГРЫШ ПОЛИТИКИ

Игроков в разных играх привлекают самые разные моменты. Некоторым нравится копаться в мелочах, выискивая косвенные намеки и разгадывая сложные интриги. Другие скорее склонны брать пример с Джеймса Бонда и решать вопросы международной дипломатии, перебираясь из одного места в другое и разыгрывая остроумные диалоги и яркие боевые сцены. При любом стиле игры мастеру нужно учитывать пожелания игроков, одновременно показывая им свое видение хроники.

В любом случае, персонажи время от времени должны испытывать удовлетворение от достигнутого — или сожалеть об упущенных возможностях, если они не справились с задачами. Реальная политика часто напоминает замкнутый круг из вежливых уверений, недоверия, просчетов и малоэффективного обмена услугами. Вам нужно отойти от всего этого и сделать игру более драматичной. Покажите идеалы и грандиозные замыслы, свойственные миру «Демонов», противопоставьте им недостатки и устремления персонажей, сражающихся ради собственных целей, мелочных и благородных, вдохновенных или обреченных на провал. Дайте им злодеев, которых можно ненавидеть, и людей, которых нужно защищать, и перемешайте эти компоненты в произвольной пропорции.

Сражения также могут быть частью игры, и если они будут неожиданными, пугающими и смертельно опасными, то у игроков появится дополнительный стимул лучше планировать свои действия, чтобы избежать прямых столкновений. Дополнительные стимулы и назревающий конфликт весьма полезны, даже если дело не доходит до рукопашной (которая в большинстве более прямолинейных игр становится переломным моментом). Мелкие стычки могут происходить независимо друг от друга, как и более крупные столкновения. Долгие и важные переговоры и/или шпионская миссия могут быть прерваны ради более увлекательных побочных заданий и неожиданных экспедиций. Их значимость не обязательно будет понятна сразу, зато они помогут найти улики или станут провозвестниками грядущих событий. Обеспечьте чередование равномерного ритма переговоров и планирования и быстро сменяющихся событий после того, как план наконец будет составлен, - иначе противник может опередить вас. Иногда возможности появляются из ниоткуда — например, противник в приступе Муки может назвать имя персонажа, даже не осознавая этого. Простота общения между демонами и их сверхъестественное восприятие помогут мастеру в выдаче информации и обеспечении зацепок (в некоторых случаях ради развития сюжета демонские способности можно заглушить, но тогда вам придется дать этому разумное внутриигровое обоснование).

Еще одно преимущество политических игр — это то, что они позволяют вашим персонажам быть настолько активными, насколько им хочется — и насколько вы им позволяете. Составление плана и его последующая реализация с учетом всех сложностей Мира Тьмы может стать весьма увлекательным занятием для всех участников.

Положение

Наконец, вам нужно принять еще одно важное решение: какое положение занимают ваши персонажи в любой из иерархий? Они отдают приказы или получают их? Они сами шпионят или же используют собранную информацию, чтобы отправить на задания новых разведчиков?

В разделе, посвященном политике двора, указывалось, что удачным выбором станут должности среднего и высокого уровня в министерствах, но это не единственный возможный вариант. Вероятнее всего, в начале игры персонажи будут находиться вне системы дворов (как и все демоны, которых не вызвали специально), поэтому в игре можно проследить, как они встраиваются в иерархию и начинают свое восхождение в ней. Это придаст хронике дополнительное разнообразие. На каждом уровне — уличные бойцы, функционеры, младшие чиновники, высшие должностные лица, руководители и выше — они будут сталкиваться с новыми трудностями и будут стремиться занять более высокое положение, чтобы преодолеть их. По мере их продвижения эти проблемы будут иметь все большее отношение к политике. Теперь персонажам нужно будет не выжить в борьбе с озверевшими демонами, а придумать, как можно использовать их разрушительную силу. Кроме того, от персонажей теперь может зависеть реакция двора на подобные угрозы и заключение договоров, которые должны снизить напряженность (в то же время им не стоит забывать и о возвышении местного Привязанного).

Восхождение по иерархической лестнице должно быть мирным. Демоны могут отправиться на важные переговоры и попасть под обстрел на незнакомой улице, при этом им все равно нужно будет продолжить свою миссию. Если что-то пойдет не так, их могут изгнать, и тогда им придется обратиться к бывшему противнику, предложив ему информацию в обмен на защиту (или это будет просто уловка?). По мере увеличения их силы они могут обеспечить лучшую защиту своим слугам и людям, с которыми некогда был близок их носитель. Все эти ситуации и повороты в судьбе сделают игру более напряженной — но и более увлекательной.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
ДОМА ПАДШИХ	2
Как пользоваться этой книгой	4
Крепкая память	5
• глава 1: ДОМ УТРЕННЕЙ ЗВЕЗДЫ	7
ДО ПАДЕНИЯ	8
Приход рассвета	8
Создание вселенной	9
Рождение человека	9
Закат и Падение	10
ДОМ В ВОЙНЕ	11
Первые дни	11
Князь падших	12
Создание легионов	12
Новый порядок	13
ВРЕМЯ ЖЕСТОКОСТЕЙ	13
Слава и порок	14
Долгий Поход	16
ВРЕМЯ ВАВИЛОНА	17
Великий эксперимент	18
Катастрофа	19
Низвержение	20
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ	21
Новый рассвет	22
Сдвигаая ряды	23
Политика и интриги	24
СВЕТОЧИ	25
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ	28
Реликвии	28
Ритуалы	33
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	37
Атрибуты	40
Способности	41

Дополнения.....	42
Добродетели.....	42
Знания.....	43
Свободные баллы.....	44
• ГЛАВА 2: ДОМ НАРАСТАЮЩЕГО ВЕТРА	47
ДО ПАДЕНИЯ	47
Дети Господа.....	48
Волнение в раю.....	48
Трехопадение.....	49
ДОМ В ВОЙНЕ	50
Роль Ашару.....	51
Ашару в войне.....	54
Дальнейшее трехопадение.....	55
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ	57
Странный новый мир.....	58
Создание новой иерархии.....	58
Цары во власть.....	59
ИЗВЕСТНЫЕ ИМЕНА	60
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ	62
Реликвии.....	62
Ритуалы.....	69
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	72
Концепция.....	73
Исключения из правил.....	73
Ватура и Маска.....	74
Первичное Знание.....	74
Атрибуты.....	75
Способности.....	76
Дополнения.....	78
Добродетели.....	78
Знания.....	78
Свободные баллы.....	80
• ГЛАВА 3: ДОМ ОГНЯ И КАМНЯ	82
ДО ПАДЕНИЯ	83
Вакладка первого камня.....	83

Сотворение Вселенной	84
Одиночество и утраченная любовь	85
Сомнения и решение	86
ДОМ В ВОЙНЕ	87
Самая длинная ночь	87
Первый инструмент	87
Признание и разделение.....	88
ВЕК ЧУДЕС	89
Время строить	89
Время изобретать.....	90
Время скорбеть	90
ВРЕМЯ ЖЕСТОКОСТЕЙ	91
Поражения и предательства.....	91
Орудия наказания.....	91
Защитники и исследователи.....	92
Долгий Поход.....	93
ВРЕМЯ ВАВИЛОНА	94
Орудия судьбы.....	94
Грех и крушение.....	95
Сокрытые сокровища	96
Конец восстания.....	97
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ	97
Обретение утраченной опоры	98
Построение нового порядка.....	99
Игры во власть.....	100
СОЗДАТЕЛИ ЗЕМЛИ.....	101
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ.....	104
Реликвии	104
Ритуалы	110
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	113
Концепция.....	113
Натура и Маска	114
Каменные сердца.....	115
Первичное Знание.....	115
Атрибуты	116

Способности.....	117
Дополнения.....	118
Добродетели.....	119
Знания.....	119
Общее Знание.....	120
Свободные баллы.....	120
• ГЛАВА 4: ДОМ НОЧИ ЦВЕТА ИНДИГО	123
Руки судьбы.....	123
ДО ПАДЕНИЯ	124
В движении.....	124
Ухватить момент.....	125
Читая знаки.....	126
Щипковое предупреждение.....	127
Первое восстание.....	128
Рзоры влияния.....	129
Падающие звезды.....	129
ДОМ В ВОЙНЕ	130
Клятвы верности.....	130
Рловки и военные хитрости.....	131
Господство Вечерней Звезды.....	132
Свидетельские показания.....	133
Ограбление Луны.....	133
Первое убийство.....	135
ВРЕМЯ ЖЕСТОКОСТЕЙ	136
Вавилонский заговор.....	137
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ	137
Политика в чужой стране.....	138
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ	139
Реликвии.....	139
Ритуралы.....	142
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	144
Концепция.....	144
Натура и Маска.....	145
Знания.....	145
Атрибуты.....	146

Способности.....	147
Дополнения.....	147
Добродетели.....	148
Знания.....	148
Общее Знание.....	149
Свободные баллы.....	149
• Глава 5: ДОМ НЕУМОЛЧНЫХ ГЛУБИН	151
ДО ПАДЕНИЯ	151
Иерархия.....	152
Опасная идея.....	153
Призыв к восстанию.....	154
Приговор.....	154
ДОМ В ВОЙНЕ	155
Бастионы красоты.....	156
Предвкушение битвы.....	157
Песнь о делах минувших.....	157
На иерархической лестнице.....	157
Среди людей.....	158
Совместная работа.....	160
Единовременное злодеяние.....	161
Возвышение и падение Вавилона.....	162
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ	163
Среди людей.....	163
Рабь.....	165
Общество.....	165
Среди демонов.....	166
Дворы.....	167
Группировки.....	167
Известные имена.....	167
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ	170
Реликвии.....	170
Ритуалы.....	175
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	179
Предыстория.....	179
Носитель.....	180

Концепция.....	181
Натура и Аска.....	182
Первичное Знание.....	182
Атрибуты.....	183
Способности.....	184
Дополнения.....	185
Добродетели.....	185
Знания.....	185
Общее Знание.....	186
Свободные баллы.....	186
• глава 6: ДОМ КРОВИ И КОСТИ.....	188
ДО ПАДЕНИЯ.....	188
Иерархия.....	189
Антропоморфный пейзаж.....	190
Дом жизни и смерти.....	191
Книга Аваддона.....	191
Великий Спор.....	192
Долгая ночь.....	193
ДОМ В ВОЙНЕ.....	194
Додоель.....	194
Прочие бастионы.....	195
До победного конца.....	196
Время Жестокостей.....	197
Боевая машина.....	198
Наступление легионов.....	199
Рождение мамимов.....	200
Прочие дела.....	200
Внутри Дома.....	202
Люди.....	203
Конец игры.....	203
Вавилон.....	204
Приговор.....	204
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ.....	205
В рамках цивилизации.....	205
Среди демонов.....	206

В пределах Дома.....	208
Дикая природа	208
Известные Пожиратели.....	209
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ.....	212
Реликвии	212
Ритуалы	218
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	220
Концепция.....	221
Натура и Маска	221
Первичное Знание.....	222
Атрибуты	223
Способности.....	225
Дополнения.....	226
Добродетели	226
Знание.....	226
Общее Знание.....	228
Дополнительные баллы	228
• глава 7: ДОМ НАДВИГАЮЩЕЙСЯ НОЧИ	231
ДО ПАДЕНИЯ.....	231
Одиночество	232
Память и понимание.....	232
Общение.....	232
Тайна.....	233
Боль	233
Решение.....	234
Ответ	235
ДОМ В ВОЙНЕ	236
Война Смерти.....	236
Первое убийство.....	237
Касдейя: город мертвых	237
Нападение.....	238
Вдохновение	238
Время Жестокостей.....	239
Убежище: приют теней.....	240
Колония смерти.....	241

Город Харона	242
Время Вавилона	243
Падение Убежища	244
Отсутствующие.....	245
ПОСЛЕ БЕЗДНЫ	245
Загадка смерти	246
Спасенные Убийцами.....	247
Адские дворы	247
Своя роль	248
Единство Дома.....	249
Разоренное Убежище	250
Судьба Харона	250
Возвращение Харона?.....	251
И мертвые восстанут.....	251
Крестовый поход Туриниэля	252
Лики Смерти.....	252
РЕЛИКВИИ И УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ	255
Реликвии	256
Ритуалы	261
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	264
Концепция.....	264
Одиночки.....	265
Натура и Маска	265
Первичное Знание.....	266
Атрибуты	266
Способности.....	267
Дополнения	268
Добродетели	268
Знания	268
Общее знание	269
Свободные баллы и последние штрихи.....	269
• Глава 8: Игра Домов	271
ИНТРИГИ ДОМОВ.....	271
Древние модели	271
Возвращение верности Домам.....	272

Современный мир.....	273
Одного поля ягоды.....	273
Верность Дому.....	274
Группировки.....	274
Объединенный Дом.....	275
Призвание.....	275
Меньшие конфликты.....	276
Дом против Дома.....	277
За пределами дворов.....	278
ХРОНИКА ДОМА.....	278
Сильные и слабые стороны.....	279
Команда одного Дома.....	280
Двор одного Дома.....	281
Природа двора.....	282
Ограничение числа Домов.....	283
Мир одного Дома.....	283
ИГРА ДОМОВ.....	284
Что такое политика?.....	284
Политика как жанр.....	284
Политика в вашей игре.....	285
Элементы политики в мире Демонов.....	288
Политические организации.....	288
Политические концепты.....	290
Вдохновение: мастера и мудрецы.....	292
Политические методы.....	292
Активы.....	294
ОТЫГРЫШ ПОЛИТИКИ.....	296
Положение.....	297